ANADOLU ÜNİVERSİTESİ | GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

GSF 40 .YIL



2. ULUSLARARASI ANADOLU SANAT SEMPOZYUMU

2. INTERNATIONAL ANADOLU ART SYMPOSIUM

TAM BİLDİRİ KİTABI

FULL PROCEEDINGS BOOK

AART 2. ULUSLARARASI ANADOLU SANAT SEMPOZYUMU TAM BİLDİRİ KİTABI / AART 2. INTERNATIONAL ANADOLU ART SYMPOSIUM FULL PROCEEDINGS BOOK

Anadolu Üniversitesi Yayın No: 4488
Güzel Sanatlar Fakültesi Yayın No: 114
ISBN: 978-975-06-4690-4

Sempozyum Düzenleyen Kurum / Organizing Institution: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Eskişehir, Türkiye)
Anadolu University, Faculty of Fine Arts (Eskişehir, Türkiye)

Sempozyum Onursal / Başkanı Honorary Chair of the Symposium: Prof. Dr. Yusuf Adıgüzel

Sempozyum Başkanı / Symposium Chair: Prof. Duygu Kahraman

Sempozyum Takvimi / Symposium Schedule: 22-23 Ekim 2025 / *22–23 October 2025*

Sempozyum Dili / Symposium Language: Türkçe ve İngilizce / *Turkish & English*

Sempozyum Düzenleme ve Yürütme Kurulu / Symposium Organizing and Executive Committee:

Prof. Duygu Kahraman *(Sempozyum Başkanı)*

Prof. Rahmi Atalay

Prof. Dr. Selvin Yeşilay

Prof. Yaşar Uslu *(Sempozyum Koordinatörü)*

Doç. Gülçin Karaca

Doç. Dr. Çiğdem Taş Alicenap

Doç. Dr. Göktuğ Günkaya

Doç. Remzi San

Doç. Murat Ateşli *(Sempozyum Koordinatörü)*

Dr. Öğr. Üyesi Dilek Erdoğan Aydın

Dr. Öğr. Üyesi Aydan Erarslan Turhan

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Aydın

Dr. Öğr. Üyesi Özgür Uğuz

Dr. Öğr. Üyesi Harika Musal Çakmaklısoy

Dr. Öğr. Üyesi Soner Özdemir

Dr. Öğr. Üyesi Yasin Arslan

Arş. Gör. Özge Öner

Arş. Gör. Ahmet Fuat Gökmen

Arş. Gör. Nazan Çelik Brutscher

Arş. Gör. Berkem Bulut

Arş. Gör. Nurgül Acıbal

Arş. Gör. Halim Yentur

Arş. Gör. İlyas Arapoğlu

Arş. Gör. Ozan Uygan

Bildirilerdeki tüm içeriklerin sorumlulukları yazarlarına aittir. Bildiriler başvuru sıralamalarına ve sempozyum sözlü sunum programına göre dizilmiştir.

The authors are solely responsible for the content of their papers. Papers are listed according to the order of submission and the symposium oral presentation program.

Sempozyum Bilim ve Sanat Kurulu / Symposium Scientific and Art Committee:

Prof. Rahmi Atalay
Prof. Anna Callouri Holcombe
Prof. Ayşe Dilek Kıratlı
Prof. Dr. Aytekin Can
Prof. Burcu Öztürk Karabey
Prof. Bülent Çınar
Prof. Cafer Arslan
Prof. Dr. Ebru Gökdağ
Prof. Dr. Emre Becer
Prof. Dr. Dilek Alkan Özdemir
Prof. Elif Ağatekin
Prof. Ezgi Hakan
Prof. Fethi Kaba
Prof. Fethiye Gonca İlbeyi Demir
Prof. Gaye Kırlıdökme Belen
Prof. Dr. Gülbin Özdamar Akarçay
Prof. Güldane Araz Ay
Prof. Dr. Gülveli Kaya
Prof. Hasan Başkırkan
Prof. Hayri Esmer
Prof. Hikmet Sofuoğlu
Prof. İnsel İnal
Prof. Dr. İsmail Özgür Soğancı
Prof. Kemal Uludağ
Prof. Kaan Canduran
Prof. Lale Demir Oransay
Prof. Leyla Varlık Şentürk
Prof. Melike Taşcıoğlu Vaughan
Prof. Musa Köksal
Prof. Michal Puszczynskı
Prof. Mustafa Ağatekin
Prof. Dr. Mustafa Bulat
Prof. Dr. Münevver Çakı
Prof. Necla Coşkun
Prof. Nesrin Türkmen
Prof. Dr. Nihat Sezer Sabahat
Prof. Dr. Nilay Ertürk
Prof. Nilgün Salur
Prof. Rıdvan Coşkun
Prof. Dr. Özden Pektaş Turgut
Prof. Petr Stanický
Prof. S. Sibel Sevim
Prof. Saime Dönmezer
Prof. Dr. Selvin Yeşilay
Prof. Sevim Selamet
Prof. Dr. Suzan Duygu Erişti
Prof. Şemsettin Edeer
Prof. T. Fikret Uçar
Prof. Yaşar Uslu
Prof. Yusuf Murat Şen
Prof. Zeliha Akçaoğlu
Doç. Dr. Elif Avcı Koşu
Doç. Çağlar Okur
Doç. Dr. Çiğdem Taş Alicenap
Doç. Ebru Selcan Baranseli Arslan
Doç. Dr. Göktuğ Günkaya
Doç. Mark Siprut
Doç. Dr. Nazik Çelik Yılmaz
Doç. Dr. Nevzat Atalay
Doç. Nuray Er Bıyıklı
Doç. Özge Kandemir
Doç. Remzi San
Doç. Sabahattin Çalışkan
Doç. Selçuk Yılmaz
Doç. Dr. Serenay Şahin
Dr. Öğr. Üyesi Dilek Erdoğan Aydın
Dr. Öğr. Üyesi Duysal Tütüncü
Dr. Öğr. Üyesi Emin Bakan
Dr. Öğr. Üyesi Ercan Güler
Dr. Öğr. Üyesi F. Dilek Himam
Dr. Öğr. Üyesi Harika Musal Çakmaklısoy
Dr. Öğr. Üyesi. Jakub Bıewald
Dr. Öğr. Üyesi Kalina Bańka-Kulka
Dr. Öğr. Üyesi Monika Naydenova
Dr. Öğr. Üyesi Mehtap Uygungöz
Dr. Öğr. Üyesi Odile Khoury
Dr. Öğr. Üyesi Özlem Mumcu Uçar
Dr. Öğr. Üyesi Pınar Arık
Dr. Öğr. Üyesi Sevcan Saribaş
Dr. Öğr. Üyesi Simten Demirkol
Dr. Öğr. Üyesi Yasin Arslan
Dr. Öğr. Üyesi Tolga Yılmaz
Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Ertuğrul
Dr. Chunning Maggie Guo
Öğr. Gör. Andres Mand
Öğr. Gör. Jürgen Hefele
Öğr. Gör. Markus Berger
Öğr. Gör. Özgür Turan
Ezgi Kelleözü
Anıl Büyükikiz

Sempozyum Yayın Kurulu / Symposium Publication Committee:

Prof. Rahmi Atalay

Prof. Mustafa Ağatekin

Prof. Dr. Münevver Çakı

Prof. Melike Taşçıoğlu Vaughan

Prof. Duygu Kahraman

Prof. Dr. Selvin Yeşilay

Doç. Dr. Çiğdem Taş Alicenap

Doç. Dr. Göktuğ Günkaya

Doç. Sabahattin Çalışkan

Doç. Murat Ateşli

Dr. Öğr. Üyesi Mehtap Uygungöz

Dr. Öğr. Üyesi Soner Özdemir

Sempozyum Sergi Seçici Kurulu / Symposium Exhibition Selection Committee:

Prof. T. Fikret Uçar

Prof. Kemal Uludağ

Prof. Yaşar Uslu

Prof. Saime Dönmezer

Doç. Gülçin Karaca

Doç. Remzi San

Doç. Murat Ateşli

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Aydın

Dr. Öğr. Üyesi Soner Özdemir

Dr. Öğr. Üyesi Özgür Uğuz

Dr. Öğr. Üyesi Aydan Erarslan Turhan

Sempozyum Yayın Sekreteryası / Symposium Publication Secretariat:

Dr. Öğr. Üyesi Emin Bakan

Dr. Öğr. Üyesi Yasin Arslan

Arş. Gör. Özge Öner

Arş. Gör. Ahmet Fuat Gökmen

Arş. Gör. Ozan Uygan

Arş. Gör. Nurgül Acıbal

Sempozyum Sergi Düzenleme Sekreteryası / Symposium Exhibition Organization Secretariat:

Öğr. Gör. Ülkü Coşkun

Öğr. Gör. Fettah Ergün Arslan

Arş. Gör. Nazan Çelik Brutscher

Arş. Gör. Berkem Bulut

Arş. Gör. Halim Yentur

Arş. Gör. İlyas Arapoğlu

Arş. Gör. Özge Tan

Sempozyum Grafik Tasarım Birimi / Symposium Graphic Design Unit:

Arş. Gör. Berkem Bulut

Arş. Gör. Zeynep Ezgi Arda

Rümeysa Günhan

Sempozyum Web Destek Birimi / Symposium Web Support Unit:

Bülent Erdoğan

Ahmet Cihat Etlibaş

AART İletişim / AART Contact:

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yunus Emre Yerleşkesi / Eskişehir / aart@anadolu.edu.tr / aartsergi@anadolu.edu.tr / +90 (222) 335 05 80 Dahili: 4151

Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Yunus Emre Campus / Eskişehir /aart@anadolu.edu.tr /aartsergi@anadolu.edu.tr / +90 (222) 335 05 80 Ext.: 4151

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

ÖNSÖZ / FOREWORD

Prof. Dr. Yusuf Adıgüzel Anadolu Üniversitesi Rektörü..... 7

Prof. Duygu Kahraman Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekan V 10

DAVETLİ BİLDİRİLER / INVITED GUESTS PAPERS

Monika Naydenova GLASS AS MEDIUM: CREATION, EDUCATION, AND EXCHANGE 14

Anna Calluori Holcombe CLAY REIMAGINED: THE FUTURE WITH 3D PRINTING.....16

Timothy Frerichs PRINT(S) MAKING, MAPS AND MATERIALS 18

Koichi Yamamoto SUSPENDED BY AIR PRESSURE 20

Zhang Jingjing CERAMICS AND SPACE / SERAMİK VE MEKÂN..... 22

TAM METİN BİLDİRİLER / FULL TEXT PAPERS

Fehmi Soner Mazlum, Özge Mazlum, SANAT VE TASARIMIN ZAMAN İÇİNDEKİ DÖNÜŞÜMÜ: DİJİTAL PARADİGMALAR, YAPAY ZEKÂ (YZ) ESTETİĞİ VE GELECEĞİN BİÇİMLENİŞİ.....30

Seçil Ermiş İpek, FLOW ANİMASYON FİLMİ BAĞLAMINDA GÖRSEL AKICILIK VE MİNİMALİST ESTETİK..... 45

Müge Caferoğlu, GRAFİK TASARIMDA SOSYAL SORUMLULUK VE TOPLUMSAL CİNSİYET EŞİTLİĞİ ODAKLI UYGULAMALAR..... 58

Pervin Kurçeren, ÇAĞDAŞ SANAT BAĞLAMINDA GERİLLA REKLAMCILIĞIN İNCELENMESİ: ABRAMOVIĆ, KUSAMA VE LEKIĆ ÖRNEKLERİ..... 72

Almıla Yıldırım, GEÇMİŞ ANLATILARDAN GELECEĞİN ANLAMSAL ÖTESİ YAKLAŞIMLARINA: BATI MERKEZLİ ASEMİK YAZIDA ZAMANIN KATMANLARI.....81

Onur Kuran, FELİX PFAFFLI'NIN SUDPOL AFİŞ SERİSİ ÜZERİNE BİÇİMSEL VE KAVRAMSAL BİR İNCELEME.....94

Seyhan Yılmaz, Elvan Gökmen, SERAMİK SANATINDA GELECEĞE YOLCULUK: ORGANİK ARAYIŞLARDAN TEKNOLOJİK YENİLİKLERE ...113

Rıza Tan Buğra Özer, FİGÜR İLE BOŞLUK ARASINDA: EN IWAMURA SERAMİKLERİNDE MA'NIN ESTETİK DİLİ.....128

Veli Tutaş, SERAMİK TASARIMINDA DEKONSTRÜKSİYONUN KAVRAMSAL ÇÖZÜNMESİ VE FORMUN YENİDEN KURGULANIŞI..... 141

Mehmet Aydın BERNSTEİN'IN İZİNDE: CAM YÜZEYDE KIVILCIMIN İZLERİ.....151

Göksu Çınar, Göktuğ Günkaya, TERMAL GENLEŞME KATSAYISI 104x10-7K-1 OLAN ALEVDE ŞEKİLLENDİRİLEN KOYU TURKUAZ (236) KODLU EFFETRE-MORETTİ CAMININ ISIL İŞLEM SONRASI DEĞİŞİMLERİNİN İNCELENMESİ.....167

Nermin Taş, Göktuğ Günkaya, KAZINMIŞ SAYDAM YÜZEYLERİN ELEKTROKAPLAMASI İLE ÇAĞDAŞ CAM TAKI TASARIMLARINDA DOKUNSAL ANLATIM 181

Elif Beyaz Kardeş, GÜNCEL FİGÜRATİF RESİMDE FİGÜRÜN VE MEKÂNIN PSİKOLOJİK TEMSİLİ: PAULA REGO ESERLERİNDE UZAMSALLIK 195

Şeyma Lakot, ÇÖPÜ GÜZELLEMEK: ÇAĞDAŞ SANATTA ATIK MALZEMENİN ESTETİZE EDİLMESİ ÜZERİNE ELEŞTİREL BİR İNCELEME 206

Emin Bakan, ARCADE FENOMENİ: TASARIM, KÜLTÜR VE EKONOMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME 224

Ercan Güler, VR DESTEKLİ DUVAR RESMİ UYGULAMALARI: DİJİTAL SANATIN KAMUSAL ALANA YANSIMASI 237

Mustafa Uygur Çevik, VİDEO OYUN ÜRETİMİNDE TEKNOLOJİK GELİŞMELER: TARİHSEL VE GELECEĞE YÖNELİK BİR PERSPEKTİF 251

Zanna Abasova, SOVYETLER BİRLİĞİ ANİMASYONUNDA AVANGART EĞİLİMLER 260

Emre İnan, Selvihan Kılıç Ateş, BASKIRESİMDE KOLEKTİF HAFIZANIN BİÇİMSEL TEMSİLLERİ.....271

Özgür Uğuz, COUNTER-PROPAGANDA PRINTS: ART AGAINST POWER 285

Ülkü Coşkun, ÇAĞDAŞ BASKIRESİMDE POSTKOLONYAL ELEŞTİRİ ...298

Fidan Tonza Helvacıkara, Yaren Demir, GÜNDELİK NESNELERİN YENİDEN İNŞASI: KATHARİNE MORLİNG'İN SERAMİK YAKLAŞIMI 312

Gökçe Uysal Başer, ANADOLU'DA GEÇMİŞTEN GELECEĞE SERAMİK VAZO FORMUNUN EVRİMİ..... 325

Hasan Numan Suçağlar, PROPAGANDA SANATI BAĞLAMINDA SERAMİK PANOLARIN POLİTİK KULLANIMI 338

Didar Ezgi Özdağ, BELLEK VE DUYUSAL DENEYİMLER ÜZERİNDEN NOSTALJİK SERAMİK OBJELER 351

Gülbin Özdamar Akarçay, GÖRSEL SOSYOLOJİNİN İÇİNDEKİ SANAT TABANLI ARAŞTIRMA YÖNTEMLERİ VE ÖRNEKLER.....364

Yaşar Uslu, 21. YÜZYILDA GRAFİK TASARIMDA REEL PARADİGMALAR 375

İlke İlter Güven, HAPTİK TEKNOLOJİLER VE SANAT DENEYİMİNİN DÖNÜŞÜMÜ 388

Mine Küçük, POST-DİJİTAL ÇAĞDA ÖZNEL VERİ ANLATILARI: 'DEAR DATA PROJESİ' İLE DENEYİMSEL GÖRSELLEŞTİRME STRATEJİLERİ .402

Dürdane Taşoğlu, PALİMPSESTİK YÜZEYLERDE KİMLİK VE BELLEK KATMANLARI: ARTOGRAFİK BİR YAKLAŞIMLA KÜLTÜREL GEÇİRGENLİĞİN İZLERİ.....415

Aydan Berfin Alim, DUYSAL VE HARİCİ ALANDA GELİŞEN BENLİK DİSMORFİZMİN ÇAĞDAŞ SANAT ÜZERİNE ETKİLERİ VE SANATÇININ EDİLGİN ÜRETİM KAYGISI 425

Nazik Çelik Yılmaz, KAMUSAL SANATTA YENİ BİR YAKLAŞIM: İLERİ DÖNÜŞÜM YOLUYLA ESTETİK ve EKOLOJİK MÜDAHALELER..... 441

Hasan Çimenci, Rahmi Atalay, İLİŞKİSEL ALAN: KAMUSAL SANATTA ÇATIŞMA VE UZLAŞI 451

Savaş Sarıhan, ZAMANSIZ FORMLAR: HEYKEL SANATINDA YAPAY ZEKÂ İLE GEÇMİŞİN GELECEĞE TAŞINMASI.....465

Laçin Hazal Karadağ, KÖKLERE DAYALI BİR DÖNÜŞÜM: CANAN'IN SANATINDA GELENEKSELİN ÇAĞDAŞLA BULUŞMASI 473

Dilek Erdoğan Aydın, GRAFİK TASARIM EĞİTİMİNDE "PROMPT"LA YARATMAK: YAPAY ZEKÂNIN GÖLGESİNDE YARATICILIK VE GELECEĞE DAİR SORGULAR 485

Selma Kozak, KAMUSAL ALANDA GRAFİK TASARIM VE ENSTALASYON STRATEJİLERİ 500

Ayşegül Sezer, GRAFİK TASARIMDA ALGORİTMİK YAKLAŞIMLAR.....512

Mediha Esmeray, GRAFİK TASARIMI VE SOSYAL SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK: 1984 LOS ANGELES OLİMPİYAT OYUNLARI GÖRSEL TASARIMLARI.. 524

Fatma Sevinç Erbaşı, GÖRSEL SANATLARDA KADIN İMGESİ: TARİH ÖNCESİNDEN 19. YÜZYIL SEMBOLİZM HAREKETİNE 538

Sinem Güneş, Aylin Yamandağ Öner, SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL MİRASIN TİCARİLEŞTİRİLMESİ.....565

Dilek Karaaziz Şener, CUMHURİYETİMİZİN, BAŞKENTİN, MÜZECİLİĞİMİZİN VE TOPLUMSAL BELLEĞİMİZİN OLUŞUMUNDA BİR MÜZENİN HİKÂYESİ: ANKARA DEVLET RESİM VE HEYKEL MÜZESİ .. 582

Ü. Hazal Yayalar, DİJİTAL SANATTA ETKİLEŞİMLİ TEKNOLOJİ ESTETİĞİ VE DİJİTAL SERGİ DENEYİMİ 601

Umut Sunkar, Çiğdem Taş Alicenap ÇİZGİ ROMANLARDA ANTROPOMORFİK KARAKTER FORMLARI 613

Burak Yavuzyılmaz, Kübranur Karadağ, SONSUZ TUVAL: WEBTOON'UN DİKEY GRAMERİNİN MANGA GELENEĞİ VE MOBİL ARAYÜZ TASARIMI ÜZERİNDEKİ DÖNÜŞTÜRÜCÜ ETKİSİ.....628

Fırat Bilal, YAPAY ZEKÂ VE SANAT: EMPRESYONİZM AKIMININ DİJİTAL YENİDEN YORUMLANMASI.....641

Serenay Anık Gök, POST-FOTOĞRAF VE YAPAY ZEKÂ: GERÇEKLİĞİN VE TEMSİLİN DÖNÜŞÜMÜ..... 653

İlayda Çelik, Mehtap Uygungöz, DENEYSEL TİPOGRAFI UYGULAMALARINDA TASARIMCILARIN VE TASARIMCI OLMAYAN BİREYLERIN HARF BİÇİMLENDİRMEDEKİ YAKLAŞIMLARININ İNCELENMESİ..... 664

Zekiye Şentürk, EL SANATLARINDA UNUTULMUŞ BİR TEKNİK: BÜKME PÜSKÜL YAPIMI VE 'İLİK' ARACININ KULLANIMI.....677

Mustafa Büyüktürkmen, TAYLAND'A AİT YEREL DOKUMA KUMAŞLARIN ÖZELLİKLERİ.....687

Beyza Güneş, Fatma Zişan, Yolcu AKILLI OFİSLERDE MAHREMİYET KAVRAMININ İÇ MEKÂN TASARIMI ÜZERİNDEN OKUNMASI..... 698

Ebrar Kuruçay Gök, YAPAY ZEKÂ DESTEKLİ MEKÂN TASARIMINDA YARATICILIK 713

Sena Nur İmir, POSTMODERN CAMİ ANLAYIŞININ BİR TEMSİLİ OLARAK KARACAAHMET SAKİRİN CAMİSİ 727

Merve Balcı Şener, ANTROPOSEN'DE BİR DOKUMA SANATÇISI: HANNAH RYGGEN'İN POLİTİK VE SÜRDÜRÜLEBİLİR GOBLENLERİ ..740

Ayşe Canbolat, VİDEO PERFORMANSLARINDA ÇAMUR MALZEME KULLANIMI 755

Bahattin İpek, Esra Kaçmaz Levent, ÇANAK ÇÖMLEK SANATINDA DEVRİM: KUZEY MEZOPOTAMYA GEÇ NEOLİTİK DÖNEM ÇANAK ÇÖMLEK SANATI.....768

Ayça Uğur, TEMASSIZ ÇAĞDA DOKUNMANIN YENİDEN KEŞFİ: SERAMİK VE BEDENSEL ÜRETİM.....784

Soner Özdemir, DİJİTAL HEYKEL TASARIMLARININ STEREOLİTOGRAFİ (SLA) TİPİ 3B YAZICILARLA ÜRETİM OLANAKLARI.....798

Ozan Uygan, DİJİTAL HEYKELİN KAVRAMSAL BELİRSİZLİĞİ ÜZERİNE TARİHSEL BİR ANALİZ: FİZİKSELDEN SANALA DİJİTAL HEYKELİN FARKLI TANIMLARI..... 812

ÖZET BİLDİRİLER / ABSTRACTS (ORAL PRESENTATIONS)

Gülçin Karaca, KAMUSAL ALANDA BİR SANAT UYGULAMASI OLARAK GENIUS LOCI SERGİSİ VE SÜRECİ.....827

Sevcan Saribaş, İKİ FARKLI DÖNEMİN TARİHSEL YOLCULUĞU: VİNCENT VAN GOGH'TAN ANSELM KİEFER'E DOĞA ALGISININ DÖNÜŞÜMÜ..... 829

Burcu Nur Cengiz, ÇAĞDAŞ SANATTA PROVAKATİF HAFIZA EYLEMLERİ: AI WEIWEI VUKUATI..... 831

Mustafa Orhan Göztepe, ESTETİK BİR DİSTOPYA İNŞA ETMEK: BLADE RUNNER'IN İZİNDE DYSTOPİKA'DA SİBERPUNK MEKÂNLAR 833

Can Pekin, "MASUM SANIK ROGER RABBIT": YENİ (ÇİZGİ) KARA FİLM ÖRNEĞİ ÜZERİNDEN NEOLİBERALİZM OKUMASI 835

Ebra Nur Doğan, TÜRK MİTOLOJİSİNDE KÖTÜ RUHLARIN ANLATI ESTETİĞİ.....837

Fatma Feride Sezer, KÜLTÜREL BELLEĞİN GÖRSEL İNŞASI: BATI BERLİN'DE GRAFİK TASARIM VE KENTSEL KİMLİK (1960–1980).....839

Beste Altındaş, ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINDA SÜRDÜRÜLEBİLİR DÖNÜŞÜMÜN İZİNDE 841

Ozan Bebek, POLYGON LANDSCAPE: POST-DİJİTAL SERAMİKTE MALZEME VE FORM İNCELEMESİ 843

Harika Musal Çakmaklısoy, ATIK NESNENİN MALZEME TEMELLİ SANATA DÖNÜŞÜMÜ: SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK EKSENLİ GÜNCEL SANAT PRATİKLERİ 845

Şule Sayan, MESAJIN BİÇİMİ: YAZININ KAVRAMSAL VE GÖRSEL EŞİKLERİ.....847

Gökçen Bilge Kırman, "BANG" ÜZERİNDEN SANAT, IRK VE KİMLİK: BARTHES'IN GÖSTERGEBİLİM ŞEMASIYLA FELSEFİ BİR ELEŞTİRİ ... 849

Duygu Nazlı Assoy, KIRIK PANORAMALAR: MURAT GERMEN'İN MUTA-MORFOZ'UNDA KENTİN YENİDEN İNŞASI..... 851

Ahmet Fuat Gökmen, NFT'DE DİJİTAL-FİZİKSEL DİYALOG: SANATIN YENİ KESİŞİMLERİ 853

Aydın Sıncar, TARİHİ GÜLBAHAR AÇIK HAVA SİNEMASI: BİR MAHALLE HAFIZASI.....855

Tülay Özkul, Selcan Kalın, MALZEMENİN HAFIZASI: ANSELM KİEFER'İN ESERLERİNDE FORM VE ANLAM ARAYIŞI 857

Gizem Güler, ANTROPOZOFİ BAĞLAMINDA JOSEPH BEUYS'UN SANAT ANLAYIŞI 859

Berkay Bektürk, Yasemin Erdoğan Biter, ANTİK MISIR HEYKELİNİN BEDEN-NESNE-MEKÂN ARASINDAKİ KUTSAL İLİŞKİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ..... 861

Safa Akalay, YAZI KARAKTERİ OLARAK EMOJİ 863

Seda Ağırbaş, MODERN SANATTA BİR KIRILMA NOKTASI: HENRİ MATİSSE ve JAZZ "EGE ÜNİVERSİTESİ KÂĞIT VE KİTAP SANATLARI MÜZESİ KOLEKSİYONUNDAN SEÇME ÖRNEKLERLE"..... 865

Büşra Şahin, TOPLUMSAL SORUNLARDAN BİREYSEL İYİ OLUŞA: SANATIN TERAPÖTİK DÖNÜŞÜMÜ.....867

Melis Boyacı, POSTMODERN TOPLUMDA GERİLLA REKLAMCILIKTA ARTTIRILMIŞ GERÇEKLİK UYGULAMALARI 869

Çağlar Okur, GRAFİK TASARIMDA FORM VE İÇERİK ARASINDAKİ SİMBİYOTİK İLİŞKİ 871

Yasemin Kayabaşı, GLOBAL MARKALARIN REBRANDING SÜRECİNDE FLAT TASARIMIN ETKİSİ 873

Emel Mülayim, SERAMİK SANATINDA DUAYEN BİR SANATÇI: 'ZEHRA ÇOBANLI' 875

Meltem Salihoğlu, Dilek Erdoğan Aydın, BAĞIMSIZ OYUN STÜDYOLARINDA GRAFİK TASARIM VE TRENDLER: SUPERGIANT GAMES'İN GÖRSEL VE ANLATISAL ESTETİĞİ.....877

Şeyma Müge, İba KIM SIMONSSON'UN HEYKELLERİNDEKİ POSTAPOKALİPTİK KURGULAR VE DİSTOPİK YANSIMALAR.....879

Yusuf Can Kulak, POST-TRUTH ÇAĞINDA SANATTA GERÇEKLİK, ALGI VE TEMSİLİN DÖNÜŞÜMÜ..... 881



Prof. Dr. Yusuf Adıgüzel

Anadolu Üniversitesi Rektörü

Sempozyum Onursal Başkanı

ÖNSÖZ

1958 yılında Eskişehir İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi adıyla kurulan ve 1982 yılında mevcut kurumsal yapısına kavuşan Anadolu Üniversitesi, Türkiye'nin köklü ve saygın yükseköğretim kurumlarından biridir. Üniversitemiz; eğitim-öğretim ve araştırma faaliyetlerinin yanı sıra bilimsel, sanatsal ve kültürel etkinliklerle ulusal ve uluslararası ölçekte önemli katkılar sunmaktadır. Uzaktan öğretim sisteminin hayata geçirilmesi gibi öncü girişimlere imza atan üniversitemiz, teknolojik ve bilimsel gelişmeleri hem eğitim hem araştırma süreçlerinin belirleyici unsuru hâline getirmiş; niteliksel gelişmeyi her zaman öncelikli hedef olarak benimsemiştir. Öğrenciyi merkeze alan eğitim anlayışıyla, yalnızca çağdaş yöntemleri uygulamakla yetinmeyip aynı zamanda zengin bir kampüs yaşamı oluşturmayı da ilke edinmiştir.

Anadolu Üniversitesi, bilimsel gelişmenin yanı sıra sanatsal ve kültürel gelişimin de bir ülkenin temel hedeflerinden biri olduğuna inanmakta; zengin tarihi mirasa, çağdaş dünyanın sorunlarına duyarlılığa ve dinamik genç nüfusa sahip ülkemizin kültürel üretimine güçlü destek vermektedir. Bu doğrultuda sanat ve sanatçının kurumsal açıdan desteklenmesi üniversitemiz için her zaman öncelikli bir konumda olmuştur. 40. kuruluş yıldönümünü kutlayan Güzel Sanatlar Fakültemiz, üniversitemizin sanat ve sanat eğitimi alanlarında ülkemize sunduğu katkılarla önemli bir güvencesidir. Bugün sanat ve tasarım alanlarında Türkiye'nin önde gelen eğitim kurumlarından biri hâline gelen fakültemiz, akademik, sanatsal ve kültürel gelişimi bir adım ileriye taşımak amacıyla *AART 2. Uluslararası Anadolu Sanat Sempozyumu*'nu gerçekleştirmiştir.

Yurt içi ve yurt dışından akademisyenlerin, sanatçıların, tasarımcıların, sektör temsilcilerinin ve öğrencilerin çevrim içi olarak sundukları sözlü tam metin ve özet bildirilerden oluşan bu sempozyum kitabının, Güzel Sanatlar Fakültemizin sanata ve sanat eğitimine sunduğu katkıların kalıcı bir göstergesi olacağına inanıyorum. Sempozyumun başarılı, verimli ve bilimsel açıdan güçlü çıktılar üretmesini diler, tüm katılımcılara ve emeği geçenlere teşekkür ederim.

Prof. Dr. Yusuf Adıgüzel
Anadolu Üniversitesi Rektörü
Sempozyum Onursal Başkanı

FOREWORD

Founded in 1958 as the Eskişehir Academy of Economic and Commercial Sciences and acquiring its current institutional structure in 1982, Anadolu University is one of the most established and respected higher education institutions in Türkiye. Our university makes significant contributions at both national and international levels through its educational and research activities, as well as its scientific, artistic, and cultural events. Our university, which has pioneered initiatives such as the implementation of distance learning systems, has made technological and scientific developments a defining element of both its education and research processes, always prioritizing qualitative development. With an education approach centered on the student, it has adopted not only the application of contemporary methods but also the creation of a rich campus life as a principle.

Anadolu University believes that artistic and cultural development, alongside scientific advancement, is one of the fundamental goals of a country. It provides strong support for the cultural production of our country, which possesses a rich historical heritage, sensitivity to the problems of the contemporary world, and a dynamic young population. In this regard, institutional support for art and artists has always been a priority for our university. Celebrating its 40th anniversary, our Faculty of Fine Arts is an important guarantee of our university's contributions to our country in the fields of art and art education. Today, our faculty, which has become one of Türkiye's leading educational institutions in the fields of art and design, has organized the *AART 2. International Anadolu Art Symposium* with the aim of taking academic, artistic, and cultural development one step further.

I believe that this symposium book, consisting of full-text and abstract presentations delivered online by academics, artists, designers, industry representatives, and students from both domestic and international backgrounds, will stand as a lasting testament to the contributions of our Faculty of Fine Arts to art and art education.

I wish the symposium every success, productivity, and extend my gratitude to all participants and contributors.

Prof. Dr. Yusuf Adıgüzel
Rector of Anadolu University
Honorary Chair of the Symposium



Prof. Duygu Kahraman

Anadolu Üniversitesi,

Güzel Sanatlar Fakültesi Dekan V.

Sempozyum Başkanı

ÖNSÖZ

Yakın geçmişin derinliklerinden günümüze uzanan kuramsal açılımlar, sanatsal üretim biçimleri ve estetik yaklaşımlar; içinde bulunduğumuz çağın bilimsel, teknolojik, sosyal, felsefi ve kültürel dönüşümleriyle birlikte yeniden şekillenmekte ve geleceğe dair öngörülerimizi derinden etkilemektedir. Bu çok katmanlı dönüşümün farklı disiplinlerde nasıl tezahür ettiğini tartışmaya açmak, sanat alanında güncel düşünceyi besleyen yeni temas noktaları oluşturmak amacıyla düzenlenen ve Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin 40. Kuruluş yıldönümü kapsamındaki önemli etkinliklerden bir olan *AART 2. Uluslararası Anadolu Sanat Sempozyumu, 22–23 Ekim 2025* tarihlerinde çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir.

Bu yılki sempozyum, 20. yüzyılın son çeyreği ile 21. yüzyılın ilk çeyreğini kapsayan dönemin kuramsal çerçevelerini ve güncel sanat pratikleriyle kurduğu ilişkiyi yeniden değerlendirmeyi hedefleyen kapsamlı bir platform sunmuştur. Beş yabancı davetli konuşmacının katkılarıyla zenginleşen programda, farklı disiplinlerden araştırmacıların tam metin ve özet olmak üzere sundukları toplam *92 bildiri*, sanatın değişen paradigmalarını çok yönlü bir bakışla tartışma imkânı sağlamıştır. Sempozyum kapsamında düzenlenen sergide ise *8'i davetli sanatçı* olmak üzere *100 eser* izleyiciyle buluşarak, sanatın güncel deneyim alanlarında yarattığı estetik etkileşimleri görünür kılmıştır.

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi olarak, sanatın düşünsel boyutunu güçlendiren; ulusal ve uluslararası düzeyde akademik paylaşımı teşvik eden bu değerli organizasyona ev sahipliği yapmaktan onur duyuyoruz. Katkı sunan tüm konuşmacılara, sanatçılara, akademisyenlere, öğrencilere ve emeği geçen herkese içtenlikle teşekkür eder; sempozyumun geleceğe yönelik yeni araştırmalara, yaratıcı düşüncelere ve disiplinler arası iş birliklerine ilham vermesini dilerim.

Prof. Duygu Kahraman
Anadolu Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi Dekan V.
Sempozyum Başkanı

FOREWORD

Theoretical expansions, modes of artistic production, and aesthetic approaches extending from the depths of the recent past to the present are being reshaped in conjunction with the scientific, technological, social, philosophical, and cultural transformations of our time, profoundly influencing our projections for the future. With the aim of opening a discussion on how this multilayered transformation manifests itself across different disciplines and of creating new points of intersection that nourish contemporary thought in the field of art, the *AART 2nd International Anadolu Art Symposium*, one of the significant events organized within the scope of the 40th anniversary of the Faculty of Fine Arts at Anadolu University, was held online on *22–23 October 2025*.

This year's symposium provided a comprehensive platform for re-evaluating the theoretical frameworks of the period spanning the last quarter of the 20th century and the first quarter of the 21st century, as well as their relationship with contemporary art practices. Enriched by the contributions of five invited international speakers, the program featured a total of *92 papers*, presented as full texts and abstracts by researchers from various disciplines, offering a multifaceted discussion of the changing paradigms of art. Within the scope of the symposium, an exhibition was also organized, where *100 artworks*, including those by *8 invited artists*, were presented to the audience, making visible the aesthetic interactions generated by art within contemporary experiential contexts.

As the Faculty of Fine Arts at Anadolu University, we are honored to host this valuable organization that strengthens the intellectual dimension of art and encourages academic exchange at both national and international levels. We sincerely thank all speakers, artists, academics, students, and everyone who contributed to the realization of the symposium, and we hope that it will inspire future research, creative thinking, and interdisciplinary collaborations.

Prof. Duygu Kahraman
Anadolu University
Acting Dean of the Faculty of Fine Arts
Symposium Chair

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ | GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

GSF 40.YIL



DAVETLİ BİLDİRİLER
INVITED GUESTS PAPERS

GLASS AS MEDIUM: CREATION, EDUCATION, AND EXCHANGE

Monika Naydenova[1]

ABSTRACT

The presentation will introduce the creative path and artistic practice of Monika Naydenova, an artist who has been working in the field of glass art for the past 17 years. It will explore her development as an artist, her conceptual explorations, and her approach to glass as a contemporary means of expression. In parallel, she will share her experience as a lecturer at New Bulgarian University, where she leads the Glass Art Studio. The presentation will highlight the variety of creative and technical methods students engage with during their studies – from classical techniques to contemporary interpretations and experimental practices. In addition, Monika Naydenova will speak about her role as organizer of the International Biennale of Glass in Sofia – a platform that promotes contemporary glass art and fosters international exchange between emerging and established artists, curators, and institutions.

Keywords: Glass, Medium, Creation, Art Education

[1] Asst. Prof. Dr., Head of Art Glass Studio at New Bulgarian University, studio@mohika.bg.

MEDYUM OLARAK CAM: YARATIM, EĞİTİM VE DEĞİŞİM

Monika Naydenova[2]

ÖZET

Bu bildiri, son 17 yıldır cam sanatı alanında çalışan sanatçı Monika Naydenova'nın yaratıcı yolculuğunu ve sanatsal pratiğini tanıtacaktır. Sunum, sanatçının gelişimini, kavramsal araştırmalarını ve camı çağdaş bir ifade aracı olarak ele alış biçimini inceleyecektir. Buna paralel olarak, Naydenova'nın Yeni Bulgaristan Üniversitesi'nde yürüttüğü Cam Sanatı Atölyesi'ndeki eğitmenlik deneyimleri de paylaşılacaktır. Bildiri, öğrencilerin eğitim süreçleri boyunca klasik tekniklerden çağdaş yorumlara ve deneysel uygulamalara uzanan geniş bir yelpazedeki yaratıcı ve teknik yöntemlerle nasıl çalıştıklarını vurgulayacaktır. Ayrıca Monika Naydenova, çağdaş cam sanatını destekleyen ve genç ile deneyimli sanatçılar, küratörler ve kurumlar arasında uluslararası etkileşimi teşvik eden bir platform olarak Sofya Uluslararası Cam Bienali'ndeki organizatörlük rolü hakkında da bilgi verecektir.

Anahtar Kelimeler: Cam, Medyum, Yaratım, Sanat Eğitimi

[2] Dr. Öğr. Üyesi, New Bulgarian Üniversitesi Cam Sanatı Atölyesi Başkanı, studio@mohika.bg

CLAY REIMAGINED: THE FUTURE WITH 3D PRINTING

Anna Calluori Holcombe[1]

ABSTRACT

As 3D printing technologies have advanced and become more accessible, particularly through the rise of makerspaces in libraries and schools, questions have emerged about their role within traditional ceramics practice. In planning this presentation, I reflect on the evolution of 3D technologies and consider their current state and potential future in the field of ceramics. Throughout my 15 years of working with these technologies, I have maintained the position that 3D printing is "just another tool in the toolbox," a stance that was often met with skepticism in the early days of its integration into craft practices. While some feared that the popularity of digital fabrication might displace traditional ceramics studios, that shift has not materialized as expected. In fact, a close look at contemporary ceramic work reveals that artists are not replacing traditional methods, but rather integrating 3D printing with handbuilding and wheel throwing. This hybrid approach reinforces the idea that digital tools can coexist with traditional practices rather than replace them. Finally, the intersection of ceramics and 3D printing continues to raise more questions than it answers, pointing toward a future shaped as much by experimentation and adaptation as by technological innovation.

Keywords: 3D Printing, Ceramics, Skill.

[1] Professor Emeritus, University of Florida, ach@ufl.edu, Emeritus Profesör, Florida Üniversitesi, ach@ufl.edu

YENİDEN TASARLANMIŞ KİL: 3D BASKI İLE GELECEK

Anna Calluori Holcombe[2]

ÖZET

Üç boyutlu yazıcı teknolojilerinin gelişmesi ve özellikle kütüphaneler ile okullarda yer alan ‘makerspace’lerin yaygınlaşmasıyla birlikte daha erişilebilir hâle gelmesi, bu teknolojilerin geleneksel seramik pratiği içindeki rolüne ilişkin çeşitli soruları gündeme getirmiştir. Bu sunumun planlanması sürecinde, 3D teknolojilerinin gelişim sürecine ilişkin bir değerlendirme yapmakta; seramik alanındaki mevcut konumlarını ve olası geleceklerini irdelemekteyim. Bu teknolojilerle geçirdiğim 15 yıllık çalışma süresince, 3D baskının “alet kutusundaki bir başka araç” niteliğinde olduğu yönündeki görüşümü korudum; ancak bu yaklaşım, dijital üretim yöntemlerinin zanaat pratiklerine ilk dâhil olduğu dönemlerde sıklıkla kuşkuyla karşılanıyordu. Bazı kişiler, dijital üretimin yaygınlaşmasının geleneksel seramik stüdyolarını zamanla ortadan kaldırabileceğinden endişe duymuş olsa da, bu dönüşüm beklendiği ölçüde gerçekleşmemiştir. Nitekim çağdaş seramik üretimine yakından bakıldığında, sanatçıların geleneksel yöntemlerin yerini 3D baskıyla değiştirmek yerine, 3D baskıyı elle şekillendirme ve çarkta çekim gibi tekniklerle bütünleştirdiği görülmektedir. Bu hibrit yaklaşım, dijital araçların geleneksel uygulamaların yerine geçmekten ziyade onlarla bir arada var olabileceğini ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, seramik ve 3D baskı teknolojilerinin kesişim alanı cevapladığından daha fazla soru üretmeye devam etmekte ve geleceğin teknolojik yenilikler kadar deneyimsel süreçler ve uyarlama pratikleri tarafından da şekilleneceğine işaret etmektedir.

Anahtar Kelimeler: 3D Baskı, Seramik, Beceri.

[2] Emeritus Profesör, Florida Üniversitesi, ach@ufl.edu

PRINT(S) MAKING, MAPS AND MATERIALS

Timothy Frerichs[1]

ABSTRACT

Timothy Frerichs will present on the importance of printmaking, maps, and materiality for his continuing body of artwork. This lecture introduces the process and methodology of Frerichs' artistic research culminating in his most recent artworks exhibited in Vilnius, Lithuania. The importance of the Printmaking medium as disseminator of information plays a significant role in establishing Frerichs' artwork content. Similarly, maps and mapping processes are used for underlying content structure. Furthermore, presented examples in the lecture stress materiality as a unifying element for Frerichs' conceptual framework. The artistic mediums used in the presented artwork include: Intaglio, relief, digital printmaking, paper-pulp painting, collage, and drawing. Historical and reference images are presented to clarify Frerichs' working methodology and research. In summation, an emphasis will be placed on Frerichs' recent artwork created for and exhibited in Vilnius, Lithuania.

Timothy Frerichs' installations, works on paper, and artist books have been widely exhibited internationally. His artwork is included in international public, corporate, and private collections. Frerichs is a Distinguished Professor of Art at the State University of New York, Fredonia, USA.

Keywords: Printmaking, Maps, Materials.

[1] Distinguished Professor, State University of New York at Fredonia, frerichs@fredonia.edu.

BASKIRESİM(LER), HARİTALAR VE MALZEMELER

Timothy Frerichs[2]

ÖZET

Timothy Frerichs, baskıresim, haritalar ve malzeme çeşitliliğinin sanat üretimindeki önemine ilişkin sunum gerçekleştirecektir. Bu konuşma, Frerichs'in sanat araştırmasına yönelik süreç ve yöntemleri tanıtmakta ve Litvanya'nın Vilnius kentinde sergilenen en güncel çalışmalarında sonuçlanan araştırma pratiğini ortaya koymaktadır. Baskıresim ortamının bilgi aktarıcısı olarak taşıdığı önem, Frerichs'in sanat üretiminin içeriğinin oluşmasında belirleyici bir rol üstlenmektedir. Benzer biçimde, haritalar ve haritalandırma süreçleri de içerik yapısının temelini oluşturmaktadır. Ayrıca konferansta sunulan örnekler, maddeselliği Frerichs'in kavramsal çerçevesini bir arada tutan bütünleştirici bir unsur olarak vurgulamaktadır. Sunulan çalışmalarda kullanılan sanat teknikleri arasında şunlar yer almaktadır: intaglio, yüksek baskı (relief), dijital baskıresim, kâğıt hamuru resimleme, kolaj ve çizim. Tarihsel ve referans niteliğindeki görseller, Frerichs'in çalışma yöntemini ve araştırmasını açıklığa kavuşturmak amacıyla kullanılmıştır. Sonuç olarak, Vilnius, Litvanya'da sergilenmek üzere üretilen en yeni sanat eserlerine özel bir vurgu yapılacaktır.

Timothy Frerichs'in yerleştirmeleri, kâğıt işleri ve sanatçı kitapları uluslararası ölçekte geniş bir sergileme alanı bulmuştur. Sanat çalışmaları, uluslararası kamu, kurumsal ve özel koleksiyonlarda yer almaktadır. Frerichs, Amerika Birleşik Devletleri'nin Fredonia kentinde New York Devlet Üniversitesinde "Seçkin Sanat Profesörü" unvanına sahiptir.

Anahtar Kelimeler: Baskıresim, Haritalar, Malzemeler.

[2] Seçkin Profesör, New York Eyalet Üniversitesi Fredonia, frerichs@fredonia.edu

SUSPENDED BY AIR PRESSURE

Koichi Yamamoto[1]

ABSTRACT

This project explores the intersection of printmaking, aerodynamics, and human connection through the art of kite-making. Inspired by animism -the belief that natural objects and the universe possess souls- I use kites as translators of invisible natural forces. Kites reveal the movement of air and the dynamic patterns shaped by atmospheric pressure, temperature differences, and the Earth's rotation.

My research investigates how minimal weight and structural integrity allow a kite to achieve stable flight in unpredictable winds. Through experimental design, folded paper planes, and ram-air kites, I seek to visualize airflow and the balance between lift, drag, tension, and gravity. Kite-making becomes a form of problem-solving, teaching me to eliminate unnecessary elements and respond creatively to natural phenomena.

This practice extends printmaking beyond traditional gallery settings, fostering interaction between art, environment, and community. Flying a kite is both a physical and spiritual act—a way to engage with the forces of nature while sparking curiosity, wonder, and shared experience.

Ultimately, this project is about collective resilience and discovery. Each flight embodies the dialogue between humans and the natural world, reminding us of our participation in larger, unseen systems.

Keywords: Kite, Printmaking, Aerodynamics, Nature, Collaboration

[1] Professor, The University of Tennessee, School of Art, Knoxville, TN, USA, kyamamo2@utk.edu

HAVA BASINCI İLE ASKIYA ALINMIŞ

Koichi Yamamoto[2]

ÖZET

Bu proje, uçurtma yapımı sanatı aracılığıyla baskıresim, aerodinamik ve insan bağlantısının kesişim alanını araştırmaktadır. Doğal nesnelerin ve evrenin bir ruha sahip olduğuna inanan animizmden ilhamla, uçurtmaları görünmez doğal güçlerin çevirmenleri olarak kullanıyorum. Uçurtmalar, hava hareketini ve atmosfer basıncı, sıcaklık farkları ile Dünya'nın dönüşü tarafından şekillenen dinamik desenleri görünür kılar.

Araştırmam, en az ağırlık ve yapısal bütünlüğün uçurtmanın öngörülemeyen rüzgârlarda dengeli bir uçuş elde etmesini nasıl mümkün kıldığını incelemektedir. Deneysel tasarım, kâğıt katlama uçakları ve ram-air türü uçurtmalar aracılığıyla hava akışını; kaldırma, sürüklenme, gerilim ve yerçekimi arasındaki dengeyi görselleştirmeye çalışıyorum. Uçurtma yapımı, gereksiz unsurları ortadan kaldırmayı ve doğal olgulara yaratıcı biçimde yanıt vermeyi öğreten bir problem çözme biçimine dönüşmektedir.

Bu pratik, baskıresmi geleneksel galeri mekânlarının ötesine taşıyarak sanat, çevre ve toplum arasında etkileşim kurar. Uçurtma uçurmak hem fiziksel hem de tinsel bir eylemdir—doğanın güçleriyle ilişki kurmanın ve merak, hayret, ortak deneyim üretmenin bir yoludur.

Sonuç olarak bu proje, kolektif dayanıklılık ve keşif üzerine kuruludur. Her uçuş, insanlarla doğal dünya arasındaki diyaloğu temsil eder ve daha büyük, görünmez sistemlerin bir parçası olduğumuzu hatırlatır.

Anahtar Kelimeler: Uçurtma, Baskıresim, Aerodinamik, Doğa, İş birliği.

[2] Profesör, Tennessee Üniversitesi, Sanat Okulu, Knoxville, TN, ABD, kyamamo2@utk.edu

CERAMICS AND SPACE / SERAMİK VE MEKAN[1]

Zhang Jingjing[2]

Giriş

Herkese merhaba, ben Jingdezhen Seramik Üniversitesi'nden geliyorum. Seramik sanatı tasarımı ve yaratımı ile 30 yıldır uğraşıyorum ve seramik çalışmalarım hiç durmadı. Kendime özgü seramik eser tarzımı arayıp yaratmaya çalışıyorum; aynı zamanda sık sık tarihe de dönüp bakıyorum ve seramiklerin aslında her zaman yaşamımızla yakından ilişkili olduğunu görüyorum. Tarihte seramik, insanlıkla ayrılmaz bir bütündür ve insan toplumunun sürekli gelişiminin ve ilerlemesinin kanıtıdır. Modern seramiğin gelişimi ve ilerlemesi ise, modern insanın güzel bir yaşam özlemi ve daha üst düzeydeki manevi arayışıyla birlikte var olmaktadır.

Seramiğin icadı ve ilerlemesi, insan uygarlığının evrimine eşlik etmiş ve aynı zamanda tarihte Doğu ile Batı arasındaki ticaretin en önemli mallarından biri olmuştur. Eski zamanlardan günümüze seramik, insanların yaşamıyla yakından bağlantılı olagelmiştir. İnsanlığın gelişim sürecinde yerinin doldurulması bir yana, insan yaşamında vazgeçilmez bir parça haline gelmiştir. Peki, seramiğin var olma anlamı nedir? Seramik ile yaşam, seramik ile mekân arasındaki ilişki nedir? Seramik mekânda nasıl uygulanır? Seramiğin modern toplumdaki yeni gelişim eğilimleri nelerdir? Bunlar, muhtemelen bir seramik çalışanının dikkat etmesi ve düşünmesi gereken sorulardır. Bence seramiğin insanlık için en az iki anlamı olmalıdır: *biri maddi, diğeri manevi boyut*. Maddi boyutta, seramiğin bir nesne olarak pratik işlevi vardır. Manevi boyutta ise seramik, bir estetik kaygıdır ve insanlığın manevi beklentileri ile medeniyet sembollerini taşır.

Seramiğin eski ve modern "mekanlardaki" uygulamasının tarihsel bir gözden geçirmesi:

Seramiğin modern mekâna dahil olmasının anlamı, çeşitliliği ve bazı örnekleri etrafında paylaşımlarda bulunacağım. Bu vaka analizleri yoluyla, modern mekânda seramik uygulamalarının çeşitliliğini, olasılıklarını ve anlamını analiz ederek, seramiğin modern mekânda olması gereken güzel geleceğini ve çeşitlendirilmiş potansiyelini ortaya koymayı amaçlıyorum. Avrupa'da çömlekçilik ilk olarak Neolitik Çağ'da (MÖ 6000-4000) ortaya

[1] 22-23 Ekim 2025'te AART Uluslararası Anadolu Sanat Sempozyumunda Prof. Zhang Jingjing'in yapmış olduğu sunuma ait metindir.

[2] Profesör, Jingdezhen Seramik Üniversitesi, Jiangxi / Jingdezhen, Çin Halk Cumhuriyeti.
Professor, Jingdezhen Ceramic University, Jiangxi / Jingdezhen, People's Republic of China.

çıkmıştır. Bu dönemin en önemli çanak çömlekleri ve küçük seramik figürinleri, ailevi ayinler ve tapınma törenleriyle yakından ilişkilidir. Benzer dekoratif formlar aynı zamanda çanak çömleklerde, evlerde ve ev eşyalarında da görülmektedir. Bulgaristan'da keşfedilen ve birçok küçük insan figürü ile mobilyadan oluşan bileşik sunu kapları, minimalist ve canlı formları, sade ve zarif süslemeleri ile seramiğin mekânda var olduğu ve mekanla ilişki kurduğu en erken örnekler gibi görünmektedir.

Mısırlılar Nil Nehri havzasındaki kara toprağı tuğla ve çanak çömlek yapmak için kullanmışlardır. Pers Kralı I. Darius, Susa'daki sarayını süslemek için bol miktarda sırlı seramik malzeme kullanmıştır; "Muhafızlar Alayı" şu anda Paris'teki Louvre Müzesi'nde sergilenmektedir. Ahameniş İmparatorluğu saraylarında bu tür dekorasyonlar her yerde görülebilmektedir. Bu sırlı seramik duvar süslemeleri mavi, beyaz, sarı, yeşil, siyah-mor olmak üzere beş çeşit sırla kullanılmış ve görkemli bir etki yaratmıştır. Orta İslam dönemi Pers seramiğinin dekoratif desenleri ve tekniklerindeki geometrik desenler, yazı desenleri, kıvrık dallar gibi motifler sadece seramik tabaklarda ve seramik lambalarda değil, aynı zamanda seramik karolarda da ortaya çıkmış ve Pers mimari süslemesinin önemli bir sembolü haline gelmiştir. Bu da seramik dekoratif desenlerinin sadece pratik eşyalarda değil, aynı zamanda mimari seramik karolarda da yaygın olarak kullanıldığını ve yaşam eşyalarından mimari mekâna geçerek binanın vazgeçilmez bir parçası haline geldiğini kanıtlamaktadır.

İtalyan Rönesansı'nda ortaya çıkan "Maiolica" seramikleri, pişirme, beyaz seramik astar uygulama, kuruduktan sonra sarı, mavi, yeşil, mor renklerle boyama teknikleri kullanılarak büyük tabaklar, ağızları açık vazolar, çömlekler ve döşeme karoları üzerinde kullanılmıştır. Bu dönemin seramikleri birçok Avrupa ülkesini büyük ölçüde etkilemiştir. 14. yüzyılda Fransız sarayı, yeşil ve mor seramik karolar üretmek için İtalyan çömlekçileri işe almıştır. Maiolica seramikleri Almanya, Avusturya gibi yerlerde de şömine ve diğer sobalar için kullanılan seramik karolar yapımında yaygın olarak kullanılmıştır.

Barok dönemde Avrupa seramik endüstrisinin geliştiği yer Hollanda'nın Delft kentiydi. 16. yüzyıl sonu ve 17. yüzyıl başında Hollanda çömlekçilik sanatı Çin'den büyük ölçüde etkilenmiş, Çin porselenlerinin desenlerinden Avrupalıların anlayışına uygun formlar seçilmiş ve bunlar birleştirilmiştir. Günlük eşyaların yanı sıra, seramik karoların tasarımı ve üretimi sadece iç mekân döşeme malzemesi olarak değil, aynı zamanda duvar dekorasyonu olarak, özellikle de iç mekân şömine çevrelerinde neredeyse tamamen seramik karolarla kaplanmıştır. Şu anda Amsterdam'daki Rijksmuseum'da bulunan mavi-beyaz desenli kuşlu ve çiçekli seramik karolar, Delft mavi-beyaz seramik karolarının temsilci eserlerindendir.

Neoklasik dönemde seramik mobilya dekorasyonunda ortaya çıkmış, Sèvres boyalı ve mavi zemin üzerine beyaz rölyef porselen plakalar mobilyalara gömülmüştür. New York Metropolitan Müzesi'nde bulunan gömme porselen yüksek dolap, dekorasyonu ve formu ile kadınların özel odalarındaki mobilyaların tipik özelliklerini taşımaktadır.

***Çin Seramiğinin Mimaride Kullanılması*:**

Shang Hanedanlığı'nın erken dönemlerindeki yapı seramiği olan seramik su boruları ile başlamıştır. Shaanxi'deki Huaqing Sarayı'nda bulunan üç özel şekilli gri seramik boru, şu ana kadar ülkemizde keşfedilen Shang ve Zhou dönemlerine ait en erken ve en büyük çaptaki seramik su borularıdır. Bu da göstermektedir ki, günümüzden dört bin yıl önce, Çin'in kadim halkları seramik su borularını icat etmişlerdir. Geniş ağız kısmı dişi ağız, küçük ucu ise erkek ağızdır; dişi ağız başka bir su borusunun erkek ağzına bağlanabilir ve ardından sırayla eklenerek istenen uzunluğa ulaşılabilir. Şaşırtıcı olan, bu düzgün şekilde üretilmiş seramik su borularının, dört bin yıldan daha uzun bir süre önce atalarımızın geniş alanlarda yapay su tesisatları kullandığını göstermesidir.

Batı Zhou Hanedanlığı'nın başlangıcında, kiremit ve oluk kiremit gibi yapı seramikleri de yenilikçi bir şekilde ortaya çıkmıştır. Qin Hanedanlığı döneminde İmparator Qin Shi Huang Çin'i birleştirmiş, Çin milletinin ekonomisi ve kültürü hızla gelişmiştir. Han Hanedanlığı'na gelindiğinde el sanatlarındaki ilerleme büyük bir sıçrama göstermiştir. Bu nedenle Qin ve Han hanedanlıkları döneminde seramik üretiminin ölçeği, pişirme teknolojisi, miktarı ve kalitesi önceki tüm dönemleri aşmıştır. Qin ve Han hanedanlıklarında yapı seramiği, seramik endüstrisinde önemli bir yer tutmuş, bunların en karakteristik olanları resimli tuğlalar ve çeşitli desenli kiremit örnekleri olup, genellikle "Qin tuğlası Han kiremidi" olarak anılırlar. Bu, Çin'in eski çağlardaki emekçi halkının yapı seramiğindeki büyük yaratıcılığını yansıtır ve kiremit çatılı ev mimarisinin öncüsü olmuştur. Han Hanedanlığı'ndaki delikli tuğlaların desenleri, konu bakımından geniş, içerik bakımından zengin, kompozisyon bakımından öz, imgeler bakımından canlı ve çizgiler bakımından güçlüdür. Sadece bir yapı malzemesi olarak değil, daha çok resimli tuğla mezarlar inşa etmek için kullanılmışlardır. "Qin tuğlası Han kiremidi"nin içeriği de zengindir, bu dönemin mimari dekorasyonunun ihtişamını gösterir ve o dönemdeki üretim faaliyetlerinin sahnelerini yansıtır. Çeşitli figürler, müzik ve dans, at arabaları, avcılık, hayvan eğitimi, dövüş, kuşlar ve hayvanlar, mitolojik hikayeler vb. dahil olmak üzere, o dönemin sosyal yaşamının ve üretimin gerçek bir tasviridir. Çin tuğla ve kiremitlerine benzer şekilde, Kore'de de işçilik açısından yakın, şekil açısından benzer yapı tuğla ve kiremitleri ortaya çıkmış, bu da Çin ve Kore'nin mimari kültüründeki yakınsama ve

etkileşimi göstermektedir. Çin'in tuğla ve kiremitleri mimari mekânda kullanmasının bir başka örneği, Foshan'ın sırttaki kiremitleri ve heykelcikleridir. Tang Hanedanlığı'nın sonunda başlamış, Ming ve Qing hanedanlıklarında gelişmiştir. Antik Shiwan fırınlarının üretimi tamamen halkın günlük ihtiyaçları içindi, çeşitli günlük yaşam 所需的 kiremit kaplar (yerel halk tarafından "çömlek" olarak adlandırılır) ana ürünlerdi; kiremit kaplar dışında Shiwan, seramik heykelcikler, yani "Shiwan bebekleri" ile de ünlüdür. Shiwan seramik heykelciklerinin dekorasyonu, tapınaklar gibi büyük kamu binalarının çatı sırtlarında yer alır, konuları zengin, üretimi zarif, figürleri gerçekçi, çiçek ve kuşları canlıdır, binaya sanatsal bir parıltı katar. Huī mimarisinde genellikle küçük yeşil-siyah kiremitler kullanılır. Kiremitlerin çatıda kullanılmasının yanı sıra, duvar dekorasyonunda da kullanılırlar, kullanım ve dekorasyon işlevlerinin ikisini birden taşırlar. Buradaki resim, mevcut Huī mimarisinde yeşil-siyah kiremitlerin duvarda, pencere işlevi görecek şekilde kullanıldığını göstermektedir. Soldaki ilk resmin işlevi özeldir, aynı zamanda Huī mimarisindeki çalışma odasının yakma fırını olarak da kullanılır.

Tuğlanın uygulanmasındaki en muhteşem örnek, Qin Hanedanlığı'nın Çin Seddi'dir. Projenin büyüklüğü ve kullanılan tuğla miktarının çokluğu dünyada nadirdir. Çin'in antik askeri savunma tahkimatıdır, yüksek, sağlam ve kesintisiz uzun bir duvardır. Sadece tek başına izole bir şehir duvarı değil, şehir duvarı ana yapı olmak üzere, çok sayıda kale, engel ve kulpenin birleşiminden oluşan bir savunma sistemidir. Seddin inşasında kullanılan yeşil-siyah tuğlalar kil pişirilerek yapılmış, tuğla fırınlarında 900°C-1100°C'de 8-15 gün süreyle pişirilerek üretilmiştir.

Sırlı tuğlaların (Liu Li) çatılarda kullanılması Kuzey Wei döneminde başlamıştır. Parlak, dayanıklı ve güzel çatı malzemesi, görkemli ve ihtişamlı renkleri kraliyet ailesinin tekelinde olmuştur. Altın sarısı, zümrüt yeşili, kırmızı, mavi, siyah, mor, beyaz gibi renkler mevcuttur ve aynı zamanda kraliyet yapıları ile sivil yapılar arasındaki farkı gösterir. Güzel kullanım, çeşitlilik arz eden çatılar, kullanım ve dekorasyonun uyumluluğu sırlı tuğlaların özelliğidir ve aynı zamanda insan ile doğanın uyumu fikrinin en iyi yorumudur, insan ile doğanın uyumlu birliğini gerçekleştirir, Çin feng shui'sinin özüdür. Aynı sırlı tuğlalar, renk, dekorasyon ve şekil açısından katı bir hiyerarşik sisteme sahiptir. Yasak Şehir beş yüz yılı aşkın fırtınaları atlatmış olmasına rağmen, çatısındaki sırlı tuğlalar hala altın gibi parlamaktadır, bu da mimari tarihinin bir mucizesidir.

Yasak Şehir'in zeminlerindeki "altın tuğlalar" da antik mimaride seramik tuğlaların kullanımının bir örneğidir. Suzhou, Lumu'dan üretilmişlerdir, Ming ve Qing

hanedanlıklarından itibaren her dönemin imparatorlarının beğenisini kazanmış ve imparatorluk sarayı yapılarının özel, yüksek kaliteli döşeme tuğlaları haline gelmişlerdir. Ming Hanedanlığı Yongle döneminde, İmparator Yongle (Zhu Di) başkenti Beijing'e taşımış ve Yasak Şehir'i inşa etmek için büyük inşaat projeleri başlatmıştır. Lumu tuğla fırınları, üstün kaliteleri nedeniyle İmparator Yongle'nin övgüsünü kazanmış ve fırınlara "İmparatorluk Fırınları" adı verilmiştir. Hammaddelerin seçimi mükemmel, üretim süreci karmaşıktır, toprak seçme ve çamur hazırlama, çamuru yoğurma, kalıplama ve kurutma, fırına yükleme ve ateşleme, hafif ateşte tütsüleme, ateşi söndürme ve fırından çıkarma ile parlatma işlemleri genellikle bir buçuk yıl sürer. Tuğlalar tamamlandıktan sonra su yoluyla Beijing'e taşınır. Dokusu sert ve ince olduğu için, metal gibi ses çıkardığından dolayı "altın tuğla" olarak adlandırılır.

Yine bir imparatorluk sarayı olan Bangkok, Tayland'daki Büyük Saray (The Grand Palace) da seramik dekorasyonunun bir örneğidir. İhtişamlı yapılar, yeşil seramik kiremit çatı sırtları ve koyu kırmızımsı mor sırlı tuğla çatılar kullanmıştır. Seramik parçaları, sedef, cam, altın varak başlıca dekorasyon malzemeleridir, seramik parçalarının yanı sıra, Jingdezhen'den gelen birçok boyalı seramik levha da binanın merdivenleri, köşeleri gibi yerlerde dekorasyon olarak kullanılmıştır. Bangkok'taki Wat Arun Tapınağı da çeşitli seramik parçalarıyla kakmalıdır. O zamanlar Çin-Tayland deniz ticaretinde gemilerin ağırlık yetersizliğinden korkulduğu için, gemilerin dip kısmını ağırlaştırmak amacıyla bol miktarda porselen kullanılmış, saray ve tapınak inşa edilirken atık değerli hale getirilmiş, porselenler kırılarak dekorasyon olarak kullanılmış ve kendine özgü, Doğu-Batı karışımı bir mimari tarz oluşturulmuştur. Beijing Xuanwu Bölgesi'ndeki Baotou Zhang sokağının meşhur "köşeyi dönüş açısını yumuşatma" uygulaması, 2007 yılında Xuanwu Bölgesi'nin yenileme çalışmaları sırasında kaldırılmıştır. Eski Beijing'in sokaklarının çoğu geniş olmadığından ve sakinlerin ulaşımı çoğunlukla yürüyerek olduğundan, sokaklardaki ana ulaşım aracı at arabalarının sokak dönemeçlerinden geçişi, keskin köşeler nedeniyle oldukça zordu. Birisi, dönüş noktasındaki duvarı örerken bir "köşeyi" yumuşatma fikrini buldu, böylece keskin köşeli olan kavşak, dik açısı olmayan bir kavise dönüştü, bu da hem at arabalarının geçişini kolaylaştırdı hem de yayaların yürümesini sağladı. Yukarıdaki açıklamalardan da anlaşılacağı gibi, her tarihsel dönemde, hanedan, bölge veya ülke fark etmeksizin, kapları tutma işlevi dışında, seramik insan yaşamının çeşitli ihtiyaçlarını karşılayan çok sayıda işlevi yerine getirmiş ve her zaman belirli bir "işlev" ön koşuluyla var olmuştur; ister seramik su borusu ister seramik şömine, ister seramik karo veya sırlı kiremit olsun, pratik ve estetik ihtiyaçlar, eski ve modern zamanlarda, Doğu'da ve

Batı’da insanların güzel bir yaşam özlemini ve arayışını yansıtmaktadır.

Sonuç ve Değerlendirme

Seramik ile modern mekân arasındaki ilişkiyi araştırmanın anlamı şu noktalardadır:

1. Modern mekân kavramı altında seramik ve mekân tasarımına ilişkin ilgili araştırmalar, seramik sanat tasarım eserleri ile modern çevresel mekân arasındaki yeni ilişkileri keşfetmeye yardımcı olur.

2. Modern mekân kavramı altında seramik sanat tasarımı ve yaratım uygulamaları üzerine yapılan araştırmalar, modern seramiğin gelişimine yeni bir canlılık katmaya, seramik sanat eserlerinin formlarını zenginleştirmeye yardımcı olur.

3. Seramik ve mekânın birbirine uyumlu ve birbirini tamamlayıcı ilişkisi, modern çevre sanatının gelişimindeki yeni bir yöndür ve mevcut zamanın arka planına uygun, kültürel içeriğe sahip modern çevresel mekanlar yaratılmasına katkıda bulunur. Günümüzde seramik, özel bir dokuya ve çeşitli ifade biçimlerine sahip bir malzeme olarak, şu anda çağın ihtiyaçlarına daha uygun, modern çevresel gelişime adapte olmuş bir formda ortaya çıkmakta ve aynı zamanda kitlesel yaşam standartlarının yükselmesi ve estetik ihtiyaçların ilerlemesinin doğal bir sonucudur.

Çin, endüstriyel dönüşüm ve sosyal devrimlerden geçtiği yeni bir tarihsel dönemdeyken, seramik endüstrisinin gelişimi yepyeni bir çağa girmiş, çeşitlendirilmiş, ihtiyaç odaklı yeni bir döneme yönelmiştir. Çin’in kendi gelişimine bakıldığında, Çin'in devasa nüfusu ve pazarı, yüksek hızla gelişen ekonomik canlılığı, büyük bir pazar talebini taşımaktadır. Jingdezhen, Ulusal Seramik Kültürü Mirasını İnovasyon Deneme Bölgesi olarak onaylandıktan sonra, seramik endüstrisinin yeni gelişimi çok önemli bir konu haline gelmiştir. Şüphesiz, Jingdezhen Çin seramik endüstrisi gelişiminin göstergesi olacaktır. Jingdezhen’in bin yılı aşkın porselen yapım tarihi, geleneksel temelleri çok derindir, Jingdezhen her zaman el yapımı seramikleriyle ünlü olmuştur, tarihte var olan dört büyük porselen “Mavi-beyaz, Famille rose, ‘Açık işlemeli’, İnce cidarlı” geleneksel seramik işçiliğinin klasikleridir. Çağdaş Jingdezhen, gelişim dalgalarıyla karşı karşıya kaldığında, gerçekten de düşünme ve değişim yapması gerekmektedir.

Mekân ihtiyaçlarına yönelik seramik çağı nedir?

Modern insanların yaşam ve çalışma mekanları büyük değişikliklere uğramıştır, seramik sadece çay takımları, sofra takımları, sıhhi tesisat malzemeleri olarak var olmamaktadır,

geleneksel seramik ürünler olan sofra takımları, çay takımları bile, içinde bulundukları mekan nedeniyle daha fazla form, dekorasyon, işlev gereksinimiyle yüklenmiştir; yani mekan gereksinimi yüklenmiştir. Çağdaş insanların ihtiyaçlarına uygun daha fazla formları vardır. Seramik, insanlığın daha fazla manevi ihtiyacını taşıyacak, sanatın yaşama girmesinin çeşitlendirilmiş bir taşıyıcısı haline gelecektir. Mekânı çevre olarak alan bütüncül bir perspektifte, seramik, kapsayıcılığı güçlü, kapsamı geniş bir sanat aracı haline gelmektedir. Seramiği modern yaşam çevresine nüfuz eden bir unsur olarak analiz etmek, seramiğin modern çevrenin vazgeçilmez bir unsuru haline gelmesinin derin nedenlerini araştırmak; farklı çevresel mekân durumlarına uygun çağdaş seramik sanatının dışsal ifade biçimlerini keşfetmek, aynı zamanda mekân ortamının seramiğin sanatsal tasarımı üzerindeki etkisini incelemek anlamına gelir. Modern çevresel mekân kavramı altında çağdaş seramik tasarımı ve yaratım uygulamaları üzerine ilgili araştırmalar yapmak, seramik ve çağdaş mekânın birleşik uygulamasının sanatsal özelliklerini daha da ortaya çıkarmaya yardımcı olur. Seramik sanat tasarımının kamusal alana dahil olması, seramiğin daha çeşitli ve zengin bir durumla modern insanın yaşam alanına girmesini sağlayacak, yaşamımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelecektir; ister tek bir seramik sanat eseri isterse seri üretim seramik endüstriyel ürünleri olsun, çevreyle uyumlu bir bütünlük sağlayabilir, seramik ile modern çevresel mekanın çeşitli yapı ve form unsurlarının iyi bir şekilde birleşimini gerçekleştirebilir, böylece seramik endüstrisinin gelişimi için yeni giriş noktaları ve fırsatlar sağlayabilir.

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ | GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

GSF 40 .YIL



TAM METİN BİLDİRİLER
FULL TEXT PAPERS

SANAT VE TASARIMIN ZAMAN İÇİNDEKİ DÖNÜŞÜMÜ: DİJİTAL PARADİGMALAR, YAPAY ZEKÂ (YZ) ESTETİĞİ VE GELECEĞİN BİÇİMLENİŞİ

Fehmi Soner Mazlum[1] Özge Mazlum[2]

ÖZET

Bu araştırma, sanat ve tasarımın tarihsel dönüşümünü yapay zekâ (YZ) bağlamında ele alarak, dijital çağda ortaya çıkan yeni estetik paradigmaları incelemektedir. Problem olarak YZ'nin özgünlük, yaratıcılık, etik ve epistemolojik boyutlarda sanat ve tasarım üzerindeki etkileri ele alınırken; insan-makine iş birliğinin yaratıcı süreçleri nasıl dönüştürdüğünü ortaya koymak amaçlanmıştır. Yöntem olarak literatür taraması, kuramsal analiz ve örnek olay incelemeleri kullanılmıştır. Makale, AARON ve The Painting Fool gibi erken dönem YZ uygulamalarından başlayarak, Sougwen Chung ve Mario Klingemann gibi çağdaş sanatçılarla insan-makine ortaklığının performatif düzleme taşındığını gösteren örneklerle ilerlemektedir. Generative Design, GAN ve sinir ağları gibi teknolojilerle YZ, yalnızca üretim sürecini değil, düşünme biçimlerini de dönüştüren kültürel bir aktör haline gelmiştir. Disiplinlerarası etkileşim, etik sorumluluklar ve veri temelli estetik anlayış, sanatın geleceğini şekillendiren temel dinamikler olarak sunulmuştur. Bulgular, YZ'nin sanatçının rolünü "ortak-yaratıcı"ya dönüştürdüğünü; estetik üretimin veri, algoritma ve kullanıcı deneyimi ekseninde yeniden tanımlandığını göstermektedir. Sonuç olarak, sanat ve tasarım YZ ile birlikte bireysel sezgiden kolektif yaratıcılığa evrilen, etik ve epistemolojik sorumluluklarla şekillenen çok boyutlu bir paradigma sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yapay zekâ, Dijitalleşme, Sanat ve tasarım, Estetik dönüşüm.

[1] Doç. Dr., Başkent Üniversitesi, GSTMF, Görsel İletişim Tasarımı,smazlum@baskent.edu.tr, 0000-0002-9821-8547

[2]Prof. Dr., Başkent Üniversitesi, GSTMF, Görsel İletişim Tasarımı, ozgem@baskent.edu.tr, 0000-0003-2284-563X

A TEMPORAL PERSPECTIVE ON ART AND DESIGN: DIGITALIZATION, ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI), AND EMERGING FORMS

Fehmi Soner Mazlum[3] Özge Mazlum[4]

ABSTRACT

This study examines the historical transformation of art and design through the lens of artificial intelligence (AI), exploring the emergence of new aesthetic paradigms in the digital age. The study addresses the impact of AI on originality, creativity, ethics, and epistemology within artistic and design practices, aiming to reveal how human-machine collaboration reshapes creative processes. Methodologically, it employs literature review, theoretical analysis, and case studies. Beginning with early AI applications such as AARON and The Painting Fool, the article progresses to contemporary examples involving artists like Sougwen Chung and Mario Klingemann, demonstrating the performative dimension of human-machine partnerships. Through technologies such as Generative Design, GANs, and neural networks, AI has evolved into a cultural agent that transforms not only production processes but also modes of thinking. Interdisciplinary interaction, ethical responsibilities, and data-driven aesthetic approaches are presented as key dynamics shaping the future of art. The findings indicate that AI redefines the artist's role as a "co-creator" and reframes aesthetic production around data, algorithms, and user experience. In conclusion, art and design in the age of AI offer a multidimensional paradigm shaped by collective creativity, ethical considerations, and epistemological shifts.

Keywords: Artificial intelligence, Digitalization, Art and design, Aesthetic transformation.

[3] Assoc. Prof. Dr., Başkent University, Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Department of Visual Communication Design, smazlum@baskent.edu.tr, 0000-0002-9821-8547

[4] Prof. Dr., Başkent University, Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Department of Visual Communication Design, ozgem@baskent.edu.tr, 0000-0003-2284-563X

GİRİŞ

Sanat ve tasarım, tarih boyunca teknolojiyle sürekli etkileşim içinde olmuş; her yeni buluş estetik üretimin yönünü dönüştürmüştür. Matbaanın icadı, fotoğrafın keşfi, sinemanın doğuşu ve bilgisayarın yaygınlaşması bu dönüşümün belirgin örneklerindendir. Günümüzde ise bu çizgi, yapay zekâ (YZ) ile yeni bir kırılma noktasına ulaşmıştır.

YZ, mantık, öz-farkındalık, kavrama, akıl yürütme, problem çözme ve yaratıcılık gibi bilişsel yetilerin, biyolojik olmayan bilişimsel sistemler aracılığıyla yerine getirilebilmesidir. Bu yetilerin başarılmasında matematiksel öğeler ile bilişsel disiplinler birlikte kullanılmaktadır (Artut, 2019, s. 767).

YZ araştırmalarının kökeni 1950'lere uzanır. Simon (1995, s. 96), bu alanı "deneysel bir bilim" olarak tanımlamış ve bilgisayarların insan zihnini incelemede eşsiz bir laboratuvar işlevi gördüğünü belirtmiştir. Alan Turing'in "makineler düşünebilir mi?" sorusu, bilgisayar tabanlı deneysel modellerin gelişimini tetiklemiştir. Turing'in önerdiği ve sonradan "Turing Testi" olarak adlandırılan yöntem, bilgisayarların insan benzeri mantıklı yanıtlar üretip üretemeyeceğini sorgulamış ve YZ'nin teorik temellerini oluşturmuştur (Nabiyev, 2021, s. 54). Bu noktadan itibaren YZ; matematik, psikoloji, dilbilim ve mühendislik gibi disiplinlerle etkileşim içinde gelişerek hem bilimsel araştırmaların hem de sanat ve tasarım pratiklerinin yeni bir çalışma alanı haline gelmiştir (Rezk, 2023). Boden (2016, s. 3), YZ'nin problem çözme süreçleri ile birlikte yaratıcı düşünce biçimlerini de modelleme gücüne sahip olduğunu; özellikle sanat, müzik ve edebiyat gibi alanlarda yeni olasılık uzayları yarattığını vurgulamıştır.

21. yüzyılda teknolojinin hızlı gelişimi, sanat ve tasarım disiplinlerini doğrudan etkilemiş; insan merkezli üretim anlayışı, makine öğrenmesiyle şekillenen hibrit bir yaratım sürecine evrilmiştir. Artut'a (2019, s. 780) göre; sanatçı artık tekil bir üretici olmaktan çıkmakta; veriyi yöneten ve algoritmik süreçleri estetik bağlama taşıyan bir aracıya dönüşmektedir. Bu değişim, sanatçı ile makine arasında karşılıklı beslenmeye dayalı yeni bir üretim ilişkisini gündeme getirmektedir.

Bu yeni estetik paradigma, YZ ile üretilen eserlerin özgünlük ve yaratıcılık bağlamında nasıl değerlendirileceği sorusunu da açığa çıkarmaktadır. Sternberg, Amabile ve Boden gibi araştırmacılar yaratıcılığı farklı boyutlarda ele almış; özellikle Boden'ın P-yaratıcılık (kişisel düzeyde yenilik) ve T-yaratıcılık (tarihsel düzeyde yenilik) ayrımı bu bağlamda önemli bir referans noktası sunmuştur (Artut, 2020, s. 214). Boden'ın (2004, s. 3-5) yaratıcılığın üç biçimine ilişkin modeli, YZ üretimlerini analiz etmek için analitik bir çerçeve sunmaktadır:

kombinasyonel yaratıcılık, keşifsel yaratıcılık ve dönüşümsel yaratıcılık. Ancak bu üretimlerin gerçekten yaratıcı sayılıp sayılamayacağı, sanat dünyasında hâlâ tartışmalı bir konudur.

YZ ile sanat üretimi, telif hakları ve eser sahipliği bağlamında da ciddi sorunları gündeme getirmektedir. Algoritmik işleyişin çoklu kaynaklardan beslenmesi, bir eserin özgün sahibinin kim olduğu sorusunu muğlaklaştırmakta; veri setlerinde yer alan kültürel stereotipleri yeniden üretme riski ise etik ve toplumsal değerlendirmeleri zorunlu kılmaktadır. Quan vd. (2023, s. 2), büyük veri ve YZ tabanlı tasarımın, kullanıcı gereksinimlerini daha doğru analiz ederek kısa sürede yenilikçi ürünlerin ortaya çıkmasını sağladığını belirtmektedir. Sreenivasan & Suresh (2024, s. 298) ise; YZ ile tasarım düşüncesinin kesişimini incelemiş ve bu birlikteliğin empati, yaratıcılık ve kullanıcı odaklılık ilkeleriyle birleştiğinde etik ve sorumlu tasarım için yeni fırsatlar sunduğunu vurgulamıştır. Bu yaklaşım, kullanıcı deneyimi, veri güvenliği ve toplumsal fayda gibi unsurları da merkezine almaktadır.

Tüm bu gelişmeler, insan ile makine arasındaki yaratıcı iş birliğini "melez yaratıcılık" kavramı çerçevesinde değerlendirmeyi gerektirmektedir. Melez yaratıcılık, sanatın insan öznelliğine dayalı bir etkinlikten, algoritmik zekânın katkısıyla yeniden tanımlanan bir sürece dönüşmesine işaret etmektedir.

Bu tartışmalar, sanatın ve insanlığın geleceğini de ilgilendiren varoluşsal boyutlar taşımaktadır. Bostrom (2014, s. vii), "süperzekâ" kavramıyla insan zekâsını aşan sistemlerin etik ve toplumsal risklerine dikkat çekmiş; bu teknolojilerin insanlık için hem büyük bir potansiyel hem de ciddi bir tehdit barındırdığını belirtmiştir. Dolayısıyla YZ destekli yaratıcı süreçler, günümüz sanat ve tasarımının en temel meselelerinden birini oluşturmaktadır ve aşağıda bu sürecin farklı yönleri tartışılacaktır.

Sanat ve Yapay Zekâ İlişkisi

YZ, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren sanatsal üretimin yöntemlerini ve kavramsal çerçevesini dönüştüren bir paradigma olarak öne çıkmaktadır. Bu dönüşümün erken örneklerinden biri, 1970'lerde Harold Cohen tarafından geliştirilen AARON adlı yazılımdır. Başlangıçta soyut çizimler üreten AARON, zamanla renkli ve üç boyutlu eserler ortaya koyarak galerilerde sergilenmiş; böylece YZ'nin sanat dünyasında yaratıcı bir araç olarak kabul görmesini sağlamıştır (Cohen, 2017, s. 64).

Bu çizgi, 2000'li yıllarda Simon Colton'un "The Painting Fool" programıyla daha ileri taşınmıştır. Colton, makinelerin estetik açıdan tatmin edici görseller üretirken yaratıcı bir özne

gibi davranıp davranamayacağını araştırmıştır. Program, verileri işleyerek özgün yorumlar geliştirebilmiştir (Ramsey, 2012).

Günümüzde Sougwen Chung gibi sanatçılar, insan-makine iş birliğini performatif düzleme taşımaktadır. Chung'un robotlarla gerçekleştirdiği resim performanslarında makineler, sanatçının çizgilerini taklit etmekle kalmayıp kendi estetik yorumlarını üretmektedir. Böylece üretim süreci, sezgi ile algoritmik yaratıcılığı birleştiren hibrit bir deneyime dönüşmektedir (Mitchell, 2022).

Generative Adversarial Networks (GAN), Neural Style Transfer (NST), Creative Adversarial Network (CAN) ve AICAN gibi sistemler aracılığıyla özgün görseller üretilebilmekte; mevcut eserler yeniden yorumlanmakta ve yeni estetik biçimler ortaya konmaktadır. Bu üretim biçimleri, sanat tarihinde fotoğrafın ya da sinemanın icadıyla yaşanan kırılmalara benzer biçimde estetik paradigmayı dönüştürmektedir (Uzun, Akkuzu & Kayrıcı, 2021, s. 220).

YZ üretimleri iki farklı perspektiften değerlendirilmektedir. Bir görüşe göre bu ürünler, yalnızca insanın yönlendirdiği algoritmik süreçlerin çıktısıdır ve özgün sanat sayılmazlar. Diğer görüş ise YZ'nin insan-makine ortaklığının bir parçası olduğunu savunur. Bu durumda eser, bireysel bir öznenin ürünü olmaktan ziyade kolektif ve hibrit bir yaratım sürecinin sonucudur. Sophia adlı robotun çizimleri ya da AICAN'ın tabloları bu tartışmanın somut örnekleridir. Günümüzde sanat eserinin niteliği, insan-makine etkileşimi bağlamında yeniden tanımlanmaktadır.

Tarihsel Perspektif: Antik Çağlardan Dijital Paradigmalara

Sanat ve tasarımın tarihsel serüveni, insanın dünyayı anlamlandırma biçimlerinin, toplumsal düzenlerin ve teknolojik ilerlemelerin görsel bir yansımasıdır. Her dönem, kendi estetik ölçütlerini ve tasarım anlayışlarını üretmiş; sonraki kuşaklara kültürel miras bırakmıştır.

İlk çağlarda mağara resimleri, heykeller ve gündelik kullanım nesneleri, estetik ile işlevsellik arasında ayrım gözetmeden doğayla kurulan ilişkinin görsel ifadeleri olmuştur. Bu üretimler aynı zamanda ritüellerin, inanç sistemlerinin ve toplumsal düzenin sembolleridir. Antik Yunan'da estetik; ölçü, oran ve simetri üzerinden kuramsallaştırılmış; Orta Çağ'da dini sembolizmle birleşerek kültürel belleğin görsel kodlarını taşımıştır.

Rönesans'ta perspektifin keşfi, anatomi bilgisinin gelişimi ve bilimsel merak, görsel temsilin imkânlarını genişletmiştir. Leonardo da Vinci gibi figürler, disiplinlerarası üretimin örneklerini sunmuştur. Estetik, bu dönemde güzellik ölçütleriyle birlikte bilginin üretimiyle de ilişkilendirilmiştir.

19. yüzyılda fotoğrafın icadı, sanatın temsil işlevini sorgulatmış; Empresyonizm ve Kübizm gibi akımların önünü açmıştır. 20. yüzyıl başlarında Modernizm, "form işlevi izler" ilkesiyle akılcı düzen ve yalınlığı ön plana çıkarmış; Bauhaus Okulu sanat ile endüstriyi bir araya getiren bir model sunmuştur. II. Dünya Savaşı sonrası Postmodernizm, çoğulculuk ve yerel kimlikleri tasarımın merkezine almıştır.

Dijital çağda bu dönüşüm daha da hızlanmış; bilgisayar teknolojileri, internet ve dijital görselleştirme yöntemleri sanat üretiminde yeni olanaklar sunmuştur. Sanat sanal ortamlara taşınmış; küresel ölçekte erişilebilir ve etkileşimli bir yapıya kavuşmuştur (Gülpınar & Boyraz, 2024, s. 411).

YZ'nin sanat üretiminde doğrudan yaratıcı bir unsur olarak kullanılmaya başlanması, dijital çağın en dikkat çekici gelişmelerindendir. Büyük veri setleri üzerinden öğrenme ve kendini geliştirme kapasitesine sahip sistemler, sanatçılara biçimsel ve kavramsal açıdan yeni ufuklar açmakta; özellikle derin öğrenme algoritmaları sayesinde insan zihninin öngöremediği estetik biçimler ortaya koyabilmektedir. Bu da sanat üretiminde radikal bir paradigma değişimine işaret etmektedir.

Sanatın Dijital Çağdaki Paradigma Değişimi

Dijital çağda YZ ile sanatın kesişimi, yalnızca üretim biçimlerini değil; sanatın anlamını, değer ölçütlerini ve işlevini de dönüştürerek köklü bir paradigma değişimine neden olmuştur. Bu yeni paradigma, bireysel üretim ve mutlak özgünlük anlayışından uzaklaşarak, insan-makine iş birliğiyle şekillenen, süreç, deneyim ve çoklu aktörlük odaklı bir estetik düzleme evrilmiştir (Artut, 2020, s. 222).

YZ destekli sanat eserleri, izleyiciyi pasif bir gözlemci konumundan çıkararak aktif bir katılımcıya dönüştürmekte; sanat eserini deneyim ve süreç odaklı bir olgu haline getirmektedir. Sougwen Chung'un insan-robot ortak üretimleri ve Mario Klingemann'ın GAN tabanlı deneysel işleri, bu katılımcı ve çoğulcu estetik anlayışın somut örnekleridir.

YZ tarafından üretilen görsel ve işitsel çıktılar, sanat dünyasında yoğun tartışmalara konu olmaktadır. Bu tartışmaların merkezinde, söz konusu üretimlerin birer sanat nesnesi olarak kabul edilip edilemeyeceği sorusu yer almaktadır. YZ üretimlerinin büyük ölçüde insan tarafından belirlenen parametreler ve algoritmalar doğrultusunda şekillendiği görülmektedir. Veri setlerinin seçimi, algoritmanın yönlendirilmesi ve estetik kriterlerin belirlenmesi gibi süreçler, insanın bilinçli tercihleriyle doğrudan ilişkilidir. Bu bağlamda YZ, bağımsız bir özne olmaktan ziyade, insan tarafından yönlendirilen bir araç konumundadır. Ancak insan-makine iş

birliğiyle ortaya çıkan hibrit üretimler, estetik deneyimi genişleten ve sanat nesnesi olarak kabul edilebilen örnekler sunmaktadır.

YZ'nin tasarım alanındaki en önemli uygulamalarından biri, Generative Design (Üretken Tasarım) yöntemleridir. Bu yaklaşım, belirlenen parametreler —örneğin malzeme dayanıklılığı, maliyet, üretim kolaylığı veya morfolojik hedefler— doğrultusunda çok sayıda alternatif tasarım çözümü üretmeyi mümkün kılar. Geleneksel yöntemlerde tasarımcı tek bir form üzerinde yoğunlaşırken, üretken tasarımda YZ'nin sunduğu yüzlerce hatta binlerce çözüm arasından seçim yaparak süreci yönlendirir. Bu durum, tasarım döngülerini hızlandırmakta ve üretim maliyetlerini düşürmektedir (Bagnato, 2023, s. 30).

Generative Design ve YZ tabanlı üretimlerin farklı alanlardaki örnekleri, tasarımın estetik ve işlevsel boyutunu nasıl dönüştürdüğünü açık biçimde ortaya koymaktadır. Örneğin Oio Studio'nun Spawns projesinde (2022), binlerce varyasyon arasından yalnızca üç kaşığın seçilerek üretilmesi, algoritmik çeşitliliğin tasarıma etkisini gözler önüne sermektedir. Otomotiv sektöründe BMW Vision Next 100 (2016), 800 hareketli üçgenden oluşan "yaşayan geometri" yaklaşımıyla dinamizmi tasarımın merkezine taşımıştır. Benzer biçimde Airbus A320 Breeze Wall (2016), insan kemiğinin büyüme biçiminden ilham alarak hem hafif hem de dayanıklı paneller geliştirmiş; böylece mühendislik ile biyomimikri arasında güçlü bir bağ kurulmuştur. Mobilya tasarımında Kartell & Philippe Starck'ın A.I. Chair'i (2019), üretken tasarım sayesinde form ve bileşenlerin en aza indirildiği minimalist bir anlayışı temsil etmektedir. Moda alanında ise G-Star Raw'un AI Denim Cape'i (2023), Midjourney aracılığıyla geliştirilmiş ve YZ desteğinin özgün tasarımlara nasıl kapı aralayabileceğini göstermiştir.

Generative Design yöntemleri, 3D baskı ve robotik üretim teknolojileriyle bütünleştiğinde yalnızca hız ve maliyet avantajı sağlamakla kalmaz; aynı zamanda daha hafif, dayanıklı ve sürdürülebilir ürünlerin geliştirilmesine de olanak tanır. Algoritmalar aracılığıyla üretilen formlar, malzeme kullanımını optimize ederek israfı azaltmakta; doğal yapılardan ilham alan çözümler ise dayanıklılığı çevresel duyarlılıkla birleştirmektedir. Bu bağlamda YZ destekli tasarım, çağdaş tasarımın temel gerekliliklerinden olan sürdürülebilirlik ile işlevsellik-estetik dengesi arasında güçlü bir köprü kurmaktadır.

Yapay Zekâ ve Tasarım

Tasarım, tarih boyunca sürekli yeniden tanımlanan bir alan olmuştur. Sanayi Devrimi ile başlayan seri üretim süreci, modernizmin işlevsellik ve yalınlık odaklı ilkeleriyle birleşerek 20.

yüzyılın tasarım anlayışını şekillendirmiştir. Günümüzde ise dijital paradigmalar ve YZ teknolojileri, tasarımı yalnızca biçimsel bir üretim alanı olmaktan çıkararak anlam, etkileşim ve deneyim odaklı bir pratik haline getirmektedir. Özellikle grafik tasarımda YZ destekli araçlar, tekrar eden görevleri otomatikleştirerek tasarımcının zamanını yaratıcı süreçlere ayırmasını sağlamakta; aynı zamanda kullanıcı tercihlerini analiz ederek daha hedeflenmiş ve etkili sonuçlar üretmektedir (Armstrong, 2021, s. 5).

Bu dönüşüm, tasarımı etik ve toplumsal bir tartışma alanına da taşımaktadır. YZ uygulamalarının sunduğu hız ve verimlilik, işlevsellik odaklı çözümler geliştirilmesine katkı sunarken; yaratıcı özgünlüğün zayıflaması ve algoritmik tekrarların estetik çeşitliliği sınırlaması gibi riskleri de beraberinde getirmektedir (Karaata, 2018, s. 196). Bu nedenle YZ ile tasarım arasındaki ilişki, yaratıcı özgünlük, etik sorumluluk ve mesleki kimlik boyutlarıyla bütüncül bir şekilde ele alınmalıdır.

YZ tabanlı tasarım araçlarının gelişimi, tasarımcıyı yalnızca bir üretici olmaktan çıkararak süreci yönlendiren, denetleyen ve anlam inşa eden bir aktöre dönüştürmektedir. Bu bağlamda YZ, "işbirlikçi zekâ" kavramı çerçevesinde değerlendirilen yeni bir yaratıcı ortak olarak öne çıkmaktadır. İnsan ve makine arasında kurulan bu iş birliği, her iki tarafın güçlü yönlerini birleştirmeyi amaçlamakta; insanın yaratıcılığı, empatisi ve sosyal becerileri ile makinenin hız, ölçeklenebilirlik ve hesaplama kapasitesi birbirini tamamlamaktadır (Wilson & Daugherty, 2018).

Tasarım sürecinin en kritik evresi olan fikir geliştirme aşaması, ürünün genel yönünü, estetik dilini ve işlevsel çerçevesini belirler. YZ'nin bu aşamaya dahil olması, tasarımcıların düşünsel ufkunu genişleterek geleneksel yöntemlerle ulaşılması güç olasılıkların keşfine olanak tanır. Figoli ve arkadaşlarının (2022) aktardığı üzere, YZ araştırma ve veri toplama sürecinden kavramsal üretim aşamasına kadar tasarımcıya yaratıcı katkılar sunabilmektedir. Bu katkıların en önemlisi, YZ'nin tasarımcıya "rastlantısal uyaranlar" sağlayarak yaratıcı sürecin donuklaşmasını engellemesidir. Örneğin GAN tabanlı görsel üretim araçları, geleneksel yöntemlerle elde edilmesi zor olan görsel varyasyonları hızla üreterek tasarımcıya yeni ilham kaynakları sunar. Bu etkileşim, insan ve makine arasında yeni bir tür yaratıcı bilginin ortaya çıkmasına zemin hazırlar.

Tasarım sürecinin ilk adımı olan araştırma aşaması, geliştirilecek ürünün yönünü belirlemesi açısından kritik öneme sahiptir. YZ, yüksek işlem gücü ve veri analiz kapasitesi sayesinde bu süreci dönüştürmekte; daha kısa sürede daha geniş ölçekli verilerin işlenmesini sağlayarak tasarımcılara güçlü bir karar desteği sunmaktadır (Figoli vd, 2022, s. 36). Büyük veri analizi

yoluyla kullanıcı davranışları, eğilimleri ve estetik tercihleri ayrıntılı biçimde ortaya konabilmekte; IoT sistemleri, sosyal medya ve dijital platformlar üzerinden toplanan veriler YZ algoritmaları tarafından işlenerek tasarımcılara geleceğe dair öngörüler sunmaktadır (Xue & Desmet, 2019). Bu bağlamda YZ destekli araştırma hem maliyetleri azaltmakta hem de ürün geliştirme sürecinde daha sağlam, öngörülü ve kullanıcı odaklı kararların alınmasına olanak tanımaktadır.

Araştırma aşamasını takip eden kavram geliştirme evresi, tasarım sürecinin yaratıcı merkezidir. Bu aşamada tasarımcı, ürünün estetik dilini, işlevsel çerçevesini ve kullanıcıyla kuracağı etkileşim biçimini somutlaştırmaya başlar. Geleneksel olarak skeçler, moodboard'lar, materyal tabloları, 2D/3D renderlar ve prototipler üzerinden yürütülen bu süreç, YZ uygulamaları sayesinde yeni bir boyut kazanmıştır. Figoli ve arkadaşlarının (2022, s. 44) belirttiği gibi, YZ bu aşamada yalnızca yardımcı bir araç değil; tasarımcının düşünsel ufkunu genişleten yaratıcı bir ortak olarak işlev görmektedir. Bu durum, tasarımcının dijital okuryazarlık, veri yorumlama ve etik denetim gibi yetkinlikleri edinmesini zorunlu kılmaktadır.

Sreenivasan & Suresh (2024, s. 298-299); YZ ile tasarım düşüncesinin birleşiminin yaratıcılığı teşvik ettiğini; prototipleme ve fikir geliştirme süreçlerini hızlandırdığını belirtmektedir. Bununla birlikte, veri gizliliği, algoritmik şeffaflık ve önyargılar gibi etik sorumlulukların da yeniden düşünülmesi gerekmektedir. Bu unsurlar, YZ estetiğinin güvenilirliğini doğrudan etkileyen temel faktörler olarak öne çıkmaktadır.

Yapay Zekâ Estetiği

YZ, sanatın öznesini, eser kavramını ve yaratıcılığın doğasını sorgulayan estetik bir aktör olarak konumlanmaktadır. YZ ile üretilen eserler, sanatın geleceğine dair iki temel tartışmayı gündeme getirmektedir: Birincisi, klasik ölçütlerin —özgünlük, estetik değer ve sanatçının niyeti— yeniden değerlendirilmesi gerekliliğidir. İkincisi ise sanatçının rolünün dönüşümüdür. Sanatçı, algoritmalarla iş birliği yapan ve üretilen çıktıları estetik bağlama oturtan bir "ortak-yaratıcı"ya dönüşmektedir. Bu dönüşüm, bireysel deha ile özdeşleştirilen romantik anlayışı aşarak hibrit bir üretim modeline işaret etmektedir (Uzun, Akkuzu & Kayrıcı, 2021, s. 225).

Fotoğraf makinesinin modern sanat akımlarını beslemesi gibi, YZ de sanatçıyı alışılmış kalıpların dışına taşıyarak özgür ve deneysel estetik formlar yaratmasına olanak tanımaktadır. Bagnato'ya göre YZ artık yalnızca "yapma araçları" değil, aynı zamanda "düşünme araçları" üretmektedir (Bagnato, 2023, s. 30-31). Bu yaklaşım, yaratıcılığın kolektif, algoritmik ve

disiplinlerarası bir süreç olduğunu ortaya koymakta; YZ'yi estetik, epistemolojik ve etik tartışmaların merkezine yerleştirmektedir.

Sanat ve tasarımda yaratıcılık uzun süre yalnızca insana özgü bir kapasite olarak görülmüştür. Ancak YZ'nin yükselişi bu kavrayışı sarsmış; estetik üretimin sınırlarını yeniden çizmiştir. Dijital çağda estetik, verinin işlenmesiyle doğrudan ilişkilidir. Kullanıcı verileri, görsel kültür ürünleri, sosyal medya içerikleri ve pazar eğilimleri artık tasarımın önemli girdileri arasındadır. Quan vd. (2023, s. 2-3), büyük verinin estetik eğilimleri açığa çıkardığını; YZ algoritmalarının bu verileri işleyerek yaratıcı çözümler sunduğunu belirtmektedir. Mesmari (2023, s. 212-213) ise yapılandırılmamış içeriklerle çalışmanın tasarım kararlarını dönüştürdüğünü vurgulamaktadır.

Figoli, Mattioli ve Rampino'ya göre YZ ile insan arasında kurulan karşılıklı etkileşim, yeni bir "ortak yaratıcılık" alanı oluşturarak estetik değerlerin yeniden tanımlanmasına yol açmaktadır (2022, s. 30-31). Bu paradigma, estetiğin öznel bir alandan çıkarak veriye dayalı, çok boyutlu bir zeminde yeniden düşünülmesini mümkün kılmaktadır.

GAN tabanlı görsel üretim araçları ve sinir ağları, tasarımcıya öngörülemeyen formlar sunarak yaratıcı sürecin sınırlarını genişletmektedir. İnsan, bu çıktıları sezgisel yorumlarıyla harmanlarken; makine de insan girdilerinden beslenerek yeni üretimler ortaya koymaktadır. Böylece ortaya çıkan estetik, hibrit bir yaratım sürecinin sonucu haline gelmektedir.

Bu yaklaşım, özgünlük ve otantiklik kavramlarının yeniden tartışılmasına zemin hazırlamaktadır. Geleneksel estetikte sanat eseri sanatçının imzasıyla özdeşleşirken; YZ üretimlerinde "yaratıcı kimdir?" sorusu önem kazanmaktadır. Bu tartışma, sanat ve tasarımın yalnızca görsel değil; epistemolojik ve etik boyutlarını da dönüştürmektedir.

Algoritmik önyargılar ve veri setlerindeki homojenlik, toplumsal eşitsizliklerin yeniden üretilmesine yol açabilir. Tasarımcının görevi, teknolojiyi etik bir filtreyle yönlendirmek; kapsayıcı ve çoğulcu bir tasarım dili geliştirmektir. Aksi takdirde YZ destekli süreç, çeşitliliği azaltan bir araca dönüşebilir.

YZ ile yapılan tasarımın sürdürülebilirlik ve toplumsal fayda bağlamında da ele alınması gerekmektedir. Teknolojik yenilikler, çevresel krizlerin ve küresel eşitsizliklerin derinleştiği bir dünyada yalnızca estetik değer yaratmakla sınırlı kalamaz. Tasarımcı, YZ aracılığıyla üretilen çözümleri etik ilkelerle uyumlu biçimde yönlendirmekle yükümlüdür.

Tasarımın geleceği, insan ve makinenin birlikte üreteceği yeni estetik formların şekillendirdiği bir alan olacaktır. Bu süreçte tasarımcı, makineyle birlikte anlam inşa eden ve toplumsal

sorumlulukları gözeten bir aktöre dönüşecektir. Sreenivasan ve Suresh'e göre YZ entegrasyonu, veri gizliliği, şeffaflık ve algoritmik adalet gibi etik kaygılarla birlikte ele alınmalıdır (2024, s. 298-299).

Epistemolojik düzlemde YZ, bilgi üretiminin doğasına ilişkin köklü sorular ortaya çıkarmaktadır. Simon (1995, s. 96-97), YZ'nin insan zekâsının işleyişine dair yeni kuramsal açılımlar sunduğunu belirtmektedir. Böylece bilginin kaynağı, üretim yöntemleri ve doğrulama biçimleri yeniden tanımlanmaktadır.

YZ ile sanat ve tasarım arasındaki etkileşim; etik, epistemolojik ve estetik açıdan çok katmanlı bir tartışma alanı yaratmaktadır. Bu tartışmalar, sanat ve tasarımın geleceğini yalnızca teknolojik gelişmeler üzerinden değil; insana ve topluma dair sorumluluklar bağlamında değerlendirmeyi zorunlu kılmaktadır.

Yapay Zekâ ve Yaratıcılık

Amabile'ye (1996, s. 33) göre yaratıcı bir ürün, iki temel ölçütü karşılamak zorundadır: yenilik (novelty) ve uygunluk/değer (appropriateness). Bu yaklaşım, "uzlaşıya dayalı tanım" (consensual definition) olarak bilinir. Buna göre bir fikir ya da ürün, alanında yetkin kişiler tarafından hem yeni hem de bağlamsal açıdan değerli bulunduğu takdirde yaratıcı olarak kabul edilir. Ayrıca yaratıcı sürecin doğası gereği sezgisel ve keşif odaklı (heuristic) olması beklenir; yani yaratıcı görevler, önceden tanımlı algoritmalarla değil, belirsizlik ve keşif alanında ortaya çıkar.

Amabile'nin (1996, s.87), bileşensel modeli (componential model), yaratıcı performansın üç temel unsurdan oluştuğunu ileri sürer: Alan bilgisi, yaratıcılığa özgü beceriler ve motivasyon. Bu modelde en kritik unsur içsel motivasyondur; bireyin bir işi merak, ilgi ve haz için yapması, yaratıcı süreci en güçlü şekilde destekler Sanat ve tasarımda YZ ile kurulan ortaklık, bu motivasyonu hem destekleyici hem de sınayıcı yönler taşır. Bir yandan YZ, teknik görevleri üstlenerek tasarımcının yaratıcı zamana odaklanmasını sağlar; öte yandan aşırı bağımlılık veya dışsal verimlilik baskısı, içsel tatmin duygusunu zayıflatabilir. Bu nedenle insan-makine ortaklığında motivasyonun korunması, yaratıcı sürecin sürdürülebilirliği açısından temel bir sorumluluk haline gelmektedir.

Yaratıcılık, tasarım disiplininin merkezinde yer alan ve karmaşık problemlere özgün çözümler üretmeyi sağlayan temel bir yetkinliktir. YZ'nin bu sürece dahil olması, yaratıcılığın doğasını dönüştüren teknik bir destek sunar. Figoli ve arkadaşlarına (2022) göre YZ, tasarımcıyla etkileşimli bir döngüye girerek fikirlerin üretiminden değerlendirilmesine kadar her aşamada

etkin bir ortak haline gelir. Bu etkileşim, "geri besleme döngüsü" mantığıyla işler: insan makineye bir fikir sunar, makine bunu geliştirir ve insana alternatifler sunar; insan bu önerileri yeniden değerlendirir ve süreç karşılıklı bir üretim döngüsü şeklinde devam eder. Ortaya çıkan sonuç, yalnızca insana ya da makineye değil, ikisinin ortak katkısına dayanır.

Bu bağlamda "karma inisiyatifli ortak yaratıcılık" (mixed-initiative co-creativity, MI-CC) kavramı öne çıkar. Yannakakis ve arkadaşlarının (2014) geliştirdiği bu yaklaşım, insanın sezgisel ve yönlendirici kararları ile makinenin algoritmik üretim kapasitesini aynı düzlemde buluşturur. YZ, tasarımcının bilişsel kalıplarını aşmasına yardımcı olacak beklenmedik uyaranlar üretir. Bu "rastlantısal uyaran" ilkesi, özellikle lateral düşünmenin (yatay düşünme) teşvik edilmesinde kritik bir rol oynar. Tasarımcı bir fikre saplandığında, YZ'nin sunduğu alışılmadık görsel veya kavramsal öneriler sayesinde problem yeniden çerçevelenebilir ve yeni olasılıklar keşfedilebilir.

YZ'nin yaratıcılık üzerindeki bu işlevi, tasarımın bireysel sezgiye dayalı niteliğini zenginleştirir. Artık tasarımcı yalnızca kendi bilgi ve deneyiminden değil; YZ'nin sunduğu geniş veri tabanları, algoritmik çıkarımlar ve öngörülerden de beslenmektedir. Bu etkileşim sonucunda ortaya çıkan ürünler daha çeşitli, özgün ve yenilikçi bir karakter kazanır. Dolayısıyla YZ ile iş birliği, yaratıcılığın insan merkezli tanımını sorgularken, tasarımın epistemolojik temelini de yeniden şekillendirmektedir.

Sternberg ve Lubart'a (1999) göre yaratıcılık, orijinal ve makul işlerin meydana getirilmesi yeteneğidir. Boden (2004), ise yaratıcılığı, insan dehasının bir harikası olarak tanımlar; yeni, hayrete düşüren ve değer taşıyan fikirler ve eserlerden oluştuğunu belirtir. Boden fikirler olarak şiir, beste, bilimsel teorem, yemek tarifi, koreografi ve espri gibi örnekleri; eserler olarak ise resim, heykel, buharlı motor, vakumlu süpürge, çömlek işçiliği ve origami gibi üretimleri sıralar. Boden (2016, s. 2-3), YZ'nin iki temel amacını vurgular: bilgisayarların insan benzeri görevleri yerine getirmesi ve insan zihninin işleyişine dair yeni sorulara yanıt araması. Bu ikili hedef, yaratıcılığı insan-makine iş birliğinin ürünü olarak görmeyi mümkün kılar.

Benzer biçimde Simon (1995, s. 96-97), YZ'yi insan zekâsının doğasını anlama girişimi olarak ele alır; problem çözme ve yaratıcılığın algoritmik süreçlerle modellenebileceğini savunur. Bu bakış açısı, estetik yaratıcılığın yalnızca sezgisel, bilişsel ve algoritmik işleyişlerin ortak ürünü olduğunu göstermektedir.

SONUÇ

Sanat ve tasarım, YZ etkisiyle kolektif yaratıcılığın ön plana çıktığı bir dönüşüm sürecine girmiştir. YZ, bireysel sezgiyi destekleyen bir ortak olarak tasarım sürecine katılmakta; üretimi ağ tabanlı ve çok katmanlı bir yapıya dönüştürmektedir. Bu yaklaşım, bireysel yaratıcılıktan kolektif üretime geçişin temel dinamiklerinden biridir.

YZ artık kültürel bir aktör olarak estetik değerleri ve düşünme biçimlerini dönüştüren bir güçtür. Bu dönüşüm, sanat ve tasarımın tarihsel rolünü yeniden tanımlarken; veri, algoritma ve kullanıcı deneyimi eksenli dijital paradigma ile yeni düşünme biçimlerini de beraberinde getirmiştir.

Bu yeni çağ, etik ve epistemolojik sorumlulukları da beraberinde getirmektedir. Veri gizliliği, algoritmik önyargılar ve şeffaflık gibi konular, sanat ve tasarımın toplumsal etkisini daha görünür kılmaktadır. Sonuç olarak YZ ile şekillenen sanat ve tasarım, estetik duyarlılık ile veri temelli düşüncenin birleştiği, bilgi ve kültürün yeniden tanımlandığı çok boyutlu bir geleceğe kapı aralamaktadır.

Sanat ve tasarımın geleceği, farklı disiplinlerin etkileşimiyle biçimlenecektir. YZ, yalnızca bilgisayar bilimi veya mühendislik alanlarının ürünü değildir; aynı zamanda psikoloji, felsefe, sosyoloji ve estetik gibi beşerî ve sosyal bilimlerle sürekli bir diyalog içindedir. YZ insan zihnini ve yaşam biçimlerini anlamaya yönelik kuramsal bir araştırma alanı olarak da değerlendirilmelidir. Bu yaklaşım, disiplinlerarası araştırmaların sanat ve tasarım alanında kaçınılmaz bir gereklilik olduğunu ortaya koymaktadır.

KAYNAKÇA

Amabile, T. M. (1996). *Creativity in Context*. Boulder, CO: Westview Press.

Armstrong, H. (2021). Designing with AI: Ethics and Practice. *Design Futures Journal, 8*(1), 1-10.

Artut, K. (2019). *Sanat ve Tasarımda Yeni Paradigmalar*. İstanbul: YKY.

Artut, K. (2020). *Sanatın Dönüşen Doğası*. İstanbul: YKY.

Bagnato, A. (2023). *Generative Design: Parametrik Üretimin Estetikleri*. Milano: Design Press.

Boden, M. A. (2004). *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*. London: Routledge.

Boden, M. A. (2016). *AI: Its Nature and Future*. Oxford: Oxford University Press.

Bostrom, N. (2014). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford: Oxford University Press.

Cohen, H. (2017). AARON: The Early Years. *Journal of AI & Creativity, 12*(1), 60-70.

Figoli, A., Mattioli, M., & Rampino, L. (2022). AI in Design Thinking: From Data to Creativity. *Design Research Quarterly, 6*(2), 30-45.

Gülpınar, B., & Boyraz, A. (2024). Dijital Sanatın Yeni Yüzü. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 18*(2), 410-425.

Karaata, F. (2018). Dijital Tasarımda Yaratıcılık ve Etik. *Tasarım Kuramları Dergisi, 11*(2), 190-200.

Mesmari, A. (2023). Unstructured Data and AI Design Decisions. *Journal of Computational Aesthetics, 5*(3), 210-220.

Mitchell, R. (2022). Machine Aesthetics: Sougwen Chung and the Future of Art. *AI & Culture Review, 9*(3), 112-130.

Nabiyev, V. V. (2021). *Yapay Zekâ: Kavramlar ve Uygulamalar*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Quan, Y., Li, H., Zeng, Y., Wei, T., & Hu, J. (2023). Data-Driven Design: AI in User-Centered Innovation. *Design Futures, 5*(1), 1-15.

Ramsey, J. (2012). The Painting Fool: Can a Machine Be Creative? *Computational Creativity Journal, 4*(2), 45-59.

Rezk, M. (2023). AI and the Arts: A New Frontier. *Journal of Digital Humanities, 11*(1), 22-38.

Simon, H. A. (1995). *Artificial Intelligence: An Empirical Science*. Stanford: Stanford University Press.

Sreenivasan, R., & Suresh, A. (2024). Empathy in AI Design: Ethics and Innovation. *Design Ethics Quarterly, 7*(1), 295-310.

Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1999). The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms. In R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of Creativity* (pp. 3-15). Cambridge: Cambridge University Press.

Uzun, M., Akkuzu, N., & Kayrıcı, M. (2021). Yapay Zekâ ile Sanatın Yeniden Tanımı. *Tasarım Kuramları Dergisi, 14*(3), 215-230.

Wilson, H. J., & Daugherty, P. R. (2018). Collaborative Intelligence: Humans and AI Working Together. *Harvard Business Review*, *96*(4), 114-123.

Xue, H., & Desmet, P. (2019). Big Data and Emotional Design. *International Journal of Design, 13*(1), 1-15.

Yannakakis, G. N., Liapis, A., & Togelius, J. (2014). Mixed-Initiative Co-Creativity. *Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1-8.

FLOW ANİMASYON FİLMİ BAĞLAMINDA GÖRSEL AKICILIK VE MİNİMALİST ESTETİK

Seçil Ermiş İpek[1]

ÖZET

Letonyalı yönetmen Gints Zilbalodis tarafından yazılan ve yönetilen "Flow: Bir Kedinin Yolculuğu" adlı bağımsız animasyon filmi 2024 yılında gösterime girmiştir. Animasyon, Cannes Film Festivali'nde "Un Certain Regard" bölümünde prömiyer yapmış ve eleştirmenlerden olumlu yorumlar almıştır. Annecy Uluslararası Animasyon Film Festivali'nde jüri ve izleyici ödülü, Golden Globe'da "En İyi Animasyon Film ödülü" ve Akademi Ödülleri'nde "En İyi Animasyon Film" dalında Oscar'ı kazanarak Letonya'nın ilk Oscar'ı ve ilk bağımsız animasyon filmi olmuştur. Bu araştırma, "Flow: Bir Kedinin Yolculuğu" adlı animasyon filmini, karakter ve mekân tasarımları, görsel akıcılık, minimalist estetik ve hareketli görsel anlatım yönünden incelemeyi amaçlamaktadır. Yönetmenin kişisel deneyiminden yola çıkarak oluşturduğu karakter, izleyiciye özdeşlik kurma imkânı sunmakta, öznel kamera açıları ve uzun planlar aracılığıyla izleyiciyi anlatının merkezine yerleştirmektedir. Animasyonda diyalog yokluğu ise anlatıya benzersiz bir nitelik kazandırmaktadır. Animasyon, Blender programıyla üretilmiştir. Bu araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan görsel içerik analizi kullanılacaktır. Araştırmada Flow animasyon filmi, görsel bileşenlerine ayrılarak kodlanmış; tasarım ögeleri, tasarım ilkeleri, karakter ve mekân tasarımları, görsel algı ve ifade gücü, kompozisyon yapısı ve hareket estetiği üzerinden yorumlanacaktır. Flow animasyon filmi dijital ortamda sunduğu ifade olanakları ve sadeleşme yoluyla derinleşen anlatım biçimleri ile etkileyici bir animasyon filmi olarak değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Flow filmi, Karakter Tasarımı, Mekân Tasarımı

[1] Dr.Öğr. Üyesi, ÇAKÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Grafik Tasarım, secil@karatekin.edu.tr, 0000-0003-2860-4781

VISUAL FLUIDITY AND MINIMALIST AESTHETICS IN THE CONTEXT OF THE ANIMATED FILM FLOW

Seçil Ermiş İpek[2]

ABSTRACT

The independent animated film 'Flow: A Cat's Journey' was released in 2024. The animation premiered at the Cannes Film Festival in the 'Un Certain Regard' section and received positive reviews from critics. It won the jury and audience awards at the Annecy International Animated Film Festival, the 'Best Animated Feature Film award' at the Golden Globe and the Oscar for 'Best Animated Feature Film' at the Academy Awards, becoming Latvia's first Oscar and first independent animated film. This research aims to analyse the animated film 'Flow: A Cat's Journey' in terms of character and space designs, visual fluency, minimalist aesthetics and moving visual narrative. The character, created by the director based on his personal experience, offers the viewer the opportunity to establish identification, and places the viewer at the centre of the narrative through subjective camera angles and long shots. The absence of dialogue in the animation gives the narrative a unique quality. The animation was produced with the Blender programme. In this research, visual content analysis, one of the qualitative research methods, will be used. In the research, the Flow animation film will be coded into visual components and interpreted through design elements, design principles, character and space designs, visual perception and expression, composition structure and movement aesthetics. Flow animation film is evaluated as an impressive animation film with the expression possibilities it offers in the digital environment and the forms of expression that deepen through simplification.

Keywords: Animation, Flow film, Character Design, Environment design

[2] Assistant Professor / Faculty of Art, Design and Architecture/ Department of Graphic Design, secil@karatekin.edu.tr, 0000-0003-2860-4781

GİRİŞ

Animasyon dünyası, tarihsel olarak optik oyuncaklardan günümüzün sanal gerçeklik biçimlerine kadar uzanan geniş ve çok katmanlı bir gelişim süreci içinde evrilmiştir. Çevrim içi Google Doodle'lardan kısa GIF animasyonlarına, devasa yapılara yansıtılan karmaşık projeksiyon haritalarından televizyon, uzun metrajlı film, oyun, sahne performansı ve web ortamına kadar animasyon, günümüzde her biçimde ve uluslararası ölçekte varlığını sürdürmektedir. Bu çok yönlü yapı, animasyonu yalnızca bir eğlence biçimi değil, aynı zamanda bir endüstri, bir iletişim aracı ve en önemlisi bir sanat formu olarak konumlandırmaktadır (Furniss, 2020).

Animasyon bir hikâyeyi anlatırken veya belirli duygu ve düşünceleri ifade ederken çok sayıda stil ve yaklaşım sunan bir ortamdır. Animasyon, genellikle başlangıcı, ortası ve sonu olan bir olay örgüsü kavramını reddederek, sembolik veya metaforik efektleri tercih eden yeni hikâye anlatma biçimleri yaratma kapasitesine sahiptir. Teknik açıdan bakıldığında, kısa bir film üretimi dahi yüksek düzeyde planlama ve hazırlık gerektirir. Ön prodüksiyon aşamasında senaryonun geliştirilmesi, ses kayıtlarının yapılması ve sahne düzeniyle sahne planlamalarını belirleyen storyboard'un oluşturulması, animasyon üretim sürecinin temel adımlarındandır (Wells, 1998, s. 69). Animasyon tasarımındaki bu aşamalar içerik ve konseptin bütünlüğü inşasında belirleyici bir rol oynamaktadır.

Bu teknik sürecin tarihsel gelişiminde Disney ekolü özel bir yer tutar. Disney animatörleri Frank Thomas ve Ollie Johnston'ın yazdığı "Disney Animation: The Illusion of Life" adlı kitap, karakterleri hayata geçirmek için gerekli olan "Disney'in 12 animasyon ilkesi" felsefesini ana hatlarıyla açıklayarak birçok animatöre ilham vermektedir (NYFA, 2023). Animatörler, çizimlerin birbirleriyle daha iyi ilişkilendirilmesi için yeni yollar aramıştır. Her zaman beklenen sonucu veren yöntemler az olsa da bu özel teknikler animatörlere bir tür rehber olmuştur. Süreç içinde bu uygulamalar analiz edilip mükemmelleştirilmiş, stüdyoya katılan yeni sanatçılara bu kurallar öğretilmiştir. Zamanla bu uygulamalar: Squash and Stretch (Ezme ve Germe), Anticipation (Ön Hazırlık Hareketi), Staging (Sahneleme), Straight Ahead Action ve Pose to Pose (Doğrusal Eylem ve Ana Pozdan Ana Poza), Follow Through ve Overlapping Action (Takip ve Bindirmeli Hareket), Slow In ve Slow Out (Yavaş Giriş ve Çıkış), Arcs (Yaylar Üzerinde Hareket), Secondary Action (İkincil Eylem), Timing (Zamanlama), Exaggeration (Abartı), Solid Drawing (Sağlam Çizim) ve Appeal (Çekicilik / Etki) animasyonun temel ilkeleri hâline gelmiştir (Thomas & Johnston, 1997, s. 47). Özellikle ezme ve germe ilkesi,

animasyon karakterlerine ve nesnelerine yerçekimi, ağırlık, kütle ve esneklik yanılsaması kazandırarak daha inandırıcı bir hareket hissi oluşturur (Coron ve Foley, 2025).

Bir iletişim aracı olarak animasyon eğlendiri bilgilendirici ya da ikna edici olabilmektedir. Bununla birlikte aynı zamanda maneviyat ya da ölüm gibi soyut kavramları da temsil edebilir ya da bilgi vermek, farkındalık kazandırmak gibi içeriklere de sahip olabilir (Furniss, 2013, s.16). Animasyonun sanatsal yönünü besleyen en önemli unsurlardan biri de görsel cinas kavramıdır. Tasarımcılar doğaları gereği görsel cinaslar üretmeye eğilimlidir; çünkü görsel cinas, bir imgenin iki ya da daha fazla anlamının birleşerek özlü ancak çoğu zaman katmanlı ve şifreli bir mesaja dönüşmesiyle ortaya çıkar. Tıpkı çocuklar için hazırlanmış bir resimli bilmece gibi, işaretlerin, sembollerin, resimlerin ve harflerin birleşimi izleyiciyi temsil ve yorumun diyarına doğru bilişsel bir yolculuğa çıkarır. Bir cinasın anlamını çözmek belleksel bir ödül niteliğindedir; çünkü anlamak için çaba harcanan bir şeyi göz ardı etmek ya da unutmak güçtür. Görsel cinaslar derin, alaycı ya da mizahi olabilir; ancak başarılı olabilmeleri için incelikli, zekâ dolu ve kavramsal olarak tutarlı biçimde tasarlanmaları gerekir. Bu durum izleyicide entelektüel bir tatmin ve estetik bir doyum yaratır (Heller ve Anderson, 2023, s. 24).

Letonyalı yönetmen Gints Zilbalodis tarafından yazılan ve yönetilen “Flow: Bir Kedinin Yolculuğu” adlı bağımsız animasyon filmi 2024 yılında gösterime girmiştir. Animasyon, Cannes Film Festivali'nde "Un Certain Regard” bölümünde prömiyer yapmış ve eleştirmenlerden olumlu yorumlar almıştır. Annecy Uluslararası Animasyon Film Festivali'nde jüri ve izleyici ödülü, Golden Globe’da “En İyi Animasyon Film ödülü” ve Akademi ödülleri’nde “En İyi Animasyon Film” dalında Oscar’ı kazanarak Letonya’nın ilk Oscar’ı ve ilk bağımsız animasyon filmi olmuştur. Bu araştırma, “Flow: Bir Kedinin Yolculuğu” adlı animasyon filmini, karakter ve mekân tasarımları, görsel akıcılık, minimalist estetik ve hareketli görsel anlatım yönünden incelemeyi amaçlamaktadır.

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan görsel içerik analizi kullanılacaktır. Araştırmada Flow animasyon filmi tasarım ögeleri, tasarım ilkeleri, karakter ve mekân tasarımları, görsel algı ve ifade gücü, kompozisyon yapısı ve hareket estetiği üzerinden yorumlanacaktır.

Flow Animasyon Filminin İncelenmesi

Flow animasyon filminde başkahraman olan kedi, doğası gereği yalnız bir canlıdır; ancak büyük bir sel felaketinde yuvasını kaybettikten sonra, farklı türlerin bir arada yaşadığı bir teknede sığınak bulur. Türler arasındaki tüm farklılıklara rağmen, hayatta kalabilmek için birlikte hareket etmeyi ve iş birliği yapmayı öğrenmek zorundadırlar (Dream Well Studio, t.y.). Yönetmenin kişisel deneyiminden yola çıkarak oluşturduğu bu karakter, izleyiciye özdeşlik kurma imkânı sunmakta, öznel kamera açıları ile izleyiciyi anlatının merkezine yerleştirmektedir. Animasyonda diyalog yokluğu ise anlatıya benzersiz bir nitelik kazandırmaktadır.

Animasyon; sel felaketinin ardından yuvasını kaybeden koyu gri bir kedinin başkalarıyla iş birliği yapmayı ve güvenmeyi öğrenmek zorunda kalışını anlatmaktadır. Yönetmen "Bir kedinin çoğu kedide olduğu gibi, sudan korktuğu bir hikâye anlatmak istedim ve bu kedinin korkularını nasıl yeneceğini aktarmaya çalıştım. Bu nedenle büyük bir sel seçtim. Bu kedinin doğaya karşı verdiği bir mücadeledir" şeklinde görüşlerini ifade etmektedir(Shaffer, 2024). Zilbalodis, *Flow* filminde felaket, hayatta kalma ve dayanışma temalarının öne çıktığını; bunun nedeninin ise geleneksel anlamda bir "kötü karakter" ya da antagonist kullanmak istememesi olduğunu belirtir. Yönetmene göre felaketler, karakterler arasında çatışma yaratmak ve onları yolculuğa çıkarmak için işlevsel bir araçtır. Filmdeki sel felaketi, başlangıçta bir tehdit olarak görünse de zamanla karakterlerin su altı manzaralarının güzelliğini fark etmesine olanak tanır; çünkü su, aslında dünyanın yeniden doğuşunu temsil eder. Zilbalodis, diyalog kullanmadığı için herkes tarafından kolayca anlaşılabilecek evrensel temalara yöneldiğini, bu sayede izleyicinin arka plan açıklamalarına gerek kalmadan karakterlere odaklanabildiğini vurgular. Ona göre doğal afetler hem sinematik gücü hem de insan doğasının en iyi ve en zayıf yönlerini açığa çıkarma potansiyeliyle hikâye anlatımına derinlik kazandırır; ayrıca bu tür sahnelerde doğa, renk ve hareket unsurları sanat yönetimiyle dikkatle kontrol edilir, hiçbir şey rastlantısal değildir (Charades, 2025). Kedinin yükselen sular karşısında daha yüksek bir noktaya ulaşma çabası, farklı alegorik okumaları da davet etmektedir. Flow, bir yandan Nuh Tufanı'nın post-hümanist bir yeniden anlatımı, diğer yandan iklim krizinin yıkıcı sonuçlarına dair bir uyarı olarak değerlendirilebilir. Yönetmen her sahneye karakterlerin felakete verdikleri tepkileri açığa çıkaran incelikler yerleştirmiştir(Shaffer, 2024).

Flow animasyonunda diyalog kullanılmamasına rağmen, sahnelerdeki hayvanların algıları ve duyguları izleyiciye net biçimde aktarılmaktadır. Zilbalodis, filmde hayvanlar arasında açık bir diyalog olmamasına rağmen, izleyicinin onların konuştuklarını hissedebildiğini belirtmektedir. Senaryoda belirli replikler yazılmamış; bunun yerine "kedi huysuz" ya da "köpek sinir bozucu"

gibi kısa yönlendirmeler yer almıştır. Yönetmen, performansların büyük ölçüde ses tasarımcısının katkılarıyla şekillendiğini, seslendirme sanatçıları kullanılmadığı için tüm "seslerin" gerçek hayvan kayıtlarından üretildiğini vurgulamaktadır. Ona göre, yalnızca ses değil, aynı zamanda animasyonun kendisi de bu iletişimi kurmada belirleyicidir. Karakterlerin kadraj içindeki konumlanışı, üzerlerine düşen ışık ve kurgunun düzenlenişi, onların ne söylediğini ve hissettiğini izleyiciye aktarır. Seyirci bu unsurları bilinçli olarak fark etmese de Zilbalodis bunun algı üzerinde güçlü bir etkisi olduğuna işaret etmektedir (Shaffer, 2024).

Zilbalodis, *Flow*'un rüya benzeri atmosferinin, önceki filmi *Away*'de olduğu gibi bilinçli bir tercih sonucu ortaya çıkmadığını, ancak filmin ritmi ve sinematografisinin doğal biçimde bu duyguyu yansıttığını ifade eder. Yönetmen, "rüya ile gerçeklik arasında" bir yoğunluk yaratmayı sevdiğini, bu sayede izleyicinin filmi bir anlam bulmacası olarak değil, bir deneyim olarak algılamasını amaçladığını belirtir. Ona göre *Flow*'da birçok unsur örneğin selin nedeni ya da heykellerin anlamı açık biçimde tanımlanmaz; izleyiciden bu boşlukları doldurması değil, duygusal yolculuğa katılması beklenir. Zilbalodis, farklı seyircilerin finali çeşitli şekillerde yorumlayabileceğini, ancak amacının tek bir anlamı dayatmak olmadığını vurgulamaktadır. Bununla birlikte film, belirsizlik içinde ilerlese de net bir dramatik çizgiye sahiptir: kedi bir başlangıç noktasından yola çıkar ve sürecin sonunda yaşamında başka bir konuma ulaşır. Yönetmen, dünyanın kurallarını açıklamak yerine karakterin içsel yolculuğuna odaklanmayı tercih ettiğini ifade etmektedir. Zilbalodis, Flow başlığının filmin "yol filmi" niteliğini yansıttığını belirtir; çünkü hikâye büyük ölçüde sürekli ilerleyen bir tekne üzerinde geçmektedir. Yönetmene göre bu yolculuk duygusu hem farklı mekânların keşfini hem de diyalogsuz bir anlatıda hareketin sağladığı görsel akıcılığı temsil eder. Aynı zamanda karakterlerin net bir hedefe, yani yolun sonunda ulaşılacak bir varış noktasına sahip olması onun için önemlidir. Filmde kedinin sürekli tırmanma davranışı da bu kavramsal çerçeveyle ilişkilidir; çünkü kedi, korkularından kaçmak için evinin çatısından direklere, oradan kulelere kadar sürekli yükseğe yönelir. Bu davranış, insanın sorunlardan kaçma eğilimini sembolize eder. Ancak hikâyenin sonunda kedinin aşağı inmeyi, risk almayı ve rahatsızlıkla yüzleşmeyi seçmesi, filmin özündeki insani dönüşüm temasını görünür kılar (Charades, 2025).

İlk sahne kedinin suda kendi aksine bakması ile başlar. O sırada su titrer ve kedi acıklı bir miyav sesi çıkarır. Sonrasında hızla gelen hayvanlar ve köpek havlama seslerinden ürken kedi korkarak kaçar. Görsel 2'de bu sahne görülmektedir.



Görsel 1. *Flow Filminden bir sahne*(IMDb, t.y.).

Zilbalodis'in film boyunca tekrar eden yansıma motifi, karakterin dönüşümünü görünür kılan güçlü bir görsel araçtır. Filmin başında kedinin suya bakışı kaygı ve huzursuzlukla eşleşirken, finalde bu yansıma dinginlik ve içsel dengeyi temsil eder. Yönetmen bu motifi, anlatıyı baştan sona birbirine bağlayan "basit ama güçlü bir imge" olarak nitelendirmektedir (Shaffer, 2024). Bu sahne, Lacan'ın "ayna evresi" kuramıyla birlikte ele alındığında daha derinlikli bir anlam kazanır. Lacan'a göre çocuk, aynadaki bütünsel imgesi aracılığıyla "ben"ini kurmaya başlar; ancak bu imge aslında dışsaldır ve bireyi yabancılaştıran bir yanılsamaya dayanır. Bireyin kendi yansımasını coşkuyla sahiplenmesi, "ben"in ilk formunu, Lacan'ın ifadesiyle "İdeal Ben"i oluşturur. Bu form, bireyin kendi gerçekliğiyle yaşadığı uyumsuzluğun üstesinden gelmeye yönelik sürekli bir çaba içinde var olur (Lacan, 1977). Bu bağlamda filmde kedinin sudan korkusunu yenmesi, yalnızca fiziksel bir cesaret anı değil, aynı zamanda öznel bütünlüğünü yeniden inşa etme sürecidir.

Başlarda yansımada gördüğü benliğini tanımaktan korkan kedi, zamanla suyla temas ederek bu imgeyle barışır. Bu farkındalık, onun sadece kendi varlığını değil, çevresindeki canlılarla kurduğu bağı da dönüştürür. Bu nedenle kedinin suya dalarak balık avlayıp bir kısmını arkadaşlarıyla paylaşması bireysel korkunun yerini dayanışma ve paylaşma eylemi almış olarak yorumlanabilir.

Animasyon üretiminin teknik yönüne baktığımızda, bilgisayar grafiklerinin sürekli gelişmesiyle birlikte, 3D animasyon üretimi dijital medya sanatının önemli bir parçası haline gelmiştir. Ancak, 3D animasyonun üretim süreci karmaşıktır ve birçok farklı yazılım türü bulunmaktadır. Bu nedenle, uygun ve verimli bir üretim yazılımı seçmek ve üretim sürecini iyi bir şekilde öğrenmek çok önemlidir (Chen, 2024, s.28). Flow animasyonu Blender programıyla üretilmiştir. Yönetmen eğitim hayatında Maya programını kullandığını, fakat ilk uzun metraj filmi *Away*'in ardından 2019 yılında Blender'a geçtiğini ifade etmektedir. Proje genel olarak

yaklaşık beş buçuk yılda tamamlanmıştır. Yönetmen, Blender'ı tercih etme gerekçesini, bu yazılıma ilişkin çevrim içi kaynakların çeşitliliği ve erişilebilirliğiyle açıklar. Blender hakkında çok sayıda eğitim içeriği, araç ve topluluk paylaşımı bulunduğunu; dolayısıyla karşılaşılan hemen her sorunun kısa sürede yanıtına ulaşılabildiğini belirtmektedir (Siddi, 2025). Yönetmen, üretim sürecinde önce 3D evreni oluşturmuş, ardından kameralarını konumlandırmıştır. Geleneksel senaryo tahtası (storyboard) kullanmak yerine, kameralar ve kurguyu içeren önceden canlandırılmış bir animatik hazırlayarak ekibe göndermiştir. Bu ön animasyon, Fransız-Belçikalı 3D ekipleri için temel bir çalışma altyapısı oluşturmuş; Zilbalodis ile ekip arasındaki karşılıklı etkileşim, filmin sahne sahne ilerlemesini sağlamıştır (Lafouge, t.y.).

Görsel Akıcılık ve Minimal Estetik Bağlamında Tasarım Açısından İncelenmesi

Karakter Tasarımı Açısından

Ayrıca, görsel sanatlarda modernizm ve postmodernizm teorileri üzerinde büyük etkisi olan minimalizmin "resmin ölümü" eleştirilerini tarihselleştirip sorguladığı için daha geniş disiplinler arası etkileri de vardır. İlk olarak "minimal" kelimesi, sanatın sözde "basit" organizasyonuna yönelik aşağılayıcı bir ima taşımaktaydı. Düşmanca yaklaşan izleyiciler, yeni sanatın büyük ölçüde azaltılmış geometrilerinin karmaşıklıktan yoksun olduğunu ve bu nedenle eserin görsel deneyiminin yoksullaştığını ileri sürmüşlerdir (Levy, 2019, s. 25). Ancak minimalizmin bu "yoksunluk" olarak ifade edilen tanımı, çağdaş animasyonda anlatı sadeliği ve görsel derinlik olarak karşımıza çıkmaktadır.

Konu dışı tasarım malzemelerinden kurtulmak hedef kitlenin belirli bir görsel iletişimin temel mesajına odaklanılmasını sağlar. Mimar Ludwing Mies van der Rohe'ye ait olan "Az çoktur" mottosu bugün de yirminci yüzyılın başında olduğu kadar geçerlidir (Heller ve Anderson, 2023, s.80). Flow animasyon filminde başkahramanı kedi, detaydan arındırılmış minimalist bir estetik anlayışıyla tasarlanmıştır. Bu yaklaşım, konu dışı görsel unsurlardan kaçınarak izleyicinin dikkatini doğrudan karakterin duygusal yolculuğuna yönlendirir. Gereksiz tasarım ögelerinden arınmak, hedef kitlenin belirli bir görsel iletişimin temel mesajına odaklanmasını sağlamaktadır.

Flow animasyonunda kedi karakteri ve diğer hayvanlar incelendiğinde karakter tasarımında detaylı çizimler bulunmaz. Karakterin kürkü, ışık altında parlayan tüy ayrıntılarıyla değil, boya katmanları gibi üst üste binmiş renk bloklarıyla görülmektedir. Renk blokları ve ışık lekeleri kullanılarak kürkte parlama hissi yaratılmıştır Lekesel bir etkisi bulunmaktadır. Kedinin

renklendirilmesinde kullanılan koyu gri renk, gözlerinin parlak amber rengi ile yüksek kontrast yaratmaktadır.

Karakterlerin ön planda olduğu sahnelerde, arka plan genel olarak bulanıktır. Arka plan bulanıklaşarak, alan derinliği ile dikkati tamamen karakterin üzerine toplamaktadır. Karakter tasarımında düz bir şekilde renklendirilmiş alanlarda flat tasarım anlayışını görmek mümkündür. Keskin kenarlı, düz renkli alanlar, kontur yerine renk sınırları bulunmaktadır. Ancak yüzeydeki küçük ton kırılmaları ve ışık lekeleri, fırça dokusu hissi vermektedir. Görsel 2'de animasyonda yer alan karakterler görülmektedir.



Görsel 2. *Flow Filmi Resmî Sitesinden bir görsel (Dream Well Studio, t.y.).*

Zilbalodis, animasyon alanındaki kişisel yönelimini şu sözlerle ifade etmektedir: "El çizimi, 2D ve dijital animasyonla başladım. Ancak birkaç kısa film yaptıktan sonra, iyi bir çizer olmadığımı fark ettim ve bu yüzden 3D'ye geçtim; çünkü orada modelleme yapabiliyor ve kamerayı hareket ettirebiliyordum" (Siddi, 2025). Yönetmenin bu ifadesi, hem karakter ve mekân tasarımlarını açıklarken bunun yanında üretim sürecinde kendisinin mekânsal düzenleme ve kamera hareketleri aracılığıyla anlatı kurmaya odaklandığını göstermektedir. . Bu yaklaşım, Flow filminde gözlemlenen görsel akıcılık ve öznel kamera estetiği ile doğrudan ilişkilendirilebilir.

Mekân tasarımında renk paletini genellikle soğuk yeşil, mavi ve kahve tonları oluşturmaktadır. Mekân tasarımında ise doğal dünya oldukça gerçekçi biçimde temsil edilmiştir. Bitki örtüsü, taş dokuları ve ışık yansımaları yüksek bir gözlem gücüne dayanır. Buna karşın, hayvan karakterlerin dokusu ve renk perspektifi, bilinçli bir biçimde ters yönde kullanılarak görsel bir gerilim yaratılmıştır. Mekân net ve detaylıyken, karakterlerde hafif blur (bulanıklık) etkisi uygulanmıştır; bu durum, geleneksel perspektif kurallarının tersine çevrilerek sahnelere rüya benzeri bir atmosfer kazandırmasını sağlar. Işık-gölge dağılımı ve mavi–turuncu kontrastı, dramatik sahnelerde duygusal yoğunluğu artırmak için etkili biçimde kullanılmıştır. Bu yönüyle

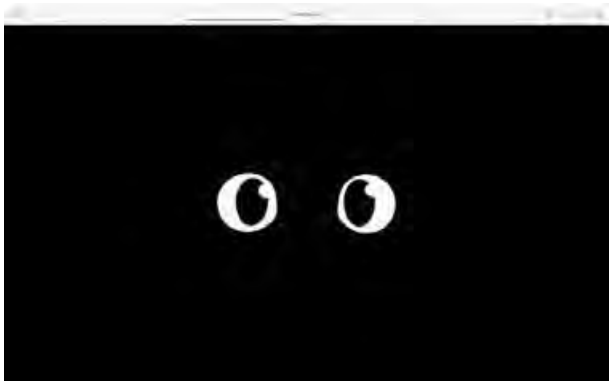
film, gerçekçi mekânlar içinde stilize figürlerin varlığıyla doğal ve dijital estetik arasında dengeli bir geçiş sumaktadır.



Görsel 3. *Flow Animasyon Filmi Posteri (IMDb, t.y.).*

Görsel 3'te Flow animasyonun posteri görülmektedir. Poster tasarımında gri kedi, renkli balıkların içerisinde görülmektedir. Tasarımda kullanılan renkler kontrast oluşturmakta ve balıkların dizilişleri bir sarmal oluşturarak kedinin daha ön planda görülmesini sağlamaktadır. Arka plandaki balık sürüsü hem derinlik etkisi hem de hareket hissi yaratmaktadır. Flow yazısında kullanılan tipografi posterin geneli ile bütünlük taşımaktadır.

Kedinin içsel yolculuğu ve ruh hâli, web sayfasında kullanılan görseller aracılığıyla görsel iletişim tasarımı açısından oldukça net bir biçimde aktarılmıştır. Görsel 4'te yer alan, filmin kurumsal internet sayfasından alınan görsel bu durumu açıkça ortaya koymaktadır.



Görsel 4. *Flow Filmi kurumsal sitesinde yer alan grafik tasarım ürünleri (Dream Well Studio, t.y.).*

Görsel 5'te animasyonun kurumsal kimlik tasarımları görülmektedir. Tasarlanan grafik tasarım ürünleri animasyonda yer alan karakterleri içermekte ve genel konsept ile bütünlük sağlamaktadır.



Görsel 5. *Flow Filmi kurumsal sitesinde yer alan grafik tasarım ürünleri (Dream Well Studio, t.y.).*

SONUÇ

Flow animasyon filmi minimal görsel tasarımı ve derin anlatımıyla etkileyici bir animasyon filmi olarak değerlendirilmektedir. Diyalogsuz anlatım biçimi, yalnızca görsel-işitsel ögeler aracılığıyla izleyiciyle güçlü bir bağ kurmaktadır. Filmin, Blender yazılımı ile tamamen dijital ortamda üretilmiş olması, bağımsız animasyonun teknik ve sanatsal potansiyeline dikkat çekmektedir. Görsel içerik analizine dayalı çözümleme sonucunda, filmdeki tasarım ögeleri ve ilkeleri ile anlatım teknikleri arasında bütüncül bir ilişki olduğu görülmektedir. Bu yönüyle Flow animasyon filmi minimal estetiğin sinematik bir biçim dili olarak animasyonda uygulanabilirliğini örneklemektedir.

Araştırmada *Flow* animasyon filminde minimalist estetik anlayışının görsel akıcılıkla bütünleştiği görülmüştür. Filmde gereksiz ayrıntılardan kaçınılarak sade renk paletleri, yalın formlar ve dengeli kompozisyonlar kullanılmıştır. Karakter ve mekân tasarımlarında minimalist etki dikkat çekmektedir. Bunun yanı sıra hareketlerin doğallığı, ritmik süreklilik ve sessiz anlatım biçimleri de ön plandadır.

Filmin Blender üzerinden üretilmesi, açık kaynaklı 3D yazılımların bağımsız üretim süreçlerinde nasıl etkin biçimde kullanılabileceğini göstermektedir. Bu doğrultuda, animasyon

eğitimi veren kurumlarda açık kaynak yazılımlarının yaratıcı üretim süreçlerine entegrasyonu teşvik edilebilir.

KAYNAKÇA

Charades. (2025). *Flow DP (Anglais)* [PDF dosyası]. Erişim 6 Ekim 2025, https://www.charades.eu/storage/documents/recYmMAqvd6OVEBi6.pdf

Coron, T. ve Foley, J. (2025, 31 Ağustos). *How to use Disney's 12 principles of animation: The Disney principles of animation explained with examples*. Creative Bloq. https://www.creativebloq.com/advice/how-to-use-disneys-12-principles-of-animation

Chen, C. (2024). *Research on the production process of digital media 3D animation : Taking Blender as an example*. Highlights in Art and Design, *7*(2), 28-31. https://doi.org/10.54097/xm4cba08

Dream Well Studio. (t.y.). *Flow* [Resmî web sitesi]. Erişim 5 Ekim 2025, https://flow.movie/

Heller, S. ve Anderson, G. (2023). *Grafik tasarım fikirler kitabı* (. Z. Tür, Çev). Ketebe Yayınları.

IMDb. (t.y.). *Flow* [Film görseli]. IMDb. Erişim 28 Eylül 2025, https://www.imdb.com/title/tt4772188/mediaviewer/rm155554562/

Furniss, M. (2013). Animasyon'un kutsal kitabı (S. Çelenk ve N. C. Maral, Çev.). Karakalem Kitabevi Yayınları.

Furniss, M. (2020). *Animation: The global history*. Thames & Hudson

Lacan, J. (1977). *Écrits: A selection* (A. Sheridan, Çev.). W. W. Norton. https://english.hku.hk/staff/kjohnson/PDF/engl9k_kj_lacan_ecrits.pdf

Lafouge, P. (t.y.). *Flow (2024): Le futur du cinéma d'animation sur Blender*. Hollymotion. Erişim 10 Ekim 2025, https://hollymotion.com/flow_cinema_blender/

Levy, M. L. (2019). *Abstract painting and the minimalist critiques: Robert Mangold, David Novros, and Jo Baer in the 1960s*. Routledge.

NYFA. (2023, 20 Nisan). *Disney's 12 principles of animation: Bringing characters to life. New York Film Academy.* https://www.nyfa.edu/student-resources/12-principles-of-animation/

Shaffer, M. (2024, 21 Kasım). *Interview: Gints Zilbalodis on animating the wordless wonder of "Flow". Slant Magazine.* https://www.slantmagazine.com/features/gints-zilbalodis-interview-flow/

Siddi, F. (2025, 22 Ocak). *Making Flow: An interview with director Gints Zilbalodis.* https://www.blender.org/user-stories/making-flow-an-interview-with-director-gints-zilbalodis/

Thomas, F. ve Johnston, O. (1997). *Disney animation: The illusion of life.* Open Source. https://archive.org/details/DisneyAnimationTheIllusionOfLife

Wells, P. (1998). *Understanding Animation.* Routledge.

GRAFİK TASARIMDA SOSYAL SORUMLULUK VE TOPLUMSAL CİNSİYET EŞİTLİĞİ ODAKLI UYGULAMALAR

Müge Caferoğlu [1]

ÖZET

Günümüz iletişim ortamında grafik tasarım, yalnızca bir reklam ve tanıtım aracı olmanın ötesine geçerek, sosyal sorumluluk bağlamında toplumsal değişim ve dönüşüm süreçlerinde etkili bir iletişim aracı haline gelmiştir. Görsel iletişim, karmaşık mesajların daha anlaşılır hale gelmesini sağlarken, toplumsal sorunlara dikkat çekmek ve bu sorunlara yönelik eylem çağrısı yapmak için etkili bir platform sunmaktadır. Çağdaş toplumların en temel meselelerinden olan toplumsal cinsiyet eşitliği, kadına yönelik şiddet ve ayrımcılığın önlenmesi gibi konular görsel iletişim tasarımının gücünden faydalanarak geniş kitlelere ulaştırılabilmekte ve kamuoyunda farkındalık oluşturulabilmektedir. Bu araştırma, grafik tasarımın toplumsal sorumluluk ve kamusal fayda ekseninde nasıl bir rol üstlenebileceğini sorgulamakta ve kadın odaklı sosyal kampanyaların güncel örneklerini analiz ederek, tasarımcının dönüştürücü rolünü tartışmayı amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında, Always'in "Her Zaman Kız Gibi", ELLE UK'nin "Daha Fazla Kadın", UN Women BM Kadın Birimi'nin "Otomatik Tamamlama Gerçeği", APAV'ın "Kadına Yönelik Şiddet Çok Yakında" ve Türkiye Reklamverenler Derneği'nin "Reklamlar Değişir, Toplum Değişir" adlı kadınlara yönelik gerçekleştirmiş oldukları beş kampanya, kullanılan görsel dil, hedef kitleye ulaşma stratejileri, mesajın gücü bakımından incelenmiştir. Veri toplama aracı olarak, literatür taraması yöntemi kullanılmış olup, sosyal sorumluluk, sosyal sorumluluk tasarımı ve grafik tasarım ilişkisi, toplumsal cinsiyet eşitliği, tasarım ve tasarımcının değişen rollerine ilişkin kaynaklar incelenmiştir. Sosyal etki odaklı güncel uygulama örnekleriyle desteklenen çalışmada, grafik tasarımcıların sosyal bilinç oluşturma, davranış değişikliği sağlama ve görünürlük yaratma işlevleriyle toplumsal dönüşümde önemli bir rol üstlendiği düşünülmektedir.

Anahta Kelimeler: Sosyal Farkındalık, Sosyal Sorumluluk Tasarımı, Toplumsal Cinsiyet Eşitliği, Etki Odaklı Tasarım, Grafik Tasarım.

[1] Doçent, Bursa Uludağ Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü, mcaferoglu@uludag.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1224-5721

SOCIAL RESPONSIBILITY AND GENDER EQUALITY FOCUSED APPLICATIONS IN GRAPHIC DESIGN

Müge Caferoğlu[2]

ABSTRACT

In today's communication environment, graphic design has moved beyond being merely a tool for advertising and promotion, becoming an effective means of communication in processes of social change and transformation within the context of social responsibility. Visual communication facilitates the comprehension of complex messages and provides an effective platform for drawing attention to social issues and calling for action. Gender equality, along with the prevention of violence and discrimination against women, constitutes one of the most pressing issues in contemporary societies. Through the power of visual communication design, these topics can be conveyed to broad audiences, thereby fostering public awareness. This study explores the role that graphic design can play within the framework of social responsibility and public benefit, aiming to examine the transformative potential of the designer by analyzing recent examples of women-focused social campaigns. Within the scope of the study, five campaigns targeting women, Always's "Like a Girl," ELLE UK's "More Women," UN Women's "The Autocomplete Truth," APAV's "Domestic Violence: Closer Than You Think," and the Turkish Advertisers Association's "Change the Ads, Change the Society" were analyzed in terms of their visual language, strategies for reaching the target audience, and the strength of their message. As a data collection method, literature review was employed, and sources related to social responsibility, social responsibility design and its relationship with graphic design, gender equality, as well as the evolving roles of design and designers were examined. Supported by recent practice-based examples focused on social impact, the study argues that graphic designers play a significant role in social transformation through their functions of raising awareness, influencing behavior change, and creating visibility.

Keywords: Social Awareness, Social Responsibility Design, Gender Equality, Impact Oriented Design, Graphic Design.

[2] Associate Professor, Bursa Uludağ University, Faculty of Fine Arts, Department of Graphic Design, mcaferoglu@uludag.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1224-5721

GİRİŞ

Yaşadığımız yüzyılda, yönetimler, sivil toplum kuruluşları, sanatçılar ve tasarımcılar, ekolojik krizler, pandemi, ekonomik eşitsizlik ve ırkçılık gibi sorunlara karşı toplumu bilinçlendirmek için sosyal sorumluluk temelli tasarıma daha fazla önem vermektedir. Grafik tasarım, geleneksel görsel iletişim anlayışının ötesine geçerek, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren aktivizmle iç içe geçmiş ve fikirlerin, değerlerin ve toplumsal ilişkilerin şekillenmesinde rol oynayan bir araca dönüşmüştür. Bu dönüşüm, tasarımın toplumsal meselelere etkili biçimde müdahil olmasını sağlamıştır.

Tasarım endüstrisinde, cinsiyet eşitsizliği, yoksulluk ve küresel ısınma gibi küresel sorunlara yönelik etik duruşun sorgulandığı bir eğilim giderek güç kazanmaktadır. Kurumlar, zaman zaman bireysel etik yaklaşımlarla çelişse de, kendi faaliyetlerini yönlendirecek etik pozisyonları benimsemekte ve savunmaktadır. Tasarımcılar, dünyanın görsel dokusunu oluşturmada ve herkesi bir araya getiren kültürel örgünün meydana getirilmesinde kilit bir rol oynamaktadırlar. Bu nedenle tasarım, etik boyutuyla toplumsal sorumluluk gerektiren bir alana dönüşmektedir (Ambrose ve Harris, 2012, s. 56). Özellikle grafik tasarım, kamusal alanda görünürlük kazandırdığı mesajlar aracılığıyla toplumsal eşitsizliklerin duyurulmasında, farkındalık yaratılmasında ve sürdürülebilir dönüşüm süreçlerinin desteklenmesinde önemli bir rol oynamaktadır.

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemine dayalı olarak yürütülmüş ve veriler literatür taraması yoluyla elde edilmiştir. Araştırmanın amacı doğrultusunda, sosyal sorumluluk, sosyal sorumluluk ve grafik tasarım ilişkisi, toplumsal cinsiyet eşitliğine dair dair ulusal ve uluslararası akademik kaynaklar, web siteleri incelenmiştir. Bu araştırma, grafik tasarımın toplumsal sorumluluk alanında nasıl bir işlev üstlendiğini irdelemekte ve kadın temalı sosyal kampanyalara ait güncel örnekler aracılığıyla tasarımcının dönüştürücü potansiyelini analiz etmeyi amaçlamaktadır. Bu amaç kapsamında, Always'in "Her Zaman Kız Gibi", ELLE UK'nin "Daha Fazla Kadın", UN Women BM Kadın Birimi'nin "Otomatik Tamamlama Gerçeği", APAV'ın "Kadına Yönelik Şiddet Çok Yakında" ve Türkiye Reklamverenler Derneği'nin "Reklamlar Değişir, Toplum Değişir" adlı kadınlara yönelik gerçekleştirmiş oldukları beş kampanya incelenmiştir. Araştırmada incelenen kampanyaların seçiminde, kadın haklarını açık ve çarpıcı bir biçimde ele almaları, toplumsal farkındalık yaratma potansiyelleri ve grafik tasarım açısından özgün, etkili ve eleştirel yaklaşımlar içermeleri temel ölçütler olarak benimsenmiştir.

Sosyal Sorumluluk ve Grafik Tasarım İlişkisi

İnsan, varoluşsal bir özne olarak yaşamının tüm evrelerine yansıyan çok katmanlı sorumluluklar üstlenmektedir. Bu sorumluluklar, bireyin kimliği, eylemleri, etik duruşu ve toplumsal ilişkileriyle şekillenmektedir. Dolayısıyla insanın yalnızca bireysel yaşamında değil, kamusal ve profesyonel yaşamında da sorumluluk bilinciyle hareket etmesi beklenmektedir. Özellikle yaratıcı disiplinlerde, bireyin sorumluluğu yalnızca mesleki yeterlilikle sınırlı kalmayarak toplumsal fayda, etik duyarlılık ve kültürel farkındalık gibi alanlarda da kendini göstermektedir.

Toplumda olumlu değişim yaratmayı hedefleyen sosyal sorumluluk ve farkındalık projeleri, toplumsal sorunlara dikkat çekmeyi, bilinç oluşturmayı ve yaşam koşullarını iyileştirmeyi amaçlayan stratejik girişimlerdir. Bu projeler, çevre koruma ve iklim değişikliği gibi ekolojik meselelerin yanı sıra, eğitimde eşitlik ve dezavantajlı gruplara erişim gibi sosyal konulara da odaklanmaktadır (Karaşahinoğlu ve Sürücü, 2023, s. 2823). Toplumsal hareketler, bireylerin ve örgütlerin belirli toplumsal, siyasal ya da çevresel sorunlar etrafında birleşerek, bu sorunlara karşı muhalefet geliştirmek ve toplumsal dönüşüm sağlamak amacıyla kolektif eylemde bulunmaları biçiminde tanımlanabilir. Bu hareketler, işçi sınıfı, kadın örgütleri, öğrenci grupları, köylüler, gençler ve entelektüel çevreler gibi farklı toplumsal kesimlerin katılımıyla şekillenmektedir (Ataman ve Yamak, 2009, s. 9). Sosyal sorumluluk projeleri ve toplumsal hareketler, günümüzün sosyal ve çevresel sorunlarına karşı farkındalık yaratarak kolektif eylemi teşvik eden dinamik yapılardır. Bu girişimler, bireyleri ve kurumları pasif izleyicilikten çıkarıp toplumsal değişimin öznesi haline getirerek katılımcı bir dönüşüm süreci başlatırlar.

Sosyal sorumluluk tasarımı, farkındalıkla başlayıp yaşamın içine kök salan bir yaklaşımdır. Tasarımcının toplumsal ve çevresel sorunlara duyarlılığına dayanmaktadır. Bu anlayış, belirli bir meseleye bilinçli ve yaratıcı şekilde yaklaşarak olumlu dönüşüm yaratmayı amaçlayan eylem odaklı bir tasarım pratiğidir. Tasarımcıları, sosyal, politik veya ekolojik tehditleri kendi bakış açısıyla değerlendirip özgün bir görsel dil geliştirmektedirler (Kınam Dokuzlar, 2016, s. 277). Grafik tasarım ise bu çerçevede, görsel iletişimin dönüştürücü potansiyelini kullanarak sosyal sorumluluk pratiklerinin etkili bir taşıyıcısı haline gelmektedir. Görsel dilin ikna edici gücü sayesinde, karmaşık toplumsal meseleler geniş kitlelere sade ve etkileyici biçimlerde ulaştırılabilir.

Tasarımın sosyal ve çevresel sorunlara çözüm arayışı, 1960'larda ABD'deki toplumsal huzursuzluklar ve ekoloji hareketiyle belirginleşmiş olup, 1970'lerde tüketim toplumuna eleştirel yaklaşan tasarımcıların etkisiyle gelişmiş, 1980'lerde ise piyasa odaklı eko-tasarım anlayışlarıyla farklı bir yön kazanmıştır (Davey vd., 2005). Hükümetler, grafik tasarımın

toplumu etkileme ve yönlendirme potansiyelini fark ettiklerinde, bu gücü kendi ideolojik amaçlarını yaymak ve kitleleri şekillendirmek için yoğun biçimde kullanmışlardır. Grafik tasarım, 1960'ların sonlarından itibaren evrensel ölçekte "iyilik" ve toplumsal fayda kavramları etrafında yeniden konumlanmaya başlamıştır. Bu dönüşüm, özellikle 1970'li yıllarda çevresel tehditlerin tüm canlı yaşamını tehdit edecek düzeye ulaşmasıyla daha belirgin ve etkili bir biçim kazanmıştır (Kınam Dokuzlar, 2016, s. 272). Sosyal sorumluluğa dair farklı yaklaşımlar, grafik tasarımın değişen toplumsal ihtiyaçlara nasıl uyum sağladığını ve bu süreçlerdeki etkin rolünü ortaya koymaktadır. Grafik tasarım, görsel iletişim aracı olarak sosyal meselelerin kavramsallaştırılıp topluma aktarılmasında önemli bir rol üstlenirken, yaratıcı süreçleriyle bireylerin algılarını dönüştürerek duygusal etki yaratarak toplumsal davranışların değişimine katkıda bulunmaktadır.

Grafik Tasarımcının Sosyal Sorumluluğu

Grafik tasarımcı, sosyal adaletin desteklenmesi, farkındalığın artırılması ve toplumsal değişimin yönlendirilmesinde sunduğu görsel ifade olanaklarıyla önemli bir işlev üstlenmektedir. Görsel iletişimin sadeleştirici ve geniş kitlelere ulaşabilen yapısı sayesinde, karmaşık toplumsal sorunlar daha anlaşılır hale gelmektedir. Özellikle tabu kabul edilen konuların sorgulanmasında, grafik tasarımcıların yenilikçi ve eleştirel yaklaşımları belirleyici bir rol oynamaktadır.

Grafik tasarımcı, tıpkı diğer bireyler gibi toplumsal ve çevresel sorunlarda hem olumlu hem olumsuz yönde rol alabilmektedir. Her ne kadar kimileri tarafından tasarımcılar, dünyayı kurtaracak kişiler olarak gösterilse de, sorunlar tasarımcının tek başına üstesinden gelebileceğinden çok daha büyüktür ve disiplinlerarası iş birliği gerektirmektedir (Selamet, 2012, s. 139). David Berman, 'Do Good Design' (2009) adlı eserinde tasarımın küresel sorunların merkezinde yer aldığını ve tasarımcıların toplumsal sorumluluk taşıdığını vurgulamaktadır. Berman'a göre tasarımcılar, yalnızca görsel üretim yapmaz, tüketim alışkanlıklarını ve çevreyle ilişkileri de biçimlendirir. Grafik tasarım, hem kitlesel tüketimi besleyen yıkıcı bir araç hem de dünyayı onarma potansiyeli taşıyan güçlü bir iletişim aracıdır (Akt. Scott, 2012, s. 6). Bu bağlamda grafik tasarımcının rolü, toplumsal sistemler üzerinde eleştirel düşünce geliştiren, görsel stratejiler aracılığıyla mevcut yapıları sorgulayan ve alternatif yollar inşa eden bir bilgi üreticisine dönüşmektedir. Tasarımcının taşıdığı sosyal sorumluluk bilinci, mesleğini icra ederken toplumu ve yaşadığı dünyayı nasıl etkilediğiyle doğrudan ilgilidir.

Grafik tasarımcıların sorumluluğu, yalnızca iletişim üretmekle sınırlı olmayıp, çevrelerine ve topluma bıraktıkları etkiyle de ilgilidir. Bu anlayış, sürdürülebilirlik gibi evrensel değerlerin yanı sıra, tasarımcının kendi topluluğuna katkı sağlama çabasını da içermektedir. Tarihsel olarak propaganda ve tüketim kültürünü destekleyen görseller, kimi zaman olumsuz etkiler yaratmış olsa da, aynı yaratıcı güç toplumsal farkındalık ve sürdürülebilir yaşam biçimlerini teşvik etmek için de kullanılabilmektedir. Tasarımcı, bu bağlamda hem sorunun bir parçası hem de çözümün bir paydaşı olma potansiyeline sahiptir.

Kadına Yönelik Sosyal Sorumluluk Kampanya Örnekleri

Toplumsal eşitlik, bireylerin topluluktan bağımsız olarak temel hak ve özgürlüklerde eşit koşullara sahip olmasıdır. Toplumsal cinsiyet ise kadın ve erkeklere toplumca atfedilen rollerin sosyal olarak inşa edilmesidir. Bu rollere dayalı ayrımcılık, bireylerin kısıtlanması ve dışlanmasına yol açmaktadır (Türkiye Aile Sağlığı ve Planlaması Vakfı, 2015). Toplumsal cinsiyet eşitsizliği, kadınların eğitimden iş yaşamına, siyasetten kamu hizmetlerine kadar birçok alanda dezavantajlı konumda olmasına neden olurken, şiddeti de beslemektedir. Tasarımcılar, bu sorunu görünür hale getirmek ve toplumda farkındalık yaratmak için, yaratıcı ve dikkat çekici görsellerle, bu konuya dair bilinç oluşturabilir ve toplumsal duyarlılığı artırabilir.

Grafik tasarım, sosyal sorunlara dikkat çekmek, kamuoyunu bilinçlendirmek ve toplumsal duyarlılığı artırmak amacıyla işlevsel ve etkili bir araç olarak kullanılmaktadır. Gerçekleştiren sosyal kampanyalar, toplumun farklı katmanlarında dönüşüm yaratma potansiyeline sahiptir. Bu araştırma kapsamında, kadınlara yönelik gerçekleştirilen Always'in "Her Zaman Kız Gibi", ELLE UK'nin "Daha Fazla Kadın", Birleşmiş Milletler Kadın Birimi (UN Women)'nin "Otomatik Tamamlama Gerçeği", APAV'ın "Kadına Yönelik Şiddet Çok Yakında" ve Türkiye Reklamverenler Derneği'nin "Reklamlar Değişir, Toplum Değişir" beş farklı sosyal farkındalık kampanyası analiz edilmiştir.

Always: "Her Zaman Kız Gibi" Kampanyası

Always markası, ergenlik dönemindeki kızları güçlendirme amacını uzun süredir taşısa da, 2013'te bu mesajın yeni nesil tarafından yeterince anlaşılmadığını fark etmiştir. Marka, ürün odaklı iletişimden uzaklaşıp genç kızlarla duygusal bağ kuracak bir güven yaklaşımı benimsemiştir. Yürütülen araştırmalar, kadınların büyük bir kısmının ergenlik döneminde özgüven kaybı yaşadığını ortaya koymuştur. Araştırma sürecinde, "bir kız gibi" ifadesi, küçümseyici kullanımına dikkat çekilerek yeniden anlamlandırılması gereken güçlü bir kavram

olarak öne çıkmıştır. Kampanya bu ifade üzerinden, genç kızların özgüvenini artırmayı hedefleyen olumlu bir söylem geliştirmiştir (Dandad, t.y.).

Görsel 1'de yer alan "Her Zaman Kız Gibi" (#LikeAGirl) kampanyası, Always markasının toplumsal cinsiyet kalıplarını sorgulayan ve genç kızların özgüvenini desteklemeyi amaçlayan güçlü bir sosyal sorumluluk girişimi olarak dikkat çekmektedir. Kampanya, "bir kız gibi" ifadesinin küçümseyici kullanımına karşı söylemsel bir müdahalede bulunarak bu ifadeyi güç ve dayanıklılık çağrışımıyla yeniden çerçevelendirmiştir. Görsel iletişim dili bakımından sade,



Görsel 1. *Always: "Her Zaman Kız Gibi" Proje görselleri, 2013. https://www.telegraph.co.uk/women/womens-life/11727478/How-advertising-hijacked-feminism.-Big-time.html*

güçlü ve duygusal bir anlatım benimsenerek farklı yaş ve etnik kökenlerden gerçek bireylerin temsiline yer verilmiş ve izleyicinin empati kurması hedeflenmiştir. Tipografi ve görsel kompozisyonlar aracılığıyla mesajın netliği artırılmıştır. Kampanya, dijital medya odaklı stratejisi sayesinde geniş kitlelere ulaşmış ve #LikeAGirl etiketiyle küresel bir etkileşim yaratmıştır.

ELLE UK: "Daha Fazla Kadın" Kampanyası

Elle UK, 2015'teki 'Daha Fazla Kadın' (#MoreWomen) kampanyasıyla, RSA Films iş birliğinde güç alanlarındaki cinsiyet eşitsizliğine dikkat çeken bir projeye imza atmıştır. Kampanya kapsamında üretilen görsel seri ve editoryal nitelikteki kısa film, erkek egemenliğinin sürdüğü güç alanlarındaki yapısal eşitsizlikleri görünür kılmayı amaçlamaktadır. Medya, iş dünyası ve siyasette karar verici konumdaki kadınların, erkeklerle çevrili temsiline odaklanan görseller ve kısa film aracılığıyla, erkek figürlerin dijital olarak çıkarılmasıyla kadınların ne kadar az temsil edildiği çarpıcı biçimde ortaya konmuştur (Azzarello, 2015). Elle UK'nin "Daha Fazla Kadın" kampanyasına ait film dijital platformlarda yayımlanmış, dergide ise editoryal içeriklerle desteklenmiştir. Projenin yaratıcılarından Alex Holder, kampanyanın, kadınların sembolik olarak değil gerçek anlamda temsil edilmesini ve rekabet yerine dayanışmanın teşvik edilmesini amaçladığını belirtmektedir (Mortimer, 2015).

Elle UK'nin #MoreWomen kampanyası, görsel anlatının gücünü kullanarak toplumsal cinsiyet eşitsizliğine yönelik farkındalık yaratmayı başaran çarpıcı bir örnek olarak değerlendirilebilir.

Görsel 2'de yer alan tasarımlar incelendiğinde, erkek figürlerin sahneden dijital olarak silinmesi, yalnızca grafiksel bir müdahale değil, aynı zamanda kurumsal yapılardaki görünmez eşitsizliğin simgesel bir teşhiridir. Bu müdahale, izleyiciye 'normal'



Görsel 2. *ELLE UK, "Daha Fazla Kadın" Projesi görselleri, 2015. https://www.dandad.org/awards/professional/2016/creativity-for-good-white-*

olarak kabul edilen temsil düzeninin sorgulanması için alan açmaktadır. Kalabalık ve güçlü görünen bir masanın, erkekler çıkarıldığında neredeyse boş kalması, kadınların niceliksel olarak ne denli az temsil edildiğini dramatik biçimde görünür kılmaktadır. Kadınların yalnız kaldığı görseller ise çarpıcı renklerle vurgulanmaktadır. Kampanya, yalnızca bir farkındalık aracı değil, aynı zamanda izleyiciyi eyleme ve dayanışmaya davet eden politik bir görsel söylem üretmektedir. Görsellerdeki sessizlik ve boşluklar, sistematik dışlamanın görsel karşılığı olarak işlev görmekte ve bu da çalışmayı estetik olduğu kadar eleştirel bir düzleme de taşımaktadır.

Birleşmiş Milletler Kadın Birimi (UN Women): "Otomatik Tamamlama Gerçeği" Kampanyası

BM Kadın Birimi (UN Women), toplumsal cinsiyet eşitliğini destekleyen ve dünya genelindeki kadınların haklarını savunan bir BM kuruluşudur. Toplumsal cinsiyet eşitliğini korurken, kadınların ekonomik güçlenmesini ve liderlik rollerini artırmayı amaçlayan kurum, ayrımcılığa uğramadan barış içinde yaşamalarını sağlamayı hedeflemektedir. 9 Mart 2013'te, Memac Ogilvy & Mather Dubai iş birliğiyle, cinsiyetçiliğe dikkat çekmek için bir kampanya başlatılmıştır. Kampanyada, farklı kadın portreleri Google arama sonuçlarıyla birlikte kullanılarak, toplumsal önyargılar çarpıcı biçimde görselleştirilmiştir (Panagakou, 2018). Google'ın otomatik tamamlama verilerine dayanan bu kampanya, dijital kültür aracılığıyla toplumsal cinsiyet eşitsizliğini görünür kılmayı amaçlamıştır. Altı milyar günlük aramadan elde

edilen veriler, kadınlara yönelik önyargıları gözler önüne sermiş ve kadınlar, ağızlarına tıkaç gibi yerleştirilen arama çubuğuyla tasvir edilerek dijital söylemin susturucu etkisi simgelenmiştir. Kampanya, #kadınlar yapmalı etiketiyle sosyal medyada ve farklı mecralarda geniş yankı uyandırmış, toplumsal cinsiyet eşitliği konusunu küresel gündeme yeniden taşıyarak farkındalık yaratmada etkili olmuştur (Reddot, 2014).



Görsel 3. *Birleşmiş Milletler Kadın Birimi (UN Women): "Otomatik Tamamlama Gerçeği" Kampanyası görselleri, 2014. https://www.unwomen.org/en/news/stories/2013/10/women-should-ads/*

"Otomatik Tamamlama Gerçeği" kampanyası, dijital araçlarla toplumsal cinsiyet eşitsizliğini görünür kılan güçlü bir görsel iletişim örneğidir. UN Women, Google'ın otomatik tamamlama verilerini kullanarak kadınlara yönelik önyargıları açığa çıkarmış, bu verileri çarpıcı görsellerle kamusal tartışmanın odağına taşımıştır. Görsel 3'te yer alan tasarımlarda incelendiğinde, kampanyanın en çarpıcı yanının, kadınların ağızlarının üzerine Google arama çubuğunun yerleştirilmesiyle oluşturulan minimal ve etkili portreler olduğu gözlenmektedir. Bu tasvir, kadınların dijital ortamda da susturulduğu, görüş belirtme hakkının toplumsal olarak bastırıldığı bir sembolizm sunmaktadır. Tipografi, otomatik tamamlama sonuçlarını doğrudan yansıtarak müdahale etmeksizin mesajı izleyiciye bırakmaktadır. Google arama çubuğunun otomatik tamamlama işlevi, kullanıcıların en çok aradığı ifadeleri algoritmik olarak öne çıkarmaktadır. Kampanyada "Kadınlar..." ifadesi yazıldığında karşılaşılan öneriler ("sessiz olmalı", "evlenmeli", "evde kalmalı" gibi) toplumsal bilinçaltındaki cinsiyetçi kalıpları ortaya koymuştur. Bu algoritmik veri kullanımı, bireysel yargıların kolektif biçimde nasıl sistematik önyargılara dönüştüğünü açığa çıkarmıştır.

APAV: "Kadına Yönelik Şiddet Çok Yakında" Kampanyası

Günümüz dijital kültüründe sosyal medya, bireylerin özel yaşamlarını idealize ederek sunduğu bir vitrine dönüşmüştür. Instagram gibi platformlarda, mutlu çift ve kusursuz ilişki temsilleri yaygındır, ancak, bu imgelerin gerçekliği sorgulanmaktadır. Portekiz Şiddet Mağdurları Destek Derneği (APAV), flört ve partner şiddetinin çoğu zaman bu idealize imgelerle örtüldüğüne

dikkat çeken bir kampanya yürütmüştür. Brezilya istatistiklerine dayanan kampanya, şiddet vakalarının %70'inin ev içinde ve genellikle partnerler tarafından gerçekleştiğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda kampanya görsellerinde, Instagram'da paylaşılan mutlu çift fotoğrafları örnek olarak seçilmiştir. Görsellerin üzerine yerleştirilen "Bu tablo gördüklerinizin yalnızca %30'unu yansıtıyor" ifadesi, sosyal medya imgelerinin ardında kalan görünmeyen %70'lik gerçekliğe dikkat çekmektedir (Mermer, 2024).



Görsel 4. *APAV: "Kadına Yönelik Şiddet Çok Yakında" Kampanya görselleri, 2024. https://bigumigu.com/haber/kadina-yonelik-siddetin-cok-yakinda-oldugunu-anlatan-kampanya/*

Görsel 4 'te yer alan APAV'ın "Çok Yakında" kampanyası, kullanılan sade renk paleti ve illüstrasyonlarla dijital çağda şiddetin görünmezliğini ve bu görünmezliğin özellikle romantik ilişkilerde nasıl normalleştirildiğini çarpıcı bir biçimde ortaya koymaktadır. Kampanya, kadınlara yönelik şiddetin çoğunlukla yakın ilişkilerde gerçekleştiğini ve sosyal medyadaki idealize çift imgelerinin bu gerçeği gizleyebileceğini vurgulamaktadır. Şiddetin failinin genellikle en yakın kişi, partner veya eş olduğu, "çok yakında" ifadesinin hem fiziksel hem de duygusal yakınlığa işaret etmektedir. APAV'ın kampanyası, dijital çağda şiddetin görünmezliğine dikkat çekerek toplumsal farkındalığı artırmayı amaçlayan etkili bir iletişim örneğidir.

Türkiye Reklamverenler Derneği: "Reklamlar Değişir, Toplum Değişir" Kampanyası

Birleşmiş Milletler Kadın Birimi (UN Women) ve Reklamda Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Kurulu (RTCEK) öncülüğünde, Türkiye Reklamverenler Derneği destekli "Reklamlar Değişir, Toplum Değişir" kampanyası, reklamlarda toplumsal cinsiyet eşitliği farkındalığını artırmayı amaçlamıştır. 2018'de yapılan "Effie Ödüllü Televizyon Reklamlarının 10 Yıllık Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Karnesi" araştırmasına dayanan kampanya, geleneksel cinsiyet rollerini sorgulayarak medyanın toplumsal dönüşümdeki rolünü vurgulamıştır. Kampanya, klişeleri tersine çeviren iletişim stratejileriyle, erkeklerin ev içi sorumluluklardan ve kadınların fiziksel işlerden dışlanmasını eleştirmiş, radyo spotları ve dijital platformlarla geniş kitlelere ulaşmıştır. (Gazan, 2020). Kampanyada, güven veren seslerin sadece erkeklere ait olduğu algısını kırmak için erkek seslendirme sanatçılarına "Bir kadın güven veremez mi?" sorusu yöneltilen radyo spotları dijital platformlarda yayımlanmıştır (İnteraktif Reklamcılık Derneği, 2020).

"Reklamlar Değişir, Toplum Değişir" kampanyası, medyadaki toplumsal cinsiyet temsillerini dönüştürmeyi hedefleyen önemli bir girişimdir. Reklamların toplumsal değer ve normları şekillendirme gücüne vurgu yapan kampanya, kalıplaşmış cinsiyet rollerinin değişimiyle toplumsal dönüşümün mümkün olabileceğini savunmaktadır. Görsel 5'te yer alan kampanyanın



Görsel 5. *Türkiye Reklamverenler Derneği, "Reklamlar Değişir, Toplum Değişir" Kampanyası görselleri 2020. (Gazan, 2020).*

afiş ve dijital tasarımlarında düz renkli sade bir zemin üzerinde tipografik yaklaşım kullanılarak, doğrudan sorgulayıcı cümleler büyük punto fontlarla verilmiştir. Kullanılan dil net, soru formunda ve provoke edici olmadan düşündürücüdür. Kampanya tasarımları, grafik tasarımda sosyal sorumluluk ekseninde geliştirilen projelere güçlü bir örnek sunmaktadır. Görsel kullanılmadan, sözel içeriğin sorgulatıcı niteliğiyle birleşerek eleştirel düşünmeyi teşvik eden bir görsel iletişim modeli oluşturmuştur.

SONUÇ

Grafik tasarım, küresel görsel kültürün şekillenmesinde ve toplumsal bilincin oluşturulmasında stratejik bir role sahiptir. 21. yüzyıldaki çevresel ve sosyal krizler, tasarımcıları toplumsal ve ekolojik sorumlulukla üretim yapmaya yöneltmiştir. Böylece grafik tasarım, iletişimin yanı sıra eleştirel ve dönüştürücü bir araç haline gelmiştir. Sosyal kampanyalar, toplumsal sorunlara dikkat çekmek, toplumu bilinçlendirmek ve davranış değişikliği sağlamak amacıyla düzenlenen etkinliklerdir ve grafik tasarım, bu kampanyaların mesajlarını daha anlaşılır ve çekici hale getirmek için kullanılmaktadır. Kadına yönelik sosyal kampanyalar da bu bağlamda tasarımın etik, politik ve kültürel boyutlarını içeren çok katmanlı örnekler sunmaktadır.

Araştırma kapsamında ele alınan, Always'in "Her Zaman Kız Gibi", ELLE UK'nin "Daha Fazla Kadın", UN Women'ın "Otomatik Tamamlama Gerçeği", APAV'ın "Kadına Yönelik Şiddet Çok Yakında" ve Türkiye Reklamverenler Derneği'nin "Reklamlar Değişir, Toplum

Değişir" kampanyaları, toplumsal cinsiyet eşitsizliğini farklı açılardan ele alan ve tasarımı bir değişim aracı olarak kullanan güçlü sosyal sorumluluk örnekleridir. Always kampanyası, "kız gibi" ifadesine yüklenen olumsuz anlamı tersine çevirerek genç kızların özgüvenini artırmayı hedeflerken, ELLE UK, medya temsillerindeki cinsiyet dengesizliğini kadınların çıkarıldığı fotoğraflarla görünür kılmaktadır. UN Women'ın kampanyası, dijital önyargıları Google arama motoru arayüzü üzerinden çarpıcı biçimde sunarken, APAV, ev içi şiddeti sinema fragmanı estetiğinde hazırlanan görsellerle gündeme taşıyarak dijital temsillerle gerçek yaşam arasındaki farkı vurgulamaktadır. Türkiye Reklamverenler Derneği'nin kampanyası ise, reklam sektöründe yerleşik cinsiyet klişelerine eleştirel yaklaşarak, sorularla düşündüren sade tasarımları ve sektör içi katılımla dikkat çekmektedir. Tüm kampanyalar ortak olarak kalıplaşmış cinsiyet rollerine meydan okumakta ve tasarımı bir sosyal değişim aracı olarak kullanmaktadır. Hem fiziksel hem de dijital ortamlarda yayılan tasarımlar, kadına yönelik şiddetin ve ayrımcılığın sona erdirilmesi için toplumsal bir çağrı yaparak farkındalık oluşturmaktadır. Bu çalışmalar, bireylerin ve kurumların harekete geçmesini teşvik ederek, sorunun çözümüne yönelik kolektif bir bilinç geliştirilmesine katkı sağlayabilir. Farklı bağlam ve mecra kullanımına rağmen kampanyaların hepsi, izleyicinin algısal konfor alanını bozarak düşünmeye ve sorgulamaya yönlendirme amacı taşımaktadır. Grafik tasarımın toplumsal cinsiyet eşitliği mücadelesindeki rolü, hem görsel etkinliğiyle güçlü bir etki yaratması hem de taşıdığı etik sorumluluk açısından önem taşımaktadır.

KAYNAKÇA

Ambrose, G., Billson, N. A. (2013). *Grafik tasarımda dil ve yaklaşım*. (Çev.: M. Taşçıoğlu). İstanbul: Literatür Yayınları

Ambrose, G., Harris, P. (2012). *Grafik tasarımın temelleri.* (Çev.: M. E. Uslu,). İstanbul: Literatür Yayınları

Ataman, H., Yamak, B. (2009). Sivil toplum örgütleri için kampanya hazırlama rehberi. Ö. Gökmen (Editör). https://www.stgm.org.tr/yayinlar/sivil-toplum-orgutleri-icin-kampanya-hazirlama-rehberi-dunyadan-turkiyeden-iyi-kampanya (Erişim tarihi: 02.07.2025).

Azzarello, N. (2015 21 Ekim). Elle's 'morewomen' campaign shows lonely females in male-dominated fields. https://www.designboom.com/art/elle-morewomen-campaign-photoshop-men-out-10-21-2015/ Erişim Tarihi: 23.07.2025

Dandad (t.y.). Case Study: Always #LikeAGirl. https://www.dandad.org/en/d-ad-always-like-a-girl-campaign-case-study-insights/ (Erişim Tarihi: 20.07.2025).

Davey, C.L., Wootton, A.B., Thomas, A., Cooper, R. and Press, M. (2005) Design for the Surreal World?: A New Model of Socially Responsible Design. *Refereed conference proceedings for the European Academy of Design,* 29th to 31st March, Bremen, Germany.

Gazan, O. (2020, 23 Ocak). Reklamlar değişir, toplum değişir. https://bigumigu.com/haber/reklamlar-degisir-toplum-degisir/ Erişim Tarihi: 25.07.2025

Hewitt, C., Moggridge, B., Baumann, C., Payson, C., Smith, C. E., Freeman, S. (2012). *Design and social impact.* National Design Museum. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.arts.gov/sites/default/files/Design-and-Social-Impact.pdf (Erişim tarihi: 15.05.2025).

İnteraktif Reklamcılık Derneği (IAB) (2020). Reklamlar değişir, toplum değişir. https://iabtr.org/odul/reklamlar-degisir-toplum-degisir/ Erişim Tarihi: 25.07.2025)

Karaşahinoğlu, Ş., Sürücü, S. N. (2023). "Sosyal Sorumluluk ve Farkındalık Yaratma Amaçlı Afişlerin İncelenmesi", *International Academic Social Resources Journal*, 8 (50), 2823-2831. DOI: http://dx.doi.org/10.29228/ASRJOURNAL.70556 (Erişim tarihi: 17.07.2025).

Kınam Dokuzlar, B. (2016). Toplumsal Farkındalık için Grafik Tasarım. *Art-E Sanat Dergisi,* 8(16), 271-286. https://doi.org/10.21602/sgsfsd.72325 (Erişim tarihi: 10.05.2025).

Mermer, G. (2024, 26 Eylül). Kadına yönelik şiddetin 'çok yakında' olduğunu anlatan kampanya. https://bigumigu.com/haber/kadina-yonelik-siddetin-cok-yakinda-oldugunu-anlatan-kampanya/ Erişim Tarihi: 24.07.2025

Mortimer, N. (2015, 7 Ekim). Elle UK continues campaign for feminism with #morewomen initiative. https://www.thedrum.com/news/2015/10/07/elle-uk-continues-campaign-feminism-morewomen-initiative Erişim Tarihi: 23.07.2025)

Panagakou, C. (2018, 11 Mart). UN Women the autocomplete truth. https://medium.com/ad-discovery-and-creativity-lab/un-women-the-autocomplete-truth-fab671227705 Erişim Tarihi: 24.07.2025

Reddot (2014). Social campaign the autocomplete truth. https://www.red-dot.org/de/project/the-autocomplete-truth-13526-13526 Erişim Tarihi: 24.07.2025

Scott, D. (2012). Designing for social change. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.diva portal.org/smash/get/diva2:1482445/FULLTEXT01.pdf (Erişim tarihi: 21.07.2025).

Türkiye Aile Sağlığı ve Planlaması Vakfı (2015). Ülkem için toplumsal cinsiyet eşitliğini destekliyorum. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.

tapv.org.tr/wp-content/uploads/2022/03/Ulkem-Icin-Toplumsal-Cinsiyet-Esitligini-Destekliyorum-Brosuru.pdf (Erişim tarihi: 12.07.2025).

UNFPA (t.y.). Toplumsal cinsiyet eşitliği. https://turkiye.unfpa.org/tr/topics/toplumsal-cinsiyet-esitligi Erişim Tarihi: 22.07.2025

ÇAĞDAŞ SANAT BAĞLAMINDA GERİLLA REKLAMCILIĞIN İNCELENMESİ: ABRAMOVİĆ, KUSAMA VE LEKİĆ ÖRNEKLERİ

Pervin Kurçeren[1]

ÖZET

20. yüzyıldan günümüze kadar sanat ve reklam dünyası sürekli bir dönüşüm ve gelişim süreci içerisinde olmuştur. Sanat, katı sınırları aşarak disiplinler arası geçişleri artırırken, reklamcılık da çeşitli disiplinlerden beslenip yeni formlar deneyerek büyük ölçüde dönüşüm geçirmiştir. Sanatın sunduğu yaratıcı ve özgün platformlar, doğal olarak reklamların daha dikkat çekici hale gelmesine olanak tanımıştır. Bu doğrultuda, sanat ve reklam birbirinden ayrı iki alan olarak görülmekten uzaklaşmış ve birbirini sürekli yenileyen, dinamik bir etkileşim sürecine dahil olmuştur. Bu etkileşim neticesinde çalışmanın omurgasını oluşturan gerilla reklamcılık, reklamın bir sanat formu olarak değerlendirilmesi hususunda önemli bir atılım sağlamasına neden olmuştur. Bu araştırma, nitel bir tasarım çerçevesinde şekillendirilmiş ve kapsamlı bir literatür incelemesi ile Marina Abramović, Yayoi Kusama ve Margareta Lekić'in seçilmiş çalışmalarına yönelik doküman ve görsellerin analizine dayanmaktadır. Çalışmada kullanılan veriler; akademik makalelerden, sanatçı ve ajansların açıklamalarından elde edilmiştir. Analiz süreci, çağdaş sanat ve gerilla reklamcılığı bağlamında tematik içerik analizi yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın amacı, ele alınan reklamların kavramsal boyutu, amacı ve fiziksel formu ön plana çıkarılarak analiz etmektir. İncelenen reklamlar, Marshall McLuhan ve Rutherford'un reklamcılığı bir sanat türü olarak değerlendirdiği düşünceleri temel alınarak ele alınmıştır. Bu bağlamda, reklamların hem estetik bir ifade biçimi olarak değerlendirilmesi hem de toplumsal değerler ve bilinç yaratma süreçlerine olan katkıları üzerinde durulmuştur. Dolayısıyla, çalışma, gerilla reklamlarını sanat perspektifinden algılama noktasında farklı bir bakış açısı yarattığı için önem arz etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Reklam, Reklam Sanatı, Gerilla Reklam, Çağdaş Sanat

[1] Dr. Öğrt. Üyesi, Arkın Yaratıcı Sanatlar ve Tasarım Üniversites, Plastik Sanatlar, pervin.kurceren@arucad.edu.tr, 0000-0003-3777-693X

EXAMINING GUERRILLA ADVERTISING IN THE CONTEXT OF CONTEMPORARY ART: CASES OF ABRAMOVIĆ, KUSAMA, AND LEKIĆ

Pervin Kurçeren[2]

ABSTRACT

It is evident that since the 20th century, the fields of art and advertising have undergone a perpetual process of transformation and development. The field of art has transcended rigid boundaries, leading to increased interdisciplinary transitions. In parallel, the domain of advertising has undergone significant transformation by drawing on various disciplines and experimenting with new forms. The creative and original platforms offered by art have, in turn, enabled advertisements to become more visually appealing. In this regard, art and advertising have moved away from being regarded as two discrete fields and have become part of a dynamic interaction process that constantly renews each other. Consequently, guerrilla advertising, which forms the foundation of this study, has resulted in a substantial advancement in the evaluation of advertising as an artistic medium. The present research is structured within a qualitative design framework and is based on a comprehensive literature review and analysis of documents and images related to selected works by Marina Abramović, Yayoi Kusama, and Margareta Lekić. The data utilised in the present study were obtained from academic articles and statements by artists and agencies. The analysis process was conducted through the utilisation of thematic content analysis within the context of contemporary art and guerrilla advertising. The objective of the present study is to analyse the conceptual dimension, purpose and physical form of the advertisements in question. The advertisements examined were approached based on the ideas of Marshall McLuhan and Rutherford, who considered advertising to be a form of art. In this context, emphasis was placed on the evaluation of advertisements as a form of aesthetic expression and on their contribution to social values and consciousness-raising processes. The present study is of significance insofar as it provides a novel perspective on the perception of guerrilla advertisements from an artistic standpoint.

Keywords: Art, Advertising, The Art of Advertising, Guerrilla Advertising, Contemporary Art

[2] Asst. Prof. Dr. / Arkın University of Creative Arts and Design / Plastic Arts, pervin.kurceren@arucad.edu.tr, 0000-0003-3777-693X

GİRİŞ

Bir sanat formu olarak reklam, günümüzde farklı mecralarda sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Özellikle gün içerisinde; dijital platformlarda, kamusal alanlarda vb. yerlerde sayısız örnekle karşılaşmaktayız. Bu reklamların önemli bir bölümü yalnızca ürün tanıtımı yapmaktan öte, farkındalık oluşturma, ilgi çekme ve belirli bir fikri görünür kılma gibi farklı hedefler taşımaktadır. Günümüz reklamcılık anlayışının temelini ise 20. yüzyıl oluşturmaktadır. Bu dönem, modern reklamcılığın doğuşu olarak anılmakla birlikte günümüz ajanslarının çalışma prensiplerinin şekillendiği bir zaman dilimi olarak bilinmektedir (Taşkıran, 2024: s. 393). Ayrıca, manipülatif etkinin major seviyede tutulabilmesi için dikkat çekme ve yenilenmenin ilk sıraya geçtiği bir dönem olarak da ifade edilebilir. Reklam oldukça eski bir tarihe dayanmakta anacak özellikle bu çalışmanın genel çerçevesini oluşturan gerilla reklam örnekleri modern reklamcılıkla birlikte temelleri atılmış ve günümüze kadar süregelmiştir.

Reklamcılık, bir dönem tek başına bir disiplinken, teknolojik ve estetik değişimlerin etkisiyle sınırlarını genişleterek farklı boyutlara evrilmiştir. Bu zorunlu dönüşüm, seri üretim ürünlerinin hızla tüketilme ihtiyacıyla doğrudan bağlantılı olarak ortaya çıkmış ve günümüzde de devam etmektedir. Seri üretimin yoğunluğu, üretilen ürünlerin hızlıca elden çıkarılma gereksinimini doğurmuş, bu da reklamcılığın gelişimini kaçınılmaz hale getirmiştir. Günümüz reklam ajansları ise bu alanda aktif rol alarak, pazarlanması hedeflenen ürünlere ya da fikre yönelik bir talep oluşturma çabasıyla reklamların görsel bir kültür yaratmasına katkı sağlamıştır.

Toplumun değerlerini göz önünde bulundurarak hazırlanan her reklam, ilgili kültürel yapıyla uyum içinde olup cazip görünmek adına o toplum tarafından tanınır olmak zorundadır. Bu nedenle, döneminin kültürel öğelerinden beslenen reklamlar, aynı zamanda popüler kültürün yansıtıcıları haline gelmiştir. Marshall McLuhan (1951), The Mechanical Bride adlı eserinde reklamları yalnızca ekonomik bir araç olarak değil, aynı zamanda "şiirsel" ve "kültürel" metinler olarak değerlendirir; bu yaklaşımıyla reklamların estetik ve sanatsal yönüne de dikkat çeker. Kanadalı iletişim kuramcısı McLuhan (1976) ise "Reklam, 20. yüzyılın en büyük sanat formudur" söylemiyle (Oxford Reference, 2016) reklamın modern sanat ve kültür içindeki tartışmalı konumunu açık bir biçimde ortaya koyar. Ayrıca McLuhan (1970), reklamları "20. yüzyılın mağara sanatı" olarak nitelendirerek onların yalnızca modern kültürün bir ürünü değil, aynı zamanda tarihsel ve sembolik bir sanat formu olduğunu da vurgular. Benzer bir yaklaşım Yılmaz'ın (2013) *Modernden Postmoderne* adlı eserinde de görülmektedir.

Modern reklamcılık ile birlikte günümüze kadar ulaşan yeni reklam formları için paralel görüşte olan bir diğer kaynak ise Paul Rutherford tarafından yayımlanan *Yeni İkonalar? Televizyonda*

Reklam Sanatı isimli kitaptır. Bu kaynak baştan sona reklamları çeşitli perspektiflerden analiz ederken, reklamların kavramsal gelişim sürecine de değinmektedir. Bu noktada Rutherford, reklamların aslında çağdaş sanatın ruhuyla beslenerek, estetik ve ideolojik bir ifade yöntemi olduğunun altını çizmektedir (1996). Öte yandan Rutherford, reklamların yalnızca tüketimi artırmak amacıyla var olmadığını, aynı zamanda modern insanın kültürel değerlerini şekillendirmede etkili bir görsel sanat formu olarak önemli katkılar sunduğunu net bir şekilde ifade etmektedir (1996: s. 109-111). Bu bağlamda, McLuhan ve Rutherford'un benzer düşünceleri dikkat çekerken, reklamların hem estetik hem de ideolojik bir sanat biçimi olarak değerlendirilebileceği ortaya konmaktadır.

Bu çalışmada, reklamların bir sanat formu olup olmadığı sorusundan çok, sanat olarak kabul edilen reklam türlerine odaklanılmış ve bu reklamların detaylı bir analizi yapılmıştır. Reklamların yaratıcı bir ekip tarafından hazırlandığı ve sunulduğu gerçeği açıktır. Bununla birlikte, günümüz teknolojisi ve imkanları reklam üretim sürecinde farklı senaryoların ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır. Örneğin; bireysel olarak üretilen reklamlar, yalnızca yaratıcı bir ekip tarafından hazırlanan veya bir sanatçının işbirliğiyle ortaya çıkan reklamlar gibi çeşitli yöntemler dikkate alınabilir. Bu çalışmada reklamlar kavramsal ve görsel yönleri doğrultusunda değerlendirilmiş ve içerik bazında incelenmiştir. Çalışmanın temel amacı; ele alınan reklamların kavramsal derinliğini, görsel yapısını ve estetik unsurlarını vurgulayarak analiz etmektir. İlerleyen bölümde Marina Abramović, Yayoi Kusama ve Margareta Lekic'indoğrudan ya da dolaylı olarak katkıda bulunduğu üç farklı gerilla reklamına dair ayrıntılı bir analiz sunulmaktadır.

Sanat Formu Olarak Gerilla Reklamları

Gerilla reklamlarının en dikkat çekici özelliği, düşük maliyetlerle üretilerek yüksek düzeyde etki yaratma potansiyeline sahip olmasıdır. Bu tür reklamlar, başlangıçta daha çok küçük ve orta ölçekli işletmeler tarafından tercih edilirken, günümüzde yalnızca belirli işletmeler değil, farklılık yaratmayı amaçlayan her ölçekteki işletme tarafından yaygın bir biçimde kullanılmaktadır (Tekin, Şahin ve Göbenez, 2014: 228). Söz konusu eğilimin artışında, reklam ajanslarının yaratıcı fikirler aracılığıyla geliştirdiği başarılı projelerin etkisi büyüktür. Reklam ajansları, yüksek düzeyde yaratıcılık gerektiren çalışmalar ortaya koyarak hem daha görünür hale gelmek hem de piyasa içerisindeki yoğun rekabetle başa çıkabilmek amacıyla büyük bir atılım gerçekleştirmiştir.

Günümüzde gerilla reklamcılığını yalnızca ticari kaygıya dayalı bir araç olarak görmek mümkün değildir. Bu reklam türü, sivil toplum kuruluşlarının farkındalık yaratma çabalarından toplumsal meselelere dikkat çekmeye kadar geniş bir yelpazede uygulanmaktadır. Dahası, kimi

zaman bu reklam kampanyalarının etki alanını artırmak için sanatçıların bakış açılarından faydalanmak üzere reklam ajansları ile sanatçılar arasında iş birliği gerçekleştirilmektedir. Bu bağlamda, Marina Abramović ile Adidas arasında hayata geçirilen ortak proje, söz konusu iş birliklerine örnek olarak gösterilebilir.



Görsel 1:*Marina Abramović, Adidas, ve Mother London, "Work Relation 2014", performans, 2014, Berlin.*

2014 FIFA Dünya Kupası sponsorlarından biri olan Adidas, ünlü performans sanatçısı Marina Abramović ve Mother London reklam ajansı iş birliğiyle dikkat çekici bir gerilla reklam örneğine imza atmıştır. Bir performans olarak tasarlanan bu projede, 11 kişilik bir grup bir odanın köşesinden diğer köşesine taş blokları taşımaya başlar. Başlangıçta katılımcılar farklı stratejiler denerken, süreç ilerledikçe ekip çalışmasının gücü ve birliktelik anlayışı ön plana çıkar. Performansın sonunda kolektif bir uyum yakalanır ve hedefe daha verimli bir şekilde ulaşılır.

Bu sembolik anlatım, Adidas'ın "herkes birlikte daha güçlüdür" mesajını Marina Abramović'in "Work Relation" felsefesiyle uyumlu bir şekilde buluşturuyor. Diğer bir ifadeyle, reklam içerikleri kullanıcıyı yalnızca bilgi vermek amacıyla değil, aynı zamanda psikolojik ve sosyal tatmin noktasında da kültürel bir değer katmaktadır (Kuşay, 2014: 40). Fiziksel yardımlaşma, kolektif çalışma ve dayanışmayı merkezine alan performans, geleneksel reklam anlayışının ötesine geçerek sanat ve kültürü bir araya getiren etkileyici bir kavramsal projeye dönüşmüştür. Video kaydıyla sunulan bu projede anlam derinliği ve ifade gücü vurgulanmıştır. Minimal estetik unsurlarıyla dikkat çeken bu iş, içeriğinde çok katmanlı bir yapı barındırmaktadır.

Adidas'ın spor estetiği ile performans sanatının görsel dili başarılı bir şekilde harmanlanmış ve mesajın etkili bir biçimde iletilmesi sağlanmıştır.



Görsel 2: *Yayoi Kusama, Louis Vuitton, enstalasyon, 2023, Paris.*

Yayoi Kusama ile Louis Vuitton arasında gerçekleştirilen uzun vadeli iş birliği, çağdaş sanat ile lüks tüketim kültürünün kesiştiği önemli bir gerilla reklam projesi olarak değerlendirilmektedir. Kusama'nın yıllar boyunca çeşitli boyut ve renklerde geliştirdiği nokta motifi, Louis Vuitton'un sanat algısıyla birleşerek çok katmanlı bir anlamın temsiline dönüşmüştür. Sanatçının görsel dilinde yer alan bu noktalar, sonsuzluk, tekrar ve bireysellikten arınma gibi felsefi derinlikler taşımakta ve estetik bir sembol olarak öne çıkmaktadır. Günümüzün disiplinler arası yaklaşımında olduğu gibi sanat ve reklam bir araya geldiğinde, bireysel anlamlar kolektif bir bilinçle etkileşim kurduğu alanlarda yeniden değer kazanmaktadır.

Bu iş birliği, her iki tarafın bilinirliğini artırmakla kalmayıp, farklı mecralarda estetik ve ticari anlamlar sunarak geniş kitlelere ulaşmıştır. Projenin merkezi Paris olmakla birlikte, elde edilen yüksek etkileşim neticesinde proje Londra, Tokyo ve New York gibi küresel metropollere yayılmış, böylece marka ile sanatçı arasında karşılıklı etkileşim sağlanmıştır. İlk iş birliğinin 2012 yılında başlatılmasına rağmen, 2023 yılında hayata geçirilen büyük ölçekli enstalasyonlar bu sürecin bir zirvesini temsil etmektedir. Kusama'nın devasa heykellerinin bina üzerinde konumlandırılması, yapının yalnızca mimari bir unsur olarak değil, aynı zamanda heykel ve enstalasyon boyutunda şehrin sembolik yapılarından birine dönüşmesini sağlamıştır. Özellikle

dijital çağda sosyal medyanın etkisi, projeyi spontan biçimde hızla yayılarak görünürlük kazanan bir olguya dönüştürmüştür.

Projenin sanatsal ve kültürel boyutu ise başlıca zıtlıkların uyum içerisinde birleşmesiyle özgün bir dil üretmiştir. Kusama'nın Doğu kültürünün etkisiyle şekillenen görsel anlatımı, Batı'nın lüks ve tüketim odaklı kültürüyle kaynaşmıştır. Bu ve benzeri projelerde sanatın zaman içerisinde geçirdiği dönüşüm, kapitalist ve popüler kültürle etkileşim kurarak yeni anlamlara kapı açmıştır. Sanatın yüksek sesli eleştirisinden doğan ifade biçimleri, günümüzde dev markalarla yapılan iş birlikleri çerçevesinde yeniden değerlenmektedir. Bu olgu bazı eleştirmenlerce sanatın tüketim kültürüne indirgenmesi olarak görülse de, diğer bir perspektiften bakıldığında, markaların sanatı yüksek kültür seviyesine taşıdığı gerçeği de göz ardı edilmemelidir. Kusama ile Louis Vuitton arasında gerçekleşen bu tür iş birlikleri hem sanat hem de ticaret açısından özgün bir paradigma sunmaktadır.



Görsel 3: *Margareta Lekić, Uluslararası Af Örgütü, Stožer Ajansı, "Görünmez İnsanlar", enstalasyon, 2016, Hırvatistan.*

Bir diğer dikkat çekici gerilla reklam kampanyası, "Görünmez İnsanlar" başlıklı enstalasyon çalışmasıdır. Bu proje, 2016 yılında Amnesty International Hırvatistan, Stožer Ajansı (Zagreb) ve Margareta Lekić iş birliğiyle hayata geçirilmiştir. Kampanyanın temel amacı, toplumda önemli bir sorun olan evsiz bireylerin görünmezlik durumuna dikkat çekmek ve bu mesele üzerine insanları sorgulamaya davet etmektir. Son dönemlerde sokakta yaşayan evsiz bireylerin yaşam koşullarının toplum tarafından görmezden gelinmesi, bu olgunun önemli bir toplumsal problem hâline gelmesine sebep olmuştur.

Kampanya, geniş bir ekip tarafından tasarlanmış ve uygulanmıştır. Teknik boyutuyla Stožer Ajansı ve Klarić-Vidović ikilisi (Tonći Klarić ve Mislav Vidović) ilgilenirken, estetik ve sanatsal unsurlar Margareta Lekić tarafından yürütülmüştür. Kamuya açık alanlara bırakılan boş giysiler, sırtı dönük manken figürleri ve karton kutular kampanyanın temel simgelerini oluşturmuştur. Bu öğeler, "görünmez insan" metaforunun yaratılmasına hizmet etmiştir.

Yerleştirilen objelerin üzerine "Bu bir evdir." ifadesi eklenmiş ve bu mesaj aracılığıyla kampanyanın ana amacı vurgulanmıştır: “İnsanları yeterince görmezden gelirseniz, görünmez hâle gelirler; ancak sorunlar ortadan kalkmaz” (Klaric-Vidovic ve Lekić, 2016).

Amnesty International Hırvatistan tarafından başlatılan ve gerilla reklamcılık yöntemlerine ait başarılı bir örnek olan bu proje, kamuoyunun bireysel farkındalık ve empati temelinde harekete geçmesini hedeflemektedir. Aynı zamanda insan hakları konusunda toplumsal bilinçlenmeyi artırmayı amaçlamaktadır. Projenin beklenmedik yerlerde ve beklenmedik zamanlarda bireylerle karşılaşması sayesinde sarsıcı bir etki yaratılması sağlanmıştır. Bu durum, kampanyanın gücünü artırarak hedeflenen sonuçlara ulaşma olasılığını yükseltmektedir.

SONUÇ

Günümüzde herhangi bir disiplini tek başına ve etkileşimden bağımsız bir şekilde değerlendirmek neredeyse imkânsız hale gelmiştir. Bu bildiride ele alınan gerilla reklamları da yalnızca ticari girişimler olarak tanımlanamaz. Çalışma kapsamında analiz edilen reklamların ifade ettiği gibi, bu tür reklamlar çağdaş sanatın sınırlarını genişleten bir sanat formu olarak değerlendirilmelidir. Görsel kültürün ve yaratıcı düşüncenin gelişimine katkı sağlayan bu reklamlar, aynı zamanda estetik ve kültürel bir değer taşımaktadır. Sonuç olarak, reklamları yalnızca ticari bir unsur olarak ele almak eksik bir yaklaşım olur; bu, onların estetik, yaratıcı ve kültürel boyutlarını görmezden gelmek anlamına gelir. Kamusal alanda ani bir şekilde kamuoyu ile buluşarak toplumsal iletişimi güçlendiren bu sanat formaları, bu yönüyle günümüz iletişim stratejisinin önemli bir parçası haline gelmiştir.

KAYNAKÇA

Klaric-Vidovic ve Lekić. (2016). Amnesty International - Guerrilla Marketing. Behance. Erişim adresi: https://www.behance.net/gallery/11839445/Amnesty-International-Guerrilla-Marketing.

Kuşay, Y. (2014). Spor giyim sektöründeki kurumların iletişim uygulamalarının sosyal medya yansımaları: Nike, Puma, Adidas örnekleri. AJIT-e: Academic Journal of Information Technology, 5(14), 37-59.

McLuhan, M. (1951). The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man. Beacon Press: Boston.

McLuhan, M. (1970). Culture is Our Business. McGraw-Hill.

McLuhan, M. (1976, 3 Eylül). Advertising is the greatest art form of the twentieth century. *Advertising Age*.

McLuhan, M. ve diğerleri (Konuşmacılar). Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=sc2WOcNfXuc.

Oxford Reference. (2016). Advertising is the greatest art form of the twentieth century [Marshall McLuhan tarafından söylenen alıntı]. I. MacKillop (Ed.) içinde, Oxford essential quotations. Oxford University Press. 10 Eylül 2025 tarihinde https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/acref/9780191866692.001.0001/q-oro-ed6-00006963 adresinden erişildi.

Rutherford, P. (1996). Yeni İkonalar Televizyonda Reklam Sanatı. (1.Bs). (M. A. Gerçeker, çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Stožer Agency. (2016). Guerrilla marketing for Amnesty International Croatia: Invisible People. https://www.behance.net/gallery/11839445/Amnesty-International-Guerrilla-Marketing

Taşkıran, İ. B. (2024). Reklamcılığın Tarihsel Gelişimi. TRT Akademi Dergisi, 9-21, s. 388-405. Erişim Adresi: https://www.researchgate.net/publication/380559583_Reklamciligin_Tarihsel_Gelisimi

Tekin, M., Şahin, E. & Göbenez, Y. (2014), Postmodern pazarlama yaklaşımıyla modern pazarlama yöntemleri: Güncel şirket uygulamaları. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Dr. Mehmet YILDIZ Özel Sayısı, 225-232.

Uricchio, W. (2014). The Greatest Art Form of The Twentieth Century. Journal of Visual Studies, 13(1), 104-106.

Yılmaz, M. (2013). Modernden Postmoderne Sanat. (2. Bs). Ankara: Ütopya Yayınevi.

GEÇMİŞ ANLATILARDAN GELECEĞİN ANLAMSAL ÖTESİ YAKLAŞIMLARINA: BATI MERKEZLİ ASEMİK YAZIDA ZAMANIN KATMANLARI

Almıla Yıldırım[1]

ÖZET

Bu bildiri, Batı'da 20. yüzyılda ortaya çıkan ve kavramsallaşan asemik yazının zamansızlık niteliği üzerinden, yazının anlam taşıyıcı görsel bir nesneye dönüşümünü ve bu dönüşümün yazının gelecekteki biçimlerine dair sunduğu olasılıkları incelemektedir. Batı'da fonetik alfabe temelli geliştirilen yazı sistemi ve Latin alfabesi merkezli yazının işlevselliğine yapılan vurgu, elyazmaları dönemi ve kaligrafi geleneği ile devam eder. Bu yapı okunabilir ve zamanın ruhu ile uyumlu bir sistemdir. Asemik yazı ile bu yapının dışına çıkıldığı, yazı pratiklerinin sezgisel ve görsel yoğunluğu önceleyen bir açık yapıta dönüştüğü görülür. Asemik yazı, belirli bir zaman kalıbını aşarak geçmiş, şimdi ve gelecek arasında geçirgen zamansal katmanlar oluşturur, yazıyı semantik düzey üzerinden bir iletişim aracı değil, ötesinde bir görsel deneyim olarak sunar. Metnin okunarak ilettiği anlamsal içerik yerine, alternatif bir görsel okuma eylemi talep ederek yeni bir ifade alanı yaratır. Bu bağlamda Batı'da asemik yazı, "Yakın Geçmiş, Uzak Gelecek" teması çerçevesinde bu iki kutup arasında bir köprü kurar. Yakın geçmiş, işlevsellik temelli, semantik düzey içeren yazı formlarını; uzak gelecek ise dil ötesi, yeni anlatı biçimlerini ve zamansızlığı kapsayan yaklaşımları temsil eder. Bu çalışma, kavramsal çözümleme ve görsel inceleme yöntemlerine dayandırılarak asemik yazının alternatif bir görsel dil olma potansiyelini ortaya koymayı amaçlar. Asemik yazı örneklerini, Batı yazı geleneği bağlamında sanatçı pratikleri ve kavramsal çözümleme yöntemlerinden yararlanılarak biçimsel ve zamansal katmanları üzerinden değerlendirilir.

Anahtar Kelimeler: Asemik Yazı, Batı Yazı Geleneği, Yazı ve Sanat, Yazının Dönüşümü, Zamansızlık

[1]Dr. Öğretim Üyesi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, almilayildirim@mu.edu.tr, 0000-0002-8445-3474

FROM PAST NARRATIVES TO BEYOND-SEMANTIC APPROACHES OF THE FUTURE: LAYERS OF TIME IN WESTERN-CENTERED ASEMIC WRITING

Almıla Yıldırım[2]

ABSTRACT

This paper examines the emergence of asemic writing conceptualized in the West from the 20th century onward, focusing on its timeless nature and its shift from a carrier of semantic meaning to a visual entity. The emphasis on the writing system developed in the West, based on the phonetic alphabet and centered on the Latin script. It continued through the manuscript period and the calligraphic tradition. The structure is readable and aligned with the spirit of its time. However, asemic writing departs from this structure, transforming writing practices into an open work that prioritizes intuition and visual density. Asemic writing transcends specific temporal frameworks, creating temporal layers that show permeability between past, present, and future. It presents writing not as a means of communication through semantic meaning, but rather as a visual experience. Instead of conveying semantic content through reading, it demands an alternative level of reading and a visual reading act, thereby creating a new expressive field. In this context, the asemic writing of West bridges the two poles within the theme of "Near Past, Distant Future." The near past represents writing forms based on functionality and semantic meaning, while the distant future represents language-transcending, new narrative forms and approaches that encompass timelessness. This study employs conceptual analysis and visual analysis methods to reveal the potential of asemic writing as an alternative visual language. It evaluates examples of asemic writing within the context of the Western writing tradition, drawing on artist practices and conceptual analysis methods across formal and temporal layers.

Keywords: Asemic Writing, Western Writing Tradition, Writing and Art, Transformation of Writing, Timelessness

[2]Assist. Prof., Muğla Sıtkı Koçman University, Bodrum Faculty of Fine Arts, Graphic Design Department, almilayildirim@mu.edu.tr, 0000-0002-8445-3474

GİRİŞ

Hem bir iletişim aracı hem de kültürel belleğin taşıyıcısı olarak işlev gören yazı, tarih boyunca çeşitli aşamalardan geçer: Altamira mağara resimlerinden (yaklaşık MÖ 21.000-17.000), Mezopotamya'nın çivi yazılı tabletlerine (yaklaşık MÖ 3500-3000), Mısır hiyerogliflerine (yaklaşık MÖ 3000), Suriye'deki ilk alfabelere (yaklaşık MÖ 1300) ve nihayetinde matbaanın, 11. yüzyılda Çin'de ve 15. yüzyılda Avrupa'da ortaya çıkışıyla birlikte, kuşaklar boyunca aktarılan kalıcı ve görünür bir iz haline gelir.

Anlamı/bilgiyi/mesajı içermek, korumak, aktarmak ve toplumsal hafızayı kayıt altına almak, Batı'da yazının temel unsurlarındandır. Ancak 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren Batı'da ortaya çıkan, dilin sınırlarının ötesine geçerek anlam yerine görselliği ve sezgisel deneyimi öne çıkaran bir ifade biçimi olarak asemik yazı, bu köklü işlevleri sorgular ve dönüşüme uğratır. Asemik yazı, bir anlatı kurmaktan çok bir görsel deneyim sunar. Bu yönüyle yazı ile görsel sanatlar arasında, zamanla ilişkili yeni bir alan açar.

Bu çalışma, asemik yazının zamansızlık niteliği üzerinden, yakın geçmişteki yazı formlarının nasıl dönüştüğünü ve geleceğe yönelik nasıl yeni bir estetik alan sunduğunu incelemektedir. Asemik yazının Batı'da ortaya çıkan ve kavramsallaşan örnekleri ele alınmaktadır. Çin ve Orta Doğu gibi farklı kültürlerde asemik nitelikler taşıyan üretimlere rastlamak mümkün olsa da, bu bildirinin kapsamı Batı merkezli uygulamalarla sınırlıdır.

Batı'da Yazı Algısı ve İşlevsel Tarihi

Online Etymology Dictionary, yazı/yazmak (*writing)* kelimesini Eski İngilizce'de "noktalamak, ana hatlarını çizmek, bir figürü çizmek", Proto-Cermen'de "yırtmak, çizmek", Eski Yüksek Almanca'da "yazmak, çizmek, yırtmak", Almanca'da "yırtmak, çekmek, çekiştirmek, taslak çizmek, tasarlamak" ve çoğu Hint-Avrupa dillerinde "oymak, tırmalamak, kesmek" olarak açıklar (Harper, t.y). *Online Cambridge Dictionary* ise yazıyı "kalem, kurşun kalem veya klavye aracılığıyla kâğıt ya da bilgisayar ekranı gibi bir yüzeye harf, sözcük veya sayıları temsil eden işaretler yapmak ya da bu yöntemle düşünceleri, olguları veya mesajları kaydetmek" şeklinde tanımlar (*Online Cambridge Dictionary*, t.y.). Yazmak kelimesi bir fiil olarak "yırtmak, çizmek, taslak çizmek, oymak, kesmek, çekmek, çekiştirmek" gibi geniş bir eylem yelpazesinde ifade edilirken, zamanın teknik imkân ve olanakları açısından kullanılan malzemenin geçtiği çeşitli aşamalarına da işaret ettiğini söylemek mümkündür. Diğer yandan yazının, yalnızca teknik bir edim olarak değil, aynı zamanda belirli bir göstergeler sisteminin fiziki düzleme aktarımı olarak konumlandırıldığı görülür. Kaydetme özelliği üzerinden yapılan

çerçeveleme, yazının zaman ve mekân ile paralel kalıcılık işlevini ön plana çıkarırken, ilkel malzemelerden dijital platformlara uzanan geniş araç yelpazesi ise yazının, farklı teknolojik bağlamlarda yeniden üretilebilen esnek bir pratik olduğunun altını çizer.

Yazının olası kökeni ve gelişimine dair toplumsal dinamikleri, tarihsel evrimi ve motivasyonunu gözlemleyerek konumlandırmaya çalışan Gelb (1963)'e göre yazı (*writing*) insanın duygu ve düşüncelerini görünür işaretlerle ileten bir iletişim eylemidir.

Gelb (1963), temelde görsel, işitsel ve duyusal üç türden iletişimden bahseder. Konuşmanın tamamlayıcısı olarak gösterilen jestler ve taklitler görsel iletişimi; birine seslenmek/çağırmak gibi eylemler işitsel iletişimi; görme engelli ya da dilsizler tarafından kullanılan ve tam gelişmiş iletişim sistemi olarak kabul edilen sırta vurma, el sıkma vb. dokunma yoluyla hissedilen iletişim ise duyusal iletişim olarak tanımlar. Bu sistemler arasında yazı, konuşulan sözün karşılığı olarak görülür.

Gelb (1963) etkin iletişimin ancak işaret ve sembollerin bir sistem olarak kurgulanması ve geliştirilmesi ile mümkün olduğunu ifade ederken yazının bu bağlamda etkin bir iletişim aracı olabilmesi için gönderici ve alıcı tarafların karşılıklı anlaşılması muhtemel kurallar üzerinden bir sistem olarak geliştirilmesi ve bu biçim ve ilkelerin fiilen öğrenilmesi gerektiğini savunur. Diğer bir değişle, yazının Batı temelli oluşturulan anlam üzerinden içerik iletme işlevini yerine getirmesini, yazının kodlanmış, karşılıklı uzlaşılmış bir işaretler sistemi olmasına dayanır. Böylece Gelb (1963)'in tam yazı (*full writing*) ve Diringer (1962)'ın gerçek yazı (*true writing*), olarak ifade ettiği alfabetik yazı sistemi, Batı'nın yazı algısının hangi yaklaşım çerçevesinde konumlandırıldığını ortaya koyar: en gelişmiş form olan fonetik yazı sistemidir ve yazının evrildiği son aşamadır. Burada işaret veya birim, nesnenin kendisini veya onunla bağlantılı fikri değil, nesnenin adının sesini temsil eder. Fonografik yazı, belirli bir konuşma dili ile yakından bağlantılıdır; her birim bir dildeki bir veya birden fazla sese karşılık gelir. Bu durum yazıyı sözlü dil (söylenen/konuşulan söz) ile doğrudan ilişkilendirir.

Gelb (1963) ve Diringer (1962) yaklaşımına göre, fonotik alfabe öncesi kullanılan işaretler/yöntemler tam yazı olarak kabul edilmez; yazı olmayan (*no writing*), yazı öncülleri (*forerunners*) ya da embriyo yazı olarak ifade edilir. Mağara duvarlarına çizilen veya boyanan işaretler yazının ilk habercisidir ve yazı olmayan (*no writing*) statüsündedir (Avrin, 1991). Avrupa'da, özellikle Güney Fransa ve Kuzey İspanya'da, işaret ve sembollerden oluşan embriyo yazıları MÖ. 30.000 ila 9.000 yılları arasında mağara duvarlarına çizilmiş ve taşlara ve kemiklere kazınmıştır ve Batı kökenli fonetik alfabenin en gelişmiş sistem olduğu kabulü üzerinden uzlaşan bu anlayış, yalnızca yazarı tarafından icat edilen ve muhtemelen yakın

çevrede olan küçük bir grup tarafından çözülebilen bir fikri temsil eden bu işaretleri tam yazı olarak görmez.

Resim yazısı olarak adlandırılan logografik yazı ise yazı öncülleri (*forerunners*) olarak kabul edilir (Avrin, 1991; Diringer, 1962). Markalar, uluslararası yol işaretleri ve kumaş temizleme talimatları logogramlara örnek olarak verilebilir. Logogramlar yazıda işaretler, nesnelerin grafiksel temsilleri olan piktogramlar ve yazıda resimle ilişkili kavramların temsilleri olan ideogramlar olmak üzere iki temel gruba ayrılır. Piktografik yazı, dilden bağımsız olarak genel geçer bir anlam ifadesine sahipken; ideografik yazıda işaretlerin yorumlanması kültür ve sözlü iletişimle yakından ilişkili olduğundan insanlara öğretilmesi gerekir; bu nedenle piktografik yazıya göre daha yerel bir ifade biçimi olarak kabul edilir. İdeografik yazı, soyutlamalar üzerinden yalnızca nesneleri temsil etmekle kalmayıp, aynı zamanda bağlı olduğu fikir veya kavramı da yansıtır.

Özetle, yazının logografik yapılardan hece temelli ve alfabetik sistemlere evrilme süreci dikkate alındığında, Batı'da yazı doğrusal/tek yönlü bir gelişme olarak kabul edilir ve büyük ölçüde işlevsel bir yaklaşım üzerine temellendirilir. İşlevselliğiyle öne çıkan bu fonetik sistemin, yazı tarihinin en önemli ve en gelişmiş sistemi olarak kabul edildiği düşüncesi Aristoteles'e (MÖ. 384-322) kadar dayanmakta, Batı'da yazının ne'liği karşısında oluşan anlayış ve algıları yönlendiren bir bakış açısı halini almaktadır (Diringer, 1962; Gelb, 1963; Avrin, 1991). Ayrıca, söz konusu yazıda semantik düzey işlevselliğinin Orta Çağ boyunca antik el yazmalarında da benzer amaçlarla korunduğu ve yeniden üretildiği de görülmektedir.

Diğer yandan, Batı'da yazının işlevselliği üzerinden tam yazı olarak en gelişmiş sistem kabulü ile temel amacının konuşma dilini yansıtmak olduğu yaklaşımı Coulmas (2003) ve Harris (1989, 1995 ve 2000) gibi yazarlar tarafından eleştirilir. Coulmas (2003) yazının yalnızca konuşmanın fiziki bir ikamesi olmadığını, diğer yazı sistemlerinin ve fonetik alfabe öncesi yazının geçirdiği aşamaların işlevsellik açısından değerlendirilerek tek bir perspektiften bakılmaması gerektiğini vurgular. Mısır hiyeroglif yazısı ile dünyanın en zorlayıcı sistemlerinden biri olarak nitelenen Çin yazısının Batı'nın fonetik yazısından ifade gücü ve estetik açıdan daha zengin olabileceğini belirtir.

Çin karakterleri hem ses hem de anlamı ifade eder. Bu sistemin, fonetik alfabe gibi tek bir sesi karşılayan işaretlere indirgenmesi ve böylece radikal biçimde basitleştirmeye gidilmesi yerine, mevcut haliyle sürdürüldüğü görülür. Japonların Çin karakterlerini hece yazısına dönüştürmesine rağmen alfabe sistemini benimsememeleri de dikkat çekicidir. Coulmas (2003), sözde en gelişmiş sistem karşısında direnen bu toplumların sahip olduğu yaklaşımın

ilkel bir psikoloji olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceğini sorgularken; Mısır, Çin ve Japon yazı sistemlerinin göründüğünden daha işlevsel olabileceğini ve alfabe merkezli bir bakış açısıyla yapılan yorumların bu sistemleri yanlış algılama riski taşıdığını ileri sürer. Bu bağlamda, Batı'da yazı algısı ve karşılığı, özellikle yazının üzerine temellendirildiği tek boyuttaki işlevsellik formülü üzerinden yazı alanında üreten sanatçıların ötesine geçme arayışlarına yol açtığını söylemek mümkündür. Konuşulan sesin, konuşan kişinin tonlamaları, yüz ve beden jestleri gibi birçok parametrenin anlamı yönlendirdiği ve derinleştirdiği düşüncesi, yazının salt semantik değer üzerinden okunur bir araç olma niteliğinin yeniden düşünülmesi gerektiğini vurgulamak gerekir (Harris, 2000).

Batı Yazı Geleneğinin Zamansallığı Üzerine

Yazının tarihi, harf biçimlerinin değişimi ile beraber zamanda her dönemin kültürel, toplumsal ve teknolojik dönüşümler bağlamında kurduğu ilişkiler üzerinden okunur. Kil tabletlere çizilen/işaretlenen yazıdan, Roma'da Trajan sütunu üzerine oyulan harflere, Orta Çağ'da özellikle yapısal ve imgesel katılığı ile gotik yazı sistemine, Gutenberg matbaası ve hareketli hurufat ile baskı sistemi ve sonrası hümanist yazı ve modern dönemde tipografinin işlevselliği gibi her dönem, yazı tarihinde geçen tüm süreçler mekân ve zamana bağlı olarak döneminin ruhunu yansıtan yazı biçimlerini sergiler.

Orta Çağ'da gotik yazının katılığı, dinsel otorite ve disiplin anlayışını temsil ederken; Rönesans'ta humanist yazının akıcılığı hümanist düşüncenin yayılışını ve bireysel ifadenin öne çıkışını gösterir. Modern dönemde tipografinin işlevselliği ise sanayi devrimi ve modernizmin düzen, rasyonalite ve standartlaşma arayışlarını yansıtır. Her yazı formu, üretildiği dönemin zamansal ihtiyaçlarına ve kültürel koşullarına göre farklı anlam katmanları taşır.

Ong (2002), matbaanın ve bilgisayar sistemi ile Batı'da yazının söylenen sözün -dinamik sesin- varlığını sürdürdüğünü ifade eder. Yazı, şimdiden ayrılarak durağan/durgun olarak nitelenen mekâna indirgenir, böylece sözün akışkanlığı yazının kalıcılığına dönüşür. Bu yaklaşımla Batı'da fonetik yazı, işlevsel olarak kurgulanan temellendirildiği ilkelerle paralel, zamana bağımlı ve dönemin kültürel bağlamına sıkı sıkıya bağlı bir yapıdadır.

Batı'da Asemik Yazı Kavramı ve Görsel Dil Olarak Dönüşümü

20. yüzyılın ortalarında sanat ortamında yaşanan radikal kırılmalar, yazı anlayışını da dönüştürür. Kübizm, Fütürizm, Dada ve Sürrealizm gibi akımlar biçim ve görsel iletişimin grafik dilini doğrudan etkiler. Soyut sanatın dil ötesi arayışlarının, kavramsal sanatın geleneksel sınırları sorgulamasının ve görsel şiirin deneysel karakterinin, Batı'da yazılı ifadeyi bir imge

olarak ele alan asemik yazının doğuşuna zemin hazırladığı söylenebilir. Ancak asemik yazı kavramı, görsel şiir, soyut çizgi romanlar gibi deneysel türler üzerine çalışan Tim Gaze ve Michael Jacobson gibi sanatçılar ve yazarlar tarafından 1990'larda sistemli bir şekilde tanımlanır ve asemik yazı terimi kuramsal olarak geniş bir sanatsal üretim ağına dönüşen bir yapıya bürünür.[3]

Semantik terimi, kökeni Yunanca *semantikos* (anlamlı) ve *semainein* (işaret etmek) sözcüklerine dayanan ve Fransızca üzerinden 1894'te Michel Bréal tarafından dil psikolojisine uygulanan bir kavramken (Harper, t.y.), asemik (*asemic)* terimi belirli bir semantik değere sahip olmamak olarak ifade edilir (Leftwich, 2016).

Fonetik Batı yazısı işlevsellik üzerine kurgulanan doğası gereği, kelimenin semantik değeri üzerinden iletişim kurar. Okumak ve okutmak üzerine mesajı/anlamı iletiyor olma durumu, yazının doğrudan semantik düzeyine işaret eder. Bu özelliğin asemikleşmesi yani sözcüklerin kelime anlamından sıyrılması, yazının işaret ve izler aracılığıyla oluşan, imgesel değerini niteler.

Asemik yazıyı tanımlayan ve yaygınlaştıran figürlerden biri olan Tim Gaze, mağara resimleri, hiyeroglifler ve elyazmaları gibi yazı tarihine köklü bir bağlılık hissettiğini, pek çok asemik yazar gibi, kaligrafi de dahil olmak üzere geleneksel yazı pratiklerinden beslendiğini ifade eder. Her ne kadar biçimler tanınır, bilinir harf ve dizgi sistemlerinden arındırılmış olsa da asemik yazı "resim" değil "yazı" olarak adlandırılır; çünkü asıl belirleyici unsur, yazının jestleri ve yazanın niyetidir (Gaze & Jacobson, 2013).

Görsel görünüm, bir metnin okunuyormuş izlenimini yaratır, fakat asıl amaç sözcüklerin semantik düzeyi aşarak işaretleri görsel birer iz olarak ortaya koymaktır. Bu üretimler, Latin, Çince, Arapça ya da Korece gibi farklı yazı sistemlerinden alınan parçaları, hatta yeni sembolleri içerebilir; ancak yazarın kendisi okuyabiliyorsa, o eser asemik kabul edilemez.

Gaze'in *Information* (Görsel 1) adlı asemik çalışması, malzemenin özelliği ve yüzeyin dokusu üzerinden organik bir yapıya bürünen okunmaz işaretler ve metin benzeri imgesi dikkat çeker. Çalışmanın ismi ile ironik olarak, bilgi vermeyen -muhtemel semantik değer üzerinden

[3]Batı'da 20. yüzyıla rastlayan "asemik yazı" terimi yanında erken dönem örneklerinden bitkisel çizimler, astronomik diyagramlar, biyolojik figürler içeren gizemli el yazması *Voynic Manuscipt* (15. yüzyıl) ve dini ve savaş sahneleri resimlenmiş, okunaksız/şifrelenmiş yazı içeren *Rohonc Kodeksi* (16-17. yüzyıl)'dan söz etmek gerekir. Her ikisi de üreticisinin dilsel bir anlama işaret ettiği kabulü ile asemik sayılmasa da öncül olarak işaret edilir (Yale University, 2025). Bunun yanı sıra kasıtlı olarak okunamaz bir yazı üreterek görsel/estetik bir deneyim yaşatmak isteyen Luigi Serafini'nin *Codex Seraphinianus*'u (1981) asemik yazı örnekleri arasında dikkate değerdir. Ancak Serafini asemik yazı terimini kullanmak yerine bilinçli olarak okunmaz bir yazı sistemi yazdığını belirtir (Pariante, 2021).

aktarılan yazılı ifade- ancak dağınık bir dizgisel yapıyı andıran haliyle bilgi veriyor görünen bir disgisel simülasyona benzer. Benzer şekilde Michael Jacobson'ın asemik yazıyı şiirsel bir bağlamda ele aldığı *The Giant's Fence* (Görsel 2) kitabında yazının temelde yüzeyde kodlanmış işaretler olduğu ifade edilir (Jacobson, 2015). Bu bağlamda çalışma, dilsel içerikten sıyrılarak yüzeyede metnin dizgisel özelliğini taklit eder hale gelir. Sözcükler artık semantik değerleri ile değil, bağımsız görsel varlıklar olarak anlam üretir/iletir hale gelirler.



Görsel 1. *Tim Gaze, "Information" kitabından bir sayfa, 2009.*



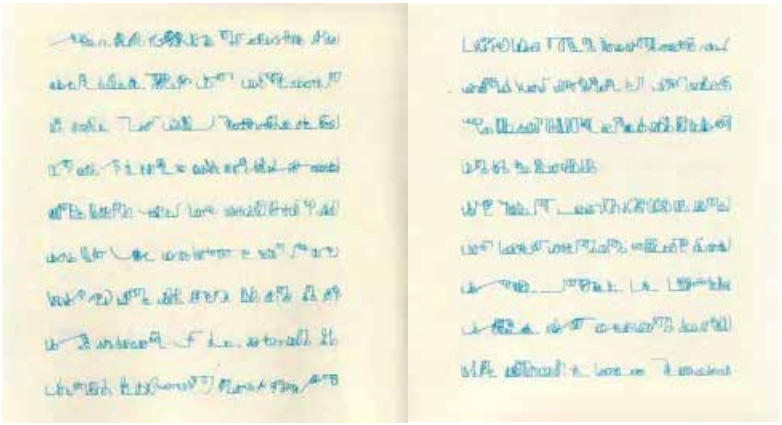
Görsel 2. *Michael Jacobson, "Giant's Fence" asemik şiir kitabından bir sayfa, 2006.*

Dikkate değer diğer bir asemik yazar Henri Michaux bilinç akışı deneyleriyle asemik jestlerin erken örneklerini sunan sanatçılar arasındadır. *Stroke by Stroke* (Fransızca aslıyla *Par des traits*) (Görsel 3), Michaux'nun sözcük ile imge arası şiirsel metinlerle mürekkep çizimlerini içeren asemik bir çalışmadır. Kitapta Michaux'nun ideogramik mürekkep çizimleri ile şiirsel metinler bir arada yer alır; yani metinle resim, sözcükle görsel arasında bir geçiç vardır. Çizimlerde özellikle hayvanlar, böcek figürleri; geçişler, dönüşümler, hareket duygusu vurgulanır. Michaux'nun çizgileri sıklıkla kaba, el işi hissi veren; net ayrımlar olmaktan çok akış ve gerilim barındıran formlar ile öne çıkar. Tematik olarak kitap, dil ve imgeler, anatomi/biçim**,** hareket, okunamazlık sınırlarında gidip gelir (The Complete Review, 2006).



Görsel 3. *Henri Michaux, "Stroke by Stroke" adlı kitabından bir sayfa, mürekkep çizim, 2006.*

Diğer bir asemik yazar Mirtha Dermisache (1940-2012), 1960'lardan itibaren yazı kavramını grafik işaretlere dönüştürmüş, Roland Barthes ile mektuplaşmalarıyla okunamaz/okunaksız yazı (*illegible writing*) kavramı çevresinde işler üretir. Dermisache, yazı formlarını, dilin sınırlarını zorlayarak dönüştürür (Owen & Pearson, 2017). Çalışmalarında yer alan işaretler (Görsel 4) -çizgiler, nokta kümeleri, biçimsel düğümler- yazı biçimlerini çağrıştırır, ama semantik değer taşımaz. Metnin sayfa üzerindeki dizgisel değeri, diğer örneklerde görüldüğü gibi okuma eylemine teşvik eder metin görüntüsünü hatırlatır. Ritmik çizgiler kimi yerde harf benzeri yapılar ve yoğun bloklar bakan gözü için semantik anlam arayışına iter, fakat dilsel anlamdan ziyade formu, belirsizliği ve algıyı öne çıkarır. Böylece sınırların bulanıklaştığı, yazısal olmayan yazının sorgulandığı bir hal oluşur (Owen, 2018).



Görsel 4. *Mirtha Dermisache, "Selected Writing" kitabından karşılıklı sayfa örnekleri, 2018.*

Sözcüğün günümüz kültüründe geçmişteki işlevini yitirdiği inancıyla geleneksel yazı sistemleri, yalnızca konuşma dilinin anlamını aktaran işlevsel araçlar olarak görülürken; asemik yazı, seçilen örnekler üzerinden incelendiği gibi sözel yazıdan daha katmanlı bir ifade imkânı sunar. Bir metnin semantik düzeyi yazarın düşüncesini belli ölçüde aktarabilse de yazının jestleri, çizgileri, lekeleri ve görsel gücü ile ötesini yansıtabilme potansiyeline inanılır. Bu bağlamda Batı yazı sisteminin, işlevselliği ve gelişmişliği ile öne çıkmasına rağmen, asemik yazarlar için ifade zenginliği bakımından yetersiz kaldığını söylemek mümkündür.

Asemik Yazıda Zamansızlık Olgusu

Geleneksel Batı yazı sistemi, fonetik alfabe temelli olarak gelişmiş ve yazıyı belirli bir semantik değerin taşıyıcısı, dilin işlevsel uzantısı olarak konumlandırmıştır. Bu yapı, elyazmaları ve kaligrafi geleneği boyunca okunabilirlik, düzen ve anlam aktarımına dayalı bir süreklilik göstermiştir. Ancak asemik yazı, semantik düzeyden bağımsız bir görsel deneyimdir. İmgesel yapı üzerinden oluşan estetik boyut; konuşulan dil üzerinden anlamsal uzlaşmadan bağımsız

olarak oluşturulan bu yapı ile yerelden evrensele geçiş sağlar. Bu bağlamda asemik yazı pratikleri, zamanın lineer yönlü akışına karşı zamansızlık niteliği ile öne çıkar. Jacobson'un (2013) vurguladığı gibi, sözcükler günümüz kültüründe ifade gücünü yitirirken, asemik yazı jestler, çizgiler ve lekeler aracılığıyla sözel yazının ötesinde bir anlatım sunar. Bu sayede asemik üretimler, belirli bir tarihsel ya da kültürel bağlama sıkışmayan, geçmişten geleceğe uzanan geçirgen bir zamansallık katmanı oluşturur.

Dil, belirli bir yazı sistemi, alfabe ya da işaretler kümesi üzerinden fiziksel bir yüzeye sabitlenir (örneğin taş, parşömen, kâğıt, ekran). Bu, işaretlerin her defasında somut bir mekânla sınırlı kalması demektir. Dolayısıyla dilin üretimi ve dolaşımı da bu mekânın imkânlarıyla tanımlanır. Ayrıca dil, tarihsel olarak belli dönemlerin kültürel, toplumsal ve teknolojik bağlamlarına bağlıdır. Yazının fonetik alfabe üzerinden gelişimi, matbaanın ortaya çıkışı, tipografinin modern dönemde işlevselleşmesi veya dijital ortamda yeniden üretilmesi hep bu zamansal bağlamın ürünüdür. Bu anlamda asemik yazı, dilden ve dilin mekânsal ve zamansal sınırlılığından özgürleşir, bu nedenle zamana bağlı anlatı kurgularının dışına çıkar. Okuma eyleminin sonlu doğasına karşı, asemik yazının sonsuz yoruma açık yapısı, onu zamansız kılar.

Bu durum, bizi Eco'nun (1989) *"açık yapıt"* kavramına götürür. Eco (1989), modern sanat eserlerini kavrayabilmek için geliştirdiği bu kavramla, yapıtın yazar ya da yaratıcısı tarafından bilinçli olarak "açık" bırakıldığını ve izleyici, okuyucu ya da dinleyici tarafından tamamlandığını ileri sürer; bu bağlamda alımlayıcı da bir tür "icracı" konumuna geçer. Eco (1989), sanat nesnelerinin, metinlerin ya da estetik deneyimlerin çoklu yorumlara açık olduğunu vurgular. Ona göre bu durum, geleneksel ilişkilerin parçalandığı, yeni ilişki olanaklarının tasarlanmaya başlandığı bir evreni görme, hissetme, anlama ve kabullenme durumudur (Eco, 1989). Yazının işlevinden çok estetiğini önceleyen yaklaşımı da yazıyı dilin taşıyıcısı olmaktan çıkararak zamansız bir açık yapıta dönüştürür. Zaman, artık bir anlatı dizgesi değil; görsel yoğunluğun bir parçası haline gelir.

Yazı, asemik bağlamda dilin sınırlarını terk ederek görsel bir dile dönüşür. Artık harfler ya da kelimeler aracılığıyla anlam üretmek yerine, çizgiler, ritimler ve jestlerle görsel bir okuma süreci talep eder. Bu dönüşüm, yazı ile resim, kaligrafi ile tipografi, metin ile imge arasındaki sınırların bulanıklaşmasına yol açar. İzleyici, karşısındaki metni artık okumaz; onunla görsel ve duygusal bir düzeyde ilişki kurar.

Bununla birlikte, yazının yalnızca doğrusal bir gelişim çizgisi olarak değerlendirilmesi yanıltıcıdır. Batı merkezli yaklaşım, fonetik alfabenin yazının "en gelişmiş aşaması" olduğunu savunsa da, Çin karakterleri, Japon hece yazısı veya Mısır hiyeroglifleri gibi sistemler farklı

zamansallıklarda eşzamanlı olarak varlığını sürdürmüş, hatta fonetik sistemden daha zengin ifade gücü sunmuştur (Coulmas, 2003). Bu durum, yazının tek yönlü bir evrimden ziyade, farklı coğrafyalarda birbirine paralel ve çok katmanlı bir zaman örgüsü içinde geliştiğini gösterir.

Sonuç olarak, asemik yazının zamansızlığı, onu Batı yazı geleneğinin işlevsellik merkezli çizgisinden ayırarak, alternatif bir görsel dil potansiyeline kavuşturur. Bu zamansızlık, yazıyı belirli bir dönemin değil, yazının evrensel ve sürekli dönüşen doğasının bir yansıması olarak konumlandırır.

SONUÇ

Bu çalışma, asemik yazı ile Batı'nın yazı geleneğinden bir anlamda kopuşu ve zamansızlık kavramı üzerinden açtığı yeni ifade alanlarını ele almıştır. Fonetik yazı ile semantik değeri merkez alan bir geleneğin yerine, görsel deneyimi ön plana çıkaran bir yaklaşımı öneren asemik denemeler, yazıyı artık semantik düzeyde bir iletişim aracı değil, başlı başına bir estetik nesne olduğunu gözler önüne serer.

Asemik yazı, harflerin ya da işaretlerin taşıdığı semantik düzeyden arındırılmasıyla oluşan bir yazı biçimi olarak, anlamsız ya da anlamsızlaştırılmış gibi görünür ancak, bir anlatı aracı, yazarının/yorumcusunun ifadesini ileten açık bir platformdur. Batı yazı algısında beklenen hali ile okunmaz: sezilir ve deneyimlenir. Bu bağlamda, Tim Gaze ve Michael Jacobson'in görsel yazı temelinde yüzeyde kodlanmış asemik kitap projeleri, Henri Michaux'un bilinç akışı deneyleri ile oluşturduğu asemik jestleri, Mirtha Dermisache'nin okunaksız metin biçimleri, geleceğin dil ötesi arayışları ve geçmişin kümülatif yapısı arasında köprü kuraken; asemik jestler, çizgiler, lekeler ya da semboller aracılığıyla ortaya çıkan formlar, geçmiş, şimdi ve gelecek arasında geçirgen katmanlar oluşturur.

Asemik yazının en belirgin özelliği, zamanın doğrusal akışına bağlı olmamasıdır. Geleneksel yazı, belirli bir anlam düzeni ve tarihsel bağlam içinde var olurken, asemik yazı geçmiş, şimdi ve gelecek arasında geçirgen bir katmanlar dizisi kurar. "Yakın Geçmiş, Uzak Gelecek" teması bu bağlamda asemik yazının konumunu açıklamak için işlevseldir: Yakın geçmiş, anlamlı ve işlevsel yazı formlarını temsil ederken; uzak gelecek, zamansız, dil ötesi ve evrensel görsel yaklaşımları ifade eder. Böylece asemik yazı, yazıyı yalnızca bir kayıt aracı olmaktan çıkararak zamansız bir estetik deneyime dönüştürür.

Zamansızlık kavramı, bu bağlamda asemik yazının en güçlü yönlerinden biridir; çünkü yazıyı tarihsel bağlamın sınırlarından kurtararak evrensel bir görsel dile yaklaştırırken, aynı zamanda yazının potansiyel evrimine işaret eden bir gelecek imgesi olarak konumlandırır. Bu yaklaşım,

asemik yazıyı alternatif bir görsel dil olmanın ötesinde, yazının kendisini sürekli yeniden kuran, dönemsellikten bağımsız bir sanatsal ifade biçimi haline getirir. Gelecekte yapılacak araştırmalar, asemik yazının Batı dışı kültürlerdeki karşılıklarını da inceleyerek bu evrensel dil arayışını daha geniş bir çerçevede değerlendirebilir.

KAYNAKÇA

Avrin, L. (1991). *Scribes, script, and books: The book arts from antiquity to the Renaissance*, Ala Classics.

Cambridge Dictionary. (t.y.). *Write*. İçinde *Cambridge Dictionary*. Erişim tarihi: 13 Eylül 2025, https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/write

The Complete Review. (2006). *Review: Henri Michaux – Stroke by Stroke*. The Complete Review. https://www.complete-review.com/reviews/michauxh/strokes.htm

Coulmas, F. (2003). *Writing systems: An introduction to their linguistic analysis*, Cambridge University Press.

Diringer, D. (1962). *Writing*, Thames and Hudson.

Eco, U. (1989). *The open work*, Harvard University Press.

Gaze, T., Jacobson, M. (Eds.). (2013). *An anthology of asemic handwriting*. Punctum Books. https://doi.org/10.21983/P3.0220.1.00

Gelb, I. J. (1963). *A study of writing*, University of Chicago Press.

Harper, D. (t.y.). *Semantic sözcüğünün etimolojisi*. *Online Etymology Dictionary*. Erişim tarihi: 15 Eylül 2025, https://www.etymonline.com/word/semantic

Harper, D. (t.y.). *"Writing" sözcüğünün etimolojisi*. *Online Etymology Dictionary*. Erişim tarihi: 14 Eylül 2025, https://www.etymonline.com/word/writing

Harris, R. (1989) How does writing restructure thought? *Language & Communication*, Vol. 9, No. 2/3, s. 99-106, Pergamon Press.

Harris, R. (1995). *Signs of writing*, Routledge.

Harris, R. (2000). *Rethinking writing*, Indiana University Press.

Jacobson, M. (2015). *Works & Interviews on Asemic Writing*. Post-Asemic Press.

Leftwich, J. (2016, 8 Mart). *Asemic Writing Definitions And Contexts 1998–2016*. Internet Archive. https://archive.org/details/AsemicWritingDefinitionsAndContexts19982016

Ong, W. J. (2002). *Orality and literacy: The technologizing of the word*, Routledge.

Owen, D. (2018, Mart). *Mirtha Dermisache: Selected writings*. *The Brooklyn Rail*. https://brooklynrail.org/2018/03/art_books/Mirtha-Dermisaches-Selected-Writings

Owen, D., Pearson, L. (2017). *Mirtha Dermisache: Selected writing*, Siglio Ugly Duckling Presse.

Pariante, F. (2021, 10 Ocak). *Codex Seraphinianus: The most mysterious book ever published and other stories. Interview with author and artist Luigi Serafini*. Fabio Pariante. https://www.fabiopariante.com/codex-seraphinianus-the-most-mysterious-book-ever-published-and-other-stories-interview-with-author-and-artist-luigi-serafini

Yale University. (2025, 21 Şubat). *Deciphering mysterious manuscript*. Yale News. https://news.yale.edu/2025/02/21/deciphering-mysterious-manuscript

Görsel Kaynakçası

Görsel 1. The First Asemic Exhibit in Russia – 2010. (2010). Smolensk: "Mycelium" Samizdat Publishers, s. 10

Görsel 2. The First Asemic Exhibit in Russia – 2010. (2010). Smolensk: "Mycelium" Samizdat Publishers, s. 19

Görsel 3. Michaux, H. (2006). *Stroke by stroke* (R. Sieburth, Trans.). Archipelago Books.

Görsel 4. Dermisache, M. (2018). *Mirtha Dermisache: Selected writings* (D. Owen & L. Pearson, Eds.). Siglio; Ugly Duckling Presse.

FELİX PFAFFLI'NIN SUDPOL AFİŞ SERİSİ ÜZERİNE BİÇİMSEL VE KAVRAMSAL BİR İNCELEME

Onur Kuran[1]

ÖZET

Felix Pfäffli, çağdaş grafik tasarım dünyasında özgün ve deneysel çalışmalarıyla öne çıkan bir tasarımcıdır. İsviçre'de bulunan Fachklasse Grafik okulunda afiş tasarımı, jeneratif tasarım ve kampanya tasarımı dersleri vermekte olan tasarımcı, grafik tasarım dünyasında bilhassa afiş tasarımlarıyla tanınmaktadır. 2010-2015 yılları arasında İsviçre Kriens'te çok amaçlı bir kültür merkezi olan Sudpol için tasarladığı afiş serisi, tasarımcının çağdaş anlatım dilini, tipografik deneyselliği ve riso baskı tekniğini kullanmasıyla dikkat çekmektedir. Bu bağlamda araştırmanın amacı, Pfäffli'nin Sudpol afiş serisini biçimsel ve kavramsal açılardan ayrıntılı şekilde incelemek ve tasarımcının grafik tasarım alanına olan katkılarını ortaya koymaktır.

Araştırmada Pfäffli'nin Sudpol kültür merkezi adına tasarlamış olduğu toplam 101 afiş arasından seçilen 10 örnek incelenmiştir. Bu sınırlılıkla incelenen afiş tasarımlarının betimsel çözümleme yöntemiyle analizleri yapılmış, gerek tasarımcının grafik dilinde seçmiş olduğu biçimsel ve kavramsal özellikler, gerekse riso baskı tekniğinin tasarımına sağladığı katkılar tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Afiş tasarımı, Riso baskı, Felix Pfäffli

[1]Öğretim Görevlisi Dr. Eskişehir Teknik Üniversitesi, Rektörlük, Grafik Anasanat Dalı onurkuran@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3879-8471.

A FORMAL AND CONCEPTUAL ANALYSIS OF FELIX PFAFFLI'S SUDPOL POSTER SERIES

Onur Kuran[2]

ABSTRACT

Felix Pfäffli is a designer who stands out in the contemporary graphic design world with his original and experimental work. He teaches poster design, generative design and campaign design at the Fachklasse Graphics school in Switzerland and is particularly known in the graphic design world for his poster designs. The poster series he designed between 2010-2015 for Sudpol, a multi-purpose cultural center in Kriens, Switzerland, draws attention with the designer's contemporary narrative language, typographic experimentation and the use of Risograph printing technique. In this context, the aim of the research is to analyze Pfäffli's Sudpol poster series in detail from formal and conceptual perspectives and to reveal the designer's contributions to the field of graphic design.

In the study, 10 examples selected from a total of 101 posters designed by Pfäffli for the Sudpol cultural center were examined. The poster designs examined with this limitation were analyzed with the descriptive analysis method, and both the formal and conceptual features chosen by the designer in his graphic language and the contributions of riso printing technique to his design were discussed.

Keywords: Poster design, Risograph printing, Felix Pfäffli

[2] Lecturer Dr. Eskişehir Technical University, Rector's Office, Graphic Arts, onurkuran@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3879-8471.

GİRİŞ

Felix Pfäffli, 1986 yılında İsviçre'de doğmuş, günümüzde çağdaş grafik tasarım alanının dikkat çeken isimlerinden biridir. Pfäffli, Luzern Sanat ve Tasarım Üniversitesi'nden mezun olduktan sonra kendi tasarım stüdyosu olan Studio Feixen'i kurmuş ve özellikle deneysel, yenilikçi yaklaşımlarıyla uluslararası bir tanınırlık kazanmıştır (Studio Feixen, 2015). Sanatçı, tipografik öğeleri ve renkleri özgün ve cesur bir biçimde kullanarak görsel iletişim alanına katkıda bulunmaktadır. Alliance Graphique Internationale (AGI) gibi prestijli bir kurumun ise en genç üyesidir (Alliance Graphique Internationale, 2013).

Sudpol Kültür Merkezi, İsviçre'nin Luzern kentinde bulunan ve multidisipliner kültürel etkinliklere ev sahipliği yapan önemli bir merkezdir. Merkez, müzikten performans sanatlarına kadar geniş bir yelpazede etkinlikler düzenlemekte, bu etkinliklerin tanıtımında ise görsel iletişim ve grafik tasarıma özel bir önem vermektedir (Studio Feixen, 2015). Felix Pfäffli'nin Sudpol için hazırladığı afişler, tasarım dünyasında önemli bir referans noktası haline gelmiştir. Bu afiş serisi, sadece işlevsel bir iletişim aracı olmanın ötesine geçerek grafik tasarımın sanatsal ve kavramsal sınırlarını genişletmiş, çağdaş tasarım yaklaşımlarına yeni perspektifler kazandırmıştır. Pfäffli'nin tasarımlarında, Risograph baskı tekniğinin sağladığı benzersiz görsel dokular ve canlı renk kullanımı öne çıkmaktadır. Bu özellikler, tasarımların estetik değerini ve izleyiciyle etkileşim gücünü artırmaktadır.

Bu araştırma, Sudpol Kültür Merkezi için Felix Pfäffli tarafından tasarlanmış 101 adet afiş içerisinden (http://sudpol-plakate.blogspot.com), seçilen örnekler üzerinden gerçekleştirilen biçimsel ve kavramsal analizleri içermektedir. Araştırmanın temel amacı, Pfäffli'nin tasarım dilini, kullandığı teknikleri ve görsel iletişim açısından sağladığı yenilikleri inceleyerek grafik tasarım disiplinine sağladığı katkıları ortaya koymaktır. Bu bağlamda çalışmanın kapsamı, genel olarak afiş tasarımına odaklanarak sınırlandırılmıştır.

Problem

Günümüzde grafik tasarım, yalnızca bilgilendirici bir araç olmanın ötesine geçerek, toplumsal ve kültürel bağlamlarda estetik, kavramsal ve deneysel işlevler üstlenmektedir. Afiş tasarımı, bu bağlamda hem kitlesel iletişimi sağlama hem de görsel kültürü biçimlendirme açısından önemli bir alan olarak öne çıkmaktadır. Ancak çağdaş afiş üretiminde dijitalleşme ve kitlesel iletişim araçlarının çeşitlenmesi, afişin sanatsal ve kavramsal değerini tartışmaya açmıştır. Bu noktada Felix Pfäffli'nin 2010–2015 yılları arasında İsviçre'deki Südpol Kültür Merkezi için tasarladığı afiş serisi, tipografi ve Risograph baskı tekniğini deneysel bir biçimde kullanarak,

afişin hem iletişimsel hem de sanatsal sınırlarını genişletmiştir. Dolayısıyla bu serinin incelenmesi, çağdaş afiş tasarımında biçimsel ve kavramsal yaklaşımların günümüzde nasıl konumlandığını anlamak açısından önem taşımaktadır.

Amaç

Bu araştırmanın temel amacı, Felix Pfäffli'nin Südpol için tasarladığı afiş serisini biçimsel ve kavramsal açıdan ayrıntılı olarak incelemek ve tasarımcının grafik tasarım disiplinine katkılarını ortaya koymaktır. Çalışma kapsamında Pfäffli'nin tasarım dilini nasıl kullandığı, riso baskı tekniğinin görsel estetik üzerindeki etkileri ve afişlerin kavramsal inşa süreçleri değerlendirilmiştir.

Önem

Grafik tasarım alanında afiş, yalnızca bilgilendirme işleviyle sınırlı kalmamakta; toplumsal hafızayı şekillendirme, kültürel çeşitliliği yansıtma ve estetik deneyim üretme gibi işlevler üstlenmektedir. Bu araştırma, çağdaş afiş tasarımında kullanılan biçimsel ve kavramsal stratejileri ile baskı tekniklerinin yarattığı görsel ve düşünsel etkileri ortaya koyması bakımından önem taşımaktadır. Çalışma, afişin günümüz grafik tasarım pratiğinde üstlendiği çok katmanlı rolleri görünür kılmakta ve hem tasarımcılar hem de akademik alan için güncel bir değerlendirme zemini sunmaktadır.

Sınırlılıklar

Bu çalışma, İsviçre Kriens'teki Südpol kültür merkezi için Felix Pfäffli tarafından 2010–2015 yılları arasında tasarlanan ve A3 boyutunda riso baskı tekniğiyle üretilen toplam 101 adet afişten 10 adet ile sınırlandırılmıştır.

Yöntem

Araştırmada nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiş olup, amaçlı örnekleme (purposive sampling) yöntemi kullanılmıştır. Evreni oluşturan 101 afiş arasından araştırmacının uzman görüşüne dayalı olarak 10 afiş belirlenmiştir. Bu seçim, tüm seriyi istatistiksel olarak temsil etme amacı taşımamakta; bunun yerine, araştırma problemini en görünür kılacak, tasarımcının biçimsel ve kavramsal yaklaşımını en iyi yansıtan örneklerin derinlemesine incelenmesi hedeflenmektedir. Bu bağlamda çalışma, nitel veri analizine dayalı betimsel çözümleme yöntemiyle yürütülmüştür.

1. BULGULAR

1.1. Grafik Sanatlarda Afiş Tasarımı

Grafik sanatların en etkili ve yaygın kullanılan biçimlerinden biri olan afiş, tarih boyunca teknoloji, sanat hareketleri ve toplumsal değişimlerin kesiştiği noktada gelişen bir iletişim mecrası olmuştur. Afiş, yalnızca duyuru ya da reklam aracı olmanın ötesine geçerek, içinde üretildiği dönemin estetik beğenisini, sosyo-politik atmosferini ve teknik imkanlarını yansıtan bir kültürel belge niteliği taşımaktadır. Grafik sanatların gelişim sürecinde afiş, hem toplumsal değişimlere yön veren hem de estetik kaygıları yansıtan bir araç olmuştur. Bu nedenle, afişin tarihsel seyrini anlamak, günümüz tasarım pratiklerinin köklerini kavramak açısından önemlidir.

1.1.1. Afişin Tasarımının Kısa Tarihi

Afiş tasarımının modern bir sanat formu ve kitle iletişim aracı haline gelmesi, 1798'de Alois Senefelder tarafından geliştirilen litografi (taş baskı) tekniği ile doğrudan bağlantılıdır (Meggs vd., 2016). Litografinin 18. yüzyıl sonundaki icadı, modern afişin üretim zeminini hazırlamıştır (Lupton, 2015). Litografinin ortaya çıkışı, afişin tekrarlanabilir bir sanat ürünü olarak dolaşıma girmesine olanak sağlamış, böylece matbaanın bulunuşundan sonra görsel iletişim alanındaki en kritik eşiklerden biri olarak kabul edilmiştir. Litografi öncesinde duyurular çoğunlukla sözlü yollarla yapılırken, litografinin ortaya çıkışıyla afişin hem estetik kaygılarla tasarlanan hem de koleksiyon değeri taşıyan bir sanat formuna dönüşmesini sağlamıştır (Akgün ve Bulduk, 2015).

Taş baskının yaygınlaşması, afişi kolay çoğaltılabilir bir iletişim aracı haline getirerek toplumsal bir fenomenin başlangıcını oluşturmuştur. Reklam için ürün tanıtımında, sanatsever için estetik bir nesne olarak cazip hale gelen afiş, sanatı kamusal alana taşımış ve hem ticari hem de ideolojik amaçlara hizmet eden bir mecra olmuştur (Akgün ve Bulduk, 2015). Litografi ise işlevsel niteliğinin yanında tipografi, illüstrasyon ve renk açısından sunduğu olanaklarla 19. yüzyıl sonunda afiş tasarımının gelişiminde belirleyici rol üstlenmiştir.

Grafik sanatlarda afiş, farklı sanat hareketlerinin görsel dilini yansıtan önemli bir alan olmuştur. Estetik anlayışı, dönemlerin baskın akımlarına paralel biçimde şekillenmiş; 19. yüzyıl sonlarında sanayileşmenin tekdüzeliğine tepki olarak ortaya çıkan Art Nouveau, doğadan esinlenen kıvrımlı ve organik formlarıyla öne çıkmıştır. Bu akım, afişi yaratıcı ifadenin güçlü bir alanı haline getirmiş, dönemin önde gelen sanatçıları dikkat çekici eserler üretmiştir (Greenhalgh, 2000). Alphonse Mucha, "Mucha Stili" olarak bilinen tarzıyla kadın figürlerini, kıvrımlı kumaşları ve dekoratif öğeleri merkezde kullanarak Paris'in kültürel hayatını ve ticari ürünlerini afişlerinde işlemiştir (Husslein-Arco vd., 2009). Böylece Art Nouveau, sanatı geniş kitlelere ulaştıran ve ticari amaçlarla birleştiren önemli bir dönüm noktası olmuştur. Mucha'nın "Afiş, artık yalnızca soylulara hitap etmeyen, herkesin görebileceği bir ifade aracı olacak"

sözleri, bu demokratikleştirici işlevi vurgulamaktadır (Husslein-Arco vd., 2009; Greenhalgh, 2000). Afişe farklı bir bakış açısı örneği olarak Bauhaus hareketi gösterilebilir. Art Nouveau'nun süslemeci yaklaşımına karşılık, 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan Bauhaus hareketi, biçimden çok işleve odaklanan bir anlayış geliştirmiştir (Droste, 2002; Meggs vd., 2025). Bu yaklaşım, afişin amacının yalnızca estetik bir nesne olmaktan çıkıp anlaşılır, işlevsel ve etkili bir iletişim aracına dönüşmesini sağlamıştır. Bauhaus tipografisi, mesajı yalın ve doğrudan iletmeyi temel ilke haline getirmiştir (Droste, 2002). Afiş, tarihsel süreçte yalnızca kültürel ya da ticari mesajların taşıyıcısı olmakla kalmamış, aynı zamanda güçlü bir politik iletişim ve propaganda aracı olarak da işlev görmüştür (Aulich, 2007). Özellikle Birinci ve İkinci Dünya Savaşları gibi siyasal çalkantı dönemlerinde devletler, afişleri kitleleri savaşa ikna etmek, orduya katılımı teşvik etmek ve toplumsal moralin yüksek tutulmasını sağlamak amacıyla yoğun biçimde kullanmışlardır (McCrann, 2009). Bu durum, afişin işlevini salt bilgi aktarmaktan çıkarıp, kitleleri etkilemeye, yönlendirmeye ve manipüle etmeye uzanan bir sürece dönüştürmüştür.

Afişin tarihsel süreçte üstlendiği kültürel ve politik işlevlerden sonra, günümüzde özellikle teknolojik gelişmelerin etkisiyle bambaşka bir boyut kazandığı görülmektedir. Bu nedenle çağdaş afiş tasarımına yön veren yeni dinamikleri ele almak gerekmektedir. 20.yüzyılın sonlarına doğru bilgisayar teknolojilerinin grafik tasarıma dahil olması, afiş üretiminde köklü bir dijital dönüşüm başlatmıştır (Armstrong ve Stojmirovic, 2011). Dijital çağın hızlı ilerleyişiyle birlikte ortaya çıkan yeni olanaklar, geleneksel üretim yöntemlerinin sınırlarını ortadan kaldırmış, bireysel üslupların çeşitlenmesine ve tasarım süreçlerinin yeniden tanımlanmasına yol açmıştır (Müller, 2017). Bu dönüşüm, tasarımda "üretimden yaratıcılığa" bir kaymayı ifade etmektedir. Elle çizim ya da litografi gibi zahmetli yöntemlerin yerine geçen dijital araçlar, tasarımcıların zaman ve enerjilerini teknik uygulamalardan ziyade özgün fikirler geliştirmeye ayırmasına imkan tanımıştır. Böylece hem üretim süreci hızlanmış hem de sanatsal denemeler için daha geniş bir alan açılmıştır. Öte yandan, dijital araçların erişilebilirliği, daha az teknik bilgiye sahip bireylerin bile tasarım süreçlerine katılabilmesini sağlamış, bu da tasarımın demokratikleşmesine katkıda bulunmuştur (Armstrong ve Stojmirovic, 2011). Bu gelişmeler, afişi yalnızca duvarlarda asılı bir ilan olmaktan çıkararak, dijital platformlarda var olabilen, hareketli ve etkileşimli bir deneyime dönüştürmüştür.

Lupton'a göre çağdaş afiş, yalnızca bir iletişim aracı değil, tasarımcının görme biçimini de açığa çıkaran bir süreçtir. Tasarımcıların güncel yaklaşımı, yalınlık ve karmaşıklığı bir arada

sunan deneysel arayışlar üzerine kuruludur. Belki de bu yüzden dijital çağda bile basılı afişler halen ilgi görmeye devam etmektedir (Lupton, 2015).

Günümüz afiş tasarımı, izleyiciye yalnızca tek yönlü mesaj aktarmak yerine, mizah, metafor ve benzeri yaratıcı yöntemlerle etkileşim kurmayı hedeflemektedir. Reklam afişlerinde mizahın giderek daha fazla kullanılması, geleneksel anlatım kalıplarının ötesine geçerek yeni bir iletişim dilinin arandığını göstermektedir (Heller, 2004). Metafor kullanımı ise mesajı hem ilgi çekici hem de kolay anlaşılır kılarak izleyicinin anlam sürecini desteklemektedir (Forceville, 1996). Böylece afişler, izleyiciyi pasif bir konumdan çıkarıp aktif bir yorumcu haline getirmeyi amaçlar. Her işaret, görsel veya lekenin izleyici bakışı altında yeniden anlam kazanması, afişin yalnızca tasarımcı tarafından değil, aynı zamanda izleyici tarafından da inşa edilen çok katmanlı bir anlam dünyası sunduğunu ortaya koymaktadır.

Tarihsel süreçte farklı amaçlarla kullanılan afiş, günümüzde toplumsal sorunlara dikkat çeken ve farkındalık yaratmayı hedefleyen bir iletişim platformu işlevine de dönüşmüştür. Festival, sinema ya da tiyatro duyurularından çevre, savaş ve insan hakları gibi küresel meselelere kadar geniş bir alanda kullanılan afişler (Aulich, 2007), sosyal sorumluluk bilincini de görünür kılmaktadır. Uluslararası sosyal temalı afiş yarışmaları da bu yeni misyonun kurumsallaşmasına katkıda bulunarak, afişi küresel ölçekte bir toplumsal değişim aracı haline getirmiştir (Poynor, 2013). Dolayısıyla günümüzde afiş, salt ticari kaygıların ötesinde de kendine yer edinmiş, toplumu düşündüren, harekete geçiren ve sosyal dönüşüm süreçlerine katkıda bulunan kültürel bir unsur olarak da varlığını sürdürmektedir.

1.2. Riso Baskı ve Grafik Sanatlarda Riso Baskının Kullanımı

Riso baskı, analog ve dijital baskı teknolojilerinin özelliklerini bir araya getiren yenilikçi ve kendine özgü bir üretim yöntemidir. Bu baskı yönteminde serigrafiye benzer bir mantıkta, mürekkebi alt tabakaya aktarmak için genellikle "çoğaltma" olarak adlandırılan şablon tabanlı baskı tekniğini kullanan özel bir makine kullanılır. Bu işlem, çeşitli sanatsal ve ticari uygulamalara hitap eden canlı renkler, dinamik ve doğal dokular yaratmasıyla bilinmektedir. Riso baskılar, özel olarak tasarlanmış Risograph makineleri aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. "Risograf (Risograph) Japon şirketi RISO Kagaku tarafından 1959 yılında piyasaya sunulan bir baskı makinasıdır. Risograf baskı cihazı şablon baskı modeline göre çalışmaktadır ve yüksek hızda düşük maliyetli çıktı üretme kabiliyetine sahiptir." (Çakıcıoğlu, 2022). İlk bakışta fotokopi cihazlarını andırsa da, işleyiş açısından serigrafi tekniğine benzerlik göstermektedir. Bu yöntem, zengin spot renkler ve şablonlar aracılığıyla dokunsal niteliğe sahip, canlı ve özgün

baskılar ortaya koymaktadır. Ayrıca uygun maliyetli olması ve çevresel etkilerinin sınırlı düzeyde kalması, yöntemi diğer tekniklerden farklı kılmaktadır (Görsel 1).



Görsel 1. *Bir risografi makinesi.*

Kaynak: https://www.novacommunityarts.com/risograph

Uzun yıllar boyunca farklı ölçeklerdeki toplumsal ve kurumsal yapılar tarafından yüksek hacimli baskılar için tercih edilen riso baskı, özellikle son on yılda sanatçılar ve tasarımcılar tarafından yeniden keşfedilerek popülerlik kazanmıştır. Bu süreçte, yöntemin öngörülemez ve benzersiz sonuçlar üretebilmesi, çağdaş görsel kültür içerisinde estetik ve deneysel bir ifade aracı olarak benimsenmesini sağlamaktadır. Riso baskı, temelinde çoğaltıcı bir sistem olarak çalışmaktadır. Baskının hazırlanışına yönelik emek ve maliyet oldukça yüksek olmakla birlikte, baskı sayısı arttıkça birim başına maliyet azalmaktadır. Süreç, siyah-beyaz sanat eserinin şablona dönüştürülmesiyle başlamaktadır. Seçilen renk, tambur üzerine yerleştirilmekte; şablon tamburun etrafını sarmakta ve kâğıt, dönen tamburun altından geçerek yüksek hızda basılmaktadır. Serigrafi baskıda kullanılan şablonlar gibi, riso baskıda her tambur yalnızca tek bir renge özgülenmektedir. Bu nedenle çok renkli baskılar, tamburların değiştirilerek üst üste basım yapılması ve kâğıdın makineden birden fazla kez geçirilmesiyle elde edilmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. *Riso baskı tekniği.*

Kaynak: https://risottostudio.com/pages/what-is-risograph-printing?srsltid=AfmBOooxtkVUtJiw7S297H7MtKTmYJOiZP_SYJnMXhpkD-bTt5QmVCjR

Riso baskı, uygun fiyatı ve erişilebilirliği nedeniyle sanatsal ifade ve topluluk projelerinde önemli bir yer edinmiştir. Makineler genellikle geleneksel fotokopi makinelerine benzeyen küçük boyutludur ve genellikle topluluk alanlarında ve kolektif stüdyolarda kullanılmaktadır. Bu sebeple riso baskı, göz alıcı ve çarpıcı görsel materyallere ihtiyaç duyan sanatçılar ve

aktivistler için kolayca erişilebilir hale gelen bir baskı yöntemi olarak öne çıkmaktadır (Cutler vd., 2018). Riso baskı tekniğinin özgün nitelikleri, hem üreticileri hem de izleyicileri kusurların estetik boyutlarını keşfetmeye yönlendirmekte ve sanatsal iletişimin daha geniş kapsamlı anlatısına dâhil olmaya davet etmektedir. Riso baskının en özgün yanlarından biri, yüzeyinde bıraktığı dokunsal izlerdir. Kusursuzluğu hedefleyen dijital ya da ofset baskıların aksine, bu yöntem kimi zaman hafif kaymalar, düzensizlikler ve küçük kusurlarla sonuçlanmaktadır. Ancak tam da bu öngörülemezlik, her baskıya insana ait bir nefes, tekil ve canlı bir ruh kazandırmaktadır. İzleyici, bu benzersizlik sayesinde işin kendisine daha yakın hisseder; sanki sıradan bir çoğaltım değil, özel olarak kendisi için üretilmiş bir ifade ile karşı karşıya bırakılmaktadır. Riso baskının cazibesi yalnızca bu insani boyutla sınırlı değildir; aynı zamanda doğayla daha uyumlu bir süreç sunmasıyla da öne çıkmaktadır. Geleneksel yöntemlerin yoğun kaynak tüketimine kıyasla riso baskının daha sürdürülebilir oluşu, sanatçıların ve tasarımcıların bu tekniğe yönelmesinde güçlü bir etken haline gelmektedir (Lee, 2020).

1.3. Felix Pfäffli'nin SUDPOL Projesi ve Seçilen Afişlerin İncelenmesi

Günümüzde grafik üretim araçlarının çeşitlenmesi, afişin tarih boyunca hiç olmadığı kadar heyecan verici bir dönemini yaşamasını sağlamaktadır (Lupton, 2015). Baskı yöntemlerinin çeşitliliği, grafik tasarımcılara mesajlarını farklı ve etkili biçimlerde iletecek ortamı seçme şansı tanımaktadır. Serigrafi, dijital baskı, UV baskı, ofset baskı gibi çok çeşitli baskı teknikleri işlev, amaç, maliyet vb. farklı kriterler göz önünde bulundurularak belirlenmektedir. Riso baskı hem görece düşük maliyeti hem de deneysel ve sanatsal potansiyeliyle çağdaş tasarımcılar tarafından benimsenen baskı yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır. "Felix Pfäffli, Südpol etkinliklerini duyuran afiş serisini üretmek için bu tekniği kullanmıştır (Condell, 2015)". Südpol, İsviçre'nin Kriens kentinde, Lucerne yakınlarında konumlanan çok amaçlı bir kültür merkezi olarak tiyatro, senfoni orkestrası, bando, müzik okulu, restoran ve bit pazarı gibi pek çok unsuru bünyesinde barındırmakta; müzik, dans, tiyatro, edebiyat ve dijital sanatlar dâhil olmak üzere farklı alanlardaki performanslara ev sahipliği yapmaktadır. Südpol etkinlik afişleri, ilk olarak 2009 yılında Luzern'den birkaç genç grafik tasarımcı ve illüstratör tarafından tasarlanmaya başlamış, Ekim 2010'dan Haziran 2015'te serinin sona ermesine kadar tüm afişler ise Felix Pfäffli tarafından tasarlanmıştır (Typographic Posters, t.y.). Tüm basılı materyaller, 9 farklı renkten oluşan bir risograf ile üretilmiştir. Bu süreçte hazırlanan tüm afişler, küçük ölçekli bir serigrafi yöntemi olan riso baskı tekniğiyle 42 × 30 cm boyutunda üretilmiştir (Studio Feixen, 2015).

1.3.1. Actress / Südpol Afiş Tasarımının İncelenmesi

Afiş, 9 Haziran 2012 Cumartesi günü Südpol'de düzenlenen büyük ölçekli bir müzik gecesine aittir; ana sahnede İngiltere'den Actress ve Amerika'dan Laurel Halo öne çıkarken, yan sahnelerde yerel ve uluslararası DJ/performer'lar (ör. Demetrio Giannice, Hula Honeys) sahne almaktadır. Pfäffli, bu etkinlik için seçtiği yoğun mavi tonla hem güçlü bir görsel odak kurmakta hem de elektronik müziğin yüksek enerjisini soyut bir tipografik ağ olarak temsil etmektedir. Kalın-beyaz boşlukların oluşturduğu labirentimsi kompozisyon, okunabilirlik/okunamazlık gerilimini arttırarak izleyiciyi afiş üzerinde yön değiştiren bir okuma rotasına zorlar; tarih ve sanatçı bilgileri bu şeritlerin kırılma noktalarına yerleştirilerek hiyerarşi geleneksel akıştan koparılmıştır. Böylelikle afiş, yalnızca bilgi ileten bir taşıyıcı olmaktan çıkıp, ritim, tekrar ve kesintilerle performansın deneysel doğasını görselleştirmiştir. Riso" baskı tekniği, tek renkli baskının doygunluğu ve mat yüzeyi sayesinde bu sert geometriyi titreşimsiz, çarpıcı bir yüksek kontrast alanı hâline getirmiş; hafif doku ve olası mikro-kayıt farklılıkları ise kompozisyona canlılık katan "mekanik iz" estetiğini üretmiştir. Böylelikle, eserin çağdaş grafik dili güçlenmekte, üretim mantığına uygun ekonomik ve tutarlı bir görsel kimliğe de katkı sağlamaktadır (Görsel 3).



Görsel 3. *"Actress" Afiş Tasarımı*

Kaynak: https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

1.3.2. Austra / Südpol Afiş Tasarımının İncelenmesi

Austra, Kanadalı bir elektronik müzik grubudur. Pfäffli, bu konser afişi için mor tonlarını baskın renk olarak seçmiş, kompozisyonu ise kıvrımlı ve akışkan tipografik formlar üzerine kurmuştur. Harflerin dalgalı hareketi, ortadan geçen turkuaz şeritle desteklenerek görsel bir ritim oluşturmakta; bu düzenleme hem Austra'nın müziğinde öne çıkan elektronik tınıların melodik akışına hem de sahne performanslarının dinamik atmosferine göndermede bulunmaktadır (Görsel 4).



Görsel 4. *"Austra" Afiş Tasarımı*

Kaynak: https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

Afişte tipografi, okunurluğun sınırlarını zorlayarak görsel bir yüzey haline gelirken, izleyiciye yazı, form ve müzik arasında bir geçiş deneyimi sunmaktadır. Mor ve turkuaz renklerin yüksek doygunluğu ve dalgalı hareketin yarattığı derinlik ve kontrastı riso baskının dokusal yapısı güçlendirmekte, afişin hem estetik hem de deneysel niteliğini öne çıkarmaktadır.

1.3.3. Der Raum, den keiner kennt / Südpol Afiş Tasarımının İncelenmesi

7–8 Eylül 2012 tarihlerinde Südpol'de sahnelenen "Der Raum, den keiner kennt" (Kimsenin Bilmediği Oda) adlı tiyatro etkinliğine ait olan afişte, tiyatronun Niwagekidan Penino topluluğu tarafından sahnelendiği ve Träumerei başlığı altında sunulduğu görülmektedir. Pfäffli, tiyatroya özgü çok katmanlı ve deneysel anlatımı görselleştirmek amacıyla figüratif soyutlamalara yönelmiş, birbiri içine geçmiş ve adeta düğümlenmiş insan bedenlerini anımsatan formları kırmızı, sarı, yeşil ve siyah lekelerle kurgulamıştır. Çizgisel sınırlar kalın siyah konturlarla belirginleştirilirken, yüzey dokuları pop-art estetiğini çağrıştıran noktalama ve tarama desenleriyle hareketlendirilmiştir. Bu görsel dil, tiyatro eserinin içsel sıkışmışlık, çatışma ve gerilim temalarını çağdaş bir grafik yorumla yansıtır. Riso baskı tekniği ise bu afişte, parlak renk bloklarının saf ve canlı biçimde yüzeye aktarılmasını sağlamış; ayrıca baskı sürecine özgü dokusal farklılıklar, sahnelenen oyunun deneysel yapısını destekleyen görsel bir hamlık ve otantiklik katmıştır (Görsel 5).



Görsel 5. *"Der Raum, den keiner kennt" Afiş Tasarımı*

Kaynak: https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

1.3.4. Let's Get It On / Südpol Afiş Tasarımının İncelenmesi

Afiş, 13–14 Eylül 2013 tarihlerinde Südpol'de düzenlenen "Let's Get It On" adlı etkinliğe aittir. Pfäffli bu afişte, kaligrafik fırça darbelerini andıran devasa tipografik formlar kullanarak agresif, enerjik ve ham bir görsel dil geliştirmiştir. Siyahın sert kontrastı beyaz boşlukla çarpışırken, eğik kompozisyon afişe yüksek bir dinamizm kazandırmaktadır. Bu yaklaşım, etkinliğin müzikal yoğunluğunu ve sahne performanslarının coşkulu atmosferini görselleştirir. Bilgi metinleri, harf hareketlerinin içine veya boşluklarına yerleştirilmiş; okunurluk ile görsel akış arasındaki gerilim artırılmıştır. Riso baskı tekniği, tek renk siyahın güçlü yoğunluğunu mat bir yüzeyle pekiştirerek fırça izlerinin dokusunu öne çıkarmakta, baskı sürecinde oluşan küçük dalgalanmalar afişin doğrudanlık ve canlılık hissini güçlendirmektedir (Görsel 6).



Görsel 6. *Let's Get It On Afiş Tasarımı*

Kaynak: https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

1.3.5. Saisonende / Südpol Afiş Tasarımının İncelenmesi

Afiş, 23–25 Haziran 2011 tarihlerinde Südpol'de düzenlenen sezon kapanış etkinliklerine aittir ve farklı sanatçıların programları yer almaktadır. Pfäffli, bu çok katmanlı ve farklı disiplinleri buluşturan etkinliği görselleştirmek için tipografiyi merkezde konumlandırmış; dev harflerin mavi fon üzerindeki varlığına kırmızı tipografik bloklar ve fotoğrafik detaylar eşlik etmiştir. Büyük ve küçük yazıların çakışması, üst üste binen görsel katmanlar, hem sezonun çok yönlü programını hem de festival benzeri yoğun atmosferi yansıtır. Tipografi, okunurluğun ötesine geçerek dinamik bir görsel yüzeye dönüşürken, fotoğrafik fragmanlar etkinliklerin çeşitliliğine doğrudan işaret eder. Riso baskı tekniği, kırmızı ve mavi tonların kontrastını öne çıkararak hem net hem de hafif grenli bir yüzey etkisi yaratmış, böylece afişin festival ruhuna uygun enerjik ve deneysel estetik dilini güçlendirmiştir (Görsel 7).

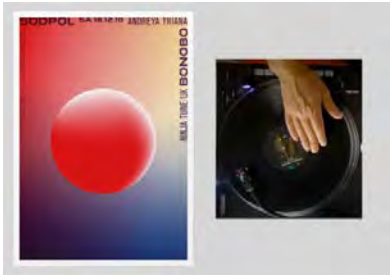


Görsel 7. *"Saisonende" Afiş Tasarımı*

Kaynak: https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

1.3.6. Bonobo / Südpol Afiş Tasarımının İncelenmesi

Afiş, 18 Aralık 2010 tarihinde Südpol'de gerçekleşen Bonobo konserine aittir; etkinlikte İngiltere'den Ninja Tune etiketiyle tanınan Bonobo sahne alırken, Andreya Triana da konuk sanatçı olarak yer almıştır. Pfäffli bu konser için, merkezde yer alan kırmızı bir küre ve çevresini saran degrade renk geçişleriyle son derece minimal ve güçlü bir görsel atmosfer yaratmıştır. Kırmızı küre, hem ritmik bir vurgu noktası hem de elektronik müziğin yoğun ve meditatif katmanlarını simgeleyen, DJ Set imgesinde bir metafor işlevi görürken, arka plandaki mor, mavi ve turuncuya kayan geçişler, konserin duygusal çeşitliliğini ve zamansızlık hissini yansıtmaktadır. Tipografik yerleşim, afişin kenarlarına dağıtılarak görsel merkezin tamamen soyut formlara bırakılması sağlanmış; böylece müziğin duyusal etkisi ön plana çıkarılmıştır. Riso baskı tekniği, degrade yüzeylerde tam bir kusursuzluk sağlamasa da bu durum afişin dokusal karakterini güçlendirmekte, bunun yanında serigrafi baskıda yapılması oldukça güç renk geçişleri, riso baskıyla kolaylıkla gerçekleştirilmiştir (Görsel 8).



Görsel 8. *"Bonobo" Afiş Tasarımı ve DJ Set imgesi*

Kaynak: https://www.studiofeixen.ch/sudpol/, https://www.carousell.com.hk/p/實店現貨-pioneer-ddj-400-入門級dj控制器-pioneer-dj-ddj-400-2-deck-rekordbox-dj-controller-1213817821/

1.3.7. Suuns / Südpol Afiş Tasarımının İncelenmesi

Afiş, 29 Kasım 2011 tarihinde Südpol'de gerçekleşen Suuns konseri için tasarlanmıştır. Montreal kökenli deneysel rock ve post-punk grubu Suuns'un sahne aldığı bu etkinlik,

endüstriyel ve deneysel ses estetiğini vurgulayan bir görsellik ile yansıtılmıştır. Pfäffli, afişte tipografik formları çoğaltarak grid yapısı içerisine yerleştirmiş; “S”, “U”, “U”, “N”, “S” harfleri farklı renk, doku ve desenlerle tekrar edilerek hem bir çeşit ritim duygusu yaratılmış hem de grubun deneysel yönü imgesel olarak öne çıkarılmıştır. Kırmızı, mavi, sarı ve siyah gibi temel renklerin keskin kontrastı, hem Bauhaus estetiğine göndermede bulunmakta hem de müziğin sert, enerjik doğasını görsel bir dile çevirmektedir. Halftone desenler, çizgiler ve noktalarla elde edilen görsel çeşitlilik, dinamik bir hareket hissi doğururken aynı zamanda konserin çok katmanlı ses yapısına paralel bir kompozisyon sunmaktadır (Görsel 9). Riso baskı tekniğinin bu afişteki renklerin doygunluğunu ve grafik yoğunluğunu arttıracağı, her baskıda ufak değişimlerle esere deneysel ve kolektif bir üretim duygusu katacağı belirlenmektedir.



Görsel 9. *“Suuns” Afiş Tasarımı*

Kaynak: https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

1.3.8. Chet Faker / Südpol Afiş Tasarımının İncelenmesi

Chet Faker afişi, 31 Mayıs 2013 tarihinde Südpol’de gerçekleşen konser için hazırlanmıştır. Etkinlikte Avustralyalı sanatçı, soul, R&B ve electronica türlerini bir araya getiren performansını sergilemiştir. Pfäffli, afişin merkezine minimal bir portre yerleştirerek Chet Faker’ın görsel kimliğini soyut biçimde öne çıkarmış, portre üzerine bindirdiği tipografik öğelerle müziğin katmanlı yapısını görselleştirmiştir. Siyah, kırmızı, sarı ve mavi gibi temel renklerin dinamik kullanımı, Bauhaus estetiğini çağrıştırırken, tipografinin portreyle iç içe geçmesi sanatçının kişiliği ile müziği arasındaki bütünlüğü sembolize etmektedir. Harflerin kıvrımlı ve serbest akışı, sanatçının doğaçlama müzikal tarzını yansıtarak izleyiciye hareket ve ritim hissi vermektedir. Riso baskı tekniği, üst üste geçen renklerde küçük kaymalar ve dokusal farklılıklar oluşturarak esere hem el yapımı hem de deneysel bir nitelik katmıştır (Görsel 10).



Görsel 10. *"Chet Faker" Afiş Tasarımı*

Kaynak: https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

1.3.9. Doomsrefelt & Wavering Hands / Südpol Afiş Tasarımının İncelenmesi

Afiş, 9 Ocak 2015 tarihinde Südpol'de düzenlenen Doomsrefelt & Wavering Hands konseri için hazırlanmıştır. Pfäffli, bu afişte tipografiyi yalnızca bilgi aktaran bir araç olarak değil, aynı zamanda başlı başına görsel bir deneyim olarak ele almıştır. Harf formları kırmızı ve turkuaz renklerde, şeritler, degrade geçişler ve optik desenlerle yeniden kurgulanarak ritmik bir yüzey oluşturmuştur. Bu optik oyun, elektronik müziğin dalgalı ve çok katmanlı yapısını izleyiciye tipografik bir görsellik üzerinden aktarmaktadır. Yazıların okunurluğu bilinçli olarak zorlaştırılarak, izleyicinin afişi bir süre incelemesini ve görsel keşif sürecine dahil olmasını sağlamaktadır. Riso baskı tekniği, renklerin yoğunluğunu ve çarpıcı kontrastını güçlendirmekte, aynı zamanda baskı katmanlarının küçük kaymalarından doğan görsel titreşimlerle müziğin deneyimsel doğasına paralel bir dinamizm yaratmaktadır (Görsel 11).



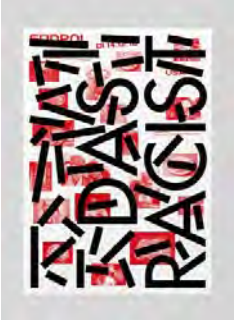
Görsel 11. *"Doomsrefelt & Wavering Hands" Afiş Tasarımı*

Kaynak: https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

1.3.10. Das Racist / Südpol Afiş Tasarımının İncelenmesi

Afiş, 14 Aralık 2010 tarihinde ABD'li alternatif hip-hop grubu Das Racist'in Südpol'de verdiği konser için hazırlanmıştır. Tasarımda arka planda kırmızı tonlarda filtrelenmiş fotoğraflar kullanılmış, bu fotoğraflar grubun ironik, kültürel referanslarla yüklü ve eleştirel tavrını

görselleştirmektedir. Üzerine bindirilen büyük, siyah ve köşeli tipografi ise metni okunurluktan çok bir görsel bariyer olarak konumlandırarak, izleyiciyi afişi çözümlemeye davet eder. Bu tip katmanlı tasarım dili, grubun müzikal üslubundaki parçalı yapıyı ve hicivsel tavrı da yansıtmaktadır. Riso baskı tekniği, kullanılan kırmızı tonların doygunluğunu ve mat etkisini öne çıkararak, hem düşük maliyetli üretim estetiğine gönderme yapmakta hem de afişin bağımsız ve deneysel ruhunu pekiştirmektedir (Görsel 12).



Görsel 12. *"Das Racist" Afiş Tasarımı*

Kaynak: https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

SONUÇ

Bu araştırmada Felix Pfäffli'nin Südpol için hazırladığı afiş serisi, biçimsel ve kavramsal yönleriyle ele alınmış ve Riso baskı tekniğinin bu üretimlerdeki belirleyici rolü ortaya konmuştur. Araştırma göstermektedir ki, riso baskı yalnızca teknik bir araç değil, aynı zamanda estetik ve kavramsal bir tercih olarak afişlerin karakterini biçimlendirmiştir. Riso baskının sağladığı sanatsal mat yüzey, doygun renkler ve baskı sürecinden doğan küçük farklılıklar, Pfäffli'nin deneysel diliyle birleşerek afişlere eşsiz bir canlılık ve estetik kazandırmıştır. Bu nitelikler, dijital çağın kusursuz ve standartlaştırılmış görsel üretim anlayışına alternatif bir estetik yaklaşım sunmaktadır. Riso baskı, serigrafiye benzer biçimde afişe sanatsal bir nitelik kazandırırken, el emeği ve yoğun iş gücü gerektirmeden çoğaltım olanağı sağlamasıyla öne çıkmaktadır. Afişin ilk ortaya çıktığı dönemdeki sanatsal üretim biçimleri günümüz teknolojileriyle yeniden yorumlanmaya çalışılırken, Riso baskı hem hızlı üretim kapasitesiyle hem de insani, sanatsal ve canlı bir görsel ifade imkânı sunmasıyla çağdaş afiş tasarımında güçlü bir araç haline gelmiştir.

Pfäffli'nin Südpol serisi, tipografiyi salt bilgi aktaran bir unsurdan çıkarıp bağımsız bir görsel deneyime dönüştürmesiyle de dikkat çekmektedir. Harflerin okunurluğu ile görsel yüzeyin dinamizmi arasında kurulan gerilim, izleyiciyi etkileşimli bir okuma sürecine davet etmiş; böylece afişler yalnızca bir etkinliğin tanıtım aracı değil, aynı zamanda sanatsal bir ifade

nesnesi haline gelmiştir. Bu yaklaşım, grafik tasarım disiplininde afişin kültürel ve estetik değerini yeniden tartışmaya açmakta ve deneysel tipografinin güncel olanaklarını görünür kılmaktadır. Bununla birlikte çağdaş afiş tasarımında, dijitalleşmenin beraberinde getirdiği bilgi ve görsel yoğunluğa karşılık minimalist bir anlayış öne çıkmaktadır. "Az çoktur" (less is more) ilkesiyle uyumlu bu yaklaşım, boşluk (negatif alan) ve tipografinin bağımsız anlatım araçları olarak kullanılmasına dayanmaktadır. Negatif alan, afiş yüzeyinde kendi başına bir görsel dil oluşturur ve doğru biçimde kullanıldığında mesajın gücünü azaltmaz; aksine izleyiciyi duraksatarak içeriği en yalın haliyle öne çıkarır (Wong, 1993). Pfäffli'nin eserlerinde negatif alanların da bu ilkeye göre bilinçli tasarlandıkları görülmektedir.

Sonuç olarak, Pfäffli'nin Südpol için tasarladığı afişler, çağdaş grafik tasarımın üretim, estetik ve kavramsal boyutları açısından özgün bir örnek oluşturmaktadır. Riso baskı tekniğinin sunduğu olanaklarla birleşen bu çalışmalar, hem kültürel kurumlar ile tasarımcı arasındaki yaratıcı işbirliğini hem de afişin çağdaş tasarımda üstlendiği çok katmanlı işlevleri ortaya koymaktadır. Bu bağlamda araştırma, afiş tasarımının günümüzde yalnızca iletişim aracı olmanın ötesine geçerek, deneysel ve sanatsal bir platforma dönüşebileceğini göstermekte; Pfäffli'nin serisinin de bu dönüşümde önemli bir referans noktası oluşturduğunu ortaya koymaktadır.

KAYNAKÇA

Akgün, B., & Bulduk, E. (2015). *Poster Art and Henri De Toulouse-Lautrec Effect on Graphic Art*. Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi, 4(12).

Armstrong, H., & Stojmirovic, Z. (2011). *Participate: Designing with User-Generated Content*. New York: Princeton Architectural Press. ISBN 978-1616890254.

Aulich, J. (2007). *War Posters: Weapons of Mass Communication*. Thames & Hudson.

Condell, C. (2015). How posters are made. In E. Lupton (Ed.), *How posters work* (pp. 24–38). New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

Cutler, E. R. B., Gothe, J., & Crosby, A. (2018). Design Microprotests. *M/C Journal*, *21*(3). https://doi.org/10.5204/mcj.1421

Droste, M. (2002). *Bauhaus, 1919–1933*. Cologne: Taschen.

Forceville, C. (1996). *Pictorial Metaphor in Advertising* (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203064252

Greenhalgh, P. (2000). *Art Nouveau: 1890–1914*. V&A Publications.

Heller, S. (2004). *Design Literacy: Understanding Graphic Design*. Allworth Press.

Husslein-Arco, A., Gaillemin, J.-L., & Mucha, J. (2009). *Alphonse Mucha*. Munich: Prestel. ISBN 9783791343563

Lupton, E. (2015). *How posters work*. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum. ISBN: 978-0-910503-82-2

McCrann, G. (2009). Government Wartime Propaganda Posters: Communicators of Public Policy. *Behavioral & Social Sciences Librarian, 28*(1–2), 53–73. https://doi.org/10.1080/01639260902862058

Meggs, P. B., Purvis, A. W., Maxa, S., & Sanders, M. (2025). *Meggs' History of Graphic Design* (7. baskı). John Wiley & Sons. ISBN 9781119743385.

Müller, J. (Ed.). (2017). *The history of graphic design, volume one: 1890–1959*. Taschen. ISBN 9783836563079.

Poynor, R. (2003). *No More Rules: Graphic Design and Postmodernism*. Laurence King Publishing.

Wong, W. (1993). *Principles of form and design*. Wiley.

Çakıcıoğlu İlhan, F. (2022). Görsel İletişim Tasarımında Riso Baskı Uygulamaları. STAR Sanat Ve Tasarım Araştırmaları Dergisi, 3(5), 134-152.

Lee, J. (2020). Repurposing risograph machines: the allure of small-scale printmaking in the era of big data. EPIC Proceedings p 12, ISSN 1559-8918, https://www.epicpeople.org/repurposing-risograph-machines/

İnternet Kaynakları

Studio Feixen. (2015). About Felix Pfäffli. Erişim adresi: https://www.studiofeixen.ch/felix-pfaffli

Alliance Graphique Internationale. (2013). Felix Pfäffli. Erişim adresi: https://a-g-i.org/user/felix@studiofeixen.ch/view/bio/

http://sudpol-plakate.blogspot.com/search/label/Felix%20Pfäffli Erişim tarihi: 10.08.2025

https://www.typographicposters.com/sudpol Erişim tarihi: 11.08.2025

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Bir risografi makinesi. https://www.novacommunityarts.com/risograph Erişim Tarihi: 17.07.2025

Görsel 2. Riso baskı tekniği. https://risottostudio.com/pages/what-is-risograph-printing?srsltid=AfmBOooxtkVUtJiw7S297H7MtKTmYJOiZP_SYJnMXhpkD-bTt5QmVCjR Erişim Tarihi 21.07.2025

Görsel 3. "Actress" Afiş Tasarımı, https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

Görsel 4. "Austra" Afiş Tasarımı, https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

Görsel 5. "Der Raum, den keiner kennt" Afiş Tasarımı, https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

Görsel 6. Let's Get It On Afiş Tasarımı, https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

Görsel 7. "Saisonende" Afiş Tasarımı, https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

Görsel 8. "Bonobo" Afiş Tasarımı ve DJ Set imgesi, https://www.studiofeixen.ch/sudpol/, https://www.carousell.com.hk/p/實店現貨-pioneer-ddj-400-入門級dj控制器-pioneer-dj-ddj-400-2-deck-rekordbox-dj-controller-1213817821/

Görsel 9. "Suuns" Afiş Tasarımı, https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

Görsel 10. "Chet Faker" Afiş Tasarımı, https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

Görsel 11. "Doomsrefelt & Wavering Hands" Afiş Tasarımı, https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

Görsel 12. "Das Racist" Afiş Tasarımı, https://www.studiofeixen.ch/sudpol/

SERAMİK SANATINDA GELECEĞE YOLCULUK: ORGANİK ARAYIŞLARDAN TEKNOLOJİK YENİLİKLERE

Seyhan Yılmaz[1], Elvan Gökmen[2]

ÖZET

Tarih boyunca işlevsellikle estetiği buluşturan seramik sanatı, günümüzde çevre bilincinin artması ve teknolojik gelişmelerin etkisiyle yeni ifade biçimlerine yönelmiştir. Bu çalışma, güncel gelişmeler ışığında seramik sanatının kavramsal, estetik ve teknik dönüşümlerini bütüncül bir yaklaşımla ele alıp geleceğe bir bakış sunmayı hedeflemektedir. Günümüzde seramik sanatında sürdürülebilirlik, çevre bilinci, malzeme arayışı ve geri dönüşüm odaklı üretim yöntemleri gibi süreçlerle doğayla yeniden bağ kurulmaktadır. Bu süreç, sanatçılar için hem etik hem de estetik anlamda yeni bir zemin sunmaktadır. Bu kapsamda dijital modelleme, üç boyutlu baskı ve artırılmış gerçeklik gibi güncel teknolojiler, seramik form ve yüzeylerine özgün anlatım olanakları kazandırmakta ve sanatçılara disiplinlerarası deneyim alanları sunmaktadır. Bu araştırmanın temel sorusu, geleneksel üretim biçimlerinin çağdaş teknolojilerle nasıl bütünleştirilebileceği ve bu entegrasyonun sanatsal ifade biçimlerini nasıl dönüştürüleceği üzerinedir. Araştırma, nitel yöntemle; güncel seramik sanatçılarının üretimleri üzerinden yapılacak çözümlemeler, literatür taraması ve kavramsal okumalar doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Yeni malzeme arayışları, doğaya dönüş temaları, sürdürülebilirlik vurgusu ve disiplinler arası yaklaşımların öne çıktığı bu çalışma, çağdaş seramik sanatının güncel yönelimlerini çok katmanlı bir bakış açısıyla incelemektedir.

Sonuç olarak, seramik sanatının teknolojiyle kurduğu ilişkinin sanatta ifade biçimlerini çeşitlendirdiği; ayrıca endüstriyel süreçler ve yeni medya sanatıyla geliştirdiği çok katmanlı etkileşimler aracılığıyla disiplinlerarası bir zenginlik kazandığı ve bu doğrultuda gelecekte daha da zenginleşeceği öngörülmektedir. Bu bağlamda, seramik sanatının yakın gelecekte geleneksel sınırlarını aşarak çağdaş sanat ve tasarımın dinamik alanlarında yenilikçi ve sürdürülebilir bir konum edineceği söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Seramik sanatı, Kavramsal dönüşüm, Sürdürülebilirlik, Dijital modelleme, Disiplinlerarası sanat

[1] Prof., Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Seramik ve Cam Bölümü, syilmaz@kastamonu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-9425-173X
[2] Bilim Uzmanı, elvangokmen1@gmail.com, ORCID ID: 000-0001-6101-6397

JOURNEY TO THE FUTURE IN CERAMIC ART: FROM ORGANIC SEARCHES TO TECHNOLOGICAL INNOVATIONS

Seyhan Yılmaz[3], Elvan Gökmen[4]

ABSTRACT

Ceramic art, which has historically combined functionality with aesthetics, has now turned to new forms of expression due to increased environmental awareness and technological advancements. This study aims to examine the conceptual, aesthetic, and technical transformations of ceramic art with a holistic approach in light of current developments and offer a glimpse into the future. Today, ceramic art is reconnecting with nature through processes such as sustainability, environmental awareness, material search, and recycling-oriented production methods. In this context, current technologies such as digital modelling, 3D printing, and augmented reality provide unique expression opportunities in ceramic forms and offer artists interdisciplinary experiences. The question of this study is how traditional production methods can be integrated with contemporary technologies and how this integration will transform artistic forms of expression. The study was conducted using qualitative methods, through analyses of the works of contemporary ceramic artists, literature review, and conceptual readings. This study, which highlights new material searches, themes of returning to nature, an emphasis on sustainability, and interdisciplinary approaches, examines the current trends in contemporary ceramic art.

In conclusion, ceramic art's relationship with technology has diversified artistic expression. Furthermore, it has gained an interdisciplinary richness through its multilayered interactions with industrial processes and new media art, and it is anticipated that this will continue to be enriched in the future. In this context, it can be argued that ceramic art will soon transcend its traditional boundaries and establish an innovative and sustainable position within the dynamic fields of contemporary art and design.

Keywords: Ceramic art, Conceptual transformation, Sustainability, Digital modelling, Interdisciplinary art

[3] Prof., Kastamonu University, Fine Arts and Design Faculty, Ceramic and Glass Department, syilmaz@kastamonu.edu.tr, Orcid: 0000-0001-9425-173X
[4] Master's Degree in Art, elvangokmen1@gmail.com, Orcid: 000-0001-6101-6397

GİRİŞ

Seramik, tarih boyunca fonksiyonel bir obje olmanın yanında sanatsal pratiklerin odağında duygu ve düşüncelerin aktarıldığı bir malzeme olmuştur. Ancak gün geçtikçe söz konusu malzemenin kullanımının aynı kalmadığı tasarım, üretim, sunum ve algılamada değişim ve dönüşüm sergilediği görülmüştür. Gelişen teknoloji ve bilimin ışığında dönüşüm sergileyen sanatın zaman zaman geleneksel kalıpları yıkılarak bilişim teknolojilerinin avantajları ile sanat üretmenin yolu açılmıştır.

Sanatta dijitalleşme, bilgisayar teknolojileri ile internetin yaratıcı süreçlere entegre edilmesiyle ortaya çıkmıştır. Dijital ortam, üretim biçimlerini çeşitlendirirken internet, küresel ölçekte erişim ve etkileşim imkânı sunmaktadır. Dijitalleşme, dijital sanat, animasyon, sanal ve internet sanatı, 3D baskı ve biyoteknoloji gibi uygulamaları kapsayarak sanatın estetik ve toplumsal boyutlarını dönüştürmektedir (Yılmaz, 2024, s.11-12). Seramik sanatı, dijital dönüşüm çağında kendi özgün yapısı içinde farklı uyum yolları bularak kendini yenilemiştir; bu süreç, malzemenin işlenme biçimlerinden eser üretim tekniklerine ve izleyiciyle buluşma yöntemlerine kadar birçok yeniliği içermektedir. Günümüzde seramik üretimi ve sunumu, teknolojik ilerlemeler ve dijital devrimin etkisiyle yeni bir döneme girerek hem yaratım sürecinde hem de estetik deneyimde önemli değişimler göstermektedir. Bu çerçevede, seramik sanatı geleneksel malzeme ve teknik anlayışlarını korurken, dijital ve teknolojik yeniliklerle etkileşim içinde yeni ifade olanakları yaratmaktadır. İzleyici artık yalnızca bitmiş nesneye değil, malzemenin ve üretim sürecinin tüm dinamiklerine tanıklık etmektedir. Bu durum, seramiğin organik ve deneysel arayışlarını, teknolojiyle beslenen modern üretim pratikleriyle birleştirerek geleceğe doğru evrildiğini göstermektedir. Böylece seramik sanatı, geçmişin deneyimlerinden beslenirken, geleceğe yolculuk eden ve kendini sürekli yeniden tanımlayan bir disiplin olarak varlığını sürdürmektedir.

Bu araştırmada seramik sanatının geleceğe yönelik estetik dönüşümleri ve teknolojik yeniliklere evrilme süreçleri ele alınmıştır. Çalışma yeni malzeme arayışlarının yanı sıra doğaya dönüş temaları, sürdürülebilirlik vurgusu ve disiplinler arası yaklaşımlarla ortaya konulan eserlerle sınırlı tutulmuştur. Çağdaş seramik sanatının güncel yönelimlerinin çok katmanlı bir bakış açısıyla incelenen bu çalışmada günümüz estetik anlayışı çerçevesinde seramik sanatının geleneksel kalıpları aşılarak çağdaş teknolojilerle bütünleşme sürecinde sanatsal ifade biçimlerinin nasıl dönüştüğü tartışılmıştır.

Doğaya Dönüş, Sürdürülebilir Malzemeler

Doğanın sistematiği ve işleyişi, insan yaşamı için temel ilham kaynağı olmuştur. Benzersiz makro ve mikro kozmos yapılar, desenler, renkler ve ritimler bilimden sanata, teknolojiden endüstriye kadar insanoğlu için yaratıcı çözümler sunmaktadır. Ancak tarih boyunca insan, doğayı yalnızca ilham değil, sınırsız bir kaynak deposu olarak görmüş ve bilinçsiz tüketimle geri dönüşü zor tahribatlar yaratmıştır. Günümüzde bu farkındalık, doğayı korumaya yönelik önlemlerle birlikte seramikte farklı üretim biçimlerinin ve malzeme arayışlarının hız kazanmasına yol açmıştır (Özkul ve Kaya, 2022, s.296). 1987'de sürdürülebilirlik kavramının tanımlanmasıyla birlikte, teknolojik gelişmelerin ve bilinçsiz tüketimin yol açtığı çevresel sorunlar sanat ve tasarım alanlarının gündemine girmiştir. Bu bağlamda sanatta sürdürülebilirlik, yalnızca hammaddeleri değil, üretim süreçlerini de kapsayan çok boyutlu bir yaklaşım olarak ele alınmaktadır (Tüzün ve Yıldız, 2024, s.12-13).

Doğanın korunmasına yönelik sanatçıların gerek geri dönüşüm malzemeleri kullanarak gerekse kavramsal odaklı üretimlerle gösterdikleri tepkiler dikkate değerdir. Bu sanatçılardan biri de Raymond Isidore'dır. Sanatçının Chartres kentinde 1930'lu yıllarda inşa edilen Picassiette Evi (La Maison Picassiette) (Görsel 1), sanatsal yaratıcılıkla çevresel duyarlılığı bir araya getiren özgün bir yapıdır. Isidore, kırık seramik, porselen ve cam parçalarını yeniden işleyerek evin iç ve dış yüzeylerini mozaiklerle kaplamış, böylece atık malzemeleri estetik değere dönüştürmüştür (http-1).



Görsel 1. *Raymond Isidore, Maison Picassiette, İç mekân, 1938, Fransa.*

Bu yaklaşım, günümüzde geri dönüşüm ve sürdürülebilir malzeme kullanımı olarak tanımlanan anlayışın yakın geçmiş bir örneğidir. Atık parçaların sanatsal üretime dahil edilmesi hem işlevsel hem de sembolik bir boyut kazanmış; ev, gündelik yaşamın artıklarını doğayla uyumlu bir sanat eserine dönüştürmüştür. Mozaiklerde doğa, bitki, hayvan ve kentsel motiflerin yoğun biçimde kullanılması, insan-doğa ilişkisini görsel olarak yansıtmaktadır

(Demir Oransay, 2013, s.32-33). Böylelikle Picassiette Evi, yalnızca bireysel bir hayal gücünün ürünü değil, aynı zamanda sürdürülebilirlik ve doğaya dönüş temalarının sanat yoluyla ifade edildiği öncü bir örnek olarak değerlendirilebilir.

Sanatçılar sadece atık malzemelerin kullanılmasına yönelik girişimlerde bulunmamışlardır elbette doğaya zarar veremeyecek şekilde üretim biçimlerine de dikkat çekmektedirler. Bu sanatçılardan biri de Virginia San Fratello'dur. Sanatçının "Future Archeologies 2049" adlı çalışması seramik sanatında teknolojik yenilikleri ve sürdürülebilirliği bir araya getiren önemli bir yerleştirme örneğidir (Görsel 2). Proje, Faenza'daki Lamone Nehri'nden elde edilen yerel kil kullanılarak üretilmiş yaklaşık 1.000 adet 3D baskı seramik tuğladan oluşmaktadır. Bu yaklaşım, malzemenin yerel kaynaklardan sağlanması yoluyla taşımaya bağlı karbon salınımını azaltmakta ve çevresel açıdan sürdürülebilir bir üretim süreci ortaya koymaktadır (http-2).



Görsel 2. *Virginia San Fratello, "Future Archeologies 2049", Yerel Faenza kili, 2024, Faenza/İtalya.*

3D baskı teknolojisinin kullanılması, yalnızca üretim verimliliğini artırmakla kalmayıp aynı zamanda malzeme israfını en aza indirerek seramik üretiminde kaynak kullanımını da kontrollü ve bilinçli hale getirmektedir. Tuğlaların dantel benzeri dokusu, tarihsel olarak kadınların seramik üretimindeki rolüne atıfta bulunarak kültürel sürdürülebilirliği de desteklemektedir. Projenin yalnızca ekolojik değil, toplumsal ve kültürel boyutlarıyla da sürdürülebilirlik vizyonunu yansıttığı görülmektedir (http-2).

Teknolojik Üretim Yöntemleri ve Dijitalleşme

Hızla küreselleşen dünyada bilim ve sanat bilişim teknolojilerinin içinde büyümeye devam etmektedir. Her ne kadar bir el uğraşı alanı olarak bilinse de seramik dijital teknolojinin içine gittikçe dahil olmaktadır.

3D modelleme, 3D Biçimlendirme, sanal sergilerin ardından yapay zekanın devreye girmesi ile fikir üretme, görüntü ve renk paleti oluşturma, yapay zekâ ile tümleme ve restorasyon yapma, VR ile simülasyon uygulamaları gibi daha pek çok alanda uygulamalar gerçekleştirilmektedir. Bu süreçlerde yapay zekânın önemli yer tuttuğu görülmektedir. Yapay zekânın avantaj ve dezavantajlarının yanı sıra etik sorunların da tartışıldığı günümüzde yaratıcılığın, estetik deneyimin ve sanatçı-izleyici etkileşimine katkı sağladığı görülmektedir.

Yapay zekâ ile çalışmak, görünmez bir akıl hocası veya bir uzmanla sohbet etmek gibi düşünülebilir. Yapay zekâ uygulamaları sanatçılar için metin ve tasarım oluşturmada yaratıcılığı geliştirmek adına öneriler sunarak katkı sağlayabilir. Örneğin sanatçılar fikir üretmek için verilen konuyu yazarak bunları kendileri için geliştirmelerini küçük dokunuşlar katmalarını isteyebilirler. Aynı şekilde görüntü ve tasarım oluşturmak için açıklamalara dayalı ilham verici görseller üretebilir. Seramik pişirimlerinde yapay zekâ yardımı ile fırın kontrolleri sağlanabilir. Dijital teknoloji yardımıyla 3D modelleme ile karmaşık seramik şekil ve formlarının hem tasarlanması hem de biçimlendirilmesi yapılabilmektedir. VR simülasyon ortamlarında fiziksel malzeme sınırlamaları olmadan formlar ve tasarımlarla denemeler yapılabilir (http-3).

Bilgisayarlı tasarım (CAD) ve CAM yazılımlarıyla 3 boyutlu yazıcı kullanımı, karmaşık formlar ve detaylı desenler yaratmayı mümkün kılmaktadır. Söz konusu teknolojiler üretim süreçlerini hızlandırmakta ve izleyiciye yeni deneyim alanları sunmaktadır. Bu teknolojik yenilikler, seramik sanatını geleceğin sanatı olarak konumlandırmakta ve hem sanatı hem de sanatçıyı yeniden tanımlamaktadır (Yalçın, 2025, s.93-94).

Üç boyutlu yazıcı teknolojisi ile seramik eserler üreten sanatçı ve akademisyenler bulunmaktadır. Bunlar arasında Emre Can, Sanver Özgüven ve Aslı Işıksal örnek gösterilebilir. Aslı Işıksal'ın sıkıştırılmış toz seramikle 3 boyutlu ürettiği heykellerden biri Görsel 3'de yer almaktadır. Sanatçı, geleneksel seramik yöntemlerini kullanmayıp, dijital ortamda detaylı modelleme yaptıktan sonra üç boyutlu toz baskı teknolojisi ile eserlerini oluşturur. Bu süreçte malzemenin üst üste yığılmasıyla organik biçimler ortaya çıkar; kontrollü tasarım aşamasına rağmen malzemenin tepkisi yüzey ve doku farklılıklarına yol açabilir (Cora, 2024, s.11-12).



Görsel 3. *Aslı Işıksal, "Uyku Serisinden", 7 x 13 cm, Sıkıştırılmış toz seramik, 3d baskı, 2017.*

Üç boyutlu yazıcı teknolojisi ile figürlerin modellenmesi, detaylı rötuş işlemlerinin gerçekleştirilmesi, kontrollü kurutma sürecinin yönetilmesi ve fırınlama aşamasının tamamlanması gibi aşamalar hızlı bir şekilde gerçekleştirilmektedir.

3D kil baskı teknolojisi, dijital tasarımların doğrudan seramik formuna aktarılmasını sağlayarak üretim sürecinde hız ve esneklik kazandırmaktadır. Geleneksel yöntemlerle elde edilmesi güç olan karmaşık formlar bu teknoloji aracılığıyla daha kolay üretilmekte, ancak aynı zamanda el işçiliğinin özgün niteliğinin kaybolma riski de gündeme gelmektedir (http-3).

3D teknolojilerle yapılan tasarım ve üretiminin dışında dijital uygulamalar aracılığı ile dekorlamaların ve diğer pratik eylemlerin yapılmasına imkân veren uygulamaların deneyimlenmesi mümkün kılınmaktadır. Özellikle Sanal Gerçeklik (VR) ve Artırılmış Gerçeklik (AR) teknolojileri aracılığı ile çevrimiçi atölyelerde VR üretim süreçlerinin ve dekor uygulamalarının yapıldığı örnekler bulunmaktadır. Özellikle malzemeye erişimin olmadığı veya olanakların sınırlılığı veya fiziksel atölye ortamlarının bulunmayışı gibi durumlarda bu teknolojiler hem üretim hem de sergileme süreçlerinde alternatif bir deneyim alanı yaratmaktadır. Bu bağlamda, sanal ortamda deneyim hem izleyiciye hem de tasarımcıya daha özgür, erişilebilir ve katılımcı bir deneyim imkânı sağlaması açısından önem taşımaktadır. Projeksiyon Eşleme, Projeksiyon Haritalama, Görsel Eşleme, Video Mapping olarak bilinen Video Haritalama uygulamaları da son zamanlarda güncel dijital uygulamalar olarak görülmektedir.

Geleneksel olarak görsel eşlemeler, büyük mimari yapıların yüzeylerine yansıtılan veya bir iç mekânın tamamını kaplayan video eşlemeleri en sık görülen örneklerdir. Görsel 4-5'de yer alan tasarım; senaryosu, konsept tasarımı, 3D model ve animasyonu Antoon Verbeeck ve Filip Sterckx tarafından gerçekleştirilen (Özgül, 2018, s.44) Belçika merkezli Skullmapping şirketi tarafından hayata geçirilen Video Mapping uygulamasıdır. Söz konusu tasarım sofranın

tamamının haritalandığı ve sofra seramiklerinin görselleştirilmesine dair bir uygulamadır. "Le Petit Chef", yemek tabaklarına yansıtılan ve önlerindeki tabaklarda yemeklerini pişiren küçük bir animasyon şefinin hikayesini anlatmaktadır (http-4). **"**Dünyanın En Küçük Aşçısı" "Le Petit Chef" adıyla yapılan söz konusu gösterinin günümüzde yeni gösterileri dünyanın önde gelen restoranlarında keyifle izlenebilmektedir. Bu uygulama ile tasarımcıların amacı görsel şölenle yemek öncesi davetlileri eğlendirmek ve neşeyle yemeğe hazırlama fikridir (Özgül, 2018, s.44).



Görsel 4. *Skullmapping (Antoon Verbeeck & Filip Sterckx), Le Petit Chef, tabak başına yaklaşık 20–30 cm projeksiyon alanı, Video mapping; 3D modelleme, animasyon, dijital projeksiyon teknolojisi, 2015.*



Görsel 5. *Skullmapping (Antoon Verbeeck & Filip Sterckx),* Le Petit Chef*, Masa/Tabak yüzeyine ölçeklendirilmiş, yaklaşık 20–30 cm'lik projeksiyon alanı, Video mapping***,** *2015, İlk gösterim Belçika.*

Genevieve Ang'in *Reciproco* adlı çalışması da (Görsel 6), etkileşimle tasarımlar arasında yer alır. Söz konusu tasarım tarihsel bağlamı günümüz teknolojisi ile buluşturan, etkileşimli bir çift seramik formdur. Eser, kullanıcı etkileşimine duyarlı olarak tasarlanmıştır. Bir parçaya dokunulduğunda, karşı parçanın sıcaklığı artmakta ve böylece dokunma aracılığıyla bir "sıcaklık aktarımı" deneyimi yaratılmaktadır. Bu etkileşim, seramik gövdelerin içine entegre edilmiş elektronik devreler aracılığıyla sağlanmakta, seramik malzeme ile teknolojik yenilik bir araya getirilmektedir (http-5).



Görsel 6. *Genevieve Ang," Reciproco", 50 × 50 × 30 cm, Seramik, elektronik devreler ve termokromik malzeme, 2024, Genevieve Ang Studio / Singapore.*

Yüzeyde kullanılan cam atıklarından hazırlanan sır ve kumlama ile uygulanan termokromik boya, seramik gövdenin elektrik akımıyla ısınmasıyla renk değiştirerek kullanıcıya duyusal geri bildirim sunmaktadır. Reciproco, iletişim cihazları ve günlük nesneler arasındaki sınırları sorgulayıp modern dijital iletişimdeki duygusal ve fiziksel boşlukları kapatmayı hedeflemektedir. Eser, seramiğin tarihsel ve kültürel boyutunu teknolojik yenilikle birleştirerek etkileşimli sanat deneyimi sağlamaktadır (http-6).

Güncel Tasarımda Primitif Estetiğe Yönelim

Primitif toplumların fonksiyonel objeleri, günümüz seramik sanatında önemli bir ilham kaynağıdır. Worringer'e göre sanat, insanın evren karşısındaki tavrının yansımasıdır (Okan, 2018, s.98). Primitif seramikler insanın doğa ile kurduğu ilişkiler üzerinden şekillenmiştir (Yıldırım, 2020, s.3885). Yerel ve primitif yöntemlerle üretilen seramiklere olan talep, farklı üretim tekniklerinin geliştirilmesini tetiklemektedir (Arapoğlu ve Karaman, 2024, s.114). İlkel nitelikler, doğal aşınma ve düzensizlik gibi öğeler modern teknolojiyle çağdaş ifade gücü kazanmakta; sanatçılar geçmişin mirasını modern tekniklerle birleştirerek primitif estetiği günümüz sanat diline taşımaktadır (http-7). Son dönem seramik sofra eşyaları, estetik, işlevsellik ve sürdürülebilirlik gözetilerek tasarlanmakta ve geleneksel teknikler modern yöntemlerle harmanlanmaktadır; bu da el yapımı seramiklere ilgiyi artırıp ürünlerin estetik ve ekonomik değerini güçlendirmektedir (Gençtürk ve Türkel, 2023, s.478–479). Son dönemlerde özellikle işlevsel objelerde doğaya yöneliş dikkat çekmektedir. Taş ve toprak gibi hammaddelerin doğallığını yansıtan formlar hem mutfak gereçlerinde hem de dekoratif objelerde kendini göstermektedir. Görsel 7 ve Görsel 8'de görüldüğü üzere tabakların kenarları taş dokusunu andıran ve amorf biçimli bir estetikle tasarlanmıştır. Kenarlarındaki taş dokular ve düzensizlik doğallık hissini güçlendirmektedir. Bu tür tasarımlar özellikle el yapımı oluşuyla benzersiz nitelik kazandırmakta ürünü koleksiyon değeri taşıyan özel bir obje hâline getirmektedir.



Görsel 7. *"Amorf Seramik Yemek Tabakları" Serisi, 20 ve 25 cm, 2025, İngiltere.*



Görsel 8. *Artistik Mermer Dokulu Mutfak Tabağı, Seramik, Plates and Cutlery mağazası.*

Tasarımcı Max Lamb'in üretimleri de ilkel tekniklerin modern yorumlarını içermektedir (Görsel 9). Sanatçının eserleri, kesme ve oyma gibi son derece basit ve doğrudan eylemlerle üretilmiş gibi bir izlenim vermektedir. Sanatçı, "Sürecin nihai üründe görünür olmasını istiyorum; estetik, tasarımdan ziyade üretim sürecinin bir sonucudur" şeklinde tasarım yaklaşımını açıklamaktadır. Bu doğrultuda ortaya çıkan çalışmalar, dokunsal ve duyusal bir deneyimin ve elin malzemeye verdiği tepkinin yansımasıdır (http-8).



Görsel 9. *Max Lamb, Crockery Serisi, Seramik, 2025, Galery Fumi/Londra.*

Lamb' ın üretim sürecinde, eserlerinin yüzeyine doğal düzensizlikler ve hafif aşınmalar yaratarak, belirgin bir primitif estetik görünüm kazandırmaktadır. Her parça, el işçiliğinin

izlerini taşıyan benzersiz bir karaktere sahiptir ve böylece modern tasarım ile primitif estetik birleşmektedir.

Kültürel Hibritleşme ve Yerel Kodların Küreselleşmesi

Kültürel hibritleşme, farklı kültürlerin etkileşimiyle ortaya çıkan dinamik bir süreçtir. Küresel ulaşım, teknolojik ilerlemeler ve iletişim araçlarının yaygınlaşması bu süreci hızlandırmış, kültürler arasındaki benzerlik ve farklılıkları görünür kılmıştır. Turizm, göç, ticaret ve medya aracılığıyla gerçekleşen etkileşimlerin temelinde küreselleşme, modernleşme, sömürgecilik, uluslararası ilişkiler, toplumsal hareketler ve kültürel aktivizm gibi daha geniş süreçler yer almaktadır (Tuncer, 2023, s.87-88). Teknolojik gelişmeler, dünyayı saran yoğun bir ağ oluşturarak kültürel ve ekonomik dolaşımı kolaylaştırmaktadır. Yeni medya yalnızca iletişim aracı değil, aynı zamanda sanatın doğrudan bir malzemesi hâline gelmiş; çevrimiçi satış imkânlarıyla sanatçılar eserlerini küresel ölçekte sunabilmekte, bürokratik engeller azalmakta, düzenlemeler standartlaşmakta ve piyasa koşulları uyumlu hâle gelmektedir (Erdoğan, 2015, s.82).Tüm dünyanın küresel ölçekte sorunu olan çevre kirliliği onun çözümü olarak sürdürülebilir adımlar dikkat çekmektedir. Küresel konular tüm sanatçıların ortak çığlığı durumundadır.

Aberystwyth Arts Centre'ın Seramik Galerisi'nde, 21 Haziran – 12 Ekim 2025 tarihleri arasında gerçekleşen Re: Made – Upcycled and Assembled in Wales sergisi (Görsel 10) bu konuya örnek gösterilebilir. Sergi, seramik alanında sürdürülebilirlik ve kültürel hafızanın güncel yorumları üzerine yoğunlaşmaktadır. Galler'in köklü çömlekçilik geleneğini çağdaş sanat pratikleriyle buluşturan bu seçki, atığın değerini yeniden keşfetme fikrini estetik bir stratejiye dönüştürmeye odaklanmaktadır (http-9).



Görsel 10. *Re: Made – Upcycled and Assembled in Wales, Aberystwyth Arts Centre, Ceramic Gallery, Sergi Afişi,2025, Birleşik Krallık / Galler.*

Sergide farklı sanatçılar seramiği malzeme ve kavram olarak yeniden yorumlamaktadır. Elif Ağatekin endüstriyel atıkları yeni formlara dönüştürürken, Sally Stubbings spor ve beden estetiğinden esinlenen porselen formlar üretiyor; Bonnie Grace geleneksel Galler kupalarını parçalayarak yeniden kurguluyor, Linda Norris cam ve mavi seramik geleneğini birleştiriyor. Paul Scott, mavi-beyaz porselen desenlerini politik ve çevresel bağlamlarda dönüştürerek kintsugi onarım yöntemine göndermede bulunuyor. Peter Bodenham atık plastik ve seramikten küçük heykeller yaratıyor, Cleo Mussi ise esprili duvar işleriyle toplumsal ve çevresel eleştiriler sunuyor (http-10). Sergi, farklı ülkelerden ve geleneklerden gelen sanatçıların buluşmasıyla kültürel hibritleşmenin canlı bir örneğini sergiler. Her sanatçı kendi yerel estetik ve teknik kodlarını getirirken, sergi bağlamında bu kodlar birleşerek küresel bir dile dönüşüyor. Galler'in tarihsel seramik mirası, Japon kintsugi tekniği ve Türkiye'den gelen endüstriyel atıkların dönüştürülmesi gibi yaklaşımlar, yerel sınırları aşarak melez formlar yaratıyor; sergi, yerel kodların küreselleşmesini ve kültürler arası diyaloğun yaratıcı gücünü ortaya koymaktadır (http-10).

SONUÇ

Tarihsel ve kültürel mirasın unsurlarını taşıyan kadim sanat seramik, günümüzün estetik anlayışıyla örtüşerek yol almaya devam etmektedir. Teknolojik yenilikler, sürdürülebilir malzeme kullanımı ve disiplinlerarası etkileşimler yoluyla sınırlarını aşmakta; geçmişin deneyimlerinden beslenirken geleceğe yönelik yaratıcı bir yolculuk sunmaktadır.

İncelenen eserlerde sanatçılar, doğal kaynakları bilinçli ve etik kullanmak gerektiğinin altı çizmiş, atık malzemeleri yeniden işlevsel hâle getirerek, üretim süreçlerinde çevresel sorumluluğu ön plana çıkarmışlardır. Teknolojinin ilerlemesiyle seramik sanatının üretimden biçimlendirmeye, sergilemeden pazarlamaya kadar geniş bir projeksiyonda dijitalleştiği görülmüştür. Bilişim teknolojileri sayesinde sanat, yüksek hızla daha geniş kitlelere ulaşmış ve küresel bir eğilime yol açmıştır. Bu yolla sınırları genişleyen sanatın izleyicileri, interaktif ortamlara katılarak sanatın potansiyel tüketicileri olmuşlardır. Eserleri izleyenler artık bambaşka dünyaları ve mekânları keşfederken aynı zamanda bizzat kendileri çalışmaların bir unsuru haline gelebilmiştir. Buradan hareketle hızla dijitalleşen dünyada seramik sanatçılarının da kaçınılmaz olarak teknolojiye ayak uydurmak zorunda kalacakları söylenebilir. Bununla beraber yapay zekânın yaygın bir şekilde kullanıyor olması bazı etik sorunları beraberinde getireceği bir problem durumu yaratıp yaratmayacağı bir tartışma konusudur. Yanı sıra yerel ve kültürel unsurların yayınlaşması güçlenirken evrenselleşmesi ve hibritleşmesi söz konusu olabileceği öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

Arapoğlu, İ. ve Kahraman, D. (2024). Seramik Sanatında Alternatif Kalıp Yöntemleri. *Sanat ve Edebiyat,* 21, 114–126.

Cora, A. (2024). Seramik Sanatında Yeni Bir İfade Biçimi Olarak Malzemenin Sürecinin Esere Dönüşümü. T. Batu ve A. C. Metin (Ed.), *Dijitalleşen sanat: Plastik sanatlar / Digitalized art: Plastic arts* içinde (7-33). İzmir: Duvar Yayınları.

Demir Oransay, L. (2013). Picassiette Evi (La Maison Picassiette). *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 2(6), 14-34.

Erdoğan, M. (2015). Küresel Çağda Çağdaş Sanat ve Küresel Sanat Pazarı. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 75–98.

Gençtürk, S. ve Türkel, E. (2023). Seramik Sofra Eşyalarının Tarihsel Gelişimi ve Günümüzdeki Estetik Yönelimleri. *International Journal of Social Sciences,7*(3), 460–482.

Okan, B. (2018). Primitivizm ve Günümüz Sanatına Etkileri. *Sanat & Tasarım Dergisi*, 8(2), 96–109.

Özgül, E. (2018). *Projeksiyon haritalama teknikleri, alanlarının incelenmesi ve bir uygulama çalışması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Özkul, D.T. ve Kaya, F.M. (2022). Çağdaş Sanatta Organik Malzeme ile Oluşturulan Plastik Dil Üzerine. *Uluslararası Akademik Birikim Dergisi*, 5(5), 295-306.

Tuncer, F. F. (2023). Discussing Globalization and Cultural Hybridization. *Universal Journal of History and Culture, 5*(2), 85–103.

Tüzün, M. ve Yıldız, K. (2024). Geri Dönüşüm/İleri Dönüşüm- Sanatta Sürdürülebilirlik. M. Tüzün ve Y. O. Erdiren (Editörler), *Güzel Sanatlar Alanında Akademik Çalışmalar – II (2024/2)* (s. 9-23). İstanbul: Karadeniz Kitap.

Yalçın, B. (2025). Seramik Sanatı ve Teknoloji ile İlişkisi. *International Academic Social Resources Journal*, 10(2), 93-107.

Yıldırım, C. (2020). Paul Gauguin'in Batı Kültürüne Karşı Duruşu Olarak Seramik Eserleri. *Journal of Turkish Studies, 15*(8), 3873–3897.

Yılmaz, S. (2024). Global Trends in 21st Century Art And New Media in Ceramıc Art. *"Sanat ve Dünya" Taşkent Uluslararası Modern Sanat Bienali*, Özbekistan, 11-17.

İnternet Kaynakları

http-1: https://www.historia.fr/societe-religions/patrimoine/chartres-quelle-histoire-insolite-se-cache-derriere-la-maison-picassiette-demeure-fascinante-recouverte-de-mosaiques-2093466 (Erişim: 23.09.2025).

http-2: https://emergingobjects.com/project/future-archeologies/ **(**Erişim:17.09.2025).

http-3:https://www.ceramicreview.com/articles/clay-meets-code/(Erişim: 24.09.2025).

http-4:https://www.youtube.com/watch?v=4Ma4rxgNTG8 (Erişim: 24.09.2025).

http-5: https://genevieveang.com/reciproco-1 (Erişim: 07.09.2025).

http-6: https://interactivematerials.info/reciproco?utm_source (Erişim: 03.09.2025).

http-7: https://www.warrenfrederick.com/articles/primitive/primitive_pottery.htm?utm_source (Erişim:10.09.2025).

http-8: https://galleryfumi.com/artists/max-lamb (Erişim:18.09.2025).

http-9: https://www.ruthincraftcentre.org.uk/remade-upcycled-and-assembled-in-walesremade-ailgylchwyd-a-chynlluniwyd-yng-nghymru (Erişim: 19.09.2025).

http-10: https://www.ruthincraftcentre.org.uk/remade-upcycled-and-assembled-in-walesremade-ailgylchwyd-a-chynlluniwyd-yng-nghymru (Erişim:19.09.2025).

Görsel Kaynaklar

Görsel 1: Historia. (t.y.). *Chartres : quelle histoire insolite se cache derrière la Maison Picassiette, demeure fascinante recouverte de mosaïques*. Historia. https://www.historia.fr/societe-religions/patrimoine/chartres-quelle-histoire-insolite-se-cache-derriere-la-maison-picassiette-demeure-fascinante-recouverte-de-mosaiques-2093466 (23.09.2025).

Görsel 2: San Fratello, V. (2024). *Where we stand*. Design Miami. https://designmiami.com/article/where-we-stand-virginia-san-fratello (15.09.2025).

Görsel 3: Border_less. (2024). *Freeze Frame: the cinematic sculpture of Aslı Işıksal*. Border-L-E-S-S. https://www.border-l-e-s-s.com/freeze-frame-the-cinematic-sculpture-of-asl-iksal (13.09.2025).

Görsel 4: Özgül, E. (2024). *Le Petit Chef video mapping experience* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/shorts/AL8clBuQQXg (24.09.2025).

Görsel 5: Özgül, E. (Yayın yılı). *Le Petit Chef video mapping deneyimi* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=4Ma4rxgNTG8 (24.09.2025).

Görsel 6: Ang, G. (2024). *Reciproco (On-going)*. Genevieve Ang. https://genevieveang.com/reciproco-1 (15.09.2025).

Görsel 7: Plates and Cutlery. (t.y.). *Irregular Ceramic Dinner Plates*. Plates and Cutlery. https://platesandcutlery.com/products/irregular-ceramic-dinner-plates (18.09.2025).

Görsel 8: Plates and Cutlery. (t.y.). *Artistic Marble Textured Culinary Plate*. Plates and Cutlery. https://platesandcutlery.com/products/artistic-marble-textured-culinary-plate (24.09.2025).

Görsel 9: Moore, E. (2025). *Max Lamb ve 1882 Ltd.'nin Gallery FUMI'deki 'Crockery' sergisi*. Wallpaper. https://www.wallpaper.com/design-interiors/max-lamb-1882-ltd-gallery-fumi-crockery (24.09.2025).

Görsel 10: Aberystwyth University School of Art Museum & Galleries. (2025, 23 Haziran). *Re: Made – Upcycled and Assembled in Wales* [Sergi ilanı]. Aberystwyth University Collections. https://aberystwythuniversitycollections.wordpress.com/2025/06/23/re-made-upcycled-and-assembled-in-wales-aberystwyth-arts-centre-ceramic-gallery-21-june-12-october-2025/ (19.09.2025).

FİGÜR İLE BOŞLUK ARASINDA: EN IWAMURA SERAMİKLERİNDE MA'NIN ESTETİK DİLİ

Rıza Tan Buğra Özer[1]

ÖZET

Japon estetik düşüncesinin merkezinde yer alan "Ma" kavramının, çağdaş seramik sanatçısı En Iwamura'nın figüratif üretimleri üzerinden ele alınması çalışmanın odak noktasını oluşturmaktadır. Japon kültüründe yalnızca fiziksel bir boşluğu değil, aynı zamanda zaman ve mekânın algısal olarak kavranmasını mümkün kılan potansiyel bir aralık olarak tanımlanan Ma; varlık ile yokluk, ses ile sessizlik, biçim ile boşluk arasındaki ilişkisel bir düzlemi ifade etmektedir. Estetik bir strateji olarak Ma, yalnızca görünür olanın değil, görünmeyenin de anlam üretiminde aktif bir rol oynadığı fikrine dayanır. Bu bağlamda Ma, Batı düşüncesindeki negatif uzam ya da arka plan kavramlarından ayrılarak, boşluğu anlamın oluştuğu yaratıcı bir eşik olarak konumlandırır.

En Iwamura'nın seramik figürleri ise yüzeyde neşeli, sade ve hatta karikatürize edilmiş bir görsellik sunarken, derinlemesine incelendiğinde figür ile çevresindeki boşluk arasında düşünsel bir gerilim kurar. Sanatçının mekânla kurduğu ilişki, biçimlerin durağanlığı, yüzeyde tekrarlanan ritmik desenler ve figürlerin sessizce konumlandığı yerleşimler, Ma'nın estetik ilkelerini çağdaş bir bağlamda yeniden üretmektedir. Iwamura'nın işleri, figüratif bir temsilin ötesinde, boşlukla kurulan anlamlı bir diyaloğun üç boyutlu ifadesi olarak okunabilir.

Bu çalışma, Ma'nın estetik, felsefi ve kavramsal arka planını ortaya koyarak, Iwamura'nın üretiminde bu kavramın nasıl biçimsel ve duyumsal düzeylerde işlediğini irdelemektedir. Böylece seramik sanatında boşluk kavramının pasif bir yokluk değil, aktif bir estetik unsur olarak nasıl ele alınabileceği üzerine kavramsal bir tartışma zemini sunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Ma, Sanat Felsefesi, Iwamura, Sanat, Seramik

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Seramik Anasanat Dalı, bugraozer@hotmail.com.tr, 0000-0003-4001-7504

BETWEEN FIGURE AND SPACE: THE AESTHETIC LANGUAGE OF MA IN EN IWAMURA'S CERAMICS

Rıza Tan Buğra Özer[2]

ABSTRACT

Traces of the concept of Ma, which lies at the core of Japanese aesthetic thought, can be discerned not only in historical artworks but also in contemporary artistic practices. In Japanese culture, Ma is defined not merely as a physical emptiness, but as a potential interval that enables the perceptual experience of time and space. It denotes a relational plane between presence and absence, sound and silence, form and space. As an aesthetic strategy, Ma reveals the active role of the invisible—alongside the visible—in the production of meaning. In this sense, Ma diverges from Western concepts of negative space or background, positioning space as a creative locus where meaning is formed.

While En Iwamura's ceramic figures present minimalist and caricature-like images on the surface, a closer examination reveals a conceptual tension between the figure and the surrounding space. The artist's engagement with space, the stillness of forms, the rhythmic patterns repeated across surfaces, and the silent placements of the figures can all be interpreted within a contemporary framework of the aesthetic principles of Ma. Iwamura's works can thus be read as a three-dimensional articulation of a dialogue constructed through space, extending beyond mere figurative representation.

Within this context, the present study investigates how space—frequently featured in art—is understood not as a passive void but as an active aesthetic component, through the lens of Japanese philosophy. It explores the aesthetic, philosophical, and conceptual background of Ma, and examines how this concept functions on both formal and sensory levels in Iwamura's artistic practice.

Keywords: Ma, Philosophy of Art, Iwamura, Art, Ceramics

[2] Asst. Prof., Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Art and Design, Department of Ceramics, bugraozer@hotmail.com.tr, 0000-0003-4001-7504

GİRİŞ

Sanat tarihinin başlangıcından bu yana "boşluk" kavramı, yalnızca görsel bir eksiklik ya da alan değil; aynı zamanda anlamın, duygunun ve estetik deneyimin vazgeçilmez bir öğesi olarak sanatçıların ilgisini çekmiştir. Boşluk, varlığın çevresini tanımlayan bir yokluk olarak değil; görsel ve düşünsel bir alan olarak değerlendirildiğinde, izleyiciyle eser arasında güçlü bir etkileşim doğurur. Bu etkileşim, kimi zaman izleyiciyi düşünmeye zorlayan bilinçli bir boşlukla, kimi zaman da figürlerin öne çıkmasına olanak tanıyan bir denge unsuru olarak karşımıza çıkar.

Sanatta boşluğun işlevi, döneme, disipline ve estetik anlayışa bağlı olarak değişkenlik gösterir. Resimden heykele, mimariden performansa kadar pek çok alanda boşluk, sadece fiziksel değil, aynı zamanda kavramsal bir derinlik yaratmanın aracıdır. Boş alanlar, sanatçının söyleminde bir suskunluk gibi görünse de aslında bu sessizlik içerisinde izleyiciye konuşma alanı sunar. Sanatçının çizmediği, söylemediği, dokunmadığı yerler; izleyicinin algısı, belleği ve sezgisiyle tamamlanır. Bu bağlamda, "boşluk" yalnızca sanatsal bir form değil, aynı zamanda izleyicinin katılımını teşvik eden ve düşünsel bir katman sunan dinamik bir yapıdır. Farklı kültürlerin sanat anlayışında farklı biçimlerde felsefi bir düzleme oturan boşluk kavramı Batı sanatında modernist yaklaşımlarla yeni anlamlar kazanırken Doğu sanatında "Ma" kavramı ile içselleştirilerek bir bağlamda ifade biçimlerinin merkezine yerleşmiştir.

En Iwamura'nın seramik heykel pratiğinde Japon estetik düşüncesine özgü "Ma" kavramı hem form hem de boşluk arasında kurduğu dinamik ilişkiyle belirleyici bir rol oynar. Iwamura, Batı'daki nesne-merkezli heykel anlayışının aksine, heykelleri çevreleyen boşluğu da eserin aktif bir parçası haline getirir.

MA'nın İlişkisel Doğası

Sanatta "boşluk", ilk bakışta yokluğun ya da eksikliğin ifadesi gibi görünse de aslında bir varlık biçimi olarak karşımıza çıkar ve boşluk da form kadar güçlü bir aktarım aracına dönüşür. Bir çizimin içindeki beyaz alan, bir sahnedeki duraksama ya da bir heykelin çevresindeki nefes alma mesafesini, yalnızca estetik bir tercih değil, izleyiciyle kurulan duygusal ve zihinsel ilişkinin temel noktalarında birini oluşturmaktadır. Doğu ve Batı sanat geleneklerinde farklı biçimlerde anlam kazanan boşluk, bazen anlatının eksik kalan parçasını seyirciye bırakırken bazen de mevcut formları görünür kılarak onların etkisini derinleştirmektedir.

Batı felsefesinin temellerinde önemli bir yer tutan Platon, varlık ve hiçlik kavramlarını keskin bir zıtlık üzerinden değil, birbirinden farklı iki ayrı gerçeklik olarak değerlendirir. Ona göre hiçlik, "yok olan" bir durumdan ziyade, varlıkla aynı düzlemde yer almayan, ondan farklı bir "başkalık" halidir. Bu yaklaşım, hiçliği dışlamaz; aksine, onu evrendeki tüm varlıklarla birlikte düşünen bir anlayışı yansıtmaktadır. Platon'un bu düşüncesi, sanat alanına uygulandığında önemli bir kapı aralar: "Sanatta hiçliğin temsili, sanatın yokluğu anlamına gelmez; aksine, başka bir varoluş biçiminin sunumu olabilir." Bu bağlamda, sanatın yalnızca "olanı" değil, "başka türlülüğü" de ifade edebileceği fikri doğmaktadır. Dolayısıyla, sanatın anlamının yalnızca görünürdeki formlarda mı yoksa onların ötesindeki boşluklarda mı yattığı sorusu, felsefi bir arayışa dönüşmektedir (Dede, 2021, s. 386).

İlerleyen süreçte farklı dönemlerde düşün insanları "varlığı" algılayabilmek için "boşluğu" özümsemenin mutlaklığına vurgu yapmışlardır. Bu ilişki yalnızca varlığın ontolojisinde insan odaklı bir algılama değil hemen her şeyin açıklanması için gerekli bir paradigma olarak karşımıza çıkmaktadır. Jean Paul Sartre varlığın ötesine geçebilmenin yolunun hiçliğin tanınmasıyla mümkün olabileceğini belirtir. Hiçlik, yalnızca varlığa karşıt bir yokluk hali değil; aynı zamanda varlığı hem kuşatan hem de ondan dışlanan bir sınır deneyimidir. Bu anlamda hiçlik, varlığın sınırlarını çizen ve onun içkin yapısını görünür kılan bir olumsuzlama edimidir. Ancak bu olumsuzlama, kendiliğinden değil "oldurularak", yani bilinç düzeyinde tanımlanarak varlık kazanır. Benzer biçimde, boşluk da yalnızca fiziksel bir yokluk değil, zihinsel bir beklentinin karşılıksız kalışıyla ortaya çıkan bir farkındalık biçimidir. Bir mekânın boş olarak algılanabilmesi, orada "bir şey" olacağına dair önceden kurulmuş bir beklentinin boşa çıkmasıyla mümkündür (Sartre, 2013, s.66-77).

Japon estetik düşüncesinde köklü bir yere sahip olan Ma kavramı, Batı estetiğinde karşılığı sıklıkla "boşluk" (void) ya da "negatif alan" olarak yorumlansa da bu çeviri kavramın özünü tam olarak karşılamaz. Ma, mekânsal veya zamansal bir "hiçlik" değil; iki unsur arasındaki anlam yüklü "ilişkisel aralık" tır. Bu bağlamda Ma, yalnızca görsel düzenlemenin bir unsuru olarak değil, izleyici ile yapıt arasında kurulan dinamik bir etkileşim alanı olarak işlev görür. Bu yaklaşım, özellikle çağdaş Japon seramik sanatında, mekânın edilgen bir boşluk olmaktan çıkarılıp anlam üretiminin aktif bir bileşenine dönüşmesine imkân tanır.

İlhamını doğadan alan Ma felsefesi tüm şeyler arasındaki saf ve hatta özsel boşluktur. Japon estetiğinin özü, tasarım prensiplerinin DNA'sıdır. Ma, potansiyel barındıran bir mekanla ilgilidir (Medium, 2017). Ma kavramı, Japon düşüncesinde yalnızca iki olay veya nesne arasındaki fiziksel ya da zamansal bir "aralık" olarak değil, aynı zamanda zaman ve mekânın

karşılıklı ilişkisi içerisinde ortaya çıkan, deneyimsel ve estetik bir derinlik alanı olarak da anlaşılmaktadır. Bu kavram, oda gibi fiziksel boşlukları ya da müzikteki duraksama anlarını tanımlarken, aynı zamanda mekân ve zamanın sabit ve homojen nesneler olarak ayrıştırıldığı Batı düşüncesinden farklı bir perspektif sunar. Japon estetik ve kozmolojisinde, mekân ve zaman hiçbir zaman birbirinden bağımsız görülmemiş; mekân, zamanla zaman da mekânla ilişkisi içinde anlam kazanmıştır. Bu nedenle Ma hem fiziksel hem de zamansal bağlamda nesnel olarak tanımlanabilse de özünde ilişkisel ve sezgisel bir boyutta işlemektedir. Bu ilişkisel deneyim, sadece estetik bir farkındalık içinde, düşünsel ve yapısal ayrımları askıya alan bir bilinç hâlinde mümkün olabilmektedir. Bu deneyim, düşüncenin ve nesneleri adlandırarak anlamlandırma sürecinin sınırına ulaşan bir eşik olarak tanımlanabilir. Ma, böylece yalnızca nesneler arasındaki boşluğu değil, aynı zamanda bu boşluğun içinden geçen ışık gibi, görünmeyeni görünür kılan bir alanı temsil etmektedir. Görsel olarak bu, bir kapının açıklığından sızan ışık imgesiyle ifade edilir; burada boşluk, edilgen bir yokluk değil, ışığın geçmesine olanak tanıyan etkin ve anlam yüklü bir varlıktır (Pilgrim, 1986, s. 255-259).

Japon kültüründe boşluk kavramı, yalnızca sanatsal ve estetik alanlarla sınırlı kalmayıp, dilbilimsel düzlemde de belirgin biçimde kendini göstermektedir. Japonca'da sıkça karşılaşılan duraksamalar, boşluklar ve aralıklar, bu kültürel yaklaşımın dil yapısına içkin bir yansıması olarak görülmektedir. Nesnelerin biçimleri arasındaki boşlukların kabulü, Japon dilinin yapısal doğasında da kendine yer bulur. Kemmochi Takehiko'nun da belirttiği üzere, Japonca; birbirine bağlı, örtüşen fakat ayrık imgesel dünyalardan oluşur ve bu imgesel alanlar, "Ma" olarak tanımlanan duygusal ve deneyimsel boşluklar aracılığıyla birbirinden ayrılmaktadır. Batı dillerinin çoğunda hâkim olan doğrusal ve mantıksal anlatı örgüsünün aksine, Japonca anlatım biçimi içsel boşluklar, duraksamalar ve sabit bitiş yapıları aracılığıyla anlatıda belirgin boşluklar yaratır. Bu yapısal boşluklar, Japon estetik anlayışında merkezi bir yere sahip duygusal enerji ile doldurarak, duyusal ve sezgisel bir boyut sunar. Bu bağlamda, Japonca yalnızca bir iletişim aracı değil; aynı zamanda boşluğun estetik ve duygusal olarak etkinleştirildiği bir anlam inşası alanıdır (Pilgrim, 1986, s. 260).

Japon yaşamının ve yaratıcılığının pek çok yönüne nüfuz etmiş olan Ma Japon sanat pratiklerinin yönelimlerine de kendisini göstermektedir. Resimden kaligrafiye, mimari tasarımdan edebiyata, müziğe ve sahne sanatlarına kadar geniş bir spektrumda hissedilebilmektedir.

Geleneksel Japon resminde Ma kavramı, kompozisyonu, üslubu ve estetik anlayışı derinlemesine etkilemiştir. Bu sanat eserleri, negatif alanı- yani boyanmamış boşlukları- en az

boyanmış alanlar kadar önemli bir öğe olarak benimsemiştir (Görsel 1). Bu bilinçli boşluk kullanımı, izleyiciyi hem konu üzerine düşünmeye hem de sadelikteki güzelliği fark etmeye teşvik etmektedir. Geleneksel Japon resimleri, her ayrıntıyı açıkça betimlemektense, çoğu zaman temsilden çok ima etmeye öncelik verir. Böylece izleyicinin hayal gücüyle boşlukları doldurması beklenir. Görünen ile sezdirilen arasındaki bu etkileşim, güçlü bir "Ma" duygusu yaratmakta ve sanat eserinin daha derin bir düzeyde yankılanmasına olanak tanımaktadır (Dans Le Gris, 2023).



Görsel 1. *The Newark Sanat Müzesi'nde sergilenen bir Sumi-e (Japon mürekkep resmi) eserinin görseli.*

Ancak Ma yalnızca geleneksel bir kavram olmasının yanı sıra aynı zamanda son derece modern bir boyuta da sahiptir. Bu kavram, Tadao Ando gibi Japon sanatçı ve mimarların eserlerinde açıkça gözlemlenebilir. Örneğin, Ando'nun ünlü Işık Kilisesi (Church of Light) (Görsel 2) adlı yapısında, beton bir duvara açılmış haç biçimindeki kesit, içeri süzülen ışık sayesinde aydınlık bir haç figürüne dönüşür. Bu, boşluğun ışıkla etkinleştirilerek anlam kazanmasının güçlü bir örneğidir (Japan House, 2020).



Görsel 2. *Tadao Ando, "Işık Kilisesi" (Church of Light), 1989, Osaka/Japonya.*

Benzer şekilde, Hiroshi Sugimoto'nun siyah beyaz fotoğraf çalışmaları da Ma kavramını çağdaş bir bağlamda işler. Özellikle okyanusla gökyüzünün ufukta buluştuğu çizgiye odaklanan ikonik fotoğrafları (Görsel 3), izleyicinin algısıyla bilinçli olarak oynar. Sanatçı Hiroshi

Sugimoto, bu gölü özellikle Deniz Manzaraları (Seascapes) fotoğraf serisi içinde kullanmıştır. Lake Superior, onun eserlerinde doğa, zaman, boşluk ve algı gibi temaları işlediği ikonik görüntülerden biridir. Gökyüzü ve suyun ufukta birleştiği sade ama derin kompozisyonlar, Japon estetiğindeki Ma kavramıyla da ilişkilendirilmektedir.



Görsel 3. *Hiroshi Sugimoto, "Deniz Manzaraları" (Seascapes), Lake Superior, Jacobs Creek Şelalesi, jelatin gümüş baskı, 50.8 x 61 cm, 2003.*

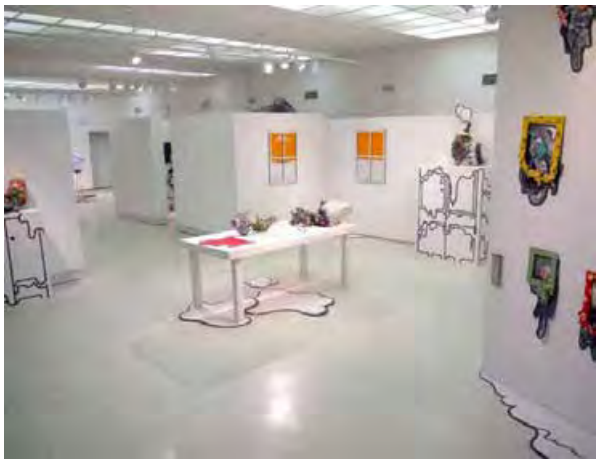
Richard B. Pilgrim'in (1986) ifadesiyle; "varlık ile yokluk arasındaki köprü" olan Ma, yalnızca fiziksel mesafeyi değil, algısal yoğunluğu da içerir. Bu aralık, karşıt unsurlar arasında bir "gerilim ve bekleyiş" alanı yaratır. Dolayısıyla Ma, görsel sanatlarda "negatif uzam" anlayışından farklı olarak, anlamın oluştuğu ilişkisel bir topoloji olarak düşünülmelidir. Bu ilişkisel topoloji En Iwamura'nın seramik heykellerinde belirginleşmekte ve figür ile çevresindeki alanı birbirinden bağımsız değil, karşılıklı varoluş koşulları olarak ele alınmaktadır.

Iwamura'nın Seramiklerinde "Ma"

En Iwamura, Kyoto'da sanatçı bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelmiş ve Kanazawa Güzel Sanatlar ve El Sanatları Koleji'nde aldığı lisans eğitiminin ardından, sanatını uluslararası ölçekte geliştirmek amacıyla Amerika Birleşik Devletleri'ne giderek Clemson Üniversitesi'nde yüksek lisans derecesi (MFA) elde etmiştir. Sanatsal pratiğinde, kültürler ve diller ötesinde iletişim kurmayı temel bir hedef olarak benimseyen Iwamura, eserlerinde karşıtlıklar üzerine inşa ettiği estetik yaklaşımıyla dikkat çeker. Sanatçının sıklıkla başvurduğu ikiliklerden biri, "sevimli" ile "sevimli olmayan" arasındaki zıtlıktır. Bu karşıtlıklar aracılığıyla izleyiciyi sadece estetik değil, aynı zamanda düşünsel ve duyusal düzeyde etkileyen bir boşluk duygusu yaratmayı amaçlar. Renkli, çeşitlilik arz eden ve çoğu zaman izleyicinin beklentilerini bozan seramik eserleri, izleyiciyi bilinmeyenle bireysel bir karşılaşmaya davet ederken, soyut resimleri de bu deneyimsel yaklaşımın iki boyutlu uzantısı niteliğindedir. Iwamura, Amerikan

sanat sahnesiyle kurduğu etkileşim aracılığıyla Japon karakterlerini Batılı izleyicilere tanıtma fırsatı yakalamış, bu bağlamda hem görsel hem de kavramsal düzeyde kültürler arası bir geçiş alanı oluşturmuştur. 2020 yılı ve pandeminin getirdiği dönüşümle birlikte sanat pratiğini yeniden şekillendiren Iwamura, canlı ve hacimli seramik formlarından daha sessiz, dingin ve atmosferik soyut resimlere geçiş yaparak, biçimsel bir değişim içinde kendi estetik kimliğini korumayı başarmıştır. Sanatçının tercih ettiği soğuk tonlar, huzur ve dinginlik duygusu yaratırken, sıcak tonları ise bilinçli bir biçimde "hafif zehirli" olarak tanımlaması, onun renkleri yalnızca estetik değil, aynı zamanda duygusal anlam taşıyan araçlar olarak kullandığını göstermektedir (Moore, t.y). Ancak tüm bu yönlendirmelere rağmen, Iwamura nihai yorumu izleyiciye bırakmakta ve her bir izleyiciyi eserle bireysel ve öznel bir ilişki kurmaya yönlendirmektedir. Böylece onun sanatı, sadece görsel bir deneyim değil, aynı zamanda kültürel, duyusal ve düşünsel bir etkileşim alanı hâline gelmektedir.

Iwamura'nın çalışmalarındaki Ma izlerini mikro ölçekte heykellerin yüzeyleri üzerlerindeki arayışlarından önce, mekânsal düzlemde oluşturduğu yerleştirmelerinde görürüz. Yüksek lisans çalışması için kurguladığı Boş Oda (Görse 4) adlı yerleştirmesinde; Ma kavramını mekânsal deneyimin merkezine kurgulamıştır. Ma, bu çalışmada yalnızca fiziksel bir boşluk değil mesafe, ilişki ve duygulanımın kesiştiği dinamik bir aralık olarak ele alınmıştır. Bu doğrultuda sanatçı, oda ölçeğini izleyicinin fiziksel deneyimini merkeze alarak tasarlamış fakat mobilya boyutlarını kasıtlı olarak büyüterek, izleyicide hafif bir yabancılaşma ve orantısızlık hissi yaratmayı amaçlamıştır. Bu ölçek oyunu, seramik karakterlerinin insan dışı varoluşlarını imlerken, izleyiciyi kendi beden algısıyla çelişen bir boşlukla baş başa bırakır. Sanatçının Amerika'ya ilk gittiğinde karşılaştığı mekânsal farklılık deneyimi, bu anlatının arka planını oluşturur. Çizgisel ifadede tercih edilen kalınlık farklılıkları, izleyici ile mekân arasındaki Ma'nın görsel bir göstergesi olarak işlev görmektedir. Özellikle boş yemek odası gibi sahnelerde Ma, sadece fiziksel değil, aynı zamanda duygusal bir boşluk olarak devreye girmekte ve rahatsız edici bir sessizlik, bir "beklenmeyen" ya da "eksik" hissi yaratmaktadır. Bu yerleştirme, tanıdık olanla yabancı olanın, sevimli olanla groteskin karşı karşıya geldiği, alışıldık ilişkilerin askıya alındığı bir Ma atmosferi üretmekte; böylece izleyici yalnızca bir gözlemci değil, bu aralığın aktif bir deneyimleyicisi hâline gelmektedir (Iwamura, 2016, s. 15).



Görsel 4. *En Iwamura, "Boş Oda", stoneware ve ahşap enstelasyon, 2016.*

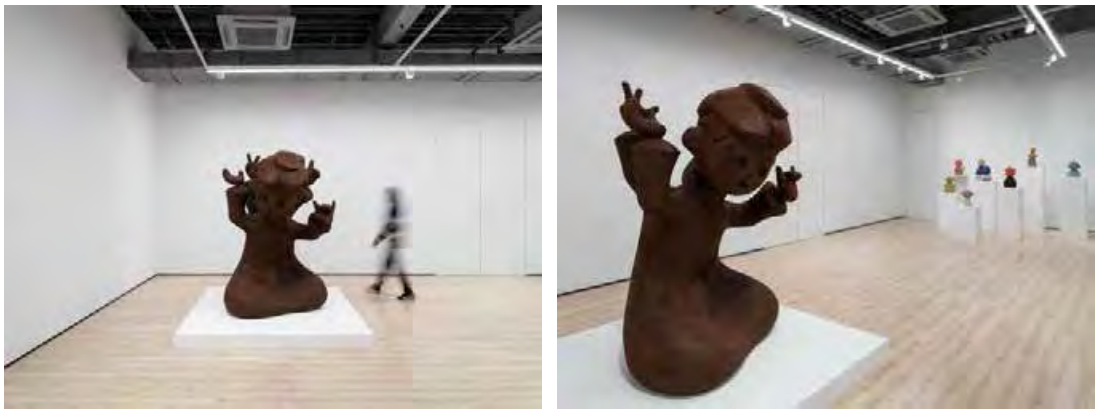
İlerleyen yıllarda, Ma arayışı, Iwamuran'nın Japon anime karakterlerine benzeyen, grotesk heykellerin yüzey hareketlerinde de karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda En Iwamura, büyük ölçekli figüratif seramiklerin kendi içerisindeki devinim halinde arz eden hareketleri gözlemleyebilme açısında da izleyicinin fiziksel konumunu ve mekân algısını yapıtın ayrılmaz bir parçası hâline getirmektedir. Sanatçı, çalışmalarını yalnızca nesne olarak değil, izleyicinin bedensel deneyimiyle tamamlanan bir mekânsal düzenleme olarak kurgulamaktadır. Bu yaklaşım, Ma'nın "ilişkisel aralık" doğasını somutlaştırmakta, figür ile çevresindeki mekân, izleyicinin bakış ve hareketleriyle sürekli yeniden tanımlanan bir diyalog hâline dönüşmektedir (Görsel 5).



Görsel 5. *En Iwamura, seramik heykel, Jingdezhen/Çin.*

Sanatçı, mekân ve ölçek kavramlarını Ma üzerinden tanımlarken, yalnızca fiziksel bir mesafe ya da ânı değil aynı zamanda ilişkisel boyutu, mekânsal duyarlılığı ve zamansal geçişleri de kapsayan çok katmanlı bir anlam alanı sunmaktadır. Sanatçının yaklaşımına göre insanlar hem birbirleriyle hem de çevreleriyle kurdukları ilişkilerde sürekli olarak farklı Ma formlarını okumakta ve değerlendirmektedirler. En Iwamura, izleyicilerin bir mekâna yerleşme ve o

mekânı deneyimleme biçimlerini kendi enstalasyon çalışmaları aracılığıyla nasıl etkileyebileceğini araştırmaktadır (FotoFile, 2019). Bu bağlamda, kişiler veya mekânlar arasında "uygun" bir Ma'nın bulunması, belirli bir anda özel bir ilişkinin kurulmasına imkân sağlamaktadır.



Görsel 6. *En Iwamura, seramik heykel,enstelasyon, Şangay/Çin.*

Sanatçı, üretim sürecinde Ma felsefesini merkeze alarak, izleyiciler ile eserleri arasında mekâna duyarlı enstalasyonlar aracılığıyla doğrudan ve deneyimsel bir karşılaşma yaratmayı amaçlar. Bu karşılaşmalar, izleyicilere yalnızca fiziksel bir alana girmeyi değil, aynı zamanda Ma kavramını sezgisel ve duyusal düzeyde tanıma fırsatı sunar. Bu yaklaşım hem bedenin mekânla ilişkisini hem de Ma kavramının sanatsal üretimdeki işlevini somut biçimde yansıtmaktadır

Enstelasyonlarında sıklıkla büyük ölçekli seramik formlara yer verirken, bunlara eşlik eden kesilmiş ahşap aksesuarlar üzerinde yer alan karikatürize veya soyut çizimler, çalışmanın teatral ve anlatımsal niteliğini güçlendiren unsurlar arasında yer alır. Iwamura'nın büyük ölçekli heykellerin yüzeylerindeki sarmal yapıların yapım sürecini ise bedensel hareketin üç boyutlu uzamda bıraktığı izler olarak, serbest ve rastlantısal bir çizim pratiği şeklinde yorumladığı görülmektedir (Iwamura, 2016, s. 3).



Görsel 7. *En Iwamura, seramik heykel(detay).*

Örneğin Iwamura'nın seramik yüzeylerinde kullandığı ritmik desenler (Görsel 7, 8), izleyiciyi yapıtın etrafında dolaşmaya davet ederek mekânla kurulan ilişkisel süreci uzatır. Burada Ma, izleyicinin hareketiyle genişleyen ve daralan, zaman-mekân deneyimini dönüştüren bir aralık olarak işler. Sanatçının ifadesiyle, bu aralık "yalnızca formun etrafındaki boşluk değil, formun varoluşunu tanımlayan bir bağlam" dır. Yüzeylerde oluşturduğu çizgisel rölyefler, aksi yönlerde birbirlerini keser. Bu kesişmeler anlık ancak bilinçli ve düzenli duraksamalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda metnin önceki bölümlerinde bahsi geçen Japonca'nın içkin olarak sahip olduğu duraksamaların Ma ile ilişkisi üzerine benzer bir okuma yapmak mümkündür.



Görsel 8. *En Iwamura, seramik heykel*.

SONUÇ

Japon estetik düşüncesinde köklü bir yere sahip olan Ma kavramı, yalnızca fiziksel boşlukları tanımlamakla kalmaz zaman, mekân, ilişkisel bağlam ve duyumsal deneyim arasında kurulan dinamik aralıkları da içermektedir. En Iwamura'nın seramik üretiminde bu kavram hem biçimsel hem de algısal düzlemde derinlik kazanmaktadır. Yüzeyde sade, renkli, oyunbaz ve grotesk formlar olarak görünen figürler çevrelerindeki boşluklarla kurdukları gerilimli ilişkiler aracılığıyla izleyiciyle bir karşılaşma alanı yaratır. Sanatçının formların yüzeyinde yarattığı çizgi kalınlıklarındaki bilinçli tercihler, figürlerin mekândaki sessiz yerleşimi, mobilya ve nesnelerin ölçeğiyle oynayarak oluşturduğu yabancılaştırıcı etki, Ma'nın estetik bir strateji olarak ifade bulduğu alanlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu strateji ile Iwamura, boşluğu yalnızca edilgen bir alan değil, figürün anlamını belirleyen aktif bir unsur olarak kullanmaktadır.

Ma'nın estetik gücü, burada hem zamansal bir duraksama hem de görsel bir açıklık olarak işlemekte, figürler ile onları çevreleyen alan arasında sürekli bir geçiş, bir bekleyiş ya da farkındalık hali yaratmaktadır. Bu bağlamda boşluk, figürün zıttı değil tamamlayıcısıdır; görünmeyenin görsel ifadesi, yokluğun anlam üretme potansiyelidir. Iwamura'nın üretiminde, Japon kültürünün geleneksel Ma anlayışı, çağdaş seramik estetiğiyle birleşerek, figür ile boşluk arasındaki sınırların silindiği ve izleyicinin bu aralıkta konumlandığı bir deneyim alanı oluşturur. Boşluğun sunduğu sessizlik, kararsızlık ve geçici duraksama, biçimin ifade gücünü katmanlaştırırken, seramik nesneler etrafında duyusal bir yoğunluk doğurmakta ve böylece Ma, yalnızca mekânın değil, algının da yeniden kurgulandığı bir eşik hâline gelmektedir.

KAYNAKÇA

Dede, E. (2021). Hiçlik ve Boşluk Kavramlarına İlişkin Çağdaş Sanat Örnekleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 11(2), 384-399.

Pilgrim, R. B. (1986). Intervals (Ma) in Space and Time: Foundations for a Religio- Aesthetic Paradigm in Japan. *The University of Chicago Press*, 25(3), 255-277.

Sartre, J.P. (2013). *Varlık ve Hiçlik Fenomenolojik Ontoloji Denemesi*. (Çev: T. Ilgaz ve G. Çankaya Eksen). İstanbul: İthaki Yayınları.

Iwamura, E. (2016). *On the Way/Far and The Away*. Clemson University, All Theses, 2342. Tiger Prints. https://open.clemson.edu/all_theses/2342

İnternet Kaynakçası

Dans Le Gris. (2023). Ma: The Japanese Aesthetic of Negative Space and Time. Erişim adresi:https://danslegris.com/blogs/journal/ma?srsltid=AfmBOooXbpHgTu8m21z1igCusVqYuOXiJ9zwGwP1rvrMYVvnwiWTRbD8

FotoFile. (2019). En Iwamura: Finding Comic Context in Jingdezhen. Cfile.Capsule. Erişim adresi: https://cfileonline.org/fotofile-en-iwamura-finding-comic-context-in-jingdezhen/

Japan House. (2020). The Sapce in Between A Perspective on The Japanese Concept of 'Ma'. Erişim adresi: https://www.japanhousela.com/articles/a-perspective-on-the-japanese-concept-of-ma/

Medium. (2017). "Ma" the Spaces Between Are Everything. Erişim adresi: https://medium.com/@alansmlxl/ma-the-spaces-between-are-everything-2e996abb6fd0

Moore, C. (Tarihsiz). En Iwamura Encounters in Space. Juxtapoz Art&Culture. Erişim adresi: https://www.juxtapoz.com/news/magazine/features/en-iwamura-encounters-in-space/

Görsel Kaynakça

Görsel 1. https://www.helenk.net/blog/2021/11/1/the-japanese-concept-of-ma

Görsel 2. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4b/Ibaraki_Kasugaoka_Church_light_cross.jpg

Görsel 3. https://fraenkelgallery.com/artists/hiroshi-sugimoto#sugimoto-hiroshi_hiroshi-sugimoto-seascapes_s-1

Görsel 4. https://artaxis.org/artist/en-iwamura/#jp-carousel-40002

Görsel 5. https://cfileonline.org/fotofile-en-iwamura-finding-comic-context-in-jingdezhen/

Görsel 6. https://www.ceramicsnow.org/exhibitions/en-iwamura-glances-and-echoes-at-almine-rech-shanghai/

Görsel 7. https://www.juxtapoz.com/news/magazine/features/en-iwamura-encounters-in-space/

Görsel 8. https://www.lovesartwilltravel.com/blog/newyorkcitylovesjapanesearts

SERAMİK TASARIMINDA DEKONSTRÜKSİYONUN KAVRAMSAL ÇÖZÜNMESİ VE FORMUN YENİDEN KURGULANIŞI

Veli Tutaş[1]

ÖZET

Bu çalışma, Jacques Derrida'nın yapıbozum felsefesinden hareketle gelişen dekonstrüksiyon kavramının çağdaş seramik sanatındaki biçimsel ve kavramsal etkilerini irdelemeyi amaçlamaktadır. Seramik formun parçalanması, deformasyonu ve yeniden inşası gibi süreçler üzerinden geleneksel tasarım normlarının nasıl sorgulandığı ve dönüştürüldüğü araştırmanın temelini oluşturmaktadır. Nitel araştırma yöntemiyle yürütülen çalışmada, literatür taraması ve sanatçı eser analizi birlikte değerlendirilmiş; sanatçı Ai Weiwei, Brian Rochefort ve Steven Young Lee'nin bazı yapıtları kavramsal çözünme ve yeniden kurgu bağlamında yorumlanmıştır. Bulgular, dekonstrüksiyonun seramik tasarımında salt biçimsel bir yıkım aracı olmaktan öte, kültürel, estetik ve düşünsel düzeyde yeni bir ifade dili sunduğunu göstermektedir. Geleneksel işlev ve form algısını dönüştüren bu yaklaşım, izleyiciyi nesneyle kurduğu ilişkiyi yeniden sorgulamaya yönlendirmekte; seramiği işlevsel bir nesne olmaktan çıkararak felsefi ve eleştirel bir sanat pratiğine dönüştürmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dekonstrüksiyon, Çağdaş Seramik Sanatı, Kavramsal Çözünme, Yeniden Kurgu, Anlamın Dönüşümü.

[1] Öğretim Görevlisi, Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, vtutas@subu.edu.tr, 0000-0002-7636-0593

CONCEPTUAL DISSOLUTION OF DECONSTRUCTION IN CERAMIC DESIGN AND THE RECONSTRUCTION OF FORM

Veli Tutaş[2]

ABSTRACT

This study aims to examine the formal and conceptual impacts of the notion of deconstruction—derived from Jacques Derrida's philosophy of *différance* and deconstructive thought—on contemporary ceramic art. The research focuses on how traditional design norms are questioned and transformed through processes such as the fragmentation, deformation, and reconstruction of ceramic form. Conducted through a qualitative research method, the study combines literature review with the analysis of selected artworks by Ai Weiwei, Brian Rochefort, and Steven Young Lee, interpreting them within the framework of conceptual dissolution and reconstruction. The findings reveal that deconstruction in ceramic design functions not merely as a tool of formal destruction, but as a means of offering a new language of expression on cultural, aesthetic, and intellectual levels. By transforming conventional perceptions of function and form, this approach prompts the viewer to reconsider their relationship with the object, shifting ceramics from a functional artifact into a philosophical and critical artistic practice.

Keywords: Deconstruction, Contemporary Ceramic Art, Conceptual Dissolution, Reconstruction, Transformation of Meaning.

[2] Lecturer, Sakarya University of Applied Sciences, vtutas@subu.edu.tr, 0000-0002-7636-0593

GİRİŞ

Dekonstrüksiyon, yapıların sabit anlamlarını sorgulayan ve parçalayarak yeni okumalar üreten felsefi bir yaklaşımdır (Derrida, 2017). Bu anlayış, kelimelerin, metinlerin ya da nesnelerin tek ve değişmez bir anlama sahip olmadığını vurgular. Derrida'ya göre her metin veya nesne, farklı okumalara açık olup sürekli yeniden yorumlanabilir. Bu durum sanat alanına uyarlandığında, bir formun veya eserin tek bir yorumu olmadığını; her yorumun kendi bağlamında yeni anlamlar üretebileceğini gösterir. Bu yönüyle dekonstrüksiyon, seramik sanatını da kapsayacak biçimde birçok sanat dalında, geleneksel ve sabit kalıpları kıran eleştirel bir yaklaşım olarak önem kazanır.

Sanat ve tasarım alanına yansıdığında dekonstrüksiyon; formun parçalanması, işlevin dönüştürülmesi ve estetik algının yeniden yapılandırılması gibi süreçleri kapsar (Yanık, 2016). Bu bakış açısı, sanatçının biçimsel unsurları bozarak yeni estetik deneyimler oluşturmasına olanak tanır. Marcel Duchamp'ın ready-made anlayışı buna örnek teşkil eder; gündelik nesneleri farklı bir bağlama yerleştirerek onların işlevini ve algısını dönüştürmüştür (bkz. görsel 1). Seramikte ise geleneksel simetri, bütünlük ve işlevsellik beklentilerinin yerini parçalanma, deformasyon ve işlevsizlik gibi unsurlar alır. Böylece estetik algı da dönüşür; izleyici, esere yalnızca görsel değil aynı zamanda kavramsal düzeyde yaklaşmaya davet edilir.



Görsel 1: *Marcel Duchamp, "Çeşme", 36 × 48 × 61 cm, Vitreous China, 1917, (http: 1).*

Seramik tasarımda dekonstrüksiyon, nesnenin bütünlüğünü bozarak malzemenin doğasına ve sürecine dair yeni sorgulamalar üretir. Büyüksaraç (2011), çağdaş seramik sanatında dekonstrüktivizmin, biçimsel çözülmenin ötesinde malzemenin dönüşümünü anlamaya yönelik eleştirel bir yaklaşım sunduğunu belirtir. Seramikte çamur, sır, astar gibi unsurlar, fiziksel-kimyasal özellikleri ve pişirim sürecinin etkisiyle sürekli değişen malzemelerdir. Bu nedenle dekonstrüksiyon, seramiğin kırılganlığını, kusurlarını ve rastlantısal süreçlerini sanatsal bir dile dönüştürmeye olanak tanır. Yüksel (2019) ise yapıbozumun seramik sanatında geleneksel simetri, bütünlük ve işlevsellik beklentilerini kırarak yeni estetik deneyimler yarattığını

vurgular. Örneğin Brian Rochefort'un çalışmalarında sır akmaları ve çatlamalar bir hata değil; aksine estetik bir anlatım aracıdır (bkz. görsel 2). Benzer şekilde Steven Young Lee'nin deformasyona uğramış vazoları, nesnenin bütünlüğünü bozarak yeni anlam katmanları üretir (bkz. görsel 3). Böylece seramik tasarımda dekonstrüksiyon, yalnızca biçimsel bir parçalama değil; aynı zamanda malzeme ve süreç üzerine derinlemesine bir sorgulama olarak işlev görür.



Görsel 2: *Brian Rochefort, "Cups", 19 × 19 × 19 cm, Stoneware, 2019, (http: 2).*



Görsel 3: *Steven Young Lee, "Jar with Landscape and Gold Butterflies", 38.1 × 40.6 × 43.2 cm, Porselen, 2015, (http: 3).*

Bu çalışmanın temel amacı, dekonstrüksiyon yaklaşımının çağdaş seramik sanatına etkilerini ortaya koymak ve bu yaklaşımın seramik form üzerindeki dönüştürücü rolünü tartışmaktır. Çalışmada, seramik formun parçalanması, deformasyonu ve yeniden kurgulanması süreçleri üzerinden, geleneksel estetik ve işlev anlayışının nasıl dönüştüğü incelenmektedir.

Çalışmanın problematiği, seramikte geleneksel form ve işlev anlayışının dekonstrüksiyon aracılığıyla nasıl sorgulandığı ve dönüştürüldüğü sorusu üzerine odaklanmaktadır. Bu bağlamda araştırmada, dekonstrüksiyonun seramik sanatında yalnızca biçimsel bir yaklaşım mı yoksa aynı zamanda kavramsal bir ifade dili mi sunduğu tartışılmaktadır.

Mevcut literatürdeki tartışmaları genişleterek dekonstrüksiyon kavramını yalnızca teorik bir bağlamda değil, aynı zamanda sanatçı eserleri üzerinden somut örneklerle değerlendirmektedir. Ai Weiwei, Brian Rochefort ve Steven Young Lee gibi sanatçıların yapıtları üzerine yapılan analizler, dekonstrüksiyonun seramikte hem malzeme hem de kavramsal düzeyde nasıl bir yenilik sunduğunu göstermekte ve bu yönüyle çalışmaya özgün bir katkı sağlamaktadır.

Son yıllarda yapılan araştırmalar, dekonstrüksiyonun yalnızca seramikte değil; mimarlık, grafik tasarım ve moda gibi farklı alanlarda da geniş biçimde uygulandığını göstermektedir. Özellikle 2020 sonrası yayınlarda dekonstrüktif yaklaşımların disiplinler arası bir yöntem olarak değerlendirildiği vurgulanmaktadır (Zborowska, 2020). Bu bağlamda, çalışma seramiği merkeze alarak bu güncel tartışmalara özgün bir katkı sunmayı hedeflemektedir.

Yöntem

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemleri çerçevesinde yürütülmüştür. Öncelikle Jacques Derrida'nın yapıbozum felsefesi ve bu felsefenin sanat alanına yansımaları üzerine literatür taraması gerçekleştirilmiş, kavramsal çerçeve bu doğrultuda oluşturulmuştur. Dekonstrüksiyonun seramik sanatındaki biçimsel ve düşünsel etkilerini belirginleştirmek amacıyla, çağdaş seramik alanında öne çıkan üç sanatçı seçilmiştir: Ai Weiwei, Brian Rochefort ve Steven Young Lee. Bu sanatçılar, formu parçalama, deformasyon ve yeniden kurgulama stratejileriyle dekonstrüktif yaklaşımı temsil ettikleri için inceleme kapsamına alınmıştır.

Eserlerin incelenmesinde biçimsel ve kavramsal yönelimli çözümleme yöntemi uygulanmıştır. İlk olarak, biçimsel çözümleme ile kullanılan malzeme, teknik, form ve yüzey özellikleri analiz edilmiştir. İkinci olarak, kavramsal içerik analizi aracılığıyla eserlerdeki kavramsal çözünme, yeniden kurgu, işlevin askıya alınması ve kültürel göndermeler gibi temalar ele alınmıştır. Analiz sürecinde görsel dokümantasyon, sergi katalogları, sanatçı beyanları ve akademik yayınlardan yararlanılmış; böylece eserlerin yalnızca estetik değil, aynı zamanda düşünsel bağlamları da ortaya konulmuştur.

Çalışmanın geçerliliğini artırmak için literatür, görsel analiz ve sanatçı açıklamaları birlikte değerlendirilmiş; bulgular karşılaştırmalı bir bakış açısıyla yorumlanmıştır. Bu süreçte her sanatçının kendine özgü yaklaşımı ayrı ayrı incelenmiş, ardından dekonstrüksiyon bağlamındaki ortaklıklar ve ayrışmalar saptanmıştır. Araştırma, seçili üç sanatçıyla sınırlı olup doğrudan saha çalışması içermemektedir. Ancak bu sınırlılık, derinlemesine analiz yoluyla dengelenmiş, dekonstrüksiyonun seramik sanatındaki rolü hem kuramsal hem de uygulamalı düzeyde tartışılmıştır.

Bulgular

Yürütülen çözümlemeler sonucunda dekonstrüksiyonun seramik tasarımına etkilerinin üç temel eksen etrafında şekillendiği belirlenmiştir: kavramsal çözünme, yeniden kurgu ve anlamın dönüşümü. Bu eksenler, hem biçimsel hem de kavramsal analiz bulgularını sistematik biçimde sunmaya olanak tanımaktadır.

Kavramsal çözünme ekseninde, Ai Weiwei'nin "Bir Han Hanedanı Vazosunu Düşürmek" (1995) adlı eseri, dekonstrüksiyonun seramikteki en çarpıcı örneklerinden biridir. Sanatçı, iki bin yıllık bir Han Hanedanı vazosunu bilinçli bir eylemle yere düşürerek parçalanma sürecini üç kare fotoğrafla belgelemiştir. Bu eylem, yalnızca nesnenin fiziksel bütünlüğünü bozmakla kalmaz; aynı zamanda Çin kültüründe kutsal addedilen tarihsel objelerin taşıdığı anlamı sorgular. Weiwei, bu müdahale ile geçmişin 'dokunulmaz' yükünü kırarak yeniden değerlendirme imkânı sunar (bkz. görsel 4).



Görsel 4: *Ai Weiwei, "Bir Han Hanedanı Vazosunu Düşürmek", 192 × 542.4 cm, 1995, (http: 4).*

Bu bağlamda, Derrida'nın sabit anlamların çözülmesi ve sürekli ertelenmesi (différance) kavramıyla ilişkilendirilebilecek bu eylem, kültürel belleğin eleştirel bir yeniden yazımıdır. Weiwei'nin bu eylemi yıkımdan öte, tarih ve otorite kavramlarını yeniden konumlandıran radikal bir sanat edimidir (http: 4).

Yeniden Kurgu ekseninde, Brian Rochefort'un Cups serisi, seramiğin yüzeyinde rastlantısal görünen sır akışları, çatlamalar ve yüzey deformasyonlarını bilinçli anlatım araçlarına dönüştürmesiyle dikkat çeker (bkz. görsel 5). Geleneksel seramikte "kusur" olarak nitelendirilen bu unsurlar, Rochefort'un pratiğinde estetik bir ifade diline evrilir (Yüksel, 2019).

Brian Rochefort'un seramikleri, adeta aktif bir yanardağın kaynayan kraterini andıran beklenmedik bir yüzey gerilimi yaratır. Elde şekillendirilen kap formlarına uygulanan kalın astar ve sır katmanları, çoklu pişirimler sonucunda eriyerek akmakta, yüzeyde kratervari boşluklar, çatlaklar ve yoğun dokular oluşturmaktadır. Bu süreç, zaman zaman yüzeyden

sızıyormuş gibi görünen canlı renklerle birleşerek parçalanmış bir görünüm ortaya çıkarır. Böylece seramiğin işlevsel nesne olarak algısı dönüşür; sanatçı malzeme ve sürecin izlerini görünür kılarak formu yeniden kurgular ve izleyiciyi sıradanın dışında, deneysel bir estetik yolculuğa davet eder (http: 8).



Görsel 5: *Brian Rochefort, "Cups", 18 x 18 x 17, 20 × 19 × 17, 19 × 19 × 19 cm, Stoneware, 2017, (http: 2).*

Sanatçı, bir röportajında, kalın sır katmanlarını katman katman uyguladığını, kimi zaman da beğenmediği parçaların üst kısımlarını kırarak yüzeyi yeniden işlediğini belirtmiştir. Rochefort'a göre bu yaklaşım, her yapıtı "süregiden bir süreç" (an ongoing process) olarak tanımlar (Rochefort 2018, http: 5). Çağdaş seramikte yapıbozumu kavramsallaştırmasıyla paralel olarak, dekonstrüktif yaklaşım yalnızca biçimsel çözülmeye değil, aynı zamanda malzemenin doğası ve dönüşüm süreçlerine yönelik eleştirel bir estetik üretim pratiğini ortaya koymaktadır (Yüksel, 2019).

Anlamın dönüşümü ekseninde, Steven Young Lee'nin Moon Jars With Dragon adlı eseri, geleneksel Kore ay formu vazosunu kasıtlı deformasyonlarla dönüştürerek hem biçimi hem de sembolik dili yeniden sorgulamaktadır (bkz. görsel 6). Ejderha motifinin adeta yırtılan dokusunun ve iç hacmin dışa doğru taşmasının imgesel vurgusu, bu savrulmuş formun estetik dengesini kasıtlı olarak çözümler. Bu müdahale, izleyiciyi "güzel" ve "kusurlu" kavramlarının sınırlarını yeniden düşünmeye davet eder; formun durağan estetiği yerini kırılmanın dinamik enerjisine bırakır. Lee, bu bağlamda sıkça sorulan bir soruyu şöyle dile getirir: "Bunu yapmayı amaçladın mı, yoksa istemeden mi oldu? Bence bu, çok şey anlatıyor." Bu ifade, kasıt ve kırılmanın estetik bağlamda ne denli çarpıcı bir anlam boyutu oluşturduğuna dair izleyicinin farkındalığını yoğunlaştırır (Lee, 2021, http: 6).



Görsel 6: *Steven Young Lee, "Moon Jars With Dragon", 46 × 46 × 46 cm, Porselen, 2013, (http: 7).*

Genel olarak bu bulgular, dekonstrüksiyonun seramik sanatında salt biçimsel bir yıkım olarak değil, kültürel simgeleri dönüştüren, malzeme kusurlarını estetik dile katan ve geleneksel formları yeniden okuyan çok boyutlu bir strateji olarak işlediğini göstermektedir. Ai Weiwei'nin kültürel belleği sorgulayan radikal eylemleri, Brian Rochefort'un rastlantısal yüzey kusurlarını estetik bir ifade aracına dönüştürmesi ve Steven Young Lee'nin bilinçli deformasyonlarla geleneği yeniden yorumlaması, bu yaklaşımın seramikte yalnızca biçimsel değil aynı zamanda kavramsal ve eleştirel bir ifade alanı sunduğunu ortaya serer.

SONUÇ

Bu çalışma, dekonstrüksiyonun seramik tasarımında yalnızca biçimsel çözülmeye indirgenemeyecek ölçüde çok katmanlı bir düşünsel ve üretimsel alanı sunduğunu ortaya koymuştur. Nitel çerçevede yürütülen araştırma ve seçili üç sanatçı üzerinden yapılan çift yönlü (biçimsel ve kavramsal) çözümleme, seramik nesnenin anlamını sabitleyen geleneksel kalıpları çözerek yerine yoruma açık, süreç-merkezli bir okuma yerleştirmiştir.

Bulgular, dekonstrüksiyonun üç eksende belirginleştiğini göstermektedir: (i) kavramsal çözünme, kültürel simgelerin ve tarihsel nesnelerin dokunulmazlığını tartışmaya açarak seramiği eleştirel bir düşünme alanına taşır; (ii) yeniden kurgu, malzemenin rastlantısallık ve hata olarak kodlanan izlerini estetik bir anlatı aracına dönüştürür; (iii) anlamın dönüşümü ise "işlev/güzellik/bütünlük" üçlüsünü yerinden ederek kusur, kırılma ve gerilimi ifade biçiminin asli öğeleri haline getirir. Bu üç eksen, Ai Weiwei'nin kültürel bellekle yüzleşen eylemlerinde, Brian Rochefort'un süreç izlerini görünür kılan yüzeylerinde ve Steven Young Lee'nin bilinçli deformasyonla geleneği yeniden okuyan formlarında somutlaşmaktadır.

Araştırmanın özgün katkısı, dekonstrüksiyonu seramik bağlamında hem kuramsal hem de yapıt-odaklı bir perspektifle birlikte düşünmesidir. Böylelikle seramik, işlevsel ya da dekoratif bir nesne olmaktan çıkarak felsefi ve eleştirel bir söylem üreten bir pratik olarak yeniden konumlanmaktadır. Bu yeniden konumlanma, atölye pratiklerinde süreç odaklı denemeleri, malzeme kusurlarının kompozisyonel öğe olarak kullanılmasını ve izleyiciyi nesneyle kurduğu ilişkiyi yeniden sorgulamaya davet eden sergileme stratejilerini teşvik etmektedir.

Çalışmanın sınırlılıkları göz önünde bulundurulduğunda, üç sanatçıyla sınırlı inceleme bulguların genellenebilirliğini temkinli kılmaktadır. Gelecekte daha geniş bir örneklemle (farklı coğrafyalar ve kuşaklar), izleyici alımlama araştırmalarıyla ve deneysel atölye uygulamalarıyla (pişirim rejimleri, sır akış dinamikleri, kırılma/çökme kontrollü denemeler) elde edilecek bulguların daha derinlemesine bir çerçeve sunacağı düşünülmektedir. Ayrıca mimarlık, moda ve grafik tasarım gibi alanlarla yapılacak disiplinler arası karşılaştırmalar, dekonstrüktif stratejilerin ortak ve farklılaşan boyutlarını görünür kılacaktır.

Dekonstrüksiyon seramikte biçimi dağıtmakla kalmaz; anlam üretim sürecini eserin ayrılmaz parçası haline getirir. Bu bağlamda seramik, sabit bir sonuç değil, izleri paylaşılan bir süreç olarak düşünülmeli; her kırılma, akma ve deformasyon, yapıtın eleştirel söylemine katkıda bulunan birer kavşak olarak okunmalıdır.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

Büyüksaraç, A. (2011). Çağdaş Seramik Sanatında Dekonstrüktivizm. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Derrida, J. (2017). Gramatoloji (İ. Birkan, Çev.). Ankara: Bilgesu Yayıncılık.

Makaleler:

Yüksel, O. A. (2019). Çağdaş Seramik Sanatında Yapıbozum. İdil Dergisi, 8(54), 253–262.

Zborowska, A. (2015). Deconstruction in contemporary fashion design: analysis and critique. international journal of fashion studies, 2(2), 185–201.

İnternet Kaynakları:

http: 1 Scroll.in. (2017, April 5). Marcel Duchamp’s Fountain: How a reject became the toast of the art world. Scroll.in. https://scroll.in/article/833703/marcel-duchamps-fountain-how-a-reject-became-the-toast-of-the-art-world

http: 2 Colossal. (2019, February 24). Brian Rochefort's glob-like ceramic sculptures. Colossal. https://www.thisiscolossal.com/2019/02/brian-rochefort-glob-sculptures/

http: 3 American Art Museum. (2016). Invitational 2016 – Steven Young Lee. Smithsonian American Art Museum. https://americanart.si.edu/exhibitions/invitational-2016/online/steven-young-lee

http: 4 SmartHistory. (n.d.). Ai Weiwei, Dropping a Han dynasty urn. Smarthistory. https://smarthistory.org/ai-weiwei-dropping-a-han-dynasty-urn/http: 5 CFile. (2018, December 1). The Portland Vase master of gloop: Brian Rochefort revamps Seven Sisters. CFile. https://cfileonline.org/spotted-the-portland-vase-master-of-gloop-brian-rochefort-seven-sisters-revampmore/

http: 6 Arts.gov. (2021, May 5). The value of beauty: A conversation with ceramicist Steven Young Lee. National Endowment for the Arts. https://www.arts.gov/stories/blog/2021/value-beauty-conversation-ceramicist-steven-young-lee

http: 7 Steven Young Lee. (2013). Moon jars with dragon. Steven Young Lee. https://stevenyounglee.com/work/deconstructed/jars/moon-jars-with-dragon/

http: 8 TL Magazine. (2021, July 11). Brian Rochefort: Surface tension. TL Magazine. https://tlmagazine.com/brian-rochefort-surface-tension/

BERNSTEİN'IN İZİNDE: CAM YÜZEYDE KIVILCIMIN İZLERİ

Mehmet Aydın[1]

ÖZET

Cam sanatında malzemenin fiziksel ve optik özellikleri araştırıldıkça yenilikçi yaklaşımlar sürekli olarak devam etmektedir. Bu yenilikçi yaklaşımlardan birisi de Amerikalı sanatçı Alex Gabriel Bernstein'ın geliştirdiği cam yüzeyini kıvılcımlarla metal kapladığı özgün bir tekniktir. Bernstein metal taşlama veya metal kesme aşamasında ortaya çıkan yüksek sıcaklıktaki metal kıvılcımları cam yüzeyine yönlendirerek, cam yüzeyde dokuya dönüşen izler bırakmakta ve ışık, ısı ve malzeme arasındaki etkileşimi kullanarak sıra dışı yüzey efektleri elde etmektedir. "Bernsteining" olarak anılan bu yöntemde camın yüzeyi metal kıvılcımlarla kaplanarak hem görsel hem dokunsal etkiler bırakmaktadır. Bu bildiride Bernstein'ın sanatsal yaklaşımı ve teknik süreci ele alınarak malzeme ile kurduğu deneysel ilişki ve üretim pratiğine değinilmektedir. Ayrıca bildirinin son bölümünde bu teknikten ilham alınarak gerçekleştirilen kişisel uygulamalar, uygulamalarda karşılaşılan teknik zorluklar ve malzeme davranışları yer almaktadır. Sunulan bu çalışma, hem malzeme-deney ilişkisini merkeze alan bir sanatçı incelemesi hem de bireysel üretim sürecine dayalı bir araştırma olarak değerlendirilebilir.

Anahtar Kelimeler: Cam, Cam Sanatı, Cam Kaplama, Metal, Kıvılcım, Bernsteining

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Cam Bölümü Tepebaşı, Eskişehir, tel:02223350580-4237, maydin9@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9249-6183

IN THE FOOTSTEPS OF BERNSTEIN: TRACES OF SPARKS ON GLASS SURFACES

Mehmet Aydın[2]

ABSTRACT

As the physical and optical properties of glass are explored and examined in the field of glass art, innovative approaches continue to evolve. One of these approaches is a unique technique developed by American artist Alex Gabriel Bernstein, in which he coats the surface of glass with metal using high temperature sparks. Bernstein directs sparks generated during metal grinding or cutting processes onto the glass surface, leaving behind marks that transform into texture. By utilizing the interaction between light, heat, and material, he achieves extraordinary surface effects. This method, referred to as "Bernsteining," coats the surface of the glass with metal sparks, resulting in both visual and tactile impressions. This paper discusses Bernstein's artistic approach and technical process, focusing on his experimental relationship with the material and his creative practice. In addition, the final section of the paper presents personal applications inspired by this technique, along with the technical challenges encountered and observations on material behavior. This study can be considered both as an artist-focused analysis centered on the material-experiment relationship and as a research piece based on an individual production process.

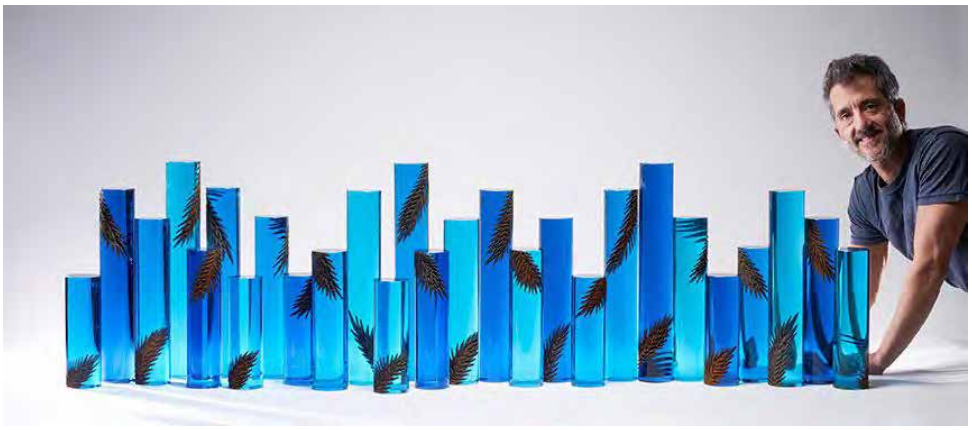
Keywords: Glass, Glass Art, Glass Coating, Metal, Spark, Bernsteining

[2] Asst. Prof., Anadolu University, Faculty of Fine Arts Department of Glass, Tepebaşı, Eskişehir, phone: 02223350580-4237, maydin9@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9249-6183

GİRİŞ

Cam sanatı tarih boyunca malzemenin fiziksel, kimyasal ve optik özelliklerini keşfetme çabalarıyla gelişmiş ve çağdaş sanat pratiklerinde sürekli dönüşen bir alan hâline gelmiştir. Shen'in (2022) de belirttiği gibi, "Çağdaş sanat, kullanılan araçlar, malzemeler ve algılama yöntemleri bakımından sanatın sınırlarını sürekli zorlar; böylece önceden kabul edilmiş ve yerleşik fikirleri sorgulama ve hatta altüst etme olanağı sunar." Bu yaklaşım, cam sanatındaki yenilikçi ve deneysel arayışların güncelliğini ortaya koyar. Endüstriyel üretim tekniklerinden ilham alan deneysel yaklaşımlar, camın yalnızca şeffaflık ve parlaklık gibi bilinen niteliklerini değil, aynı zamanda geçmiş müdahalelerin izlerini saklayan bir yüzey ve dokusallığın ifade aracı olduğunu görünür kılmaktadır. Bu bağlamda Elbaar'ın (2020) vurguladığı gibi, "camın sanatta belki de en sevilen özelliği, ışığın malzemenin içinden ne kadar güzel parladığıdır." Bu temel nitelik, çağdaş sanatçıların camı hem bir ışık filtresi hem de bir yüzey hafızası olarak değerlendirmesine olanak tanımaktadır.

Bu bağlamda Amerikalı sanatçı Alex Gabriel Bernstein, metal kıvılcımlar kullanarak cam yüzeyde geliştirdiği "Bernsteining" tekniğiyle, cam sanatında yenilikçi bir yaklaşım sunar (Görsel 1). Bernstein, metal taşlama veya kesme işlemleri sırasında ortaya çıkan yüksek sıcaklıktaki kıvılcımları cam yüzeyine yönlendirerek hem görsel hem de dokunsal etkiler taşıyan izler oluşturur. Bu yöntem, cam yüzeyde lokal erime-yumuşama kaynaklı pütürlenme, matlaşma, gözeneklenme ve metalik izler gibi kalıcı dönüşümler yaratır. Böylece ışık, ısı ve malzeme etkileşimi görünür hâle gelir ve yüzey yeni bir anlatı aracına dönüşür. Bu çalışma, Bernstein'ın sanatsal yaklaşımı ve teknik sürecini incelemenin yanı sıra, bu teknikten ilhamla gerçekleştirilen kişisel uygulamalardan elde edilen bulguları, kıvılcım temelli yüzey çalışmalarının çağdaş cam sanatına sunduğu katkıları değerlendirmektedir.



Görsel 1. *Alex Gabriel Bernstein ve eserleri (Alex Bernstein Glass, t.y).*

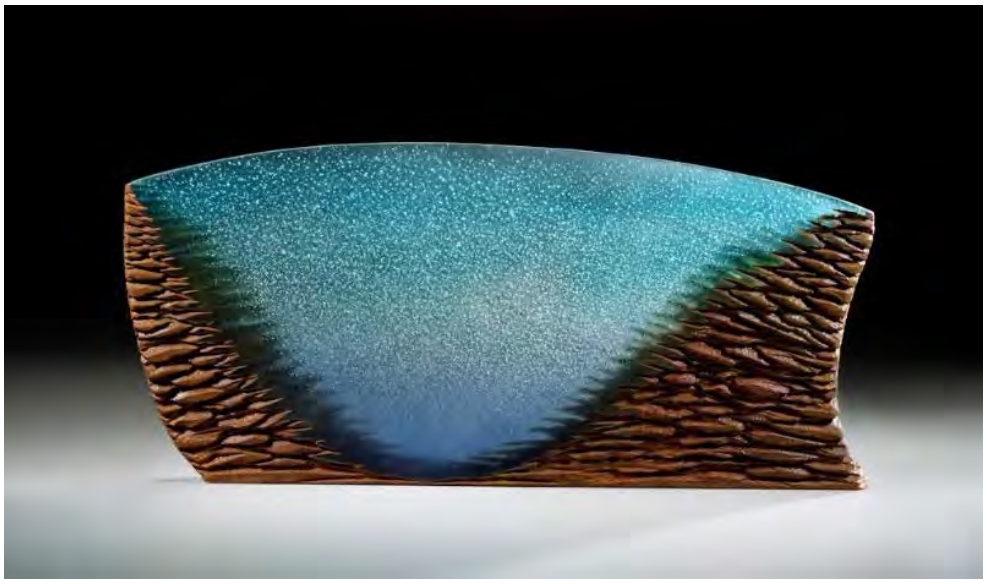
Sanatçı Profili ve Sanatsal Yaklaşım

Alex Gabriel Bernstein, 1972 yılında Kuzey Karolina'nın Spruce Pine kasabasında doğmuştur. Cam sanatına erken yaşlarda, anne ve babası William ve Katherine Bernstein'ın cam sanatçısı kimliklerinden ve Amerikan studio glass hareketinden aldığı ilhamla başlamıştır. Eğitimini 1996'da University of North Carolina at Asheville'de psikoloji alanında tamamlamış, 1998–1999 yıllarında Penland School of Crafts'ta cam üfleme ve döküm üzerine çalışmış ve 2001'de Rochester Institute of Technology'nin School for American Crafts bölümünde cam alanında MFA derecesi almıştır (Schantz Galleries, t.y.; Hooks-Epstein Galleries, t.y.).

Bernstein'ın kariyerinde eğitimci kimliği önemli bir yer tutar: Rochester Institute of Technology'de lisans dersleri vermiş, Cleveland Institute of Art'ta ve Worcester Center for Crafts'ta cam dersleri yürütmüş ve Worcester'da üç yıl boyunca Cam Bölümü Başkanı olarak görev yapmıştır. Ayrıca Pilchuck Glass School (Seattle), Corning Museum of Glass Studio, Penland School of Crafts ve Anoka-Ramsey College gibi saygın kurumlarda öğretmenlik ve atölye yürütücülüğü yapmıştır. 2007'de Asheville'a dönerek kendi stüdyosunu kurmuş ve üretimlerine burada devam etmektedir (Alex Bernstein Glass, t.y.; Hooks-Epstein Galleries, t.y.).

Sanatçının eserleri Philadelphia Museum of Art, Museum of Fine Arts Boston, Corning Museum of Glass, Palm Springs Art Museum ve Glasmuseet Ebeltoft gibi önemli koleksiyonlarda yer almaktadır. Sanatçı eserleriyle, SOFA New York, Habatat International Invitational, Palm Beach 3, WheatonArts GlassWeekend, SCOPE Art Basel, Traver Gallery (Seattle), Hooks-Epstein Galleries (Houston) ve Schantz Galleries (Massachusetts) gibi prestijli sergilerde yer almıştır. 2009 yılında Art Alliance for Contemporary Glass tarafından "21. Yüzyılın Yükselen Yıldızı" (Rising Star of the 21st Century) seçilmiş, Habatat International Invitational'da birden fazla kez "Award for Excellence" ödülüne layık görülmüş ve New Glass Review seçkilerine girmiştir (Habatat Galleries, t.y.; Hooks-Epstein Galleries, t.y.).

Bernstein'ın sanatsal yaklaşımı, doğa, zaman ve malzeme süreçleriyle kurduğu estetik diyaloğa dayanır. Oksidasyon, erozyon, büyüme ve çürüme gibi doğal süreçlerden metaforlar üretir; ışıkla dolu, katmanlı, kesilmiş ve parlatılmış yüzeylerle camın hem şeffaf hem opak potansiyelini araştırır (Görsel 2). Sanatçının üretiminde cam yüzeyi bir "hafıza alanı" olarak ele alınır, zamanın ve enerjinin bıraktığı izler heykelsi bir dile dönüştürülür (Galeries Bartoux, t.y.; Lahaina Galleries, t.y.).



Görsel 2. *Alex Gabriel Bernstein'in özgün tekniğiyle ürettiği cam eser (Alex Bernstein Glass, t.y).*

"Bernsteining" Tekniği

Bernstein'ın çağdaş cam sanatına en özgün katkılarından biri "Bernsteining" olarak adlandırılan, yüksek sıcaklıktaki metal kıvılcımlarının cam yüzeyine anlık füzyon sonucu yapışmasıyla cam yüzeyinin metalle kaplanması tekniğidir. Cam sanatı terminolojisinde füzyon, iki veya daha fazla cam parçasının kontrollü bir fırın ısısı altında yüzeylerinin yumuşayarak birbirine kaynaşması işlemidir (Thwaites, 2011). Bernsteining tekniğinde ise bu kaynaşma, fırın yerine metal kıvılcımların yarattığı ani ve lokal ısı ile sağlanır, böylece cam yüzeyinde mikro ölçekte erime ve kaynaşma meydana gelir. Sanatçı, bu tekniği yüksek lisans eğitimi sırasında babasının atölyesinde çalışırken çelikten sıçrayan kıvılcımların cam yüzeye yapıştığını gözlemlemesiyle keşfetmiş; bu rastlantısal olay, ilerleyen süreçte kontrollü bir yüzey işleme yöntemine dönüşmüştür.

Bernstein, metal taşlama sırasında ortaya çıkan sıcak kıvılcımları cam yüzeyine bilinçli olarak yönlendirerek kalıcı izler oluşturmayı keşfetmiş ve bu süreci geliştirerek bugün "Bernsteining" olarak bilinen tekniği ortaya koymuştur. Bu yöntem, cam yüzey ile metalin kontrollü biçimde bütünleşmesini sağlayarak eserlere hem görsel hem de kavramsal bir derinlik kazandırır (Görsel 3). Bernstein, bu keşfi kişisel bir sır olarak saklamak yerine atölye çalışmaları ve canlı gösterimler aracılığıyla paylaşmış, diğer sanatçıları da cam-çelik füzyonunu deneyimlemeye ve geliştirmeye teşvik etmiştir.



Görsel 3. *Alex Gabriel Bernstein'in özgün tekniğiyle ürettiği cam eser (Alex Bernstein Glass, t.y).*

Yüksek sıcaklıktaki metal kıvılcımlar, yüzeye temas ettikleri anda camın temas noktalarını anlık olarak ısıtarak lokal bir erime-yumuşama etkisi yaratır. Bu sayede metal parçacıkları füzyon yoluyla cama tutunur ve cam yüzeyinde pütürlenme, gözeneklenme ve metalik renklenmeler oluşur. Ortaya çıkan bu katman, cam yüzeyini hem görsel hem de dokunsal açıdan zenginleştirir. Bernstein, kıvılcım açısını, taşlama hızını ve uygulama süresini değiştirerek yüzeydeki izlerin yoğunluğunu ve estetiğini kontrol eder, böylece ışık, ısı ve malzeme etkileşimiyle yeni bir anlatım dili kurar (UrbanGlass, 2021).

Bernsteining tekniği, klasik soğuk cam işleme (cold working) tekniklerinden farklıdır. Taşlama, kesme, parlatma gibi mekanik aşındırma işlemlerinin aksine, bu teknikte yüzeyde ısısal bir etki ve metal kalıntısı da oluşur. Böylece cam, yalnızca mekanik olarak değil, termal olarak da dönüştürülür. Bu yönüyle teknik, çağdaş cam sanatında yüzeyin bir "malzeme hafızası" ve "izsel anlatı" alanına dönüşmesini sağlayan yenilikçi bir yöntem olarak öne çıkar (UrbanGlass, 2021).

Sanatsal ve Kavramsal Boyut

Bernstein'ın kıvılcımlarla cam yüzeyde oluşturduğu izler, yalnızca fiziksel bir işlem değil, aynı zamanda kavramsal bir jest olarak değerlendirilebilir. Sanatçı, camın pürüzsüz ve şeffaf yapısını bozarak yüzeyi bir "hafıza alanı"na dönüştürür (UrbanGlass, 2021). Bu yüzey, kıvılcımın bıraktığı izler ve metalik lekeler aracılığıyla hem süreci hem de enerjiyi kaydeder.

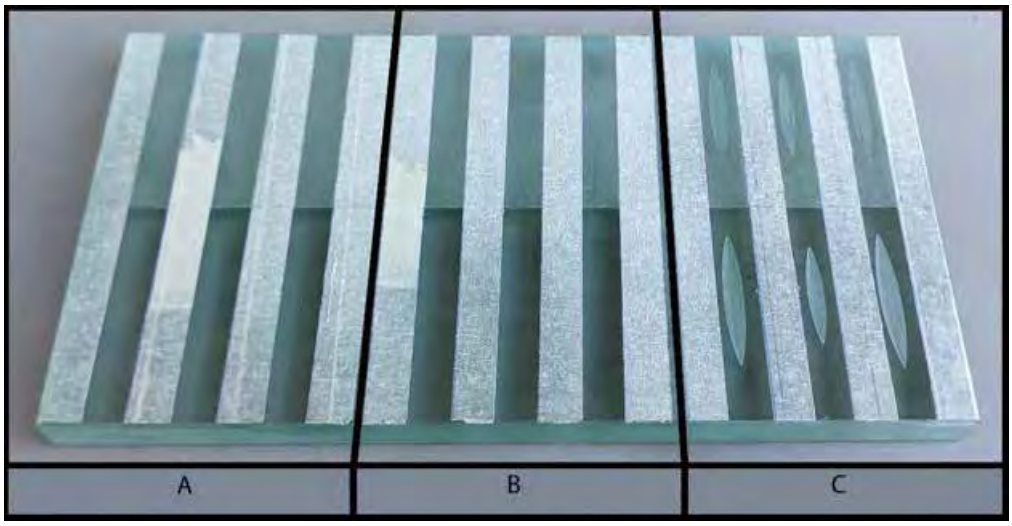
Bu yaklaşım, çağdaş cam sanatında malzeme ve süreç odaklı üretimlerin önemli bir örneğidir. Shen'in (2022) belirttiği gibi çağdaş sanat, malzemeyi dönüştürerek önceden kabul edilmiş anlamları sorgular. Bernstein'ın eserlerinde bu sorgulama, camın geleneksel saflık ve şeffaflık algısının kırılması ve malzemenin süreç izleriyle görünür kılınması şeklinde gerçekleşir. Böylece izleyici, yalnızca tamamlanmış nesneyi değil, aynı zamanda nesnenin oluşum sürecini de deneyimler.

Kıvılcımların oluşturduğu yüzey dokuları ışıkla etkileşime girerek dramatik yansımalar ve gölgeler üretir; bu da Bernstein'ın heykellerine hem resimsel hem de heykelsi bir derinlik kazandırır (Hooks-Epstein Galleries, t.y.). Dolayısıyla Bernsteining, hem malzeme dönüşümünü hem de zamanın izini görünür kılan bir sanatsal ifade aracı olarak çağdaş cam sanatında özgün bir konuma sahiptir.

Kişisel Uygulamalar ve Deneysel Süreç

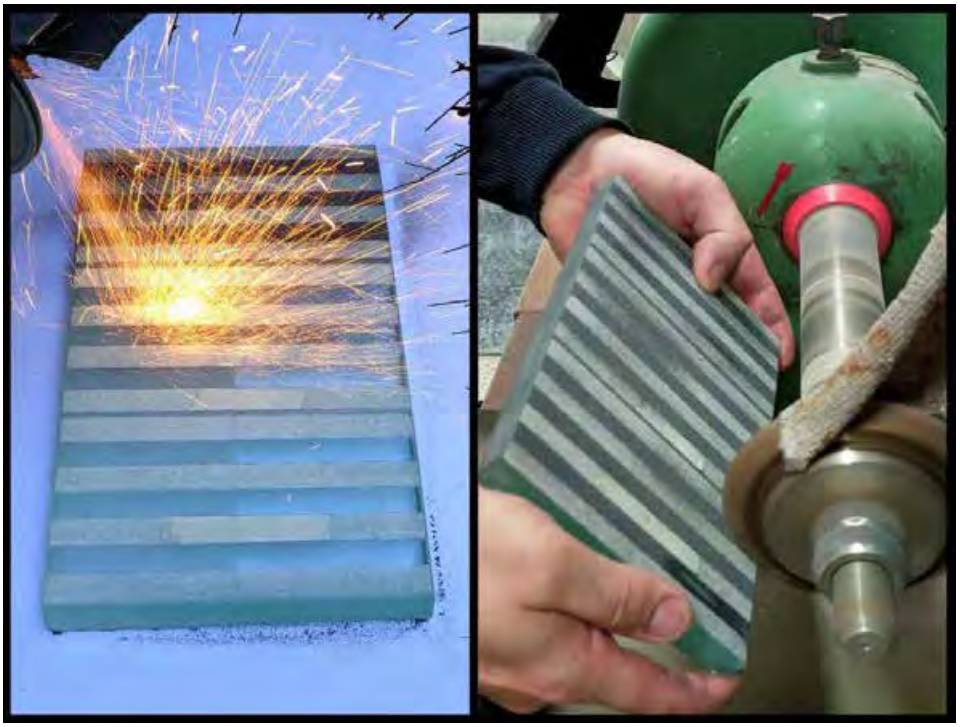
Bu çalışma kapsamında gerçekleştirilen uygulamalar, kıvılcımın cam yüzeyinde tutunmasını etkileyen yüzey özelliklerini gözlemlemeye ve farklı yüzey hazırlıklarının sonuçlarını karşılaştırmaya odaklanmıştır. Bu süreçte el taşlama makinesi ve demir profil kullanılmıştır. Demir profilin tercih edilme nedeni, uygulama sonrası yüzeyde oluşan metal tabakasının zamanla oksitlenerek renk değiştirmesini sağlamak ve eserlere zaman içinde değişen bir estetik katman eklemektir. Böylece üretim yalnızca anlık bir eylemle sınırlı kalmamakta zamanla dönüşen bir görsel deneyime dönüşmektedir. Bu yaklaşım Bernstein'ın eserlerinde de görülen "zamanın izleri" kavramıyla kavramsal bir paralellik kurar ve eserin yalnızca üretim anını değil, zamanla gelişen sürecini de izleyiciye aktarmayı amaçlar.

Uygulamada öncelikle deneysel bir süreç izlenmiş, bu amaçla bir düz cam plaka hazırlanmış ve üç ayrı alan oluşturulmuştur. Her alan, kıvılcımın kumlu ve parlak (kumsuz) cam yüzeylerdeki davranışını incelemek amacıyla ikiye ayrılmış, metal kaplanması hedeflenen yüzeyler açıkta kalacak şekilde kâğıt bant ile maskelenmiştir. İlk alanda, önce kıvılcım uygulaması yapılmış, ardından metal kaplanmış yüzeyler kazıma işlemine tabi tutularak ortaya çıkan görsel ve dokusal değişimler gözlemlenmiştir (Görsel 4-A). İkinci alanda, yalnızca kumlama işlemi uygulanmış ve parlak cam yüzeylerde kıvılcım tutunma farkı değerlendirilmiştir (Görsel 4-B). Üçüncü alanda ise kumlu ve parlak yüzeylere kazıma-oyma işlemleri uygulanarak, kıvılcım sonrası metal kaplamanın bu yüzeylerdeki etkisi değerlendirilmiştir (Görsel 4-C).



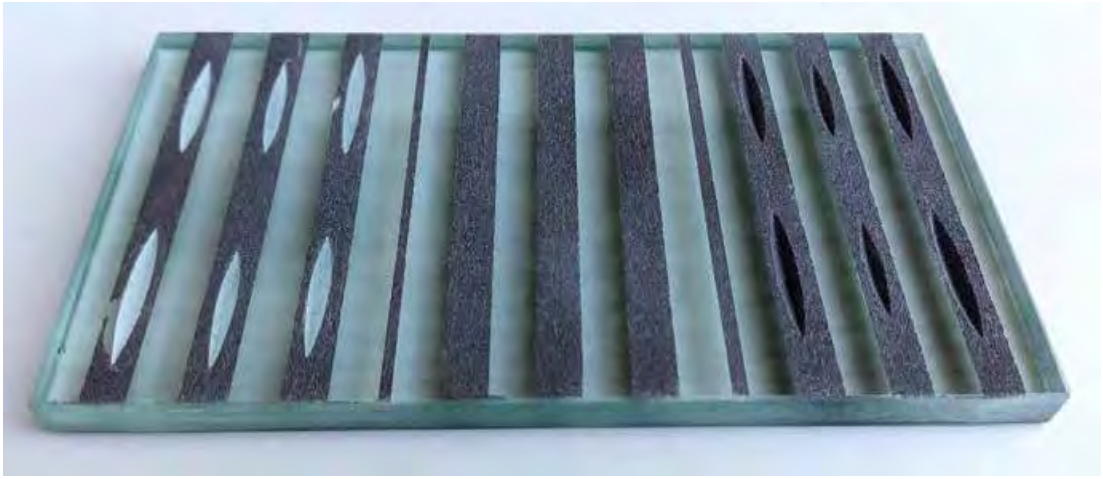
Görsel 4. *Üç alana ayrılmış, maskelenmiş düz cam plaka (Yazarın Kişisel Arşivi).*

Metal kaplanması hedeflenen bölgeler açıkta bırakılarak maskelenen düz cam plaka üzerine, demir profil kullanılarak oluşturulan yüksek sıcaklıktaki metal kıvılcımları yönlendirilmiş böylece "Bernsteining" tekniğiyle cam yüzey metalle kaplanmıştır. Metal kaplama sonrasında plaka üzerinde oluşturulan ilk alanda kazıma-oyma işlemi uygulanmış ve yüzeyde meydana gelen görsel-dokusal değişimler incelenmiştir (Görsel 5). Son olarak, kâğıt bant ile maskelenen alanlar temizlenmiş ve nihai sonuç gözlemlenmiştir.



Görsel 5. *Plaka camın metalle kaplanması ve kaplama sonrası kazıma işlemi (Yazarın Kişisel Arşivi).*

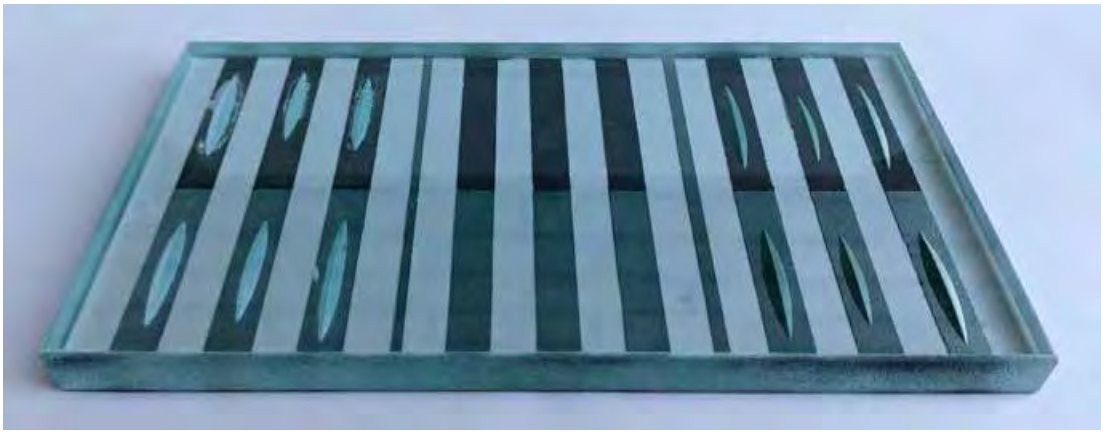
Tekniğin uygulanabilirliğine dair gerçekleştirilen deneysel süreçte, yüksek sıcaklıktaki kıvılcımlar kumlu ve kazıma-oyma işlemi uygulanmış cam yüzeylerine, parlak cam yüzeylerine kıyasla daha kolay tutunmuştur. İlk katman kaplaması sonrasında belirgin bir fark görülmemekle birlikte, parlak yüzeylerde metal kıvılcımlarla kaplanma süreci daha uzun sürmüştür. Metal kaplanmış yüzeylerde yapılan kazıma-oyma işlemleri sırasında metal kaplamalarda kısmi atmalar meydana gelmiştir. Bu bulgu, metal kaplamanın kumlu ve mat cam yüzeylerde daha güçlü bir tutunma sağladığını ortaya koymaktadır. Görsel 6 ve 7'de de görüldüğü üzere, teknik uygulama başarılı bir şekilde sonuçlanmıştır.



Görsel 6. *Metalle kaplanmış düz cam plaka (Yazarın Kişisel Arşivi).*

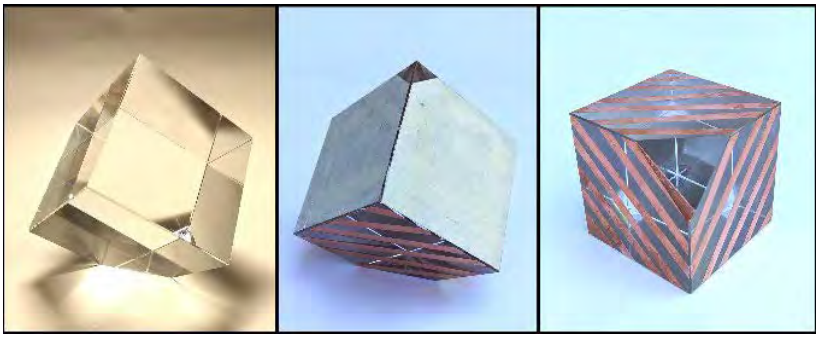
Görsel 6, metal kaplama işlemi gerçekleştirilmiş düz cam plakanın kaplanan yüzeyden görünümünü göstermektedir. Düz cam plakanın konumu, Görsel 4'teki ile aynıdır. Plaka üç alana (sol–orta–sağ) ayrılmıştır. Tüm alanların üst yarısı kumlu-mat, alt yarısı ise parlak cam yüzeylerden oluşur ve bu yüzeylere metal kaplama işlemi uygulanmıştır. Orta alanda yalnızca kumlu-mat ve parlak yüzeylerde kaplama işleminin etkileri görülmektedir. Diğer alanlarda ise sol tarafta metal kaplama sonrası kazıma-oyma işleminin, sağ tarafta ise metal kaplama öncesi kazıma-oyma işleminin sonuçları yer almaktadır.

Görsel 7, metal kaplama işlemi gerçekleştirilmiş düz cam plakanın, kaplama yüzeyi arkada kalacak şekilde parlak yüzeyinden görünümünü göstermektedir. Görselden de anlaşılacağı üzere plaka bu konumda iken kumlu yüzey altta yer almaktadır.



Görsel 7. *Metalle kaplanmış düz cam plaka-ters yönden görünüm (Yazarın Kişisel Arşivi).*

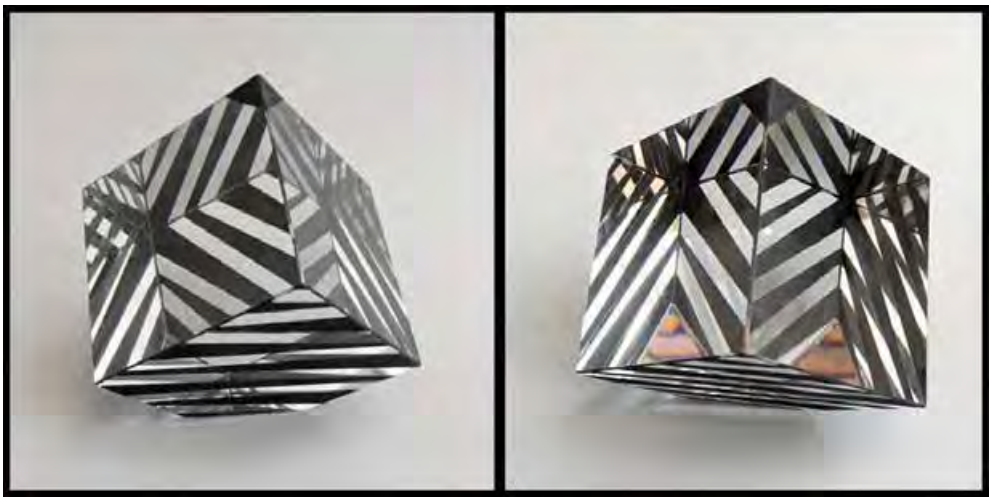
Deneysel sürecin olumlu sonuçlanmasının ardından, tasarım doğrultusunda ilk olarak kristal cam bir blok üzerine maskeleme işlemi uygulanmıştır (Görsel 8). Maskelenmiş cam blok üzerine yüksek sıcaklıktaki metal kıvılcımlar yönlendirilerek cam yüzey kaplanmıştır (Görsel 9). Kaplama işleminin tamamlanmasının ardından maskeleme bantları dikkatlice temizlenmiş ve süreç sonlandırılmıştır. Ortaya çıkan nihai eser Görsel 10'da sunulmaktadır.



Görsel 8. *Kristal blok cam-Maskelenmiş kristal blok cam (Yazarın Kişisel Arşivi).*



Görsel 9. *Metal kaplama işlemi (Yazarın Kişisel Arşivi).*



Görsel 10. *Metal kaplama yapılmış kristal cam eser, Farklı Açılar (Yazarın Kişisel Arşivi).*

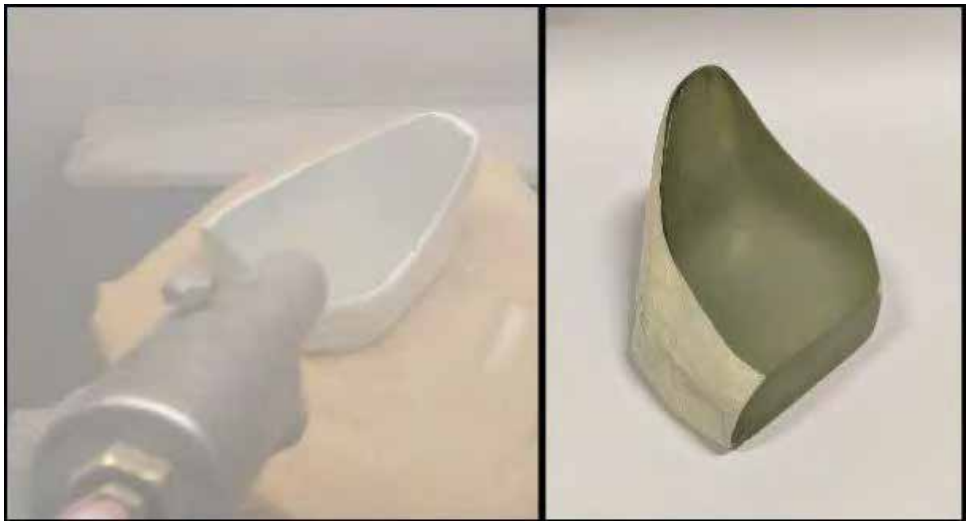
Kristal cam blok üzerinde gerçekleştirilen uygulamanın ardından, tekniğin farklı form ve yüzeylerdeki etkilerini gözlemlemek amacıyla iki ayrı cam tasarımı hazırlanmıştır. Öncelikle soğuk cam işleme teknikleriyle şekillendirilen cam kütlelerin tüm yüzeyleri parlatılmıştır (Görsel 11–12). Sonrasında, üretilen tasarımlardan birinde metal kaplanacak iki yüzey kumlanmış (Görsel 13); diğer tasarımda ise optik bir etki elde etmek amacıyla bir yüzeye kazıma-oyma işlemi uygulanmış, metal kaplanacak diğer yüzeyler parlak bırakılmıştır. Tasarımlara uygun şekilde kâğıt bant ile maskelenen eserler, önceki örneklerde olduğu gibi metal kıvılcımlar yönlendirilerek kaplanmıştır (Görsel 14).



Görsel 11. *Soğuk cam işleme tasarımı üretim aşaması (Yazarın Kişisel Arşivi).*



Görsel 12. *Soğuk cam işleme tekniği ile üretilmiş tasarımlar (Yazarın Kişisel Arşivi).*



Görsel 13. *Kumlama işlemi, kumlama yapılmış cam (Yazarın Kişisel Arşivi).*



Görsel 14. *Maskelenen camlar ve metal kaplama aşaması (Yazarın Kişisel Arşivi).*

Soğuk cam işleme teknikleriyle üretilen tasarımların, metal kaplama işlemi sonrasındaki sergilenmeye hazır son halleri aşağıda sunulmuştur (Görsel 15).



Görsel 15. *Metal kaplama yapılmış iki adet cam eser – Farklı açılar (Yazarın Kişisel Arşivi).*

Çalışma kapsamında metal kıvılcımlarının farklı bir teknikle üretilmiş cam eser üzerindeki etkilerini gözlemlemek amacıyla, son olarak üfleme tekniği ile yapılmış bir vazo üzerinde uygulama gerçekleştirilmiştir. Üfleme tekniği ile üretilen çift renkli vazonun yüzeyinde öncelikle kazıma-oyma işlemi yapılarak rölyef etkisi oluşturulmuştur. Bu işlemin ardından çukur alanların bir kısmı açıkta bırakılarak maskeleme yapılmış ve metal kıvılcımlarla kaplama işlemi gerçekleştirilmiştir (Görsel 16).



Görsel 16. *Maskelenmiş vazo, kaplama işlemi, metal kaplanmış vazo (Yazarın Kişisel Arşivi).*

Tüm süreçler sonunda elde edilen sonuçlar, kumlama, kazıma, maskeleme ve parlak yüzey hazırlıklarının; kıvılcım tutunma yoğunluğu, yüzeyde oluşan metalik katmanların dağılımı ve optik etkiler üzerinde belirleyici olduğunu ortaya koymuştur. Böylece, kıvılcım uygulamasının cam yüzeyde deneysel bir ifade alanı açarak hem görsel hem de dokunsal bir zenginlik yarattığı

gözlemlenmiştir. Daha önce de değinildiği üzere, kaplamalarda demir profil kullanılması sayesinde yüzeylerin zamanla oksitlenmesi ve eserlerin değişen, dönüşen bir estetik değer kazanması hedeflenmiştir. Bu amaçla üretilen dört eserin metal kaplamalarına üç gün boyunca tuzlu su uygulanmış ve sürecin sonunda istenilen düzeyde oksitlenme sağlanmıştır. Oksitlenme süreci devam etmekte olup, zaman içinde yeni görsel ve kavramsal katmanlar üretmeye devam etmektedir. Oksitlenmiş yüzeylere ait görseller Görsel 17'de sunulmaktadır.



Görsel 17. *Oksitlenmiş metal kaplamalı eserlerin farklı açılardan görselleri (Yazarın Kişisel Arşivi).*

SONUÇ

Bu çalışma Alex Gabriel Bernstein'ın "Bernsteining" olarak adlandırılan yenilikçi tekniğini hem sanatçı pratiği hem de teknik süreçler bağlamında ele almış, bu teknikten ilham alınarak gerçekleştirilen bireysel uygulamaları ve deneysel gözlemleri ortaya koymuştur. Çalışma sonucunda, kıvılcım temelli metal kaplamanın cam yüzey üzerinde yalnızca görsel bir efekt yaratmadığı, aynı zamanda yüzeyin fiziksel ve kavramsal anlamda dönüştürücü bir alan haline geldiği anlaşılmıştır.

Uygulamalarda elde edilen veriler, yüzey hazırlıklarının kıvılcım tutunma yoğunluğu üzerinde belirleyici rol oynadığını göstermektedir. Kumlama ve kazıma-oyma gibi pürüzlülük artırıcı işlemler, metal parçacıklarının cama mikro ölçekte füzyon yoluyla tutunmasını kolaylaştırmış; parlak yüzeylerde ise kaplama süresi uzamış ve kaplama sonrasında kısmi atmalar gözlenmiştir. Maskeleme teknikleri sayesinde kaplama alanları oluşturularak yüzey üzerinde kontrollü desenler elde edilmiş, bu sayede optik etki ve rölyef derinliği güçlendirilmiştir. Uygulamalarda kullanılan demir profilin oksitlenebilir yapısı sayesinde metal tabakaların zamanla renk değiştirerek eserlerin sürekli bir dönüşüm içinde görünmesini sağladığı ortaya çıkmıştır.

Bernsteining tekniği, cam yüzeyde yalnızca anlık bir eylemin izini değil, zamanla gelişen bir sürecin katmanlarını da görünür kılmaktadır. Oksidasyonun bilinçli olarak teşvik edilmesi, eserleri yaşayan ve zamanla dönüşen bir yapıya kavuşturmuş, böylelikle üretim süreci "tamamlanmış nesne" algısını aşarak dinamik bir deneyime evrilmiştir. Bu yaklaşım, izleyiciyi yalnızca nesneye değil nesnenin geçirdiği süreçlere de tanıklık etmeye olanak tanımaktadır. Işık, ısı ve malzeme arasındaki etkileşim, cam yüzeyi bir "hafıza alanı"na dönüştürürken, kıvılcım izleri ve metalik katmanlar kavramsal bir anlatı dili oluşturmuştur.

Sonuç olarak, bu çalışma hem teknik hem kavramsal açıdan Bernsteining'in çağdaş cam sanatında özgün bir yüzey araştırması yöntemi sunduğunu, cam yüzeyi bir malzeme hafızası ve izsel anlatı alanına dönüştürerek sanatçıya güçlü bir ifade aracı kazandırdığını ortaya koymuştur.

KAYNAKÇA

Alex Bernstein Glass. (t.y.). Artist biography. Erişim tarihi: 23 Eylül 2025, https://alexbernsteinglass.com

Elbaar, N. A., Bennett, B. L., Cook, J. B., & Mauro, J. C. (2020). Coalescence of glass art and glass science. American Ceramic Society Bulletin, 99(4), 30–35. Erişim adresi: https://ceramics.org

Galeries Bartoux. (t.y.). Alex Bernstein – Artist page. Erişim tarihi: 23 Eylül 2025, https://www.galeries-bartoux.com

Habatat Galleries. (t.y.). Artist profile: Alex Bernstein. Erişim tarihi: 23 Eylül 2025, https://www.habatat.com

Hooks-Epstein Galleries. (2018). Alex Gabriel Bernstein curriculum vitae. Houston: Hooks-Epstein Galleries. Erişim tarihi: 23 Eylül 2025, http://www.hooksepsteingalleries.com/alexgabrielbernstein

KMAC Museum. (t.y.). Alex Bernstein biography. Erişim tarihi: 23 Eylül 2025, https://kmacmuseum.org

Lahaina Galleries. (t.y.). Alex Bernstein – Artist page. Erişim tarihi: 23 Eylül 2025, https://lahainagalleries.com/artist/alex-bernstein

Schantz Galleries Contemporary Glass. (t.y.). Alex Bernstein artist statement and biography. Erişim tarihi: 23 Eylül 2025, https://www.schantzgalleries.com

Shen, Z. (2022). How can we understand the relationship between artists and their materials in the production of art glass through modern technology? Art and Society, 1(3), 23–37. https://doi.org/10.56397/AS.2022.12.03

Thwaites, A. (2011). Mould making for glass. London: A & C Black Publishers.

UrbanGlass. (2021). Glass Quarterly conversation with Alex Bernstein. Erişim tarihi: 23 Eylül 2025, https://urbanglass.org

TERMAL GENLEŞME KATSAYISI 104x10^{-7}K^{-1} OLAN ALEVDE ŞEKİLLENDİRİLEN KOYU TURKUAZ (236) KODLU EFFETRE-MORETTİ CAMININ ISIL İŞLEM SONRASI DEĞİŞİMLERİNİN İNCELENMESİ

Göksu Çınar[1], Göktuğ Günkaya[2]

ÖZET

Eski çağlardan bugüne cam üretiminde kullanılan tekniklerden biri, cam çubuk veya tüplerin alevde şekillendirilmesidir. Bu yöntemde genellikle soda-kireç-silika veya borosilikat cam tercih edilir. Camların kimyasal bileşimleri, oluşum mekanizmalarını etkileyerek her birini kendine özgü hale getirir.

Alevde şekillendirme sırasında, kullanılan propan (LPG) ve oksijen gazı oranlarına göre önemli renk farkları ortaya çıkar. Alev karışımındaki farklılıklar, cam ürünün bünyesinde gözlemlenebilen değişimlere yol açar. Bu nedenle, istenilen sonucu elde etmek için şalomadaki en uygun gaz ayarının bilinmesi gerekir. Ancak, propan (LPG) ve oksijen gazı miktarlarının cam üzerindeki renk değişimleri hakkında yeterli bilgi bulunmamaktadır.

Bu araştırmanın amacı, alevde şekillendirme tekniğiyle soda-kireç-silika camdan üretilen ürünlerin oluşum sürecinde, propan ve oksijen farklılıklarının renk ve ton üzerindeki etkisini incelemektir. Camın renk değişimine artistik amaçla müdahale edilmediğinde, elde edilen ürünün vermek istediği sanatsal ifadenin bundan etkilenmesi mümkündür. Ayrıca, bazı renkli ticari camlarda ısıl işlem sonrası renk ve ton farklılaşmaları görülebilmektedir. Bu kapsamda, alevde çalışma sırasında şalomadan çıkan alev karışımının belirlenen parametrelere bağlı olarak renkli camlarda oluşturduğu renk ve ton değişimleri bu çalışmada ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Cam, Alevde şekillendirme tekniği, Alevde şekillendirmede renk değişimi, Şaloma, Artistik amaçlı soda-kireç silika camı, Effetre camı, Cam sanatı

[1] Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Cam Anasanat Dalı, goksu0512@hotmail.com, Orcid No: 0009-0009-5604-0857

[2] Doçent Doktor, Anadolu Üniversitesi Cam Bölümü - Sanat ve Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi, ggunkaya@anadolu.edu.tr, Orcid No: 0000-0002-0821-7170

AN INVESTIGATION INTO THE POST-HEAT TREATMENT CHANGES OF FLAMEFORMED EFFETRE-MORETTI GLASS WITH A THERMAL EXPANSION COEFFICIENT OF 104×10⁻⁷ K⁻¹, CODE DARK TURQUOISE (236)

Göksu Çınar[3], Göktuğ Günkaya[4]

ABSTRACT

One of the glass techniques used from ancient times to the present is shaping glass rods or tubes in a flame to obtain glass products. Soda-lime-silica or borosilicate glass is often preferred for this method. The chemical compositions of these glasses affect their formation mechanisms, making each unique.

During flame working, noticeable color differences occur depending on the amounts of propane (LPG) and oxygen gas in the flame mixture. Variations in the flame mixture can cause distinct effects in the resulting glass. Therefore, knowing the most accurate oxygen and propane gas settings in the torch is essential to achieve the desired outcome. Yet, information on color tone changes observed in glasses according to different propane and oxygen ratios is still limited.

The aim of this research is to examine how propane and oxygen differences affect product color and tone during the formation stage of soda-lime-silica glass when using the flame working technique. If the color changes are not intentionally adjusted for artistic purposes, the expression a glass product conveys may be influenced by these variations. In addition, some commercial colored glasses show further differences or changes in color and tone after heat treatment.

Within this scope, this study investigates how the flame mixture produced by the torch, under defined parameters, alters the color and tones of colored glasses during flame working.

Keywords: Glass, Flame shaping technique, Color change in flame shaping, Torch, Artistic purpose Soda-Lime-Silica glass, Effetre glass, Glass art

[3] Anadolu University, Institute of Graduate Education, Department of Glass, goksu0512@hotmail.com, Orcid No: 0009-0009-5604-0857

[4] Assoc. Prof. Dr., Anadolu University, Department of Glass - Art and Design Application and Research Center, ggunkaya@anadolu.edu.tr, Orcid No: 0000-0002-0821-7170

GİRİŞ

İtalya'nın Murano adasında gelişen cam ustalığı, özellikle 15. yüzyıldan itibaren şeffaf ve opak camlarda etkili olmuştur (http-1). Bu geleneğin günümüzdeki temsilcilerinden Effetre camı, alevde şekillendirmede sık kullanılan soda-kireç-silika bazlı bir "yumuşak cam"dır (Ertürk, 2017, s. 32). $104x10^{-7}K^{-1}$ genleşme katsayısına sahiptir ve aynı değerdeki camlarla uyumludur (http-2). Orta yumuşaklıkta üretilen bu camlar 33 cm'lik çubuklar halinde satışa sunulur. Örneğin Effetre 236 Turkuaz, opak yapısı ve kolay işlenebilirliği nedeniyle dekoratif çalışmalarda tercih edilmektedir (http-3) (http-4). Camın rengi ışığın emilmesi, saçılması veya yansımasına bağlıdır. Saf oksit camlar genellikle renksizdir; renklenme çoğunlukla metal oksit veya klorür katkılarından kaynaklanır (Calas, Galoisy & Cormier, 2021, s. 1). Farklı genleşme katsayılarına sahip camların birlikte eritilmesi çatlama riskini artırır; bu gerilimler polariskop ile ölçülebilir (Eberle, 1997, s. 26). Stresleri gidermenin en etkili yolu ise kontrollü soğutma ile tavlamadır (Q.Tool, 1945, s. 200). Alevde çalışmada, renk değişimlerinin kontrolü sanatçı açısından kritiktir. Redüksiyon alevi (oksijene göre fazla propan içeren karışım), cam yüzeyinde metalik görünümler oluşturabilir; örneğin bakır oksitli cam kırmızıya, gümüş katkılı cam gri-beyaza dönüşebilir (Simmons, 2010, s. 1586-1587). Effetre 236 koyu turkuaz cam, ısıl işlem sonrası zaman zaman gümüşlenme veya kızıllaşma eğilimi göstermektedir. Bu çalışmada farklı propan (LPG) ve oksijen oranlarıyla oluşturulan alev karışımlarının Effetre 236 turkuaz camındaki renk ve ton değişimlerine etkileri incelenmiştir. Deneylerde gaz akış hızları regülatörlerle sabitlenmiş, oranlar şaloma vanalarıyla değiştirilmiş ve sonuçlar çıplak gözle gözlemlenmiştir. Sonuç olarak, renkli camların kontrollü kullanımı sanatçılara ifade çeşitliliği sunarken, bulguların hem sanatçılar hem de üreticiler için pratik ve ekonomik fayda sağlaması beklenmektedir.

1. CAMIN YAPISI VE CAM TİPLERİNİN BİRBİRİYLE UYUMLULUĞU

Cam, kristalleşmeden katılaşarak amorf hale gelen bir malzeme olup, düzensiz atom dizilimi saydamlık gibi özellikler sağlar. En yaygın cam türleri SiO_2 bazlıdır. Örneğin, soda-kireç-silika camı yaklaşık %70 SiO_2, %10 CaO, %15 Na_2O; borosilikat camı ise %80 SiO_2, %15 B_2O_3 ve %5 Na_2O içerir. Camı oluşturan oksitler "ağ oluşturucular"dır ve tetrahedral yapılar içinde camın iskeletini meydana getirir (http-1). Camların uyumluluğunu belirlemede yalnızca termal genleşme katsayısı (COE) yeterli değildir; benzer sıcaklık ve viskozite değerleri de önemlidir. Isıl işlem sırasında, tavlama sıcaklığından oda sıcaklığına kadar olan viskozite davranışı uyumluluk

açısından belirleyicidir. Aynı COE değerine sahip camların bile uyumsuz olabileceği kanıtlanmıştır (Schwoerer, 2021, s. 1). Termal genleşme katsayısı dilatometre ile ölçülse de tek bir sayı camın tüm davranışını açıklayamaz. Camın mekanik özelliklerinin değiştiği sıcaklık aralığı "değişim ısısı"dır ve kırılganlık veya elastiklik durumunu belirler (http-2). COE değerleri, hammadde bileşimi ve ısıl işlem parametrelerine göre değişir; bu nedenle cam uyumluluğu belirli toleranslarla değerlendirilir. Soğuma sırasında farklı sertlikte camlar iç gerilim oluşturur, ancak uygun tavlama işlemleri ile bu gerilimler dengelenebilir. Sert ve yumuşak camların uyumlu hale getirilmesi zor olsa da mümkündür. Özellikle devitrifikasyon sıcaklığı (yaklaşık 746 °C) civarında yavaş tavlama farklı sonuçlar doğurabilir. Sonuç olarak, cam uyumunu değerlendirmek için sanatçının kullandığı şekillendirme yöntemi dikkate alınmalı; uyum testleri hem COE hem de viskozite üzerinden yapılmalıdır (Schwoerer, 2021, s. 2).

1. MATERYAL VE METOT

Effetre camlarının kimyasal bileşimleri, alev ayarlarına bağlı olarak farklı renk ve ton değişimlerine yol açmaktadır. Şalomada propan (LPG) ve oksijen oranlarının ayarlanması, cam yüzeyinde gümüşlenme veya kızıllaşma gibi sonuçlar doğurabilmektedir. Bu çalışmada Effetre cam kartelasında 236 kodlu koyu turkuaz incelenmiştir. Isıl işlem sonrası oluşan görsel değişimler nedeniyle tercih edilen bu cam, özellikle mercan ve fildişi gibi renklerle birleştiğinde belirgin hatlar oluşturmaktadır. Çalışmada LPG ve oksijen akış seviyeleri %20, %40, %60, %80, %100 olarak belirlenmiş ve bu iki parametrenin kombinasyonlarıyla 25 deney yapılmıştır. Her kombinasyon iki kez tekrarlanarak tutarlılık sağlanmıştır. Denemeler Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Cam Bölümü alevde çalışma stüdyosunda, oksijen tüplerinin 6 bar, LPG tüplerinin ise 3 bar çıkış basıncıyla sabit tutulduğu koşullarda gerçekleştirilmiştir. Sonuçlar tablolaştırılarak görsellerle desteklenmiş; çatlamayan örnekler yeşil onay, çatlaklı olanlar kırmızı çarpı ile gösterilmiştir. Bulgular, sanatçının deneyim seviyesine göre alev büyüklüğünü ayarlamasının önemini ortaya koymuştur. Başlangıçta düşük gaz akışlarıyla çalışılması önerilirken, pratik kazandıkça daha yüksek seviyelere çıkılabileceği belirtilmiştir. Bu araştırma, LPG ve oksijen oranlarının Effetre camındaki renk, ton ve yüzey farklılıklarına etkisini ortaya koyarak sanatçılara kontrollü üretim konusunda yol göstermektedir.

3. BULGULAR

Aşağıda belirtilen gaz akış seviyeleri ve parametrelerde üretim sonucu yapılan gözlemler, cam ile alevde çalışmanın öğrenilmesi aşamalarında yol gösterici olması amaçlanarak sunulmuştur.

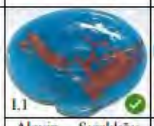
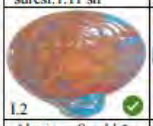
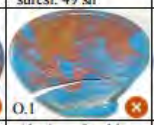
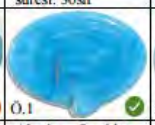
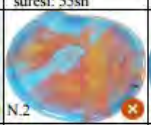
Tablo 1 *Gaz akış seviyelerinin görsel tablosu (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

	%20 Oksijen	%40 Oksijen	%60 Oksijen	%80 Oksijen	%100 Oksijen
%20 LPG					
%40 LPG					
%60 LPG					
%80 LPG					
%100 LPG					

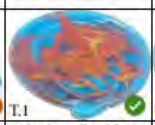
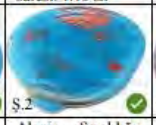
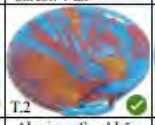
Tablo 2 *Mavi (236) Effetre camına uygulanan ısıl işlemlerin sonuçları (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

	%20 Oksijen	%40 Oksijen	%60 Oksijen	%80 Oksijen	%100 Oksijen
%20 LPG	 A.1	 B.1	 C.1	 Ç.1	 D.1
	Alevin Sıcaklığı: 265.3°C Ürünün Sıcaklığı: 860.4°C Tamamlanma süresi:2.45 sn	Alevin Sıcaklığı: 157.9°C Ürünün Sıcaklığı: 890.3°C Tamamlanma süresi: 1.41sn	Alevin Sıcaklığı: 176.4°C Ürünün Sıcaklığı: 702.4°C Tamamlanma süresi: 2.51sn	Alevin Sıcaklığı: 127.4°C Ürünün Sıcaklığı: 917.6°C Tamamlanma süresi: 3dk	Alevin Sıcaklığı: 102.9°C Ürünün Sıcaklığı: 885.8°C Tamamlanma süresi: 50 sn
	 A.2	 B.2	 C.2	 Ç.2	 D.2
	Alevin Sıcaklığı: 265.3°C Ürünün Sıcaklığı: 800.1°C Tamamlanma süresi:2.20 sn	Alevin Sıcaklığı: 157.9°C Ürünün Sıcaklığı: 779.7°C Tamamlanma süresi: 1.20sn	Alevin Sıcaklığı: 176.4°C Ürünün Sıcaklığı: 720.9°C Tamamlanma süresi: 3.03 sn	Alevin Sıcaklığı: 127.4°C Ürünün Sıcaklığı: 917.6°C Tamamlanma süresi: 1.57 sn	Alevin Sıcaklığı: 102.9°C Ürünün Sıcaklığı: 898.2°C Tamamlanma süresi: 53 sn
%40 LPG	 E.1	 F.1	 G.1	 Ğ.1	 H.1
	Alevin Sıcaklığı: 270.1°C Ürünün Sıcaklığı: 882°C Tamamlanma süresi:50 sn	Alevin Sıcaklığı: 125.5°C Ürünün Sıcaklığı: 730.4°C Tamamlanma süresi: 1.46 sn	Alevin Sıcaklığı: 145.7°C Ürünün Sıcaklığı: 850.1°C Tamamlanma süresi: 1 dk	Alevin Sıcaklığı: 125.4°C Ürünün Sıcaklığı: 1017.4°C Tamamlanma süresi: 57 sn	Alevin Sıcaklığı: 135.8°C Ürünün Sıcaklığı: 1138.4°C Tamamlanma süresi: 48 sn
	 E.2	 F.2	 G.2	 Ğ.2	 H.2
	Alevin Sıcaklığı: 270.1°C Ürünün Sıcaklığı: 880°C Tamamlanma süresi:1dk	Alevin Sıcaklığı: 125.5°C Ürünün Sıcaklığı: 962.8°C Tamamlanma süresi: 1.10 sn	Alevin Sıcaklığı: 145.7°C Ürünün Sıcaklığı: 836.4°C Tamamlanma süresi: 1.10sn	Alevin Sıcaklığı: 125.4°C Ürünün Sıcaklığı: 1005.9°C Tamamlanma süresi: 55 sn	Alevin Sıcaklığı: 135.8°C Ürünün Sıcaklığı: 912°C Tamamlanma süresi: 37 sn

Tablo 2 *(Devam)*

	%20 Oksijen	%40 Oksijen	%60 Oksijen	%80 Oksijen	%100 Oksijen
%60 LPG	 I.1	 İ.1	 J.1	 K.1	 L.1
	Alevin Sıcaklığı: 247.9°C Ürünün Sıcaklığı: 896.4°C Tamamlanma süresi:1.11 sn	Alevin Sıcaklığı: 175.2°C Ürünün Sıcaklığı: 1015°C Tamamlanma süresi: 1dk	Alevin Sıcaklığı: 192.8°C Ürünün Sıcaklığı: 799.9°C Tamamlanma süresi: 46sn	Alevin Sıcaklığı: 175.8°C Ürünün Sıcaklığı: 1069.9°C Tamamlanma süresi: 38 sn	Alevin Sıcaklığı: 180.9°C Ürünün Sıcaklığı: 1048.1°C Tamamlanma süresi: 44 sn
	 I.2	 İ.2	 J.2	 K.2	 L.2
	Alevin Sıcaklığı: 247.9°C Ürünün Sıcaklığı: 776.9°C Tamamlanma süresi:1dk	Alevin Sıcaklığı: 175.2°C Ürünün Sıcaklığı: 957°C Tamamlanma süresi: 45 sn	Alevin Sıcaklığı: 192.8°C Ürünün Sıcaklığı: 819.4°C Tamamlanma süresi: 49 sn	Alevin Sıcaklığı: 175.8°C Ürünün Sıcaklığı: 1032.8°C Tamamlanma süresi: 30sn	Alevin Sıcaklığı: 180.9°C Ürünün Sıcaklığı: 1132.4°C Tamamlanma süresi: 53 sn
%80 LPG	 M.1	 N.1	 O.1	 Ö.1	 P.1
	Alevin Sıcaklığı: 212.9°C Ürünün Sıcaklığı: 976.1°C Tamamlanma süresi:1.10 sn	Alevin Sıcaklığı: 194.9°C Ürünün Sıcaklığı: 889.4°C Tamamlanma süresi: 55sn	Alevin Sıcaklığı: 220.4°C Ürünün Sıcaklığı: 979.4°C Tamamlanma süresi: 50 sn	Alevin Sıcaklığı: 205.7°C Ürünün Sıcaklığı: 1058.7°C Tamamlanma süresi: 56 sn	Alevin Sıcaklığı: 204°C Ürünün Sıcaklığı: 939°C Tamamlanma süresi: 1.20 sn
	 M.2	 N.2	 O.2	 Ö.2	 P.2
	Alevin Sıcaklığı: 212.9°C Ürünün Sıcaklığı: 910.7°C Tamamlanma süresi: 2 dk	Alevin Sıcaklığı: 194.9°C Ürünün Sıcaklığı: 919.4°C Tamamlanma süresi: 1 dk	Alevin Sıcaklığı: 220.4°C Ürünün Sıcaklığı: 927.9°C Tamamlanma süresi: 45 sn	Alevin Sıcaklığı: 205.7°C Ürünün Sıcaklığı: 1283.7°C Tamamlanma süresi: 1 dk	Alevin Sıcaklığı: 204°C Ürünün Sıcaklığı: 846°C Tamamlanma süresi: 56 sn

Tablo 2 *(Devam)*

	%20 Oksijen	%40 Oksijen	%60 Oksijen	%80 Oksijen	%100 Oksijen
%100 LPG	 R.1	 S.1	 Ş.1	 T.1	 U.1
	Alevin Sıcaklığı: 208.7°C Ürünün Sıcaklığı: 811.9°C Tamamlanma süresi: 2dk	Alevin Sıcaklığı: 213.9°C Ürünün Sıcaklığı: 859.9°C Tamamlanma süresi: 1.20 sn	Alevin Sıcaklığı: 206.5°C Ürünün Sıcaklığı: 1015.9°C Tamamlanma süresi: 1.10 sn	Alevin Sıcaklığı: 210.9°C Ürünün Sıcaklığı: 1017.9°C Tamamlanma süresi: 1 dk	Alevin Sıcaklığı: 248.4°C Ürünün Sıcaklığı: 1166°C Tamamlanma süresi: 34 sn
	 R.2	 S.2	 Ş.2	 T.2	 U.2
	Alevin Sıcaklığı: 208.7°C Ürünün Sıcaklığı: 815.1°C Tamamlanma süresi: 2.10 sn	Alevin Sıcaklığı: 213.9°C Ürünün Sıcaklığı: 779.7°C Tamamlanma süresi: 1 dk	Alevin Sıcaklığı: 206.5°C Ürünün Sıcaklığı: 916.7°C Tamamlanma süresi: 1 dk	Alevin Sıcaklığı: 210.9°C Ürünün Sıcaklığı: 1164.4°C Tamamlanma süresi: 1.10 sn	Alevin Sıcaklığı: 248.4°C Ürünün Sıcaklığı: 864°C Tamamlanma süresi: 1 dk

Ticari olarak üretilen 236 kodlu koyu turkuaz renkli Effetre camı için oksijen gazı ve propan (LPG) değerleri ile 25 farklı kombinasyon oluşturularak deneyler gerçekleştirilmiştir. Yapılan deneylerde elde edilen verilerin tutarlı olması için her bir kombinasyondan 2 adet sonuç alınmıştır. Bu sebeple de toplam 50 adet sonuç (236) koyu turkuaz renk için yukarıda belirtilmektedir.

Şaloma başlığından çıkan alev karışımı için parametre olarak %20 oksijen ile %20 propan (LPG) basınç seviyeleri tercih edildiğinde elde edilen alev oldukça küçüktür. Bu alev camı kolaylıkla eritebilmek için yetersizdir. Güçsüz bir alev karışımı olarak kabul edilmektedir. Sonuca ulaşabilmek için camın ergime süresi uzun zaman almıştır. Değişen parametreler ile yükselen basınç değerleri ile alev büyümektedir. Bu sebeple alevin ve ısıl işleme tabi tutulan camın kontrolü zorlaşmaktadır. Üretimi yapan kişi bu hususlara kendi el becerilerine göre dikkat etmelidir. Düşük basınçlı küçük alev karışımları alevde çalışma tekniğine yeni başlayan sanatçılar için daha uygundur. %60 oksijen, %60 propan (LPG) parametre basınç değerleri büyük alev karışımları içerisindedir. Sanatçının kontrol kabiliyeti arttıkça küçük alev karışımlarından büyük alev karışımlarına geçiş yaparak kolaylıkla üretimlerini gerçekleştirebilirler. Şalomadan çıkan alev basıncı %100 oksijen ve %100 propan (LPG) değerlerinde oldukça büyük ve kontrolsüzdür. Oksijen %20 parametre basıncında tutulup propan (LPG) değerleri yükselse dahi büyük bir alev boyu oluşmamaktadır ancak şalomadan çıkan alev hışırtılı, şiddetli ve dengesiz bir karışımdır. Gözlemlenen sonuçlar sanatçının isteğine göre o renk tonları elde edilmek istenirse tercih edilebilir.

Elde edilen sonuçlar gözlemlendiğinde %40'a kadar propan (LPG) basınç değeri içeren tüm kombinasyonlar ve bazı %60 propan (LPG) basınç değeri içeren kombinasyonlar rahatlıkla renk değişimi gözlemlenmemesi sebebiyle temiz bir mavi rengi sonucuna ulaşılmak isteniyorsa kullanılabilir. %60 oksijen, %20 propan (LPG) kombinasyonlu parametre renk değişiminin gözlenmediği en temiz sonuç olarak örnek gösterilebilir. Deneme numunelerinin uç kısımlarında ufak gümüşlenmeler gözlemlenmektedir. Bunlar tamamlanan deneyler çubuktan ayrılırken uç kısımlarının bağlı olduğu çubuğun ısıtılması sonucunda oluşmuştur. Gözlemlenen bu durum eğer istenirse bir cımbız yardımı ile bünyeden rahatlıkla uzaklaştırılabilir. %60 propan (LPG) ve üzeri kombinasyonlar artistik sonuçlar elde edilmek istenirse tercihe göre kullanılmalıdır. Katmanlı dalgalanmalar ile sarı ve kırmızı tonları içeren son derece artistik sonuçlar elde etmek istenirse %80 oksijen ve %100 propan (LPG) kombinasyonlu basınç değerlerinin alev karışımı tercih edilebilir. %80 propan (LPG) kullanımından sonra parlak metalik yansıma efektli cam sonuçları parçalı olarak gözlemlenmeye başlamıştır. Tamamı gümüşlenmiş bir yüzeyi bulunan parlak metalik

yansıma efektli artistik sonuca ise %20 oksijen ile %100 propan (LPG) basınç değerlerinin kullanımında ulaşılmıştır. Kullanıcının tercih ettiği çeşitli propan (LPG) ve oksijen seviye değerlerine göre üretim sırasında camın kimyasal yapısı değişmekte ve benzersiz renk tonları bulunan sonuçlara ulaşılmaktadır. Bünyesindeki bütünlüğü kaybeden sonuçlara örnek olarak %40 oksijen ile %40 LPG, %40 oksijen ile %80 LPG, %60 oksijen ile %80 LPG, %100 oksijen ile %40 LPG, %100 oksijen ile %60 LPG, %100 oksijen ile %80 LPG kombinasyonlu basınç değerleri gösterilebilmektedir. Bu basınç değerli kombinasyonlar için yapılan her iki numune sonucunda çatlama gözlemlenmiştir. Bazı kombinasyonu yapılan basınç değerleri arasındaki büyük fark bir araya geldiklerinde cam için uygun bir alev karışımı olmamaları sebebiyle cam numunelerinde stres kaynaklı çatlamalara yol açmıştır. Belirtilen numunelerin bazıları üretim esnasında patlayarak etrafa saçılması sebebi ile dağılan tüm parçalar bir araya getirilip fotoğraflanamamıştır. Üretimin sonlanmasının ardından işler ya tavlanmalı ya da kontrollü olarak soğutulmalıdır. Bunun için de işler büyük boyutlu ise tavlama fırınına konulmalı, küçük boyutlu işler ise vermükilit veya elyaf battaniye içerisinde bekletilmelidir. Soğuma işlemi tam olarak tamamlanmamış bir iş eğer erken bir şekilde hava ile temas ederse bünye üzerinde istenmeyen çatlamalara sebep olacaktır. Aksi bir durumla karşılaşılmaması için üretilen cam işin tamamen soğuduğundan emin olunmalıdır. Koyu Turkuaz (236) renk cam için yapılan denemelerden elde edilen 50 ayrı sonuç gözlemlendiğinde;

•A.1, A.2, B.1, C.1, C.2, Ç.1,Ç.2,D.1,D.2 E.1, E.2,G.1,Ğ.1, Ğ.2, İ.1, İ.2, J.1, K.1, K.2 numaralı numunelerde herhangi bir renk değişimi gözlemlenmemiştir. Bir çatlak bulunmamaktadır. Bazılarının uç kısımlarında gözlemlenebilen hafif gümüşlenme numunenin çubuktan ayrılması için çubuğun ısıtılması sonucu bünye ile çubuk arasındaki kısmın tekrar ısı görmesi sebebiyle oluşmuştur ancak bu durum eğer istenirse ya o şekilde bırakılabilir ya da kolaylıkla bünye üzerinden bir el aleti yardımı ile uzaklaştırılabilmektedir.

•I.1, I.2, M.1, M.2, R.2, S.2, Ş.2, T.1, T.2, U.1 numaralı numunelerde renk değişimi olmuştur.

Herhangi bir çatlak bulunmamaktadır.

•D.1, B.2, F.1, H.1, H.2, J.2, L.1, L.2 numaralı numunelerde renk değişimi olmamıştır. Çatlaklar bulunmaktadır.

•N.1, N.2, O.1, O.2, Ö.2, P.1, P.2, R.1, S.1, Ş.1, U.2 numaralı numunelerde renk değişimi olmuştur. Çatlaklar bulunmaktadır.

Yukarıda belirtilen gaz basınç değerleri takip edilerek istenilen sonuçlara sanatçı tasarımına uyacak şekilde kolaylıkla erişebilmektedir.

Yapılan bu parametrik denemelerin sonucunda üç boyutlu artistik bir masaüstü cam obje tasarımı kişisel uygulaması yapılmıştır. Kişisel uygulamada sıcak cam şekillendirme tekniği ile kütlesel camdan tasarlanmış, yazarın sanatsal bakış açısı ile soyutlaştırılarak yorumlanmış bir kuş figürüne yer verilmiştir (Görsel 4.a). Kütlesel olarak tasarlanan cam kuşun gövde yüzeyine (236) kodlu Koyu Turkuaz Effetre camından üretilmiş modüler aplikasyon ile uygulanmış olan arpa formunda tasarlanmış birimler yerleştirilmiştir (Görsel 4.b). Birimlerin her biri serbest çalışma ölçüsünde olup Koyu Turkuaz (236) Effetre camından üretilmiştir.



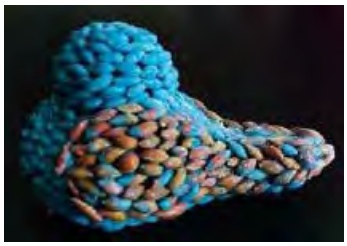
a.)



b.)

Görsel 4. *a.) Kişisel uygulama tasarım eskizi, b.) Modüler gövde tasarımını oluşturan (236) kodlu Koyu Turkuaz Effetre camından üretilen birimler (Yazarın arşivinden).*

Gövde yüzeyi tasarımında artistik olarak kırmızılaşmalar kuşun kanat kısımlarında yoğun olarak kullanılmıştır. Kırmızılaşmış artistik efektli Koyu Turkuaz (236) Effetre cam birimlerle, %80 ve %100 propan (LPG) içerikli alev karışımlarındaki parametrik sonuçlar referans alınarak kişisel uygulama gerçekleşmiştir. Kırmızılaşma efekti kuş figür tasarımının kanat kısımlarında kullanılarak yüzeyde üç boyut etkisi arttırılmış, sanatsal objeye derinlik kazandırılmıştır. Kişisel uygulama sonucunda anlatımda yansıtılmak istenen sanatsal yorum, bu renk camın yarattığı efektlerle kompozisyonda derinlik hissi vermektir (Görsel 5).



a.) Tasarımın yan görünümü



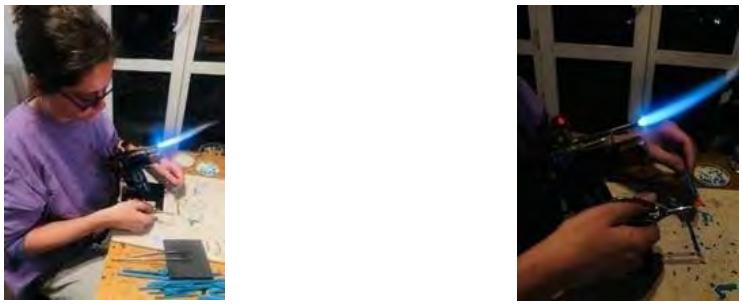
b.) Tasarımın ön görünümü



c.) Tasarımın arka görünümü

Görsel 5. *Deney sonuçları referans alınarak uygulaması yapılan masaüstü cam obje tasarımı kuş figürü (Yazarın kişisel arşivinden).*

Isıl işlem sonrası değişen yüzey görünümleri ile efektli denemeler, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Cam Bölümüne ait alevde çalışma stüdyosunda bulunan teknik ve ortam koşulları içerisinde yapılmıştır. Bu ortam koşullarını sağlayan tüm alevle şekillendirme tekniği ile üretim yapılan stüdyolarda aynı verilerle çalışılarak benzer sonuçlar elde edilebileceği Nero Cam Tasarım San. Tic. Ltd. Şti. alevle şekillendirme stüdyosunda kişisel uygulamanın yapılması ile kanıtlanmıştır (Görsel 6).



Görsel 6. *Nero Cam Tasarım San. Tic. Ltd. şekillendirme stüdyosunda çalışma anı*

(Yazarın kişisel arşivinden)

SONUÇ

Cam malzemenin şekillendirilmesi için kullanılan tekniklerden alevle şekillendirme tekniği küçük ve detaylı cam işçiliği gerektiren işlerin üretimi için sanatçılar tarafından tercih edilmektedir. Sonuçlara diğer tekniklere göre daha hızlı ulaşılır ve cam anında şekillendirilir hatta anlık müdahaleler yapılabilmektedir. Dolayısıyla sanatçı yaratım sürecini bu anlık müdahaleler ile istediği gibi anlamlandırabilir. Aynı zamanda sanatsal ifade olanaklarından biri de organik ve akışkan formların kolaylıkla bu yöntemle uygulanabilme pratiğidir. Soğuk cam şekillendirme tekniği gibi diğer cam şekillendirme yöntemleri ile kombinasyonlara uygundur. İfade biçimi olarak bir sanatçı için bu açıdan alevle şekillendirilmiş cam, ideal bir anlatım yöntemidir. Bu çalışmada yapılan deneyler bir sanatçının ifadesine dönüşecek olan alevde şekillendirilmiş camın ısıl işlem sonrası elde edilen artistik efektleri ile kullanımına ve uygulanabilirliğine yönelik bulgular sunmaktadır. Alevle şekillendirme tekniğinde sanatçı ve tasarımcıların renk skalası bakımından çeşitliliği nedeniyle yaygın olarak tercih ettiği Effetre Glass markası ticari ürünlerinden Koyu

Turkuaz (236) kodlu cam için yapılan geri dönüşler doğrultusunda gümüşlenme ve kırmızılaşma efektlerinin nedenleri çalışma kapsamında denemelerle incelenmiştir. Bu çalışma sanatçı, tasarımcı, uygulayıcı veya atölyelerde çalışanlar için ticari olarak temin edilen renkli camın kendi öz rengi dışında alev karışımı ile oluşabilecek alternatif efektli yeni renk ve renk tonları yapılabileceğini ortaya koymuştur.

TEŞEKKÜR

Bu çalışma BAP (Bilimsel Araştırma Projeleri) birimi tarafından 5YL-2024-2367 no.lu proje kapsamında Yüksek Lisans Tez Projesi olarak desteklenmiştir. Yazarlar Anadolu Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Komisyonu'na ve çalışmanın kişisel uygulamalar kısmını destekleyen Nero Cam Tasarım San. Tic. Ltd. Şti.'ne teşekkür ederler.

DEĞERLENDİRME

Bu araştırma, plastik sanatların bir dalı olan cam sanatında, alevde çalışma teknikleri üzerine gerçekleştirilmiştir. Effetre (236) Koyu Turkuaz camı sistematik olarak farklı propan (LPG) ve oksijen ayarlarında ısıl işleme maruz bırakılmıştır ve bunun sonucunda renk ve renk tonu değişimlerine ayrıca yüzey efektlerine etkisi incelenmiştir. Camın kimyasal komposizyonu dışında uygulama esnasında kullanılan alev karışımı parametrelerinin de çalışma sonucunu doğrudan etkilediği, cam yüzeyinde çıplak gözle kolaylıkla gözlemlenen gümüşlenme, kırmızılaşma gibi gerçekleşmesi istenen veya istenmeyen artistik efektler ile gösterilmiştir. Bu bulgular bir cam sanatçısı açısından ticari olarak temin edilen renkli camların görülen katalog renklerinden farklı olarak alternatif renk tonlarında ve efektlerde yüzey görünümlerinin elde edilmesinin mümkün olduğunu göstermektedir. Böylece sanatçının izleyiciye aktarmak istediği anlatım olanaklarının yalnızca tek bir renk seçimiyle sınırlandırılmaması sağlanmaktadır. Üretim sürecindeki teknik hassasiyetlere bağlı kalınırsa arzu edilen renk tonları tek bir renk üzerinden sağlanabilmektedir.

Her bir numune sonucu ile istenilen farklı etkilere ulaşılması, camın yapısal bütünlüğünün korunması bağlamında uygun alev karışımlarının önemi gözlemlenmiştir. Yüksek oranda propan (LPG) içeriği olan ve oksijen miktarının propana kıyasla yeterli olmadığı alev karışımı kombinasyonlarında renk tonları üzerinde başarılı örnekler elde edilmiştir. Ancak cam bünye üzerinde çatlama veya bütünlük kaybına rastlanmaktadır. Bu elde edilen sonuçlar ile arzulanan estetik ve teknik başarısı yüksek sanatsal üretimler için uygulama deneyiminin önemi vurgulanmaktadır.

Yapılan literatür çalışmaları sonucunda, Türk Cam Sanatı içerisinde alevde çalışma tekniği kapsamında sistemli olarak incelenen kapsamlı özgün bir bir çalışmanın olmaması bu araştırmanın bilimsel katkısını ve özgünlüğünü pekiştirmektedir. Bu sebeple yapılan araştırmanın hem cam eğitimi veren müfredatlar içerisinde, hem de üretim yapan sanatçılara uygulama kısmında yol gösterici kaynak olma potansiyeli bulunmaktadır. Çalışmanın kısıtlılığı tek bir tip cam ve renk ile çalışılmış olmasıdır. Benzer deneylerin farklı cam tipleri ve renk tonları kullanılarak yapılması cam sanatındaki teknik ifade olanaklarını geliştirecektir. Elde edilen veriler cam sanatıyla ilgilenen herkese katkı sunmakla beraber ileride yapılacak diğer deneysel çalışmalara zemin oluşturmaktadır.

KAYNAKLAR

Calas, G., Galoisy, L., & Cormier, L. (2021, 11 25). The Color of Glass. (d. P. Institut de Minéralogie, Dü.) 04 21, 2025 tarihinde Hal.science: https://hal.science/hal03450046v1/file/Chap%206.2%20-%20The%20Color%20of %20Glass.pdf adresinden alındı

Eberle, B. (1997). Creative Glass Techniques. Asheville, North Carolina, United States of America: Lark Books.

Ertürk, N. (2017, Mayıs). Cam Sanatında Alevde Çalışma Tekniği. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi) Tepebaşı, Eskişehir, Türkiye: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Gwaltney, D. (2009). The Beader's Handbook on Lampwork. Wroclaw, Poland: Amazon Fulfillment .

Heaser, S. (2023, 4). Testing Roman Glass in the Flame. 04 21, 2025 tarihinde Exarc.net: https://exarc.net/issue-2023-4/at/testing-roman-glass-flame adresinden alındı

Jenkings, C. (2004). Making Glass Beads. New York, New York, United States of America : Lark Books.

Karasu, Y. D., & Ay, D. (2000). Cam Teknolojisi Temel Ders Kitabı. Ankara : Meb .

Q.Tool, A. (1945, 04 03). Relaxation of Stresses in Annealing Glass. (N. I. Technology, Dü.) 04 21, 2025 tarihinde https://www.nist.gov/:https://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/jres/34/jresv34n2p199_a1b.pdf adresinden alındı

Schwoerer, D. W. (2021, 01 19). Compatibility of Glasses-COE Does Not Equal Compatibility. 04 19, 2025 tarihinde bullseyeglass.com: https://www.bullseyeglass.com/wpcontent/uploads/2023/02/technotes_03.pdf?srsltid=AfmBOoqWimax42b6bbgJEc_wDx6_ uj8QxZR-DAqmTAnRcDh6tQifVX5o adresinden alındı

Simmons, R. (2010, 07 01). RB Simmons, X-Ray Microanalysis of Art Glass Surfaces, Microscopy and Microanalysis, Volume 16, Issue S2. 04 21, 2025 tarihinde Oxford Academic: https://doi.org/10.1017/S1431927610054681 adresinden alındı

İnternet Kaynakları:

http-1:https://www.unsw.edu.au/science/our-schools/materials/engage-with-us/high-schoolstudents-and-teachers/online-tutorials/ceramics/glass (Erişim: 19.04.2025)

http-2:https://analyzing-testing.netzsch.com/en/applications/ceramics-glass/glass-thermalexpansion-glass-transition-softening (Erişim:19.04.2025)

http-3:https://artistryinglass.on.ca/dark-turquoise-rods-236-by-effetre-glass.html (Erişim: 21.04.2025)

http-4: https://www.nortelglass.com/product/effetre-236-dark-turquoise/ (Erişim: 21.04.2025)

KAZINMIŞ SAYDAM YÜZEYLERİN ELEKTROKAPLAMASI İLE ÇAĞDAŞ CAM TAKI TASARIMLARINDA DOKUNSAL ANLATIM

Nermin Taş[1], Göktuğ Günkaya[2]

ÖZET

Kazınmış saydam cam yüzeyler, tarih boyunca dokunsallığı ve görsel zenginliğiyle dikkat çekmiş ve çağdaş sanat ve tasarımda yenilikçi yaklaşımlara ilham vermiştir. Bu deneysel çalışmada, kazıma yöntemiyle oluşturulan cam yüzeylerin elektrokaplama tekniğiyle birleştirilerek çağdaş cam takı tasarımlarında dokunsal ifadenin nasıl üretilebileceği araştırılmıştır. Cam üzerinde yapılan kazıma işlemleri tarihsel olarak toplumsal ve estetik değerlerin aktarımında önemli bir araç olmuştur. Elektrokaplama ise modern dönemde cam yüzeylerle birleşerek özgün bir metalik görsel etki sağlamaktadır. Takı tasarımında öncelikle sanatsal yaklaşım bir tasarım eskizine aktarılmakta; bu eskiz doğrultusunda cam yüzeyler kazıma tekniğiyle şekillendirilmektedir. Kazıma sonrası elde edilen dokulu cam yüzeyler, elektrokaplama ile metalle buluşarak camın saydamlığı ve metalin katmanlarıyla bütünleşmektedir. Böylece teknik ve estetik yönlerden bütüncül bir dokunsal deneyim ortaya çıkmaktadır. Ortaya çıkan takı nesneleri, ışığın ve dokunun ön plana çıktığı, dokunsal ifadenin çağdaş estetik dilde yeni anlatım olanakları sunduğu gözlemlenmiştir. Sonuç olarak, kazıma ve elektrokaplama tekniklerinin birleşimi, çağdaş cam takı tasarımında yaratıcı bir zemin oluşturmuş ve geleneksel yöntemlerle modern malzemelerin bütünleşmesini sağlamıştır. Bu çalışma, literatürde dokunsallık ve çağdaş mücevher uygulamaları arasında özgün bir bağlantı kurmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dokunsal İfade, Kazınmış Camlar, Elektrokaplama, Çağdaş Cam Takılar, Malzeme Estetiği

[1]Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Cam Ana Sanat Dalı, Eskişehir/Türkiye, nermintas@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0821-7170

[2]Doçent Doktor, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Cam Bölümü, Sanat ve Tasarım Araştırma ve Uygulama Merkezi, Eskişehir/Türkiye, ggunkaya@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0821-7170

TACTILE EXPRESSION IN CONTEMPORARY GLASS JEWELRY THROUGH ELECTROFORMING OF ENGRAVED TRANSPARENT SURFACES

Nermin Taş[3], Göktuğ Günkaya[4]

ABSTRACT

Engraved transparent glass surfaces have historically stood out for their tactility and visual richness, serving as inspiration for innovative approaches in contemporary art and design. This experimental study investigates how engraved glass surfaces combined with electroplating techniques generate tactile expression in contemporary glass jewelry designs. Historically, engraving on glass has functioned as an important vehicle for conveying societal and aesthetic values. In the modern era, the integration of electroforming technology with glass surfaces has enabled the creation of unique metallic visual effects on these surfaces. In jewelry design, the artistic concept is first translated into a design sketch to achieve tactile expression. Guided by this sketch, glass surfaces are shaped using engraving techniques, establishing the initial physical and tangible form of the conceptual idea. The resulting textured glass surfaces are then integrated with metal through electroforming. This fusion combines the transparency and light permeability of glass with the depth created by metal surfaces, offering a technically and aesthetically cohesive tactile experience. The resulting jewelry objects demonstrate the prominence of both light and touch, revealing that tactile expression enables new aesthetic possibilities in contemporary design language. Ultimately, the synergy of engraved surfaces and electroforming fosters creativity and reinterpretation in contemporary glass jewelry design while facilitating a convergence between traditional techniques and modern materials and expressions. This study bridges the gap between tactility and contemporary jewelry applications in existing literature.

Keywords: Tactile Expression, Engraved Glass, Electroforming, Contemporary Glass Jewelry, Material Aesthetics

[3]Anadolu University, Institute of Graduate Education, Department of Glass, Eskişehir/Türkiye, nermintas@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0821-7170

[4]Assoc. Prof. Dr., Anadolu University, Department of Glass - Art and Design Application and Research Center, Eskişehir/Türkiye,ggunkaya@anadolu.edu.tr, ORCID:0000-0002-0821-7170

GİRİŞ

Cam, saydamlık ve ışıkla kurduğu ilişki sayesinde hem sanat hem de tasarım alanında özgün ifade olanakları sunar; malzemenin duyusal/algısal karakteri, özellikle tasarımda kullanıcı deneyimini ve anlam üretimini belirgin biçimde etkiler (Elvin Karana, 2015, s. 17). Dokunsal estetik, bu bağlamda yalnızca yüzey pürüzlülüğü ya da dokuya indirgenmeyip; ışığın saçılması, yansıma ve kırılma davranışlarının aktif keşif yani temasla birlikte ürettiği bütüncül bir deneyim alanı olarak ele alınmalıdır (S. J. Lederman, 2009, s. 1439). Camın kazıma teknikleriyle işlenmesi ise yüzeyin mikro-topografisini değiştirerek hem optik davranışı (ışıltı, dağılım, matlık) hem de dokunma hissini dönüştürür; böylece dokunsal anlatımı güçlendiren yeni kompozisyon ve anlam katmanları oluşur.

Bu çalışmanın problem alanı, saydam cam yüzeylerde kazıma ile elde edilen dokunun, elektrokaplama ile oluşturulan metalik katmanlarla etkileşime sokulmasıyla ortaya çıkan dokunsal ve optik sonuçların takı ölçeğinde sistematik olarak araştırılmasıdır. Cam üzerine doğrudan elektrokaplama yapılabilmesi yüzey iletken hale getirildikten sonra mümkün olduğundan; etkin bir kaplama için sırasıyla aktivasyon ve/veya astar katman süreçleri, banyo kimyası ve akım yoğunluğu gibi parametrelerin dikkatle yönetilmesi gerekir (William D. Callister, 2018, s. 444). Metalik kaplama, camın ışık geçirgenliği ve saydamlığıyla etkileşerek derinlik hissini, yansıma/soğurma dengesini ve sınır bölgelerindeki görsel vurgu noktalarını değiştirir; bu da takı ölçeğinde algılanan dokunsal ifadenin niteliğini belirgince etkiler.

Takı, malzeme deneyiminin bedenle doğrudan temas ettiği, ışık koşulları ve kullanım bağlamına göre sürekli değişen görsel-dokunsal geri bildirim üreten ayrıcalıklı bir tasarım bağlamıdır. Bu ölçekte, kazıma ile elde edilen mikro-doku ve elektrokaplama sonucu oluşan metalik katmanın birlikte kurgulanması hem estetik ifade dilini çeşitlendirir hem de kullanıcı algısında özgün dokunsal anlatım olanakları yaratır. Literatürde, cam kazıma ve elektrokaplama tekniklerinin temelleri kapsamlı biçimde ve genellikle birbirinden bağımsız incelenmiştir. Buna karşın, bu iki yöntemin çağdaş cam takıda dokunsal ifadeyi zenginleştirecek biçimde, bütüncül ve sistematik bir kompozisyon yaklaşımıyla bütünleştirildiği uygulamalı örnekler sınırlıdır. Bu çalışma, bu eksikliğe yönelik bir katkı üretmeyi hedeflemektedir.

Amaç ve Kapsam

Bu çalışma, kazınmış saydam cam yüzeylerin elektrokaplama ile bütünleştirilmesi yoluyla çağdaş cam takıda dokunsal anlatımı artıran, tekrarlanabilir bir tasarım-üretim çerçevesi sunar. Tasarım eskizlerinden başlayan süreçte, N1-N2-N3 prototipleri üzerinden kazıma ile oluşan

mikro-topografilerin metal katmanlarla optik ve haptik açıdan nasıl dönüştüğü gösterilir. Camın saydamlığı ve ışık geçirgenliği, metal katmanların yarattığı derinlikle birleşerek teknik-estetik açıdan bütüncül bir dokunsal deneyim üretir ve geleneksel cam–metal işçiliğiyle modern yüzey mühendisliği arasında yaratıcı bir köprü kurar.

Haptik algı, kutanöz ve kinestetik bilgileri birleştirerek nesneleri aktif dokunmayla keşfetmeyi ve malzeme özelliklerini kavramayı sağlar (S. J. Lederman, 2009, s. 1439); takıda bu eşikler, estetik kadar bilişsel/duygulanımsal değer de taşır(Perricone, 2007, s. 91).

Kapsam, yalnızca saydam renksiz düz cam (float) ile sınırlıdır; bu tercih, uygulama kolaylığı ve işlem sonrası net yüzey algısı nedenleriyle yapılmıştır(Seziş, 2016, s. 5).

Metal katmanlandırma, iletken pirinç astar üzerine bakır kaplamadan oluşur; nikel ve gümüş kullanılmamış, ancak gerektiğinde bakır üzerine altın kaplama mümkündür. Bu sıra, yapışma, renk altyapısı, kenar büyümesi ve oksidasyon direnci gibi gereksinimlere yanıt verir (Blau, 2000, s. 614).

Yalıtkan cam üzerinde kaplama için iletken bir astar şarttır; endüstride MOSL + kimyasal bakır gibi yaklaşımlar yaygındır (Raihei Ikumoto, 2025, s. 2093). Yalıtkan yüzeylerde doğrudan tohum ve kaplama için yöntemler nanoteknoloji boyutuna ulaşmış ve çok çeşitli türleri bu bağlamda belgelenmiştir (F. Raynal, 2010, s. 120). Camda kaplama çoğu zaman estetik/dekoratif amaçlıdır: parlak-mat metalik görünümler, patine etkiler ve doku-renk varyasyonlarıyla sanatsal ifade hedeflenir (Manafidizaji, 2015, s. 26-30).

1. LİTERATÜR /KURAMSAL VE KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Dokunsallık, Malzeme Estetiği ve Algı

Dokunsal algı, keşif temelli el hareketleriyle yüzey topografisi ve termal ya da tribolojik ipuçlarının bütüncül yorumuna dayanır (S. J. Lederman, 2009, s. 1446). Camın saydamlığı ile kazıma yoluyla oluşan mikrodoku ve bunların üzerine eklenen metal katmanların yansıtıcılığı birlikte düşünüldüğünde, ışık saçılımı ile parmak ucunda hissedilen “eşik” duygusu aynı kompozisyon içinde güçlenir; malzeme deneyimi hem görsel hem haptik düzeyde zenginleşir (Elvin Karana, 2015, s. 27) (S. J. Lederman, 2009, s. 1443). Berenson ‘a göre “tactile values”, eserdeki hacim–kitle–doku niteliklerinin dokunma hayal gücünü (tactile imagination) canlandırması sayesinde, yapıtın hem yaşam benzerliği (life-likeness) kazanmasını hem de dünyaya sağlam bir “dayanak” bulmasını mümkün kılar. Başka bir deyişle, görsel imge dokunsal olarak ikna edici hale geldikçe, nesnenin varlığına dair inancımız pekişir ve algımız gerçekliğe bağlanır. (Perricone, 2007, s. 91).

Kazınmış Cam Yüzeyler: Tarihsel Arka Plan ve Çağdaş Yorumlar

Cam kazıma, ışık saçılımını yönetmek ve ikonografik katmanlar eklemek amacıyla tarihsel süreçte yaygın biçimde kullanılmıştır, günümüzde ise ışık ve şeffaflık manipülasyonu ile sanatsal ifade kazandırılmaktadır (Avcı, 2020, s. 72). Takı ölçeğinde kazıma, optik matlaşma ile parıltı dengesini yeniden kurarken parmak ucu geri bildirimini artırır. Tarihsel ve çağdaş örnekler, cam ile metal birlikteliğinin estetik olanaklarını görünür kılar; örneğin Lalique'in çalışmaları camın saydamlığı ile metalin çizgisel vurgusunu dramatik bir birliktelik içinde okutur (Görsel 1) (Miller, 2003, s. 7).



Görsel 1. *Rene Lalique, "Woman and Flowers", 44,45mm×44,45mm, Kazınmış Cam, Altın ve Elmas Broş, 1904-1905,* (Miller, 2003, s. 16).

Giyilebilir sanat yaklaşımı, camın kırılganlık–sertlik, saydamlık–matlık gibi ikili doğasını bedene taşınan heykelsi formlarla görünür kılar; camın mercek etkisi, ışık kırınımı, opak–transparan geçişleri ve parlatma/kesim sonrası optik derinliği, takı ve büyük ölçekli vücut aksesuarlarında kavramsal anlamı güçlendirir. Camın giyilebilir sanat bağlamında takıyla kurduğu bu diyaloğu; bedenin boyundan bele uzanan formlar, performatif sergileme ve fotoğrafla belgeleme pratikleri eşliğinde ele alır (Yalçın, 2015, s. 59-62-63-75-76-91-92).

"GlassWear" sergisinin küratoryal çerçevesi, camın takıdaki rolünü beş kategoride okur: "Old Glass in a New Guise/ Yeni Kılıkta Eski Cam", "Glass as Chameleon/ Bukalemun gibi Cam", "Glass as Surface and Structure/ Yüzey ve Yapı Olarak Cam", "Glass as Symbol and Metaphor/ Sembol ve Metafor Olarak Cam" ve "Glass as Glass/ Cam gibi Cam"; bu çerçeve, malzemenin ışık, renk ve saydamlık gibi doğasından yararlanan ve buluntu camı yeniden değerleyen yaklaşımları birlikte görünür kılar (Dinoto, 2009, s. 12).

Elektrokaplama: Sanat ve Tasarım Uygulamalarına Yönelik

Elektrokaplama, metal iyonlarının elektrik akımı ile indirgenerek yüzeyde film oluşturması esasına dayanır (Manafidizaji, 2015, s. 24). Yalıtkan bir altlık malzeme olan camın kaplanabilmesi için önce iletken bir astar katman gerekir; bunu takiben yapışması ve renk

altyapısını dengeleyen astar sonrası morfolojiyi ve kalınlığı oluşturan ana metal katman elektrokaplama ile uygulanır (Manafidizaji, 2015, s. 37-40). Cam kaplama ve bezeme yöntemleri hem estetik hem de işlevsel gereksinimlere yanıt veren geniş bir yelpazeye yayılır. Oda koşullarında yapılan uygulamalarda silikat esaslı boyalarla dekal, serigrafi ve aerografi gibi dekoratif işlemler tercih edilirken; köpüren, buzlu, çatlak efektli ya da ton geçişli özel boyalarla görsel doku ve ışık oyunları zenginleştirilir. Daha homojen ve geniş yüzeylerde perde kaplama ve gradyan kaplama gibi yöntemler öne çıkar; inorganik fonksiyonel filmler (metal oksitler, kıymetli metal tabakaları) ise iridizasyon, lüster etkisi ve kimi durumlarda kimyasal/optik dayanım gibi ek faydalar sağlar. Yüksek dayanım gerektiren alanlarda, özellikle alümina borosilikat camlarda, uyumlu oksit filmler kullanılırken; fırın gerektirmeyen organik sistemler (poliüretan, epoksi) ve lazer ya da düşük sıcaklıklı plazma gibi alternatif enerji yaklaşımları, düşük ısıl yükleme ile hızlı ve yüzeye duyarlı kaplama olanağı sunar. Bu çeşitlilik, camın hem dekoratif ifade gücünü hem de kullanım ömrü ve performansını artırmayı amaçlar (V. S. Bessmertnyi, 2003, s. 365).

Sanatsal uygulamalarda elektrokaplama ile işler üreten çağdaş sanatçılardan, Michael Glancy parlak ve ritmik yüzeyler için akımı A=0,34−0,45A aralığında tutarak yüksek parlaklık ve düzenli bir birikim ritmi elde ederken; Kate Fowle Meleney, boncuk ve küçük formlarda yaklaşık V≈0,3V ya da A≈0,1A ile 10–18 saatlik birikim ile çalışmalarını üretir (Manafidizaji, 2015, s. 41-48).

Bu bulgular, sanat/takı ölçeğinde düz cam üzerinde dahi akım dağılımı ve karıştırmanın kenar büyümesi, parlaklık ve dokusal eşiğe etkisi açısından yol göstericidir.

Temiz metal yüzey hazırlığı, yapışmanın önkoşuludur. “Temiz yüzey”, depolanan/uygulanan metal atomlarının temel metale atomik aralık mertebesinden daha kalın bir film engeli olmaksızın yaklaşabildiği yüzey olarak tanımlanır (William Blum, 1949, s. 201).

2. MATERYAL VE YÖNTEM

Üretim bölümünde tanımlanan üç varyanta ait görsel–haptik veri seti, kontrollü koşullarda elde edilmiş fotoğraflar ve sahaya/uygulamaya dayalı gözlem notlarından oluşmaktadır. Bu veri seti, literatür taramasıyla çerçevelenen nitel araştırma yaklaşımıyla incelenmiş; fotoğraf analizi ve betimsel içerik analizi yöntemleri karşılaştırmalı biçimde uygulanarak varyantlar arasında optik tabakalanma, parlama/derinlik algısı ve dokunsal geri bildirim açısından anlamlı örüntüler ortaya konmuştur.

3. UYGULAMA

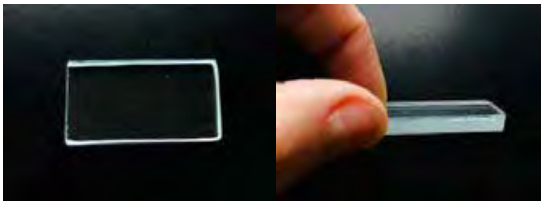
Tasarım Geliştirme



Görsel 2. *Tasarım Eskizleri, "N1,N2,N3", Kişisel Arşiv.*

Tasarım sürecinde ışık–metal dengesi ile dokunsal keşfi birlikte yönlendiren doku adacıkları ve boşluk bölgeleri ritmi, görsel algının ardışık tabakalanmasını ve temasın zamansal sürekliliğini sade biçimde optimize edecek şekilde kurgulanmıştır; kazıma çizgilerinin yönü ve sıklığı, pirinç ile bakır katmanlarının parlaklık düzeyi ve renk alt tonlarıyla nedensel bir ilişki kurarak ışık yansımalarındaki ince farkları ve yarı saydam yansıtma etkilerini kontrol eder, böylece optik derinlik kalibre edilir ve parmak ucunun duyarlılık aralıklarıyla kesişen dokunsal eşikler oluşur; çizgi yönü parmak hareketine paralel ya da çapraz konumlandığında sürtünme profili değişir, çizgi sıklığı arttıkça düşük hız ve düşük basınçta dahi belirgin geri bildirim veren mikro-topografyalar belirir, çizgi derinliği ile kenar keskinliği ise metalin yansıma özellikleriyle uyumlu düşünülerek farklı ışık açılarında değişen parlama eşikleri üzerinden hem görsel hem dokunsal bir eşik gradyanı kurar; bu yaklaşım üç varyantta somutlanır: nabız etkisi veren orta frekanslı ve yön kırılmalı düzen, geniş akış ve yumuşak geçiş üreten düşük frekanslı tutarlı çizgiler ve parıltı matrisiyle basınca duyarlı mikro-titreşimler sağlayan yüksek frekanslı çok eksenli örgü; tüm varyantlar, ışığın geliş açısı, temas hızı ve basınç değiştikçe karşılaştırılabilir bir deneyim spektrumu sunarken, üretimde elektrokaplama koşulları sabit tutularak yalnız doku morfolojisi ve metal alt tonlarının etkileri izole edilir; sonuçta ortaya çıkan sistem, görsel algı ile haptik keşif arasında geri beslemeli bir arayüz kurar ve duyusal eşiklerin ayarlanabilirliği üzerinden süreklilik gösteren bir deneyim üretir.

Üretim



Görsel 3. *Uygulama için kullanılan 4mm kalınlığındaki düz cam, Kişisel Arşiv.*

Bu çalışmada saydam ve renksiz düz cam levhalar kullanıldı (Görsel 3). Tasarım eskizi bağlamında cam levhalar, takı boyutlarına uygun biçimde kesildi; kenarlar çapak ve keskinlikten arındırıldı, yüzeye doku aktarımı kazıma tekniğiyle gerçekleştirildi. Desen, önce kılavuz çizgilerle cam yüzeye aktarıldı. Elmas ya da karbür uçlu kazıma aletleri, elektromotorla kontrollü devirlerde kullanılarak yüzeyde yönlü çizgiler, mat bölgeler ve çapraz taramalar oluşturuldu. Takı boyutlarında dokunsal algıyı güçlendirmek üzere genellikle 500–2000 mikrometre aralığında doku derinlikleri hedeflendi. Desen uygulaması tamamlandığında parçalar, toz ve cam parçacıklarını uzaklaştırmak üzere yıkandı ve kurutuldu (Görsel 4-5-6).



Görsel 4. *N1 kazınmış cam örneklemi-yandan ve detay görünümü, Kişisel Arşiv.*



Görsel 5. *N2 kazınmış cam örneklemi, yandan ve detay görünümü, Kişisel Arşiv.*



Görsel 6. *N3 kazınmış cam örneklemi, Kişisel Arşiv.*

Yüzey hazırlığı, kaplama kalitesini belirleyen en kritik adımdır. Önce cam parçalar üzerindeki yağ ve toz, aseton ile ön temizlikle uzaklaştırıldı. Ardından su bazlı alkali bir temizleyiciyle fırça veya sünger yardımıyla yüzey iyice temizlendi ve bol saf suyla durulandı. Temizliğin

yeterli olup olmadığını anlamak için yüzeye su verildi; su yüzeyi kesintisiz bir film gibi kaplıyorsa temizlik genelde yeterlidir. Cam yalıtkan bir malzeme olduğundan, kaplama öncesi iletkenlik sağlamak için geliştirilen pirinç astar, bir fırça ile uygulanarak yüzeyde görsel süreklilik sağlayacak şekilde ince bir katman olarak sürüldü ve kurutuldu. Amacı hem yapışmayı artırmak hem de sonraki katman için uygun bir renk ve yüzey altyapısı oluşturmaktır. Böylelikle kaplama istenen doku adaları iletken hale getirilmiş oldu (Görsel 7).



Görsel 7. *N1,N2,N3 pirinç astarlı örneklemler, Kişisel Arşiv.*

Elektrokaplama, pirinç astarın cama iletken özellik sağlayabilmesi nedeniyle tek adımda gerçekleştirildi. Tek banyoda doğru akım güç kaynağı kullanıldı ve asitli bir bakır banyosunda ana kaplama bir dakika gibi kısa süreli ve V≈0,5V ya da A≈1,5A düşük akım değerleriyle uygulandı (Görsel 8). Sıcaklık oda sıcaklığına yakın tutuldu, akım değerleri parça boyutuna göre düşük orta aralıkta seçildi ve kenarlarda aşırı birikimi azaltmak için akım yavaşça yükseltilerek başlatıldı. Gerekirse anot katot aralığı ayarlanarak kenar yoğunlaşması kontrol altına alındı. Karıştırma, kaplamanın homojenliğini artırdığı için banyo hafifçe hareketli tutuldu. Hedef kalınlığa ulaşıldığında parçalar durulanıp kurutuldu (Görsel 9).



Görsel 8. *Kaplama esnasında Voltaj ve Akım göstergeleri, Kişisel Arşiv.*



Görsel 9. *Solda ve sağda elektrokaplama öncesi-sonrası örneklemler, Kişisel Arşiv.*

Tank ve donanım seçiminde stüdyo ölçeğine uygun, kimyasallara dayanıklı kaplar tercih edildi. Küçük parçalar için cam kaplar görsel takip kolaylığı sağlasa da kırılgan oldukları bilinciyle

dikkatli kullanıldı. Kaplama esnasında temas gerektiren aletler ve raf sistemleri kaplama işleminden etkilenmemesi için uygun yalıtım malzemeleri (örneğin sert kauçuk veya plastik bazlı kaplamalar) kullanıldı. İşlemler iş güvenliği standartlarında uygulandı.

Değerlendirme sürecinde kaplamanın yüzeyi, yapışma ve homojenlik açısından görsel olarak incelendi. Kaplama kenarlarının ciltle temas eden bölgelerde rahatsızlık yaratmaması için kenarlar hafifçe parlatıldı. Mümkün olan durumlarda kaplama kalınlığı basit yöntemlerle kontrol edildi ve farklı ışık koşullarında optik davranış (parlaklık, matlık, derinlik hissi) gözlemlendi. Dokunsal geri bildirim için parçalar elde yoklanarak notlar alındı.

Örnek Numuneler



Görsel 10. *N1, N2, N3 Bakır kaplamalı kolye uçları, Kişisel Arşiv.*

4. BULGULAR

N1 — Dikdörtgen gövde, üstte kabartı-üçgensel hacim, merkezden dışa açılan şerit kazımalar; bakır vurgularla görsel odak özelliklerine sahiptir.

Biçim/Yapı: Üstte askı halkası bulunan, düşey doğrultuda konumlanmış dikdörtgen bir gövde şeklindedir. Gövdenin üst yarısında, ters yönlenmiş V/üçgensel bir kabartı hacmi yer alır; hacmin omurgası merkezde toplanmaktadır.

Doku/Topografi: Üçgensel kabartının yüzeyi, merkezden kenarlara saçılan oluklu–kama kenarlarıyla rölyef etkisi üretmektedir; dikdörtgen alanın geriye kalan bölümünde koyu–parlak kontrast algısı, kabartının derinliğini vurgulamaktadır.

Optik Etki: Kabartı yüzeyindeki yönlü kıvrımlar, ışığı anizotropik biçimde saçmaktadır; tepe–taban geçişleri “mikro kama etkisi” ile parlama çizgileri ve gölge cepleri oluşturmaktadır.

Haptik Etki: Üçgensel hacmin oluk sıklığı ve eğimleri parmak ucunda yön duyarlılığını artırmaktadır; üstten alta doğru kaydırmada direnç asimetrisi hissedilmektedir. Kompozisyon: Alt alanın sade/saydam bırakılması, üstteki kabartıyı kompozisyonun odak noktası hâline getirmektedir; dikdörtgenin uzun kenarları ile üçgenin eğik kenarları arasında gerilimli bir ritim kurulmaktadır.

Sanatsal beyan: Üstteki V-vari rölyef, ışığı tepe çizgilerinde toplayıp merkeze çeken bir "yakınsama" jesti şeklindedir. Parça, dikkat ve odaklanma duygusunu somutlaştırmaktadır.

Duyusal etki: Merkezden aşağı çöken gölgelemektedir, parmakla yukarıdan aşağı akışta artan dirençle örtüşmektedir; görsel yoğunlaşma ile haptik eşik aynı noktaya kilitlenmektedir.

Bağlamsallaştırma: Minimalist bir çerçeve içinde tek güçlü jest; çağdaş mücevherde görülen "az form–yüksek duyum" yaklaşımına yakındır. Anıtsal bir mimari kırığın takı ölçeğine indirgenmiş hali gibidir.

Olası niyet: İzleyicinin bakışını toplamak, "içeri katlanma" hissi yaratmaktır; takanı dinginlik ve yoğunluk arasında konumlandırmaktır.

N2 — Dar uzun dikdörtgen, ardışık kademeli yüzey, üst üste binen yuvarlatılmış bant modülleri şeklindedir; bakır kenar mikro-kama etkisi oluşturmaktadır.

Biçim/Yapı: Düşey konumlu, köşeleri yumuşatılmış dar-uzun dikdörtgen gövde şeklindedir; üstte minimal bir askı halkası bulunmaktadır.

Doku/Topografi: Gövde boyunca yataya yakın doğrultuda sıralanan kademe/teras benzeri fasetler bulunmaktadır. Her faset, hafifçe eğimli ve komşusuna geçişli; aralarında ince kırık çizgilerle belirlenen eşikler mevcuttur.

Optik Etki: Faset dizilimi, ışık kaynaklarına göre ardışık parlama–sönüm zonları üretmektedir; bu "saten" benzeri bir yansıma ve derinlik hissi vermektedir. Köşelerdeki yuvarlatma, parlamayı yumuşatmaktadır.

Haptik Etki: Kademelerin düzenli aralığı, parmak ucunda ritmik bir tarama hissi oluşturmaktadır; aşağı–yukarı yönlerde sürtünme farkı göreceli olarak düşüktür, yanlamasına hareketlerde eşikler belirginleşmektedir.

Kompozisyon: Minimal gövde formu ile modüler faset ritmi arasında sade ama karakteristik bir bütünlük şeklindedir; takı ölçeğinde hem gündelik kullanım konforu hem de ışıkla canlılık hedeflenmiştir.

Sanatsal beyan: Dar dikdörtgen üzerinde düzenli kademeler, zamansal bir diziyi, nefes gibi tekrarlanan bir ölçüyü çağrıştırmaktadır; disiplinli, sakin, gündelik ritim oluşturmaktadır.

Duyusal etki: Satenimsi parlama şeritleri gözde yumuşak bir geçiş, parmakta dengeli bir tarama hissi vermektedir; abartısız bir konfor estetiği göstermektedir.

Bağlamsallaştırma: “Sessiz lüks” ve taktil minimalizm arasında; yüzey mimarisinin küçük farklarla zenginleştiği bir yaklaşım sunulmaktadır.

Olası niyet: Uzun süreli kullanımda yormayan, fakat ışıkla sürekli küçük sürprizler veren bir eşlikçiyi tasarlamak amaçlıdır.

N3 — Üçgen form, merkezden dışa kıvrımlı şerit, ritmi köşe odaklı yelpaze tipi kazıma şeklindedir; sınırlı bakır katmanlar bulunmaktadır.

Biçim/Strüktür: Askı noktasına yakın bir köşeden dengelenen, geniş tabanlı üçgen gövde şeklindedir. Üçgenin merkezinde küçük bir çekirdek düğüm/viraj, ondan dışarı radyal–spiral akışla açılan bantlar bulunmaktadır.

Doku/Desen: Alternatif parlak metalik (bakır) ve mat açık bantlar, merkezkaç yönelimle kıvrılarak “spiral-zebra” etkisi üretmektedir. Bantlar yer yer kalınlık değiştirmektedir; bu, görsel hızlanma–yavaşlama etkisi vermektedir.

Optik Etki: Yönlü şeritler sayesinde güçlü anizotropik yansıma görülmektedir; bant sınırlarında yüksek kontrast ve yerel parlama eşikleri bulunmaktadır. Farklı aydınlatmada desenin “akıyormuş” izlenimi kuvvetlenmektedir.

Haptik Etki: Bant sınırlarının yükselti-farkları parmak ucuna ritmik mikro-titreşimler iletmektedir; üç köşeye yaklaşırken eğim artışı nedeniyle sürtünme şiddeti değişmektedir.

Kompozisyon: Üçgenin geometrik keskinliği, spiral akışın organik kıvrımıyla dengelenmektedir; askı noktasının köşeye yakın konumu, takıldığında dinamik bir salınım ve yön vurgusu üretmektedir.

Sanatsal beyan: Üçgen gövde üzerindeki spiral/radyal çizgiler, merkezden çevreye yayılan enerjiyi işaret etmektedir; parçanın ruhu ekspresif ve dışavurumcu özelliktedir.

Duyusal etki: Şeritlerin kalın–ince dalgalanması, ışıkta titreşimli bir canlılık hissi; parmakta ritmik mikro vurgu şeklindedir. Algı, sürekli hareket ve yön değişimi hissedilmektedir.

Bağlamsallaştırma: Op-art’tan anizotropik yüzeylere uzanan bir çizgide; aynı zamanda çağdaş mücevherin “hareketle aktive olan yüzey” geleneği özelliğindedir.

Olası niyet: Durağan bir formda akış yanılsaması yaratmak; takanı hareket hâlindeyken parçayı “canlandıran” ortak-yaratıcıya dönüştürmek amaçlanmıştır.

SONUÇ

Çalışma, kazıma ile oluşturulan mikro-topografilerin bakır kaplamayla bütünleştirilmesi sonucunda camın saydamlığı ile metalin yansıtıcılığından oluşan güçlü bir dokunsal ve optik birliktelik elde edildiğini göstermektedir. Kenar bölgelerindeki bakır büyümesi parmak ucunda belirgin bir eşik hissi üretmiş; kaplama sınırlı alanlarda speküler matlık sayesinde görsel odak noktalarını açıklığa kavuşturmuştur. Uygulamada kazıma derinliği için 500–2000 µm aralığı uygun bir başlangıç penceresi sunar. Pirinç astarın 20–30 °C'de ve fırça ile akım gerektirmeden 1–3 dakika gibi kısa sürelerle uygulanması, ince ve sürekli bir iletken film elde edilmesine yardımcı olur. Bakır kaplama için 0.5–1.5 A/dm² aralığındaki akım yoğunlukları ve kademeli süre artışı, kenar yanmalarını sınırlarken hedef kalınlığa ulaşmayı kolaylaştırır. Yalıtkan altlıklarda pirinç astar katman ve doğrudan kaplama için bakır elektrokaplama temelli çözümler stüdyo ölçeğinde alternatif iş akışları için umut vadetmektedir. Cilt temasında konforu artırmak için kaplama kenarlarının mikro-parlatılması ve uygun lak uygulaması önerilir.

Gelecek çalışmalarda; kesit kalınlığı ve yapışma ölçümlerinin genişletilmesi, bakır yerine çeşitli değerli maden katmanları ile elektrokaplama yapılması, kullanıcı çalışmalarıyla haptik tercih haritalarının çıkarılması ve akım yoğunluğu dağılımının iyileştirilmesi hedeflenmektedir. Dokunsal hayal gücünü uyaracak doku/morfoloji tasarımları ile parmak ucu etkileşim ölçümlerinin birleştirilmesi, takıda "dokunsal değerler "in tasarım yönelimli karakterizasyonu için önceliklidir.

KAYNAKÇA

Karana, E., Pedgley, O., & Rognoli, V. (2014). Material Experience: Fundamentals of Materials and Design. Elsevier.

Lederman, S. J., & Klatzky, R. L. (2009). Haptic perception: A tutorial. Attention, Perception, & Psychophysics, 71(7), 1439–1459.

Manafidizaji, A. (2015). Artistik Cam Uygulamalarında Elektrokaplamanın Kullanımı. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

Callister, W.D., & Rethwisch, D. G. (2018). Materials Science and Engineering an Introduction Tenth Edition. New Jersey: WILEY.

Avcı, S. T. (2020). Cam Sanatında Geçmişten Günümüze Cam Kazıma Tekniği ve Kişisel Uygulamalar. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

ASM International (Ed.). (1994). ASM Handbook, Volume 5: Surface Engineering. ASM International.

Miller, F. L., (2003). Master Artist and Jeweler Rene Lalique. Eastern Michigan University.

Seziş, Ü. (2016). Investigation of the Surfaces of Dealkalized and Weathered Float Glass (Master's Thesis). İzmir Institute of Technology, İzmir.

Ikumoto, R., Yamamoto, H., Tachibana, S., Kuramochi, Y., & Kawanishi, M. (2025). Electrolytic copper plating process for glass substrate. 2025 IEEE 75th Electronic Components and Technology Conference (ECTC).

Bessmertnyi, V. S., Min'ko, N. I., Krokhin, V. P., Semenenko, S. V., & Osykov, A. I. (2003). Trends in Contemporary Methods for Decoration of Glass and Glass Articles (A Review). Glass and Ceramics, 60(11–12), 364–366.

DiNoto, A. (2009). Under the Covers: GlassWear: Glass in Contemporary Jewelry. Metalsmith, 29(2), 12–13.

Yalçın, Z. Ö. (2015). Günümüz Takı Tasarımlarında Camın Kullanımı ve Uygulamalar. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sanatta Yeterlilik Tezi.

Perricone, C. (2007). The Place of Touch in the Arts. Journal of Aesthetic Education, 41(1), 90–104.

Raynal, F. (2012). Integration of Electrografted Layers for the Metallization of Deep Through Silicon Vias. In: Electroplating (Eds. D. Sebayang & S. B. H. Hasan). IntechOpen.

William Blum, G. B. (1949). Principles Of Electroplating and Electroforming (Electrotyping). New York, Toronto, Londra: McGRAW-HILL Book Company.

GÜNCEL FİGÜRATİF RESİMDE FİGÜRÜN VE MEKÂNIN PSİKOLOJİK TEMSİLİ: PAULA REGO ESERLERİNDE UZAMSALLIK

Elif Beyaz Kardeş[1]

ÖZET

Figür-mekân ilişkisi, uzun yıllardır sanat tarihinde iki boyutlu yüzey üzerindeki kompozisyonun temel unsurları olarak değerlendirilmektedir. Bu araştırma ise; resim sanatında figür-mekân imgelerinin psikolojik temsil süreçlerini ve izleyicinin bu süreci algılayış biçimlerini, günümüz bakış açısıyla ve algıların eşliğiyle ele almayı amaçlamıştır. Figür-mekân ilişkisi, iki boyutlu yüzeydeki biçimsel özellikleriyle sınırlandırılmadan hem sanatçıdan yüzeye yansıtılan hem de izleyicinin yüzeyden alımladığı psikolojik bir algılama alanı olarak incelenmiştir. Konuyu resim örnekleri üzerinden irdelemek için Paula Rego eserlerinden örnekler verilmiştir ayrıca bu eserlerden bazıları konu çerçevesinde analiz edilmiştir. Paula Rego, figürün mekân içerisindeki temsiline dair çeşitli eserler üretmiştir. Bu eserlerden örneklerle, figür ile mekân arasındaki ilişkinin oluşturduğu imgelerin, izleyici algısında hangi psikolojik süreçlerden geçerek nasıl atmosferik karşılıklar bulduğu incelenmiştir.

Hal Foster'ın, görsel atmosfer ve psikolojik etki kavramları araştırmada ele alınarak, sanat eserinde izleyiciyi etkileyen psikolojik atmosferin görsel unsurlar aracılığıyla nasıl yaratıldığı tartışılmıştır. Bu bildiri figür-mekân ilişkisinin çağdaş temsil biçimlerindeki dönüşümünü, kuramsal referanslar ve sanatçı analizi ile ele alarak hem sanat kuramı hem de güncel sanat pratiği açısından özgün bir katkı sunmayı amaçlamıştır. İzleyicinin algı süreçlerini harekete geçiren mekânsal kurgu biçimlerine dair bir çözümleme sunulmaktadır. Bu bağlamda resimde; gerçeklik, temsil, izleyici etkileşimi ve psikolojik atmosfer kavramları üzerinden figüratif resimde yeni okumalar önerilmiştir. Figüratif resmin günümüz sanat ortamındaki kavramsal zenginliğine katkı sunmak hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Algı, Uzam, Psikofizik, Figüratif Resim, Paula Rego.

[1]Arş. Gör., Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, elifbeyazkardes@anadolu.edu.tr, 0000-0003-4532-4669

THE PSYCHOLOGICAL REPRESENTATION OF FIGURE AND SPACE IN CONTEMPORARY FIGURATIVE PAINTING: SPATIALITY IN THE WORKS OF PAULA REGO

Elif Beyaz Kardeş[2]

ABSTRACT

The relationship between figure and space has long been regarded as a fundamental component of composition on a two-dimensional surface within the history of art. This study aims to explore the psychological representational processes of figure-space imagery in painting, as well as the viewer's perceptual engagement with these processes, from a contemporary perspective and in relation to perceptual experience. Rather than being confined to the formal properties on the surface, the figure-space relationship is examined as a psychological field of perception—both as it is projected from the artist onto the surface and as it is received by the viewer from it. In order to examine this subject through pictorial examples, selected works by Paula Rego have been referenced and analyzed. Rego has produced a variety of works that engage with the representation of the figure within space. Drawing on these examples, the study investigates the psychological processes through which the images formed by the interaction between figure and space are perceived by the viewer, and the atmospheric responses they evoke.The concepts of visual atmosphere and psychological impact, as discussed by Hal Foster, are also addressed in this study. His theoretical framework is used to explore how psychological atmospheres that affect the viewer are constructed through visual elements within the artwork.

This paper seeks to offer an original contribution to both art theory and contemporary artistic practice by examining the transformation of figure-space relations in current modes of representation through theoretical references and artist analysis. A detailed analysis is presented regarding the spatial configurations that activate the viewer's perceptual processes. In this context, the paper proposes new readings in figurative painting by focusing on the concepts of reality, representation, viewer interaction, and psychological atmosphere. Ultimately, the aim is to contribute to the conceptual richness of figurative painting within the contemporary art scene.

Keywords: Perception, Space, Psychophysics, Figurative Painting, Paula Rego.

[2]Arş. Gör., Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, elifbeyazkardes@anadolu.edu.tr, 0000-0003-4532-4669

GİRİŞ

Figür ve mekân ilişkisi, sanat tarihinin en eski dönemlerinden beri var olan, bir görsel temsil unsurudur. Mağara resimlerinden Rönesans resmine, modernizmden güncel sanat üretimlerine kadar figüratif resim, hem biçimsel hem de kavramsal açıdan daima dönüşmekte-değişmekte ve her zaman devam etmektedir. Figüratif resim, resmin doğuşuyla başlayan, sanatın bazı dönemlerinde her sanatçının ona yöneldiği, bazı dönemlerinde ise bazı sanatçıların dışa ittiği, günümüz çağdaş sanata değin uzanan tarihiyle çok geniş bir yelpazededir.

Araştırmanın odaklandığı kısım, sanatçının ürettiği figür-mekan kurgularının oluşturduğu atmosferi ve izleyici tarafından nasıl algılandığını incelemektir. Bu çalışmada, güncel figüratif resmin önde gelmiş isimlerinden Paula Rego'nun eserleri, konu ekseninde incelenecektir. Rego'nun eserleri, yeniden yazılıp çizilen hikayelerin kurguları, gerilimli mekanlar ve insan ilişkilerinin olduğu bir kurgu içerisindedir.

Bu araştırmanın yöntemi, sanat tarihinden kuramsal bir çerçeve oluşturmak ardından seçilen Paula Rego eserlerini çözümlemek şeklindedir. Hal Foster'ın sanat yapıtında psikolojik atmosferin görsel unsurlarla nasıl üretildiğine dair görüşleri de tartışmaya dâhil edilecektir (Foster, 1996). Böylelikle hem sanat kuramı hem de güncel sanat pratiği açısından figüratif resimde figür-mekân ilişkisine dair yeni okumalar önerilecektir.

Figür ve Mekânın Sanat Tarihindeki Yeri

Sanattaki figür ve mekân ilişkisine bakıldığında; farklı tarihsel dönemlerde, farklı kültürlerde, farklı dinlerde yer alırken farklı amaçlarla şekillenmiştir. Antik Yunan fresklerinde figürler çoğunlukla mitolojik anlatıların taşıyıcısı olarak konumlandırılmış, mekân ise dekoratif bir arka plan işlevi görmüştür. Roma fresklerinde ise mimari illüzyonlar aracılığıyla figürlerin derinlikli mekânlarla bütünleştiği görülür. Orta Çağ'da mekân çoğunlukla simgesel düzeyde ele alınırken, figürler dinsel ikonografiyi taşıyan unsurlar olarak öne çıkmıştır (Lynton, 2009).

Rönesans, figür-mekân ilişkisinde köklü bir dönüşüm yaratmıştır. Perspektif unsurunun gelmesiyle mekân, matematiksel bir düzen içinde kurgulanmış ve figürler bu mekânın rasyonel bir parçası olarak temsil edilmiştir. Bu dönemin ardından, modernizm ile birlikte temsil anlayışı sorgulanmıştır. Günümüzde ise figür-mekân ilişkisi, yalnızca görsel bir düzenleme değil, izleyiciyle etkileşim kuran kavramsal bir yapı olarak ele alınmaktadır. Figüratif resim, dijital çağın soyut ve kavramsal yönelimleri karşısında hâlâ güçlü bir anlatım biçimi olmayı sürdürmekte; mekân ve figür kurgusu, izleyicide derin psikolojik etkiler yaratmaktadır (Antmen, 2014). Figüratif betimlemeler; değişen çevresel ortamlar, savaşlar, doğadan kopuş,

biçimsel sorgulamalar, içsel yansımalar gibi pek çok etkenle ortadan çekiliyormuş gibi gözükürken 1950'li yıllarda tekrar görünür olur. Jonathan Fineberg (2014) "Genel olarak figüratif betimleme, Ellilerde hem Avrupa'da hem de Amerika'da bir diriliş yaşadı" diye nitelendirmektedir. Fakat bu diriliş belli ki uzun soluklu değildi. Çünkü "1970'li yıllarda resim eleştirel bakımdan gözden düşmüştü" (Hopkins, 2018, s. 230). Sanatta yeni pratiklerin yaygınlaştığı bir dönemdi. Resim yapmak, tuval ve fırça ile atölyede üretilirken; performans sanatı, arazi sanatı (Land art) gibi farklı malzemelerin devreye girdiği, disiplinlerin iç içe geçerek sanat ortamında vücut bulduğu bir zaman dilimi yaşanmaktaydı. Fakat bu da uzun soluklu değildi. 1980'li yıllara gelindiğinde resim de eski resim değildi, şöyle bir farklılık vardı ki Hopkins (2018) şöyle der: "soyutlamadan öğrenilen derslerle bilinçlenen figürasyon, geniş çaplı bir diriliş yaşamak üzereydi" (s. 230). Soyut dışavurumculuk, kavramsal sanat gibi pek çok hareket, resmin figüratif olmasının sadece doğa temsili demek olmadığının da anlaşılmasını sağlamış olsa gerek.

70'li yıllarda, resim alanındaki hareketleri, Ahu Antmen (2014) şöyle ifade etmektedir;

> "Yeni Dışavurumculuk", 1970'lerden itibaren Avrupa'da ve ABD'de gündeme gelen yeni resimsel yaklaşımların tümünü tanımlamak için kullanılmaya başlanan son derece genelleyici bir terim olarak nitelendirilebilir. Özünde, 1960-1980 sürecine damgasını vuran kavramsal temelli yaklaşımlara bir tür tepki olarak değerlendirebileceğimiz bir anlayış vardır: Yeniden resim, yeniden boya, yeniden figür, yeniden anlatı, yeniden tarih... gibi bir dizi 'geri dönüş', hem modernist sanatın, hem kavramsalcı eğilimlerin dışladığı birçok geleneksel sanatsal unsurun yeniden sahiplenilmesine yol açmıştır (s. 263).

Figüratif resmin tekrar canlandığı bu dönemde, "Avrupa'da muhtemelen dönemin öne çıkan klasik figür ressamı, İngiliz Lucian Freud oldu. Doğrudan şeylerin dış görünüşüyle meşgul olsa da, Freud "portrelerin(in) insanlar gibi değil, insanlar hakkında olmasını, modelin görüntüsüne sahip olmasını değil, o olmasını." istemiştir (Fineberg, 2014, s. 154). Sanatta figür ve mekânın psikolojik temsili, hem sanatçının iç dünyasının yansıması hem de izleyicinin algısal süreciyle bağlantılıdır. Hal Foster (1996), sanat yapıtının izleyici üzerinde yarattığı psikolojik atmosferi, görsel unsurlar aracılığıyla nasıl kurduğunu tartışır. Foster'a göre çağdaş sanat, izleyiciyle kurduğu ilişkiyi atmosfer yaratımı üzerinden inşa eder. Bu yaklaşım, figüratif resimde mekânın yalnızca arka plan değil, izleyicinin psikolojik sürecini belirleyen bir alan olduğunu ortaya koyar.

Paula Rego'nun Sanatsal Serüveni ve Figür-Mekân Kurguları

1935 yılında Portekiz'de doğan Paula Rego, hem bireysel deneyimlerinin hem de toplumsal koşulların etkisiyle özgün bir sanat dili geliştirmiştir. Salazar diktatörlüğünün baskıcı

atmosferinde büyüyen Rego, erken dönemden itibaren otorite, cinsiyet rolleri ve toplumsal eşitsizlikler üzerine düşünmüş; bu bağlamı sanatsal üretiminde alegorik bir dille ifade etmiştir. 1950'lerde Londra'daki Slade School of Art'ta eğitim görmüş, burada figüratif anlatımın modern sanat ortamındaki potansiyellerini keşfetmiştir (McNay & Jones, 2022). Rego'nun sanatı, masal ve edebiyatla kurduğu yakın ilişki üzerinden de şekillenmiştir. Çocukluk döneminde dinlediği hikâyeler, sonraki yıllarda onun görsel anlatılarının önemli bir parçası haline gelmiştir. Ancak Rego'nun masal dili, yalnızca nostaljik ya da romantik bir anlatım değil, çoğu kez karanlık, tekinsiz ve politik bir atmosfere sahiptir (Lisboa, 2019). Masalların sembolik dilini, toplumsal cinsiyet, aile içi roller ve otorite ilişkileriyle harmanlayan sanatçı, figürleri ve mekânları aracılığıyla güçlü psikolojik temsiller üretmiştir. Sanatçının üretimi yalnızca bireysel bir ifade biçimi değil, aynı zamanda feminist bir tavır olarak da okunmalıdır.

Sanatçının figüratif resimlerinde, mekân genellikle sınırlandırıcı, sıkıştırıcı veya dramatik bir bağlam sunar. Ev içi objeler, mobilyalar ya da dekoratif unsurlar, yalnızca arka plan değil, figürün psikolojik durumunu pekiştiren öğeler haline gelir. Rego'nun mekân anlayışı, izleyicide bir "psikolojik atmosfer" yaratmak üzere kurgulanmıştır. Bu atmosfer, Hal Foster'ın (1996) sanat eserinde izleyiciyi etkileyen görsel atmosfer kavramıyla örtüşmektedir.

Figürler çoğunlukla kadınlardan oluşur ve bu kadın figürler, güç, direnç, acı ya da öfke gibi yoğun duygusal durumların temsilcisi olarak resmedilir. Rego, kadın bedenini yalnızca estetik bir obje olarak değil, psikolojik ve toplumsal bir özne olarak konumlandırır. Mekân ise bu öznelliğin hem sınırlarını hem de olanaklarını açığa çıkarır.



Görsel 1. *Paula Rego, "The Family", 1988.*

Rego'nun en bilinen eserlerinden biri olan The Family, aile içi ilişkilerin psikolojik boyutlarını açığa çıkarır. Eserde bir yatağın etrafında toplanmış figürler görülür: bir adam, bir kadın ve bir genç kız. Figürlerin yüz ifadeleri ve beden dilleri, görünürde sakin bir sahnenin ardında yoğun bir gerilimi açığa çıkarır (Görsel 1).

Bu eserde mekân, sıradan bir yatak odası olarak tasarlanmış olsa da figürlerin konumlanışı, sahneyi olağanüstü bir dramatik atmosfere dönüştürür. Kadın figür, otoriter bir tavırla adamı desteklerken, genç kız figürü pasif bir izleyici konumunda kalır. Burada mekân, aile içi rollerin ve güç dengelerinin görünür kılındığı psikolojik bir alan işlevi görmektedir. Freud'un (1919/2003) "tekinsizlik" kavramı açısından değerlendirildiğinde, aile gibi tanıdık bir kurumun gerilimli ve yabancılaştırıcı bir atmosferle sunulması, izleyicide güçlü bir psikolojik etki yaratmaktadır.



Görsel 2. *Paula Rego, "Triptych", 3 panel: her biri 110 x 100, Kağıt üzerine pastel, alüminyum üzerine monte edilmiş, 1998, Lakeland Arts - Abbot Hall Art Gallery and Museum Kendal, Birleşik Krallık.*

Paula Rego'nun 1998 tarihli *Triptych* adlı eseri, üç panodan oluşan büyük boyutlu bir kompozisyondur (Görsel 2). Üçlü yapının sol panelinde, birbirleriyle temas eden fakat aynı zamanda birbirinden uzak duran figürler görülmektedir. Figürlerin oturuş biçimleri, aralarındaki mesafe ve bedensel jestler, izleyiciye bir tür gerilim ve huzursuzluk aktarır. Orta panelde ise kompozisyonun odağında yer alan figür, mekânın merkezinde yalnızlaştırılmıştır.

> Rego, sık sık tartışmalı konuları ele alsa da, sanatının hedefleri genellikle politik değildir. Ancak bu üçleme, Portekiz'de kürtajın yasallaştırılması için yapılan bir referanduma yanıt olarak yaratılmıştır. Portekiz'de yaşarken, arka sokaklarda kürtaj yaptıran kızların korkunç acılarına tanık olmuş ve yeterli sayıda katılım göstermeyen Portekiz halkının bu konuyla yüzleşmekteki isteksizliğine öfkelenmiştir. Bu eserler, konuyla ilgili tartışmayı yeniden başlatma niyetiyle yaratılmıştır (Google Arts & Culture).



Görsel 3. *Paula Rego, "Köpek Kadın", 1994, 120x160 cm, Tuval Üzeri Pastel Boya.*

Paula Rego'nun 1994 tarihli Dog Woman adlı eseri (Görsel 3), sanatçının kadın figürünü güçlü ama aynı zamanda kırılgan bir varlık olarak kurguladığı çalışmalarından biridir. Figür, neredeyse hayvansı bir pozda, yere çömelmiş ve bedeniyle dört ayak üzerinde resmedilmiştir (WikiArt, 1994). Pastel tekniğinin sert ve güçlü vuruşları, figürün kas yapısını ve bedensel ağırlığını vurgularken, yüz ifadesi izleyicide derin bir psikolojik gerilim uyandırır. Bu kompozisyonda mekân belirsizdir; düzlemsel arka plan figürün tüm ağırlığını öne çıkarır. Böylece figür, mekânın içine yerleştirilmiş bir özne değil, mekânın kendisini bedensel jestiyle tanımlayan bir varlık haline gelir.

> Köpek Kadınlar çizimleri serisi, kadınların nasıl görünmesi gerektiği ve toplumdaki rolleri hakkındaki önyargıları ele alıyor. Erkek bakış açısı burada sert bir şekilde eleştiriliyor. Bu seride tasvir edilen kadınlar ezilmiş değil, fiziksel ve güçlü (Pimentel, 2021).

Rego'nun Dancing Ostriches (1995) adlı eseri, Disney'in Fantasia filmindeki, dansçılardan esinlenmiştir (WikiArt, 1995). Rego, bu popüler kültür referansını alarak onu grotesk, ironik ve tekinsiz bir biçimde yeniden üretmiştir. Pastel tekniğinin güçlü çizgileriyle betimlenen kadın figürleri, kuş dansçıları gibi poz vermekte fakat bedenleri abartılı ve hantal bir ağırlıkla resmedilmiştir (Görsel 4). Hal Foster'ın (1996) "görsel atmosfer" kavramı bu çalışmada açıkça görülebilir. Rego, dansın hafifliğini ve eğlenceli doğasını grotesk bir ağırlık ve kasvetli bir atmosferle dönüştürerek izleyiciyi şaşırtır. Figürlerin mekân içerisindeki konumlanışı, onların bedensel sıkışmışlıklarını vurgular. Böylece eğlenceli bir sahne, izleyici için tekinsiz ve rahatsız edici bir psikolojik deneyime dönüşür.

Lisboa'nın (2019) aktardığı gibi, Rego'nun amacı yalnızca masalsı bir atmosfer kurmak değil; aynı zamanda figürleri toplumsal rolleri, bedensel sınırları ve psikolojik gerilimleriyle sahneye

koymaktır. *Dancing Ostriches*, tanıdık bir kültürel referansı tekinsiz bir temsile dönüştürerek figür-mekân ilişkisinin çağdaş sanattaki çok katmanlı doğasını örnekler.



Görsel 4. *Paula Rego, "Dans Eden Devekuşları", 1995, Alüminyuma sıvanmış kâğıt üzerine pastel boya, her biri, 150x150 cm.*

Yukarıdaki örnekler, Rego'nun eserlerinde figür-mekân ilişkisinin psikolojik bir uzam yarattığını ortaya koymaktadır. Bu uzam, izleyicinin algı süreçlerini harekete geçirir, bilinçdışı düzeyde etkiler yaratır ve toplumsal meseleleri görünür kılar. Rego'nun figüratif dili, hem bireysel psikolojiyi hem de kolektif toplumsal deneyimleri görsel bir atmosfer aracılığıyla sunar (Lisboa, 2019; Farrell, 2024).

Rego'nun Sanatının Feminist Bağlamı

Paula Rego'nun figüratif resimleri, yalnızca bireysel psikolojiyi değil, aynı zamanda kadınların toplumsal konumunu görünür kılan politik bir tavrı da içinde barındırır. Kadın figürlerin mekân içerisindeki konumlanışı, güç, direniş ve sıkışmışlık temalarıyla birlikte feminist bir söylem üretir (Farrell, 2024). Bu bağlamda figür-mekân ilişkisi, kadınların hem toplumsal hem de bireysel özgürleşme mücadelesinin görsel bir temsiline dönüşmektedir.

Bu feminist bağlam, çağdaş figüratif resimde mekânın yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda toplumsal ve politik bir alan olarak da okunabileceğini göstermektedir. Rego'nun eserleri, figürün mekânla olan ilişkisini kadın deneyimlerinin tarihsel ve güncel bağlamları üzerinden yeniden tanımlar.

Figür-Mekân İlişkisinin Çağdaş Sanattaki Dönüşümü

Sanat tarihi boyunca figür ve mekân, kompozisyonun iki temel unsuru olarak değerlendirilmiştir. Ancak güncel sanat pratiğinde bu ilişki salt biçimsel bir düzlemde değil, aynı zamanda psikolojik, sosyolojik ve politik boyutlarda da ele alınmaktadır. Özellikle 20.

yüzyılın ikinci yarısından itibaren sanatçılar, mekânı yalnızca arka plan değil, figürün duygu durumunu ve öznel deneyimlerini açığa çıkaran bir alan olarak kurgulamaya başlamıştır (Foster, 1996). Paula Rego'nun eserleri, bu dönüşümün özgün bir örneğini sunar. Onun figürleri, mekânın sınırları içerisinde yalnızca temsil edilmez; aynı zamanda mekânla birlikte bir atmosfer yaratır. Bu atmosfer, izleyicinin psikolojik süreçlerini harekete geçiren "uzamsal bir deneyim" olarak tanımlanabilir. Burada "uzam" yalnızca fiziksel mekân değil, figürün bedeni, izleyicinin algısı ve görsel atmosferin etkileşimiyle inşa edilen çok katmanlı bir alandır (Merleau-Ponty, 2017).

Günümüz sanat ortamında figüratif resim, kavramsal çeşitliliğiyle dikkat çekmektedir. Dijitalleşme, disiplinlerarası yaklaşımlar ve deneysel tekniklerin yaygınlaşmasına rağmen figür ve mekân, hâlâ çağdaş sanatçılar için güçlü bir ifade alanı oluşturmaktadır. Rego'nun sanatında gözlemlenen psikolojik uzam anlayışı, günümüz sanatçılarının da mekânı duyusal, bedensel ve algısal boyutlarda kurgulamalarına ilham vermektedir (Lisboa, 2019). Böylece figür-mekân ilişkisi, yalnızca temsil sorunu değil, aynı zamanda izleyiciyle kurulan psikolojik etkileşim açısından da yeniden düşünülmesi gereken bir alan haline gelmiştir.

Günümüz figüratif resimde mekan; toplumsal, bireysel, kültürel deneyimlerin yansıdığı bir alan olarak görülmektedir. Postmodern sanat ortamında figüratif resim, temsil sorunlarıyla yeniden tartışmaya açılmıştır. Soyut ve kavramsal eğilimlerin baskın olduğu bir dönemde, figüratif resim hâlâ izleyiciyle doğrudan bir ilişki kurma potansiyeline sahiptir. Bu açıdan figüratif resimdeki figür-mekân kurguları, izleyicinin psikolojik süreçlerini harekete geçiren ilişkisel alanlar olarak görülebilir.

SONUÇ

Bu çalışmada, figür-mekân ilişkisinin psikolojik temsilleri Paula Rego'nun eserleri üzerinden incelenmiştir. Rego'nun figüratif resimleri, mekânı yalnızca arka plan olmaktan çıkararak, figürle birlikte bir atmosfer ve psikolojik uzam oluşturan bir öğe haline getirmiştir.

Analiz edilen eserlerde görüldüğü üzere, Rego'nun figürleri izleyicide yoğun psikolojik etkiler uyandıran jestler ve beden dilleriyle kurgulanmış; mekân ise bu psikolojik atmosferin inşa edildiği bir alan olarak işlev görmüştür. Freud'un "tekinsizlik", Foster'ın "görsel atmosfer" ve Merleau-Ponty'nin "bedensel algı" kavramları bağlamında değerlendirildiğinde, Rego'nun eserleri figür-mekân ilişkisinin çağdaş sanattaki çok katmanlı temsil biçimlerini açığa çıkarmaktadır.

Sonuç olarak bu bildiri, figüratif resimde figür ve mekânın yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda psikolojik, sosyolojik ve politik boyutlarda ele alınabileceğini ortaya koymuştur. Paula Rego'nun eserleri, çağdaş sanat ortamında figür-mekân ilişkisinin izleyici algısını dönüştüren güçlü bir potansiyele sahip olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, figüratif resmin günümüz sanatındaki kavramsal zenginliğine katkıda bulunan Rego'nun sanatı, hem sanat kuramı hem de çağdaş sanat pratiği açısından özgün bir örnek sunmaktadır.

KAYNAKÇA

Antmen, A. (2014). Sanatçılardan yazılar ve açıklamalarla 20. yüzyıl batı sanatında akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Farrell, J. (2024, December 9). The deeply political art of Paula Rego. The Metropolitan Museum of Art. Erişim: 11.06.2025, https://www.metmuseum.org/perspectives/the-deeply-political-art-of-paula-rego

Fineberg, J. (2014). 1940'tan günümüze sanat: varlık stratejileri (S. Atay-Eskier & G. E. Yılmaz, Çev.). İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Foster, H. (1996). Gerçeğin geri dönüşü: Yüzyılın sonunda avangard (E. Hoşsucu, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Hopkins, D. (2018). Modern sanattan sonra (F. C. Erdoğan, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Lisboa, M. M. (2019). Essays on Paula Rego: Smile when you think about hell. Open Book Publishers.

Lynton, N. (2009). Modern sanatın öyküsü (C. Çapan & S. Öziş, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

McNay, M., & Jones, J. (2022, Haziran 12). Paula Rego (1935-2022) (D. Yılmaz, Çev.). E-Skop Bülten. Erişim: 23.09.2025, https://www.e-skop.com/skopbulten/paula-rego-1935-2022/6401#_edn3

Pimentel, R. (2021, Eylül). Paula Rego @ Tate Britain (07 Temmuz – 24 Ekim 2021). Ricardo Pimentel. Erişim: 23.09.2025, https://ricardopimentel.co.uk/conversations/2021/09/paul-rego-tate-britain

Yılmaz, M. (2013). Modernden postmoderne sanat. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Görsel Kaynakça

Görsel 1: Art Basel. (t.y.). The Family [Paula Rego eser görseli]. Erişim: 23.09.2025, https://www.artbasel.com/catalog/artwork/82453/Paula-Rego-The-Family

Görsel 2: Google Arts & Culture. (t.y.). Triptych [Paula Rego eser görseli]. Erişim: 23.09.2025, https://artsandculture.google.com/asset/triptych-0099/zgFe_gT7f3XLfw?hl=tr

Görsel 3: WikiArt. (1994). Dog Woman [Paula Rego eser görseli]. Erişim: 23.09.2025, https://www.wikiart.org/en/paula-rego/dog-woman-1994

Görsel 4: WikiArt. (1995). Dancing Ostriches [Paula Rego eser görseli]. Erişim: 23.09.2025, https://www.wikiart.org/en/paula-rego/dancing-ostriches-1995

ÇÖPÜ GÜZELLEMEK: ÇAĞDAŞ SANATTA ATIK MALZEMENİN ESTETİZE EDİLMESİ ÜZERİNE ELEŞTİREL BİR İNCELEME

Şeyma Lakot[1]

ÖZET

Çağdaş sanatta atık malzeme kullanımı, yalnızca biçimsel bir araç değil; tarihsel/kültürel bellekle ekolojik ve toplumsal bağlamları kesiştiren eleştirel bir ifade biçimidir. Ancak atığın estetik bir forma dönüştürülmesi, temsil ettiği rahatsız edici gerçekliği yumuşatarak eserin politik-eleştirel işlevini gölgeleyebilir. Bu makale, atık malzemenin sanat bağlamında estetize edilmesinin eleştirel etkiyi nasıl dönüştürdüğünü sorgular. Kuramsal çerçeve, Hal Foster'ın "estetik ehlileştirme", Adorno'nun "kültür endüstrisi" eleştirisi ve Julia Kristeva'nın "abject" yaklaşımı üzerine kuruludur. Yöntem olarak görsel/malzeme analizi ile eleştirel söylem analizi birlikte kullanılmış; El Anatsui'nin şişe kapaklarından oluşturduğu dokular ve Mandy Barker'ın okyanus plastikleriyle ürettiği fotoğraf serileri derinlemesine incelenmiştir. Tarihsel arka plan için Rauschenberg ve Kiefer'e, Türkiye bağlamında Burhan Doğançay'ın kent duvarı kolajlarına, Seçkin Pirim'in plastik yüzey katmanlarına ve Candaş Şişman'ın dijital enstalasyonlarına başvurulmuştur. Bulgular, yüksek estetik yoğunluğun izleyicide hayranlık üretirken atığın temsil ettiği toplumsal ve çevresel sorunların politik boyutunu görünmezleştirme riski taşıdığını; bu riskin bağlamsal sunum ve açıklayıcı stratejilerle kısmen aşılabildiğini göstermektedir. Çalışma, atık sanatının yalnızca görsel değil, etik ve politik bir bağlam içinde yeniden değerlendirilmesi gerektiğini savunur.

Anahtar Sözcükler: Atık sanat, estetizasyon, eleştirel sanat, çevresel farkındalık, çağdaş sanat,

[1] Sanatta Yeterlik Öğrencisi, Anadolu Üniversitesi, Resim Anasanat Dalı, slakot@anadolu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-2835-4738

BEAUTIFYING WASTE: A CRITICAL EXAMINATION OF THE AESTHETICIZATION OF WASTE MATERIALS IN CONTEMPORARY ART

Şeyma Lakot[2]

ABSTRACT

In contemporary art, the use of waste materials is not merely a formal device; it functions as a critical mode of expression that intersects historical/cultural memory with ecological and social contexts. Yet the aesthetic transformation of waste can soften its disturbing reality and obscure an artwork's political–critical force. This article interrogates how the aestheticization of waste within art alters its critical efficacy. The theoretical framework draws on Hal Foster's notion of "aesthetic domestication," Adorno's critique of the "culture industry," and Julia Kristeva's concept of the "abject." Methodologically, the study combines visual/material analysis with critical discourse analysis, focusing in depth on El Anatsui's bottle-cap tapestries and Mandy Barker's photographic series made from ocean plastics. For historical grounding it references Rauschenberg and Kiefer, and for the Turkish context it considers Burhan Doğançay's urban-wall collages, Seçkin Pirim's stratified plastic surfaces, and Candaş Şişman's digital installations. The findings suggest that high aesthetic intensity, while eliciting admiration, risks rendering the political dimensions of waste's social and environmental crises invisible—a risk that can be partially mitigated through contextual framing and explanatory strategies. The study argues for re-evaluating "waste art" not only visually but within ethical and political registers.

Keywords: Waste art, aestheticization, critical art, environmental awareness, contemporary art,

[2] Ph.D. Candidate in Fine Arts, Department of Painting, Anadolu University, slakot@anadolu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-2835-4738

GİRİŞ

Çağdaş sanatta atık malzeme kullanımı, yalnızca biçimsel bir tercih olmanın ötesinde; tarihsel, kültürel ve ekolojik bağlamları görünür kılan eleştirel bir ifade biçimi olarak önem kazanmaktadır. 20. yüzyılın başlarında Dada hareketiyle başlayan readymade ve buluntu nesneler yaklaşımı, Marcel Duchamp gibi sanatçılar aracılığıyla sıradan nesneleri sanat statüsüne taşımıştır (Duchamp, 2003). Bu yaklaşım, endüstriyel üretim süreçleri ve kitlesel tüketimle doğrudan hesaplaşan bir sanatsal bilinç oluşumunun tohumlarını atmıştır. 1960'lardan itibaren çevresel duyarlılıklar ve tüketim sonrası atık eleştirileriyle biçimlenen üretimler, atığın yalnızca estetik bir malzeme olarak değil, toplumsal ve kültürel hafızayı görünür kılan bir araç olarak kullanımını pekiştirmiştir.

Atığın sanat nesnesine dönüşümü, estetik ve etik-politik bir boyut taşırken, bu süreç bir paradoks üretir. Estetik biçime kavuşturulan atık, taşıdığı rahatsız edici gerçeklikleri yumuşatarak sanatçının eleştirel söylemini gölgede bırakabilir. "Güzelleştirilmiş" atık, izleyici tarafından yalnızca görsel bir haz nesnesi olarak algılanabilir ve böylece eser, eleştirel mesajını kısmen kaybedebilir. Bu gerilim, Adorno'nun "biçim ile eleştirel bilinç arasındaki çatışma"sı Hal Foster'ın "estetik ehlileştirme" kavramı ve Kristeva'nın "abject" (iğrenç) tanımı çerçevesinde kavramsallaştırılabilir (Adorno, 1997; Foster, 1996; Kristeva, 1982). Güncel bağlamda, Amanda Boetzkes'in plastik estetiğe ilişkin çalışmaları, atığın kapitalist üretim ve tüketim süreçleriyle ilişkisini analiz ederek bu gerilimi güncel bir perspektifle zenginleştirir (Boetzkes, 2019)

Bu çalışma, çağdaş sanat eserlerinde atık malzemelerin estetize edilme stratejilerinin, biçim, kompozisyon, renk, doku ve işçilik gibi estetik öğeler aracılığıyla eleştirel içerik üzerindeki etkilerini ortaya koymayı hedeflemektedir. Uluslararası ölçekte El Anatsui, ve Mandy Barker'ın üretimleri; Türkiye'den Burhan Doğançay, Seçkin Pirim ve Candaş Şişman'ın işlevsel ve görsel yaklaşımları, analiz kapsamına dahil edilmiştir. Eleştirel söylem analizi yöntemi, eserlerde biçimsel görünüm ile kavramsal içerik arasındaki gerilimi çözümlemeye olanak sağlayacak şekilde uygulanmaktadır. Çalışma, atık sanatının yalnızca görsel bir deneyim değil, aynı zamanda etik ve politik boyutlarıyla da ele alınması gerektiğini savunmaktadır.

Bu bağlamda, "Sanatta atık malzemenin estetize edilmesi, eserlerin eleştirel potansiyelini nasıl dönüştürmekte ve estetik haz ile politik-ekolojik mesaj arasındaki dengeyi nasıl etkilemektedir?" sorusu çalışmanın merkezini oluşturmaktadır. Çalışma, çağdaş sanatta atık malzemenin estetize edilmesinin çift yönlü bir etki yarattığını savunmaktadır: Atık, bir yandan

sanatçının müdahalesiyle estetik değer kazanarak izleyiciyle güçlü bir görsel etkileşim kurarken öte yandan Foster'ın tanımladığı biçimde, eserin eleştirel derinliğini zayıflatma riskini de beraberinde getirir.

1. SANATTA ATIK MALZEMENİN TARİHSEL VE KAVRAMSAL ARKA PLANI

1.1. Modernizm ve Atık

Sanat tarihinde "atık" kavramının estetik bir nesne olarak görülmeye başlaması, 20. yüzyılın başındaki avangard hareketlerle yakından ilişkilidir (Yılmaz, 2015). Modernist kırılmalar, sanat nesnesinin kutsallığını sorgulamış ve gündelik yaşamın sıradan, çoğu zaman değersiz sayılan malzemelerine sanat içinde yer vermiştir. Atık, yalnızca anlam kazanan bir nesne değil aynı zamanda sanatçının müdahalesiyle anlam üreten bir varlık haline almıştır. Böylece temsilin aracı olmaktan çıkıp söylemin ta kendisi olmuştur. Bu dönüşümün öncülerinden biri olan Marcel Duchamp, sanat tarihinde malzemeye bakış açısında köklü bir değişim yaratarak "ready-made" (hazır-nesne) kavramını ortaya koymuştur. Duchamp'ın pisuarı sanat galerisine taşımasıyla birlikte, atık ya da gündelik nesneler, estetik bağlamın bir parçası hâline gelerek işlevsellikten uzaklaştırılmış ve düşünsel bir çerçevede yeniden konumlandırılmıştır. Bu müdahale, nesnenin yalnızca biçimsel nitelikleriyle değil, sergileniş bağlamı ve kavramsal içeriğiyle de sanat değeri kazanabileceğini göstermektedir (Danto, 1981).

Kurt Schwitters ise Duchamp'ın açtığı bu yolu daha kişisel ve şiirsel bir dille sürdürmüş; "Merz" adını verdiği kolajlarında gazete kupürlerinden tren biletlerine, çöp kağıtlardan ambalaj parçalarına kadar pek çok atık niteliğindeki malzemeyi kullanmıştır (Eroğlu, 2023). Schwitters'ın çalışmaları, estetik bütünlüğün geleneksel malzemelere değil, kurguya, yüzeye ve bağlama dayandığını göstermesi açısından önemlidir. Onun kolajları, atık malzemenin yalnızca fiziksel değil, kültürel bir bileşen olarak da ele alınabileceğine işaret eder.

1960'lı yıllara gelindiğinde, Robert Rauschenberg, "Combine Paintings" adını verdiği çalışmalarıyla hem resim hem de heykel arasındaki sınırları bulanıklaştırarak sanatla yaşam arasındaki ilişkiyi doğrudan sorgulamıştır. Rauschenberg'in buluntu nesnelerle (eski giysiler, yataklar, gazeteler) oluşturduğu yüzeyler, geleneksel resim düzlemini bozarken sanatın, yüksek kültür imgelerinden arındırılıp sokaktaki nesnelerle de bütünleşebileceğini göstermiştir (Tomkins, 1980). Bu bağlamda onun işleri, atığın yalnızca estetik bir malzeme değil, aynı zamanda politik, ekonomik ve toplumsal bir anlam taşıdığını vurgular. Tüm bu örnekler, modernist dönemden itibaren atığın sanat içinde yalnızca malzeme değil, eleştirel bir söylem aracı olarak benimsendiğini ve bu yaklaşımın çağdaş sanat pratiklerine zemin hazırladığını

göstermektedir. Dolayısıyla, atığın sanatta yer bulması yalnızca üretim tekniklerine değil, aynı zamanda sanatın ne olduğuna ve ne işe yaradığına dair sorulara da yanıt arayan bir dönüşümün parçasıdır.

1.2. Çağdaş Sanatta Atık Estetiği

Çağdaş sanat pratiklerinde atık malzeme kullanımı, yalnızca biçimsel bir tercih olmanın ötesine geçerek eleştirel, politik ve kültürel bir ifade biçimi hâline gelmiştir (Boetzkes, 2019; Foster, 1996). Sanatçılar, endüstriyel üretim ve kitlesel tüketim sonrasında ortaya çıkan nesneleri sanatın hizmetine sunarken, aynı zamanda çevresel farkındalık yaratmakta, tüketim kültürünü sorgulamakta ve kültürel belleğe dair eleştirel söylemler üretmektedir (Gablik, 1991). Malzeme seçimleri, yalnızca estetik kompozisyonun değil, aynı zamanda sanatçının etik ve politik pozisyonunun da taşıyıcısı hâline dönüşmektedir. Bu durum, çağdaş sanatın materyalle kurduğu ilişkinin yalnızca görsel değil, aynı zamanda ideolojik bir zemin üzerinde de şekillendiğini göstermektedir.

Ancak bu dönüşüm, bazı gerilimleri de beraberinde getirir. Estetikleştirme süreci, sanat eserini izleyici için daha erişilebilir kılarken kullanılan malzemenin taşıdığı rahatsız edici, tehditkar ya da tiksindirici anlamları perdeleme riski taşıyabilmektedir. Julia Kristeva'nın (1982) "abject" (iğrenç) kavramı, bu bağlamda aydınlatıcıdır. Çünkü ona göre, "abject" olan şey (bir çöp parçası ya da bedensel artık) öznenin sınırlarını ihlal eder ve bu nedenle bastırılır. Ancak sanat aracılığıyla estetize edildiğinde, izleyici bu rahatsız edici karşılaşmayı simgesel bir düzlemde yeniden deneyimler. Hal Foster (1996) ise bu süreci "estetik ehlileştirme" olarak tanımlar: Ona göre, biçimsel çekicilik izleyicinin eleştirel sorgulama yetisini bastırabilir ve özellikle galeri mekanında sunulan çöp artık yalnızca görsel bir haz objesine dönüşme riski taşır. Amanda Boetzkes (2019) ise plastik gibi gündelik ve çevresel açıdan problemli materyallerin sanatta kullanımıyla oluşan bu gerilimleri "plastik estetik" kavramıyla açıklarken, eleştirel söylem ile estetik haz arasındaki çatışmayı detaylı biçimde tartışır.

Bu kuramsal çerçeve, çağdaş sanat pratiklerinde gözlemlenen örneklerde somutlaşır. Örneğin, El Anatsui, alüminyum şişe kapaklarından oluşturduğu devasa duvar kompozisyonlarında hem Afrika'daki kolonyal geçmişe hem de küresel tüketim sistemine gönderme yaparken bu eserler aynı zamanda dokusal zenginlikleriyle izleyicide hayranlık uyandırır (Vogel, 2007). Burada atık, yalnızca politik bir ima taşımaz. Malzemenin kendine özgü dili ile izleyiciyle estetik bir diyalog kurar.



Görsel 1. *El Anatsui: Behind the Red Moon, Enstalasyon, Tate Modern, Londra. [https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/el-anatsui]*

Benzer şekilde, Mandy Barker, okyanuslardan topladığı plastik atıklarla oluşturduğu kompozisyonlarda, çevresel yıkımı belgelemenin ötesine geçerek bilimsel veri ile görsel estetik arasında bir arayüz kurar. Ancak bu tür işler, her ne kadar eleştirel görünse de aşırı biçimselleştiğinde eleştirinin politik boyutunu gölgede bırakabilir (Boetzkes, 2019, s. 199).



Görsel 2. *Mandy Barker, (2011) EVERY… snowflake is different [Fotoğraf]. https://www.mandy-barker.com/every-2*

Sonuç olarak, çağdaş sanat pratiklerinde atığın estetikleştirilmesi, sanatçıya hem eleştirel bir alan açmakta hem de izleyiciyle güçlü bir bağ kurma imkânı sunmaktadır. Ancak bu estetik stratejiler, aynı zamanda eleştirel söylemin yumuşaması, rahatsız ediciliğin nötralize edilmesi ve politik etkinin seyrelmesi gibi riskleri de beraberinde getirmektedir. Bu nedenle, sanatçının malzeme ile kurduğu ilişki yalnızca estetik düzeyde değil, etik ve politik sorumluluklar çerçevesinde de değerlendirilmelidir.

2. ESTETİZE EDİLEN ATIK: ATIK NASIL ÇEKİCİ HALE GELİR?

Atık malzemenin sanat eserine dönüştürülmesi, sadece kavramsal bir jestten ibaret değildir. Biçim, kompozisyon, renk, doku ve işçilik gibi estetik araçlarla kurgulanan planlı bir süreçtir. Sık başvurulan bir strateji, atığın özgün işlevini biçimsel düzenlemelerle maskelemektir. Plastik, hurda metal ya da tekstil artıkları, katmanlama, montaj ve kolaj teknikleriyle tanınmaz hale getirilir. Böylece "çöp" statüsü geri plana itilip görsel cazibesi öne çıkar (Wallace, 2014). Kompozisyonda denge, boşluk, ritim ve tekrar ile birlikte kontrastların kurulması, izleyicinin algısını yönlendirir ve kimi zaman politik içeriği örten bir estetik bütünlük üretir (Boetzkes, 2019).

Doku ve işçilik, bu estetizasyonun etkisini pekiştirirerek yüzeyin pürüzlülüğü-parlaklığı ve "el emeği" izleri, değersiz görülen parçaları "değerli" sanat nesnesine terfi ettirebilir. Ancak aynı anda eleştirel keskinliği yumuşatma riski taşır. Kristeva'nın "abject" kavramı, iğrenç olanın estetize edilince tamamen zararsızlaşmadığını, yalnızca daha karmaşık bir algıya dönüştüğünü açıklar (Kristeva, 1982). Foster'ın "estetik ehlileştirme" uyarısı ise biçimsel güzelliğin politik içeriği bastırabileceğine işaret eder (Foster, 1996). Boetzkes'in gösterdiği gibi, özellikle plastik atıkta estetik haz ile çevresel kriz arasındaki paradoks belirgindir (Boetzkes, 2019). Bu nedenle estetizasyon, salt formel bir tercih değil, eserin etik ve kavramsal pozisyonunu belirleyen bir karardır.



Görsel 3.*El Anatsui, (2003). Old Man's Cloth, Harn Sanat Müzesi, Gainesville, ABD.*

2.1. Biçimsel Stratejilerle Atığın Estetikleşmesi

Atık malzemelerin sanat bağlamında yeniden değerlendirilmesi, biçimsel ve kavramsal açıdan dikkat çekici dönüşümlere olanak sağlamaktadır. Bu bağlamda öne çıkan örneklerden biri, Ganalı sanatçı El Anatsui'dir. Anatsui, yerel geri dönüşüm alanlarından topladığı binlerce şişe kapağını bakır tellerle tek tek birbirine bağlayarak, devasa ölçekte ve tekstil estetiğini andıran duvar heykelleri üretmektedir. Sanatçının "Old Man's Cloth" başlıklı eseri, altın ve bakır

tonlarında parıldayan bir kumaşı çağrıştırmakla birlikte, aslında hurdaya atılmış metal şişe kapaklarından meydana gelir.

Ortaya çıkan dalgalı yüzeyler, bir yandan Afrika'nın geleneksel dokuma estetiğini yansıtırken, diğer yandan küresel tüketim kültürü ve sömürgecilik tarihine göndermelerde bulunur. İzleyicide ilk bakışta lüks bir kumaş etkisi uyandıran bu yüzeylerin atık malzemelerden üretildiğinin fark edilmesi, tüketim ve israf üzerine eleştirel bir sorgulama yaratır. Alkollü içecek şişesi kapaklarının kullanımı, yalnızca malzeme estetiği bağlamında değil, aynı zamanda Gana'nın sömürge dönemi içki ticaretine ve günümüzdeki küresel atık sorununa dair tarihsel-toplumsal bir hafıza da taşır (Okeke-Agulu, 2010). Böylelikle Anatsui, değersiz kabul edilen atık metalleri hem estetik hem de kavramsal bir bağlamda dönüştürerek sanat nesnesine özgün bir değer kazandırır.



Görsel 4. *El Anatsui (2013). Pot of Wisdom, Jack Shainman Gallery. https://jackshainman.com/exhibitions/pot_of_wisdom.*

Sanatçının yakın dönem üretimlerinde de benzer bir stratejinin sürdürüldüğü görülmektedir. Örneğin; 2013 tarihli "Pot of Wisdom" adlı yapıtında ve aynı döneme ait sergilerinde, şişe kapaklarından oluşturulan bu dokumalar anıtsal ölçekte mekâna hâkim olurken, ışık, renk ve geçirgenlik unsurlarının birlikteliğiyle heykel, resim ve dokuma arasındaki sınırları bulanıklaştırır. Uzaktan bakıldığında görkemli ve ritmik yüzeyler halinde algılanan bu yapıtlar, yakından incelendiğinde ise binlerce küçük parçanın mücevher benzeri parıltılarıyla farklı bir estetik deneyim sunar (Okeke-Agulu, 2010). Böylelikle Anatsui, gündelik atıkların, tuval ve boya kadar zengin sanatsal olanaklara sahip olabileceğini ortaya koyar (Anatsui, 2020).

Benzer bir biçimsel strateji, Türkiye'de Burhan Doğançay'ın Duvarlar serisinde gözlemlenir. Doğançay, şehir duvarlarındaki yıpranmış afiş, yazı ve grafiti katmanlarını birer hazır malzeme olarak ele alarak tuvale aktarır. Sanatçı, kentsel çevrede çoğu kimsenin görmezden geldiği bu

yaşanmışlık dolu yüzeyleri estetik bir bütünlükle yeniden kurgular. Yırtılmış poster parçalarını, eski gazete kağıtlarını, sokak ilanlarını ve tabela parçalarını özenle bir araya getirerek kolaj tekniğiyle kompozisyonlar oluşturur. Doğançay, duvarları adeta bir hafıza mekânı olarak görür. Kendi deyimiyle "yirminci yüzyılın duvarlarının kendileri zaten dev kolajlardır ve üzerinde bulduğumuz yazılar, afişler gündelik yaşamımızın parçasıdır" (Gür, F. 2019).



Görsel 5. *Burhan Doğançay (1929-2013) "Duvarlar Serisi", Artam*

Örneğin 1085 tarihli "Mavi Senfoni" adlı yapıtında, mavi tonlardaki poster ve kâğıt parçalarını müziksel bir ritim duygusuyla düzenlemiş; yıpranmış kenarlar, solmuş yazılar ve rastgele yırtıklar soyut bir manzara görünümü yaratmıştır. Bu kolajlarda, malzemelerin özgün dokusu ön plana çıkar: kâğıdın lifleri, katmanların yüzeyde yarattığı kabarıklık ve yıpranmış izler, eserlere belirgin bir dokunsallık kazandırır.



Görsel 6. *Burhan Doğançay, "Symphony in Blue" (Mavi Senfoni) (1987)*

2.2. Doku, İşçilik ve "Abject" Kavramının Dönüşümü

Sanat eserlerinde doku ve el emeğine dayalı işçilik, atık malzemenin estetikleşmesinde temel bir rol oynar. Sanatçının malzemeye uyguladığı müdahaleler, gündelik yaşamda değersiz veya "abject" görülen nesnelerin estetik ve kültürel bir değer kazanmasını sağlar. Bu dönüşüm,

işlevini yitirmiş ya da "çöp" olarak görülen malzemenin örtük estetik potansiyelini açığa çıkararak, dokusal zenginlik ve formel düzen aracılığıyla yeni anlamlar üretmesine imkân tanır (Taşar & Bulat, 2021).

Hal Foster, politik veya rahatsız edici içeriğin biçimsel güzellik içinde "estetik ehlileştirme"ye uğrayarak eleştirel potansiyelini kaybedebileceğini belirtir. Yani biçimsel çekicilik, eserin taşıdığı sert mesajı görünmez kılma riski taşır. Öte yandan, Julia Kristeva'nın ortaya attığı "abject" kavramı, iğrenç ve değersiz olanın estetize edilse bile rahatsızlığını bütünüyle yitirmediğini, estetik form içinde örtülü biçimde varlığını sürdürdüğünü vurgular. Kristeva'ya göre abject nesneler (beden atıkları, çürümüş organikler veya kültürel açıdan dışlanmış maddeler) sanat içerisinde biçimsel bir arınmadan geçse de izleyicide bilinçdışı düzeyde bir tiksinti veya huzursuzluk hissini tamamen yok etmez. Bu kuramsal çerçeve, atık malzemenin estetikleştirilmesinde çifte bir durumun altını çizer. Biçimsel güzellik, rahatsız edici içeriği bir yere kadar maskeleyip "bakılabilir" hale getirirken, abject özü tamamen kaybolmaksızın eserin derinliklerinde varlığını sürdürür. Dolayısıyla atık malzemeyle çalışan sanatçılar, eserlerine hem çekicilik kazandırma hem de malzemenin özündeki rahatsız ediciliğini sezdirme gibi iki yönlü bir stratejiyle yaklaşırlar. Bu noktada, malzemeye dair bellek vurgusu ve alışılmadık materyallerin sanatsal kullanımı, "abject" kavramının dönüşümünde önemli bir rol oynar. Örneğin Alman sanatçı Anselm Kiefer, "Heavy Cloud" eserinde kurşun ve benzeri atık veya değersiz sayılabilecek malzemeleri entegre eder. Kiefer, bu materyalleri yakma, aşındırma ve dış mekânda yıllandırma gibi işlemlerden geçirerek yüzeylerde çatlaklar, paslar ve tortular oluşturur; böylece malzeme kendi geçmişinin izlerini taşır. Eserde, tarihsel yıkım ve trajediler, bu aşınmış yüzeyler aracılığıyla görünür hale gelir ve malzeme, kolektif hafızayı somutlaştıran bir anlatı aracı olarak işlev kazanır (Rosenthal, & Kiefer, 1998).



Görsel 7. *Anselm Kiefer, (1985). Heavy Cloud, Modern Sanat Müzesi, New York, ABD.*

“Heavy Cloud”ta Kiefer, kurşunu genellikle ağırlıksız veya görünmez bir tehdit olarak düşünülen bir unsuru temsil etmek için kullanır. Eserin başlığı, nükleer reaktörlerde radyasyonun eşanlamlısı olan “ağır su” ile bir kelime oyununa işaret eder. Kiefer, kurşunun “radyasyonu hapsetme” işlevini vurgularken, bulutun dibinden kasvetli manzaraya doğru sızan sarı gomalak çizgileri aracılığıyla bir “radyasyon sızıntısı” imgesini ortaya koyar. Bu yaklaşım, abject malzemenin estetik form kazanırken içerdiği bu örnek, dokunun “abject” kategorisindeki malzemeyi dönüştürmedeki kritik rolünü göstermektedir. Julia Kristeva’nın abject (iğrençlik) kavramı, özne ile nesne arasındaki sınırları tehdit eden ve kimlik duygusunu sarsan unsurları tanımlar. İğrenç olan, bir nesnenin özünde pis veya hastalıklı olmasından ziyade, “bir kimliği, bir sistemi, bir düzeni rahatsız edendir” (Gürler & Işık, 2019). Sanatta abject, bedensel atıklar, çürüyen organik malzemeler ya da toplumsal açıdan “aşağı” görülen unsurların estetik bir dile dönüştürülmesiyle karşımıza çıkar. 2000’ler sonrasında birçok sanatçı, atık, organik ve kültürel olarak dışlanmış malzemeleri kullanarak hem izleyicide tiksinti ve sarsıntı yaratmış, hem de toplumsal belleğe dair travmatik konulara ışık tutmuştur. Aşağıda, bu yönde eserler üreten uluslararası ve Türkiye’den sanatçılara ait örnekler, estetik, kuramsal ve kültürel bağlamlarıyla ele alınmaktadır.

Türk çağdaş sanatının öncü isimlerinden Hale Tenger, toplumsal hafıza ve tarihle hesaplaşan enstalasyonlarıyla bilinir. Tenger, Dilek Ağacı isimli eserinde, kültürel olarak anlam yüklü bir nesneyi malzeme olarak seçmiştir: Bir “dilek ağacı”. Geleneksel olarak Anadolu’da ve farklı kültürlerde insanlar, dilek ağaçlarına bez parçaları, kumaşlar veya kağıtlara yazdıkları dilekleri bağlayarak travmalarını, umutlarını ve anılarını bu ağaçlara emanet ederler. Tenger’in İstanbul İstiklal Caddesi’nde sergilediği Dilek Ağacı enstalasyonu, tam da bu geleneği canlandırarak kamusal alanda bir bellek mekanı yaratmıştır (Koçak & Doğan, 2020).



Görsel 8. *Hale Tenger. (2015). Dilek Ağacı, İstanbul, Türkiye*

Eserde gerçek bir ağaç dalı veya ağacın temsili kullanılmış ve ziyaretçilerden kendi dileklerini ve anılarını temsil eden parçaları bu ağaca asmaları istenmiştir. Böylece Dilek Ağacı, doğrudan doğruya kültürel travmanın somut bir izini üzerinde taşır hale gelmiştir. Tenger'in kullandığı malzeme "atık" kavramına farklı bir boyut kazandırır: Burada fiziksel anlamda çöp ya da bedensel atık yoktur, ancak kültürel bellekten dışlanmış, bastırılmış anıların bir araya geldiği "dışlanmış materyaller" söz konusudur. Kullaılan materyaller, bu enstalasyon içinde kolektif bir yüzleşme aracına dönüşür. Abject kavramı çerçevesinde değerlendirirsek, Dilek Ağacı'ndaki malzemeler doğası gereği tiksinti uyandırıcı değildir. Ancak temsil ettikleri travmatik hikâyeler uzun süre kamusal alandan dışlandığı için, bu hikâyelerin dile geliş anı toplumun kurulmuş resmi tarih düzenini rahatsız edici olabilir. Kristeva'nın belirttiği üzere iğrenç olan, düzeni bozan, bastırılanın geri dönüşüyle ortaya çıkan şeydir (Kristeva, 2004:16-20).

2.3. İzleyici Algısı: Estetik Haz ve Rahatsızlık Dengesi

Atık malzemenin çekici hale getirilmesi, izleyici psikolojisi üzerinde çift değerli bir deneyim yaratmaktadır. Estetik haz ve örtük bir rahatsızlık duygusu. Böylesi eserler karşısında izleyici bir yandan görsel ve duyusal bir haz duyar, diğer yandan eserin arka planındaki yıkıcı gerçeklikle yüzleşmeye davet edilir. Estetize edilmiş atık eserleri genellikle ilk anda göze hoş görünür. İzleyiciyi renkleri, parlak yüzeyleri ve düzenli kompozisyonuyla cezbederek ona gerçekten "güzel" bir sanat nesnesine baktığı hissini verir. Ancak bir süre sonra izleyici, bu estetik görüntüyü oluşturan malzemenin aslında çöp veya atık olduğunu fark ettiğinde başlangıçtaki hayranlık duygusu yerini şaşkınlığa, rahatsız edici bir farkındalığa ya da suçluluk karışımı bir endişeye bırakabilir. İşte bu ani algısal değişim, sanatçıların bilinçli olarak hedeflediği bir stratejidir. Psikoloji literatüründe "bilişsel çelişki" olarak adlandırılabilecek bu durum, izleyicinin aynı olguya dair iki zıt duygu veya düşünceyi eşzamanlı yaşaması anlamına gelir (Özdemir & Düzgüner 2020).

Birçok çağdaş sanatçı, güzelliği adeta bir Truva atı misali kullanarak izleyiciyi önce eserin biçimsel cazibesine kapılmaya davet eder, ardından eserin özündeki çevresel veya toplumsal meseleyle yüzleştirir. Örneğin deniz plastiklerini fotoğraflarıyla sanat objesine dönüştüren Mandy Barker, eserlerine ilişkin stratejisini şu sözlerle açıklar: "Çalışmalarımın amacı, başlangıçtaki estetik çekicilik ile sonrasında gelen farkındalık mesajı arasındaki çelişkiyi bir araya getirerek izleyicide duygusal bir tepki uyandırmaktır". Gerçekten de Barker, okyanustan topladığı plastik atıkları ilk bakışta göze hoş gelecek kompozisyonlar halinde sunar ve izleyici bu parlak renkli ve harmonik düzenlemeyi algılarken bunun bir sanat kolajı ya da soyut bir imge

olduğunu düşünebilir. Ne var ki, eserin alt metnini öğrendiğinde (örnek olarak fotoğraftaki parçaların aslında bir albatros kuşunun midesinden çıkan yüzlerce plastik parçadan oluştuğunu duyduğunda) estetik deneyim yerini şoka ve çevresel farkındalığa bırakır (worldwildlife.org). Bu sayede izleyicinin zihninde, güzellik ile çirkin gerçeklik arasındaki makas olabildiğince açığa çıkarılmış olur (World Wildlife Fund, t.y.).

Kuramcı Amanda Boetzkes, özellikle plastik atıkların sanatla estetik bir nesneye dönüşmesinin izleyicide böyle paradoksal bir algı yarattığına dikkat çeker. Boetzkes'e (2019) göre pek çok sanatçı, atık görüntüsünde "nesnelerin kalıcılığına sevinircesine" bir haz bulur; yani doğada yok olmayan plastiklerin tuhaf biçimde görsel bir çekiciliği de vardır. Bu estetik haz, eserin içerdiği tüketim eleştirisinin üzerine örtü çekmez. Aksine, izleyiciye küresel ekonomik düzenin işleyişine dair çarpıcı bir içgörü sunar. Sanat, haz duygusunu kullanarak izleyiciyi kendine çeker ve ardından bu hazzın kaynağındaki problematiği yani çevresel krizi izleyicinin gözü önüne serer. Böylece izleyici, bir yandan gözünün okşandığını hissederken, diğer yandan vicdanının sızladığını fark eder. Bu gerilimli denge, güncel atık sanatının ayırt edici bir deneyim alanıdır. Güzelliğin ardında pusuda bekleyen çirkin gerçek, estetik perdenin arkasından sezdirilir (Iqani, M. 2020).

Mandy Barker (d. 1964), dünyanın dört bir yanındaki sahillerden topladığı deniz plastiklerini estetik bir düzlemde yeniden kurgulayarak, modern tüketim toplumunun çevreye bıraktığı izleri görünür kılan çarpıcı fotoğraf serileri üretmektedir. Barker, bilim insanlarıyla iş birliği yaparak okyanus ve kıyılardan topladığı atıkları önce temizler ve türlerine göre tasnif eder; ardından stüdyosunda bunları sanki suyun içinde süzülüyorlarmış gibi düzenleyip fotoğraflar. "SOUP – Refused" (2011) serisinden bir fotoğraf bunun tipik bir örneğidir. Kara bir fon önünde, yüzlerce irili ufaklı plastik parça ve deniz canlısı kalıntısı, sanki uzayın derinliklerindeki yıldızlar veya mikroskobik plankton örnekleri gibi dağılmış durumda görünüyor. İlk bakışta izleyici, karşısında kozmik bir manzara ya da bilimsel bir mikrogörüntü varmış zannedebilir: Parlak renkli plastik kapaklar, oyuncak parçaları, ipler veya poşet parçaları, karanlık fonda bir galaksi kümesini, bir plankton sürüsünü andıran döngüsel desenler oluşturuyor. Bu estetik kurgu, Barker'ın fotoğraflarına güçlü bir çekicilik kazandırıyor – kaotik plastik yığınları, adeta evrenin armonik bir düzenine kavuşmuş gibi. Fakat izleyici fotoğrafın alt bilgisini öğrendiğinde durum tersine dönüyor. Örneğin Barker'ın bir fotoğrafındaki parçaların, bir albatros kuşunun midesinden çıkarılmış 500'den fazla plastik nesneye ait olduğunu duymak (worldwildlife.org), seyirciye gördüğü manzaranın ardındaki dehşeti bir anda hissettiriyor. "Yıldızlar" sandığı şeyin aslında bir kuşun hayatına mal olabilecek plastik çöpler olduğunu kavrayan izleyici, hem

duygusal hem bilişsel düzeyde sarsılıyor. Barker, estetik cazibenin verdiği hazzı, eserin içerdiği mesajın şoku ile dengeleyen bu etkiyi bilinçli olarak hedefliyor. Nitekim sanatçı, estetik çekicilik ile rahatsız edici gerçek arasındaki çelişkili birliktelik sayesinde izleyicide bir farkındalık yaratmayı amaçladığını açıkça dile getirir.

İzleyici algısının estetik ve psikolojik boyutu, Türkiye'deki çağdaş sanat örneklerinde de benzer biçimde kendini gösterir. Örneğin, Seçkin Pirim'in plastik malzemeden ürettiği soyut formlar da izleyicide farklı bir estetik-psikolojik algılamaya yol açar. Parlak yüzeyli, katmanlı ve geometrik bu heykeller, malzemenin orijinal işlev ve anlamından tamamen kopartılmıştır. İzleyici burada yüceltilmiş bir form görür. İlk anda bu eserler, izleyicide salt estetik bir hayranlık uyandırır. Kusursuz parlaklık, canlı renk düzeni ve minimalist biçim, bir çağdaş sanat estetiği olarak kendini kabul ettirir. Ancak eserlerin malzemesinin plastik (muhtemelen endüstriyel atık kökenli plastik) olduğunu idrak eden izleyici, kısa bir afallama yaşayabilir. Bu durum, psikolojide "algısal yeniden çerçeveleme" olarak tanımlanabilecek bir süreci ifade eder: İzleyici, malzemeye dair mevcut kalıp yargısını (plastiğin sıradanlığı veya değersizliği) terk ederek ona yeni bir çerçevede bakmak zorunda kalır. Pirim'in eserleri, bu sayede izleyicide salt görsel hazdan öte, malzemeyle ilgili bilişsel bir farkındalık da yaratır. "Bu heykel aslında plastikten yapılmış" düşüncesi, izleyiciyi hem malzemenin dönüşümüne hayret etmeye hem de plastik olgusunu yeniden değerlendirmeye iter.

Ancak Pirim'in işleri, doğrudan bir çevresel mesajdan ziyade malzemenin estetik potansiyeline odaklandığından, izleyici çoğu zaman bu eserleri modern soyut kompozisyonlar olarak takdir etmekle yetinir. Yine de elde ettiği estetik deneyim, gündelik hayatta görmezden geldiği bir malzemeyi fark etmeyi içerir ki bu da izleyicinin algısal dünyasında önemli bir değişimdir.

Candaş Şişman'ın dijital-kinetik enstalasyonları, izleyici algısını çok katmanlı bir deneyim alanına taşır. "Neredeyim?" (2015, Arter) adlı çalışmasında sanatçı, veri tabanlı ışık, ses ve hareket efektleriyle mekânı dönüştürerek izleyiciyi fiziksel bir malzemeden ziyade dijital titreşimler ve yankılarla çevreler. Bu deneyimde malzeme kavramı genişler; dijital veri, somut bir sanat malzemesi gibi işlev görür ve fiziksel ile sanal arasındaki sınır bulanıklaşır. İzleyicinin çoklu duyularının eşzamanlı uyarılması, psikoloji literatüründe çok duyulu algı (multisensory perception) olarak tanımlanan bir bütünlük hissi yaratır (Marks, 1978). Böylelikle eser, estetik bir büyü yaratırken aynı zamanda bireyin dijital çağdaki konumunu sorgulamasına yol açar. Her ne kadar Şişman'ın işleri doğrudan "atık" malzeme kullanmasa da, modern dünyanın görünmez veri yığınlarını – bir bakıma dijital atıkları – estetik bir deneyime dönüştürmesi açısından güncel atık estetiğiyle paralellik taşır. Bu bağlamda, Şişman'ın eserleri hem

teknolojik büyülenme hem de dijital çevre sorunları üzerine düşünme daveti sunar (Erdemci, 2015; Gazi & Özgönül, 2019).

Özetle, atık malzemenin sanat bağlamında estetik bir objeye dönüşümü, izleyici için sıradışı bir deneyim alanı yaratır. İzleyici, bir sanat eserine baktığında duyumsadığı estetik hazzın arkasında, eserin malzemesine dair beklenmedik bir gerçek yattığını öğrendiğinde, kendi algı ve duygu dünyasında bir hesaplaşmaya girer. Günümüz sanatında estetik ile etik, haz ile sorgulama arasındaki bu ince denge, izleyiciyi pasif bir seyirci olmaktan çıkarıp aktif bir yorumcu ve düşünür konumuna getirir. Sanatçı, güzelliğin çekim gücünü kullanarak izleyiciyi esere çeker; ardından, o güzelliğin içindeki gizil gerçeği ifşa ederek izleyicinin zihninde kalıcı bir iz bırakır. Böylece estetik haz ve rahatsızlık arasındaki denge, sanat deneyimini yüzeysel bir beğeniden derin bir bilinçlenmeye doğru genişletir.

3. ELEŞTİREL İŞLEVİN GÖRÜNMEZLEŞMESİ

Atığın sanat bağlamında "çekici" hale getirilmesi, izleyicide çift yönlü bir deneyim üretir: ilk bakışta estetik haz, ardından rahatsızlık ya da suçluluk duygusu. Bu durum, psikolojide "bilişsel çelişki" olarak adlandırılır; yani aynı olguya dair zıt duyguların eşzamanlı yaşanması (Festinger, 1957). Kuramsal düzlemde, Kristeva'nın (1982) ortaya koyduğu abject kavramı, rahatsız edici olanın estetize edilse dahi bütünüyle zararsızlaşmadığını, bilinçdışında bir huzursuzluk yarattığını vurgular. Benzer biçimde Boetzkes (2019), özellikle plastik atıkların sanat aracılığıyla "güzel" bir nesneye dönüştürülmesinin, estetik haz ile ekolojik kriz arasında paradoksal bir bağ kurduğunu belirtir.

El Anatsui'nin binlerce şişe kapağını bakır tellerle birleştirerek ürettiği dalgalı yüzeyler bu gerilimin güçlü bir örneğidir. Uzak bakışta altın ışıltılı bir tekstili andıran yüzey, yakından incelendiğinde sömürge ticareti, alkol tüketimi ve küresel atık krizine dair izler taşır (Vogel, 2008). Burada biçimsel güzellik, eleştirel içeriği maskeleyen değil, tam tersine ona giriş sağlayan bir "Truva atı" işlevi görür. Mandy Barker'ın SOUP: Refused (2011) serisi de benzer bir strateji uygular: Kara fon üzerinde kozmosu andıran plastik kompozisyonlar, albatros kuşlarının midesinden çıkan yüzlerce atık parçasından oluştuğunu öğrendiğimizde, estetik büyü yerini ekolojik şoka bırakır (Barker, 2012). Türkiye bağlamında, Burhan Doğançay'ın Duvarlar serisi yırtık afiş ve ilan katmanlarını estetik yüzeye taşıyarak kentsel belleğin aşınmışlığını görünür kılar. Bu eserlerde nostaljik haz ile eleştirel farkındalık yan yana işler (Alkaç, 2015). Seçkin Pirim'in parlak, katmanlı plastik formları ise malzemenin gündelik sıradanlığını askıya alarak yüceltilmiş bir estetik üretir. İzleyici çoğu zaman önce biçime hayran kalır, ardından

malzemenin plastik oluşunu fark ederek algısında bir kırılma yaşar (Pirim, 2018). Candaş Şişman'ın dijital-kinetik enstalasyonları ise "malzeme" kavramını veri ve ışığa genişletir; bedensel katılım ve duyusal yoğunluk aracılığıyla izleyicide estetik büyülenme ile dijital çevre farkındalığını eşzamanlı uyandırır (Erdemci, 2015).

Nihayetinde, atık estetiğinde haz ve rahatsızlık birlikte işler. Güzellik izleyiciyi çeker, fakat malzemenin belleği ve bağlamı eleştirel sorulara iter. Bu dengenin sergileme dili, bağlamsal bilgi ve sanatçının açıklayıcı stratejileriyle nasıl yönetildiği, eserin eleştirel etkisinin görünür kalıp kalmayacağını belirler.

SONUÇ

Bu çalışma, çağdaş atık sanatının yalnızca biçimsel bir estetik üretim değil, aynı zamanda politik ve etik gerilimler barındırdığını ortaya koymuştur. Atık malzemenin estetikleştirilmesi izleyiciyle görsel ve duygusal bir bağ kurarak sanatçıya eleştirel bir alan açsa da, yüksek estetik yoğunluğun politik ve ekolojik mesajı gölgeleyebileceği görülmektedir. Adorno'nun biçim–eleştirel bilinç çatışmasına dair değerlendirmeleri ve Foster'ın "estetik ehlileştirme" kavramı bu riski açıklarken, Kristeva'nın "abject" yaklaşımı estetikleştirilmiş nesnelerin rahatsızlık unsurunu tamamen yok etmediğini, aksine izleyicide bilinçdışı düzeyde etkisini sürdürdüğünü göstermektedir.

Sanatçıların geliştirdiği stratejiler bu gerilimi avantaja dönüştürmektedir. El Anatsui'nin şişe kapaklarından ürettiği devasa yerleştirmeler estetik bir kumaş yanılsaması yaratarak sömürge tarihi ve küresel tüketim kültürünü görünür kılarken; Mandy Barker'ın okyanus plastiklerinden oluşturduğu fotoğraflar parlak ve kozmik görselliğiyle izleyiciyi cezbedip ardından ekolojik krizlerle yüzleştirmektedir. Böylece estetik, bir "Truva Atı" işlevi görerek izleyiciyi önce haz, ardından sorgulama ve bilinçlenmeye yönlendirmektedir. Eserlerin sergilenme biçimi de bu estetik–politik denge açısından belirleyici bir faktör olarak öne çıkmaktadır. Sergi metinleri, başlıklar ve sanatçı beyanları aracılığıyla estetik yoğunluğun mesajı gölgeleme riski kısmen aşılabilmekte, izleyici yalnızca estetik hazla değil, aynı zamanda rahatsız edici bir yüzleşme ve eleştirel bilinçlenme süreciyle karşı karşıya bırakılabilmektedir.

Atık malzeme ile üretilen sanat eserleri görsel çekicilik ile politik içerik arasında gerilimli fakat üretken bir karşıtlık ortaya koymaktadır. İzleyici bir yandan eserin estetik güzelliğine hayran kalırken, diğer yandan çevresel ve toplumsal gerçeklerle yüzleşmektedir. Bu gerilimli deneyim, güncel literatürde de vurgulandığı üzere, atık sanatının ayırt edici niteliğini oluşturmakta; bu

nedenle atık sanatının değerlendirilmesi yalnızca biçimsel estetik ölçütlerle değil, aynı zamanda etik, politik ve ekolojik bağlamlar dikkate alınarak yapılmalıdır.

KAYNAKÇA

Adorno, T. W. (1997). *Aesthetic theory*. A&C Black.

Alkaç, G. (2015). *Burhan Doğançay: Duvarların dili*. İstanbul: Mas Matbaacılık.

Anatsui, E. (2020, 21 Haziran). 'Bottle caps are more versatile than canvas and oil': El Anatsui on turning the everyday into art. *The Guardian*. https://www.theguardian.com/artanddesign/2020/jun/21/bottle-caps-versatile-el-anatsui-everyday-art

Barker, M. (2012). *SOUP: Refused*. http://www.mandy-barker.com

Boetzkes, A. (2019). *Plastic capitalism: Contemporary art and the drive to waste*. MIT Press.

Buck, L. (2023). El Anatsui: The sculptor on making art from waste. *The Art Newspaper*. https://www.theartnewspaper.com

Danto, A. C. (1981). *The transfiguration of the commonplace*. Harvard University Press.

Doğan, S. (2023). Anselm Kiefer'in resimlerinde materyal kullanımı; saman ve kurşun. *Journal of Arts, 6*(2), 157–168.

Duchamp, M. (2003). *Marcel Duchamp ve ready-made* (E. Batur, Haz.). Yapı Kredi Yayınları.

Erdemci, F. (2015). *Neredeyim?* [Sergi metni]. İstanbul: Arter Yayınları.

Eroğlu, Ö. (2023). *Dada*. Tekhne Yayınları.

Festinger, L. (1957). *A theory of cognitive dissonance*. Stanford University Press.

Foster, H. (1996). *Kültürel direniş, sanat/siyaset*, çev. E. Gen, İstanbul: İletişim, 2014).

Foster, H. (1996). *The return of the real* (Vol. 7). MIT Press.

Gablik, S. (1991). *The reenchantment of art*. (No Title).

Gazi, A., & Özgönül, M. (2019). Dijital sanat ve izleyici algısı: Yeni medya estetiği üzerine bir değerlendirme. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 9*(2), 45–62.

Gür, F. (2019). *Burhan Uygur ve Burhan Doğançay bağlamında hazır nesne olarak sanatta kapı imgesi* (Yüksek Lisans Tezi).

Gürler, Z., & Işık, Ö. (2019). Bir sınır meselesi: Abject iğrenç nesne ve sanat yapıtı. *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi, 4*(7), 479–494.

Iqani, M. (2020). *Garbage in popular culture: Consumption and the aesthetics of waste*. State University of New York Press.

Koçak, A. E., & Doğan, Z. P. (2020). Felaketin temsili: 1915'e dair hakikat arayışının yeni yöntem ve araçları. İçinde *Türkiye'de geçiş dönemi adaleti: Dönüşen özneler, yöntemler ve araçlar sempozyum tebliğleri* (ss. 69–xx).

Kristeva, J. (1982). Approaching abjection. *Oxford Literary Review, 5*(1/2), 125–149.

Marks, L. E. (1978). *The unity of the senses: Interrelations among the modalities*. Academic Press.

Okeke-Agulu, C. (2010). Roundtable II: Contemporary African art history and the scholarship. *Nka Journal of Contemporary African Art, 2010*(26), 80–151.

Özdemir, N., & Düzgüner, S. (2020). Suçluluk, pişmanlık ve günahkarlığın kapsamı ve diğer yakın kavramlarla ilişkisi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, (49)*, 497–529.

Pirim, S. (2018). *Yüzey katmanları* [Sergi kataloğu]. İstanbul: Galerist.

Rosenthal, N., & Kiefer, A. (1998). *Anselm Kiefer: Works on paper in the Metropolitan Museum of Art*. Metropolitan Museum of Art.

Taşar, E., & Bulat, M. (2021). Tüketim nesnesinin sanat eserine evrilmesi. *The Journal of Academic Social Science*.

Tomkins, C. (1980). *Off the wall: Robert Rauschenberg and the art world of our time*. Penguin Books.

Vogel, C. (2007). Art in the present tense: Politics, loss and beauty. *New York Times*, p. E5.

Vogel, C. (2008). A West African artist taps a continent's spirit. *The New York Times*.

Wallace, I. (2014). The history of the found object in art. *Artspace*. http://www.artspace.com/magazine/art_101/the-history-of-the-found-object-in-art

Yılmaz, B. (2015). Atık nesneden sanat yapıtına malzemenin dönüşümü. *Art-e Sanat Dergisi, 8*(15), 185–197.

ARCADE FENOMENİ: TASARIM, KÜLTÜR VE EKONOMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

Emin Bakan[1]

ÖZET

Bu çalışma, arcade oyunları olgusunu nostaljik bir anının ötesinde, dijital oyun kültürü üzerindeki kalıcı etkileriyle bütüncül bir perspektiften incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın temel problemi, "arcade" kavramının yalnızca tarihsel bir kategori mi, yoksa günümüzde de farklı biçimlerde yaşayan ve dönüşen bir oyun kültürü ve tasarım yaklaşımını mı ifade ettiği sorusudur. Bu kapsamda, arcade oyunlarının tarihsel süreci, teknolojik evrimi, kendine özgü oynanış mekanikleri, ekonomik yapısı, estetik kodları ve sosyo-kültürel yansımaları ele alınmaktadır. Nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz ve kapsamlı literatür taraması kullanılarak, olgunun çok yönlü bir değerlendirmesi yapılmıştır. Çalışma, arcade mirasının sadece retro kültür ve bağımsız oyun geliştiriciliği pratiklerine ilham vererek değil, aynı zamanda jetona dayalı ekonomik modelinin günümüz mikro-işlem sistemlerinin öncüsü olmasıyla da varlığını sürdürdüğünü ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu analizle, oyun çalışmaları ve dijital kültür araştırmaları alanlarına katkı sağlanması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Arcade Oyunları, Oyun Çalışmaları, Dijital Kültür, Oyun Tasarımı, Retro Estetiği

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Anadolu Üniversitesi Yunusemre Kampüsü Güzel Sanatlar Fakültesi Tepebaşı Eskişehir Türkiye, eminb@anadolu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-1160-5294.

THE ARCADE PHENOMENON: AN EXAMINATION OF DESIGN, CULTURE, ANDECONOMY

Emin Bakan[2]

ABSTRACT

This study aims to examine the phenomenon of arcade games from a holistic perspective, beyond a mere nostalgic memory, focusing on its lasting effects on digital game culture. The core problem of the study is the question of whether the concept of "arcade" is solely a historical category or a game culture and design approach that continues to live and transform in various forms today. Within this scope, the historical process, technological evolution, unique gameplay mechanics, economic structure, aesthetic codes, and socio-cultural reflections of arcade games are addressed. Using descriptive analysis and a comprehensive literature review from qualitative research methods, a multi-faceted evaluation of the phenomenon has been conducted. The study aims to reveal that the arcade legacy endures not only by inspiring retro culture and independent game development practices but also through its coin-operated economic model being a precursor to modern microtransaction systems. This analysis is expected to contribute to the fields of game studies and digital culture research.

Keywords: Arcade Games, Game Studies, Digital Culture, Game Design, Retro Aesthetics

[2] Asst. Prof. Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Yunus Emre Campus Tepebaşı / Eskişehir Türkiye, eminb@anadolu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-1160-5294.

GİRİŞ

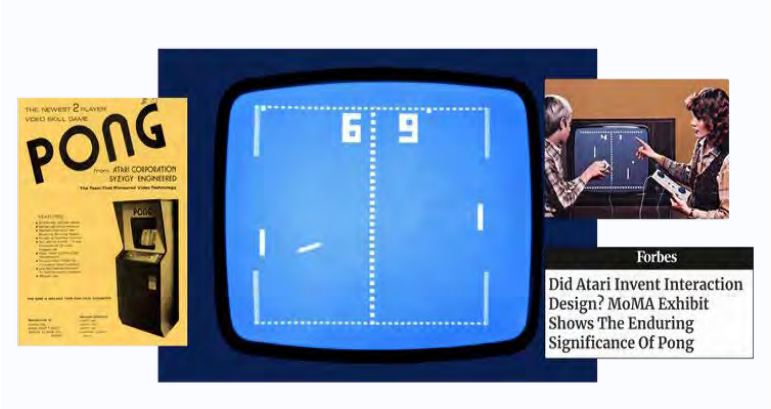
Arcade oyunları kavramı, genellikle 1980'li yılların jetonla çalışan oyun makineleriyle dolu eğlence salonlarını çağrıştırmaktadır. Ancak bu olguyu yalnızca nostaljik bir anı veya geçmişte kalmış bir eğlence biçimi olarak değerlendirmek, dijital oyun tarihindeki ve günümüz oyun kültürü üzerindeki önemini göz ardı etmek anlamına gelmektedir. Arcade oyunları, teknolojik ve kültürel açılardan incelenmesi gereken önemli bir fenomendir. Temel tanımıyla arcade oyunları, genellikle halka açık mekanlarda (özel oyun salonları, alışveriş merkezleri vb.) ticari amaçla işletilen, jeton veya benzeri bir ödeme sistemiyle çalışan elektronik oyun makineleridir. Bu makinelerin tasarımı, genellikle kısa süreli, hızlı tempolu ve oyuncuyu tekrar oynamaya teşvik eden ("Insert coin to continue" uyarısı gibi mekanizmalarla) bir yapıya sahiptir ve bu yapı hem oyunların ekonomik modelini hem de oynanış tarzını belirlemiştir.

Bununla birlikte, arcade olgusunun yalnızca belirli bir döneme ait fiziksel makinelerle sınırlı olup olmadığı tartışmaya açıktır. Günümüzde, özellikle mobil ve bağımsız oyun platformlarında, arcade oyunlarının estetik (örn. piksel sanatı) ve oynanış prensiplerini (örn. basit kontroller, yüksek skor odaklılık, zorlayıcı yapı) benimseyen çok sayıda video oyun bulunmaktadır. Bu durum, “arcade kavramının sadece tarihsel bir kategori mi olduğu, yoksa günümüzde de farklı biçimlerde yaşayan ve dönüşen bir oyun kültürü ve tasarım yaklaşımını mı” ifade ettiği sorusunu gündeme getirmektedir. Bu çalışma, arcade oyunlarını bu geniş perspektiften ele almayı amaçlamaktadır. Çalışmanın hedefi, arcade oyunlarını yalnızca tarihsel bir fenomen olarak değil, aynı zamanda özgün bir oyun tasarımı anlayışı, belirgin bir estetik eğilim ve önemli bir sosyo-kültürel pratikler bütünü olarak incelemektir. Bu çerçevede, arcade oyunlarının ortaya çıkışı, teknolojik ve toplumsal bağlamları, temel oynanış mekanikleri, estetik tercihleri, ekonomik yapısı, kültürel etkileri ve günümüzdeki dijital mirası sistematik bir biçimde analiz edilecektir. Bu analizin, hem oyun çalışmaları alanına hem de genel olarak dijital kültür araştırmalarına katkı sağlaması beklenmektedir. Bu hedeflere ulaşmak amacıyla, çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden yararlanılmıştır. Özellikle betimsel analiz ve kapsamlı literatür taraması teknikleri kullanılarak, arcade olgusunu farklı boyutlarıyla ele alan temel akademik çalışmalar, kitaplar, makaleler, sektörel yayınlar ve güvenilir dijital kaynaklar taranmıştır. Elde edilen veriler; tarihsel süreç, teknolojik gelişmeler, oynanış mekanikleri, kültürel ve toplumsal yansımalar, ekonomik yapı, estetik kodlar ve dijital miras gibi belirlenen temalar altında sınıflandırılmış, sentezlenmiş ve yorumlanmıştır. Bu yöntemle, arcade olgusunun çok yönlü bir değerlendirmesinin yapılması

hedeflenmiştir.

Arcade Oyunlarinin Gelişimi ve Dönüşümü

Arcade oyunlarının tarihsel gelişimi incelendiğinde, bu sürecin yalnızca teknolojik yeniliklerle değil, aynı zamanda 20. yüzyılın ikinci yarısındaki toplumsal değişimler, eğlence kültüründeki farklılaşmalar ve gençlik pratikleriyle de yakından ilişkili olduğu görülmektedir. Bu oyun makineleri, ortaya çıktıkları dönemin sosyo-kültürel yapısıyla etkileşime girmiş ve onu belirli ölçülerde şekillendirmiştir. Elektronik alanındaki ilerlemeler ve değişen boş zaman değerlendirme alışkanlıkları, bu yeni eğlence biçiminin yaygınlaşmasında temel etkenler olmuştur. Arcade oyunlarının ticari başlangıcı olarak, çeşitli öncül denemeler bulunmakla birlikte, genellikle Atari tarafından 1972 yılında piyasaya sürülen *Pong* kabul edilmektedir (Görsel 1.).



Görsel 1. *Phong Oyunu (1972) (http-1)*

Oyun tarihçisi Steven Kent'in (2001) belirttiği gibi, Pong'un başarısı sadece teknik bir ilk olmasından değil, aynı zamanda basit ve kolay anlaşılır yapısı sayesinde geniş kitlelere ulaşabilmesinden kaynaklanmıştır. Pong, kamusal alanlarda yeni bir dijital etkileşim biçimi sunarak ticari bir video oyunu endüstrisinin temellerini atmıştır. Bu ilk adımın ardından sektör hızla büyümüş, 1978'de Japon Taito firmasının geliştirdiği Space Invaders ile küresel bir ivme kazanmıştır. Bu tarihsel süreç göstermektedir ki, arcade oyunları teknoloji, kültür, ekonomi ve tasarımın kesişiminde yer alan dinamik bir olgudur. Başlangıcından günümüze sürekli bir değişim ve adaptasyon göstermiş olan arcade mirası, hem geçmişe yönelik bir ilgi nesnesi hem de çağdaş dijital oyun tasarımı için bir ilham kaynağı olarak varlığını devam ettirmektedir.

Arcade Makinalarının Teknolojik Evrimi ve Donanım Özellikleri

Arcade makinelerinin cazibesi yalnızca sundukları oyun içeriklerinden değil, bu içerikleri taşıyan

fiziksel ve teknolojik altyapıdan da kaynaklanmıştır. Basit ekran ve kontrolcülerden öteye geçen bu makineler, dijital ile fiziksel arasındaki ayrımı bulanıklaştırarak kendi döneminin teknolojik imkân ve kısıtlamaları içinde şekillenmiş özgün donanımlar olarak değerlendirilir (Newman, 2013). Bir arcade makinesi, yazılımı çalıştıran devre kartı, oyuncuyla etkileşimi sağlayan fiziksel arayüzler (ekran, kontrol kolları, ses sistemi) ve tüm bu bileşenleri kapsayan kabinden oluşur. Bu bütüncül yapı video oyunlarını yalnızca zihinsel değil aynı zamanda bedensel ve mekânsal bir deneyim haline getirir. Endüstrinin erken dönemlerinde her oyunun kendine özgü donanımla piyasaya sürülmesi maliyetleri artırırken, 1980'lerin ortalarında Japonya'da geliştirilen JAMMA standardı farklı üreticilere ait oyun kartlarının aynı kabinlerde kullanılabilmesine olanak tanıyarak önemli bir dönüşüm sağlamıştır. Bu standardizasyon, hem üretim maliyetlerini düşürmüş hem de oyun çeşitliliğini artırarak salon işletmeciliğini kolaylaştırmış, aynı zamanda geliştiricilerin donanım uyumluluğu yerine doğrudan oyun tasarımına odaklanmasına imkân tanımıştır (Kent, 2001; Wolf, 2012). Görsel unsurların yanında işitsel deneyim de arcade atmosferinin belirleyici bir boyutu olmuş, erken dönemlerdeki basit ses efektlerinden FM sentezi gibi teknolojilerin kullanımıyla daha karmaşık melodilere ve dinamik efektlere evrilmiştir. Oyun tasarımcısı Schell'in de belirttiği gibi ses yalnızca atmosfer yaratmakla kalmamış, oyuncuya oyunun durumu hakkında kritik geri bildirimler sunarak (tehlike uyarıları, başarı onayları, süre azalması vb.) hem ritmi belirlemiş hem de duygusal tepkilerin şekillenmesine katkı sağlamıştır (Schell, 2008). Bunun yanı sıra donanımın en ayırt edici özelliklerinden biri kontrol arayüzlerinin çeşitliliğidir: yarış oyunlarında direksiyon ve pedallar, nişan oyunlarında ışıklı tabancalar, dövüş oyunlarında çoklu buton düzenleri ya da Andrews'in ifadesiyle Dance Dance Revolution gibi yapımlarda kullanılan dans platformları, arcade deneyimini salt görsel-işitsel bir süreç olmaktan çıkarıp dokunsal ve kinestetik boyutlarıyla zenginleştirmiştir (Andrews, 2006). Böylece arcade makineleri, ev ortamındaki oyun sistemlerinden farklı olarak, bedensel katılımı ve mekânsal farkındalığı ön plana çıkaran özgün bir etkileşim alanı sunmuştur.

Arcade Oyunlarının Oynanış Mekanikleri ve Tasarım İlkeleri

Arcade oyunlarının günümüzde farklı biçimlerde evrilerek hâlen ilgi görmeye devam etmesini açıklamak için yalnızca tarihsel gelişim süreçleri ya da teknolojik ilerlemeler üzerinden değerlendirme yapmak yeterli değildir. Bu oyunların sürdürülebilir popülerliğini kavrayabilmek adına, temel yapıtaşını oluşturan oynanış dinamiklerinin analizi gereklidir. Bu bağlamda, arcade oyunlarını diğer dijital oyun biçimlerinden ayıran belirleyici oynanış mekanikleri ile bu

mekaniklerin oyuncu etkileşimiyle kurduğu karşılıklı ilişki, söz konusu deneyimin nasıl şekillendiğini anlamak açısından kritik bir öneme sahiptir. Bu oyunların karakteristik "hissiyatının" hangi tasarım prensiplerinden kaynaklandığı ortaya konulacaktır. Oyun tasarımında "mekanikler", Schell'in tanımlamasıyla, oyuncunun oyun dünyası içinde gerçekleştirebileceği eylemleri ve bu eylemleri düzenleyen kuralları ifade etmektedir (Schell, 2008). Arcade oyunları bağlamında, bu mekaniklerin belirgin bir özelliği basitliktir. Bu tür oyunlar genellikle "basit ama yüksek beceri isteyen mekaniklerle" yapılandırılır. Oyuncunun temel eylemleri (yürüme, zıplama, ateş etme, vb.) çoğunlukla sınırlı sayıda kontrol girdisine (tek bir buton veya joystick hareketi gibi) indirgenmiştir. Bu tasarım yaklaşımının önemi birkaç noktada ortaya çıkar. Birincisi, basit mekanikler oyuncunun oyuna hızla adapte olmasını ve temel eylemleri kolayca öğrenmesini sağlar. İkincisi, öğrenme kolaylığı, mekaniklerde ustalaşma sürecini daha tatmin edici olmasını sağlar. Yüzeysel basitliğe rağmen, bu mekanikler genellikle zamanlama, konumlanma, ritim ve kaynak yönetimi gibi unsurlarla birlikte uygulandığında önemli bir derinlik kazanır. Örneğin, bir platform oyunundaki zıplama mekaniği, sadece bir butona basma eylemi olmanın ötesinde; zıplama yüksekliği, süresi ve havadaki kontrol imkanları gibi değişkenlerle birlikte stratejik bir boyut kazanır. Bu "öğrenmesi kolay, ustalaşması zor" (easy to learn, hard to master) olarak tanımlanan yapı, arcade oyunlarının yüksek tekrar oynanabilirliğinin temel nedenlerinden birini oluşturur.

Oyun mekanikleri oyunun temel eylemlerini tanımlarken, "dinamikler" bu mekaniklerin oyuncu tarafından kullanılması ve oyunun diğer sistemleriyle (yapay zeka, fizik kuralları vb.) etkileşime girmesi sonucu ortaya çıkan anlık ve değişken oynanış örüntülerini ifade eder. Başka bir deyişle dinamikler, mekaniklerin uygulanmasıyla oluşan ve her oynayışta farklılık gösterebilen deneyimlerdir. Oyuncunun oyun sırasındaki kararları ve davranışları da oyunla kurulan etkileşim biçimini sürekli olarak değiştirerek bu dinamiklerin şekillenmesine katkıda bulunur. Örneğin, *Space Invaders* gibi bir oyunda, oyuncunun kalkanları kullanma stratejisi, hedef önceliklendirmesi veya risk alma eğilimi (yüksek puanlı hedeflere yönelme gibi) oyunun o anki dinamiğini doğrudan etkiler. Zorluk seviyesine veya oyuncunun deneyimine bağlı olarak daha savunmacı veya daha agresif oyun dinamikleri gözlemlenebilir. Bu dinamikler, oyunun genel atmosferini, gerilimini, akışını ve temposunu, yani "hissiyatını" oluşturur. Hız, refleksler ve anlık karar verme becerisi gerektiren arcade oyunlarında oyuncunun yaşadığı heyecan, stres veya başarma duygusu, bu dinamik yapıyla doğrudan ilişkilidir. Arcade oyunlarının tasarım felsefesi, genellikle kısa oyun süreleri içinde yoğun ve etkili bir deneyim sunmak üzerine kurulmuştur. Bu nedenle mekanikler

ve bu mekaniklerden doğan dinamikler arasındaki ilişki büyük önem taşır. Bu oyunlarda, karmaşık anlatılar veya uzun süreli stratejik planlama yerine, oyuncunun eylemlerine anında ve belirgin geri bildirimler veren, sıkıca örülmüş etkileşim döngüleri önceliklidir. Bu tür oyunlarda "etkileşimsel yoğunluk", anlatısal derinlikten daha önemli bir tasarım hedefi olarak ortaya çıkar. Temel amaç, oyuncunun oyunu sadece bilişsel düzeyde anlaması değil, aynı zamanda bedensel ve duygusal düzeyde "hissetmesidir". Bu "hissetme" durumu, iyi tasarlanmış arcade oyunlarının ritminde ve akıcılığında belirginleşir. Örneğin, bir dövüş oyununda saldırı, savunma ve özel hareket mekaniklerinin zamanlaması, tepkiselliği ve birbirine bağlanabilirliği oyunun kendine özgü ritmini ve "oyun hissini" yaratır. Başarılı bir şekilde uygulandığında, bu akıcı etkileşim oyuncuya derin bir tatmin hissi verebilir. Bu bağlamda mekanikler, sadece hedeflere ulaşmak için kullanılan araçlar olmaktan çıkarak, deneyimin kendisini oluşturan estetik unsurlara dönüşürler. Arcade oyunlarının başarısı ve kalıcılığı, basit ama derinlikli mekaniklerini, oyuncuyu sürekli aktif tutan ve içine çeken dinamiklerle birleştirmedeki ustalıklarından kaynaklanmaktadır.

Kültürel Etkiler ve Toplumsal Yansımalar

Arcade oyunlarının etkisi, yalnızca teknolojik yenilikler veya oynanış mekanikleriyle sınırlı kalmamış, ortaya çıktıkları toplumun kültürel ve sosyal dinamiklerine de nüfuz etmiştir. Özellikle 1980'li ve 1990'lı yıllarda popülerliğinin zirvesine ulaşan arcade salonları, ticari işletmeler olmanın ötesinde gençler için önemli birer sosyal etkileşim ve buluşma alanına dönüşmüştür. Ancak bu sosyalleşme biçimleri her zaman homojen olmamış, çoğu zaman rekabet, beceri sergileme ve statü kazanma gibi performatif dinamiklerle şekillenmiştir. Kocurek'in vurguladığı üzere bu mekânlar sıklıkla genç erkekler tarafından bir tür "erkeklik alanı" olarak deneyimlenmiş, yüksek skor listeleri bireysel başarıyı kamusal tanınırlığa dönüştüren bir araç haline gelmiştir (Kocurek, 2015). Böylece oyun oynama eylemi, kişisel bir uğraş olmaktan çıkıp sosyal onay ve eleştiriye açık bir performansa dönüşmüştür. Bu yönüyle arcade salonları, oyun becerilerinin yanı sıra rekabet, dayanıklılık ve sosyal davranışların öğrenildiği mikro-topluluklar olarak işlev görmüştür. Arcade kültürünün toplumsal yaygınlığı aynı zamanda popüler kültür ürünlerine de yansımış, sinema, televizyon, müzik ve diğer medya formları arcade'i bir arka plan veya metafor olarak kullanmıştır. Tron (1982) ve WarGames (1983) gibi filmler arcade'i sırasıyla dijital bir fantazi alanına ya da modern teknolojinin potansiyel risklerine dair bir metafora dönüştürürken, sonraki yıllarda Pixels (2015) ve Wreck-It Ralph (2012) gibi yapımlar bu kültürü nostalji ve çağdaş hikâye anlatıcılığı arasında bir köprü işleviyle yeniden yorumlamıştır. Özellikle Wreck-It Ralph,

klasik arcade karakterlerine kişilik kazandırarak yalnızca bir saygı duruşu değil, aynı zamanda aidiyet ve dostluk gibi evrensel temaları işleyen bir anlatı üretmiştir. Bu tür temsil ve uyarlamalar, arcade estetiğinin ve karakterlerinin yalnızca geçmişe ait nostaljik simgeler olmadığını, günümüz popüler kültüründe hâlâ üretken ve ilham verici bir kaynak olduğunu göstermektedir.

Arcade salonlarının yaygın olduğu dönem, dijital teknolojilerin henüz evlere yaygın olarak girmediği ve internetin bugünkü anlamda mevcut olmadığı bir zamana denk gelmektedir. Bu durum, özellikle X Kuşağı ve Y Kuşağı'nın ilk temsilcileri için arcade deneyimini kritik hale getirmiştir. Birçokları için bu salonlar, interaktif dijital teknolojiyle ilk temas kurdukları yerler olmanın yanı sıra, aile denetiminden kısmen uzakta, akranlarıyla sosyalleşebildikleri özerk kamusal alanlar anlamına gelmiştir. Bu deneyimin, söz konusu kuşakların teknolojiyle kurdukları ilişkiyi, dijital okuryazarlıklarını ve sosyal etkileşim biçimlerini belirli ölçüde etkilemiş olması düşünülebilir. Ev konsolları ve kişisel bilgisayarların yaygınlaşmasıyla arcade salonları eski merkeziyetini yitirmiş olsa da toplumsal bellekteki yeri güçlü bir nostalji öğesine dönüşmüştür. Günümüzde retro temalı mekanların, oyun müzelerinin veya festivallerin gördüğü ilgi, Newman'ın da ifade ettiği gibi arcade kültürünün, yalnızca geçmişe ait bir anı değil, aynı zamanda güncel estetik zevkleri etkileyen, kuşaklar arası bir diyalog imkânı sunan ve kültürel sürekliliğin bir parçası olarak yaşamaya devam eden bir olgu olduğunu göstermektedir (Newman, 2013).

Arcade oyunlarının kültürel ve toplumsal etkileri, makinelerin popülerliğinin azaldığı dönemlerden sonra da farklı biçimlerde devam etmiştir. Bu etkiler, sosyal mekanların dönüşümünden popüler kültürdeki imgelere, kuşakların teknolojiyle olan ilk etkileşimlerinden günümüzdeki nostalji pratiklerine kadar geniş bir yelpazede kendini göstermektedir. Dolayısıyla arcade, sadece bir oyun türü olmanın ötesinde, önemli bir kültürel ve toplumsal fenomen olarak değerlendirilmelidir.

Ekonomi ve Endüstriyel Yapı

Arcade oyunlarının tarihsel gelişimini ve toplumsal etkisini anlamak için teknolojik ve kültürel bağlamın yanı sıra ekonomik dinamikleri de dikkate almak gerekir. Bu oyunların ayırt edici yönü, tek seferlik satın alma modelinden farklı olarak "oyun zamanı"na dayalı jeton ekonomisidir. Oyuncu ödediği ücret karşılığında sınırlı bir deneme veya devam etme hakkı elde etmiş, yüksek zorluk seviyeleri ise oyuncuyu sıkça başarısızlığa uğratarak tekrar jeton atmaya yöneltmiştir (Kocurek, 2015). Bu model yalnızca bir ödeme biçimi değil, aynı zamanda oyun zorluk ayarını, bölüm tasarımlarını ve genel akışı doğrudan etkileyen bir tasarım parametresi haline gelmiştir

(Schell, 2008). Dolayısıyla ekonomik yapı, arcade deneyiminin estetik ve işlevsel boyutlarıyla yakından iç içe geçmiştir. Bununla birlikte arcade ekonomisi, yalnızca makine üretimi ve jeton gelirleriyle sınırlı kalmamış, makinelerin konumlandırıldığı alışveriş merkezleri, eğlence parkları ve sinemalar gibi yoğun trafiğe sahip mekânlarla bütünleşerek çevresel ekonomiyi de desteklemiştir. Bu salonlar, bulundukları mekânlar için ek bir çekim merkezi işlevi görmüş, müşteri trafiğini artırarak ticari canlılığa katkı sağlamıştır.

Küresel ölçekte ise farklı gelişim çizgileri ortaya çıkmıştır: Japonya, SEGA ve Namco gibi şirketlere bağlı oyun merkezleriyle arcade kültürünü canlı tutarken (Ashcraft ve Ueda, 2008), Batı'da ev konsollarının yaygınlaşmasıyla arcade deneyimi daha çok nostaljik mekânlara, retro salonlara ve koleksiyonculuğa kaymıştır (Kent, 2001). Buna rağmen, arcade'in jeton tabanlı "oynadıkça öde" modeli, günümüz dijital oyunlarında mikro işlem (microtransaction) ve free-to-play sistemlerinin öncüsü olarak varlığını sürdürmüş, oyuncuyu küçük ama sürekli ödemelere yönlendiren tasarım anlayışının temelini oluşturmuştur (Juul, 2019). Günümüzde arcade mirası, salt geçmişe ait bir fenomen değil, günümüzde de dijital oyun ekonomilerini biçimlendiren kalıcı bir model olarak varlığını sürdürmektedir.

Arcade Estetiği: Görsel, İşitsel ve Ritmik Kodlar

Arcade oyunları yalnızca oynanış mekanikleriyle değil, kendine özgü estetik kodlarıyla da tanımlanır. Başlangıçta teknolojik sınırlılıkların sonucu olarak ortaya çıkan bu estetik, zamanla bağımsız bir sanatsal ifade biçimine dönüşmüştür. Piksel tabanlı görsel dil, işlevsel ses tasarımı ve ritim duygusu bu yapının temelini oluşturur. Donanım kısıtlamaları geliştiricileri basit, yüksek kontrastlı imgeler kullanmaya yöneltmiş, bu zorunluluk ise "piksel sanatı" olarak bilinen özgün bir estetiğin doğmasına yol açmıştır (Rollings & Morris, 2004). Piksel sanatının en belirgin özelliği soyutlama kapasitesidir; izleyici eksik ayrıntıları zihinsel olarak tamamlayarak deneyime aktif biçimde katılır. Bu yaklaşım fotogerçekçi grafiklerden farklı olarak oyuncuyu yorum sürecine dahil eder. Ayrıca piksel estetiği, el yapımı hissi ve doğrudanlığıyla günümüzün karmaşık üç boyutlu modellerine karşıt bir değer sunar (Juul, 2019). Nostaljik çağrışımların ötesinde ise görsel netlik, okunabilirlik ve ikonik karakter tasarımlarıyla arcade kültürünün kalıcı bir bileşeni haline gelmiştir.

Görsel unsurlar kadar işitsel ögeler de arcade deneyiminin temel bileşenidir. Basit müzik döngüleri ve belirgin efektler yalnızca atmosfer yaratmakla kalmaz; oyuncuya yön veren, uyarı ve onay işlevi gören kritik araçlardır (Schell, 2008). Düşman yaklaşımını bildiren sesler ya da sürenin azalmasını

gösteren hızlanan müzik gibi örnekler, oyuncuya anlık bilgiler sunarak mekânsal farkındalığı güçlendirir. Böylece ses, estetik bir unsur olmanın ötesinde, oyunun mekanik ve dinamikleriyle bütünleşmiş yapısal bir öğe haline gelir.

Arcade deneyiminin bir diğer belirleyici boyutu ise ritimdir. Crawford'un belirttiği gibi iyi tasarlanmış oyunlar, oyuncunun zaman algısını etkileyen kendine özgü bir ritme sahiptir (Crawford, 1984). Bu ritim yalnızca arka plan müziğiyle değil, oyuncunun tekrarlayan eylemleri ve oyunun içsel döngüleriyle de inşa edilir. Oyuncu bu eylemleri ustalaşarak gerçekleştirdikçe "akış" deneyimi oluşur. Dolayısıyla, ritim ve sesin birleşimi arcade oyunlarının sürükleyici, odaklanma gerektiren doğasını temellendirir.

Arcade estetiği, yalnızca dönemin teknolojik sınırlamalarının bir sonucu değil, aynı zamanda bu sınırlamalar dahilinde geliştirilen yaratıcı çözümlerin bir bütünüdür. Piksel sanatının soyutlama gücü ve görsel netliği, ses tasarımının işlevselliği ve bilgilendirici rolü ve oynanışın ritmik yapısı bir araya gelerek, arcade oyunlarına özgü, bütüncül ve tanınabilir bir estetik kimlik kazandırmaktadır. Bu estetik unsurlar, oyunların sadece nasıl göründüğünü veya duyulduğunu değil, aynı zamanda nasıl "hissedildiğini" de belirleyen temel faktörlerdir.

SONUÇ

Arcade salonlarının yaygınlığının azaldığı dönemlerden sonra dahi, arcade oyunlarının mirası günümüz dijital kültüründe farklı biçim ve formlarda yaşamaya devam etmektedir. Bu mirasın devamlılığı, nostaljiyle kurulan ilişkide, dijital koruma çabalarında ve çağdaş oyun geliştirme pratiklerindeki etkilerinde gözlemlenebilir. Günümüzde "retro" kavramı, özellikle teknoloji ve popüler kültür alanlarında önemli bir yer tutmakta ve arcade oyunları bu kültürün merkezinde bulunmaktadır. Ancak bu durum, yalnızca geçmişe yönelik bir özlemle açıklanamaz. Oyun tarihinin erken dönemlerine ait estetik ve mekanik unsurlar, günümüz tasarımcıları ve oyuncuları için aktif birer yaratıcı referans noktası işlevi görmektedir (Schell, 2008). Piksel grafikler, dijital müzik/ses efektleri, basit kontrol şemaları gibi arcade'e özgü öğeler, artık sadece geçmişe ait teknik özellikler değil, aynı zamanda belirli anlamlar taşıyan kültürel semboller olarak değerlendirilmektedir. Bu retro öğelerin günümüz dijital içeriklerinde yeniden kullanılması, sadece geçmişi anımsatmakla kalmaz, aynı zamanda "dijital çağda anlamlı olan yeni bir estetik biçimi üretir". Bu bağlamda retro kültürü, geçmişi statik bir şekilde tekrar etmek yerine, onu güncel koşullar içinde yeniden yorumlayarak ve yeni simgesel değerler atfederek aktif bir şekilde yeniden

inşa etmektedir (Newman, 2013). Bu kültürel yeniden değerlendirmenin yanı sıra, dijital ortamda üretilen bu eserlerin korunması da önemli bir konu haline gelmiştir. Daha oyunların ilk dönemlerinde Crawford'un da işaret ettiği gibi, video oyunları sadece ticari ürünler değil, aynı zamanda korunması gereken kültürel miras öğeleridir (Crawford, 1984). Arcade oyunlarının korunması ve erişilebilir kılınması yönündeki en önemli çabalardan biri, "emülasyon" projeleri aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Özellikle MAME (Multiple Arcade Machine Emulator) gibi topluluk temelli girişimler, binlerce arcade oyununun orijinal donanımları olmadan modern bilgisayarlarda çalıştırılmasını mümkün kılmıştır. Bu teknik çabalar, aynı zamanda önemli birer kültürel arşivleme faaliyeti niteliğindedir. Emülasyon yalnızca oyunları teknik olarak saklamakla kalmaz, aynı zamanda onların "oynanabilirliğini" koruyarak kültürel bir devamlılık ve erişilebilirlik sağlar. Emülasyon sayesinde arcade mirası hem nostalji duyanlar hem de oyun tarihini ve tasarımını akademik olarak incelemek isteyenler için değerli bir dijital kaynağa dönüşmüştür.

Arcade geleneğinin günümüzdeki en dinamik yansımaları ise bağımsız (indie) oyun geliştiriciliği sahnesinde görülmektedir. Rollings ve Morris'in analizine göre, birçok bağımsız geliştirici arcade mirasını sadece estetik düzeyde (örneğin piksel sanatı kullanımıyla) değil, aynı zamanda yapısal ve felsefi düzeyde de benimsemekte ve yeniden yorumlamaktadır (Rollings ve Morris, 2004). Hızlı tempo, kısa oyun seansları, öğrenmesi kolay ama ustalaşması zor kontrol şemaları, yüksek zorluk seviyeleri ve skor odaklılık gibi temel arcade tasarım prensipleri, bu oyunlarda bilinçli olarak kullanılmaktadır (Juul, 2019). Bu yaklaşım, sadece geçmişe yönelik bir saygı ifadesi olarak değil, aynı zamanda günümüz ana akım oyun endüstrisindeki bazı eğilimlere (örneğin AAA oyunların artan karmaşıklığı veya uzun geliştirme süreçleri) karşı bir alternatif arayışı olarak da değerlendirilebilir. Özellikle mobil platformlarda, arcade tarzı hızlı, erişilebilir ve yüksek tekrar oynanabilirliğe sahip oyunlar, modern oyuncunun oyun alışkanlıklarına ve kısıtlı zamanına hitap eden başarılı modeller sunmaktadır. Bu sayede arcade geleneği, sadece korunması gereken bir geçmiş olarak kalmamakta, aynı zamanda çağdaş dijital oyun kültürünü aktif olarak besleyen ve şekillendiren dinamik bir unsur olmayı sürdürmektedir.

Arcade oyunlarının mirası, dijitalleşen dünyada farklı kanallar aracılığıyla yeniden üretilmekte ve varlığını sürdürmektedir. Retro kültür uygulamaları aracılığıyla estetik kodları simgesel bir değer kazanırken, emülasyon teknolojisi sayesinde oynanabilir bir dijital arşiv olarak gelecek nesillere aktarılmakta ve bağımsız oyun geliştiricileri tarafından hem estetik hem de yapısal bir ilham

kaynağı olarak sürekli yeniden yorumlanmaktadır. Arcade salonlarındaki birbiri üstüne binen sesler, fiziksel mekanlarda azalmış olsa da dijital ortamda farklı biçimlerde yankılanmaya devam etmektedir.

KAYNAKLAR

Andrews, G. (2006). Land of a Couple of Dances: Global and Local Influences on Freestyle Play in Dance Dance Revolution. *The Fibreculture Journal,* 8. https://fibreculturejournal.org/fcj-048-land-of-a-couple-of-dances-global-and-local-influences-on-freestyle-play-in-dance-dance-revolution/ (Erişim tarihi: 24.08.2025)

Ashcraft, B. ve Ueda, J. (2008). *Arcade mania! The turbo-charged world of Japan's game centers* [Arcade çılgınlığı! Japonya'nın oyun salonlarının turbo şarjlı dünyası]. Kodansha International.

Crawford, C. (1984). *The art of computer game design* [Bilgisayar oyunu tasarımı sanatı]. Osborne/McGraw-Hill.

Juul, J. (2019). *Handmade pixels: Independent video games and the quest for authenticity* [El yapımı pikseller: Bağımsız video oyunları ve özgünlük arayışı]. The MIT Press.

Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon and beyond* [Video oyunlarının nihai tarihi: Pong'dan Pokémon'a ve ötesine]. Three Rivers Press.

Kocurek, C. A. (2015). *Coin-operated Americans: Rebooting boyhood at the video game arcade* [Jetonla çalışan Amerikalılar: Video oyun salonunda erkek çocukluğunu yeniden başlatmak]. University of Minnesota Press.

Newman, J. (2013). *Videogames* [Video oyunları] (2. Basım). Routledge.

Nicoll, B. (2017). Bridging the Gap: The Neo Geo, the Media Imaginary, and the Domestication of Arcade Games [Boşluğu doldurmak: Neo Geo, medya imgelemi ve arcade oyunlarının evcilleştirilmesi]. *Games and Culture*, *12*(2), 200-221. https://doi.org/10.1177/1555412015590048

Rollings, A. ve Morris, D. (2004). *Game architecture and design: A new edition* [Oyun mimarisi ve tasarımı: Yeni bir baskı]. New Riders Publishing.

Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses* [Oyun tasarımı sanatı: Lensler kitabı]. CRC Press.

Wolf, M. J. P. (Ed.). (2008). *The video game explosion: A history from PONG to PlayStation and beyond* [Video oyunu patlaması: PONG'dan PlayStation'a ve ötesine bir tarih]. Greenwood Press.

Wolf, M. J. P. (Ed.). (2012). *Encyclopedia of video games: The culture, technology, and art of gaming* [Video oyunları ansiklopedisi: Oyunun kültürü, teknolojisi ve sanatı] (Cilt 1-2). Greenwood.

http-1: https://atari.com/collections/pong-collection (Erişim tarihi: 16.04.2025)

VR DESTEKLİ DUVAR RESMİ UYGULAMALARI: DİJİTAL SANATIN KAMUSAL ALANA YANSIMASI

Ercan Güler[1]

ÖZET

Duvar resmi; bir yapının iç ya da dış cephesine doğrudan yüzeye uygulanan, büyük ölçekli, çoğunlukla figüratif ya da anlatı temelli sanat üretimlerini kapsar. Mağara resimlerinden Mısır mezarlarına, Rönesans fresklerinden 20. yüzyıldaki Meksika Muralist hareketine kadar farklı dönemlerde, farklı toplumsal işlevler üstlenmiştir. Duvar resimleri yalnızca estetik bir görsel ifade değil, aynı zamanda birer kamusal anlatı aracıdır. Sosyal, politik ya da ideolojik mesajlar taşıyabilen güçlü bir iletişim aracına dönüşerek, sanatın yalnızca galeri ve müze duvarlarında değil, halkın gündelik yaşamında da yer bulmasını sağlamıştır. Geleneksel duvar resim teknikleri arasında fresk, secco, mozaik gibi uygulamalar yer alırken; günümüzde bu teknikler sprey boya, akrilik, stencil ve dijital yöntemlerle çeşitlenmiştir. Çalışma kapsamında teknik dönüşümün yanı sıra, duvar resminin mekânsal bağlamla ilişkisi, toplumsal etkileşimi, sanat eğitimi ve şehir estetiğindeki yeri de irdelenmektedir. Ayrıca son yıllarda gelişen dijital teknolojiler, VR ve artırılmış gerçeklik destekli uygulamalar aracılığıyla duvar resminin hem üretim sürecini hem de izleme biçimini dönüştürmektedir. Çalışmada duvar sanatının, klasik yöntemlerle üretilen fiziksel bir formdan dijital-analog hibrit bir anlatım diline nasıl evrildiği bir uygulama çalışması üzerinden örneklendirilirken, kullanılan yazılımların detaylarından bahsedilmektedir. VR gözlükleri, duvar sanatında dijital deneyim sunmanın yanı sıra uygulama öncesi planlama ve tasarımda geleneksel yöntemi de tamamlamaktadır. Bu yaklaşım, sanat üretiminde VR destekli uygulamaların sanatın erişilebilirliğinin artmasına ve yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına da olanak tanımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Grafitti, Duvar resmi, Dijital sanat, Vr, Sanal gerçeklik.

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Söğüt MYO,Tasarım, İç Mekan Tasarımı Pr, ercan.guler @ bilecik.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-4526-9260

VR SUPPORTED MURAL APPLICATIONS: REFLECTION OF DIGITAL ART IN PUBLIC SPACE

Ercan Güler[2]

ABSTRACT

Mural painting refers to large-scale, often figurative or narrative-based artworks directly applied to the interior or exterior surfaces of buildings. From cave paintings and Egyptian tombs to Renaissance frescoes and the Mexican Muralist movement of the 20th century, murals have served diverse social functions throughout history. They are not only aesthetic visual expressions but also powerful forms of public narrative. As carriers of social, political, or ideological messages, murals have become a strong medium of communication, extending art beyond gallery and museum walls into everyday public life. Traditional mural techniques include fresco, secco, and mosaic, while contemporary practices employ spray paint, acrylics, stencils, and digital methods. This study examines not only the technical transformation but also the relationship between murals and spatial context, social interaction, art education, and urban aesthetics. Furthermore, recent digital technologies, particularly VR and augmented reality, are reshaping both the production process and modes of experiencing murals. The research highlights how mural art has evolved from classical physical forms into a hybrid digital-analog language, illustrated through a practical case study with references to specific software. VR headsets, in this context, provide more than a digital experience; they complement traditional methods in pre-application planning and design. This approach also enhances accessibility in art and enables new modes of expression.

Keywords: Graffiti, Mural, Digital art, Vr, Virtual reality.

[2] Asst. Prof. Dr, Bilecik Şeyh Edebali University, Söğüt Vocational High School, Space Design Program, ercan.guler@bilecik.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-4526-9260

GİRİŞ

Görsel sanatların tarihsel gelişiminde duvar resmi, en eski ifade biçimlerinden biri olarak öne çıkmıştır. Mağara resimlerinden günümüze kadar duvar yüzeyine aktarılan imgeler, yalnızca estetik bir anlatım aracı olmamış; aynı zamanda toplumsal hafızanın, ideolojik söylemlerin ve kültürel kimliğin taşıyıcısı işlevini de üstlenmiştir. Özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kamusal alanı dönüştüren bir sanat dalı olarak duvar uygulamaları, birey ile kent arasındaki ilişkide görsel ve düşünsel bir köprü kurmuştur.

Dijital teknolojilerin sanat alanına entegre olmasıyla birlikte duvar resmi pratiği, yeni ifade olanakları kazanmış ve sanatçılara üretim süreçlerinde farklı deneysel yöntemler sunmaya başlamıştır. Bu bağlamda, sanal gerçeklik (VR) teknolojisi, son yıllarda hem yaratım sürecinde hem de izleyici deneyiminde dönüştürücü bir rol oynamaktadır. VR destekli uygulamalar, sanatçının mekân algısını genişleterek üç boyutlu ortamda tasarım yapmasına imkân tanımakta; böylece eser, yalnızca düzlem üzerine değil, mekânın bütünsel kurgusu içerisinde yeniden şekillenmektedir.

Bu dönüşüm, sanatın kamusal alandaki işlevini de yeniden tartışmaya açmaktadır. Geleneksel duvar resimlerinde sanatçı ile yüzey arasındaki ilişki, fiziksel sınırlarla belirlenirken, VR teknolojisi sayesinde sanatçı sanal ortamda daha özgür, daha deneysel ve çok katmanlı kompozisyonlar geliştirebilmektedir. Bunun yanı sıra izleyici, VR destekli uygulamalarda yalnızca eserin pasif bir gözlemcisi olmaktan çıkıp, sanal mekânın aktif bir katılımcısına dönüşmektedir. Böylece kamusal alan, fiziksel sınırları aşan dijital bir deneyim alanı olarak yeniden tanımlanabilmektedir.

Yöntem

Bu bildirinin amacı, VR destekli duvar resmi uygulamalarının sanatın kamusal alana yansımasını nasıl dönüştürdüğünü incelemek; geleneksel mural sanatının tarihsel birikimi ile dijital çağın sunduğu teknolojik olanaklar arasındaki kesişim noktalarını tartışmaktır. Çalışma kapsamında, duvar resmi pratiğinin tarihsel bağlamı kısaca ele alındıktan sonra yapılan uygulama çalışmalarından örnekler aktarılacak, VR teknolojisinin sanat üretim sürecine ve izleyici deneyimine sağladığı yenilikler değerlendirilecektir.

Veri toplama sürecinde nitel araştırma modelinden faydalanılmıştır. Çalışmada literatür taraması yapılmış olup ayrıca karşılaştırmalı analiz yöntem olarak seçilmiş böylelikle VR'ın getirdiği yenilikler somut örnekler üzerinden ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Çalışma

Metaquest Oculus marka VR gözlük içerisinde kullanılan Contour ve Stencil yazılımları ile sınırlandırılmıştır.

Duvar Resmi

İlk örneklerine mağara resimlerinde rastlanan bu ifade biçimi, zamanla dinsel, siyasal ve kültürel mesajların kamusal mekânlara aktarılmasında temel bir araç haline gelmiştir. Antik uygarlıklarda tapınak ve sarayların duvarlarını süsleyen freskler, Orta Çağ'da kilise duvarlarında İncil anlatılarını görselleştirmiştir. Rönesans dönemiyle birlikte duvar resimleri, perspektif ve mekân kurgusunun ustaca kullanımıyla toplumsal belleği şekillendiren bir sanat diline dönüşmüştür.

Duvar resminin kökeni mağara resimlerine uzansa da esas gelişimi, mimari bir unsur olarak duvarın ortaya çıkışıyla başlamıştır. Yerleşik yaşamla birlikte ortaya çıkan barınma yapıları, duvar sanatının gerçek anlamda doğuşunu sağlamıştır. Hitit, Yunan ve Mısır uygarlıklarında duvar resimleri, mezar, tapınak ve anıt gibi yapılarda diğer sanatsal disiplinlerle bütünsel bir anlayış içinde uygulanmıştır. Bu dönemlerde resim, kabartma ve mimari ayrılmaz bir bütün olarak ele alınmış, mekâna özgü görsel çözümler üretilmiştir (Gökova, 2021, s. 3).

Dekoratif unsurlar olarak mimariyle bütünleşen duvar resimlerinin klasik örnekleri, yalnızca yapının mimari özelliklerini özgünleştirmekle kalmaz; aynı zamanda dönemin izlerini ve kültürel birikimini yansıtarak kalıcılık işlevi de üstlenir. Bu kalıcılığa örnek olarak, Gotik dönemden günümüze büyük ölçüde korunarak ulaşan Notre Dame Katedrali vitrayları gösterilebilir (Görsel 1).



Görsel 1: *Kuzey Gül Penceresi, vitray, Notre Dame Katedrali, Paris (de Chelles, 1250).*

Rönesans dönemiyle birlikte perspektif kavramının da ortaya çıkmasıyla yeni teknikler geliştirilmiş, renk kullanımındaki ilerlemeler ve fresk tekniğinin gelişmesi, duvar resimlerinin hem kalıcılığını hem de görsel etkisini artırmıştır. Anatomi bilgisinin ve hümanist düşüncenin yükselişi, insan bedeninin gerçekçi ve idealize biçimde tasvirini mümkün kılmış; dini ve mitolojik sahneler bu sayede daha inandırıcı bir üslupla kurgulanmıştır. Ayrıca ilüzyonist öğeler, mekân algısını genişleterek izleyiciye daha derin bir sanatsal deneyim sunmuştur (Oğuz, 2024, ss. 146–147).

Bu iki önemli dönemden çok daha eski tarihlere M.Ö 10. yüzyıla gidildiğinde duvar resimlerinin yine karşımıza çıktığı görülmektedir. Türkiye özelinde değerlendirildiğinde İzmir Efes antik kentinde yapılan arkeolojik kazılar sonrasında yamaç evler adı altında dönemin aristokratlarının yaşadığı evler keşfedilmiştir. Yapılan kazılar sonrasında toprak altından pek çok yaşam alanı gün ışığına çıkartılmış olup evlerin duvarlarında pek çok farklı şekilde duvarlara işlenmiş duvar resimleri bulunmuştur (Görsel 2).



Görsel 2: *Murat Öcal, Yamaç Evler Efes Antik Müzesi.*

Duvar resmini kendi tarihi içerisinde sadece batı merkezli bir ifade şekli olarak değerlendirmemek gerekir. Ülkemizde de Osmanlı İmparatorluğu döneminde duvar resimlerine oldukça önem verilmiş, pek çok mimari yapının iç mekanlarında duvar resmi uygulamaları yapıldığı bilinmektedir.

Osmanlı duvar ve tuval resimlerinde manzaralar, tek yapı odaklı kompozisyonlar, dini sahneler, natürmortlar ve modern yaşam unsurları dikkat çeker (Görsel 3). Belgeleme geleneğinin sürdüğü bu resimlerde, özellikle İstanbul'daki saray, köşk ve kasırlar ile otoriteyi simgeleyen yapılar ön plana çıkmıştır. 18. yüzyılda Topkapı ve Kâğıthane köşkleri öne çıkarken, 19. yüzyılda Çırağan ve Yıldız Sarayı gibi yeni yapılar konu edilmiştir. Ayrıca Kız Kulesi, saltanat kayıkları, Avrupa mimarisi ve ölü doğa tasvirleriyle konu çeşitliliği genişlemiştir (Şahin Tekinalp, 2024, s. 4).



Görsel 3: *Topkapı Sarayı, Harem. Valide Sultan Dairesi Üst Kat Sofa Duvarı.*

Osmanlıda genellikle saray içlerinde boyanan duvarların dışında, halk arasında da evlerin duvarlarının resimlendiği bilinmektedir. Fakat Osmanlı dönemine ait duvar resimleri hakkında sanatçılara dair bilgiler sınırlıdır. İstanbul'daki örneklerin, minyatür geleneğinden gelen nakkaşlar, Avrupa'da eğitim görmüş tuval ressamları veya çeşitli sebeplerle kente gelen yabancı sanatçılar tarafından yapılmış olması muhtemeldir. Anadolu'daki duvar resimleri ise çoğunlukla resim eğitimi almamış, yöresel üslup geliştiren halk sanatçılarının ürünleridir. İstanbul'da bulunmuş kişilerin, memleketlerine döndüklerinde saray ve konaklarda gördükleri örnekleri taklit ederek benzer resimleri yerel sanatçılara yaptırmış olabilecekleri düşünülmektedir (Ecesoy, 2014, s. 164).

Duvar resimleri modern çağda ise yalnızca iç mekân süslemeleriyle sınırlı kalmamış, dış mekânlarda da kamusal alanın estetikleşmesine hizmet etmiştir. Geleneksel teknikler arasında fresk, tempera ve yağlıboya gibi yöntemler öne çıkarken, uygulamalarda ustalık ve kalıcılık esas alınmıştır. Bunun yanı sıra, duvar resmi çoğu zaman bir ideolojinin, bir inancın veya bir toplumsal hareketin temsilcisi olarak işlev görmüştür. Duvar resminin günümüzdeki bir diğer adı da sokak sanatlarının bir çeşidi olan grafitti olarak da bilinmektedir.

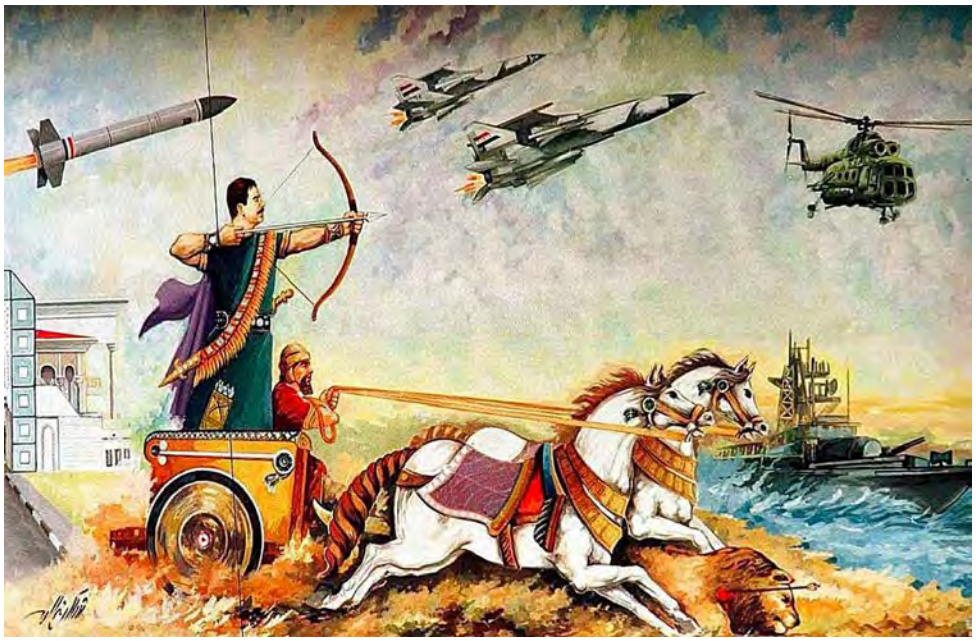
Grafiti ve sokak sanatı çoğu zaman birbirine karıştırılsa da, amaç, teknik ve işlev bakımından farklı kamusal sanat biçimleridir. Sokak sanatı, grafitinin bir alt türü olarak ortaya çıkmış, ancak zamanla daha baskın hale gelmiş ve birçok grafiti sanatçısı da bu yaklaşımı benimsemeye başlamıştır. Bu dönüşüm yalnızca estetik tercihlerden değil, aynı zamanda politik ve ekonomik etkenlerden de kaynaklanmaktadır (Aral, 2021, s. 222).

Duvar resmi, ressamın tuval yerine duvarı tercih ettiği, genellikle büyük boyutlu ve hem iç hem dış mekânlarda uygulanabilen bir sanattır. İngilizcede mural olarak adlandırılır ve çoğunlukla izinli yapıldığı için estetik değeri yüksek, dikkat çekici ve kalıcıdır. Grafitiyle yakın ilişkisi

vardır; ikisi benzer teknikler kullansa da duvar resmi daha çok geniş yüzeylerde ve izinli çalışmalarla öne çıkar. Bazı örneklerde görsel illüzyonlarla üç boyutlu etki yaratabilir, politik mesajlardan çok evrensel temalara yönelmektedir (Evcil ve Yalçın Usal, 2020, ss. 277–278).

Son yıllarda kentler, farklılaşmak ve turizm potansiyelini artırmak amacıyla sokak sanatını bir marka stratejisi olarak benimsemektedir. Eskiden olumsuz algılanan grafiti, bugün festivaller ve etkinliklerle hem sanatçılar hem de ziyaretçileri buluşturarak şehirlerin tanıtımına ve kültürel kimliklerine katkı sunmaktadır. (Aydın, 2020, s. 251).

Temelde duvar sanatının estetiğin kamuyla buluşması olarak yorumlansa da belirli dönemlerde bazı ülkelerde bir propaganda aracı olarak kullanıldığı bilinmektedir. Saddam Hüseyin döneminde, Irak'ın farklı bölgelerinde yer alan duvar resimleri, onun kült liderliğini pekiştirmeye yönelik bir propaganda aracı olarak kullanılmıştır (Görsel 4). Bu uygulamalar, günümüzde siyasi partiler tarafından kullanılan billboard reklamlarının erken bir örneği olarak değerlendirilebilecek niteliktedir (Çakı ve Gülada, 2018, s. 9).



Görsel 4: *Saddam Hüseyin, eski bir Mezopotamya kralı olarak aslan avında (1999).*

Bunun yanında 19.yy sonunda Meksika'da yaşanan devrimin halka duvar resmi aracılığıyla anlatılmaya çalışılması (Görsel 5) ve kullanılan bu yöntem ile halkın bilinçlendirilme arzusu duvar resminin siyasi bir propaganda amacıyla nasıl kullanıldığına verilebilecek önemli örneklerinden bir tanesidir (Karaca, 2022).



Görsel 5: *Diego Rivera "History of Mexico",1929-35, Mexico City Ulusal Sarayı, Mexico.*

Duvar sanatının doğrudan mimari yüzeye uygulanması, kalıcılık amacı taşıması ve izleyiciyle doğrudan temas etmesi bu sanatın temel özelliği olarak özetlenebilir. Bu yönüyle, yalnızca bir estetik ifade biçimi değil, aynı zamanda toplumsal iletişimin görsel bir aracı olmuştur.

Vr Destekli Duvar Resmi Uygulamaları

Dijital teknolojilerin en ileri örneklerinden biri olan sanal gerçeklik platformu, bireyleri gündelik yaşamdaki fenomenal gerçeklikten uzaklaştırarak, tamamen sanal olarak kurgulanmış bir ortamda var olmalarını sağlayan bir bilgisayar tabanlı teknolojidir (Dönmez ve Erkılıç, 2018, s. 41).

Şekerci'ye göre sanal gerçeklik teknolojisi, bilgisayar destekli yazılım ve donanımlar aracılığıyla kullanıcıya üç boyutlu bir deneyim sunan uygulamalar bütünü olarak tanımlanmaktadır. Bu teknoloji; eğitim, sağlık, mimarlık, inşaat, satış-pazarlama, organizasyon ve eğlence gibi pek çok alanda kullanım imkânı bulmakta, yapılan araştırmalar ise bu alanlarda yeni yöntem ve yaklaşımların gelişmesine katkı sağlamaktadır (Şekerci, 2017, s. 1126).

Sanatçılar tarafından yapılmış olan tasarımlar ya da görsellerin sanal gerçeklik gözlükleri ile izlenebilir ve eserlerle etkileşime girilebilmesine imkan sağlamıştır. Bunun yanında ayrıca üç boyutlu düşünme ve uygulama olanağı sağlayan panoramik boyama tekniği, gelişimin bir sonraki aşamasında kafaya monte ekran (HMD) olarak adlandırılan sanal gerçeklik gözlükleri ve kumandalarla desteklenerek (Görsel 5), herhangi bir ekrana bağlı kalmaksızın üç boyutlu bir sanal evrende boyama yapılabilmesine imkân tanımıştır (Kara, 2020, p. 30).



Görsel 5: *Vr Gözlük İçerisinde Tilt Brush Uygulaması Yapan Bir Sanatçı.*

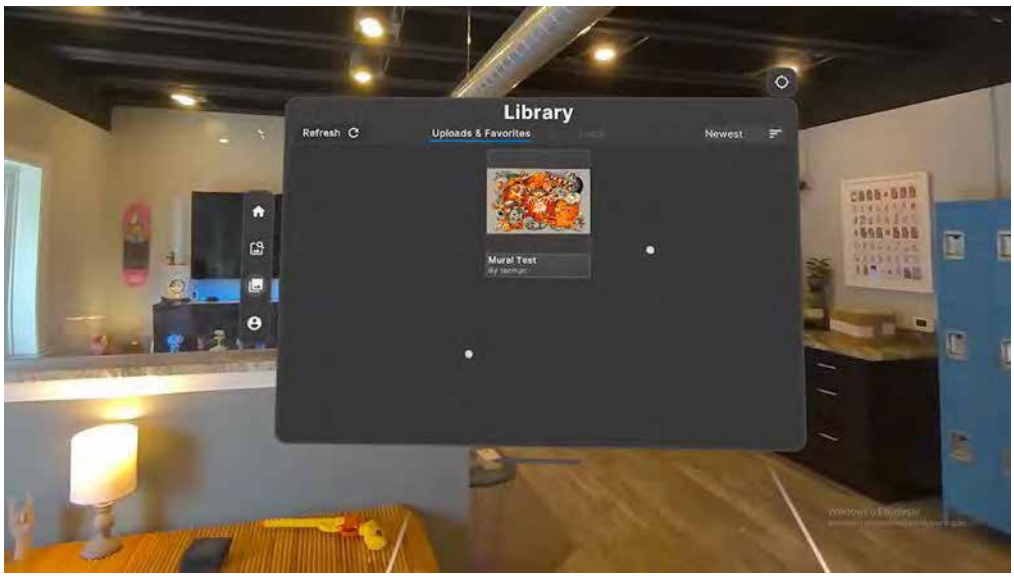
Vr gözlükler temelde bilgisayar destekli içerisinde bir bilgisayarı bulunan bir gözlük ve yardımcı kolların bileşeninden oluşmaktadır. Kullanıcı gözlüğü kafasına takıp gözlüğü aktif hale getirdiğinde, gözlüğün içerisinde bulunan bilgisayar yazılımını kontrol edebilmek ve seçim yapmak için yardımcı kollardan destek almaktadır.

Günümüzde sanal gerçeklik (VR) gözlükleri, sanat alanı içerisinde duvar resmi uygulamalarında sanatçılara önemli bir yardımcı araç olarak kullanılmaya başlanmıştır. Geleneksel duvar çalışmalarında sanatçı, yüzeyle doğrudan temas ederek mekânın ölçeğini, perspektifini ve kompozisyonunu fiziksel koşullar içerisinde belirlemek zorundayken; VR gözlükleri sayesinde bu süreç dijital ortamda önceden deneyimlenebilir hale gelmiştir. VR tabanlı uygulamalar, sanatçıya üç boyutlu bir sanal yüzey üzerinde tasarım yapma, figür yerleşimlerini test etme ve eserin mekânla ilişkisini daha üretim aşamasına geçmeden gözlemleme olanağı sunmaktadır.

Bu durum, özellikle büyük ölçekli duvar resimlerinde hata payını azaltmakta, zaman ve malzeme tasarrufu sağlamaktadır. Ayrıca VR gözlükleri, farklı boyama tekniklerini simüle etme, renk paletlerini çeşitlendirme ve tasarımın çoklu versiyonlarını oluşturma gibi olanaklarıyla sanatçının yaratıcı sürecini zenginleştirmektedir. Böylece duvar resmi sanatı, yalnızca geleneksel yöntemlerle sınırlı kalmayıp, dijital teknolojilerle desteklenen hibrit bir üretim pratiğine doğru evrilmektedir.

Yapılan araştırmalarda uygulama esnasında Contour ve Stencil adlı yazılımların kullanıldığı görülmektedir. Bu yazılım bünyesinde var olan hazır tasarımların, kullanıcının hazırlanmış olduğu tasarımın ya da görselin uygulama yapılacak olan duvara ölçekli ve hatasız bir şekilde aktarılması imkan sağlamaktadır. Kullanıcı ilk adımda yazılım içerisinde yer alan hazır görseli

seçebilirken, bunun yanında yapmış olduğu tasarımı bu yazılımla gözlük içerisine aktarabilmektedir (Görsel 6).



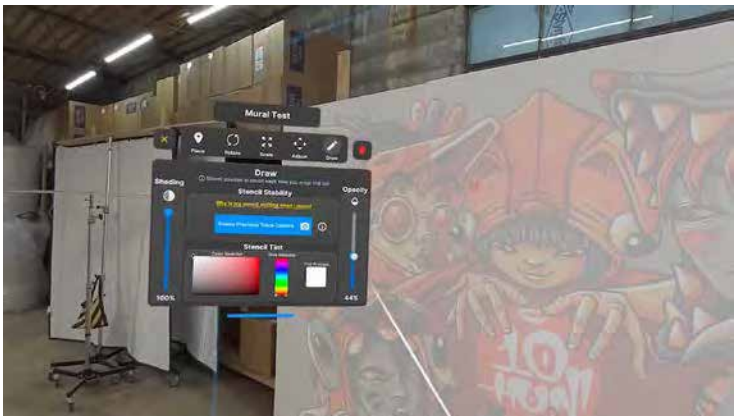
Görsel 6: *Peter Robinson, Gözlük İçerisine Görsel Aktarma.*

Bu işlem sonrasında kontrol kollarından bir tanesi uygulama yapılacak olan alanın üzerine sabitlenerek yazılım içerisinde bulunan pozisyon sekmesinden uygulanacak çalışmanın oran ve orantı işlemi gerçekleştirilmektedir. Sonrasında iki kol yardımıyla sağa ve sola çekilerek görselin tamamı alan üzerinde görülebilecek hale getirilmektedir (Görsel 7).



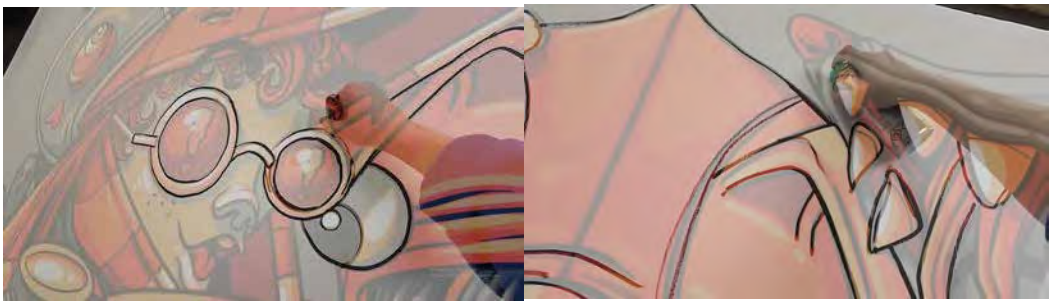
Görsel 7: *Peter Robinson, Gözlük İçerisinde Görselin Mekana Yerleştirilmesi.*

Oranlama işlemi bitirilip görsel uygulama yapılacak alan üzerine yerleştirildikten sonra gözlük içerisinden saydamlık oranın ayarı yapılabilmektedir. Bu işlemin sonucunda uygulamanın yapılacağı yüzey ve uygulaması yapılacak olan görsel gözlük içerisinde her ikisi de görülebilecek şekilde uygulama hazır hale getirilmektedir. Saydamlık ayarının yapılması arka planda yer alan yüzeyin rahatça görünebilmesine imkan sağlamaktadır (Görsel 8).



Görsel 8: *Peter Robinson, Saydamlık Ayarlarının Yapılması.*

Bu işlemlerden sonra menü üzerinden çizim sekmesi tıklanarak kullanıcı isterse bir kalem ya da boyayla görseli duvara çizebilirken, isterse de direk boyama işlemine geçebilmektedir (Görsel 9). Sanatçının gözlüğü çıkarttıktan sonra çalışmasını kilitleyerek kaldığı yerden devam edebilmesi mümkündür. Bu yöntem aracılığıyla uygulaması yapılacak olan görsel hatasız bir şekilde yüzey üzerine aktarılması mümkündür (Görsel 10).



Görsel 9: *Peter Robinson, Tasarımın Yüzey Üzerine Aktarılması.*



Görsel 10: *Peter Robinson, Yüzey Üzerine Uygulaması Yapılmış Tasarım.*

SONUÇ

VR gözlüklerinin duvar resmi sanatında kullanımının en dikkat çekici yönü, teknik süreçlere sağladığı katkıdır. Sanatçılar, fiziksel duvar yüzeyine geçmeden önce üç boyutlu sanal bir

ortamda çalışarak ölçek, perspektif ve figür yerleşimlerini test edebilmekte, böylece uygulama sırasında ortaya çıkabilecek oran ve kompozisyon hatalarını en aza indirebilmektedir. Ayrıca VR teknolojisi, farklı fırça darbeleri, renk paletleri ve yüzey dokularını simüle edebilme imkânı tanıyarak tasarım sürecini daha esnek ve tekrarlanabilir kılmaktadır. Bu durum, hem zaman hem de malzeme açısından önemli bir verimlilik sağlamaktadır.

VR gözlükleri, duvar resmi çalışmalarında yalnızca sanat üretimini değil, sanat eğitimini de dönüştürme potansiyeline sahiptir. Öğrenciler, VR tabanlı uygulamalar aracılığıyla büyük ölçekli duvar resimlerinin planlama ve üretim süreçlerini güvenli bir dijital ortamda deneyimleyebilmekte, böylece fiziksel uygulamaya geçmeden önce kompozisyon, perspektif ve renk kullanımında pratik yapabilmektedir. Bu yöntem, öğrenme sürecini hızlandırmanın yanı sıra deneme-yanılma yoluyla edinilen deneyimleri daha erişilebilir kılmaktadır. Dolayısıyla VR gözlükleri, duvar resminin pedagojik açıdan yeni kuşak sanatçılara aktarılmasında önemli bir araç olarak değerlendirilmektedir.

Duvar resmi sanatını kamusal alan bağlamında yeniden düşünmeye olanak sağlamaktadır. Sanatçılar, bir duvar yüzeyinde gerçekleştirmeyi planladıkları çalışmayı VR ortamında önceden görselleştirerek, eserin çevreyle ilişkisini, izleyici deneyimini ve mekânsal uyumunu daha üretim sürecine geçmeden test edebilmektedir. Bu yaklaşım, sanatçının yalnızca bireysel estetik kararlarını değil, aynı zamanda kamusal alandaki toplumsal etkileşimleri de göz önünde bulundurmasını kolaylaştırmaktadır. Böylece VR teknolojisi, duvar sanatını hem tasarım hem de izleyiciyle kurduğu ilişki açısından daha planlı ve etkileşimli bir boyuta taşımaktadır.

VR teknolojisinin duvar resmi sanatına sunduğu olanaklar göz önüne alındığında, bu teknolojinin yalnızca bireysel sanat üretiminde değil, sanat eğitimi kurumlarında ve kamusal alan projelerinde sistematik olarak kullanılmasının önemli katkılar sağlayacağı görülmektedir. Bu bağlamda, sanat okullarında VR tabanlı duvar resmi atölyelerinin kurulması, öğrencilerin büyük ölçekli üretim süreçlerini deneyimlemesine olanak tanıyabilir. Ayrıca, belediyeler ve kültür kurumları, kentsel mekânlarda gerçekleştirilecek mural projelerinde VR destekli ön görselleştirme çalışmalarını zorunlu bir aşama haline getirerek hem sanatçıların tasarım sürecini kolaylaştırabilir hem de kamuoyu ile üretim öncesinde daha şeffaf bir iletişim ortamı kurabilir. Böylece VR teknolojisinin, duvar resimlerinde hem estetik kalitenin artmasına hem de toplumsal katılımın güçlenmesine katkı sağlayacak kalıcı bir araç haline gelebileceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Aral, H. (2021). Kültürel Bir Pratik Olarak Grafiti ve Sokak Sanatı: Atina Örneği. *Milli Folklor*, *17*(129), 217–228.

Aydın, A. F. (2020). Şehir Markalaşması ve Grafiti: Örnekler Üzerinden Bir Değerlendirme. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, *16*, 233–258.

Çakı, C., & Gülada, M. O. (2018). Duvar Resimleri Üerinden Kült Liderlik Propagandası: Irak Devlet Başkanı Saddam Hüseyin Üzerine İnceleme. *Adnan Menderes Üniversitesi Dördüncü Kuvvet Uluslararası Hakemli Dergisi*, *1*(2), 7–24.

Dönmez, S. C., & Erkılıç, H. (2018). 360 Derece Sanal Gerçeklik Uygulamalarını Sinema Kuramı Üzerinden Okumak Mümkün Mü? *Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *2*(1), 40–56.

Ecesoy, Y. (2014). Gaziantep Duvar Resimlerin de İki Halk Sanatçısı : Bekir ve Şemsi. *Mediterranean Journal of Humanities*, *4*(1), 159–169. https://doi.org/10.13114/MJH.201416430

Evcil, A. N., & Yalçın Usal, S. S. (2020). Sağır Duvarları Sanatlar Kazanmak: Duvar Resimleri. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, *3*(2), 273–287. https://doi.org/https://doi.org/10.47948/efad.766506

Gökova, H. (2021). Duvar Resmi Uygulamalarında Yüzeye Dönük Görsel Çözümler. *Akademik Sanat*, *13*, 1–13. https://doi.org/10.34189/asd.2021.13.001

Kara, M. (2020). Dijital Boyamanın Evriminde Sanal Gerçeklik Boyutu. *ODÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, *10*(1), 24–33.

Karaca, A. (2022). Devrim, Sanat Devlet İlişkisi; Meksika Duvar Resimleri. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, *8*(15), 1–14. https://doi.org/10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v08i15001

Oğuz, E. (2024). Sanat ve Mekân : Duvar Resmi , Ortam Odaklı Sanat ve Mekâna Özgü Sanat Arasındaki Kavramsal Farklılıklar. *Tyke Sanat ve Tasarım Dergisi*, *10*(18). https://doi.org/10.55004/tykhe.1549947

Şahin Tekinalp, A. P. (2024). 19. Yüzyıl Duvar Resimleriyle Tarihe Bakış. *Türk Folklor Araştırmaları*, *369*, 1–28. https://doi.org/10.61620/tfra.1041

Şekerci, C. (2017). Sanal Gerçeklik Kavramının Tarihçesi. *Journal of International Social*

Research, *10*(54), 1126–1133. https://doi.org/10.17719/jisr.20175434681

Görsel Kaynakçası

Görsel 1. http://bit.ly/46JdmYX (Erişim tarihi:23.08.2025)

Görsel 2. http://bit.ly/3KlypsX (Erişim tarihi:23.08.2025)

Görsel 3. http://bit.ly/42anCbe (Erişim tarihi:23.08.2025)

Görsel 4. http://bit.ly/3VzJlpf (Erişim tarihi:23.08.2025)

Görsel 5. http://bit.ly/42DZVYY (Erişim tarihi:23.08.2025)

Görsel 6. http://bit.ly/46BUTxn (Erişim tarihi:23.08.2025)

Görsel 7. http://bit.ly/46BUTxn (Erişim tarihi:23.08.2025)

Görsel 8. http://bit.ly/46BUTxn (Erişim tarihi:23.08.2025)

Görsel 9. http://bit.ly/46BUTxn (Erişim tarihi:23.08.2025)

Görsel 10. http://bit.ly/46BUTxn (Erişim tarihi:23.08.2025)

VİDEO OYUN ÜRETİMİNDE TEKNOLOJİK GELİŞMELER: TARİHSEL VE GELECEĞE YÖNELİK BİR PERSPEKTİF

Mustafa Uygur Çevik[1]

ÖZET

Bu çalışma, video oyunlarının üretiminde belirleyici olan teknolojik sınırların tarihsel dönüşümünü ve bu dönüşümün yaratıcı çeşitlilik, üretim modelleri ve oyuncuya sunulan deneyim biçimleri üzerindeki etkilerini incelemektedir. Donanım kısıtlarının yön verdiği erken dönemden, yüksek motor gücü ve prosedürel tekniklere dayalı günümüz oyunlarına kadar uzanan çizgi, son yıllarda generatif yapay zekânın yükselişiyle yeni bir döneme girmiştir. Çalışma, video oyunların gelecekte sabit ürün olmaktan çıkarak *Netflix* benzeri platformlarda stream edilen, anlık olarak türetilen kişiselleştirilmiş deneyimler dönüşebileceğini öngörmektedir. Yöntem olarak betimsel analiz ve döküman analizi kullanılmış; geçmişten günümüze seçili oyunlar teknik altyapı, üretim modeli ve içerik yapısı üzerinden karşılaştırılmıştır. Bulgular, teknolojinin her zaman yaratıcı çeşitliliği arttırmadığını, kimi zaman standartlaşmaya yol açtığını, ancak generatif sistemlerin bireyselleştirilmiş, akışkan oyun deneyimleri için güçlü bir potansiyel sunduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Video oyunları, oyun üretimi, üretken yapay zekâ, teknolojik gelişmeler, dijital dağıtım.

[1] Arş. Gör. Dr., Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, Mimarlık Tasarım ve Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Anasanat Dalı, mustafauygurcevik@gmail.com, Https://orcid.org/0000-0002.

TECHNOLOGICAL DEVELOPMENTS IN VIDEO GAME PRODUCTION: A HISTORICAL AND FUTURE-ORIENTED PERSPECTIVE

Mustafa Uygur Çevik[2]

ABSTRACT

This study examines the historical transformation of the technological constraints that have been decisive in video game production and the impact of this transformation on creative diversity, production models, and the forms of experience offered to players. From the early period shaped by hardware limitations to today's games based on powerful engines and procedural techniques, the trajectory has entered a new phase in recent years with the rise of generative artificial intelligence. The study predicts that video games may, in the future, move away from being fixed products and instead evolve into personalized experiences that are streamed and generated in real time through platforms similar to Netflix. The methodology employs descriptive analysis and document analysis, comparing selected games from past to present in terms of technical infrastructure, production model, and content structure. The findings suggest that technological advancements do not always enhance creative diversity and can sometimes lead to standardization; however, generative systems offer strong potential for personalized, fluid game experiences.

Keywords: Video games, game production, generative artificial intelligence, technological developments, digital distribution.

[2] Res. Asst. Dr, Osmaniye Korkut Ata University, Faculty of Architecture, Design and Fine Arts, Department of Graphic Design, mustafauygurcevik@gmail.com, https://orcid.org/0000-0002-0409-8215.

GİRİŞ

Video oyunları, yalnızca eğlence ürünleri değil, teknolojik olanakların sınırlarını zorlayan kültürel ve sanatsal üretimlerdir. Oyunların biçimi ve kapsamı tarih boyunca büyük ölçüde mevcut donanım kapasitesi tarafından belirlenmiş, bu kısıtlamalar kimi zaman yenilikçi çözümleri doğurmuş, kimi zaman ise belirli kalıpları dayatmıştır (Shaker vd., 2016).

2000'li yıllardan itibaren oyun motorlarının gelişimi, fizik tabanlı render (görselleştirme) yöntemleri, gerçek zamanlı ışıklandırma ve çevrimiçi altyapılar oyun üretiminde ölçek ve çeşitlilik artışına yol açmıştır. Ancak bu teknik bolluk, özellikle AAA yapımlarda tekrar eden kalıpları ve yaratıcı standartlaşmayı da beraberinde getirmiştir. Günümüzde ise yapay zekâ destekli üretim, yalnızca geliştirme sürecine destek olmakla kalmayıp, oyun kavramının kendisini dönüştürme potansiyeline sahiptir (Yannakakis ve Togelius, 2024).

Bu makalenin merkez tezi, gelecekte oyunların sabit ürünler olmaktan çıkarak, kişiye özel ve anlık türetilen deneyimler olarak stream edilen akışlara dönüşebileceğidir. Xbox ve Playstation gibi cihazların yalnızca dağıtım yapan değil, "generatif oyun akış platformları" haline gelmesi bu dönüşümün en dikkat çekici senaryolarından biridir.

Kuramsal Çerçeve

Video oyunlarında içerik üretimi uzun süre prosedürel yöntemlerle sınırlı kalmıştır. Prosedürel içerik üretimi (PCG), seviye, harita veya düşman davranışlarının algoritmalar yoluyla kural tabanlı biçimde üretilmesidir. *Rogue* (1980) ve *Diablo* (1996) serisi bu yaklaşımın erken örneklerindendir (Shaker vd., 2016). Bu yöntem tekrar oynanabilirliği artırmış ancak içeriklerin mekanikleşmesine de yol açmıştır.

Generatif yapay zekâ (GenAI) ise farklı bir aşamayı temsil eder. Bu teknoloji, öğrenilmiş veri dağılımlarını kullanarak yeni görseller, sesler, karakterler, hikayeler ve hatta oyun dünyaları üretebilmektedir (Yannakakis ve Togelius, 2024). *Genie 3* gibi projeler metin girdisinden etkileşimli ortamlar kurabilmektedir (DeepMind, 2025). Burada önemli olan, PCG'nin kural ve algoritmaya dayalı üretiminden farklı olarak GenAI'ın öğrenme temelli bir içerik türetme biçimi sunmasıdır. Bu ayrım, oyun üretiminde geleceğin yönelimlerini anlamak açısından kritik önemdedir.

Yöntem

Çalışma nitel bir araştırma çerçevesinde tasarlanmış ve iki yöntem üzerine kurulmuştur. İlk olarak betimsel analiz yöntemiyle seçilen oyunlar teknik altyapı, üretim modeli ve içerik yapısı

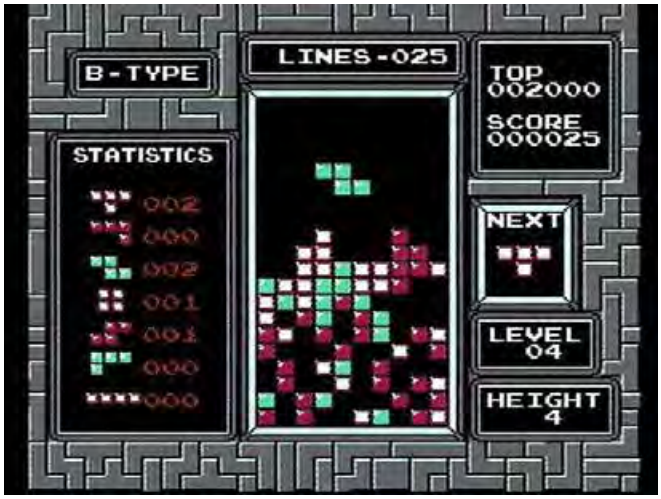
açısından çözümlenmiştir. Bu analizde üç dönem belirlenmiştir: donanım kısıtlarının baskın olduğu geçmiş dönem (1980-2005), yüksek motor gücünün öne çıktığı bugünün yapımları (2006-2023), ve generatif yaklaşımların görünür hale geldiği günümüz-gelecek arası geçiş dönemi (2024 ve sonrası).

İkinci olarak döküman analizi yöntemi uygulanmıştır. Konuya ilişkin akademik literatür, geliştirici raporları, teknik bloglar ve güvenilir basın kaynakları incelenmiş; elde edilen veriler oyun örnekleriyle ilişkilendirilerek değerlendirilmiştir. Seçili oyun örnekleri şunlardır: *Tetris (1984), Super Mario Bros, (1985)* ve *Doom (1993)* (geçmiş), *The Whitcher 3 (2015), Fortnite (2017)* ve *No Man's Sky (2016)* (bugün), *Genie 3 demosu* (2025), *Fortnite Darth Vader NPC denemesi (2025)* ve *Steam*'de yer alan GenAI tabanlı bağımsız (indie) oyunlar (gelecek).

1. BULGULAR

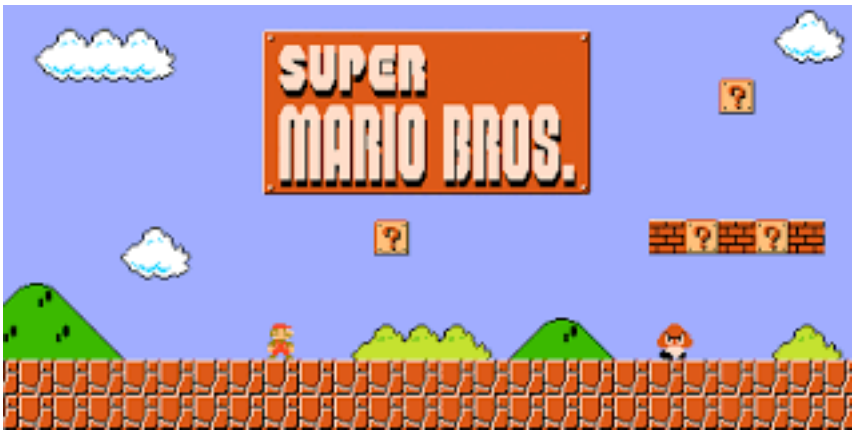
Dün: Kısıtlarla Gelen Yaratıcılık

Erken dönem oyunları donanım kısıtları nedeniyle son derece sınırlı kaynaklarla üretilmiştir. *Tetris'*in birkaç kilobaytlık hafızaya sığdırılmış yapısı, minimal görsel dilin evrensel bir deneyime nasıl dönüşebileceğinin kanıtıdır (Shaker vd., 2016)(görsel 1). Basit blokların düzenlenmesi üzerine kurulan mekanik, sınırsız kombinasyon üretmiş ve oyunun evrensel başarısını sağlamıştır.



Görsel 1. *Tetris, https://www.mobygames.com/game/42120/tetris/screenshots/nes/33063/.*

Benzer biçimde *Super Mario Bros.*, sprite belleğinin ve renk paletinin sınırlılığına rağmen ritmik oyun akışıyla yeni bir tür yaratmıştır. Mario'nun kırmızı şapkası ve mavi tulumu gibi ikonografik öğeler, aslında teknik kısıtların sonucu olarak ortaya çıkmıştır (görsel 2). Oyun, açılış bölümü olan 1-1 ile yalnızca bir eğlence deneyimi değil, aynı zamanda bir öğretici işlev görmüş ve tasarım tarihine geçmiştir.



Görsel 2. *Super Mario Bros., https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSWo8IqSrLInCFtKP-CVmminrtrSH8DKnO15Q&s*

Doom ise gerçek 3D motor kullanılmadığı için 2.5D tekniğe başvurmuş, bu sayede kısıtlı kaynaklarla yoğun atmosfer yaratmayı başarmıştır. Ayrıca modlama kültürüyle oyuncuların oyuna yeni içerikler eklemesine imkân tanıyarak topluluk katkısını oyun üretiminin bir parçası haline getirmiştir (Id Software, 1993) (görsel 3). Bu örnekler, donanım kısıtlarının aslında yaratıcılığa yön veren itici bir güç olduğunu göstermektedir.



Görsel 3. *Doom (1993) klasik FPS sahnesi, https://images.purexbox.com/screenshots/112999/large.jpg*

Bugün: Gelişen Teknolojiler ve Üretimde Standartlaşma

Günümüz oyunları teknik açıdan son derece gelişmiştir. *The Whitcher 3*, geniş açık dünyası ve fotogerçekçi grafikleriyle zirve bir örnektir (CD Projekt Red, 2015) (görsel 4). Ancak yüzlerce yan görevin çoğunlukla benzer kalıpları takip etmesi, teknolojik bolluğun her zaman içeriksel özgünlük getirmediğini ortaya koymaktadır.



Görsel 4. *The Witcher 3 ekran görüntüsü, https://www.gamesheim.com/wp-content/uploads/witcher-3-xbox-one-x-view.jpg*

Fortnite ise sezonluk güncellemeler ve canlı etkinliklerle klasik oyun tanımını aşmış, sosyal bir platform haline gelmiştir (Epic Games, 2025). Oyuncuların kendi haritalarını üretmesine imkân tanıması, kullanıcı katılımını artırmıştır. Bununla birlikte temek oynanış döngüsü sürekli tekrarlandığından, çeşitlilik sınırlı kalmaktadır (görsel 5).



Görsel 5. *Fortnite ekran görüntüsü, https://cdn.mobygames.com/screenshots/7830134-fortnite-playstation-4-aiming.jpg*

No Man's Sky prosedürel içerik üretiminin zirve örneklerinden biridir. 18 kentilyon gezegen vaadiyle dikkat çekmiş, ancak ilk sürümünde boş ve tekrarlayan içerikler nedeniyle yoğun eleştirilere uğramıştır. Sonraki güncellemeler, insan eliyle yapılan tasarım iyileştirmelerinin prosedürel yöntemleri desteklemesi gerektiğini göstermiştir (Hello Games, 2016). Bu durum, teknolojinin yalnızca olanak sunduğu, ancak yaratıcı dokunuş olmadan anlamlı deneyim üretemediğini kanıtlamaktadır.

Yarın: Generatif Sistemlerde Kişiselleştirilmiş İçerik Üretimi

Generatif yapay zekâ oyun üretiminde köklü bir dönüşümün işaretlerini vermektedir. *Genie 3* modeli, metin girdisinden etkileşimli dünya ve sahneler üretebilmesiyle dikkat çekmektedir. Bu oyunların sabit ürünler değil, anlık türetilebilen yapılar olabileceğini göstermektedir (DeepMind, 2025).

Benzer biçimde *Fortnite*'daki Darth Vader Npc denemesi, yapay zekânın yalnızca mekanik davranışları değil, dramatik etkileşimleri de üstlenebileceğini ortaya koymuştur (Epic Games, 2025) (görsel 6). Oyuncularla doğal diyalog kurabilen bu tür NPC'ler, oyun deneyimini benzersiz hale getirirken içerik denetimini ve etik sorunları da beraberinde getirmektedir.



Görsel 6. *Fortnite AI Darth Vader npc, https://www.pcgamesn.com/wp-content/sites/pcgamesn/2022/06/Fortnite-Darth-Vader.jpg*

Ayrıca Steam verileri, 2025 itibariyle yayınlanan oyunların önemli bir kısmında generatif yapay zekâ katkısı olduğunu göstermektedir (PC Gamer, 2025). Bu durum, bağımsız geliştiricilerin düşük maliyetle büyük ölçekli içerik üretebilmesini mümkün kılarken, aynı zamanda telif ve etik tartışmalarını da yoğunlaştırmaktadır.

Bu gelişmeler, konsol ve bilgisayarların gelecekte yalnızca dağıtım yapan değil, generatif içerikleri stream eden cihazlara dönüşeceğini düşündürmektedir. Tıpkı Netflix'in film ve dizileri stream etmesi gibi, oyunlarda kişiye özel ve tekrar edilemez biçimde stream edilen deneyimlere evrilebilir.

2. TARTIŞMA

Analizler, teknolojik ilerlemenin yaratıcılığı her zaman artırmadığını, bazen de standartlaşmayı beraberinde getirdiğini göstermektedir. Geçmişte kısıtlar yaratıcılığı teşvik ederken, günümüzde bolluk çoğu zaman tekrar eden yapılar üretmektedir. Generatif yapay zekâ ise bu

denklemi değiştirme potansiyeline sahiptir. Ancak bu, estetik çeşitlilik kadar etik, telif ve arşiv sorunlarını da gündeme getirmektedir (Volz vd., 2018).

Oyun tasarımcısının rolü de dönüşmektedir. Tasarımcı, içerik üreten bir figür olmaktan çıkarak, üretim sistemlerini yöneten ve denetleyen bir orkestratöre dönüşmektedir. Bu değişim, oyun endüstrisinin meslek yapısının ve eğitim sürecinin yeniden tanımlanmasına işaret etmektedir.

Son olarak, dijital mağazaların yalnızca dağıtım değil, içerik üretim platformları haline gelmesi, oyun ekonomisinin çerçevesini de değiştirecektir. Bu durum, oyunların kültürel bellekte nasıl konumlanacağı ve arşivleneceği sorusunu da beraberinde getirmektedir.

SONUÇ

Bu çalışma, video oyun üretiminde teknolojik gelişmelerin belirleyici rolünü tarihsel ve geleceğe dönük bir bakış açısıyla ele almıştır. Donanımsal kısıtların yön verdiği geçmiş dönem, yüksek teknolojiyle standartlaşan günümüz ve generatif yapay zekâ ile kişiselleşen geleceğe dair senaryolar karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir.

Günümüzde dijital dağıtım platformları yalnızca içerik sunmakla kalmamakta, yakın gelecekte içerik üreticisi haline gelme potansiyeline sahiptir. Bu dönüşüm, oyun tasarımının hem estetik hem de yapısal düzeyde yeniden tanımlanmasını zorunlu kılmaktadır.

Geleceğin oyunları, sabit kodlanmış yapılar olmaktan çıkarak, veriye dayalı gerçek zamanlı üretilen, kişiye özgü ve tekrar edilemez deneyimlere dönüşebilir. Bu senaryo, oyun tasarımının yalnızca teknik değil, kültürel, etik ve yaratıcı boyutlarda da yeniden düşünülmesini gerektirmektedir.

KAYNAKÇA

CD Projekt Red. (2015). The Witcher 3: Wild Hunt [Video oyun]. CD Projekt.

DeepMind. (2025). Genie 3: World models for interactive environments. https://deepmind.google

Epic Games. (2025). Fortnite [Video oyun]. Epic Games.

Hello Games. (2016). No Man’s Sky [Video oyun]. Hello Games.

id Software. (1993). Doom [Video oyun]. GT Interactive.

Nintendo. (1985). Super Mario Bros. [Video oyun]. Nintendo.

Pajitnov, A. (1984). Tetris [Video oyun]. AcademySoft.

PC Gamer. (2025). Report on generative AI in indie games. https://pcgamer.com

Shaker, N., Togelius, J., & Nelson, M. J. (2016). Procedural content generation in games. Springer.

Volz, V., Schrum, J., Liu, J., Lucas, S. M., Smith, A., & Risi, S. (2018). Evolving Mario levels in the latent space of a DCGAN. In Proceedings of the Genetic and Evolutionary Computation Conference (221–228). ACM.

Yannakakis, G. N., & Togelius, J. (2024). Artificial intelligence and games (2nd ed.). Springer.

SOVYETLER BİRLİĞİ ANİMASYONUNDA AVANGART EĞİLİMLER

Zanna Abasova[1]

ÖZET

Sovyet animasyonu, ortaya çıkışından itibaren sosyo-politik dönüşümlerin güçlü biçimde yansıdığı bir sanat alanı olmuştur. İlk örneklerini veren Vladislav Starevich, stop-motion tekniğini böcek koleksiyonlarıyla deneyerek Rusya'nın animasyon öncülerinden biri olmuştur. 1917 Devrimi sonrasında animasyon, kamulaştırılan sinema sektörü içinde propaganda işlevi kazanmış, "dinamik grafikler" ve deneysel üretimler dönemin avangard sanat anlayışına paralel gelişmiştir. Dziga Vertov ve genç sanatçılar, kısa süreli topluluk çalışmalarıyla Sovyet animasyonunun temellerini atmış, çocuklara yönelik ilk yapımlar 1920'lerin sonlarında ortaya çıkmıştır. 1930'larda ise teknik yenilikler özellikle sesin kullanımı önemli bir dönüm noktası oluşturmuştur.

1933'te Moskova'da gösterilen Amerikan animasyonları, Disney etkisini gündeme getirmiş; 1936'da küçük stüdyoların birleştirilmesiyle Soyuzmultfilm kurulmuştur. Bu kurum, selüloz kâğıt, iş bölümü ve eğitim programlarıyla endüstriyel bir üretim düzeni oluşturmuş, savaş yıllarında dahi üretime devam etmiştir. Ancak 1948'den itibaren ideolojik kontrol yoğunlaşmış, filmler folklor, emek ve vatanseverlik gibi temalarla sınırlandırılmıştır.

1950'lerin sonundan itibaren daha liberal bir ortamda avangard eğilimler yeniden öne çıkmıştır. Aleksandra Snezhko-Bolotskaya'nın poster estetiği, Brumberg kardeşlerin metaforları görselleştiren hicivsel üslupları ve Fyodor Khitruk'un mizah ve toplumsal eleştiriyi birleştiren yenilikçi çalışmaları, Sovyet animasyonunu uluslararası ölçekte özgün kılmıştır. Böylece animasyon, didaktik bir araç olmaktan çıkarak felsefi ve sanatsal bir ifade biçimine dönüşmüş, avangard mirası günümüz animasyonuna da yön veren bir referans noktası haline gelmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sovyet Animasyonu, Rus Avangardı, Soyuzmultfilm.

[1] Araştırma Görevlisi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sahne Dekoru ve Kostümü Bölümü, zanna.abasova@msgsu.edu.tr, 0000-0002-3166-266X

AVANT-GARDE TENDENCIES IN SOVIET ANIMATION

Zanna Abasova[2]

ABSTRACT

Soviet animation, from its inception, strongly reflected socio-political transformations. Vladislav Starevich, experimenting with stop-motion through insect collections, is recognized as one of its pioneers. After the 1917 Revolution, animation acquired a propaganda function within the nationalized cinema sector, where "dynamic graphics" and experimental productions paralleled the avant-garde spirit of the time. Collective experiments by Dziga Vertov and young artists shaped the foundations of Soviet animation, while the late 1920s introduced the first productions for children. Technical innovations, particularly the adoption of sound in the 1930s, marked a significant turning point.

The 1933 American Animation Festival in Moscow exposed Soviet audiences and filmmakers to Disney's advanced techniques. Soon after, the founding of Soyuzmultfilm in 1936 centralized production and institutionalized cel animation, training, and industrial methods. Despite continuity during wartime, ideological restrictions after 1948 limited themes to folklore, labor, and patriotism.

From the late 1950s, however, a more liberal cultural climate revived avant-garde tendencies. Aleksandra Snezhko-Bolotskaya's Tale of Malchish-Kibalchish employed stylized poster aesthetics and bold color symbolism; the Brumberg sisters' Big Trouble visualized metaphors through satirical reinterpretations of language; and Fyodor Khitruk's works, such as Story of One Crime and Film, Film, Film, combined humor with social critique. These productions not only broke away from didactic realism but also reintroduced experimentation into Soviet animation.

Ultimately, animation in the Soviet Union transformed into a philosophical and artistic medium of expression. Its avant-garde legacy remains a crucial reference point, positioning Soviet animation as both a cultural mirror of its era and an influential force in the development of global animation.

Keywords: Soviet Animation, Russian Avant-Garde, Soyuzmultfilm.

[2] Research Assistant, Mimar Sinan Fine Arts University/ Department of Stage and Costume Design, zanna.abasova@msgsu.edu.tr, 0000-0002-3166-266X

GİRİŞ

Sovyetler Birliği animasyonuna değinmeden önce, bu coğrafyanın sosyo-politik koşullarını göz önünde bulundurmak gerekir. 20. yüzyıla gelindiğinde Rus İmparatorluğu modernleşme çabalarına girişmiş olsa da geri sayım çoktan başlamıştı. İmparatorluk, isyanlar, iç savaş ve kıtlık gibi çalkantılı dönemlerden geçerken, Vladislav Starevich saniyeleri karelere bölmeyi başararak Rusya'nın ilk animasyon sanatçılarından biri hâline gelmiştir (Hauser, 1995; Swain, 2019; Figes, 2021). Çocukluğundan beri fotoğraf ve entomolojiyle[3] ilgilenen Starevich, sürekli fotoğraf çekerken bir yandan da çeşitli böcek ve kelebeklerden oluşan bir koleksiyon oluşturmuştur. Bu iki alışılmadık uğraşını bir araya getirerek stop-motion animasyonu keşfetmiştir. Koleksiyonundaki böceklerin içine yerleştirdiği bükülebilir tellerle onları bir tür kuklaya dönüştürmüş ve ardışık pozisyonlarda fotoğraflayarak hareket yanılsaması yaratmıştır. Keşfini paylaşmak isteyen Starevich, Moskova'ya gitmiş ve deneysel eserleriyle çeşitli sinema stüdyolarına başvurmuştur. Üst üste reddedilmesine rağmen Starevich, 1912 yılında ilk prömiyerini gerçekleştirmiştir. Sanatçı, Ekim Devrimi'ne kadar Rusya'da üretimlerini sürdürmüş, 1919'da ise Avrupa'ya göç etmiştir (Furniss, 2008, s. 257; Горшкова, 2016; Капков, 2006, s. 612). Bu tür göçler sadece sanatçılarla sınırlı kalmamış hemen hemen her alanda etkisini göstermiştir. Yeni konjonktürle boş kalan yerleri deneyimsiz fakat genç ve hevesli bireyler doldurmuştur.



Görsel 1: *Vladislav Starevich ve kızı 1912, https://www.domrz.ru/press/memo_dates/55_let_so_dnya_konchiny_v_a_starevicha/?ysclid=m3p3987fsk507850481*

[3] Zoolojin bir dalı olarak böcekler üzerine çalışılan alandır.

Erken Dönem: Deneysel Arayışlar ve Propaganda (1910–1930'lar)

1917 Devrimi'nin ardından sinema sektörü kamulaştırılmış ve animasyon, yeni yönetimin ideolojik doğrultusunda bir propaganda aracı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Komünist rejim için propaganda, olumsuz bir kavram değil, aksine kitle ruhunu eğitici ve öğretici bir biçimde örgütleyen bir araç olarak değerlendirilmiştir (Clark, 2017, s. 94; Petrukhina, 2019).

Aynı dönemde resim, heykel, edebiyat ve müzikte yaşanan yenilikler Rus Avangardı'nın doğmasına zemin hazırlamıştır. Anatoliy Lunacharski'nin sanatçılara tanıdığı geniş özgürlükler, deneysel arayışların önünü açmıştır (Artun, 2018). Bu bağlamda Dziga Vertov'un çalışmaları, Starevich'ten sonra animasyona yönelik ilk örneklerden biri olmuştur. Vertov, belgesel görüntülere animasyon müdahaleleri ekleyerek dikkat çekmiştir (Greco, 2025).

Bu tür denemeler giderek artmış ve "dinamik grafikler" adıyla anılmıştır. 1924 yılında Film Teknik Okulu'nun gösterim akşamında öğrenciler "Gezegenler Arası Devrim" adlı animasyon filmini sunmuş, eser V. Mayakovskiy başta olmak üzere pek çok kişinin ilgisini çekmiştir. Bunun üzerine okul yönetimi ekibe daha geniş bir alan tahsis etmiş ve gruba Vladimir Suteev, İvan İvanov-Vano ile Brumberg kardeşler katılmıştır.



Görsel 2: *V. Suteev, İ. İvanov-Vano, Z. S. Brumberg "Alevler İçinde Çin" 1924*
https://www.imdb.com/title/tt1238115/mediaviewer/rm2012679937/

Bu kadro Sovyet animasyonunun ilk "rüya takımı"nı oluşturmuş, ancak birliktelikleri kısa sürmüştür. Sanatçılar, "Alevler İçinde Çin" adlı filmi tamamladıktan sonra yollarını ayırarak yeni stüdyolar kurmuşlardır (Горшкова, 2016, s. 32).

1927'de Mezhrabpom-Rus stüdyosu, çocuklara yönelik ilk animasyonu üretmiştir. Korney Chukovskiy'nin eserinden uyarlanan Afrikalı Senka, büyük ilgi görmüş ve çocuk animasyonlarının önünü açmıştır. Aynı yıl çekilen Buz Pisti, estetik açıdan naif üslubu ile dikkat çekmiştir.



Görsel 3: *Z. S. Brumberg "Samoyed Çocuk" 1928, https://www.culture.ru/live/movies/17537/samoedskii-malchik*

Brumberg kardeşler de bu ilgiyle çocuklara yönelik üretimlere yönelmiş, 1928'de Sibirya halk sanatına özgü üslupla Samoyed Çocuk filmini yapmışlardır (Sevindi, 2021; Горшкова, 2016, s. 36).

1930 gelindiğinde aslen çocuk kitabı ilüstratörü olan Mihail Cehanovskiy resimlediği S. Marshak'ın eseri olan "Posta" kitabını Sovkino stüdyosu ile kendi fütürist çizim tarzında animasyona dörüştürür. Bolca dinamik haretekler barındıran çizgi filme özel müzik bestelenmiştir. Ve Sovyet animasyonun tarihinde ilk defa çizgifilm ve ses sekronizasyonu sağlanmıştır. Posta animasyonuyla birlikte müzik çizgi filme dahil olmuştur (Горшкова, 2016, s. 43; Асенин, 1986). Bu inovasyon sayesinde animasyon sanatçılarının önünde hayal gücünü sınırsızca kullanabildikleri alan açılmıştır. Artık eskisi gibi duygu durumlarını, cümleleri kare içine sığdırmak zorunda değildiler.



Görsel 4: *Mihail Cehanovskiy "Posta" 1930, https://www.togdazine.ru/article/994*

Ancak 1930'ların başında ideolojik nedenlerle hayvanların ya da nesnelerin canlandırılması "burjuva eğilimi" olarak görülmüş, sanatçılar daha çok sosyo-politik ve sınıfsal sorunları konu alan yapımlara yönlendirilmiştir (Горшкова, 2016, s. 47).

Disney Etkisi ve Soyuzmultfilm'in Kuruluşu (1930–1940'lar)

Bu süreç 1933 yılına dek devam etmiştir; aynı yıl Moskova'da düzenlenen Amerikan Animasyonları Festivali, Sovyet animatörleri için dönüm noktası olmuştur. İzleyiciler ve sanatçılar ilk kez Walt Disney'in yapımlarıyla karşılaşmış, teknik üstünlükleri karşısında şaşkınlığa uğramışlardır. Sovyetler, diğer ülkelere kıyasla ne kadar geri kaldıklarını fark etmiş ve animasyonda hem komedi unsurlarının hem de çocuklara hitap eden içeriklerin geliştirilmesini hedeflemişlerdir. Bu bağlamda, yerli ve ideolojik bir "Mickey Mouse" yaratma düşüncesi gündeme gelmiştir (*Russian animation in search of a hero - Russia Beyond*, t.y.). Başta İvan İvanov-Vano olmak üzere bir grup sanatçı bunun kabul edilemez bir durum olduğunu belirtişlerdir. Disney filimleri amerikada süre gelen çizgi roman kültürünü yansıttığını ve Sovyet halkında karşılık bulamayacağı sanatçıların kendi yerel kültürüne dayanan çalışmalarda ısrarcı olmaları konusunda açıklamalarda bulunmuşlardır. Stalin yönetiminin baskıları ile üzerinde epey düşünülen tek bir animasyon kurumu düşüncesi 1936 yılında gerçekleştirilmiştir. Moskova'da bulunan nispeten küçük animasyon stüdyoları bir araya getirilerek her sanat kurumu gibi devlet tarafından desteklenen "Soyuzdetmutfilm"[4] kurulmuştur. Kurumun önde gelenler kadrosunda Brumberg kardeşler, İ.İvanov-Vano, V. Suteev, O.Khodotayeva olmuşlardır. Amaçları Disyney'in tenkniklerini özümsemek ve önceden kullandıkları normal kâğıdın yerine tıpkı Amerikalılar gibi selülozik transparan kağıt kullanarak, stabil bir fonla animasyonları canlandırmak. Ayrıca kurumda ilk defa kontür, karakter, fon çizerleri gibi iş bölümü yapılmış ve her çalışanın kendi yetkinlikleri doğrultusunda üretim yapmaları amaçlanmıştır. Eksik kalan alanlar için kurum eğitim vererek kendi sanatçılarını yetiştirmiştir (Горшкова, 2016, s. 66; Асенин, 1986, s. 44).

Soyuzmultfilm, bu tarihten itibaren teknik ve estetik açıdan uluslararası standartlara ulaşmaya çalışmıştır. II. Dünya Savaşı sırasında dahi üretime devam etmiş, fakat konular daha çok yurtseverlik ve kahramanlık temaları etrafında şekillenmiştir (Sevindi, 2021). Aralık 1941'de savaşın etkisiyle stüdyo geçici olarak Semerkant'a taşınmıştır.

[4] Çocuk anlamına gelen Det eklentisini kaldırılmış ve "Soyuzmultfilm" olmuştur, fakat misyonu aynı şekilde korunmuştur.

Savaş sonrası yıllarda Sovyet hükümeti, sanatın tüm alanlarında ideolojik ve milliyetçi unsurların öne çıkmasını teşvik etmiştir. 1948'de Sinematografi Başkanlığı, animasyonun temel amacını "gençleri bilinçli, sorumlu ve neşeli bireyler olarak yetiştirmek" şeklinde tanımlamış ve içerik açısından folklor, halk gelenekleri, emek ve vatanseverlik temalarını zorunlu kılmıştır. Estetik açıdan da natüralist bir üslup benimsenmiş, rotoskopi tekniği yaygın şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Aynı yıl kurulan özel konsey, her animasyonu ideolojik ve estetik açıdan denetlemeye başlamıştır (Горшкова, 2016, s. 100). Sanatçılar 1953'te Stalin'in ölümüne kadar bu katı koşullar altında çalışmak zorunda kalmışlardır.

Yeni Arayışlar: Avangard Eğilimlerin Yükselişi (1950–1960'lar)

Sanatçılar ancak 1960 yılında yeni arayışlara girebilmiş ve Sovyetler animasyonunda yeni arayışlara girilmiştir. Bu dönemde Soyuzmutlfilm'e genç ekip arkadaşları eklenmiş ve batıdan genelen sanatçıların ziyaretlerine açılmıştır. Sanatçılar sosyalist gerçekçilikten çıkıp hem batı hem Rus avangardına merak salmışlardır. Daha liberal bir iklimin oluşmasıyla estetik açıdan olabildiğince sezgisel ve özgün üslupla animasyonlar ortaya çıkmıştır. Artık sadece çocuklar için üretilen çizgi filmler yerine tıpkı 1920'lerde gibi sanatçıların kendi düşünce ve duygularını yansıtan çalışmalar üretimi ön plana çıkarılmıştır. Sovyetler Birliği tüm sanat alanlarında ve bunun içinde yer alan animasyonda da adeta yeniden bir uyanış yaşanmıştır. Bu duruma kanıt olarak Aleksandra Snezko-Blotskaya'nın V. ve Z. Brumberg'in Fyedor Khitruk'un animasyon çalışmaları gösterilebilir. Animasyonlar üslup ve içerik bakımından avangart akımının yansımalarını taşımaktadırlar (Горшкова, 2016, s. 192; Асенин, 1986, s. 55).

Aleksandra Snezhko-Bolotskaya, 1950'lerin sonlarından itibaren Sovyet animasyonundaki yeni eğilimleri görünür kılan önemli yönetmenlerden biridir. Bu dönüşüm, özellikle Arkadiy Gaidar'ın eserinden uyarlanan Malchish-Kibalcish Masalı (1958) animasyonunda açıkça izlenebilmektedir. Film, dönemin avangard ruhunu yansıtan grafik üslubuyla öne çıkmış ve devrimci bir poster estetiğini andıracak şekilde stilize edilmiştir. Günlük hayatın ayrıntılarına yer verilmemiş, mekân unsurları tek renkli gölgeler halinde resmedilmiş, vurgu tamamen karakterlerin siluetlerine kaydırılmıştır. Kahramanların askeri ve vatansever doğasını pekiştirmek için özellikle koyu kırmızının tercih edilmesi, esere güçlü bir görsel sembolizm kazandırmıştır.



Görsel 5: *Aleksandra Snezhko-Bolotskaya "Malchish-Kibalcish Masalı" 1958, https://www.culture.ru/events/1658491/multfilm-skazka-o-malchishe-kibalchishe*

Snezhko-Bolotskaya'nın çalışmalarını Sovyet animasyonunda avangard yönelimlerin erken örneklerinden biri olarak değerlendirilmektedir. (Капков, 2006, s. 595; Горшкова, 2016, s. 199).

Brumberg kardeşlerin Büyük Bela (1961) adlı filmi, Sovyet animasyonunda biçimsel yeniliğin ve avangard yaklaşımın güçlü örneklerinden biri olarak kabul edilir. Animasyon, küçük bir kızın gözünden ailesinin hikâyesini aktarırken, çocukların mecazları kelimesi kelimesine algılayış biçimini görselleştirmeyi seçmiştir. Bu tercih, yetişkinlerin diline yerleşmiş metaforların absürt ve beklenmedik görsel karşılıklarla yeniden yorumlanmasını sağlamıştır. "Boynuna yük olmak" ifadesinin karakterlerin gerçekten babanın omuzlarına çıkıp sallanmasıyla gösterilmesi, ya da "dikiş tutturmak" deyiminin babanın kendini yamamaya çalışması şeklinde somutlaştırılması, gündelik metaforların grotesk ve hicivsel bir boyuta taşındığını göstermiştir. Çizgi film, naif çocuk çizimlerine benzer bir estetikle stilize edilmiş, alışıldık gerçekçi üslubun dışına çıkılarak soyutlama ve hicivle harmanlanmıştır.



Görsel 6: *Fyodor Khitruk "Büyük Bela" 1961,* https://fantlab.ru/film7767

Bu yaklaşım, Sovyet animasyonunda avangard denemelerin nasıl gündelik hayatı ve dilin kendisini sorgulayan bir ifade biçimine dönüştüğünü açıkça ortaya koymuştur (Асенин, 1986, s. 55).

Fyodor Khitruk, 1960'ların başından itibaren Sovyet animasyonuna getirdiği yeniliklerle avangard eğilimlerin doruğa ulaşmasını sağlamıştır. Bir Suçun Hikâyesi (1962), sosyalist gerçekçiliğin katı kalıplarını kırarak sıradan bir bireyin trajikomik yaşamına odaklanmıştır. Bu yönüyle animasyonu bir toplumsal eleştiri aracı hâline getirmiştir.



Görsel 7: *Fyodor Khitruk "Bir Suçun Hikâyesi" 1962, https://mover.uz/watch/b0p5ddTm*

Ardından gelen Film! Film! Film! (1968), sinema üretim sürecini ironik ve absürt bir dille betimleyerek meta-anlatı düzeyinde avangard bir deneme sunar. Khitruk'un en bilinen çalışmalarından Boniface'in Tatili ve Toptıjka ise klasik çocuk animasyonu sınırlarını aşarak, görsel sadelik ve mizahi yoğunluk üzerinden evrensel bir dil yakalamıştır. Onun üslubu, Disney'in etkisiyle yerleşmiş gerçekçi estetikten bilinçli bir kopuşu, basitleştirilmiş grafikler ve soyutlamalarla farklı bir anlatım olanaklarını keşfetmeyi temsil etmiştir. Bu bağlamda Khitruk'un çalışmaları, Sovyet animasyonunu yalnızca pedagojik veya propagandif bir araç olmaktan çıkarıp, özgün sanatsal bir ifade alanı hâline getirmiştir (Капков, 2006, s. 687).

SONUÇ

Sovyetler Birliği animasyonu, ilk örneklerinden itibaren yalnızca teknik bir sanat pratiği değil, aynı zamanda dönemin sosyo-politik dönüşümlerinin yansıdığı ideolojik bir alan olmuştur. 1920'lerdeki deneysel "dinamik grafikler" ve propaganda amacıyla yapılan erken çalışmalar, animasyonun estetik potansiyelini görünür kılarken; Stalin dönemiyle birlikte sosyalist gerçekçiliğin katı kuralları bu potansiyeli baskılamıştır. Ancak 1950'lerin sonundan itibaren Snezhko-Bolotskaya, Brumberg kardeşler ve Khitruk gibi sanatçılar aracılığıyla animasyonda

yeni bir estetik ve içerik arayışı başlamıştır. Bu isimler, biçimsel sadeleşme, hiciv, alegori ve deneysel üsluplarıyla avangard eğilimlerin yeniden canlanmasına zemin hazırlamışlardır.

Snezhko-Bolotskaya'nın poster estetiği ve dramatik anlatımı, Brumberg kardeşlerin gündelik dilin metaforlarını absürt görselleştirmelerle dönüştürmesi ve Khitruk'un mizah, ironi ve toplumsal eleştiriyi bir araya getiren modernist yaklaşımı, Sovyet animasyonunu uluslararası ölçekte özgün kılan unsurlar olmuştur. Bu çalışmalar, yalnızca çocuklara yönelik didaktik yapımlardan öte, animasyonu düşünsel, felsefi ve sanatsal bir ifade biçimine dönüştürmüştür.

Dolayısıyla Sovyetler Birliği'nde animasyon, tarihsel koşulların belirleyiciliği altında gelişmesine rağmen, avangard eğilimler aracılığıyla sanatın evrensel özgürleşme arzusunu yansıtan bir alan olarak varlığını sürdürmüştür. Bu miras, günümüz animasyon sanatında da biçimsel deneysellik ve içeriksel derinlik açısından hâlâ güçlü bir referans noktası oluşturmaktadır.

KAYNAKÇA

Hauser A. (1995). *Sanatın Toplumsal Tarihi II* (Çev: Şahin D.) İstanbul: Remzi Kitabevi.

Artun, A. (2018). *Sanatın İktidarı: 1917 Devrimi Avangard Sanat ve Müzecilik* İstanbul: İletişim Yayınları.

Clark, T. (2017). *Sanat ve Propaganda* (Çev: Hoşsucu E.) İstanbul: Ayrinti Yayinlari.

Furniss, M. (with Internet Archive). (2008). *The animation bible: A practical guide to the art of animating, from flipbooks to flash*. New York : Abrams.

Swain G. (2019). *Rus Devrimi'nin Kısa Tarihi* (Çev: Büyükkarabacak M.) İstanbul: İletişim Yayınları.

Greco, F. D. The Russian Avant-Garde in 1920s. *Indiecinema*. https://blog.indiecinema.co/russian-avant-garde/ (Erişim tarihi: 4.09.2025)

Petrukhina O. (2019). Прикладная анимация в России на рубеже 1920–1930-х гг. В контексте синтеза художественных, идеологических и социокультурных преобразований. *Культура и искусство*, 1, 33-41.

Figes O. (2021). *Nataşa'nın Dansı Rusya'nın Kültürel Tarihi*. (Çev: Dereli F.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Russian animation in search of a hero—Russia Beyond. (t.y.). https://www.rbth.com/articles/2009/12/17/171209_animation.html?utm_source (Erişim tarihi 16. 09. 2025)

Sevindi, K. (2021). Sovyet Animasyon Tarihine Genel Bir Bakış. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, *10*(3), 1771-1784. https://doi.org/10.33206/mjss.880166

Горшкова Д. (2016). *История российской мультипликации. XX век.* Москва: ИД Варио.

История отечественной мультипликации—От первых фильмов до шедевров «Союзмультфильма». (t.y.). Московский музей анимации. https://animamuseum.ru/blog/istoriya-otechestvennoy-multiplikatsii/ (Erişim tarihi 16.09.2025)

Асенин С. (1986). *Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран*. Москва: Искусство.

Капков С. (2006). *Энциклопедия отечественной мультипликации*. Москва: Алгоритм.

https://www.domrz.ru/press/memo_dates/55_let_so_dnya_konchiny_v_a_starevicha/?ysclid=m3p3987fsk507850481(Erişim tarihi: 22.09.2025)

https://www.imdb.com/title/tt1238115/mediaviewer/rm2012679937/ (Erişim tarihi: 22.09.2025)

https://www.culture.ru/live/movies/17537/samoedskii-malchik (Erişim tarihi: 22.09.2025)

https://www.togdazine.ru/article/994 (Erişim tarihi: 22.09.2025)

https://www.culture.ru/events/1658491/multfilm-skazka-o-malchishe-kibalchishe (Erişim tarihi: 22.09.2025)

https://mover.uz/watch/b0p5ddTm (Erişim tarihi: 22.09.2025)

BASKIRESİMDE KOLEKTİF HAFIZANIN BİÇİMSEL TEMSİLLERİ

Emre İnan[1], Selvihan Kılıç Ateş[2]

ÖZET

Bu çalışma, baskıresmin tarihsel süreçte kolektif hafızanın biçimsel temsillerini nasıl oluşturduğunu ve toplumsal belleğin görsel/maddesel bir düzleme nasıl taşındığını incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın kapsamını, farklı dönemlerden seçilen örneklerle baskıresmin yalnızca estetik bir kolektif üretim değil, aynı zamanda tanıklık, hatırlama ve toplumsal paylaşım aracı olarak işlev görmesi oluşturmaktadır. Araştırmanın temel problemi, dijital çağda hızla dolaşıma giren ve çabucak tüketilen enformasyon karşısında, baskıresmin yüzey üzerine kazınan izleriyle nasıl daha kalıcı, katmanlı ve bir hafıza alanı sunduğunu sorgulamaktır. Çalışmada nitel araştırma yöntemi benimsenerek literatür taraması, sanat tarihi kaynakları ve görsel çözümleme teknikleriyle Albrecht Dürer'in dini gravürleri, Hokusai'nin Ukiyo-e baskıları, Käthe Kollwitz'in savaş temalı ahşap baskıları, Taller de Gráfica Popular'ın sınıf mücadelesini konu alan üretimleri ve Shepard Fairey'nin çağdaş politik serigrafileri analiz edilmiştir. Böylece baskıresmin, çoğaltılabilir yapısı sayesinde yalnızca seçkin sanat çevrelerinde değil; geniş toplumsal kesimlerde kolektif hafızayı besleyen, direnişi ve ortak hatırlamayı somutlaştıran bir görsel bellek matrisi olarak nasıl işlev kazandığı ortaya konmuştur. Araştırmanın bulguları, baskı tekniklerinin tarih boyunca toplumsal olaylara tanıklık ettiğini, belleği katmanlaştırdığını ve günümüzde de hem fiziksel hem dijital mecralarda dolaşıma girerek toplumsal hafızanın üretilmesinde etkin bir araç olmayı sürdürdüğünü göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Baskıresim, kolektif hafıza, tanıklık, çoğaltılabilirlik, toplumsal bellek

[1] Doktorant, Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Baskı Sanatları Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Programı, inanemre95@gmail.com, ORCİD: 0000-0003-0592-2664.
[2] Profesör, Balıkesir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Baskı Sanatları Bölümü. selvihan@balikesir.edu.tr, ORCİD: 0000-0001-8967-5490.

FORMAL REPRESENTATIONS OF COLLECTIVE MEMORY IN PRINTMAKING

Emre İnan[1], Selvihan Kılıç Ateş[2]

ABSTRACT

This study aims to examine how printmaking, throughout history, has shaped the formal representations of collective memory and how it translates social memory into a visual/material plane. The scope of the research encompasses examples from different periods, exploring printmaking not merely as an aesthetic production, but also as a medium of witnessing, remembrance, and social sharing. The main problem of the study questions how, in the digital age where information rapidly circulates and is swiftly consumed, printmaking with its engraved traces on the surface—offers a more lasting, layered, and collective memory space. Employing a qualitative research method, this study conducts a literature review, consults art historical sources, and applies visual analysis to examine Albrecht Dürer's religious engravings, Hokusai's Ukiyo-e prints, Käthe Kollwitz's woodcuts on war and mourning, Taller de Gráfica Popular's works on class struggle, and Shepard Fairey's contemporary political screenprints. Thus, it reveals how the reproducible nature of printmaking enabled it to function not only within elite art circles but also among broad social groups, nurturing collective memory, embodying resistance, and materializing shared remembrance as a "visual memory matrix." The findings indicate that print techniques have historically borne witness to social events, layered memory, and continue today both in physical and digital media to serve as an effective means of producing social memory.

Keywords: Printmaking, collective memory, testimony, reproducibility, social memory

[1] Candidate of PhD. Emre İnan, Anadolu University, Graduation School, Printmaking Department, inanemre95@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0592-2664.
[2] Prof. Selvihan Kılıç Ateş, Balıkesir University, Fine of Art Faculty, Printmaking Department, selvihan@balikesir.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8967-5490.

GİRİŞ

Dijitalleşmenin etkisiyle biçimlenen günümüz iletişim ortamlarında bilgi ve görsel enformasyon, çoğu zaman bağlamından kopuk, hızla tüketilen ve yeniden şekillendirilen formlarda dolaşıma girmektedir. Bu durum hem bireysel belleğin sürekliliği hem de kolektif hafızanın yapılandırılması açısından kırılmalar yaratmaktadır. Enformasyonun dağılması yalnızca teknik bir yayılma biçimi değil, aynı zamanda toplumsal olarak "neye tanıklık ettiğimizin" ve "neyi unutabileceğimizin" ideolojik biçimde yeniden belirlendiği bir süreçtir (Assmann, 2011; Hoskins, 2018). Bu nedenle günümüzde görsel temsilin yalnızca içeriği değil, taşıyıcılığı ve sürekliliği de eleştirel biçimde değerlendirilmelidir.

Tarihsel olarak baskıresim, bilginin yayılması ve kültürel-politik mesajların kamusal alana taşınmasında önemli bir rol üstlenmiştir. Gravür, litografi, linol ve serigrafi gibi tekniklerle üretilen baskılar; ikonografik temsillerin yanı sıra toplumsal tanıklıkların da biçimsel taşıyıcısı olmuştur. Walter Benjamin'in (1936) teknik olarak çoğaltılabilirlik kavramı, baskıresmin sanatın aura'sını çözerek onu kamusal ve politik bir araca dönüştürme potansiyelini ortaya koyar. Bu yönüyle baskıresim, yalnızca estetik bir üretim değil; kolektif hafızayı görsel düzlemde inşa eden bir tanıklık pratiği olarak da değerlendirilebilir (Bennett, 2005; Rancière, 2009).

Kolektif hafıza, bireysel deneyimlerin ötesinde toplumların geçmişle kurduğu ilişki biçimini ifade eder. Maurice Halbwachs'ın (1992) kuramı doğrultusunda, bireysel hatırlama toplumsal çerçevelerle şekillenir. Baskıresim bu çerçevede, bireysel anlatıların ortak bir dile dönüştüğü, zamansal ve mekânsal sınırları aşan bir ifade aracı olarak işlev görür. Yüzeyin katmanlı yapısı, ardışık izler ve zamanla silinen imgeler aracılığıyla baskıresim hem anlatıyı hem de sessizliği barındıran bir görsel tanıklık alanı yaratır (Felman & Laub, 1992).

Bu çalışma, baskıresmin tarihsel-toplumsal bağlamda kolektif hafızayı nasıl biçimlendirdiğini, kalıp ve çoğaltma gibi tekniklerin belleğe nasıl hizmet ettiğini ve yüzeyin bir hafıza mekânına nasıl dönüştüğünü incelemeyi amaçlamaktadır. Baskıresmin üretiminde temel olan kalıp oluşturma süreci, yalnızca teknik bir aşama değil; hafızanın fiziksel olarak kazındığı, tekrarlandığı ve dolaşıma sokulduğu bir aktarım pratiğidir. Kalıbın çoğaltılabilir ve erişilebilir yapısı, baskıresmi yalnızca elit çevrelerin değil; halkın, aktivistlerin ve kolektif yapıların da kullandığı bir ifade alanına dönüştürmüştür.

Bu doğrultuda araştırma, baskıresmin biçimsel bileşenlerini (katman, tekrar, iz, boşluk, doku vb.) yalnızca estetik unsurlar olarak değil; aynı zamanda toplumsal tanıklığın, politik hafızanın ve ortak hatırlamanın görsel göstergeleri olarak değerlendirmeyi hedeflemektedir. Kısa vadede, sanat tarihi ve görsel analiz yöntemleriyle kolektif hafızanın baskıresimdeki temsillerini ortaya koymak; uzun vadede ise bu ifade biçiminin günümüz görsel kültüründe sürdürülebilir bir bellek pratiği olarak nasıl varlığını sürdürebileceğine dair düşünsel bir zemin oluşturmak amaçlanmaktadır.

Baskıresmin Enformasyonun Dağılımındaki Rolü

Baskıresim sanatı, tarihsel gelişimi boyunca yalnızca estetik bir ifade alanı olmamış, aynı zamanda bilginin dolaşımını mümkün kılan etkili bir araç olarak işlev görmüştür. Görsel enformasyonun aktarımı, çoğaltılması ve paylaşılmasında baskıresmin sunduğu teknik olanaklar, özellikle kolektif hafızanın şekillenmesinde belirleyici bir rol oynamıştır. Bu rol, yalnızca sanat tarihsel değil, aynı zamanda epistemolojik bir dönüşüm bağlamında da değerlendirilebilir.

Baskıresmin enformasyonel gücünün kökeni, büyük ölçüde kâğıdın icadı ve yaygınlaşmasıyla birlikte açıklanabilir. Çin'de M.S. 2. yüzyılda geliştirilen kâğıt, 8. yüzyılda Arap dünyası üzerinden Avrupa'ya taşınmış ve 15. yüzyılda matbaanın ortaya çıkışıyla birlikte baskı tekniklerinin bilgi taşıyıcılığı radikal bir biçimde artmıştır (Tsien, 1985:44). Kâğıdın ucuz, taşınabilir ve seri üretime uygun yapısı, baskı tekniklerinin yalnızca sanatsal değil, aynı zamanda pedagojik, bilimsel ve politik amaçlarla kullanılabilmesini sağlamıştır. Böylece baskıresim, kağıtla birleştiğinde yalnızca bir görsel üretim değil, zamanlar ve toplumlar arasında dolaşabilen maddesel bir hafıza aracına dönüşmüştür.

Bu dönüşüm, sanatın yalnızca bireysel estetik üretim olmaktan çıkarak, toplumsal bağlamda dolaşıma giren görsel bir iletişim biçimine evrilmesine işaret etmektedir. Baskıresim, özellikle teknik olarak tekrar üretilebilir yapısıyla, görsel bilginin geniş kitlelere aktarılmasını mümkün kılmakta ve böylece kültürel belleğin paylaşılabilirliğini artırmaktadır. Kalıp oluşturma süreciyle tekrar tekrar üretilebilen imgeler, yalnızca bilgi iletimi değil; aynı zamanda toplumsal tanıklıkların belgelenmesi ve kolektif hafızanın güçlendirilmesi açısından da işlev kazanmaktadır. Bu çerçevede baskıresim, görsel kültür içinde yalnızca estetik bir nesne değil; aynı zamanda zamansal ve mekânsal sınırları aşan bir hafıza aracıdır.

Bu tarihsel çerçeve içinde, Albrecht Dürer gibi sanatçılar, baskıresmi bilgi ve düşünce aktarımında etkin bir araç olarak kullanan öncülerden sayılır. Dürer'in anatomi çizimleri ve İncil yorumları hem sanatsal nitelik taşımış hem de dönemin bilimsel ve teolojik bilgisini yayma amacı gütmüştür (Koerner, 1993). Özellikle Small Passion dizisinden 1509 tarihli "The Entombment" (Defin) adlı gravürü (Görsel 1), bu işlevin görsel örneği olarak öne çıkar. Eserde, İsa'nın bedeninin mezara yerleştirildiği sahne, dramatik bir derinlikle ve biçimsel netlikle işlenmiş; izleyicinin yazılı metne ihtiyaç duymadan anlatıyı kavrayabileceği şekilde düzenlenmiştir.



Görsel 1. *Albrecht Dürer, (1509). "Defin" The Entombment (The Small Passion). Ağaç Baskı, 12,7 cm x 9,7 cm.*

Bu tür baskılar, okuryazarlık oranının düşük olduğu bir toplumda dini öğretilerin görselleştirilmesi açısından büyük önem taşımaktadır. Ayrıca büyük boyutlu fresklerin ya da taşınamaz resim panolarının aksine, gravür tekniğiyle üretilmiş bu tür imgeler, kâğıt yüzeyine uygulanabilir oluşları ve çoğaltılabilir nitelikleri sayesinde farklı coğrafyalarda, farklı sosyal gruplar arasında dolaşıma girebilmiştir. Dolayısıyla baskıresim, sadece bir görsel ifade biçimi değil; aynı zamanda taşınabilir bir teolojik bilgi aracı ve kolektif dini hafızanın dolaşıma giren temsili olarak işlev kazanmıştır.



Görsel 2. *Katsushika Hokusai, "Kanagawa'nın Açıklarında Büyük Dalga" 1831, kağıt üzerine ağaç baskı, 24.6x36.7 cm.*

Benzer biçimde, Japon Edo döneminde gelişen Ukiyo-e baskıları, kent yaşamı, doğa imgeleri ve sosyal temsiller aracılığıyla dönemin kültürel enformasyonunu yaygınlaştırmıştır. Katsushika Hokusai ve Utagawa Hiroshige gibi sanatçılar, bu teknik aracılığıyla hem yerel yaşamı belgeleyen hem de kültürel belleği görselleştiren üretimler ortaya koymuşlardır (Guth, 2010). Özellikle Hokusai'nin yaklaşık 1831 tarihli "Kanagawa Oki Nami Ura" (Kanagawa'nın Açıklarında Büyük Dalga) adlı ahşap baskısı (Görsel 2), yalnızca dramatik bir doğa olayını temsil etmekle kalmaz; aynı zamanda Edo halkı için denizle kurulan tarihsel ve ekonomik bağların simgesel bir temsiline dönüşür. Baskının çoğaltılabilirliği, bu görsel belleğin yalnızca dönemin izleyicisine değil, kuşaklar boyunca farklı toplumsal bağlamlara da aktarılmasına olanak tanımıştır.



Görsel 3. *Utagawa (Gountei) Sadahide, (1861). Foreigners in the Drawing Room of Foreign Merchant's House in Yokohama, Triptik Ağaç Baskı, Görsel (a): 35,6x24,8 cm, Görsel (b): 35,6x23,8 cm, Görsel (c): 35,6x27,6 cm.*

Ukiyo-e geleneğinin geç dönem örneklerinden biri olan Yokohama-e (Yokohama baskıları), Japonya'nın 1853 yılında Amerikalı Komodor Matthew Perry'nin gelişiyle başlayan dışa açılma sürecinin ardından, Batılı yaşam tarzlarının Japon halkı tarafından nasıl algılandığını belgeleyen grafik anlatımlar olarak ortaya çıkmıştır. Bu tür baskılarda, Batılı figürlerin kıyafetleri, ev içi yaşantıları, gemileri ve gündelik davranış biçimleri ayrıntılı bir şekilde resmedilmiştir. Böylece Japon halkının Batı'ya dair merak, hayranlık ve zaman zaman tedirginlik içeren duyguları görselleştirilmiş; bu görseller Batı ile temasın ilk etkilerini yansıtan kültürel tanıklıklar hâline gelmiştir (Meech, 1996; Screech, 2000).

Utagawa (Gountei) Sadahide'nin 1861 tarihli "Foreigners in the Drawing Room of Foreign Merchant's House in Yokohama" adlı triptik ağaç baskısı (Görsel 3), bu dönemin Batılılaşma karşısındaki gözlemci bakışını görsel olarak somutlaştıran güçlü bir örnek niteliğindedir. Eserde, Avrupa tarzında döşenmiş bir iç mekânda yer alan Batılı bir tüccar ailesi betimlenirken, arka planda Tokyo Körfezi'ndeki modern gemiler dikkat çeker. İç mekânın detayları ve arka plandaki deniz trafiği, Japon halkının Batı'yı hem bir güç hem de bir bilinmez olarak algıladığını ortaya koyar.

Bu tür baskılar yalnızca estetik değeri olan görseller değil; aynı zamanda gündelik gözlemleri kolektif temsile dönüştüren, kültürel belleğin oluşumuna katkı sağlayan çok katmanlı anlatılardır (Assmann, 2011). Ukiyo-e'nin bu örnekleri, Japon toplumunun dış dünya ile kurduğu ilişkinin yanı sıra, modernleşme sürecindeki kültürel ve toplumsal kırılmaları da görselleştirir. Özellikle Batılı yaşam tarzlarının detaylı biçimde aktarılması, toplumun kendi kimliğini ve değerlerini yeniden tanımlama çabasının izlerini taşır.

Sonuç olarak, söz konusu sahneler yalnızca bireysel izlenimleri değil; toplumun tarihsel kırılma anlarına, dönüşüm dinamiklerine ve sosyolojik gözlemlerine dair görsel tanıklıkları da içinde barındırmaktadır. Baskıresim, bu özellikleriyle "görünenin ötesindeki anlamları" kayıt altına alma, çoğaltma ve dolaşıma sokma gücüne sahip güçlü bir kültürel araç olarak değerlendirilmelidir (Bennett, 2005; Hall, 1997).

20. yüzyılın başlarında baskıresim, özellikle savaş dönemlerinde bireysel ve kolektif tanıklığın görsel bir biçimi olarak öne çıkmıştır. I. Dünya Savaşı'nın yol açtığı kitlesel yıkım, yalnızca militarist propaganda söylemleriyle değil; aynı zamanda bireysel acılar ve toplumsal travmalar üzerinden kurulan alternatif hafıza anlatılarıyla da temsil edilmiştir. Bu bağlamda, Alman sanatçı Käthe Kollwitz, savaşın insani sonuçlarını yansıtan baskıresimleriyle dikkat çeker.

Kollwitz'in 1921 tarihli ahşap baskısı "Die Freiwilligen" (Gönüllüler), (Görsel 4) savaşta hayatını kaybeden oğluna adadığı Trauernde Eltern (Yas Tutan Ebeveynler) serisinin bir parçasıdır ve yalnızca kişisel bir yasın görsel ifadesi olmakla kalmaz; aynı zamanda I. Dünya Savaşı sonrasında şekillenen kolektif felaket hafızasını yüzey üzerinde somutlaştıran çarpıcı bir tanıklık örneğidir (Kühn, 2000).



Görsel 4. *Kathe Kollwitz (1921-22). Die Freiwilligen (Gönüllüler), Ağaç Baskı, 29,7 x 40,8 cm.*

Biçimsel olarak eser, düşen asker figürlerinin dalga formunda birbirine kenetlenmiş bir kompozisyonla betimlendiği dramatik bir düzene sahiptir. Figürlerin yukarı doğru yönelen ama aynı zamanda yok oluşa sürüklenen gövdeleri, kurban anlatısı ile kahramanlık anlatısının çelişkili birlikteliğini görselleştirir. Kollwitz'in kullandığı sert kazıma izleri, derin siyah-boşluk alanları ve figürlerin deformasyon düzeyleri, savaşın yarattığı psikolojik yıkımı, görsel estetiğin ötesine taşıyarak duyumsal bir hafıza deneyimine dönüştürür. Kompozisyonun merkezinde yer alan genç bedenler, aynı anda hem coşkulu bir fedakârlık anını hem de kaçınılmaz bir ölüme doğru ilerleyen kolektif çaresizliği temsil eder. Buradaki anlatım, yalnızca bir görüntü değil; aynı zamanda sosyolojik bir çöküşün, nesiller arası travmatik aktarımın ve kayıp deneyiminin biçimsel bir kaydıdır.

Eser, Almanya'nın savaş sonrası toplumsal yapısında meydana gelen derin sınıfsal, duygusal ve kültürel parçalanmayı yansıtırken, aynı zamanda modern Avrupa'nın savaşla biçimlenen kolektif belleğinin aktarım nesnesi olarak da işlev görür. Kollwitz'in baskısı, yalnızca bir anıyı taşımakla kalmaz; aynı zamanda kamusal alanda dolaşıma girerek travmanın yeniden paylaşılmasına ve toplumsallaşmasına imkân tanıyan bir görsel iletişim aracı hâline gelir. Bu yönüyle Die Freiwilligen, baskıresmin yalnızca bir estetik üretim değil, aynı zamanda

toplumsal hafızanın yüzeye kazındığı, çoğaltılabilir ve aktarılabilir bir tanıklık düzlemi olduğunu kanıtlar. Kollwitz'in bu eserinde baskı yüzeyi hem kişisel hem de kolektif yasın mekânı hâline gelir.

Bu dönemi takip eden yıllarda, özellikle Latin Amerika'da baskıresim, bu kez savaşın değil; sosyal eşitsizliklerin, sınıf temelli adaletsizliklerin ve ideolojik mücadelelerin bir ifadesi olarak etkinlik kazanmıştır. Özellikle Meksika merkezli Taller de Gráfica Popular (TGP) kolektifi, 1930'lu yıllardan itibaren işçi sınıfı, köylüler, yerli halklar ve eğitim olanaklarına sınırlı erişimi olan kesimler için ürettiği baskılarla, politik bilinci artırmayı, görsel farkındalık yaratmayı ve kamusal direnişi beslemeyi hedeflemiştir. TGP'nin üretim anlayışı, bireysel sanatçı kimliğinden çok kolektif ve işlevsel üretim mantığına dayanır; grafik sanat, bu anlayış içinde salt estetik bir etkinlik değil, toplumsal dönüşüm aracı olarak konumlanmıştır (Görsel 4).

TGP sanatçıları (özellikle Leopoldo Méndez, Pablo O'Higgins ve Luis Arenal), baskıresmi yalnızca anlatımsal bir form değil; politik enformasyonun dolaşıma girdiği, erişilebilirliği yüksek, çoğaltılabilir bir mecra olarak değerlendirmiştir (Caplow, 2015). Ahşap baskı, linol ve litografi teknikleriyle üretilen bu çalışmalar, devlet baskısı, toprak reformu, işçi hakları, faşizme karşı direniş ve ulusal bağımsızlık gibi temaları doğrudan halka ulaştırma amacı taşımıştır (Uğuz, 2019). Özellikle okuryazarlık oranının düşük olduğu kırsal bölgelerde, görsel mesajların netliği ve tekrarlanabilirliği sayesinde baskıresim, bilgi ve bilinç aktarımının öncelikli taşıyıcısı hâline gelmiştir



Görsel 5. *Leopoldo Méndez, (1943). "Casateniente" Ağaç Baskı, 20 x 24,6 cm*

Leopoldo Méndez'in yukarıda sözü edilen baskılarından biri, faşist simgeler taşıyan otoriter figürlerin, bir aileyi evinden zorla tahliye ettiği sahneyi betimler (Görsel 5). Kompozisyonda

öne çıkan çatışma; kamusal gücün zorbalığına karşı bireysel savunmasızlıkla şekillenir. Eserin merkezinde çocuklarını kucaklayarak dışarı sürüklenen anne figürü yer alırken, kadraja yayılmış olan devrilmiş mobilyalar ve ağlayan figürler, yalnızca yoksulluğu değil, sistematik baskının gündelik hayattaki izlerini de açığa çıkarır. Faşizmi simgeleyen şapkalar, baskıyı uygulayan karakterlerin grotesk yüzleri ve köşeli çizgi dili, siyasal şiddeti sembolik düzlemde pekiştirir. Bu tür bir betimleme dili, TGP sanatçılarının baskıresmi bir anlatı değil, aynı zamanda politik farkındalık ve toplumsal tepki uyandıran bir görsel müdahale aracı olarak ele aldıklarını gösterir. Söz konusu baskılar, yalnızca sanat galerilerinde sergilenmek üzere değil; mitinglerde, sendika toplantılarında, köy duvarlarında, gazetelerde ve eğitim kitapçıklarında kullanılmak üzere üretilmiştir. Bu sayede baskıresim, üretim ve dolaşım koşulları açısından seçkin sanat çevrelerinden çıkarak, doğrudan politik ve kamusal müdahale alanına taşınmıştır. Görsel kompozisyonlarda güçlü siyah-beyaz kontrastlar, dikkat çekici tipografik unsurlar ve açık figüratif anlatımlar tercih edilerek, geniş halk kitlelerinin doğrudan anlayabileceği, ideolojik mesajlar içeren ve harekete geçirme potansiyeline sahip imgeler yaratılmıştır. TGP'nin baskı anlayışı, grafik sanatın örgütlü bir bilinç biçimine dönüşmesine olanak tanımış; bu sayede hem dönemin radikal hareketleri kendilerine görsel bir kimlik edinmiş, hem de kolektif hafızanın inşasında etkili bir araç ortaya çıkmıştır. Baskı yüzeyi, bu bağlamda yalnızca estetik bir yüzey olmaktan çıkarak, direnişi belgeleyen, adalet talebini görünür kılan ve kolektif eylemi kayda geçiren bir hafıza mekânı hâlini almıştır.



Görsel 6. *Shepard Fairey, (2008). Obama Hope Gold, Serigrafi baskı, 36x26 cm.*

Baskıresmin görsel enformasyon aktarımıyla kurduğu ilişki, yalnızca tarihsel dönemlerle sınırlı değildir; çağdaş siyasal ve toplumsal olaylarda da güçlü örneklerle karşımıza çıkmaktadır. Örneğin; Shepard Fairey'nin 2008 ABD başkanlık seçimleri sürecinde ürettiği "HOPE" adlı serigrafi baskı (Görsel 6), yalnızca bir portre olarak değil; politik umut, değişim ve kolektif beklenti fikrinin simgesel bir görsel taşıyıcısı olarak öne çıkmıştır (Butsch, 2012). Baskının sadeleştirilmiş, stilize grafik diliyle üretilen bu eser, Barack Obama'nın idealize edilmiş bir yüz ifadesiyle izleyiciye doğrudan bakmasını sağlar; bu doğrudanlık hem güven hem de çağrı içerir. Görselde kullanılan altın, siyah ve kahverengi tonlar hem sıcaklık hem de ciddiyet hissi yaratırken, alt bölümde büyük puntolarla yazılmış "HOPE" kelimesi, görselin anlamını ideolojik bir slogana dönüştürür. Yüzeydeki düz renk geçişleri ve net konturlar, modern serigrafinin karakteristik yapısını yansıtırken, görselin hem galerilerde hem de sokaklarda, dijital platformlarda, tişörtlerde ve duvarlarda dolaşıma girmesini mümkün kılmıştır. Bu yönüyle eser, yalnızca grafik bir portre değil; aynı zamanda görsel enformasyonun küresel düzeyde dolaşıma girdiği bir hafıza nesnesi hâline gelmiştir.

Baskıresmin bu enformasyonel potansiyeli, yalnızca geçmişte değil, günümüzde de geçerliliğini sürdürmektedir. Grafik, serigrafi ve diğer baskı teknikleriyle üretilen görseller; protesto hareketlerinde, kamusal anma ritüellerinde ve bağımsız yayınlarda hem görsel hem de düşünsel bir dolaşım aracı olarak yer almaya devam etmektedir. Özellikle sosyal medya ve dijital çoğaltma olanaklarıyla birleşen baskıresim, çağdaş dünyada çok katmanlı bir iletişim formu hâline gelmiş hem sembolik düzeyde hem de ideolojik anlamda geniş kitlelere ulaşma gücü kazanmıştır. Böylece baskıresim, enformasyonu yalnızca ileten değil, aynı zamanda zamanla katmanlanan, bellekte yer edinen ve anlamla yüklenen bir sanatsal hafıza düzlemi olarak varlığını sürdürmektedir.

Günümüzde baskıresim, yalnızca bir sanat pratiği değil; toplumsal hafızanın üretilmesi, yeniden inşa edilmesi ve kamusal alanda dolaşıma girmesi için stratejik bir araç hâline gelmiştir. Protesto hareketlerinden dayanışma kampanyalarına, hafıza mekanlarından bağımsız yayınlara kadar uzanan geniş bir yelpazede, baskı teknikleri hem görsel hem de politik söylemin taşıyıcısı olarak etkinlik kazanmaktadır. Grafik ve serigrafi gibi tekniklerle üretilen işler; güçlü tipografi, sadeleştirilmiş formlar ve çoğaltılabilir yüzeyler aracılığıyla doğrudan, etkili ve kolektif bir iletişim zemini sunar.

Bu işler, sokaklara asılır, duvarlara yapıştırılır, tişörtlere basılır, sosyal medyada paylaşılır böylece hem fiziksel hem dijital dünyada iz bırakırlar. Sanatsal ifade ile politik eylem

arasındaki sınırı bulanıklaştıran bu üretimler, çağdaş bireyin görsel kültürdeki yerini yeniden tanımlar. Baskı yüzeyi, burada yalnızca bir taşıyıcı değil; anlamın çoğaldığı, kolektif belleğin katmanlaştığı ve estetik ile ideolojik olanın iç içe geçtiği bir mücadele alanına dönüşür.

Baskıresmin bu çok katmanlı yapısı, onu yalnızca görsel bir araç değil, aynı zamanda kültürel bir direniş biçimi, bir "toplumsal kayıt aygıtı" hâline getirir. Çoğaltılabilirlik ilkesi sayesinde tek bir üretim, binlerce bireye ulaşabilir; farklı mekânlarda, farklı bağlamlarda yeni anlamlarla yeniden okunabilir. Dolayısıyla baskıresim, günümüzün parçalı, hızla değişen toplumsal yapısı içinde hem görsel bir hatırlatma hem de kolektif bir çağrı olarak varlığını sürdürmektedir.

SONUÇ

Bu araştırma, baskıresmin tarihsel ve çağdaş bağlamlarda kolektif hafızayı nasıl biçimlendirdiğini ve toplumsal belleğin görsel/maddesel bir taşıyıcısı olarak nasıl işlev gördüğünü ortaya koymayı hedeflemiştir. Dijital çağda bilgi ve imgelerin hızla tüketilen, bağlamından koparılan ve geçici içeriklere dönüştüğü bir ortamda, baskıresmin yüzey üzerine kazınan izleri, katmanlı kompozisyonları ve kalıp temelli üretim süreçleri, daha kalıcı bir görsel tanıklık ve hatırlama pratiği sunmaktadır.

Çalışmada ele alınan örnekler —Albrecht Dürer'in dini gravürleri, Japon Ukiyo-e'leri, Käthe Kollwitz'in savaş temalı ahşap baskıları, Taller de Gráfica Popular'ın politik kolektif üretimleri ve Shepard Fairey'nin çağdaş serigrafileri— baskıresmin farklı tarihsel ve coğrafi bağlamlarda kolektif hafızayı görselleştirme potansiyelini ortaya koymuştur. Bu örnekler, baskıresmin çoğaltılabilirlik, tekrar ve katman mantığı sayesinde geniş kitlelere ulaşabilen, toplumsal belleği inşa eden demokratik bir görsel dil sunduğunu göstermektedir.

Araştırma bulguları, Walter Benjamin'in (1936) teknik olarak yeniden üretilebilirlik kavramı ile örtüşerek, baskıresmin sanatın "aura"sını çözerek onu kamusal ve politik alana taşıyan bir araca dönüştürdüğünü göstermektedir. Maurice Halbwachs'ın (1992) kolektif hafıza kuramı bağlamında ise baskıresmin, bireysel anlatıların ortak bir dile dönüştüğü ve toplumsal çerçeveler içinde yeniden yapılandığı bir ifade aracı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Hoskins'in (2017) dijital bellek yaklaşımları ile karşılaştırıldığında, baskıresim dijital imgelerin geçici doğasına karşı daha maddesel, iz bırakan ve katmanlı bir tanıklık alanı sunmaktadır.

Bu bağlamda baskıresim, yalnızca sanatsal üretim değil; aynı zamanda tarihsel tanıklık, kültürel kayıt ve ideolojik direncin biçimsel bir aracı olarak değerlendirilmektedir. Toplumsal

travmalar, politik mücadeleler, kültürel dönüşümler ve gündelik yaşam gözlemleri, baskı yüzeyinde hem bireysel hem de kolektif belleğin katmanları hâlinde somutlaşmaktadır.

ÖNERİLER

- **Sanat Eğitimi ve Müfredat Geliştirme:** Baskıresmin kolektif hafızayla ilişkili yapısı, sanat eğitimi programlarında teorik ve uygulamalı düzeyde daha fazla yer almalıdır. Özellikle grafik sanatlar, sanat tarihi ve görsel kültür derslerinde bu yönüyle işlenmesi, öğrencilerin sanatın toplumsal işlevini daha derinlikli kavramalarını sağlayacaktır.
- **Toplumsal Bellek Projeleriyle Entegrasyon:** Baskıresim, hafıza mekânları, anma etkinlikleri ve kamusal sanat projeleriyle entegre edilerek kolektif belleğin kamusal alandaki görünürlüğü artırılabilir. Özellikle yerel tarih, kültürel miras ve toplumsal hareketler gibi konularda baskıresme dayalı arşivsel üretimler teşvik edilmelidir.
- **Disiplinlerarası Sanatsal Üretim:** Çağdaş sanatçılar tarafından disiplinlerarası ve topluluk temelli projelerde baskı tekniklerinin kullanımı desteklenmeli; bellek, kimlik, travma ve direniş gibi temalar etrafında üretilecek işler, geniş kitlelere ulaşabilecek çoğaltılabilir araçlara dönüştürülmelidir.
- **Yeni Araştırma Alanları:** Bu çalışma, baskıresmin kolektif hafızayla ilişkisini tarihsel örnekler üzerinden incelemiştir. İleriki araştırmalarda, dijitalleşme sonrası hibrit baskı tekniklerinin (dijital+analog), kolektif hafıza üretimindeki rolü; çevresel hafıza, göç, kimlik politikaları gibi çağdaş meselelerle ilişkisi de ele alınabilir.

Sonuç olarak, baskıresim geçmişten bugüne taşıdığı bellek katmanlarıyla yalnızca sanatsal bir üretim alanı değil; aynı zamanda toplumsal tanıklığın sürekliliğini sağlayan güçlü bir araçtır. Bu niteliğiyle, sanat ve toplumsal hafıza ilişkisine dair yapılan çalışmalarda derinleştirici bir kavramsal ve görsel çerçeve sunmaktadır.

KAYNAKÇA

Assmann, J. (2011). Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination.

Bennett, J. (2005). Empathic vision: Affect, trauma, and contemporary art. Stanford University Press.

Benjamin, W. (1936). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction.

Butsch, R. (2012). Screening Protest: Visual Representations of Dissent across Time, Space and Genre. Rutgers University Press.

Caplow, D. (2015). Modern Mexican Art and the Politics of Form: The Taller de Gráfica Popular. Latin American Research Review.

Felman, S. & Laub, D. (1992). Testimony: Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis, and History.

Guth, C. M. E. (2010). Art of Edo Japan: The artist and the city 1615–1868. Yale University Press.

Halbwachs, M. (1992). On Collective Memory. (Ed. & Trans. Lewis A. Coser). University of Chicago Press.

Hall, S. (1997). Representation: Cultural representations and signifying practices. Sage.

Hoskins, A. (Ed.). (2017). Digital memory studies: Media pasts in transition (1st ed.). Routledge.

Kühn, H. (2000). Käthe Kollwitz: Drawings and Prints. Prestel Publishing.

Meech, J. (1996). The world of the Meiji print: Impressions of a new civilization. Weatherhill.

Rancière, J. (2009). The Emancipated Spectator. Translated by Gregory Elliott. Translated by Gregory Elliott, Verso, London.

Screech, T. (2000). The lens within the heart: The Western scientific gaze and popular imagery in later Edo Japan. University of Hawaii Press.

Uğuz, Ö. (2019). Role of Printmaking in Mexican Revolution. Journal of Arts, 2(4), 181-198. https://doi.org/10.31566/arts.2.013

COUNTER-PROPAGANDA PRINTS: ART AGAINST POWER

Özgür Uğuz[1]

ABSTRACT

Propaganda This article examines the role of printmaking as a medium of counter-propaganda in the 20th century, focusing on visual resistance against dominant ideological narratives. While propaganda has often been used by state powers to shape public opinion, artists have also utilized visual strategies to undermine, parody, and subvert these dominant discourses. Printmaking, due to its reproducible nature, became a powerful tool not only for disseminating official ideology but also for articulating political dissent.

This study analyzes the works of key figures such as John Heartfield, George Grosz, Käthe Kollwitz, and the collective Taller de Gráfica Popular, exploring how their prints employed photomontage, grotesque imagery, allegory, and symbolic disruption to critique war, fascism, capitalism, and social injustice. The concept of aesthetic sabotage is central to understanding how these artists visually deconstructed state power and created alternative narratives.

Drawing on theoretical frameworks by Walter Lippmann (manufacture of consent) and Louis Althusser (ideological state apparatuses), the article situates counter-propaganda prints as forms of visual resistance that engage the viewer both ethically and politically. These works are not merely artistic expressions but function as active interventions within the ideological landscape of their time. Ultimately, the paper argues that counter-propaganda printmaking represents a critical intersection of art, politics, and visual culture—where form becomes an act of defiance.

Keywords: Counter-propaganda, Printmaking, Political art, Art and Politics

[1]Asst.Prof., Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Printmaking, ozguruguz@anadolu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-9096-0608.

KARŞI-PROPAGANDA BASKILARI: İKTİDARA KARŞI SANAT

Özgür Uğuz[2]

ÖZET

Bu makale, 20. yüzyılda iktidar odaklı propaganda baskılarına karşı geliştirilen görsel karşı-duruşları, özellikle baskıresim bağlamında incelemektedir. Propaganda, yalnızca bir iletişim stratejisi değil, aynı zamanda ideolojik bir yönlendirme biçimidir. Ancak bu yönlendirmeye karşı geliştirilen görsel karşı-propaganda, sanatçının politik bir özne olarak ortaya çıktığı, estetik ile direnişin kesiştiği özel bir alan yaratır.

Baskıresmin çoğaltılabilir doğası, onu hem devletin ideolojik aygıtı hem de bu aygıta karşı bir araç haline getirir. Bu çalışma, John Heartfield, George Grosz, Käthe Kollwitz ve Taller de Gráfica Popular gibi sanatçı ve kolektiflerin ürettikleri karşı-propaganda baskılarını; fotomontaj, grotesk beden, alegorik figür ve politik sembol yıkımı gibi stratejiler üzerinden analiz etmektedir. Bu sanatçılar; savaş, faşizm, sömürü ve toplumsal adaletsizlik gibi konulara karşı güçlü görsel eleştiriler sunmuşlardır.

Makale, Walter Lippmann'ın "rıza imalatı" ve Louis Althusser'in "ideolojik aygıtlar" kavramlarını kullanarak; karşı-propagandanın yalnızca içerik değil, aynı zamanda biçim üzerinden nasıl bir direniş alanı oluşturduğunu sorgular. Heartfield'ın Nazi liderlerini karikatürize eden montajları, Grosz'un yozlaşmış burjuvayı grotesk imgelerle hicvetmesi veya Kollwitz'in savaşın masum kurbanlarını odağa alan ağır baskıları, yalnızca sanat tarihine değil, görsel-politik direniş tarihine de katkı sunar.

Sonuç olarak, karşı-propaganda baskıresmi; egemen görsel dili çarpıtarak yeniden kuran, izleyiciyle etik bir bağ kuran ve sanatın dönüştürücü gücünü doğrudan harekete geçiren bir eylem biçimi olarak ele alınmalıdır. Bu makale, baskıresmin yalnızca bir ifade aracı değil, aynı zamanda bir görsel muhalefet biçimi olduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Karşıt propaganda, Baskıresim, Politik Sanat, Sanat ve Siyaset

[2]Dr. Öğretim Üyesi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Baskı Sanatları Anasanat Dalı, ozguruguz@anadolu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-9096-0608.

INTRODUCTION

Counter-propaganda prints are critical, oppositional, and transformative print productions developed directly or indirectly against the political discourse, ideological directives, and visual hegemonic tools of the ruling power. These productions not only criticize power; they also aim to disrupt, sabotage, and transform the visual codes, symbols, representations, and aesthetic orders used by power. Therefore, counter-propaganda prints use the same tools as propaganda (visuality, reproducibility, desire to reach the masses) but intervene in the sphere of representation of power by reversing them.

The fundamental characteristic of these prints is not merely being "anti"; it lies in their exposure of how the dominant discourse is constructed, their revelation of the mechanisms of visual manipulation, and their efforts to transform the viewer from a passive position into a critical and ethical subject. Therefore, limiting such productions to general concepts such as "politicized art," "socially-engaged print," or "oppositional graphics" overlooks their structural intervention specifically against propaganda. To clarify this ambiguity, the concept of "counter-propaganda print" must be used.

Defining these productions as counter-propaganda distinguishes them from mere protest or ethical art forms. This is because these prints oppose the ideological order not only through their content but also through their form: they reverse visual manipulation techniques, ironize symbols, distort typography, and disrupt iconography. In other words, they reproduce the aesthetic integrity and emotional intensity of classic propaganda images; but this time to shake authority, break the absoluteness of power, and open up the viewer's critical distance. This counter-stance takes shape along a line that is sometimes explicit, sometimes more implicit.

In this context, theories of hegemony and ideological apparatuses are necessary to conceptualize the relationship between counter-propaganda prints and power. Antonio Gramsci emphasizes that cultural hegemony is constructed not only through force but also through consent produced within civil society. Within this framework, the government's instrumentalization of art for propaganda purposes leads to the production of "engaged art," while counter-propaganda works are visual interventions that infiltrate or directly sabotage the hegemonic discourse . Gramsci's concept of counter-hegemony defines this struggle. (Im, 1991) Louis Althusser systematizes this process with the concept of *Ideological State Apparatuses*: institutions such as schools, families, media, churches, and art reproduce the dominant ideology. Propaganda prints are precisely the visual extensions of these apparatuses;

they call individuals as "subjects," making the state's discourse natural and unquestionable. Counter-propaganda prints, on the other hand, develop visual counter-strategies against the functioning of these apparatuses. In other words, while propaganda prints attempt to integrate the individual into the state's ideology, counter-propaganda prints disrupt, ironize, and subvert this call, enabling the subject to maintain a critical distance.

Walter Lippmann's concept of *consent manufacturing* reveals that the public does not have direct access to reality but instead perceives a symbolic "pseudo-environment" constructed through the media and propaganda. The public is guided through these representations, and consent is produced through emotional and cognitive manipulation processes. This shows that the manipulation of public opinion is an important aspect of governance and social control (Wimberly, 2017). According to Herman and Chomsky, people's acceptance of government policies based on what the mass media presents prevents them from accessing alternative views that would lead them to oppose these policies (http-1). Michel Foucault, on the other hand, understands power not only as law-making, but also as a structure that produces knowledge, sets norms, monitors, and regulates. According to him, power is as productive as it is repressive; it shapes individuals and behaviors through disciplinary mechanisms. Foucault's analysis of disciplinary power networks emphasizes that power is not only repressive but also productive, shaping individuals and behaviors through various institutions and discourses (Turkel, 1990).

Although Lippmann, Foucault, and Althusser operate on different planes, they share the view that modern power operates in a widespread and internalized manner through representations and norms. Lippmann highlights the management of mass perception, Althusser the functioning of institutional ideological apparatuses, and Foucault the physical and mental formation of the individual. When read together, they provide a more comprehensive understanding of how modern power operates at both the social and subjective levels.

Counter-propaganda posters are therefore not merely aesthetic expressions; they are also visual strategic interventions. By directly attacking the "pseudo-world" described by Lippmann, they disrupt the symbolic reality constructed by the state through media and propaganda; they disrupt the processes of ideological interpellation described by Althusser with ironic, grotesque, or fragmented images; they make visible the bodies that are repressed and excluded by Foucault's disciplinary norms. John Heartfield's depiction of Hitler as a metal-devouring machine, George Grosz's transformation of the corrupt bourgeoisie into a

grotesque monster, or Käthe Kollwitz's figures of motherhood and poverty are powerful examples of such strategies. (Image 1)



Image 1. *Käthe Kollwitz, "The Mothers, plate 6 from War", 34.3 x 40 cm, Woodcut, 1921-22, MOMA.*

In this context, counter-propaganda prints intervene not only in hegemonic representations but also in the institutional and epistemological mechanisms that enable their functioning. They pierce Lippmann's symbolic "pseudo environment," disrupt the subjectification mechanisms of Althusser's ideological apparatuses, break Foucault's disciplinary norms, and develop visual consciousness against the media manipulation described by Chomsky. Thus, counter-propaganda prints are both a political stance and an alternative form of thinking constructed through aesthetics.

Historical Background: Artistic Autonomy And Political Pressure

While the historical function of art was long limited to producing ideological representations for the palace, the church, and the aristocratic class, this relationship began to transform towards the end of the 18th century with the Enlightenment. After the French Revolution, artists began to be seen as subjects acting on their individual consciences, which made them independent, autonomous producers of art, free from existing power structures.

This autonomy shaped not only aesthetic preferences but also political stances. Art was no longer merely an object of appreciation but also became a medium that could be used as a visual form of social criticism and resistance. During this period, the artist has become a figure who can communicate with society as an actor in the bourgeois public sphere, who can think and take a political stance. With this transformation, the artist has been liberated from

the hegemony of power and has acquired an identity that can also play a role on the opposite side of hegemony.

In the 19th century, particularly in France, this transformation paved the way for the use of printmaking as a political tool. Political caricatures developed using lithography and stone printing techniques produced important works that reached broad audiences and established a humorous and critical language against the dominant discourse. At this point, Honoré Daumier made the oppositional function of art visible with his lithographs published in publications such as "La Caricature" and "Le Charivari" from the 1830s onwards. His caricature depicting King Louis-Philippe as a pear is not only satire but also a visual ideological attack. (Image 2)



Image 2. *Honoré Daumier*, *"The Past, the Present, and the Future", 35 × 27 cm, Lithograph, 1834, The Met.*

This historical context forms the basis for the counter-propaganda print productions that would develop in the 20th century. This is because, technically, print has become a mass communication tool thanks to its reproducibility; and the artist's position has evolved into a critical stance rather than an aesthetic compromise with power. Thus, printmaking has become a visual strategy that informs and mobilizes the public against the ideological apparatus of the state, questioning existing representations and producing discourses that oppose hegemony.

Expressionism And Anti-Fascist Visual Language

Within this historical context, by the time the 20th century arrived, the use of art as a political tool had undergone not only a thematic but also a stylistic transformation. Particularly during

periods marked by intensified war, poverty, and ideological conflicts, artists abandoned classical forms of representation and turned to emotional, striking, and directly impactful modes of expression. One of the most striking examples of this transformation is the Expressionism movement that developed in Germany. Focusing on the need for art to express social injustices and the traumas of war rather than the individual and inner world, the artists of this movement played a decisive role in the evolution of visual language from a form of expression to an instrument of struggle. Therefore, to understand the transformation of counter-propaganda printmaking, it is necessary to look closely at the Expressionist tradition in Germany and its anti-establishment productions created under the hegemony of fascism.

The Expressionist movement, particularly under the pressure of the rising fascist regime during and after the Weimar Republic, transformed into a social and political language. One of the areas where this transformation was most clearly seen was printmaking. The unique structure and reproducibility of printmaking provided a powerful medium of expression for Expressionist artists. In the context of our topic, the counter-propaganda prints seen within this movement exposed the invisible violence of power through emotions such as pain, deprivation, loss, and anger, rather than the powerful and directive symbols seen in classic propaganda images. Creating a moral legitimacy ground, these images constitute one of the most powerful areas of counter-propaganda. Käthe Kollwitz's figures of grieving mothers or Grosz's grotesque bourgeois caricatures do not merely criticize a situation; they trigger the viewer's ethical response, questioning the legitimacy of power. For example, in her series of war, Kollwitz visualizes how war is started by men, while women pay the real price by losing their children, their families, and their bodies. (Image 3)



Image 3. *Käthe Kollwitz, "The Widow II, from War series", 30 × 53 cm, Woodcut, 1922, MOMA.*

Another important artist of the movement, George Grosz, strikingly reveals the social decay of his time, the hypocrisy of the bourgeoisie, and the rise of militarism in his prints. One of the artist's best-known series, the lithograph series "Ecce Homo" (1922), exposes moral decay by bringing together the impoverished masses and the privileged class living in luxury within the same compositions. (Image 4)



Image 4. *George Grosz, "Eheszene, plate no77 from Ecce Homo series", 20,6 x 20,2 cm, offset lithograph, 1915, MOMA.*

When evaluated in the context of counter-propaganda prints, Grosz's approach constitutes a harsh intervention in both the visual representations and moral codes of the dominant ideology. In this respect, Expressionism successfully employed strategies frequently used in counter-propaganda, such as symbolic subversion, emotional shock, and the creation of visual discomfort.

Avant-Garde Art And Counter-Propaganda

At the beginning of the 20th At the beginning of the 20th century, avant-garde art, which created a radical transformation in the function and language of art, aimed to redefine not only aesthetic forms but also the social role of art. In this context, avant-garde art is not merely formal experimentation; it has also emerged as an ideological, revolutionary, and transformative field of action. However, this process of transformation complicated its

relationship with counter-propaganda prints. This is because while the avant-garde destroyed traditional understandings of art on the one hand, on the other hand, they constructed their own visual discourse through political engagement and opposition to propaganda. Avant-garde To understand the political and aesthetic orientations of art, it is necessary to draw on the fundamental thinkers of modern critical theory. In his work "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," Walter Benjamin emphasizes that art must break away from its ritual context and turn to politics; he sees technical reproduction as an area of "breakaway" and argues that this situation gives avant-garde movements revolutionary potential. According to this view, printmaking, with its reproducibility, is not only an instrument of ideological manipulation but also an instrument for its dissolution. Peter Bürger, in his Theory of the Avant-Garde , states that historical avant-gardes such as Dada and Surrealism aimed to eliminate the distinction between art and life by challenging the autonomy of art. This understanding does not merely produce counter-propaganda messages; it also seeks to transform the form of resistance. Theodor Adorno argues that the political power of art emerges through formal complexity and aesthetic contradiction rather than direct messages, finding the power of the avant-garde in strategies such as "the fragmentation of meaning" and "the disruption of viewer comfort" . Jacques Rancière, on the other hand, uses the concept of the "aesthetic share" to argue that the political role of art is to disrupt regimes of visibility and create new fields of perception; he positions avant-garde art not merely as a carrier of content, but as a structural intervention that transforms the viewer's position (Rockhill, 2005). Finally, Guy Debord, in The Society of the Spectacle, emphasizes that modern media and visual regimes reproduce capitalist ideology; he argues that avant-garde movements such as Dada and the Situationist International sabotage this spectacle order through parody, interruption, and absurd images.

This theoretical framework is important for understanding how counter-propaganda printmaking combines with avant-garde aesthetics. Benjamin's emphasis on the political potential of reproducibility shows that printmaking can be used as both a disseminating and critical tool. Bürger's goal of removing the boundaries between art and life positions printmaking not only within the gallery but also on the street, in brochures, on walls, and in collective memory as a functional counter-discourse. Adorno's emphasis on formal complexity explains that counter-propaganda prints, rather than offering singular meanings, employ a strategy that unsettles the viewer through symbolic collapses and contradictory images. Rancière's "sensory share" approach demonstrates that these prints not only produce

anti-propaganda messages but also transform the viewer's way of perceiving the world. Debord's critique of the media reveals that these prints function as sabotage not only against content but also against the aesthetic codes of the society of the spectacle. Therefore, the relationship established by avant-garde art with counter-propaganda prints is not only about changing the message but also about fragmenting the visual system and the framework of perception. This turns avant-garde prints into a critique of political forms rather than political content.

The Dada movement emerged in Zurich in 1916, aiming to expose the irrationality of war by rendering art irrational. Berlin Dada, which developed particularly in Germany, contains the strongest examples in terms of counter-propaganda. John Heartfield worked with the political wing of Dada, using photomontage to sabotage propaganda images and create ironic and distorted new narratives. For example, Heartfield's work "Adolf the Superman: Swallows Gold and Spouts Junk" (1932) subverts the visual foundations of the Führer cult by placing gold bars on Hitler's chest and depicting him with a mouth spewing garbage. (Image 5) This work plays with a composition similar to the aesthetic order of classic propaganda posters while completely subverting their content. This mixed media and deliberate deformation used in Dada's printmaking practice is an original sabotage and counter-strategy developed against the visual dominance of propaganda language.

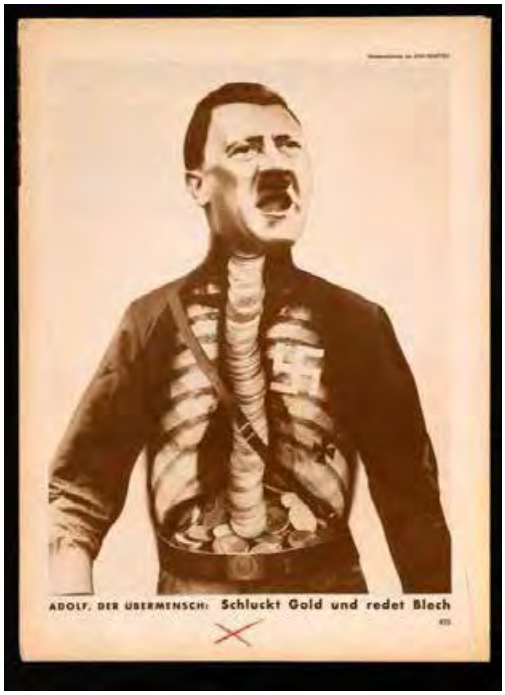


Image 5. John *Heartfield*, *"Adolf the Superman: Swallows Gold and Spouts Jun", 38,1 x 27,9 cm, Rotogravure, 1932, J. Paul Getty Museum, Los Angeles, CA, US.*

Surrealism, a movement shaped by André Breton's 1924 manifesto, carries a revolutionary orientation on the aesthetic and psychological planes. Working with techniques such as the Freudian unconscious and automatic writing, surrealist artists also sought to expose the repressed desires and fears underlying propaganda messages in visual print production. Therefore, Surrealist counter-propaganda prints work through distorted images, warped spaces, and symbolic contradictions rather than direct messages. Max Ernst's collage-prints based on frottage and grattage techniques from the 1930s express militarism and fascism through magical, absurd, and unconscious symbols. This method in Surrealism invites the viewer not to a rational analysis but to an internal upheaval. In this respect, Surrealist printmaking works ideological resistance at the subconscious level, disrupting and reconstructing what is seemingly meaningful.

CONCLUSION

This study examines the forms of visual intervention in art's discourse of power by addressing counter-propaganda prints developed against various political regimes throughout the 20th century within historical, aesthetic, and theoretical contexts. The productions of artists and collectives such as John Heartfield, George Grosz, Käthe Kollwitz, and Taller de Gráfica Popular have been evaluated as examples that combine the reproducible nature of printmaking with political criticism. In these examples, the relationship between techniques such as photomontage, lithography, poster, and collage and their content has been analyzed through visual strategies such as formal destruction, irony, grotesque, and symbolic distortion.

The theoretical framework draws on the views of thinkers such as Walter Benjamin, Peter Bürger, Theodor Adorno, Jacques Rancière, Guy Debord, Michel Foucault, and Noam Chomsky; in this context, it has been discussed how art functions not only as a carrier of messages but also as a practice that aims to transform the viewer's perception. Furthermore, examples were provided to show how avant-garde art movements such as Dada, Surrealism, and Constructivism influenced the formal and conceptual basis of counter-propaganda prints.

Ultimately, counter-propaganda prints did not merely provide a visual response to ideological conflicts of the period; they also became part of broader discussions about the role of art in the social, ethical, and aesthetic spheres. This text demonstrates that reading these prints through their formal language, production context, and theoretical grounding provides a productive basis for understanding forms of resistance in visual culture.

REFERENCES

Adorno, T. W. (1997). *Aesthetic theory* (R. Hullot-Kentor, Trans.). University of Minnesota Press.

Althusser, L. (1971). Ideology and ideological state apparatuses. In L. Althusser (Ed.), *Lenin and philosophy and other essays*. Monthly Review Press. Retrieved July 11, 2025, from https://www.marxists.org/reference/archive/althusser/1970/ideology.htm

Benjamin, W. (2008). *The work of art in the age of mechanical reproduction* (J. A. Underwood, Trans.). Penguin Books.

Bürger, P. (1984). *Theory of the avant-garde*. University of Minnesota Press.

Debord, G. (1995). *The society of the spectacle* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Zone Books. Retrieved July 24, 2025, from https://monoskop.org/images/e/e8/Debord_Guy_Society_of_the_Spectacle_1995.pdf

Im, H. B. (1991). Hegemony and counter-hegemony in Gramsci. *Asian Perspective, 15*(1), 123–156. Retrieved July 10, 2025, from http://www.jstor.org/stable/42705295

Oxford Reference. (n.d.). Rızanın üretimi. In *Oxford reference online*. Retrieved September 25, 2025, from https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100132197

Rockhill, G. (2005). *The politics of aesthetics (Jacques Rancière)*. Retrieved July 27, 2025, from https://www.academia.edu/1337468/The_Politics_of_Aesthetics_Jacques_Ranci%C3%A8re_

Turkel, G. (1990). Michel Foucault: Law, power, and knowledge. *Journal of Law and Society, 17*(2), 170–193. https://doi.org/10.2307/1410084

Wimberly, C. (2017). The job of creating desire: Propaganda as an apparatus of government and subjectification. *The Journal of Speculative Philosophy, 31*(1), 101–118. https://doi.org/10.5325/jspecphil.31.1.0101

IMAGE REFERENCES

Image 1: Retrieved July 27, 2025 from https://www.moma.org/s/ge/collection-ge/artist/artist_id-3201_role-1_sov_page-17.html

Image 2: Retrieved July 27, 2025 https://www.metmuseum.org/art/collection-/search/365043

Image 3: Retrieved July 17, 2025 from https://www.moma.org/s/ge/collection_ge/artist/artist_id-3201_role-1_sov_page-21.html

Image 4: Retrieved July 12, 2025 from https://www.moma.org/collection/works/151595?association=illustratedbooks&page=2&parent_id=26538&sov_referrer=association

Image 5: Retrieved July 27, 2025 from https://emuseum.mfah.org/objects/11479/adolf-the-superman-swallows-gold-and-spouts-junk

ÇAĞDAŞ BASKIRESİMDE POSTKOLONYAL ELEŞTİRİ

Ülkü Coşkun [1]

ÖZET

Bu çalışma, çağdaş baskıresim sanatında postkolonyal eleştirinin izini sürmeyi ve bu eleştirel yaklaşımın sanatsal ifade biçimlerini nasıl dönüştürdüğünü kapsamlı bir biçimde incelemeyi amaçlamaktadır. Postkolonyal kuram, sömürgecilik sonrası dönemde kimlik, aidiyet, temsil ve güç ilişkileri gibi kavramları yeniden düşünmeyi ve kültürel üretim alanındaki iktidar yapılarını sorgulamayı hedefler. Bu bağlamda, tarihsel olarak çoğaltılabilirliği ve geniş kitlelere ulaşabilme potansiyeliyle öne çıkan baskıresim sanatı, postkolonyal söylemin taşıyıcısı ve görsel bir direnç biçimi olarak önemli bir rol üstlenmektedir. Çalışmada, küresel sanat ortamında postkolonyal yaklaşımları benimseyen çağdaş baskıresim sanatçılarının üretimleri incelenerek, baskı yüzeyinin politik bir ifade mecrasına nasıl dönüştüğü tartışılmaktadır. Bu kapsamda, Afrika, Latin Amerika ve Asya kökenli sanatçıların geleneksel baskı teknikleriyle kültürel miraslarını güncel eleştirel yaklaşımlarla buluşturarak geliştirdikleri anlatılar ele alınmaktadır. Bu yerleşik normlara karşı geliştirilen alternatif temsiller, kimlik politikaları ve kültürel direniş stratejileri bağlamında değerlendirilerek, baskıresmin çağdaş sanat içerisindeki eleştirel potansiyeli ortaya konmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Postkolonyalizm, Baskıresim, Çağdaş Sanat, Kültürel Kimlik.

[1] Öğretim Görevlisi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Baskı Sanatları Bölümü, ulkucoskun@anadolu.edu.tr, Orcid 0000-0003-1337-8523.

POSTCOLONIAL CRITIQUE IN CONTEMPORARY PRINTMAKING

Ülkü Coşkun [2]

ABSTRACT

This study aims to trace the influence of postcolonial critique in contemporary printmaking and to examine how this critical approach transforms artistic forms of expression. Postcolonial theory seeks to reevaluate concepts such as identity, belonging, representation, and power relations in the aftermath of colonialism, while also interrogating structures of authority within the field of cultural production. In this context, printmaking, historically valued for its reproducibility and capacity to reach broad audiences, emerges as a significant medium for conveying postcolonial discourse and visual resistance. The study examines the works of contemporary printmaking artists who adopt postcolonial perspectives within the global art scene, discussing how the printed surface is transformed into a site of political expression. It particularly focuses on artists from Africa, Latin America, and Asia who merge traditional printmaking techniques with contemporary critical approaches to generate new visual narratives rooted in cultural heritage. These alternative representations, developed in opposition to dominant norms, are evaluated within the framework of identity politics and cultural resistance strategies, thereby revealing the critical potential of printmaking in the context of contemporary art.

Keywords: Postcolonialism, Printmaking, Contemporary Art, Cultural Identity.

[2] Lecturer, Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Printmaking, ulkucoskun@anadolu.edu.tr, Orcid 0000-0003-1337-8523.

GİRİŞ

Postkolonyalizm, en basit anlamıyla sömürgecilik döneminden sonra ortaya çıkan süreci ifade eder. Ancak bu süreci anlayabilmek için önce sömürgeciliğin ne olduğunu ve nasıl işlediğini açıklamak gerekir. Sömürgecilik, güçlü devletlerin daha zayıf toplumlar üzerinde siyasi, ekonomik ve kültürel baskı kurarak, onların kaynaklarını, kurumlarını ve toplumsal yapısını kendi çıkarları doğrultusunda değiştirmesi olarak tanımlanabilir.

Bu süreç kimi zaman doğrudan askeri müdahalelerle, kimi zaman da daha dolaylı yöntemlerle uygulanmıştır. Çoğu durumda emperyalizm kavramıyla birlikte kullanılan sömürgecilik, özellikle 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren Avrupa devletlerinin hızla genişleyen yayılmacı politikalarıyla öne çıkmıştır. Bu nedenle sömürgecilik sadece askeri ya da ekonomik bir hâkimiyet biçimi değil, aynı zamanda toplumların kültürel ve sosyal yaşamına da yön veren kapsamlı bir süreçtir.

Avrupa'nın denizaşırı keşiflerle başlayan serüveni, yalnızca yeni topraklar bulma merakının değil, aynı zamanda güç ve zenginlik arayışının da bir sonucudur. Bu eğilim, sömürgecilik döneminin sona ermesinden sonra bile farklı biçimlerde devam etmektedir. II. Dünya Savaşı'nın ardından, savaşın yıkıcı etkileri ve sömürge topraklarında yükselen bağımsızlık hareketleri büyük devletleri kolonilerini terk etmeye zorlamıştır. Ancak bu gelişme, sömürgeciliğin tamamen sona erdiği anlamına gelmemektedir. Savaş sonrası dönemde Batılı devletler, doğrudan yönetim yerine ekonomik, kültürel ve politik yollarla eski sömürgeler üzerindeki etkilerini sürdürmüştür. Bu yeni dönem, literatürde postkolonyal dönem olarak adlandırılır.

Sömürgecilik sonrası dönemde toplumların geçirdiği kültürel ve siyasal değişimleri açıklamaya çalışan kuramcılar, postkolonyal teoriyi ortaya koymuştur. Bu teori, sömüren ile sömürülen arasındaki bağların yalnızca belli bir döneme değil, sömürge öncesinden başlayıp sonrasına uzanan kesintisiz bir süreç içinde ele alınması gerektiğini savunur. Bu kuramcıların "temel mesajları, geçmişle dürüst bir yüzleşmenin, bugünün berraklığına ve farkındalığına yol açtığıdır" (Kelly, 2003). Çünkü ancak böyle bir hesaplaşma sürecinde toplumlar, ellerinden alınmış ya da bastırılmış miraslarını yeniden hatırlayabilir, kendi özgün kimliklerini kurabilir ve gerçek anlamda bağımsızlaşma şansı bulabilirler.

Postkolonyal Eleştiri Bağlamında Sanat

Hegel'in "sanatın sonu" tezi, sanatın geleneksel "güzel" idealiyle olan bağını koparak onun düşünsel ve eleştirel bir işlev kazanabileceği yeni bir evreye işaret eder. Bu dönüşüm, özellikle

postkolonyal eleştiri bağlamında anlam kazanır. Postkolonyal sanat, Hegel'in öngördüğü anlamda “güzel”in sonrasında, sanatı estetik bir nesne olmaktan çıkarıp politik bir müdahale aracına dönüştürür. Postkolonyal eleştiri, Batı merkezli sanat tarihi anlatılarını ve “evrensel güzel” anlayışını, aslında sömürgeci iktidar yapılarının bir ürünü olarak görür.

Postkolonyal yaklaşım, yalnızca tarihsel sömürge ilişkilerini değil, aynı zamanda bu ilişkilerin günümüz kültürlerinde, toplumsal yapılarda ve estetik üretimlerde bıraktığı kalıcı izleri de sorgulamaya imkan tanır. Sanat alanında ise postkolonyal eleştiri; kimlik inşası, kültürel melezlik, ötekileştirme ve baskı gibi kavramların görsel ve anlatısal biçimlerde nasıl temsil edildiğini araştırma olanağı sağlar. Bunun yanında sanatçılar, günlük yaşamın mücadelelerini de kapsayarak kadın sorunları, kültürel üretim, ekoloji, toprak, ırkçılık, göç ve göçmenlik, mülksüzleştirme pratiklerini ve küresel eşitsizlikleri sanatsal olanaklarıyla görünür kılarak, modernite projesinin süregelen çelişkilerini teşhir ederler (Young, 2020).

Buna bağlı olarak postkolonyal sanat, sömürgecilik geçmişinin günümüzdeki etkilerini görünür kılan ve bu mirası eleştirel biçimde tartışmaya açan bir sanat anlayışını ifade eder. Modern sanat pratiklerinde sıkça karşılaşılan bu yaklaşım, baskın anlatılara alternatif üretir, geçmişin travmatik izlerini görünür kılar ve toplumsal belleği yeniden tartışmaya açar. Sömürge yönetimlerinin bıraktığı yapısal ve zihinsel mirasın günümüz sanatında farklı estetik stratejilerle işlenmesi, yalnızca tarihsel bir yüzleşme değil, aynı zamanda çağdaş kültürel ve politik bağlamların da eleştirisini içerir.

Çağdaş sanat bu açıdan, postkolonyal kuramın güncel yansımalarını görünür kılan güçlü bir ifade alanıdır. Resimden baskıresime, fotoğraftan enstalasyona kadar pek çok disiplin, geçmişin silinmeyen izlerini yeniden üretirken izleyiciyi küresel ölçekteki güç ilişkilerini sorgulamaya davet eder. Dolayısıyla postkolonyal perspektif, yalnızca akademik bir düşünce alanı değil, aynı zamanda çağdaş sanatın üretim ve alımlanma süreçlerinde belirleyici bir unsur olarak karşımıza çıkar.

Baskıresmin Tarihsel Konumu ve Kolonyal Arka Plan

Baskıresim, Batı sanat tarihinde yalnızca estetik bir ifade biçimi değil, aynı zamanda bilgi üretimi, iktidar ilişkileri ve temsil stratejilerinin temel araçlarından biri olmuştur. Özellikle15. yüzyıldan itibaren matbaanın yaygınlaşmasıyla birlikte gravür, ağaç baskı ve daha sonra litografi gibi teknikler, bilimsel bilginin ve kültürel temsillerin aktarılmasında belirleyici bir rol üstlenmiştir. Bu tekniklerin çoğaltmaya elverişli yapısı sayesinde imgeler, coğrafi sınırları aşarak dolaşıma girmiş ve Avrupa merkezli bilgi sisteminin inşasında belirleyici hale gelmiştir.

Michel Foucault'nun bilgi ve iktidar ilişkisine dair düşünceleri, baskıresmin bu tarihsel rolünü anlamak açısından önemli bir çerçeve sunar. Foucault'ya göre bilgi, yalnızca gerçekliği yansıtmakla kalmaz; onu üretir ve düzenler (Foucault, 2002: 49). Bu açıdan bakıldığında, erken modern dönemde baskıresim, Avrupa dışı toplumlara dair bilginin üretilmesi ve yayılmasında en işlevsel araçlardan biri olmuştur. Avrupa'da yayımlanan haritalar, doğa tarihi kitapları ve seyahatnamelerdeki baskı imgeleri, sömürgeleştirilen coğrafyaların doğası, yerli halklarını ve kültürel pratiklerini sabitleyici bir temsil sistemine dahil etmiştir.

19. yüzyılda ise fotoğraf ile litografinin birleşimi, özellikle askerî ve idari kurumların haritalandırma, sınır güvenliği ve sömürge yönetimi ihtiyaçlarını karşılamada dönüştürücü bir rol oynar. Brian Harley'nin belirttiği gibi, "haritalar, silahlar ve savaş gemileri kadar emperyalizmin silahları olmuştur" (Harley, 2008: 132), yalnızca tarafsız bilgi değil; ideolojik ve iktidar ilişkileriyle yüklü temsil sistemleridir. Baskı yoluyla çoğaltılan haritalar, Batı'nın dünyayı kendi normatif çerçevesinde yeniden kurmasının görsel bir ifadesi olurken, litografinin sağladığı hız ve maliyet avantajı, harita üretimini stratejik bir araç haline getirmiştir. Bu noktada haritalar, baskıresmin siyasallaşmasının en görünür örneklerinden biri olarak öne çıkar.

Benzer biçimde, seyahat gravürleri de kolonyal imgelemin önemli araçları arasında yer alır. 16. ve 17. yüzyıllardan itibaren yayımlanan bu görseller, Avrupalı seyyahların gözlemlerine dayanarak "öteki" toplumları betimlemiş, ancak çoğu zaman abartılı ve tek taraflı temsiller üretmiştir. Edward Said'in Oryantalizm eserinde vurguladığı gibi, Doğu Batı'nın kurguladığı bir "öteki"dir; egzotik, erotik, irrasyonel ve durağan biçiminde sunulmuştur (Said, 2013: 11). Gravürler, özellikle kadın bedenlerini cinselleştiren, yerel halkın özelliklerini abartan ve mimariyi egzotik bir fon olarak kullanan temsilleriyle bu bakışın görsel karşılıklarını üretmiştir. Baskının çoğaltıcı gücü sayesinde bu imgeler Avrupa'da geniş bir dolaşıma girmiş ve Doğu'ya dair tek yönlü bir algının yerleşmesine katkı sağlamıştır.

20. yüzyılda sömürgecilik ve emperyalizme karşı gelişen mücadeleler, baskı sanatlarının bu eleştirel rolünü daha görünür kılmıştır. Baskı atölyeleri ve matbaalar yalnızca üretim mekanları değil, aynı zamanda toplumsal muhalefetin örgütlendiği, dayanışmanın güçlendiği ve kolektif öğrenmenin gerçekleştiği alanlara dönüşmüştür. Bu atölyeler, baskı tekniklerini erişilebilir kılarak sanatın toplumsal bir araç olarak kullanılmasını sağlamış ve geniş kitlelerin katılımını teşvik etmiştir.

Baskıresmin bu çoğaltılabilir yapısı, direniş hareketlerine sanatı devrimci bir içerikle yeniden kurgulama imkanı tanımıştır. Posterler, broşürler, dergiler ve bağımsız yayıncılık girişimleri aracılığıyla sanat, gündelik yaşamın akışına nüfuz etmiş; sokaklara, meydanlara ve işçi

mahallelerine taşınmıştır. Böylece baskıresim, yalnızca ticari piyasa sisteminin sınırlarını aşmakla kalmamış, aynı zamanda kitlelere doğrudan seslenen bir mecra haline gelmiştir. Politik bir iletişim dili olarak baskıresim, mitinglerde, grevlerde ve protestolarda kolektif kimliğin görsel sembolleriyle toplumsal hareketlerin önemli bir bileşenine dönüşmüştür.



Görsel 1. *"Taller de Grafica Popular tarafından yayımlanan broşür", Kahverengi dokuma kağıda (ön yüz ve arka yüz) litografi, 1938.*[3]

Bu süreçte Latin Amerika, Afrika ve Karayipler gibi bölgelerde baskı sanatlarının politik işlevi özellikle belirginleşmiştir. Meksika'da 1937'de kurulan Taller de Gráfica Popular, linol ve ağaç baskılar aracılığıyla hem yerel halkı bilinçlendirmiş hem de uluslararası dayanışma ağlarının parçası olmuştur (Görsel 1.). Benzer biçimde, Güney Afrika'da apartheid rejimine karşı verilen mücadelede baskı atölyeleri, sanatçıların politik söylemlerini görünür kılan merkezlere dönüşmüştür. Küba Devrimi sonrasında ise afiş sanatı, yalnızca bir propaganda aracı değil, aynı zamanda görsel hafızayı inşa eden bir direniş estetiği olarak öne çıkmıştır.

Çağdaş Baskıresmde Postklonyal Anlatımlar

Postkolonyal sanat, sömürgecilik sonrası dönemin kültürel, toplumsal ve politik mirasını tartışmaya açarak ırk ve kimlik meselelerini ele alan eleştirel bir alan oluşturur. Bu yaklaşım, Batı'nın tarih yazımında kurduğu hiyerarşilere ve ötekileştirici temsillere karşı alternatif bir bakış açısı geliştirir. Sanatçılar, kendi bedenlerini, kültürel referanslarını ve tarihsel hafızayı araçsallaştırarak kimliği yeniden yorumlar; böylece sanat yalnızca estetik bir üretim değil, toplumsal bellek ve tarih yazımına müdahale eden bir söylem haline gelir.

Baskıresim, çoğaltılabilir doğası gereği, bu müdahale için tarihsel olarak ideal bir mecradır. Broşürlerden afişlere, politik mesajların kitlesel dolaşıma girmesinde kritik bir rol oynamış olan

[3] https://www.artic.edu/artworks/51982/calaveras-locas-por-la-musica-calaveras-crazy-for-music Erişim Tarihi: 20.08.2025

bu teknik, postkolonyal bağlamda yeni bir işlev kazanır. Sanatçılar, kolonyal arşivlerde donmuş halde bulunan imgeleri (haritaları, antropolojik çizimleri, fotoğrafları) baskıresmin olanaklarıyla yeniden üretir, dönüştürür ve eleştirel bir perspektifle başkalaşıma uğratır. Bu stratejik "yeniden-üretim" süreci, yalnızca iktidar ilişkilerini görünür kılmakla kalmaz, aynı zamanda çoğulcu ve çoksesli bir bellek inşasına katkıda bulunur.

Günümüzde postkolonyal sanat, geçmişle hesaplaşmanın ötesine geçerek, geleceğe dair yeni anlatıların ve direniş biçimlerinin kapısını aralar. Geleneksel baskı tekniklerini güncel teknoloji ve meselelerle birleştiren çağdaş sanatçılar, izleyiciyi tarihle yüzleşmeye ve farklı bir gelecek tahayyül etmeye davet eder. Bu yönüyle baskıresim, artık yalnızca bir çoğaltma tekniği değil; belleğin, kimliğin ve karşı-temsilin alanı olarak yeniden konumlanmıştır.

Kara Walker'ın The Means to an End: A Shadow Drama in Five Acts (Görsel 2.) adlı yapıtında olduğu gibi, baskı yüzeyi yalnızca mürekkebi değil; aynı zamanda tarihsel izleri, çatışmayı ve direnişi de taşır. Böylece postkolonyal sanat, estetik üretimin ötesinde, toplumsal dönüşüm için güçlü bir araç haline gelir.



Görsel 2. *Kara Walker, "A Means to An End... A Shadow Drama in Five Acts", Asitle indirme gravür ve aquatint, 1995.*[4]

Modern ve çağdaş Afro-Amerikan sanatına baktığımızda, düz ve silüet halinde betimlenen siyah bedenin güçlü bir görsel metafor olarak öne çıktığını görürüz. Walker'da siyah siluet formunu kullanarak özellikle kölelik döneminin cinsel ve fiziksel şiddetlerini grotesk bir şekilde imgeleyerek ABD'nin kolonyal geçmişiyle ve ırkçılıkla yüzleşir. Silüet kullanımı yalnızca siyahi sanatçılara özgü olmasa da (örneğin Matisse'in biçimlerinde görülebilir), Afro-Amerikan sanatında özellikle ırk ayrımcılığını sorgulamak için kritik bir ifade biçimine dönüşmüştür. Her sanatçı bu formu farklı biçimlerde yorumlasa da insan bedenini gölge ya da kontur halinde sunma geleneği, Afro-Amerikan sanatının en kalıcı ve ayırt edici estetik

[4] https://whitney.org/collection/works/10415. Erişim Tarihi: 21.08.2025

miraslarından biri olmuştur (Rittelmann, 2010:291). Walker'ın eserleri, beyaz efendilerin siyahi bedenler üzerindeki psikolojik ve cinsel tahakkümünü vurgulayarak ırkçılığın sadece ekonomik değil, aynı zamanda derin bir iktidar yapısı olduğunu gösterir. Sanatçı, galeri mekânlarının teatral gücünden yararlanarak izleyiciyi sadece estetik bir deneyime değil, aynı zamanda tarihsel travma ile yüzleşmeye davet eder (Sabitova, 2022: 84).

Benzer biçimde Güney Afrikalı sanatçı William Kentridge'de (Görsel 3.) apartheid rejimi, sömürgecilik sonrası travmalar ve ırkçılık karşıtı mücadeleye odaklanır. 1970'lerden itibaren ürettiği afişler, çizimler ve tiyatro çalışmaları, doğrudan politik eylemlerden beslenir. Kentridge için sanat, salt bir direniş aracı değil; aynı zamanda sömürgecilik ve ayrımcılığın bireyde bıraktığı izleri sorgulamanın yoludur.



Görsel 3. *William Kentridge, "Refugees (God's Opinion is Unknown; Leaning on Air)," 188 × 350 cm. 26 ahşap bloktan ahşap kalıptan, çeşitli boyutlardaki 77 adet Somerset Soft kağıdına basılmış 12 edisyonlu ahşap baskı, 2019.*[5]

Kentridge'in vurguladığı üzere, Atlantik ötesi köle ticaretinin sona ermesinin üzerinden 150, Afrika ülkelerinin bağımsızlığının üzerinden ise 60 yıl geçmiş olmasına rağmen, sömürgeciliğin kalıntıları küresel ölçekte varlığını sürdürmektedir. Sanatçının ifadesiyle, "Yüzeyi biraz kazıdığınızda, o dönemden kaynaklanan fay hatlarının dünyanın dört bir yanında var olduğunu görebilirsiniz" (akt. Parellada, 2021).

Postkolonyal sanatın Batı sanatıyla kurduğu ilişki, esas olarak eleştirel ve dönüştürücü bir zeminde şekillenir. Bu bağlamda postkolonyal sanatçılar, Batı estetik formlarını bazen açıkça reddeder, bazen de ironi, yeniden üretim veya parodi gibi stratejilerle dönüştürerek kendi

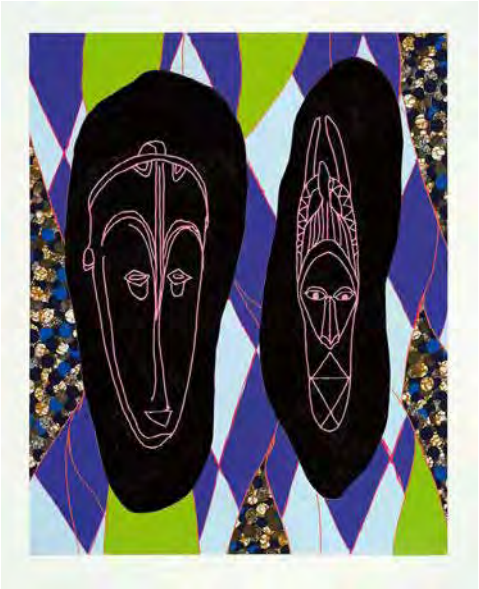
[5] https://www.kentridge.studio/william-kentridge-projects/triumphs-and-laments/ Erişim Tarihi: 02.09.2025

amaçları doğrultusunda araçsallaştırır. Bu yaklaşım, Batı'nın görsel mirasıyla bir hesaplaşmayı mümkün kılarken, aynı zamanda sanatçıların kendi kültürel kimliklerini ve tarihsel deneyimlerini görünür kılmalarına olanak tanır.

Bu stratejiyi benimseyen önemli sanatçılardan biri olan Nijerya asıllı Britanyalı sanatçı Yinka Shonibare, Batı sanat tarihine yaptığı göndermelerle, sömürgecilik mirasının güncel izlerini ironik bir dille eleştirmektedir (Yüksel, 2025: 24). Shonibare'nin işlerinde sıklıkla kullandığı "Dutch wax" kumaşları (Endonezya'dan ilham alınarak Hollanda'da üretilen ve Afrika'da popülerleşen desenler) kültürel kimliğin değişken, inşa edilmiş ve çelişkilerle dolu doğasını sembolize eder. Sanatçı, bu kumaşları Batılı sanat bağlamlarına yerleştirerek hem sömürge döneminin ekonomik ilişkilerini hem de kültürel kimliklerin nasıl inşa edildiğini keskin bir şekilde vurgular.



Görsel 4a. *Yinka Shonibare, "Unstructured Icons, Power", 84 x 62 cm. Kağıt üzerine batik kumaş kolajı ve ağaç baskı 2018.*



Görsel 4b. *Yinka Shonibare, "Modern Spiritual I", 124,6 x 100,6 cm, Kağıt üzerine batik kumaş kolajı ve ağaç baskı, 2023*[6].

Örneğin; Yinka Shonibare 2018 tarihli "Unstructured Icons" adlı baskı projesinde (Görsel 4a.), imparatorluk Avrupası'nın gösterişli ve aşırılıkçı estetiğini kumaşından yapılmış kolajlar aracılığıyla altı ahşap baskıdan oluşan bir dizi içinde yeniden yorumlar. Bu tercih, söz konusu dönemin aynı zamanda Afrika köle ticaretinin zirve yaptığı tarihsel gerçekliğiyle tezat

[6] https://yinkashonibare.com/ Erişim Tarihi: 28.08.2025

oluşturur; böylece sanatçı, Batı aristokrasisinin kendine düşkünlüğünü, onun sömürge şiddetiyle olan bağını görünür kılarak eleştirir.

Benzer bir stratejiyi "Modern Spiritual" ağaç baskı serisinde de (Görsel 4b.) sürdüren Shonibare, Batı ve Orta Afrika'ya özgü bu desenli pamuklu kumaşları hem arka planlarda hem de figürlerin giysilerinde kullanarak (Mothes, 2023), söz konusu kumaşların karmaşık kültürel kimliğine yapılan vurguyla, "özgünlük" ve "ulusal kimlik" gibi kavramların ardındaki politik yapıları sorgulamayı amaçlar.



Görsel 5. *Rosana Paulino, "Paraíso tropical", 48 × 33 cm, Kağıt üzerine mürekkep püskürtmeli baskı, kolaj ve linolyum baskı, 2017.*[7]

Shonibare'nin bu eleştirel çizgisi, Brezilyalı çağdaş sanatçı Rosana Paulino'nun üretimlerinde de benzer bir güçle karşımıza çıkar. Paulino'nun Paraíso Tropical (Tropik Cennet) adlı eseri (Görsel 5), postkolonyal eleştirinin bedensel, tarihsel ve görsel düzeylerde nasıl işlediğini gösteren çarpıcı bir örnek teşkil eder. Sanatçı, bu çalışmasında sömürgecilik sonrası toplumlardaki beden, bellek ve kimlik politikalarını baskıresmin olanaklarıyla derinlemesine inceler.

Rosana Paulino, baskıresmin özelliklerini bir teknik özellik olarak değil, tarihsel müdahalenin bir aracı olarak kullanır. Paraíso tropical adlı çalışması, Brezilya'nın kolonyal geçmişi ve kölelik tarihini güncel bağlamda yeniden düşünmeye açar. Sanatçı, arşivsel fotoğrafları, bilimsel görsellik iddiası taşıyan gravürleri ve sömürge döneminde üretilmiş botanik ya da

[7] http://utvac.org/social-fabric/rosana-paulino Erişim Tarihi: 10.09.2025

etnografik imgeleri yeniden düzenleyerek, kolonyal bakışın yarattığı egzotikleştirme ve nesneleştirme süreçlerini görünür kılar.

Bu eserde "cennet" imgesi, masumiyet ve doğallık perdesi altında kolonyal şiddeti gizleyen bir ideolojik kurguyu temsil eder. Paulino'nun stratejisi, baskı yüzeyini bir tür "karşı-arşiv" olarak konumlandırmaktır. Geleneksel tekniklerle fotoğraf ve dijital üretimi bir araya getiren hibrit yaklaşımı hem geçmişin görsel dilini bozar hem de susturulmuş öznelerin tarihsel varlığını görünür kılar.



Görsel 6. *Qiu Zhijie, "Tattoo Serisi No.3", 179,7 × 139,7 cm, Kromojenik baskı, 1997.*[8]

20. yüzyılın ikinci yarısında dijital teknolojilere erişim, sanatsal ifade alanında köklü bir dönüşüm yaratmış, baskı sanatına yepyeni bir seçenek alanı açmıştır. Geleneksel baskı teknikleriyle kıyaslandığında dijital baskı hem teknik olanakları hem de kavramsal ufku genişletmiş, bu sayede sanatçılar kimlik, bellek, temsil ve toplumsal kontrol gibi güncel meseleleri farklı estetik stratejilerle ele alabilmiştir.

Qiu Zhijie'nin "Tattoo 3" adlı dijital baskısı (Görsel 6.), postkolonyal eleştirinin temel meselelerinden biri olan, iktidarın bireyin bedeni ve kimliği üzerindeki yazılımına ve bu yazılıma direniş olasılığına odaklanır. Eser, modern devlet aygıtlarının ve toplumsal normların, tıpkı sömürgeci tahakkümün yerli bedenleri disipline etmesi gibi, bireyi nasıl işaretlediğini ve sınırladığını metaforik bir dille resmeder. Figürün tenine kazınmış kırmızı yasak işareti, yalnızca açık bir sansürü değil, aynı zamanda bireyin en kişisel alanı olan bedenin bile

[8] https://artmuseum.princeton.edu/art/collections/objects/145118 Erişim Tarihi: 11.09.2025

toplumsal-politik kontrolün bir nesnesi haline geldiğini gösterir; bu, sömürgecilik sonrası ulus-devletlerdeki yeni tahakküm biçimlerine keskin bir göndermedir. On adetlik sınırlı edisyon olarak üretilmiş olan "Tattoo 3", dijital baskının çağdaş sanat içindeki eleştirel potansiyelini açığa çıkaran, özerklik ve direnişi merkeze alan güçlü bir ifade biçimidir.



Görsel 7.a. *Vernon Ah Kee, "Unwritten Serisi, ABC", 30.6 x 30,8 cm, fildişi rengi dokuma kağıda gravür, 2011, Avustralya Çağdaş Sanat Müzesi*[9]



Görsel 7.b. *Vernon Ah Kee, "Unwritten Serisi, #9", 57 x 38 cm, Litografi, 2011, Avustralya Çağdaş Sanat Müzesi*[10]

20. yüzyılda ise modernist ve kavramsal sanat pratikleri, baskıresmi kendi başına özgün bir ifade alanı haline getirmiştir. Bugün gelinen noktada ise çağdaş baskıresim, bu tarihsel çoğaltma işlevini aşarak politik ve estetik bir yüzey olarak konumlanmaktadır. Baskıresimin salt bir reprodüksiyon tekniği olmanın ötesine geçerek, özellikle postkolonyal eleştiri bağlamında güçlü bir politik ifade aracına dönüştüğünü gösteren Avustralyalı sanatçı Vernon Ah Kee'nin "unwritten" serisi (Görsel 7.a-7.b.), medya olarak baskı tekniklerinin imkanlarını ustalıkla kullanarak, Batılı arşiv ve temsil rejimlerini hedef alan derinlikli bir eleştiri sunar. Ah Kee'nin çalışması, sömürgeci anlatıların "yazdığı" tarihin aksine, kasıtlı olarak "yazılmamış" bırakılan, görünmez kılınan ve sessizleştirilen Aborjin bireylerin kimliklerini kağıt yüzeyinde bir direniş sahnesine dönüştürür. Siyah-beyaz baskının estetik sadeliği ve doğrudanlığı içinde,

[9] https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/160.2011/ Erişim Tarihi: 02.09.2025
[10] https://www.mca.com.au/collection/artworks/2013.33/ Erişim Tarihi: 02.09.2025

portre ve metin arasında kurduğu diyalektik ilişkiyle, arşivin sessizliğine karşı görsel bir isyan başlatır. Bu eserler, izleyiciyi, Avustralya'nın sömürgeci geçmişi ve ırkçı şimdisiyle yüzleşmeye, "yazılmamış" olanı "okumaya" ve görünmez kılınanları gerçekten "görmeye" davet eder.

SONUÇ

Çağdaş baskıresim, tarihsel kökenlerinde taşıdığı çoğaltıcı işlevin ötesine geçerek, günümüz sanatında eleştirel bir temsil alanı haline gelmiştir. Postkolonyal bağlamda bu dönüşüm, baskıresmin yalnızca estetik bir pratik olarak değil, aynı zamanda Batı merkezli bilgi ve temsil sisteminin sorgulandığı bir yüzey olarak işlev görmesini mümkün kılmaktadır. Bugün sanatçılar, kolonyal arşivlerdeki görsel hafızayı bozuma uğratarak, çoğaltılabilir baskı tekniklerini resmi tarihin homojenleştirici diline karşı bir karşı-arşiv inşa etmenin aracı haline getirmiştir.

Bu noktada çağdaş baskıresimde postkolonyal eleştiri, geçmişin şiddet mirasıyla yüzleşmenin yanı sıra, geleceğe dair yeni tahayyüller üretme potansiyeli de taşır. Sömürgecilik sonrası kimlik, diaspora ve küresel eşitsizlikler gibi meseleler, baskı yüzeyinde yeniden tanımlanarak görünür kılınmaktadır. Dolayısıyla baskıresim, yalnızca bir sanat disiplini değil, aynı zamanda temsiliyetin politik doğasını sorgulayan ve alternatif anlatılar üreten dinamik bir alan olarak konumlanmaktadır.

KAYNAKÇA

Foucault, M. (2002). *Bilginin Arkeolojisi,* (V. Urhan, Çev.). (4. Baskı). İstanbul: Ayrıntı.

Harley, J. B. (2008). Maps, knowledge, and power. In Geographic Thought, içinde In George L. Henderson & Marvin Waterstone, *Geographic thought: a praxis perspective*. New York: Routledge, 129-148.

Kelly, B. (2003, 31 Mart). Edward Saıd's Postcolonıal Theory, https://wkelly1-19385.medium.com/edward-saids-postcolonial-theory-c12cd0a4822c

Mothes, K. (2023, 2 Ekim). In Two Major Exhibitions, Yinka Shonibare CBE RA Celebrates African Aesthetics and Cultural Hybridity, https://www.thisiscolossal.com/2023/10/yinka-shonibare-ritual-ecstasy/

Parellada, (2021, 28 Ocak). William Kentridge: "There are fault lines that come from the colonial period throughout the world" *CCCB Röportajları Dosyası*,

https://lab.cccb.org/en/william-kentridge-there-are-fault-lines-that-come-from-the-colonial-period-throughout-the-world/

Rittelmann, L. (2010). Winold Reiss to Kara Walker: The Silhouette in Black American Art. *From Black to Schwarz: Cultural Crossovers Between African America and Germany*, 287-308.

Sabitova, V. (2022). Precarious Dialogues with “Inner Plantation” in Kara Walker’s Silhouette and Sculpture Installations. *Litteraria Pragensia: Studies in Literature and Culture*, 32(64), 84-100.

Said, E. W. (2013). *Şarkiyatçılık Batı'nın Şark Anlayışları,* (B. Ülner Çev.) (7. Baskı). İstanbul: Metis.

Young, R. J.C. (2020, 6 Mart). Postkolonyal nedir? *Kürd Araştırmaları Makale*, 06https://www.kurdarastirmalari.com/yazi-detay-postkolonyal-nedir-56

Yüksel, H. N. (2025). Kimlik ve Temsilin Yeniden İnşası: Yinka Shonibare’nin Postkolonyal Sanat Stratejileri. Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi, 10(18), 21-45.

GÜNDELİK NESNELERİN YENİDEN İNŞASI: KATHARİNE MORLİNG'İN SERAMİK YAKLAŞIMI

Fidan Tonza Helvacıkara[1], Yaren Demir[2]

ÖZET

Gündelik yaşam nesneleri, tarihsel süreçte farklı bağlamlarda yeniden değerlendirilerek işlevsel kimliklerinin ötesinde anlamlar kazanmıştır. Sanatsal yaratım sürecinde bu nesneler, özellikle modern ve çağdaş dönemlerde estetik ve kavramsal çözümler için birer araç hâline gelmiştir. Seramik disiplini de bu yaklaşımı benimseyerek gündelik nesneleri biçimsel ve anlatı temelli uygulamalara dahil etmiştir.

Bu çalışma, çağdaş seramik sanatında gündelik nesnelerin yeniden inşasını Katharine Morling'in eserleri üzerinden incelemiştir. Sanatçının nesne temelli seramik çalışmalarında çizimsel ifade ile biçimsel kurguyu nasıl bir araya getirdiği de ayrıca ortaya konmuştur. Morling'in seçili eserleri; biçim, yüzey, teknik uygulama ve anlatı kurgusu açısından değerlendirilmiştir. Araştırma, nitel bir yaklaşım doğrultusunda yürütülmüş; sanatçının çalışmaları betimsel olarak analiz edilmiştir. Bulgular, gündelik nesnelerin tanıdık bağlamlarının dışına çıkarılarak seramik malzeme aracılığıyla yeni bir anlatı düzlemine yerleştirildiğini göstermiştir. Sonuç olarak, Katharine Morling'in yaklaşımının, seramiği çizimsel anlatımla bütünleştirerek alışıldık nesneleri yeniden yapılandırdığı ve çağdaş seramikte kavramsal temelli sanat pratiklerine katkı sunduğu belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş seramik sanatı, Kavramsal sanat, Gündelik nesne, Katharine Morling

[1] Doçent, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü, fidan.tonza@omu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-5094-1066

[2] Lisansüstü Öğrenci, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik ve Cam Bölümü, yaren_demir82@hotmail.com, https://orcid.org/0009-0004-9898-215X

RECONSTRUCTING EVERYDAY OBJECTS: KATHARINE MORLING'S APPROACH TO CERAMIC

Fidan Tonza Helvacıkara[1], Yaren Demir[2]

ABSTRACT

Everyday objects have been reinterpreted throughout history, gaining meanings beyond their functional identities. In artistic creation, especially in modern and contemporary periods, such objects have become tools for aesthetic and conceptual expression. The discipline of ceramics has also embraced this approach, incorporating everyday items into formal and narrative-based practices.

This study explores the reconstruction of everyday objects in contemporary ceramic art through the works of Katharine Morling. It highlights how the artist combines drawing-like expression with formal structure in her object-based ceramics. Selected works are evaluated in terms of form, surface, technique, and narrative. Conducted within a qualitative framework, the research employs descriptive analysis of Morling's works.

Findings show that everyday objects are displaced from their familiar contexts and re-situated within a new narrative dimension through ceramic material. Ultimately, the study concludes that Morling's approach reconstructs ordinary objects by integrating ceramics with drawing-based expression, contributing to conceptually grounded practices in contemporary ceramic art.

Keywords: Contemporary ceramic art, Conceptual art, Everyday object, Katharine Morling

[1] Assoc. Prof., Ondokuz Mayıs University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramics and Glass, fidan.tonza@omu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-5094-1066

[2] Graduate Student, Hacettepe University, Institute of Fine Arts, Department of Ceramics and Glass, yaren_demir82@hotmail.com, https://orcid.org/0009-0004-9898-215X

GİRİŞ

Gündelik nesneler, işlevsel kimliklerinin ötesine geçerek farklı sanatsal bağlamlarda yeni anlamlar kazanmış ve sanat tarihinde uzun soluklu bir yer edinmiştir. Sanayi Devrimi ile birlikte hızlanan makineleşme süreci, üretim tekniklerinde köklü değişikliklere yol açarak sade, işlevsel ve kolay üretilebilir formların yeni bir estetik ölçüt olarak benimsenmesini sağlamıştır (Altay ve Özgündoğdu, 2017). Bu dönüşüm, gündelik nesnelerin yalnızca fonksiyonel yönleriyle değil, aynı zamanda estetik özellikleriyle de değerlendirilmesine zemin hazırlamıştır. 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan Dadaizm ve Sürrealizm gibi avant-garde sanat hareketleri, gündelik nesneleri işlevsel amaçlarından koparark sanatın konusu haline getirmiştir. Bu yaklaşım, dönemin kültür endüstrisine yönelik eleştirel bir perspektif sunmuştur (Gök ve Aydın, 2020). 1970'lerden itibaren sanatın kamusal alanlara taşınmasıyla birlikte, gündelik yaşamın doğrudan sanatta temsil edilmesi; mekân, kimlik, kültür ve eylem gibi olguların sanat yoluyla sorgulanmasına olanak tanımıştır. Bu doğrultuda Lefebvre'nin modern yaşama ilişkin düşünceleri önem kazanmaktadır. Lefebvre'ye göre, modern yaşamın hızla ürettiği ve tüketim kültürünün parçası haline getirdiği nesneler, bireyde uyumsuzluk ve yabancılaşma yaratarak gündelik hayat eleştirisinin temel zeminini oluşturur (Havası ve Canduran, 2022). Bu çerçevede, gündelik nesnelerin sanatla kesişimi, modernizm ve kapitalizm etkisi altında şekillenen toplumsal yapıların eleştirel bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Sanatçılar, bu nesneler aracılığıyla hem bireyin tüketim kültürü içerisindeki konumunu sorgulamış hem de sanatın sınırlarını genişleterek yeni ifade biçimleri ortaya koymuştur. Gündelik nesnelerin amacı dışında kullanımı, çağdaş sanatın öne çıkan yaklaşımlarından biridir. Bu açıdan seramik sanatçısı Katharine Morling, siyah konturlu, çizime benzeyen seramik heykelleri ve enstalasyonlarıyla gündelik objeleri alışılmış bağlamlarının dışına çıkaran özgün bir sanat dili geliştirmiştir. Sanatçının eserlerinde işlevini yitirmiş nesneler, kişisel anılarla ve toplumsal sorunlarla ilişkilendirilerek izleyicinin dikkatini bu konulara yönlendirir.

Morling'in enstalasyonları, yalnızca nesnelere değil, bu nesnelerin yerleştirildiği ortama da anlam kazandırır. Toluyağ'a (2020) göre, sanat eserinin bulunduğu yer ile izleyici arasında kurulan ilişki, eserin algılanma biçimini etkiler. Morling'in çalışmaları da izleyicinin bulunduğu alanla doğrudan ilişki kurmasını sağlar. Bu sayede seramik nesneler, sadece görsel objeler olmaktan çıkar; mekânın bir parçası olarak izleyiciyle bütünleşir. Seramik tekniklerinin çeşitliliği, Morling'in çalışmalarına hem biçim hem de anlam açısından katkı sunar. Sevim ve Yıldırım'ın (2014) belirttiği gibi, sıraltı, sırüstü ve sıriçi dekorlar ile yüzey uygulamaları, nesnelere farklı görünümler kazandırır. Morling'in sade, siyah-beyaz formları bu tekniklerle

birleşerek alışılmış seramikten farklı bir anlatım biçimi ortaya koyar. Bu yaklaşım, izleyicinin eserle daha yakından ilgilenmesini sağlar. Sıradan nesnelerin sanat aracılığıyla yeniden ele alınması, Morling'in işlerinde açıkça görülür. Cora ve Savaş'a (2023) göre, sanatçının gündelik objeleri seramikle yeniden üretmesi, bu nesnelerin taşıdığı anlamları sorgulamaya açar. Bu dönüşüm sayesinde nesneler, yalnızca tanıdık formlar olmaktan çıkar; geçmişle, hafızayla ve kimlikle ilişkili hale gelir. Sanat eserinin izleyiciyle kurduğu ilişki, Morling'in yaklaşımında önemli bir yer tutar. Özcan Özden ve Özgündoğdu (2021), izleyicinin kişisel duygularını sanat eserine yansıtabilmesinin, ortak bir anlam oluşturduğunu belirtir. Morling'in işleri de izleyicinin kendi yaşam deneyimleriyle bağlantı kurmasına olanak tanır. Bu etkileşim, eserin algılanışını kişisel hale getirir.

Bu çalışmada, sanatçı merkezli nitel bir araştırma yöntemi benimsenmiş; gündelik nesnelerin modern ve çağdaş sanattaki dönüşümü kavramsal bir çerçevede ele alınmıştır. Morling'in eserleri biçim, yüzey özellikleri, teknik uygulamalar ve anlatım tarzı bakımından incelenmiş; sanatçının söylemleri, eleştirmen yorumları ve sergileme biçimleri değerlendirilmiştir. Çalışmanın amacı, gündelik nesnelerin sanat tarihindeki gelişimini Morling'in seramik pratiği üzerinden değerlendirilerek, seramiğin yalnızca teknik değil, aynı zamanda düşünsel içerikler taşıyabilen bir sanat alanı olduğunu ortaya koymaktır. Sanatçının gündelik nesneleri sanat pratiğine dahil etmesi, seramiklerini çağdaş sanat içinde dikkat çekici bir yere yerleştirmektedir.

Gündelik Nesnelerin Sanattaki Kavramsal Dönüşümü

I. Dünya Savaşı'nın yol açtığı yıkım ve toplumsal çöküş, 1916 yılında Zürih'te Kabare Voltaire çevresinde bir araya gelen sanatçıların Dada Hareketi'ni başlatmasına zemin hazırlamıştır. Hareketin öncülerinden Tristan Tzara'nın da belirttiği gibi, Dada bir isyan ve nefret duygusunun ifadesi olarak ortaya çıkmıştır. Dadacılar; dil, mantık, sanat kurumları ve burjuva değerlerini alaya alarak yerleşik estetik ve kültürel normları sorgulamayı amaçlamışlardır. Nesnelerin işlevini değiştirerek, estetikten ziyade sanatçının seçim sürecini merkeze alan bir anlayış geliştirmişlerdir (Sürmeli, 2012). Dada hareketinin etkisiyle şekillenen bu yaklaşım, Marcel Duchamp'ın sanat tarihine kazandırdığı "ready-made" kavramıyla somut bir boyut kazanmıştır. Duchamp, sıradan bir pisuarı ters çevirip "R. Mutt" imzasıyla sergilediği "Fountain" (1917) adlı eseriyle sanatın ne olduğuna dair genel kabul gören anlayışa radikal bir itirazda bulunmuştur. Estetik kaygı taşımadığını açıkça belirten Duchamp, sanatın yalnızca biçimsel nitelikleriyle değil, düşünsel bir tercihle de var olabileceğini göstermiştir. Bu yaklaşım, sanatın tanımını genişletmiş ve gündelik nesnelerin sanat bağlamında yeniden değerlendirilebileceğini ortaya koymuştur (Sevim ve Boz, 2011).

19. yüzyılda hız kazanan teknolojik gelişmeler, sanat üretimini köklü biçimde dönüştürmüştür. Modernleşmenin beraberinde getirdiği kültürel krizler ve toplumsal değişimler, bireylerde özgürlük ve gelecek beklentilerini artırmış; sanatçılar ise bu dönüşüm karşısında yeni ifade biçimleri geliştirme arayışına yönelmiştir. Modernist sanat akımları, sanatın doğasını yeniden sorgulayan, eleştirel ve yenilikçi projeler üretmeye başlamıştır. Bu süreçte "Sanat nedir?" sorusu yeniden gündeme gelmiş, gündelik nesnelerin sanat içinde kullanımı yaygınlaşmıştır. Danto'ya göre, modern dönemle birlikte sanatın statüsü, estetik değerlerden çok, eserlerin taşıdığı anlam ve izleyiciyle kurduğu ilişki üzerinden belirlenmeye başlamıştır (Ümer, 2019). Bu doğrultuda, Andy Warhol gündelik nesneleri kavramsal birer araca dönüştürmüştür. Campbell çorbası kutuları, Marilyn Monroe portreleri ya da sıradan çiçekler gibi tüketim toplumuna ait imgeler, Warhol'un yapıtlarında çoğaltılmış, anlamdan arındırılmış ve seri üretimin birer ürünü gibi sunulmuştur. Sanatçının "Ben bir makineyim" söylemi, üretim sürecinin mekanik, tekrara dayalı yapısını görünür kılarken; gündelik nesneleri sadece tüketim kültürünün sembolü değil, aynı zamanda üretim biçimlerinin bir eleştirisi olarak da konumlandırır (Özdemir ve Koca, 2013). Benzer şekilde, İtalyan sanatçı Piero Manzoni, 1961 tarihli Artist's Shit (Sanatçının Dışkısı) adlı çalışmasında, fabrikasyon teneke kutuları kullanarak sanatın içeriğini ve sanatçının rolünü sorgulamıştır. Bu eserde nesne, ironik ve provokatif bir anlatım aracı hâline gelmiş; sanat, hem bir eleştiri hem de kavramsal bir karşı duruş biçimine dönüşmüştür (Aydın, 2023). Duchamp, Warhol ve Rauschenberg gibi sanatçılar, gündelik nesneleri sanatın taşıyıcısı hâline getirerek nesne ile düşünce arasındaki bağı öne çıkarmışlardır. Bu sanatçılar için nesne, yalnızca fiziksel bir araç değil, aynı zamanda kavramsal iletinin bir parçasıdır (Tufan ve İlden, 2020). Bu anlayışta, sanat eseri artık izleyicinin yalnızca gözlemlediği değil; yorumladığı, anlamlandırdığı bir yapıya dönüşmüştür. Bu durumu açık biçimde ortaya koyan örneklerden biri, René Magritte'in ünlü "La Trahison des Images" (Görüntülerin İhaneti) adlı eseridir. Eserde yer alan pipo görselinin altında yazan "Bu bir pipo değildir" ifadesi (Görsel 1), temsil edilen nesne ile gerçek nesne arasındaki farkı vurgular. Magritte, piponun fiziksel bir nesne değil, onun bir temsili olduğunu hatırlatarak izleyiciyi görsel algı ve anlam üretimi üzerine düşünmeye yönlendirmiştir. Foucault'ya (1993) göre, bu tür işler, nesnenin doğrudan temsilinden çok, onun simgesel ve kavramsal yansımalarını öne çıkarmaktadır. Bu yaklaşımla birlikte gündelik nesne, sanatçının bakışıyla yeniden şekillenerek sanatın mesajını taşıyan bir araca dönüşmektedir.



Görsel 1. *René Magritte, "The Treachery of Images", 60,33×81,12cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1928-1929, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles*

Morling'in Sanat Pratiği ve Eser Analizleri

Katharine Morling, çağdaş seramik sanatında özgün yaklaşımıyla uluslararası düzeyde tanınan bir sanatçıdır. Falmouth College of Arts'ta seramik eğitimi aldıktan sonra, Royal College of Art'ta aldığı yüksek lisans eğitimi kariyerinde önemli bir dönüm noktası olmuştur (Fielding, 2011). 2003 yılında kendi stüdyosunu kuran Morling, kısa sürede uluslararası sergi ve etkinliklerde görünürlük kazanmıştır. Eserleri, New York'taki Bergdorf Goodman ve Londra'daki Liberty's gibi prestijli mekânlarda, ayrıca İsveç, Hollanda ve Birleşik Krallık'ta kişisel sergilerde yer almıştır. 2010 yılında Belçika'da düzenlenen World Crafts Council etkinliğinde birincilik ödülü kazanmış, aynı yıl Danimarka'daki European Ceramic Context'te Birleşik Krallık'ı temsil etmiştir (Morling, t.y). Sanat çalışmalarında, gündelik nesnelerin işlevselliğinin ötesine geçerek yeni anlamlar kazandırılması ve mekân ile nesne arasındaki ilişkilerin sorgulanması temel bir tema olarak öne çıkar. 2011'de Saatchi Galerisi'nde sergilenen Out of the House adlı enstalasyonu, bu yaklaşımın erken örneklerinden biri olarak gündelik nesnelerin mekânla kurduğu ilişkiyi araştırmaktadır.

Morling'in sanatsal yaklaşımı, iki boyutlu çizim ile üç boyutlu heykel arasındaki sınırları ortadan kaldıran bir estetik üzerine kuruludur. Sanatçı, sırsız porseleni tercih ederek gündelik nesneleri üç boyutlu enstalasyonlara dönüştürmektedir. Çalışmalarında kullandığı beyaz yüzey üzerine siyah düzensiz konturlar, ona özgün bir ifade dili kazandırmaktadır. Basit gündelik eşyalar, örneğin tabure gibi objeler, karton ya da kâğıt üzerine çizilmiş izlenimi veren formlar aracılığıyla sanatsal nesnelere dönüştürülmektedir (Yavuz-Öden, 2020). Sanatçının eserleri, gündelik yaşamda sıkça karşılaşılan mobilya, vazolar, kutular, oyuncaklar, anahtarlar ve kilitler gibi nesneleri konu almaktadır (Fielding, 2011). Figüratif öğeler içermeyen bu nesnelerde, Morling, kişisel yaşam deneyimlerini, hafızasını ve duygularını metaforik bir anlatımla eserlerine yansıtır. Böylece çalışmaları, sıradan nesneler aracılığıyla bireysel hafıza ile evrensel deneyimler arasında bir bağ kurar. Morling, eserlerini seramik malzemeden yapılmış ancak çizimsel özellikler taşıyan üç boyutlu nesneler olarak tanımlamaktadır. Gündelik nesneler,

insanlar için tanıdık ve anlam yüklü objelerdir; bu nesneler, bireyin yaşam deneyimleri ve kimliğiyle derin bir ilişki içindedir. Morling, seramik malzeme aracılığıyla bu nesneleri dönüştürerek, izleyicinin kendi yaşam deneyimleriyle bağ kurmasını sağlar. Böylece eserler, nesnelerle insan arasındaki duygusal ve kavramsal ilişkiye dikkat çeker ve izleyiciyi gündelik hayatın ötesinde düşünmeye davet eder (Wong, 2014). Katharine Morling, özellikle porselen malzemeyi tercih ederek seramik alanında özgün bir ifade dili geliştirmiştir. Porselenin fırınlama sürecinde ortaya çıkan teknik zorluklar ve kırılganlık, sanatçının pratiğinde önemli bir rol oynar. Yüksek sıcaklıklarda fırınlama sırasında malzeme üzerinde oluşan termal gerilimler, deformasyonlara ve çatlaklara neden olabilir (Arcasoy ve Başkıran, 2021). Morling, bu kontrol dışı ve rastlantısal unsurları eserlerinde bir ifade aracı olarak kullanır. Fırınlama sürecindeki "hatalar", onun anlatımını güçlendiren ve eserlere özgünlük katan öğelerdir (Fielding, 2011). Aynı zamanda, eserlerinin kalıcılığını sağlamak adına titiz bir uygulama süreci yürütür ve estetik açıdan tatmin edici bulmadığı işleri yok ederek yeniden üretmeyi tercih eder (Farrell, 2016). Morling'in seramik pratiği, hem teknik zorluklarla hem de porselen malzemenin doğasından kaynaklanan beklenmedik sonuçlarla doğrudan ilişkilidir. Bu doğrultuda sanatçı, şekillendirme sürecinde plaka ve elle şekillendirme tekniklerini tercih etmekte; formlarını oluşturduktan sonra 1260 °C'de elektrikli fırında pişirmektedir. Pişirme sonrası porselen yüzeye uyguladığı siyah pigmentlerle güçlü bir illüstratif etki yaratmakta, böylece iki boyutlu çizim estetiğini üç boyutlu formlara başarıyla taşımaktadır. Katharine Morling, eserlerinde iki ve üç boyutlu anlatım biçimlerini bir araya getirerek kendine özgü bir görsel dil geliştirmektedir (Bailey, 2015). Sanatçı, sır kullanılmamış porselen aracılığıyla gündelik nesneleri üç boyutlu formlara dönüştürmekte; bu formlar üzerinde yarattığı çizim etkisiyle, iki boyutlu grafik estetiğini üç boyutlu yüzeylere taşımaktadır (Gündüz ve Feyzoğlu, 2024). Morling'in seramik yüzeylerinde, kaligrafi kalemiyle yapılmış çizimleri andıran siyah konturlar öne çıkar; bu sayede eserler hem plastik hem de çizgisel bir görsel yapı sunar. Sanatçının tematik yelpazesi oldukça geniştir: günlük yaşam objeleri, doğa ve hayvan figürleri, su altı sahneleri, mitolojik anlatılar ve mimari yapılar gibi farklı ögeler eserlerinde yer bulur. Bu yaklaşımıyla Morling, seramiği yalnızca plastik bir malzeme değil, aynı zamanda çizgisel anlatımı mümkün kılan bir ifade aracı olarak kullanmaktadır (Sarıca, 2022).

Disleksi ile yaşayan Katharine Morling, bu deneyimini sanat çalışmalarına doğrudan yansıtan sanatçılardandır. Poison Pen (Görsel 2) adlı çalışması, sanatçının dil ve yazıyla kurduğu kişisel ilişkiye dayalı, büyük ölçekli bir porselen enstalasyondur. Eserde, bir daktilo merkezde yer almakta; çevresi kalem kutusu, makas, cetvel, gönye, gözlük, boş not kâğıtları ve zarflar gibi

yazı ve ölçüme ilişkin gündelik nesnelerle çevrelenmiştir. Morling, çalışmada yer alan daktilo tuşlarının fırınlama sürecinde yüksek ısı nedeniyle hafifçe eğildiğini, bu durumun ise harflerin sayfa üzerinde sabit kalmayıp hareket ettiği izlenimini yarattığını belirtmektedir. Sanatçıya göre bu biçimsel özellik, disleksiyle yaşarken kelimelerle kurduğu karmaşık ve kontrolsüz ilişkiyi yansıtmaktadır (Kempthorne, 2014; Fielding, 2011). Teknik açıdan oldukça zorlayıcı olan bu çalışmada, sanatçı büyük formlar oluştururken porselenin fırınlama sürecinde deformasyona uğramasını engellemek için iç destek yapıları kullanmış, aynı zamanda tuşların kontrollü biçimde sallanıyormuş gibi görünmesini sağlamıştır (Blakeley, 2013). Poison Pen, bu yönüyle yalnızca nesnel bir temsil değil, aynı zamanda bireyin dil ve yazı karşısındaki kırılganlığını görünür kılan kişisel bir anlatım biçimidir. Morling'in içsel deneyimini yansıtan bu eser, disleksiye bağlı bireysel zorlukların, sanat yoluyla görünür ve paylaşılabilir bir anlatıya dönüştürülebileceğini ortaya koymaktadır.



Görsel 2. *Katharine Morling, "Poison Pen ", 45cm×76cm, Porselen üzerine siyah dekor, 2010, Long & Ryle Gallery, Londra*

Katharine Morling'in "Poison Pen" adlı eseri, kişisel deneyimleri ve malzemenin özelliklerini bir araya getirerek güçlü bir anlatım sunmaktadır. Benzer şekilde, "Stitched Up" (Görsel 3) adlı çalışması da porselen üzerindeki siyah çizgilerle gündelik bir nesneyi detaylı ve anlamlı bir şekilde temsil etmektedir. Stitched Up, eski tip bir dikiş makinesi ve pek çok dikiş unsuru barındıran siyah konturlu porselenle yapılmış ayrıntılı bir eskizi andırır. Sanatçının "çizgi"yi üç boyutlu forma taşıyan özgün tekniği öne çıkar; porselen yüzeydeki keskin siyah hatlar, nesneyi hem kırılgan hem de kalıcı bir bellek nesnesi haline getirir. İlk bakışta gündelik bir nesnenin biçimsel temsili gibi algılansa da, eserin yanına eklenen parmak koruyucu ve çengelli iğne detayları, bedensel ve ruhsal korunmaya dair metaforik bir anlam katmaktadır.



Görsel 3. *Katharine Morling, "*Stitched Up*", 40cm×62cm×42cm Porselen üzerine siyah dekor, 2010, Long & Ryle Gallery, Londra*

Dikiş makinesi, ev içi emeğin, sabrın ve üretimin sembolü olarak okunabilirken, esere eklenen iğne ve parmak koruyucu unsurlar izleyicide psikolojik savunma ve kırılganlık çağrışımları yaratmaktadır. Morling'in ifadesine göre, eser yalnızca sanatçının kişisel deneyimlerine dayanmakla kalmayıp, izleyiciler tarafından da farklı anlamlandırmalara açıktır: "Bu parçanın onlar için ne anlama geldiğine dair birçok e-posta ve mektup aldım; yanıtlar ev içi yaşantıdan terziliğe, bir adamın 'bu bana hayatımın ölçüsünü hatırlattı' demesine kadar uzanıyordu. İşte burada hikâyenin benim tarafımdan açıldığını ve izleyiciyle devam ettiğini hissediyorum" (Kempthorne, 2014). Stitched Up, gündelik nesneleri kişisel ve kolektif hafızanın kesişiminde yeniden yorumlayarak, izleyiciyi de bu anlatının aktif katılımcısı haline getiren etkili bir sanat çalışmasıdır.

Katharine Morling'in Everyday Exploration (Görsel 4) adlı eseri, gündelik yaşamın nesneleri aracılığıyla ölçüm ve anlamlandırma süreçlerine dair sorgulayıcı bir yaklaşım sunar. Çalışmada, çanta içerisinde yer alan gönyeler, cetveller, mezuralar ve mikroskop gibi ölçüm araçları; yanı sıra içi boş bir defter ve üzerinde açık bir cep saati yer almakta, böylece bilimsel ölçüm pratiklerinin ve gündelik hayatın sembolik temsilleri bir araya getirilmiştir. Morling, bu nesneleri porselen aracılığıyla üç boyutlu çizimler gibi yeniden yorumlayarak işlevselliklerini askıya alır ve kırılganlıklarını ön plana çıkarır. Sanatçı, bu eserinde "hayatı anlamlandırmak için kullanılan tüm ölçüm araçlarının varlığına rağmen, bazı gerçeklerin ölçülemez olduğuna" dikkat çeker (Blakeley, 2013; Kempthorne, 2014). Çanta, burada yalnızca nesnelerin bir arada tutulduğu bir araç değil; aynı zamanda bireysel deneyimlerin ve duygusal birikimlerin metaforik taşıyıcısı olarak değerlendirilebilir. Everyday Exploration, gündelik nesnelerin hem kullanım amaçlarından koparılması hem de sembolik anlamlarının ortaya çıkarılması yoluyla, insan deneyiminin ölçümle sınırlandırılamayan boyutlarına vurgu yapan etkili bir eser olarak öne çıkar.



Görsel 4. *Katharine Morling,"Everyday Exploration", 54cm×50cm×30cm, Porselen ve siyah dekor, 2013, Long & Ryle Gallery, Londra*

Katharine Morling'in Console Me (Görsel 5) adlı eseri, siyah bir arka plan üzerinde düzenlenmiş nesneler aracılığıyla izleyiciye güçlü bir psikolojik atmosfer sunar. Eserde saat, tabanca benzeri bir form ve kişisel eşyaları çağrıştıran küçük objeler yer almaktadır. Bu nesneler, zamanın durdurulmuşluğu ve belleğin kırılganlığı temalarıyla ilişkilendirilebilir; özellikle saatin sabitlenmiş ibresi, donmuş ve değişmeyen bir anı simgeler. Eserin başlığı olan Console Me (Beni Teselli Et), sanatçının kişisel destek arayışını ve izleyiciye yönelttiği duygusal bir çağrıyı ifade eder. Tabanca formu ise doğrudan bir tehditten çok, çaresizlik ve korunma ihtiyacını temsil eder; böylece Morling porselen aracılığıyla nesnelere paradoksal anlamlar yükler. Nostaljik ve kişisel çağrışımlar içeren bu düzenleme, izleyiciyi kendi anıları ve kırılganlıklarıyla yüzleşmeye davet eder. Console Me, sanatçının sıkça işlediği "kırılgan hafıza" temasını yansıtır. Eser, gündelik nesneleri işlevlerinden koparırken, onlara yoğun duygusal anlamlar yükleyerek izleyicide empati kurulmasını sağlar.



Görsel 5. *Katharine Morling," Console Me", 63cm×28cm, Porselen ve siyah dekor, 2013, Long & Ryle Gallery, Londra*

SONUÇ

Gündelik nesnelerin sanatta kullanımının çarpıcı örneklerinden biri olan Katharine Morling, sıradan objeleri işlevsizleştirerek çok yönlü bir anlatım aracına dönüştürmekte ve çağdaş seramik sanatında kavramsal sınırları genişleten özgün bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Morling'in eserlerinde öne çıkan temel strateji, iki boyutlu çizim estetiğini üç boyutlu forma dönüştürerek seramik ile çizim arasında hibrit bir anlatı dili kurmasıdır. Sanatçı eserlerini geleneksel yöntemler kullanarak şekillendirmektedir. Pigment ve oksitlerle eserlerinin bütünleyici cizimsel son dokunuşunu eklemekte ve yüksek derecede fırınlamaktadır. Morling'in sanatsal yaratım motivasyonu, bireysel deneyimlerden kolektif belleğe, gündelik hayatın sıradanlığından varoluşsal sorgulamalara uzanan geniş bir yelpazede şekillenmektedir. Sanatçının enstalasyonlarında anlatıyı güçlendirmek için farklı nesneleri bir arada kullandığı dikkat çekmektedir. Otobiyografik eserlerinden, ‘‘Poison Pen’’ sanatçının disleksi deneyimini doğrudan yansıtarak kişisel deneyimlerini aktarmaktadır. Morling'in ‘‘Stitched Up’’ adlı enstalasyonu ise, dikişle ilgili nesneleri bir araya getirerek ev içi üretim, emek ve sabır gibi evrensel değerleri görünür kılmaktadır. Özellikle kadınların tarih boyunca üstlendiği üretimsel rollere dair bir farkındalık yaratmaktadır. “Everyday Exploration” gönye, cetvel ve mikroskop gibi ölçüm araçlarını bir arada kullanarak bilimsel kesinlik ile ölçülemezlik arasındaki gerilimi vurgulamaktadır. ‘’Console Me’’, kişisel objelerin birlikteliğiyle zaman, çaresizlik ve teselli arayışı gibi psikolojik yoğunluğu yüksek bir atmosfer yaratmaktadır. Morling'in eserlerinin en dikkat çeken yönü gündelik hayatta sıklıkla kullanılan nesnelerin kağıttan yapılmış gibi gerçekliğinin bozulmasıdır. Tüm bu eserler, Morling'in sanatsal pratiğinde nesneleri mekânsal ve kavramsal olarak bir araya getirdiği enstalasyon çalışmalarıdır.

Sonuç olarak, Morling'in çalışmaları seramik aracılığıyla çizim ve nesne arasındaki sınırları yeniden tanımlamakta gündelik objeleri kavramsal ve psikososyal açıdan anlamlı bir eksene taşımaktadır.

KAYNAKÇA

Arcasoy, A., Başkıran H. (2021) *Seramik Teknolojisi*, Literatür Yayınları.

Altay, Ş., ve Özgündoğdu, A. F. (2017). Yaşamdan Sanata, Sanattan Yaşama Akımlar. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(16), 1561–1575. https://doi.org/10.7816/ulakbilge-05-16-01

Aydın, G. (2023). Gündelik Hayat Nesnesinin Duygusal Aktarımlarda Sanata Dâhil Edilmes. *Disiplinlerarası Yenilik Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 66–74. https://doi.org/10.56723/dyad.1304988

Bailey, P. (2015). Katharine Morling. *Ceramics: Art And Perception*, (101), 0–11. https://static1.squarespace.com/static/5d1f4cfb0b4f4100012d0e4d/t/5d84d3ae0a997e4f96ab2135/1568986032363/Ceramics%2Band%2BArt%2BPerception%2BKatharine%2B_Morling_.pdf

Blakeley, D. (2013, Temmuz 19). Katharine Morling. *Zoneone Arts*. https://zoneonearts.com.au/katharine-morling/

Cora, A. ve Savaş, U. T. (2023). Nesne Ve Sanat Eseri Ayrımı: Sanat Eserinin Konumu Üzerine Bir Araştırma. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 32, 39–58. https://doi.org/10.18603/sanatvetasarim.1404934

Farrell, A. (2016, Mart 31). A Love of Drawing and Telling Stories: One Ceramist's Perfect Formula. *The New York Times*. https://www.nytimes.com/2016/03/31/t-magazine/ceramics-katharine-morling-bergdorf-goodman.html

Fielding, A. (2011). Familiar Objects Of The Domestic Landscape. *Ceramic Review*. 249, 42-47. https://www.ceramicreview.com/issues/ceramic-review-issue-249/

Foucault, M. (2024). Bu Bir Pipo Değildir (S. Hilav, Çev.; 24. Baskı). Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal yayın tarihi 1993)

Gök, M., Aydın, S. (2020). Gündelik Hayat Bağlamında Dönüşen Sanat. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15, 229–246. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1156353

Gündüz, E., Feyzoğlu, T. E. (2024). Seramik Sanatında Çizim: Boyutlar Arası Hacim Oyunları. *Sanat Yazıları*, 50, 104–117. https://doi.org/10.61742/sanatyazilari.1407540

Havası, E. B. ve Canduran, K. (2022). Sanat Bağlamında Gündelik Hayatın Eleştirisi Ve Sokak Sanatı. *Bodrum Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 1(2), 197–207. https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2496222

Kempthorne, A. J. (2014). *The Subversion Of Traditional Porcelain İn The Work Of Selected Artists(2000-2012)* [Seçilmiş Sanatçıların Eserlerinde Geleneksel Porselenin Altüst Edilmesi (2000–2012)], [Yüksek Lisans Tezi]. Durban University of Technology. https://doi.org/10.51415/10321/1346

Morling, K. (Tarihsiz). Katharine Morling Hakkında. (Eylül, 14 2025) , https://www.katharinemorling.com/about-1

Özdemir, F. ve Koca, B. (2013). Makine Olarak Andy Warhol. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 2(6), 239–253. https://doi.org/10.7816/idil-02-06-12

Özcan-Özden, S., ve Özgündoğdu, A. (2021). Sanatta Öznenin Biyografik İnşası. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 27(47), 582–599. https://doi.org/10.32547/ataunigsed.981476

Sarıca, S. (2022). İllüstratif Seramik Sanatı. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 9(90), 2711–2722. http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.3383

Sevim, C. ve Boz, G. (2011). Hazır-Nesnelerin Ve Teknolojinin Sanatta Kullanımı Ve Seramik Sanatına Yansıması. *Sanat ve Tasarım Dergisi,* 1(1), 111–135. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192430

Sevim, S. ve Yıldırım, Ö. (2014). Çağdaş Türk Seramik Sanatında Resimsel Anlatım. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(7), 61–74. https://doi.org/10.20488/austd.06496

Sürmeli, K. (2012). Dada Hareketinden Kavramsal Sanata. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2(6), 337–345. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/799475

Toluyağ, D. (2020). Sanat Pratiğinde Enstalasyon, Mekan Ve Nesne. *Akademik Sanat*, 5(11), 101–114. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1301647

Tufan, M. M. ve İlden, S. (2020). Postmodern Sanatta Nesnenin Görevi. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(4), 952–965. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1470424

Ümer, E. (2019). "Sanatın Sonu" Ve Andy Warhol'un Sanatı. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 37–47. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/679075

Wong, N. (2014, Mayıs 22). Katharine Morling'in Akıl Almaz Porselen Sanatı. *Design Milk.* https://design-milk.com/mind-blowing-porcelain-art-katharine-morling/

Yavuz-Öden, H. (2020). İllüstrasyon Sanatının İç Mekâna Etkileri Ve İki Boyut Etkisinde Mekân Tasarımı. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 5(10), 119-135. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1418560

ANADOLU'DA GEÇMİŞTEN GELECEĞE SERAMİK VAZO FORMUNUN EVRİMİ

Gökçe Uysal Başer[1]

ÖZET

Tarih öncesi dönemlerde ortaya çıkan ilk seramik kaplar, işlevsellik kaygısıyla şekillenirken, zamanla törensel ve sembolik anlamlarla estetik değer kazanmıştır. Binlerce yıllık geçmişe sahip Anadolu coğrafyasında şekillenen bu kap türlerinin en başında seramik vazolar gelmektedir. Yaşadığımız topraklarda seramik vazolar, ilk çağlardan başlayarak günümüze kadar; kullanım amaçları, taşıdıkları anlamlar ve şekillendirme yöntemleri açısından değişime uğramışlardır. Hitit uygarlığındaki kabartmalı vazolar ya da Batı Anadolu'da Roma dönemine ait figürlü örnekler, mitolojik anlatılarla bezeli yüzeyleri ile dikkat çekmektedirler. Selçuklu ve Osmanlı dönemlerinde görülen sırlı seramikler, geleneksel dekorları ve zarif formlarıyla zirveye ulaşmışlardır. Çağdaş Türk seramik sanatında ise vazo formu, estetik ve kavramsal anlamda yeniden inşa sürecine girmiş, sanatsal bir ifade aracı haline gelmiştir. Bugün 3D yazıcılar ile seramik sanatı, geleneksel ve dijitalin kesişiminde yeni bir yaratım alanı oluşturmaktadır. Bu bağlamda vazo, geçmişin izlerini taşıyan ama geleceğe açık bir kültürel form olarak seramik sanatında varlığını sürdürmektedir.

Bu bildiride amaç; seramik vazo formunun Anadolu coğrafyasındaki tarihsel evrimini incelemektir. Kavramsal çerçevede antik çağlardan başlayarak, Anadolu'da varlık göstermiş uygarlıkların kültürlerinde yer alan dikkat çekici vazo formları, sistematik literatür taraması ile araştırılmış ve betimsel analiz yöntemi ile incelenmiştir. Sonuç olarak, araştırma kapsamında yapılan inceleme göstermektedir ki en temel seramik formlarından olan vazonun, yapılış amacı, kullanım yeri, taşıdığı anlam ve şekillendirme teknikleri sürekli değişime uğramakla birlikte kendisini yenilemeye devam etmekte günümüz teknolojisi ile ileri bir boyuta taşınmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Seramik Sanatı, Vazo, Anadolu, Kültür, Teknoloji

[1] Dr. Öğr. Üyesi Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü, gokce.uysal@selcuk.edu.tr, Orcid ID: 0000-0002-9764-0359

EVOLUTION OF CERAMIC VASE FORM FROM PAST TO FUTURE IN ANATOLIA

Gökçe Uysal Başer[2]

ABSTRACT

The earliest ceramic vessels, which emerged in prehistoric times, were shaped by a concern for functionality and over time acquired aesthetic value through symbolic meanings. Ceramic vases are at the forefront of these vessel types, which took shape in Anatolia. These vases have evolved over time in terms of function, meaning, and form. Relief vases from the Hittite civilization and figurative examples from the Roman period in Western Anatolia are notable for their surfaces adorned with mythological narratives. Glazed ceramics from the Seljuk and Ottoman periods reached their peak with their traditional decorations and elegant forms. In contemporary Turkish ceramic art, the vase form has undergone a process of aesthetic and conceptual reconstruction, becoming a means of artistic expression. Today, 3D printing and ceramic art are creating a new creative field at the intersection of the traditional and the digital. In this context, the vase continues its presence in ceramic art as a cultural form that bears traces of the past yet is open to the future.

The purpose of this paper is; The aim of this study is to examine the historical evolution of the ceramic vase form in Anatolia. Starting from ancient times, the remarkable vase forms found in the cultures of civilizations that have existed in Anatolia were investigated conceptually through a systematic literature review and analyzed using descriptive analysis. In conclusion, the research demonstrates that the vase, one of the most fundamental ceramic forms, is constantly evolving in terms of its purpose, intended use, meaning, and shaping techniques, yet it continues to innovate and advance with today's technology.

Keywords: Ceramic Art, Vase, Anatolia, Culture, Technology

[2] Asst. Prof. Selcuk University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramics, gokce.uysal@selcuk.edu.tr, Orcid ID: 0000-0002-9764-0359

GİRİŞ

Tarih boyunca Anadolu toprakları, birçok uygarlığa ev sahipliği yapmıştır. İnsan yaşantısının başladığı Paleolitik dönemden günümüze kadar bu coğrafyadan milyonlarca insan geçmiştir. Avcı toplayıcı kültüre sahip olan ilk insan daha sonraları yerleşik düzene geçerek Neolitik dönemi başlatmıştır. Günümüzden 12 binyıl önce Mezopotamya ve çevresinde uygarlığa giden yolun, insanların yerleşik yaşama geçmesi ile başladığı düşünülmektedir. Medeniyetin temellerinin atıldığı bu yeniçağda seramik bir dönüm noktası olarak ele alınmıştır (Yoleri ve Öztürk, 2023, s.58). Seramikli ve seramiksiz olarak ayrılan neolitik dönemde şekillendirilen kaplar ateşin keşfi ile dayanıklık kazanmışlardır. Bu sayede seramik sanatını keşfeden ilk insanlar, temel ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla işlevsel seramik kaplar üretmişlerdir. Bu seramik eşyaların en başında da seramik vazo gelmektedir.

Vazo; Türk Dil Kurumu'na göre, (TDK, t.y.) "Çiçek koymak için kullanılan, cam, toprak, porselen vb. maddelerden ve çeşitli madenlerden yapılan, türlü boyut ve biçimlerde olabilen kap; çiçeklik" olarak tanımlanmaktadır. Etimolojik kökeni İtalyancadan gelmekle beraber diğer dillerde anlam bakımından farklılık göstermektedir. Örneğin Fransızcada bütün dar ağızlı geniş kaplar için kullanılmaktadır. Bu çok anlamlılığın sonucu olarak vazo kelimesi, arkeoloji ve sanat tarihi alanlarında kavanoz, şişe, kâse ve diğer kap çeşitleriyle aynı başlık altında sınıflandırılmaktadır (Akar'dan aktaran Avinal ve Ergül, 2024, s. 129). İlk çağlarda temel seramik şekillendirme yöntemleri ile şekillendirilen seramik vazolar doğadaki malzemeler (taş, kemik vs.) ile dekorlanmışlardır. Zamanla uygarlıkların gelişmesi teknolojinin ilerlemesi ile farklı seramik şekillendirme yöntemleri ve dekor teknikleri ortaya çıkmıştır.

Medeniyetlerin gelişmesi ile inanç biçimleri ve yaşam koşulları da değişmiş bu da seramik sanatına biçimsel ve kavramsal olarak yansımıştır. Arkeolojik kazılardan elde edilen seramik buluntular çağlar süren kültürel değişimi gözler önüne sermektedir. "Anadolu'nun zengin toprakları tarih boyunca Lidyalıları, Hititleri, Urartuları, Bizans'ı, Selçukluyu ve Osmanlıyı bünyesinde beslerken onların zengin kültürel medeniyetlerine de kucağını açtı" (Acartürk, 2012, s.2). Sanat tarihinde Hititler ve Frigler seramik eserleri ile öne çıkmaktadırlar. Hitit sanatında kabartma dekorlu seramik vazolar ve Friglerdeki bezemeli vazolar estetik açıdan dikkat çekici örnekleri bizlere sunmaktadırlar. Ardından gelen Roma imparatorluğundaki mitolojik anlatılarla bezeli seramik vazolar ileri bir teknolojiye sahip olmalarının yanı sıra ince el işçilikleri ile sanatsal açıdan sıra dışı bir değere sahiplerdir.

Bu topraklarında uzun yıllar varlık gösteren ve günümüze çok derin bir miras bırakan Anadolu Selçuklularında seramik sanatı kültürel yaşamı yansıtan önemli unsurlardandır. "Anadolu'da

seramik ve çini sanatı, Selçuklu, Osmanlı ve Cumhuriyet dönemleri halinde süregelen tarihsel akışı ile dünya seramik tarihi içinde ayrıcalıklı bir yer almıştır". (Acartürk, 2012, s. 12) Kendilerine has sır teknolojileri dünya seramik sanatı tarihinde önemli bir yere sahip olan Selçuklular, özgün üslupları ve dekor teknikleri ile seramik vazo formlarında da eşsiz eserler sunmuşlardır. Selçuklulardan sonra gelen ve Anadolu topraklarında 600 yılı aşkın bir süre hüküm süren Osmanlılar, Selçuklulardan aldıkları mirası devam ettirmişlerdir. Geleneksel seramik sanatında işlevsellik ve estetiği bir arada tutan Osmanlı dönemi seramikleri, kendi kültürlerini yansıtan dekorları ile seramik sanat tarihinde önemli bir yere sahiptirler.

Cumhuriyetin ilanı ile başlayan çağdaş Türk seramik sanatında, vazo formu işlevsellik ve estetik beğeninin dışında sanatsal bir ifade aracına dönüşmüştür. Öncü çağdaş Türk seramik sanatçıları, seramiğin salt kullanım eşyası olmasının ötesinde ayrı bir sanatsal değere sahip olduğunu gözler önüne sermişlerdir. Bunu yaparken malzemenin kullanım olanaklarının zorlamışlar, biçim ve işlev arasındaki dengeyi yeniden inşa etmişlerdir. Bütün bu yenilikçi hareketten seramik vazo formu da üzerine düşen payı almıştır. Günümüze gelindiğinde gelişen teknoloji dünyadaki sanat anlayışı ile seramik sanatında tasarım sürecinden üretim sürecine kadar bilgisayar desteğinden yaralanmamak kaçınılmaz hale gelmiştir. Bugün 3D seramik yazıcılar sayesinde seramik üretimi yapılabilmektedir. El işçiliğinin değerinin sorgulanmasına ön ayak olan bu teknoloji, seramik malzemenin ifade olanaklarını ne kadar gelişebileceğine dair yeni sorulara da sebep olmaktadır.

Bu bildiri seramik sanatındaki başlıca formlardan olan vazonun tarihi süreç içerisindeki gelişimini ve üzerine yüklenen anlamlar gözler önüne sermeyi hedeflemektedir. Bu kapsamda konu ile ilgili literatür akademik yayınlar ve internet veri ortamı ile taranmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz yöntemi ile incelenmiştir. Neolitik dönem ile başlayan inceleme Anadolu uygarlıkları ile devam etmiş, Batı Anadolu'daki Roma imparatorluğunu da kapsamıştır. Ardından Anadolu Selçuklu ve Osmanlı dönemindeki seramik vazoların ele alındığı bildiride, son olarak çağdaş Türk seramik sanatındaki ve günümüzdeki seramik vazo örnekleri incelenmiştir. Araştırma sonuçları göstermektedir ki en temel seramik formlarından olan vazonun, yapılış amacı, kullanım yeri, taşıdığı anlam ve şekillendirme teknikleri sürekli değişime uğramakla birlikte kendisini yenilemeye devam etmekte günümüz teknolojisi ile ileri bir boyuta taşınmaktadır.

Anadolu Topraklarında Seramik Vazo Formunun Başlangıcı

Milyonlarca yıl önce ilk insan, konargöçer bir düzende yaşarken doğanın zorlu koşullarına uyum sağlamak amacıyla taş, kemik gibi çevresel malzemeleri kullanmıştır. Daha sonra göçebe

yaşamdan yerleşik düzene geçerek Neolitik Çağı başlatmıştır. Anadolu topraklarında bu zaman dilimine ait ilk örnekler Çatalhöyük'te (M.Ö. 6500-5500) görülmektedir. Arkeolojik kazılardan elde edilen buluntular, dönem insanlarının yaşamlarını kolaylaştırmak için işlevsel amaçlı pek çok kap kacak yaptığını göstermektedir. Elde basit yöntemler ile şekillendirilen çanak çömlekler, genelde toprak tonlarındadır. Daha çok göbekli formlara sahip olan seramiklerin geometrik desenler ile dekorlandığı görülmektedir (Akurgal, 2000, s. 5). Çatalhöyük'te Neolitik döneme ait, pişmiş topraktan yapılan geniş gövdeli dar ağızlı ve vazo formuna benzeyen dört ayaklı çömlek Görsel 1'de görülmektedir.



Görsel 1. *Dört ayaklı çömlek. 21,7 cm. Pişmiş Toprak, Çatalhöyük, İÖ. 6.bin yıl ilk yarısı. Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi.*

Kalkolitik dönemin başında yapılan seramik kaplar, Neolitik çağ seramiklerinin devamı niteliğinde olmakla beraber biçim ve dekor anlamında daha gelişmiş bir üsluba sahiptirler. MÖ. 6. binin ortalarında özellikle Çatalhöyük ve Hacılar 'da (Görsel 2.) yapılan seramikler, insanlığın seramik konusunda ortaya koyduğu ilk sanatsal eserlerdir. (Akurgal'dan aktaran Ünal, 2020, s. 934).



Görsel 2. *Boya bezekli çömlek, 17 cm. Pişmiş Toprak, Hacılar, İÖ. 6. bil yıl ilk yarısı, Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi.*

Yazılı metinlere göre, Asur Ticaret Kolonilerinin sonlarına doğru, Anadolu'da birleşerek merkezi idare sistemi ile yönetilen ilk devlet Hititlerdir. Eski Asurlular Anadolu topraklarını terk ettikten sonra, devletin başkenti Kaniş 'ten Boğazköy'e taşınmıştır. Seramikte teknik ve form açısından Asur Ticaret Kolonileri Çağın'dan gelen kazanımlar, Hitit seramik sanatında da yükselerek devam etmiştir. Bir önceki çağlardan bilinen kabartmalı vazo geleneği, Hitit

döneminde de varlığını korumuştur. Hitit seramik sanatının örnekleri Eskiyapar, İnandık, Bitik gibi merkezlerde ele geçmiştir (Akurgal, 2000. s. 112). Hitit seramik sanatına ait kabartmalı vazo örneklerinden en dikkat çekici olanı bugün Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesinde sergilenen "İnandık Vazosu" (Görsel 3.) dur. Vazonun üzerinde aşağıdan yukarıya dört frize ayrılmış bir evlilik sahnesi yer almaktadır. Her bir frizde ayrı bir sahnenin yer aldığı vazoda kabartmaların alçı kalıplara döküldüğü daha sonradan vazonun üzerine yapıştırıldığı anlaşılmaktadır.



Görsel 3. *"İnandık Vazosu", Hitit kabartmalı vazo örneği, 82 cm. Pişmiş Toprak, İÖ. 17. yy. Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi.*

Hitit Uygarlığı son bulduktan sonra Anadolu topraklarını egemenliği altına alan Frigler, sanat tarihinde, boyalı seramikleri ile dikkat çeker. Genellikle çarkta şekillendirilen Frig seramikleri tek renkli ve çok renkli olmak üzere iki grupta sınıflandırılır. Tek renkli seramikler form olarak dönemin maden sanatından etkilenmişler ve siyah, gri astar kullanılarak dekorlanmışlardır. Çok renkli olan seramiklerde dekorlar genellikle kırmızı, kahverengi ve krem renkler üzerine üçgen, daire zikzak, damga ve dalgalı motifler gibi geometrik desenler ile işlenmiştir. Arıca geyik, boğa, aslan gibi hayvan tasvirlerinin olduğu Frig vazolarında (Görsel 4.) kabartma dekorlar da bulunmaktadır. (Akurgal, 2020, s. 185-186)



Görsel 4. *Frig Boyalı Seramik Örneği, 30 cm. Pişmiş Toprak, Gordion, İÖ. 8.yy. sonu 7.yy. başı, Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi.*

Anadolu uygarlıkları seramik sanatı açısından oldukça zengin bir mirasa sahiptir. Başlangıçta el ile şekillendirilen seramikler daha sonraları çarkta şekillendirilmişlerdir. Seramik vazolar, genel olarak kırmızı kahverengi ve bej tonlarındadır. Üzerlerine yapılan motifler geometrik rastlantısal desenlerin yanı sıra boğa, geyik, aslan gibi hayvan figürlerinin stilize formlarıdır. Yüzey üzerindeki çizgisel dekorların yanında formu zenginleştiren kabartma dekorları da Hitit ve Friglerde oldukça sık kullanılmıştır. Kendilerinden sonra gelen medeniyetlere miras bıraktıkları seramikler ile sanat tarihinde önemli bir yere sahiptirler.

Roma Dönemi Seramik Vazolar

Tarih boyunca Anadolu coğrafyasında, kendilerine özgü derin miras bırakan birçok uygarlık olmuştur. Bunların en başında da Roma İmparatorluğu gelmektedir. Roma uygarlığı aslen İtalya'da MÖ. 753 yılında Roma şehir devletinin kuruluşuyla başlamış, MS. 5. yy. sonlarına kadar sürmüştür. Roma Uygarlığının Anadolu'daki egemenliği çok boyutlu bir kültürel etkileşime yol açmıştır (Ocaklı, 2023). Uzun yıllar dünyanın birçok yerinde varlık gösteren Roma İmparatorluğu, mitolojik hikâyelerin anlatıldığı seramik vazoları ile ayrı bir yere sahiptirler.

Roma dönemi seramikleri sanat tarihinde siyah figür tekniği ve kırmızı figür tekniği ile bilinmektedirler. Aslı Yunan seramik sanatından gelen bu teknikler karakteristik yapıları ile öne çıkarlar. Özellikle vazoların üzerlerine işlenen mitolojik sahneler ile dönem yaşantısı hakkında günümüze kaynak oluştururlar. Siyah figürlü vazolar MÖ. 6. yy. seramiklerinde görülür. Aynı şekilde kırmızı figürlü vazolar da MÖ.550-450 yılları arasına tarihlenirler. (Sözen ve Tanyeli, 2010, s. 167, 278). Her iki teknikte de kazıma yöntemi kullanılmaktadır. Siyah figür tekniğinde önce perdahlanan yüzey siyah astar ile boyanır ve pürüzsüz bir yüzey oluşturulur. Ardından üzerine işlenecek sahne, ince aletler yardımıyla formun üzerine işlenir. Kırımızı figürlü seramiklerde (Görsel 5.) ise zemin siyah figürler kırmızı olacak şekilde detaylı olarak resmedilir. (Çakır, 2011, s. 81).



Görsel 5. *Kırmızı figür tekniği ile yapılmış vazo, 30 cm. Pişmiş Toprak, Roma Dönemi İ.Ö. 4-5.yy. Sinop Kazıları, Anakara Anadolu Medeniyetleri Müzesi*

Selçuklu ve Osmanlı Dönemi Seramik Vazolar

Roma döneminin devamında Bizans İmparatorluğu uzun yıllar Anadolu'da egemenlik kurmuş ve zengin bir kültürel miras bırakmıştır Seramik sanatı Bizans'ın arkasından gelen Selçuklu ve Osmanlı dönemleri ile zenginleşmiş ve çeşitlenmiştir. Bu çok kültürlülüğün sonucu olarak; Anadolu Selçuklu ve Osmanlı seramikleri gerek sır ve çamur türleri gerekse desen çeşitliliği ile haklı bir değere kavuşmuştur.

Anadolu Selçukluları, Alparslan'ın Bizans İmparatorluğu'nu Malazgirt savaşında 1071 yılında yenmesinden sonra Anadolu'da hâkimiyet kurmuştur (Çetin, 2012, s.7). Türklerin beraberlerinde getirdikleri kültürel birikim ile Anadolu topraklarındaki daha önceki uygarlıklardan gelen geleneklerin harmanlanması Anadolu Selçuklu sanatının şekillenmesi açısından oldukça önemlidir. Anadolu'da Türk çini sanatı, süsleme sanatlarında olduğu gibi Orta Asya, Türk, İran, Suriye, Sasani ve Büyük Selçuklu ile Anadolu'nun fetih öncesine ait Ermeni ve Bizans kültürlerinin etkileri ile gelişim göstermiştir (Kurt Kırtay, 2023, s. 133).

Selçuklulara ait sanatsal eserler genellikle mimari süsleme elemanlarında görülse de günlük kullanım eşyaları olan tabak, çanak, maşrapa, kâse, sürahi ve vazolarda da incelikli seramik eserler vardır. Bugün Selçuklulardan kalma Konya, Kayseri, Sivas gibi şehirlerde o döneme ait pek çok cami, medrese ve mimari yapılarda seramik ve çini sanatında eriştikleri yüksek kaliteli eserleri görmek mümkündür. Ayrıca yine bu bölgelerdeki arkeolojik kazılarda elimize ulaşan özellikle tabak, çanak, vazo gibi günlük kullanım seramiklerinde de Selçukluların zarif dekorlu eserleri görülmektedir. Selçuklu seramiklerini farklı kılan başlıca özelliği kil bünyesidir. O zamanın teknolojisine göre Uzakdoğu porseleniyle yarışacak düzeyde beyaz ve pürüzsüz bir kile sahiptirler. Yine kullandıkları sır ince tabakası ve camsı yüzeyi ile yüksek kalitededir. Bu iki önemli unsurun dışında Selçuklu seramiklerinde kullanılan teknikler sır altı, sır üstü, lüster, sgraffito gibi temel dekor teknikleridir. Genellikle mavi, yeşil ve turkuaz tonları kullanılmaktadır. Mimari yapıların dışında günlük kullanım eşyalarının üzerine dönem yaşantısını anlatan insan ve hayvan figürlü stilize desenler ayrıca kufi yazılar görülmektedir. (Görsel 6.)



Görsel 6. *Sır altı dekorlu Anadolu Selçuklu Vazosu, 9,5 x11 cm. Selçuklu Uygarlığı Müze Kataloğu.*

Anadolu topraklarında Türk İslam sanatını başlatan Selçuklulardan sonra birçok farklı gibi farklı beylikler kurulmuştur. Bu beylikler arasında Osmanoğulları 15. yy 'da Anadolu'nun büyük bir bölümüne hâkim olmuşlardır. Sanat anlayışının değişmeye ve gelişmeye başladığı Erken Osmanlı devrinde, Klasik Osmanlı sanatının de temelleri atılmıştır. Öncesindeki Anadolu Selçuklularında görülen çini teknikleri ve süsleme motifleri Beylikler ve Erken Osmanlı dönemlerin de de daha da gelişerek kullanılmaya devam edilmiştir. Selçuklularda üretim merkezi o dönemin başkenti olan Konya iken Osmanlı'da seramik ve çini üretim merkezleri İznik ve Kütahya olmuştur. Anadolu Selçuklu mimarisinde kullanılan sırlı tuğla, çini-mozaik, tek renk sırlı düz ve yaldızlı çinilerden oluşan süslemeler benzer teknik ve kompozisyon özellikleri ile devam etmiştir. Erken Osmanlı döneminde ise, bu tekniklerin yanı sıra "renkli sır" ve bir sır altı tekniği olan ve "mavi-beyaz" grubu olarak isimlendirilen çiniler, seramik sanatına yeni bir soluk olarak girmiş ve bu teknikler Anadolu'da ilk defa uygulama alanı bulmuştur (Gök Gürhan, 2007, s.203)

Osmanlı Dönemi'nde Çin porselenlerinin zarifliği, mavi-beyaz tonlarındaki desenleri, Saray Nakkaşhanelerinin dikkatini çekmiştir.15.- 16.yy.'da Osmanlı seramik ustaları porselen beyazlığı ve inceliğinde formlar üretmişlerdir. Kullanılan çamurun beyaz, sert ve pürüzsüz olması sayesinde bu seramikler üzerine astar kullanılmadan sır altı tekniği kullanılmıştır. Desen çeşitliliği olarak oldukça zengin bir geleneğe sahip olan Osmanlı seramik sanatı kufi yazılar başta olmak üzere hayvan ve bitki motifleri ile öne çıkar. Hayvan motiflerinde kuşlar, geyikler, balıklar öne çıkarken bitkilerde hayatağacı motifleri, narlar, üzüm asmalarının stilize halleri Osmanlı dönemi mavi beyaz seramiklerinde (Görsel 7.) önemli bir yer tutar.



Görsel 7. *Mavi beyaz seramik vazo, Sır altı tekniği, 17,5x16,5 cm. 16.yy. ilk yarısı İznik. The Metropolitan Müzesi Koleksiyonu.*

Osmanlı seramik sanatında 16. yy.'ın ortalarından sonra desenler daha da gelişerek renk armonileri çoğalmıştır. O zamanın teknolojisi ile kırmızı rengin elde edilmesi zor iken elde ettikleri beceriler ile dönemin seramik ustaları canlı kırmızı tonlar kullanabilmektedirler. "Türk

Çiçeği" olarak isimlendirilen lale ve karanfil çiçekleri sır altı tekniği ile seramik formlarda dekorlanmışlardır (T.S. "Seramik", 2016, s. 48).

Çağdaş Türk Seramik Sanatı ve Günümüz 3d Teknolojisinde Vazo

Osmanlı İmparatorluğu yüzyıllar boyunca Anadolu topraklarında hâkimiyet kurmuştur. 19. yy. sonlarına doğru zayıflayan imparatorluk, Mustafa Kemal Atatürk önderliğindeki kurtuluş savaşından sonra 1923 yılında yıkılmış yerine Türkiye Cumhuriyeti kurulmuştur (Erman; 2012, s. 29). Savaş sonrası süreçte yeni kurulan cumhuriyetin ilk yılları zorlu geçmiştir. Fakat yapılan reformlar ile sosyal ve ekonomik olarak ilerleme çok gecikmemiştir. Eğitim reformu ile kendi alanlarına başarılı sanatçılar yurtdışına gönderilerek oradaki ilerlemeleri takip etmişler ve yurda dönüp hem eğitmenlikleri hem de sanatları ile topluma öncülük yapmışlardır.

Eğitimdeki bu gelişmelerin dışında çağdaş Türk seramik sanatı için önemli olan bir diğer önemli adım ise sanatçı Füreya Koral'dan gelmiştir. Koral 50'li yıllarda Türkiye'deki ilk özel seramik atölyesini açmıştır. Seramiğin Türkiye'de sanat olarak kabul edilmeye başlanması Füreyya Koral ve Sadi Diren gibi isimler ve onları takip eden sanatçılar sayesinde olmuştur. Devamında gelen öncü sanatçılar ve çağdaşları, seramik sanatında form ve teknik olarak yeni arayışlara girmişlerdir. O zamana kadar gündelik eşya görülen seramik, estetik ve kavramsal anlamda ilk kez ele alınmış ve sanatsal bir ifade aracı haline gelmiştir.

Çağdaş Türk seramik sanatının önemli temsilcilerinden olan Alev Ebuzziya'nın vazo ve çanakları form olarak klasik ve işlevsel bir görüntüye sahip olsalar da biçim içerik ilişkisinin sorgulandığı eserlerdir. Küçük zarif ayakları sayesinde havada duruyormuş gibi bir izlenim bırakan bu eserler işlevi dışlayan, minimalist yapıları ile seramik sanatında ayrı bir yerdelerdir. "Alev Ebuzziya‟nın çanakları, kökleri eski Anadolu'ya kadar uzanan klasik bir gelenekten beslenmektedir. Öyle ki, bu gelenek seramiğin ilk ortaya çıkışından bugüne kadar üretilen çanakların değişiminde bir son halka olarak görülebilir" (Mutlu ve Kanat, 2017, s. 2610). Görsel 8 'de Ebuzziya'nın eserlerinden biri görülmektedir.



Görsel 8. *Alev Ebuzziya, İsimsiz, 39x20 cm, sırlı seramik, 1998*

1950'li yıllardan günümüze çağdaş Türk seramik sanatında kavram ve teknik anlamda pek çok ilerleme olmuştur. Klasik sanat anlatım yollarının dışında farklı malzemeler ve farklı teknikler ile alternatif anlatım yönlerini deneyen sanatçılar, günceli yakalamaya çalışmışlardır. Günümüz teknolojisinde 3 boyutlu yazıcılar seramik alanında sıklıkla tercih edilir olmuştur. "Yeni seramik şekillendirme yöntemlerinden biri olan üç boyutlu yazıcılar, yapımı zor ve zaman alıcı tasarımlar için üretim kolaylığı sağladığı gibi formların birebir üretilmesine olanak sağlamaktadır" (Çil ve Can, 2024, s. 3). Bu teknoloji sayesinde klasik seramik şekillendirme yöntemlerinde elde etmesi zor olan detaylı tasarımlar kolaylıkla şekillendirilebilmektedir. Görsel 9'da Emre Can'ın Selçuklu seramiklerinden ilham ile tasarladığı 3d yazıcı ile yapılan porselen vazo görülmektedir.



Görsel 9. Emre Can, "Seljuk Trio Vase", 29 x 21 x 22 cm, 3D yazıcı, Porselen, 1160°C,2017.

Sanatta el işçiliğinin değerinin sorgulanmasına da sebep olan bu güncel seramik şekillendirme yöntemi sağladığı pek çok avantaj ile son yıllarda çağdaş sanatçılar tarafından tercih edilmektedir. Son yıllardaki üç boyutlu yazıcı teknolojilerindeki gelişmeler ile seramik objeler de bu yazıcılar kullanılarak üretilebilmekte ve birçok atölye ve sanatçı bu teknolojiyi geliştirme anlamında çalışmalar yapmakta ve projeler geliştirmektedir (Özgüven, 2019, s. 112). Sanver Özgüven'in (Görsel 10) bilgisayarda kendi tasarladığı amorf forma sahip vazoları renkli seramik çamurlar ile 3d teknolojisi olarak şekillendirmiştir.



Görsel 10. *Sanver Özgüven, İsimsiz, 30x10 cm., 3s yazıcı ile yapılmış porselen vazolar, 2018.*

SONUÇ

İnsanlık tarihi boyunca Anadolu coğrafyasında birçok farklı uygarlık ve imparatorluk geçmiştir. Her biri kendi kültürel birikimini bu topraklara miras olarak bırakmıştır. Bu topraklardan geçen her medeniyet, bir önekinden devraldıkları yetenekleri kendi yaratıcılıkları ile harmanlayıp ortaya yeni özgün bir sanatsal anlayış koymuşlardır. Mimari yapılar başta olmak üzere günümüzde arkeolojik kazılardan ele geçen seramik buluntular bütün bu çok çeşitliliğin kanıtıdır.

Seramik vazolar, neolitik çağdan günümüze kadar çeşitli şekillendirme yöntemleri ve dekor teknikleri ile gelişim göstermiştir. Başlangıçta el ile şekillendirilip taş gibi doğal malzemeler ile dekorlanan seramikler, günümüzde 3d yazıcılar ile şekillendirilmektedir. Bu değişim ve ilerlemeyi ele alan bu bildiri de Neolitik dönem seramiklerinden Hitit ve Friglere ardından gelen Roma, Selçuklu ve Osmanlı imparatorluklarına ve en nihayetinde çağdaş Türk seramik sanatına kadar bir seçki sunulmuştur. Konunun çok geniş bir zaman dilimini alması sebebiyle oldukça kısa değinilen her bir dönem çok daha zengin kültürel ve sanatsal altyapıya sahiptir. Seramik vazoların Anadolu topraklarındaki geçmişten geleceğe evrimini ele alan bu çalışmanın kendisinden sonra gelecek olan çalışmalara referans olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Acartürk, B. (2012). Toprağın binlerce yıllık macerası, E. Gürsoy Naskalı ve H. Oytun Altun (ed.) *Kültürümüzde Toprak* içinde (s. 1-17). Acta Turcica, Yıl. IV, Sayı 1, Ocak.

Akurgal, E. (2000). *Anadolu kültür tarihi.* Ankara: Tübitak.

Akurgal, E. (2000). *Anadolu uygarlıkları.* Ankara: Phoenix Yayınevi 3. baskı.

Avinal, S. ve Ergül B. Hikâye anlatım aracı olarak seramik vazolar", Mutlu, H.S. ve Geçen F. (ed.) *Plastik Sanatlar Alanında Seramik ve Cam Üzerine yaklaşımlar 3* içinde (s.129-144). Akademisyen Kitabevi. doi:10.37609/akya.3159.

Çakır, H. İ. (2011). *Arkaik dönem Yunan seramiklerinin incelenmesi ve günümüz yorumlamaları.* Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Afyonkarahisar: Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Seramik Anasanat Dalı.

Çetin, S. (2012). *Anadolu Selçuklu dönemi (geometrik yıldız hayat ağacı, nar ve Rumi) motiflerinin heykel sanatı bağlamında yorumlanması,* Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Kayseri: Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı.

Çil, A. ve Can, E. (2024). Üç Boyutlu Yazıcılarda Seramik Çamurunun Kobalt Oksit ile Renklendirilmesi ve Uygulama Örnekleri, *Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi* Cilt:7, Sayı:16, Ağustos, 1-15.

Erman, D. O. (2012). Türk seramik sanatının gelişimi: toprağın ateşle dansı, E. Gürsoy Naskalı ve H. Oytun Altun (ed.) *Kültürümüzde Toprak* içinde (s. 18-33). Acta Turcica, Yıl. IV, Sayı 1, Ocak. Acta Turcica, Yıl IV, Sayı 1, Ocak.

Gök Gürhan S. (2007) Beylikler ve eski Osmanlı devri çini sanatına kısa bir bakış, Öney G. ve Çobanlı Z. 8 ed). *Anadolu'da Türk Devri Çini ve Seramik Sanatı* içinde (s. 203-211). Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı.

K. Kurt Kırtay, (2023). Türk kültüründe hayat ağacı, bir motif olarak çini ve seramiklerde kullanımı, *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi* (İjhar), vol. 8, no. 2, pp. 129–143, Jun.

Özgüven, S. (2019). 3B baskı ile üretilen seramik vazolar, *Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi Part C: Tasarım ve Teknoloji*, 7(1), 112-122. https://doi.org/10.29109/gujsc.422805

Ünal, S. (2020). Çağların akışında Anadolu pişmiş toprak kültürü. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi* 2(4), 927-956.

Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2023). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Türk Kültürüne Hizmet Vakfı, (2016). *Türk Sanatları "Seramik",* İstanbul: İstanbul Büyük Şehir Belediyesi Kültür A.Ş. Yayınları.

Mutlu, H.S. ve Kanat, S. (2017). Anadolu çanak geleneğinde grafiksel bir üslup: Alev"in çanakları. *Idil Sanat ve Dil Dergisi*, 6 (37), s.2607-2620.

Yoleri, H. ve Öztürk, Ş. (2023). Seramik tekniklerinin kökeni. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 30, s. 57-70. doi:10.17484/yedi.1095330

İnternet Kaynakçası

Türk Dil Kurumu, https://sozluk.gov.tr/ (Erişim Tarihi: 08.09.2025)

Ocaklı, H. (14 Ekim 2023). Medya Günlüğü, *Türkiye'nin Roma mirası.* https://medyagunlugu.com/turkiyenin-roma-mirasi/ (Erişim Tarihi. 11.09.2025)

PROPAGANDA SANATI BAĞLAMINDA SERAMİK PANOLARIN POLİTİK KULLANIMI

Hasan Numan Suçağlar[1]

ÖZET

Sanatın toplumsal ve siyasal yaşamla kurduğu ilişki, tarih boyunca kendini güçlü bir şekilde göstermiştir. Farklı rejimlerde değişen güç dengeleriyle birlikte sanatın propaganda aracı olarak işlevi daha görünür hale gelmiştir. Bu çalışma, 20. yüzyılda Avrupa ve Doğu Avrupa, Orta Asya ve Kafkasya coğrafyalarında üretilmiş seramik panoların propaganda sanatı bağlamındaki politik işlevlerini incelemektedir. Seramik, dayanıklılığı, mimari yüzeylerle bütünleşme kapasitesi ve kamusal alanda sürekli görünürlük sağlamasıyla rejim ideolojilerinin aktarımında tercih edildiği görülmektedir. Araştırmada, ikonografik analiz yöntemiyle Kırgızistan, Gürcistan, Ukrayna ve Almanya'dan seçilmiş seramik duvar panoları incelenmiştir. Farklı coğrafyalarda üretilmiş olmalarına rağmen bu örneklerin, ideolojik söylemleri yansıtmakta olduğu görülmektedir.

Çalışmanın kuramsal temeli propaganda sanatına ilişkin literatüre dayandırılmaktadır. Huby'nin (1972) belirttiği üzere, sanat propaganda ile birleştiğinde estetik kaygıların ötesinde ideolojik bir görev üstlenmektedir. İncelenen panolarda da görüldüğü gibi birlik, emek, ilerleme ve ulusal kimlik temaları, sembolik figürler ve anıtsal düzenlemeler aracılığıyla toplumsal belleğe kazınmış; mekân, bellek ve ideoloji arasında kalıcı bağ kuran politik söylemler içermektedir. Böylece seramik panolar, propaganda sanatının tarihsel ve kültürel bağlamını çözümlemek için önemli bir kaynak niteliği taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Propaganda Sanatı, Seramik Pano, Politika, Kamusal Sanat, Toplumsal Bellek

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Anasanat Dalı, numan.sucaglar@selcuk.edu.tr, 0000-0002-6487-4482

THE POLITICAL USE OF CERAMIC PANELS IN THE CONTEXT OF PROPAGANDA ART

Hasan Numan Suçağlar[2]

ABSTRACT

The relationship between art and socio-political life has manifested itself strongly throughout history. With the shifting power dynamics across different regimes, the function of art as a tool of propaganda has become increasingly visible. This study examines the political functions of ceramic wall panels produced in Europe and Eastern Europe, Central Asia and the Caucasus in the 20th century, in the context of propaganda art. Ceramics seem to have been preferred in the transmission of regime ideologies due to its durability, its capacity to integrate with architectural surfaces and its constant visibility in public spaces. In this research, selected ceramic wall panels from Kyrgyzstan, Georgia, Ukraine, and Germany are analyzed through the method of iconographic analysis. Although these examples were produced in different geographies, they appear to reflect ideological discourses.

The theoretical framework of the study is grounded in the literature on propaganda art. As Huby (1972) points out, when art merges with propaganda, it assumes an ideological function beyond aesthetic concerns. As seen in the examined panels, the themes of unity, labor, progress and national identity are engraved in social memory through symbolic figures and monumental arrangements; they contain political discourses that establish a permanent connection between space, memory and ideology. Thus, ceramic wall panels constitute an important source for analyzing the historical and cultural context of propaganda art.

Keywords: Propaganda Art, Ceramic Wall Panel, Politics, Public Art, Social Memory

[2] Asst. Prof., Selçuk University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramics, numan.sucaglar@selcuk.edu.tr, 0000-0002-6487-4482

GİRİŞ

Sanat, insanlık tarihi boyunca sadece estetik kaygılarla değil toplumsal düzenin inşasında, ideolojik değerlerin aktarımında ve kolektif belleğin şekillendirilmesinde de etkili bir araç olmuştur. Özellikle modern çağda, politik bağlamı öne çıkarak estetik boyutun ötesine geçmiş, iletişim ve yönlendirme işlevi üstlenmiştir. 20. yüzyılın başlarında yaşanan savaşlar, devrimler ve siyasal dönüşümler toplumsal bellekte derin izler bırakmış; bu izler kültürel üretimlerde ve özellikle sanatsal ifadelerde görünür hale gelmiştir (Özer & Canduran, 2022, s. 454). Bu dönemde sanat, iktidarın söylemini kitlesel ölçekte yaymak, rejimin sürekliliğini görünür kılmak ve toplumsal yaşamı ideolojik bir çerçevede yeniden kurgulamak için stratejik bir rol üstlenmiştir.

Propaganda sanatı bağlamında üretilen eserler, kamusal alanla bütünleşen biçimleriyle dikkat çekmiştir. Anıtsal heykeller, duvar resimleri, mozaikler ve seramik panolar, kentsel mekânlarda sağladığı sürekli görünürlük sayesinde ideolojik mesajların topluma nüfuz etmesinde etkili olmuştur. Dayanıklı ve kalıcı yapısı, büyük ölçekli yüzeylere uygulanabilirliği sayesinde iktidarların simgesel temsillerini güçlü biçimde aktarabilmişlerdir. Bu yüzden seramik panolar politik söylemin taşıyıcısı, toplumsal yönlendirme aracı hâline gelmiştir.

Seramik panoların propaganda sanatı içindeki kullanımı belirli rejimlerle sınırlı değildir. Sovyetler Birliği'nde metro istasyonlarını süsleyen seramik kompozisyonlar, Nazi Almanya'sında devlet binalarındaki ideolojik sahneler ve Balkan ülkelerindeki sosyalist dönem panoları farklı uygulama örnekleri olarak öne çıkmaktadır. Bu eserlerin ortak amacı; kitleleri rejimin idealleri etrafında birleştirmek, lider figürlerini yüceltmek ve ideolojik ortak görsel belleği oluşturmaktır. Seramik panolar, mekânsal bağlamları sayesinde gündelik yaşamın doğal bir parçası hâline gelmiş, bireyleri ideolojik mesajlarla sürekli karşı karşıya bırakmıştır.

Öte yandan, seramik panoların politik işlevi yalnızca otoriter rejimlerle sınırlı değildir. Demokratik ya da ulus inşa sürecindeki toplumlarda da kolektif kimliği pekiştiren, toplumsal değerleri görünür kılan ve ulusal birlik duygusunu yansıtan araçlar olarak da işlev görmüşlerdir.

Propaganda Sanatı

Propaganda sanatı, sanatın estetik kaygıların ötesine geçerek toplumsal ya da politik mesajlar iletmek, kamuoyunu yönlendirmek ve belirli ideolojileri meşrulaştırmak amacıyla ortaya çıkmıştır. Bu noktada sanat, bireysel bir ifade biçimi olmaktan çıkarak kitlelerin davranışlarını biçimlendirmeye yönelik stratejik bir araç hâline gelmektedir. Etkisi genellikle doğrudan verilen mesajlarla sınırlı değildir; dolaylı anlatımlar, semboller ve sezgisel yollar aracılığıyla

da toplumsal davranışlar üzerinde güçlü bir etki yaratabilmektedir. Huby'nin (1972) belirttiği gibi, sanat propaganda ile birleştiğinde estetik kaygıların ötesinde ideolojik bir görev üstlenmektedir.

Propaganda sanatının temel özelliği, bilgi aktarmakla yetinmeyip izleyicinin düşünce yapısını, duygusal tepkilerini ve davranış kalıplarını etkilemeye yönelmesidir. Bu etkinin oluşmasında seçici bilgi aktarımı, duygusal çağrışımların öne çıkarılması ve görsel söylemsel araçların yönlendirici biçimde kullanılması belirleyici rol oynamaktadır (Huby, 1972, s. 58–67). Bu bağlamda sanat, kitlelerin düşünsel dünyasına müdahale eden ideolojik bir araç hâline gelebilmektedir.

Sanatın propaganda için bu denli etkili olmasının nedeni, mesajlarını farklı disiplinler ve formlar aracılığıyla iletebilmesidir. Görsel imgeler, heykeller, sinema yapımları ve kitlesel etkinlikler yoluyla geniş kitlelere ulaşabilme potansiyeline sahip olduğu görülmektedir. Estetik unsurların eşlik etmesiyle bu mesajlar daha kalıcı ve güçlü bir etki bırakmaktadır. Dowd (1951, s. 532–546), Fransız Devrimi sırasında sanatın ulusal propaganda amacıyla kullanıldığını vurgulayarak estetik değerlerin politik çıkarlarla nasıl iç içe geçtiğini çarpıcı bir biçimde ortaya koymaktadır.

Genellikle savaşların olduğu dönemlerde propaganda sanatının yoğun şekilde kullanıldığı bilinmektedir. Özellikle I. ve II. Dünya Savaşları'nda sanat; halkı yönlendirme, savaş çabalarına destek sağlama ve düşman algısı oluşturma amacıyla başvurulan başlıca araçlardan birisi olmuştur. Bu dönemlerde üretilen eserlerin önceliği sanatsal yaratımdan çok politik işlevleridir (Ahmed, Fatah ve Ahmed, 2023, s. 54–67). Üstelik propaganda sanatının bu rolü sadece geçmişte kullanılmamış günümüzde de dijital medya aracılığıyla farklı biçimlerde varlığını sürdürmektedir.

Propaganda Sanatının Tarihsel ve Kavramsal Gelişimi

Sanatın propaganda amacıyla kullanımı, belirli bir döneme ya da rejime indirgenemeyecek kadar geniş ve evrensel bir pratiktir. Farklı iktidarlar, farklı tarihsel süreçlerde sanatı toplumsal mühendislik aracı olarak değerlendirmişlerdir. Bu çerçevede Fransız Devrimi, 20. yüzyıl otoriter rejimleri ve modern dönem olmak üzere propaganda sanatının gelişimi üç temel dönemde incelenebilir.

Fransız Devrimi, sanatın kitlesel düzeyde politik bir araç olarak organize biçimde kullanıldığı ilk tarihsel kırılmalardan biridir. Bu dönemde sanat; ulusal birliği sağlamak, devrimci bilinci yaymak ve monarşiye karşı direnişi görselleştirmek gibi işlevler üstlenmiştir. Devrimci temaları

yücelten resimler, heykeller ve gravürler aracılığıyla halk, kolektif bir kimliğe dâhil edilmeye çalışılmıştır. Sanatın bu şekilde seferber edilmesi, onun ideolojik bir araç olarak nasıl işlevselleştirilebileceğini açıkça ortaya koymaktadır (Dowd, 1951, s. 532–546).

20. yüzyılda ise Sovyetler Birliği ve Nazi Almanya'sı örneklerinde propaganda sanatı; afiş, poster, heykel, mimari ve müzik gibi farklı formlara yayılmıştır. Özellikle kamusal alanlarda sürekli görünürlük sağlayan posterler hem devlet politikalarını meşrulaştırmış hem de lider figürlerini yücelterek ideolojinin toplumsal belleğe yerleşmesini sağlamıştır (Boterbloem & Pine, 2025, s. 83–96).

Zákutný'ya (2013) göre hem Nazi Almanyası'nda hem de Stalin dönemi Sovyetler Birliği'nde liderler, ideolojinin kişileşmiş hâli olarak sunulmuş ve toplumun gözünde neredeyse kutsal bir konuma çıkarılmıştır. Bu yüceltme, liderlerin yanılmaz ve sorgulanamaz otoriteler olarak görülmesini sağlamıştır. Propaganda kişisel karizmayı pekiştirmekle kalmamış, kutuplaştırıcı bir strateji de izlemiştir. Hitler, Stalin ve Mussolini gibi figürler posterler, mitingler, filmler ve diğer görsel araçlarla gündelik yaşamda sürekli görünür hâle getirilmiş; böylece lider imgesi neredeyse ilahi bir boyut kazanmıştır. Bu süreçte toplum, "biz" (rejim yanlıları, ulus, işçi sınıfı) ve "onlar" (muhalifler, Yahudiler, Bolşevikler, Batı dünyası ya da düşman ilan edilen diğer gruplar) olarak keskin biçimde ayrıştırılmıştır. "Biz" olarak tanımlanan kitleler rejimin güçlü ve kurtarıcı tarafını temsil ederken, "onlar" sürekli bir tehdit ve bozguncu unsur olarak gösterilmiştir. Bu görsel ve ideolojik manipülasyon, ortak bir düşman algısı etrafında korku, nefret ve aidiyet duygularını harekete geçirerek liderlerin otoritesini güçlendirmiş ve rejimlerin meşruiyetini pekiştirmiştir (Zákutný, 2013, s. 16).

Sanatçıların üretim alanları açısından bakıldığında ise bu dönemde doğrudan ideolojik yönlendirmelerle sınırlandırılmışlardır. Sovyetler Birliği'nde sosyalist realizmin resmi sanat anlayışı olarak benimsenmesi, bağımsız ya da eleştirel üretimleri baskı altına almış; sanatın özgün yönlerini geri plana itmiş, yaratıcı potansiyeli kısıtlamıştır. Böylece sanat, devletin ideolojik aracı haline dönüşmüştür. Benzer şekilde Nazi Almanya'sında da sanat, rejime ait kodları taşıyan bir propaganda aracı hâline gelmiştir. Anıtsal mimari yapılar, kahramanlık temalı resimler, heykeller ve sinema yapıtları aracılığıyla ulusal birlik, disiplin ve Führer kültü sürekli yeniden üretilmiştir (Kovsharova & Kasianova, 2018, s. 206–207). Her iki rejimde de sanatın özerkliği ortadan kalkmış; sanatçılar ya rejimin ideolojik amaçlarına hizmet eden görsel dile mahkûm edilmiş ya da sistemin dışına itilmiştir. Bu durum, otoriter yönetimlerde sanatın siyasal meşruiyetin pekiştirilmesinde önemli bir konumunun olduğunu ortaya koymaktadır.

Günümüzde ise propaganda, totaliter rejimlere özgü bir strateji olmaktan çıkarak demokratik sistemlerde dahi farklı güç odaklarının elinde yeniden biçimlenmektedir. Medya, reklamcılık, dijital sanat ve popüler kültür aracılığıyla yürütülen söylemler, bireylerin tutumlarını etkileyip toplumsal algıları dönüştürmektedir. Bu yeni propaganda biçimleri, açık baskı yerine daha inceltilmiş, dolaylı ve çoğu zaman fark edilmeyen yöntemlerle işlemektedir. Sanat da bu süreçte bazen bilinçli, bazen de dolaylı olarak politik mesajların taşıyıcısı olmaya devam etmektedir. Görüldüğü üzere propaganda sanatı, tarihsel olarak totaliter rejimlerle özdeşleşmiş olsa da günümüzde medya temelli ideolojik yapılarda yeniden şekillenerek varlığını sürdürmektedir (Staal, 2018, s. 212–213).

Propaganda Sanatının Temel Etki Mekanizmaları

Propaganda sanatının ikna potansiyeli sadece görsel unsurlara değil bu unsurların yarattığı psikolojik ve toplumsal sonuçlara da dayanmaktadır. Sanat bu bağlamda duygu, düşünce ve davranışlar üzerinde doğrudan etkileşimde bulunabilecek bir müdahale alanı hâline gelebilmektedir. Otoriter ve totaliter rejimlerde bu etki, görsel sanatlar aracılığıyla sistemli biçimde inşa edilmiştir.

Manipülasyon ise propaganda sanatının en etkili mekanizmalarından biridir. Sanat eserleri; öfke, korku, düşman algısı ya da aşırı milliyetçilik gibi duyguları tetikleyerek kitleleri yönlendirmeyi amaçlamaktadır. Bu yönlendirme, izleyicinin olaylara duygusal tepki vermesini sağlayarak eleştirel düşünmeyi baskılayabilmektedir. Özellikle savaş dönemlerinde üretilen eserlerde düşmanın grotesk[3] biçiminde betimlenmesi, kahraman asker figürlerinin idealleştirilmesi ve ulusal sembollerin abartılı kullanımı sıkça görülmektedir (Jowett & O'Donnell, 2019, s. 13).

Bir diğer strateji ise izleyicinin gerçeklik algısını ve inanç sistemini yeniden yapılandırmaktır. Görselliğin sembolik gücü kullanılarak bireylerin rejimlere, olaylara veya liderlere dair bakış açılarını dönüştürülebilmektedir. Büyük ölçekli seramik duvar panoları gibi mimariyle bütünleşik sanat formları, kamusal alanlarda sürekli göz önünde bulunarak bu algı yönetimini pekiştirmektedir. Kalabalık miting sahneleri, el ele tutuşan işçiler veya tek vücut hâline gelmiş halk figürleri, bireyde yalnız olmadığı hissini destekleyerek onun harekete geçmesini ya da sessiz kalmasını sağlayabilir (Trinh & Truong, 2025, s. 338–381). Bocharov ve Baranova (2025), sanatın inandırıcılığının, kimin tarafından üretildiği ve nasıl sunulduğuyla yakından ilişkili olduğunu vurgular. Baskıcı rejimlerde devletin onayıyla kamu yapıları üzerinde üretilen

[3] Eski Çağ Roma yapılarında bulunan tuhaf, gülünç figürlerden oluşmuş süsleme üslubu (TDK, 2022).

sanat eserleri, kendiliğinden bir meşruiyet kazanırken bu durum mesajların sorgulanmadan kabul edilmesine yol açabilmektedir. Seramik panoların devlet binaları, okullar ve metro istasyonları gibi alanlarda konumlandırılması da bu güven duygusunu görsel olarak pekiştirmektedir.

Propagandanın etkisini artıran bir diğer unsur, mesajların tekrar edilmesi ve sembollerle desteklenmesidir. Aynı figürlerin sürekli yeniden üretilmesi, izleyicide bu görüntülerin zihne yerleşmesine neden olmaktadır. Eserlerde kullanılan motifsel tekrarlar ve benzer figürlerin farklı eserlerde yinelenmesi bu stratejinin parçasıdır (Suvorova, 2020, s. 1593–1594). Son yıllarda ise propaganda sanatının dijital alanlarda da güç kazandığı görülmektedir. Sosyal medya, algoritmalar ve botlar aracılığıyla içerikler büyük bir hızla yayılmakta; yapay zekâ ile üretilen görseller, dijital panolar veya etkileşimli enstalasyonlar aracılığıyla propaganda mekâna bağlı olmaksızın dolaşıma sokulmaktadır (Bocharov & Baranova, 2025, s. 208–218).



Görsel 1. *Alexander Voronin & Sabitzhan Bakashev & Alexey Kamensky & Zaur Khabibulin, "Ala-Too Sineması Merkezi Kabartmaları" (orta bölme), Seramik Duvar Panosu, 100x250 cm, 250x250 cm, 100x250 cm, 1963, Bişkek/Kırgızistan.*

Ala-Too Sineması'nın cephesinde yer alan kabartmalar (Görsel 1), Sovyetler Birliği'nin 1960'larda inşa ettiği kültür yapılarında propaganda ve eğitim işlevinin tipik bir örneğini oluşturmaktadır. Seramik rölyef tekniğiyle üretilen bu panolar, kalıcılıkları ve güçlü görsel etkileri sayesinde kamusal alanda ideolojik mesajların aktarılmasına hizmet etmiştir. Kompozisyonda yer alan yıldız, orak–çekiç ve kadın figürü, sosyalist ideolojinin temel sembollerini yansıtarak kolektif çalışmayı, eğitimi ve barışı simgelemektedir. (Lisa Germany, 2025)



Görsel 2. *Alexander Voronin & Sabitzhan Bakashev & Alexey Kamensky & Zaur Khabibulin, "Ala-Too Sineması Merkezi Kabartmaları" (yan bölmeler), Seramik Duvar Panosu, 100x250 cm, 1963, Bişkek/Kırgızistan.*



Görsel 3. *Ivan Marchuk, "To the Distant Planets", 300 × 700 cm, Seramik Pano, 1971, Bogolyubov Teorik Fizik Enstitüsü/ Feofaniya/ Kiev/ Ukrayna.*

1971'de Kiev yakınlarındaki Bogolyubov Teorik Fizik Enstitüsü için Ivan Marchuk tarafından yapılan *"To the Distant Planets"* (Uzak Gezegenlere) adlı anıtsal seramik pano, Sovyet anıtsal sanatının bilim ve uzayı yücelten ideolojik yönelimini yansıtmaktadır. Yaklaşık 3 x 7 metre boyutlarındaki kompozisyonda, Serhiy Korolyov'un yanı sıra Tsiolkovsky ve Kybalchych gibi bilim insanlarının portreleri yer almaktadır. Bu düzenleme, bilimsel ilerleme ile kolektif ideali birleştirmektedir. Söz konusu eser, 1970'ler Ukrayna'sında anıtsal sanatın modernist estetik ile sosyalist ideolojiyi kaynaştıran tipik örneklerinden biridir (Guide Kyiv, 2023).



Görsel 4. *Galina Zubchenko & Grygoryi Prishedko, "Blacksmiths of the Present", 300 × 1200 cm, Seramik Pano, 1974, Ukrayna Bilimler Akademisi Nükleer Araştırma Enstitüsü / Kiev / Ukrayna.*

1974 yılında Ukrayna Bilimler Akademisi'ne bağlı Kiev Nükleer Araştırma Enstitüsü'nün cephesine uygulanan *"Blacksmiths of the Present"* (Günümüz Demircileri) adlı anıtsal seramik pano, Halyna Zubchenko ve Grigory Pryshedko tarafından yapılmıştır. Kompozisyonun merkezinde yer alan atom çekirdeği motifi, çevresindeki güçlü işçi figürleriyle birlikte dönemin karakteristik propaganda içerikli betimlemelerini yansıtmaktadır. Bu düzenleme, Sovyet ideolojisinin bilim, emek ve teknolojiyi yücelten söylemini somutlaştırmaktadır (Soviet Mosaics in Ukraine, 1974; Atlas Obscura, 2020).



Görsel 5. Josep Renau, *"Einheit der Arbeiterklasse und Gründung der DDR", 350 × 7000 cm, Anıtsal Seramik Pano, 1974, Almanya.*

1974 yılında Doğu Almanya'daki sosyalist reklam estetiğinin dinamik bir ifadesi olarak Halle-Neustadt'ta Josep Renau tarafından yapılmış olan *"Einheit der Arbeiterklasse und Gründung der DDR"* (İşçi Sınıfının Birliği ve DDR'nin Kuruluşu) adlı anıtsal seramik pano, yaklaşık 35 metre yüksekliğinde ve 7 metre genişliğinde olup 11.000'den fazla karo kullanılarak üretilmiştir

(The Art Newspaper, 2023). Kompozisyonun tepesinde Karl Marx'ın portresi işçi figürleriyle birlikte yer almakta, böylece işçi sınıfının birlikteliği ve DDR'nin kuruluş ideolojisi propaganda söylemiyle vurgulanmaktadır (Fotostrasse, 2024).



Görsel 6. *Bernard (Franz) Nebieridze & Vazha Kutateladze & Temur Zhorzholiani, "Kutaisi Central Market", 217 m², Anıtsal Seramik Duvar Panosu Pano, 1985, Kutaisi / Gürcistan.*

1985 yılında Gürcistan'ın Kutaisi kentinde inşa edilen *"Kutaisi Central Market"* (Kutaisi Merkez Pazarı) seramik rölyef duvarı, Bernard Franz Nebieridze, Vazha Kutateladze ve Temur Zhorzholiani'nin ortak çalışmasıdır. Yaklaşık 217 m²'lik yüzeyiyle dikkat çeken bu anıtsal pano, Gürcü tarihine ait sahneleri, yerel motifleri ve işçi–köylü figürlerini bir araya getirerek sosyalist ideoloji ile ulusal kimliği aynı bağlamda görünür kılmaktadır. Kabartmalar, bir yandan halkın tarihsel ve kültürel belleğini yansıtırken diğer yandan sosyalist değerleri güçlendiren bir görsel söylem üretmektedir (PublicDelivery, 2025).

SONUÇ

Bu çalışma, 20. yüzyılda farklı coğrafyalarda üretilmiş seramik panoların propaganda sanatında nasıl konumlandığı ele alınmıştır. Seramik panoların dayanıklı yapısı ve mimari yüzeylerle kurduğu güçlü bağ sayesinde ideolojik söylemleri sanat yoluyla görünür hale getirmiştir. İncelenen örneklerin farklı ideolojik söylemler altında üretilmiş olmalarına rağmen ortak propaganda temalarında buluşabildikleri gözlemlenmiştir. Kırgızistan'daki Ala-Too Sineması cephesinde sosyalist sembollerle eğitimi ve kolektif çalışmayı öne çıkaran düzenlemeler, Ukrayna'da *To the Distant Planets* panosunda bilimin ve uzayın ilerleme idealiyle ilişkilendirilmesi, yine Kiev'deki *Blacksmiths of the Present* eserinde emek ve teknolojinin yüceltilmesi, Almanya'da Josep Renau'nun DDR'nin kuruluşunu betimleyen dev ölçekli panosunda işçi sınıfı birliği, Gürcistan'daki *Kutaisi Central Market* rölyefinde ise ulusal kimlikle sosyalist ideolojinin iç içe geçirilmesi işlenen konu hakkında somut örnekler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu örneklerde propaganda sanatının işleyiş mekanizmaları açık bir

şekilde kendini göstermektedir. Tekrar eden semboller, anıtsal ölçekte kurgulanan kompozisyonlar, idealize edilmiş figürler ve kamusal alanlarda süreklilik kazanan görsel varlık, bireylerin düşünsel dünyasını yönlendirmede kullanılan başlıca stratejiler olarak öne çıkmaktadır. Bu görsel stratejiler, izleyicinin algısını manipüle ederek belirli duygu ve düşüncelere yönlendirilmesini de sağlamıştır. Sanatçılar çoğu zaman rejimlerin ideolojik sınırları içerisinde üretim yapmaya zorlanmış; yapılan eserler sanatsal özerklikten ziyade iktidarın sürekliliğini meşrulaştıran ve manipülatif bir işlev üstlenen politik söylemlerin taşıyıcılarına dönüşmüştür. Propaganda sanatı üzerine yapılan çalışmaların genellikle poster, afiş, heykel ve duvar resimleri üzerinden kısıtlı kalmış olması dikkate alındığında, bu çalışmanın seramik panoları odağa alması literatüre özgün bir katkı sağlamaktadır. Bu sebeplerden dolayı ideolojiyi mekâna ve toplumsal belleğe kazıyan seramik, özgün bir kamusal sanat formu olarak değerlendirilmiştir. Bu yönüyle çalışma hem sanat tarihi hem de kültürel bellek araştırmaları için dikkate değer bir kaynak niteliği taşıyabileceği düşünülmektedir. Sonuç olarak 20. yüzyılın farklı coğrafyalarından seçilen bu örnekler, seramik panoların propaganda sanatı bağlamında estetik kaygılardan öte politik ve ideolojik bir işlev üstlendiğini ortaya koymaktadır. Bu eserler, geçmişteki rejimlerin toplumu yönlendirme stratejilerini anlamamıza yardımcı olduğu gibi sanatın toplumsal bellekte nasıl kalıcı bir iz bıraktığını da gözler önüne sermektedir.

KAYNAKÇA

Ahmed, A. B., Fatah, S. N., & Ahmed, A. A. (2023). From brushstrokes to pixels: Analyzing the evolution of political propaganda in visual media. *Journal of Philology and Educational Sciences, 2*(1), 54–67. Doi:10.53898/jpes2023215

Bocharov, I. I., & Baranova, E. A. (2025, Nisan). Mechanisms for constructing propaganda messages in the media. *Litera, (4),* 208–218. Doi:10.25136/2409-8698.2025.4.74097

Boterbloem, K., & Pine, L. (2025). *Soviet and Nazi posters: Propaganda and policies*. London: Bloomsbury Academic. Doi:10.5040/9781350399488

Dowd, D. L. (1951). Art as national propaganda in the French Revolution. *Public Opinion Quarterly, 15*(3), 532–546. Doi:10.1086/266333

Huby, P. M. (1972). Art, propaganda and censorship. In *Plato and modern morality* (ss. 58–67). London: Springer. Doi:10.1007/978-1-349-01079-0_7

Jowett, G. S., & O'Donnell, V. (2019). *Propaganda & persuasion* (7. Baskı). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Kovsharova, O., & Kasianova, N. (2018). *Плакатна графіка міжвоєнної доби в радянській Україні* [Poster graphics of the interwar period in Soviet Ukraine]. *Історичні і політологічні дослідження [Historical and Political Research], 1*(62), 204–210. Doi:10.31558/2079-1828.2018.1.14

Özer, R. T. B., & Canduran, K. (2022). Gerçeküstücü çağdaş seramik formlarda mitolojik bir öğe: Minotaur. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 12*(2), 453–468.

Staal, J. (2018). *Propaganda art from the 20th to the 21st century* (Doktora tezi, Leiden University). Leiden University Repository. Erişim adresi: https://scholarlypublications.universiteitleiden.nl/access/item%3A2949938/view

Suvorova, A. (2020). Alexander Lobanov: The reception of the political in Soviet outsider art. *Quaestio Rossica, 8*(5), 1581–1596. Doi:10.15826/qr.2020.5.546

Trinh, M. D., & Truong, M. T. (2025). A warning from above: How authoritarian anti-protest propaganda works. *World Politics, 77*(2), 338–381. Doi:10.1353/wp. 2025.a957997

Zákutný, P. (2013). *Totalitarian regimes in Europe in the 20th century* (Doktora Tezi, Tomas Bata University). DSpace Repository. Erişim adresi: http://hdl.handle.net/10563/28148

İnternet Kaynakçası

Atlas Obscura. (2020, 12 Ağustos). Preserving Ukraine's Soviet past, one mosaic at a time. Erişim adresi: https://www.atlasobscura.com/articles/preserving-ukraine-soviet-history-mosaics

Fotostrasse. (2024). Halle, Almanya'daki Josep Renau'nun sosyalist mozaiği. Erişim adresi: https://fotostrasse.com

Germany, L. (tarihsiz). Bishkek mosaic walking tour. *Lisa Germany.* Erişim tarihi: 2025. Erişim adresi: https://lisagermany.com/bishkek-mosaic-walking-tour

PublicDelivery. (2025, 16 Nisan). The market relief of Kutaisi – The largest of the Soviet Union. *PublicDelivery.* Erişim adresi: https://publicdelivery.org/kutaisi-market-relief/

Soviet Mosaics in Ukraine. (1974). Blacksmiths of the present. Institute of Nuclear Research, Kyiv. Erişim adresi: https://sovietmosaicsinukraine.org/en/mosaic/81

The Art Newspaper. (2023, 18 Ağustos). Halle'deki Josep Renau'nun sosyalist mozaiği eski ihtişamına kavuşturuldu. Erişim adresi: https://www.theartnewspaper.com

Görsel Kaynakçası

Görsel 1. https://arman.urbanforum.kz/arman-konstantinov-language [Erişim Tarihi: 02.08.2025]

Görsel 2. https://arman.urbanforum.kz/arman-konstantinov-language [Erişim Tarihi: 02.08.2025]

Görsel 3. https://guide.kyivcity.gov.ua/en/places/keramichne-panno-do-dalekykh-planet?utm [Erişim Tarihi: 06.08.2025]

Görsel 4. https://www.atlasobscura.com/articles/preserving-ukraine-soviet-history-mosaics [Erişim Tarihi: 07.08.2025]

Görsel 5. https://gdrobjectified.wordpress.com/2013/02/22/halle-neustadt [Erişim Tarihi: 10.08.2025]

Görsel 6. https://www.flickr.com/photos/ste_peg/50895179137 [Erişim Tarihi: 11.08.2025]

BELLEK VE DUYUSAL DENEYİMLER ÜZERİNDEN NOSTALJİK SERAMİK OBJELER

Didar Ezgi Özdağ [1]

ÖZET

İnsanın hayat yolculuğu farklı ve eşsiz deneyimler içermektedir. Bu deneyimlerin ve bilgilerin hatırlanabilen, depolanabilen ve geri çağrılabilen tanımına hafıza ya da bellek denilmektedir. Bellek insana, geçmiş deneyimlerini hatırlama, tanıma, öğrenme ve bilgiyi kullanabilme yeteneği sağlamaktadır. Hafıza oluşumun da üç ana basamak vardır. Bu basamaklar; Kodlama, tekrarlama ve hatırlamadır. Kodlama, dikkatin odaklanması, bilginin anlamlı bir şekilde işlenmesi ve bağlantıların kurulmasıdır. Tekrarlama ise bilgilerin teker teker gözden geçirilmesi, bilgilerin anlamlı bir şekilde ilişkilendirilmesidir. Son olarak, kodlanmış ve tekrarlanan bilgiler hatırlama ile kalıcı hale getirilmektedir. Bu üç basamak hafızanın oluşumunda önemli bir rol oynamaktadır. Öte yandan, duyusal deneyimleri en çok kullandığımız alanlardan birisi sanattır. Sanatın çok duyusal doğası, izleyicinin bir sanat eserini algılama biçimini anlamak açısından oldukça geniş ve etkileyici bir çerçeve sunmaktadır. Sanat eserleri, yalnızca görsel olarak değil aynı zamanda dokunsal, işitsel ve kokusal bir deneyim sunabilmektedir. Örneğin; seramik sanatının üretim sürecinde yaşanılan duyusal deneyimler izleyicide bellek üzerinden geçmişten gelen bir bağ oluşturabilmektedir. Seramik uzun yaşanmışlığı ile bellek yolculuğunda benzersiz bir etkiye sahiptir. Pişirim öncesinde kilin kendisine has rengi, kokusu ve dokusu, pişirim sonrası ise kullanım amacına uygun olarak şekillenerek tüm duyu organlarına hitap etmesi onu diğer sanat dallarından özellikli bir şekilde ayırmaktadır. Örneğin; geçmişe uzanan bellek yolculuğunda seramik bir obje izleyicide nostaljik bir etki yaratabilmektedir. Bu çalışma ile birlikte, Geçmişten günümüze bellek ve duyusal deneyimler kuramsal yaklaşımlar, sanatta duyusal deneyimler ve temsili olarak seçilen seramik objeler üzerinden ele alınmıştır. Araştırmada doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Araştırmadan elde edilen veriler tartışma ve sonuç kısmında ayrıntılı bir şekilde ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Bellek, Duyusal Deneyim, Bellek ve Duyusal Deneyim, Seramik, Nostaljik Seramik Obje.

[1] Arş. Gör. Dr. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, deozdag@gmail.com, 0000-0002-3126-4485

NOSTALGIC CERAMIC OBJECTS THROUGH MEMORY AND SENSORY EXPERIENCES

Didar Ezgi Özdağ[2]

ABSTRACT

The human journey of life includes unique experiences. The definition of these experiences and information that can be remember, stored and recalled is called memory or recollection. Memory provides people with the ability to remember, recognize, learn and use information from past experiences. There are three main steps in memory formation. These steps are encoding, repetition and recall. Encoding is the focusing of attention, meaningful processing of information and the establishment of connections. Repetition is the reviewing of information one by one and associating information in a meaningful way. Finally, encoded and repeated information is made permanent through recall. These three steps play an important role in the formation of memory. On the other hand, one of the fields where we use sensory experiences the most is art. The multisensory nature of art provides a broad and fascinating framework for understanding the way a viewer perceives a work of art. Works of art can offer not only a visual but also a tactile, auditory and olfactory experience. For example; the sensory experiences experienced during the production process of ceramic art can create a connection from the past through memory in the viewer. Ceramics has a unique effect on the journey of memory with its longevity. The unique color, smell and texture of the clay before firing, and the fact that it appeals to all sensory organs after firing by being shaped in accordance with the purpose of use, make it a unique art form in other arts.

Keywords: Memory, Sensory Experience, Memory and Sensory Experience, Ceramics, Nostalgic Ceramic Object.

[2] Research Assistant Dr., Muğla Sıtkı Koçman University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramics, deozdag@gmail.com, 0000-0002-3126-4485.

GİRİŞ

“İnsanın yaşam yolculuğu, bireysel ve toplumsal deneyimlerle şekillenen, çok katmanlı ve benzersiz bir süreçtir; bu yolculukta edinilen her deneyim, zihinde depolanabilir, hatırlanabilir ve anlamlandırılabilir bir bilgi birikimi oluşturmaktadır. İnsan, geçmişte yaşadığı olayları hatırlayarak öğrenir, tanır ve geleceğe yönelik davranışlarını biçimlendirir; işte bu yetenek, hafıza ya da bellek olarak tanımlanmaktadır. Bellek yalnızca geçmişin kaydı değil, aynı zamanda bireyin duyusal algıları ve deneyimleri aracılığıyla yeniden kurgulanabilen, dinamik bir süreçtir. Hafızanın oluşumunda üç temel basamak öne çıkmaktadır: kodlama, tekrarlama ve hatırlama. Kodlama, bilginin dikkatle işlenmesi, anlamlı bağlantılar kurulması ve zihinde organize edilmesini ifade etmektedir. Tekrarlama, bilgilerin gözden geçirilmesi, ilişkilendirilmesi ve pekiştirilmesini sağlamaktadır. Hatırlama ise kodlanmış ve tekrarlanmış bilgilerin kalıcı hâle gelmesini mümkün kılmaktadır. Bu süreç, bireyin geçmiş deneyimleri ile kurduğu bağın ve yaşadığı dünyayı anlamlandırma kapasitesinin temelini oluşturmaktadır. Duyusal deneyimler, özellikle sanat alanında bu hafıza sürecini doğrudan etkileyebilmektedir. Sanatın çok duyusal doğası, izleyicinin bir eserle etkileşimini derinleştirmekte; görsel algının yanı sıra dokunma, işitme ve koku gibi duyular, izleyicide geçmiş deneyimlerle ilişkili bir bellek yolculuğu başlatabilmektedir. Seramik sanatında ise kilin kendine özgü rengi, dokusu ve kokusu, üretim süreci boyunca yaşanan fiziksel deneyimlerle birleşerek izleyicide hem somut hem de duygusal bir hafıza etkisi yaratmaktadır. Pişirim sonrası şekillenen seramik objeler, işlevsellikleri ve estetik nitelikleriyle tüm duyulara hitap ederek, izleyiciyi geçmişe uzanan bir nostalji yolculuğuna davet etmektedir.

Bellek ve Hafıza Kavramı

Bellek ve hafıza, yalnızca geçmişin depolandığı bir arşiv değil, aynı zamanda şimdinin kimliğini şekillendiren, geleceğe yön veren dinamik bir yapıdır. İnsan zihni, belleği aracılığıyla zamanı kat etmekte, geçmişin izlerini şimdiye taşımakta ve onları yeniden yorumlayarak geleceğe dair projeksiyonlar kurmaktadır. Bu anlamda bellek, düz bir kayıt mekanizmasından ziyade sürekli yeniden yazılan, silinen ve dönüştürülen bir yapıdır.

Bellek, bir “nehir” metaforuyla açıklanabilmektedir. Su, yatağında sürekli akarken, hem geçmişten getirdiği izleri taşımakta hem de yeni kollarla beslenerek değişmektedir. Hafıza ise bu nehrin kıyısında duran gözlemcidir; akışı yorumlar, bazı ayrıntıları seçip hatırlar, bazılarını ise gözden kaçırır. Böylece hafıza, bireysel ve kolektif düzeyde bir “seçici inşa” süreci olarak karşımıza çıkmaktadır.

Maurice Halbwachs'ın (1992) belirttiği gibi, "hatırlama bireysel bir edim değil, toplumsal çerçeveler içinde gerçekleşen bir eylemdir." Yani insan hafızası, kültürel, mekânsal ve sosyal bağlamlardan bağımsız düşünülemez. Bu bakış açısı, belleği yalnızca kişisel bir içsel süreçten çıkararak toplumsal bir olguya dönüştürmektedir.

Paul Ricoeur (2004) ise belleği etik bir sorumluluk alanı olarak ele almaktadır. "Hatırlamak, yalnızca geçmişin kaydını tutmak değil, unutulmuş olanın yükünü taşımaktır." Bu vurgu, hafızayı bir tür vicdani alan haline getirmekte; unutmanın bazen bilinçli, bazen zorunlu, bazen de toplumsal baskılarla şekillendiğini ortaya koymaktadır.

Jan Assmann (2011) bellek ile kültürel hafıza arasındaki ayrımı yaparak, bireyin kısa ömürlü anılarından ziyade kolektif düzeyde kuşaktan kuşağa aktarılan hafıza biçimlerine dikkat çekmektedir. Ona göre "kültürel bellek, yazı, ritüel ve imgeler aracılığıyla kurumsallaşmakta ve uzun süreli bir kimlik inşa etmektedir." Bu durum, sanatın belleğin taşıyıcısı rolünü üstlenmesini de açıklamaktadır.

Sanat bağlamında bellek, nesnelerde, imgelerde ve ritüellerde somutlaşarak zamanın katmanlarını görünür kılmaktadır. Connerton'un (1989) ifade ettiği gibi, toplumlar yalnızca yazılı belgelerle değil, bedenlerin, ritüellerin ve nesnelerin hafızasıyla da geçmişi hatırlamaktadır. Bu nedenle bir seramik objeye, bir duvar yazısına veya bir melodinin yankısına sinmiş olan bellek, bireysel hafızadan sıyrılarak kolektif bir mirasa dönüşmektedir.

Sonuç olarak bellek ve hafıza, zamanın donmuş izleri değil, sürekli yeniden üretilen bir varoluş pratiğidir. Bellek, insanı hem bireysel kimliğine bağlayan hem de toplumsal aidiyetlere kenetleyen bir köprü işlevi görürken, hafıza bu köprünün üzerinde yürüyen özneye düşünsel ve duygusal bir yön tayin etmektedir.

Duyusal Deneyimler ve Bellek İlişkisi

Bellek, zihinsel bir kayıt defteri olmanın ötesinde, duyular aracılığıyla işleyen bedensel bir alan olarak adlandırılabilmektedir. İnsan geçmişini yalnızca düşünsel bir hatırlama yoluyla değil, bedeninde taşıdığı izler ve duyular aracılığıyla yeniden kurmaktadır. Bu bağlamda duyusal deneyimler, belleğin en güçlü tetikleyicileri arasında yer almaktadır.

Koku, tat, dokunma, işitme ve görme gibi duyular, belleğin farklı katmanlarını harekete geçirmektedir. Marcel Proust'un ünlü "Madlen kurabiyesi" sahnesi, bu ilişkinin klasik örneklerinden biridir. Küçük bir tat ve koku deneyimi, çocukluk anılarının bütün bir panoramasını açığa çıkarmaktadır (Proust, 1913). Bu örnek, belleğin doğrusal bir kronolojiye

bağlı olmadığını; duyuların aracılığıyla ani, beklenmedik ve yoğun biçimlerde canlandığını göstermektedir.

Nörobilim araştırmaları da bu sezgiyi doğrulamaktadır. Özellikle koku ve tat duyularının beyinde hipokampüs ve amigdala ile doğrudan bağlantılı olması, bu duyuların bellekle sıkı bir ilişki içinde olduğunu kanıtlamaktadır (Herz, 2016). Bu nedenle kokular ve tatlar, çoğu zaman görsel imgelerden daha güçlü bir biçimde geçmişi çağrıştırmaktadır.

Maurice Halbwachs (1992), bellek süreçlerinin bireysel olmaktan çok toplumsal olduğunu ileri sürmektedir. Bu noktada duyusal deneyimler, toplumsal çerçevelerle birleşerek kolektif bir hafıza yaratmaktadır. Örneğin ortak yemek kültürleri, dinsel ritüellerde kullanılan kokular veya belirli mekânların akustik özellikleri, bireylerin yalnızca kişisel değil, toplumsal olarak da hatırlamasına aracılık etmektedir.

Paul Connerton (1989), belleğin bedensel ve ritüel boyutuna dikkat çekmektedir. Toplumlar, geçmişlerini bedenler aracılığıyla hatırlamaktadır. Burada özellikle dokunsal ve kinestetik deneyimler öne çıkmaktadır. Bir toplumun ortak hareketleri, ritüellerdeki bedensel tekrarlar ya da günlük alışkanlıklar, belleğin duyusal olarak yeniden üretilmesini sağlamaktadır. Fenomenoloji geleneğinde Merleau-Ponty (1962), algıyı, hafızanın temel koşulu olarak ele almaktadır. Ona göre algı, yalnızca şimdiki anı kavramak değil, geçmişin duyusal izlerini de sürekli yeniden çağıran bir süreçtir. Bellek bu anlamda zihinsel bir "arşiv" değil; algının sürekliliğiyle birlikte yaşayan bedensel bir zaman katmanıdır.

Sanat alanında ise duyusal deneyimlerin belleği tetikleyici rolü özellikle dikkat çekmektedir. Seramik sanatında yüzeyin dokunsal yapısı, izleyicide yalnızca estetik değil, aynı zamanda duygusal ve bedensel bir hatırlama süreci yaratmaktadır. Bir seramiğin pürüzlü yüzeyi, dokunulduğunda çocuklukta elde yoğrulan çamuru hatırlatabilir; çatlaklı bir sır tabakası, zamana ve yıpranmaya dair kolektif bir hafızayı tetikleyebilir. Aynı şekilde mekânın akustiği, taşın serinliği ya da kilin kokusu; belleği duyusal deneyimlerin aracılığıyla harekete geçirebilir.

Bu nedenle duyusal deneyimler, belleğin yalnızca geçmişi saklayan bir alan olmadığını, aynı zamanda şimdiyi ve geleceği şekillendiren yaratıcı bir süreç olduğunu ortaya koymaktadır. Bellek, duyular aracılığıyla sürekli yeniden yazılmakta; bireysel hatırlama toplumsal katmanlarla birleşerek kolektif bir hafızaya dönüşmektedir.

Sanat ve Duyusal Deneyimler

Sanat, tarih boyunca yalnızca görsel bir temsil alanı değil, aynı zamanda duyuların bütününü harekete geçiren çok katmanlı bir deneyim alanı olmuştur. Renk, doku, ses, koku ve mekân

algısı; sanat eserinin izleyicide yarattığı etkinin temel bileşenleridir. Bu nedenle sanatın estetik boyutu, salt görsel hazla sınırlanamaz; o, duyuların iç içe geçtiği çok duyulu bir deneyimdir.

Aristoteles'in *Poetika*'sında belirttiği gibi sanat, insanın doğasında bulunan "mimesis" yeteneğine dayanmaktadır. Ancak bu taklit yalnızca görsel değildir; sesin, ritmin, hareketin ve duyusal armonilerin taklidini de içermektedir. Modern estetik kuramcıları ise sanatın duyulara doğrudan hitap eden doğasını daha da açmışlardır. Walter Benjamin (1936), mekanik yeniden üretim çağında sanat eserinin aurasın'dan söz ederken, bu aurayı oluşturan şeyin yalnızca görsellik değil, eserin mekânsal, dokunsal ve bedensel olarak deneyimlenmesi olduğunu vurgulamaktadır.

Duyusal deneyimlerin sanatta en güçlü biçimde hissedildiği alanlardan biri dokunsallıktır. Richard Shusterman (2008), *Somaesthetics* kavramıyla estetik deneyimi yalnızca zihinsel bir yargı değil, bedenin duyularıyla katıldığı bir yaşantı olarak tanımlamaktadır. Seramik, tekstil, heykel gibi disiplinler, malzemenin dokusu ve ağırlığıyla izleyiciyi duyusal bir ilişkiye davet etmektedir. Bu anlamda sanat, yalnızca göze değil, ele, deriye ve hatta kokuya hitap eden bir alan haline gelmiştir.

Sanat ve duyular arasındaki ilişki, yalnızca hatırlama değil, aynı zamanda dönüştürme potansiyeli de taşımaktadır. Merleau-Ponty (1962), algının "dünyaya açılan bir beden" aracılığıyla kurulduğunu söylemiştir. Sanat eseri de bu bedensel açılımın somutlaştığı bir deneyimdir; duyular aracılığıyla yalnızca geçmişi değil, şimdiyi ve geleceği de algısal olarak inşa etmektedir.

Sonuç olarak sanat, duyuların katılımı olmaksızın eksik kalan bir deneyimdir. Duyusal deneyimler, sanatın estetik değerini yalnızca görmekten öteye taşımaz aynı zamanda bedensel, duygusal ve belleksel katmanlarla bütünlemektedir. Böylece sanat, duyular aracılığıyla bireysel hafızaları kolektif bir paylaşıma, estetik deneyimleri ise varoluşsal bir yoğunluğa dönüştürmektedir.

Seramik Sanatında Duyumsal Deneyimler Ve Nostaljik Seramik Objeler

Seramik, doğası gereği duyularla en yoğun ilişki kurulan sanat dallarından birisidir. Kilin yoğrulma süreci, kişinin çamurla kurduğu doğrudan temas, ısının biçim verici etkisi ve pişirme sırasında ortaya çıkan koku; seramiği yalnızca görsel değil, çok duyulu bir deneyim alanı haline getirmektedir. Bu nedenle seramik objeler, izleyiciyi yalnızca göz aracılığıyla değil, bedenin tüm algı kanallarıyla geçmişe ve belleğe bağlamaktadır.

Duyusal deneyimlerin bellekle sıkı bağı, seramik sanatında özellikle "nostaljik objeler" aracılığıyla görünür hale gelmektedir. Proust'un (1913) "madlen kurabiyesi" metaforunda olduğu gibi, seramik bir fincanın ağırlığı, bir tabaktaki çatlağın dokusu ya da sırın çatırdayan yüzeyi; çocuklukta kullanılan ev eşyalarının, aile sofralarının ya da kaybolmuş mekânların hatırasını uyandırabilmektedir. Böylece seramik, bedensel hafıza ile kültürel belleğin kesiştiği bir taşıyıcı haline gelmektedir.

Toplumlar, geçmişlerini bedenler aracılığıyla hatırlamaktadır (Connerton, 1989, s. 72). Seramikteki dokunsal deneyim, yalnızca bireysel bir nostaljiyi değil; aynı zamanda kolektif hafızayı da canlandırmaktadır. Anadolu'daki çömlekçilik geleneği, Japon Kurinuki tekniği ya da Akdeniz mutfak kültüründe kullanılan seramik kaplar, nesiller boyunca aktarılan duyusal deneyimlerle bugüne ulaşmaktadır. Dokunulduğunda, bakıldığında ya da kullanıldığında bu objeler, geçmişin ritüellerini ve toplumsal hafızasını yeniden yaşatmaktadır.

Jan Assmann'ın (2011) "kültürel bellek" kavramı, bu süreci açıklamak için elverişlidir. Ona göre kültürel bellek, yalnızca metinlerde değil; ritüellerde, nesnelerde ve duyusal deneyimlerde somutlaşmaktadır. Seramik objeler, bu bağlamda kültürel belleğin maddi temsilcileri olarak işlev görmektedir. Geçmişten kalan bir çini tabağın yüzeyindeki motif, yalnızca estetik bir dekor değil; aynı zamanda tarihsel bir hatırlamanın duyusal taşıyıcısıdır.

Nostaljik seramik objeler, aynı zamanda "zamansallık" hissini de güçlendirmektedir. Bir seramiğin yüzeyindeki çatlak, pişirme sırasında oluşan deformasyon ya da sırın yaşlanması, zamanın maddede bıraktığı izlerdir. Walter Benjamin'in (1936) "Auranın" tanımında belirttiği gibi, sanat eserinin eşsizliği, izleyicide duyusal ve tarihsel bir bağ kurmaktadır. Seramik, bu anlamda yalnızca bir estetik nesne değil; geçmişle şimdi arasında dokunsal, görsel ve hatta kokusal köprüler kuran bir hafıza mekânıdır.

Sonuç olarak seramik sanatında duyumsal deneyimler, nostaljik objelerin belleği tetiklemesiyle birleşmektedir. Bu objeler, bireysel hatırlamaları kültürel katmanlarla iç içe geçirerek geçmişin duyusal izlerini bugüne taşımaktadır. Böylece seramik, yalnızca estetik bir ifade alanı değil; belleğin, duyuların ve nostaljinin birleştiği bir varoluş mekânına dönüşmektedir.

Geçmişten günümüze sanatçılar, seramiği yalnızca görsel olarak değil, dokunsal, duyusal ve belleğe dayalı nostaljik bir deneyim olarak ele almışlardır. Örneğin; Zehra Çobanlı gerçekten nostalji, gelenek ve çağdaş seramik dili arasında çok güçlü bir köprü kurmaktadır.

Çobanlı, eserlerinde çoğunlukla geleneksel seramik teknikleri ile çağdaş ifade biçimlerini bir araya getirmektedir. Onun sanatı, geçmişle bugünü buluştururken, izleyicide nostaljik bir duygulanım yaratmaktadır. Sanatçının seramiklerinde dikkat çeken en önemli öğelerden biri, kültürel belleği fragmana dönüştürmesidir. Çoğu eserinde eski kaplar, kırık yüzeyler ve katmanlı dokular, geçmişin bir "anı nesnesi" olarak yeniden karşımıza çıkmaktadır. Bu yönüyle eserleri, hem bireysel bellek hem de kolektif bellek üzerinden okunabilmektedir.

Örneğin onun bazı işlerindeki yüzey çatlakları ve aşınmalar, zamanın geçişini ve kaybın izini anlatmaktadır. Böylece sanatçı, seramik objeyi yalnızca estetik bir nesne olmaktan çıkarıp, hafızayı taşıyan bir bellek taşıyıcısına dönüştürmektedir. Çobanlı 'nın *Natürmort* isimli çalışması, klasik resim geleneğindeki "natürmort" (still life) kavramını seramik üzerinden yeniden yorumlamaktadır. Geleneksel natürmortlarda genellikle meyveler, çiçekler, masa üzerindeki gündelik nesneler bulunmaktadır. Çobanlı ise bu alışılmış formu bozmakta ve "anıların kırıntılarını" çağrıştıran parçaları farklı bir şekilde izleyiciye sunmaktadır.



Görsel 1. *Zehra Çobanlı, Natürmort, Seramik, 2024, Türkiye*

Diğer sanatçı Elif Ağatekin 'dir. Onun çalışmaları özellikle "anılar, kimlik ve toplumsal hafıza" bağlamında çok güçlü bir şekilde okunabilmektedir. Yüzeyde kullandığı parçalı formlar, doku katmanları ve figüratif anlatımlar; hem duyusal bir deneyim yaratmakta hem de nostaljik çağrışımlar barındırmaktadır. Çalışmalarında parçalanmışlık, aidiyet, bireysel ve kolektif bellek temaları vardır. Seramik malzemenin dokusunu, çatlaklarını ve yüzeyini, tıpkı hatıralar gibi "eksik ve kırılgan" bir duyumsallıkla işlemektedir. İzleyicide çocukluk, aile, toplumsal kimlik gibi nostaljik duygular uyandırmaktadır. Ayrıca kullandığı renkler ve biçimler, sıradan

gündelik nesnelerin bile bellek taşıyıcılarına dönüşebileceğini göstermektedir. "Elif Ağatekin'in seramiklerinde malzemenin kırılganlığı, bireysel ve kolektif belleğin kırılgan yapısına paralel bir duyumsal deneyim sunmaktadır. Ağatekin'in eserleri, izleyicide yalnızca görsel değil, dokunsal ve duygusal bir nostalji hissi uyandırarak, belleğin sanat aracılığıyla nasıl somutlaşabileceğini göstermektedir. Ağatekin'in Mavi Yuva adlı seramik yerleştirmesi, hem biçim hem kavram düzleminde çocukluğa, aidiyete ve duyusal hatırlamaya odaklanmaktadır. İsminin taşıdığı "yuva" sözcüğü, yalnızca bir mekânı değil; duygusal bir sıcaklığı, korunma hissini, "ait olma" arzusunu çağrıştırmaktadır. "Mavi" ise bu duygusal sığınağa melankolik ama huzurlu bir ton kazandırmaktadır.



Görsel 2. *Elif Ağatekin, Mavi Yuva, Farklı bünyelerdeki seramik parçaları ile asamblaj, 2017, Türkiye*.

Çalışmalarında nostaljiyi en keskin kullananlardan birisi Grayson Perry'dir. Onun çalışmalarında geçmişin hatıraları masum değildir. Yani "nostaljik seramik obje" Perry'de hem bir hatırlama aracıdır hem de bir itiraftır. Perry, vazolarına kendi geçmişini, çocukluk travmalarını, cinsiyet kimliğini ve İngiliz toplumunun bastırılmış yüzünü işlemektedir. Bir başka ifade ile onda sadece bir yüzey değil, bir hafıza defteridir. Perry'nin nostaljisi tatlı bir özlem değildir, travmatik bir yeniden ziyarettir. Örneğin çocukluğundaki orta sınıf İngiliz ev dekorlarını, duvar kâğıtlarını, kilimleri seramik yüzeylere taşımaktadır. Fakat bu desenler güvenli değildir, ironik, grotesk, bazen mizahi bir mesafeyle ele alınmıştır. Sanatçının "Günlerin Haritası Tabağı" (A Map of Days- Plate) isimli çalışmasında klasik İngiliz porselen tabağını kullanmıştır. Bu çalışma, Victoria dönemi evlerinin duvarlarını süsleyen "anı ve statü nesnelerini çağrıştırmaktadır. Bu yönüyle eser, ev içi nostaljinin sembolü olan bir nesne üzerinden kişisel tarih ve toplumsal kimlik üzerine ironik bir sorgulama yürütmektedir. Yani form, "tanıdık" ama içeriği rahatsız edici; tam bir bellek çelişkisidir.



Görsel 3. *Grayson Perry, A Maps Of Days- Plate, 2013, İngiltere.*

Diğer taraftan Hella Jongerius'un seramik pratiği, modern üretim ile el işçiliği arasındaki gerilimi görünür kılmaktadır böylelikle nesnede zamanın dokusunu açığa çıkarmaktadır. Onun seramikleri, yüzeydeki küçük kusurlar, pürüzlü dokular ve renk tonlarındaki bilinçli dengesizliklerle, mükemmel olmayanın belleğini taşımaktadır. Bu bağlamda Jongerius'un işleri, nostaljinin endüstriyle buluştuğu bir duyusal hafıza mekânı olarak okunabilmektedir. Hella Jongerius'un seramikleri, nostaljiyi duygusal bir hatırlama biçimi olarak değil, maddesel bir titreşim olarak ele almaktadır. Onun fincanları, tabakları ve vazoları; geçmişteki el emeğinin, atölye sıcaklığının ve insan temasının görünmez enerjisini bugünün yüzeyine taşımaktadır. Jongerius için nostalji, bir kaçış değil bir tür manyetik alandır. Geçmişin izleri bugüne sinmiş, bugünün yüzeyi ise o izleri tekrar canlandırmaktadır. Jongerius'un nostaljisi retro estetikten ibaret değildir. O, geçmişi yeniden üretmeden, geçmişle duygusal bir bağ kurmaktadır. Endüstriyel üretimin soğukluğuna karşı, insan elinin kusurlarını koruyarak, nesneye bir yaşanmışlık aurasi kazandırmaktadır.

Sanatçının "Fawn" isimli çalışması beyaz bir kâse içerisinde oturmakta olan yavru bir geyik yavrusu şeklinde tasarlanmıştır. Bu kâse, yalnızca bir "kap" değildir; içinde geçmişin kırıntılarını taşıyan bir duyusal bir alan gibidir. Kâseye bakarken insan, sanki bir masanın etrafında toplanan eski bir ailenin, artık hatırlanmayan bir sofranın yankısını hissetmektedir. Kâseye yerleştirilmiş minik geyik figürü ise, insanın doğayla kurduğu kadim ilişkiye dair bir arşetipsel imgedir. Geyik, kültürel olarak saflığın, zarafetin ve kırılgan yaşamın simgesidir.



Görsel 4. *Hella Jongerius, Fawn, Porselen, 2004, Almanya.*

Nostaljinin feminist yüzü Betty Woodman'ın çalışmaları ise Antik Yunan amforalarından, İtalyan Rönesans'ının fresklerinden ve 20. yüzyıl kadın imajlarından biçimsel izler taşımaktadır. Ancak sanatçı bu formları yeniden üretmekten ziyade yeniden yaratmaktadır. Biçim, Woodman'da bir tür arşiv gibidir. Adeta geçmiş kültürlerin bedensiz sesidir. Renk ise, bu arşive can veren duygusal bellektir. Öte yandan, sanatçı renk izleri, fırça darbeleri ve sır çatlakları ile seramiği resimsel bir ifade ile ele almaktadır. Tüm bunların hepsi dokunsal anı izleridir. Ayrıca, Woodman, tek bir kültüre ait değildir; Akdeniz, Amerika, Asya etkileri iç içedir. Bu melezlik, kolektif bir seramik belleği yaratmaktadır. Buda tıpkı insanlığın ortak arketiplerine benzeyen bir biçim hafızası gibidir.



Görsel 5. *Betty Woodman, Striped Napkin Holder, Seramik, 1983, ABD.*

SONUÇ

Sanat, belleğin biçim aldığı, duyuların geçmişle birleştiği bir zamansal alandır. Seramik ise bu birleşimin en yoğun hissedildiği malzemedir; çünkü kil, insanın dokunuşunu, nefesini ve hatırasını içine hapsetmektedir. Bu çalışmada görüldüğü gibi, bellek yalnızca zihinsel bir kayıt değil; duyular aracılığıyla yeniden inşa edilen, sürekli devinen bir yaşantıdır. Duyusal deneyimler kokunun, dokunun, rengin, sıcaklığın ve hatta çatlağın hafızası seramikte hem kişisel hem kolektif geçmişin izlerini görünür kılmaktadır. Dolayısıyla nostaljik seramik objeler, geçmişi romantize eden pasif hatıralar değil; belleğin maddede vücut bulduğu, zamanın duyular aracılığıyla yeniden deneyimlendiği aktif alanlardır. Bu objeler, bireyin kişisel hikâyesiyle toplumun kolektif hafızası arasında bir köprü kurmaktadır. Her seramik form, yalnızca biçim değil; bir iz, bir koku, bir dokunuş, bir yankıdır ve geçmişin bugündeki varlığıdır.

Sonuç olarak, seramik sanatı, belleği yalnızca temsil etmez; onu yeniden kurar, dönüştürür ve yaşatır. Duyuların rehberliğinde biçimlenen her seramik obje, insanın kendi varoluşunu toprağın hafızasında aradığı bir tanıklık alanıdır. Bu nedenle seramik, "belleğin biçim aldığı en sessiz ama en kalıcı dil" olarak insanın zamansal kimliğini hem duyusal hem de varoluşsal düzlemde yansıtmaktadır.

KAYNAKÇA

Aristotle. (1996). *Poetics*. (M. Heath, Trans.). London: Penguin Classics.

Benjamin, W. (1936). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*.

Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception*. London: Routledge.

Shusterman, R. (2008). *Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*. Cambridge: Cambridge University Press.

Assmann, J. (2011). *Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination*. Cambridge: Cambridge University Press.

Connerton, P. (1989). *How Societies Remember*. Cambridge: Cambridge University Press.

Halbwachs, M. (1992). *On Collective Memory*. Chicago: University of Chicago Press.

Herz, R. (2016). *The Scent of Desire: Discovering Our Enigmatic Sense of Smell*. New York: Harper Perennial.

Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception*. London: Routledge.

Proust, M. (1913). *À la recherche du temps perdu*. Paris: Grasset.

Halbwachs, M. (1992). *On Collective Memory*. Chicago: University of Chicago Press.

Ricoeur, P. (2004). *Memory, History, Forgetting*. Chicago: University of Chicago Press.

Assmann, J. (2011). *Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination*. Cambridge: Cambridge University Press.

Connerton, P. (1989). *How Societies Remember*. Cambridge: Cambridge University Press.

Casey, E. (2000). *Remembering: A Phenomenological Study*. Bloomington: Indiana University Press.

Görsel Kaynakça

1. https://tr.linkedin.com/posts/zehra-%C3%A7obanli-5a3285239

2. https://seramiksanat.com/elif-aydogdu-agatekin/

3.https://www.mallams.co.uk/auction/lot/lot-894---grayson-perry-b1960-map-of-days-plate/?lot=150218&sd=1

4. https://www.galeriekreo.com/en/piece/hella-jongerius/plate-with-fawn/

5. https://www.davidkordanskygallery.com/artist/betty-woodman

GÖRSEL SOSYOLOJİNİN İÇİNDEKİ SANAT TABANLI ARAŞTIRMA YÖNTEMLERİ VE ÖRNEKLER

Gülbin Özdamar Akarçay[1]

ÖZET

Görsel sosyoloji, toplumsal olay ve olguları incelemek amacıyla fotoğraf, video ve diğer görsel unsurları veri kaynağı olarak kullanan disiplinlerarası bir araştırma alanıdır. Bu yaklaşım, sosyal gerçekliği yorumlamak için görsel temsilleri analiz ederek toplumun farklı katmanlarını anlamayı hedefler. İki temel metodolojik perspektif üzerine kuruludur: Birincisi, mevcut görsel içeriklerin (reklamlar, arşiv fotoğrafları, sanat eserleri vb.) sosyolojik analizi; ikincisi ise araştırmacının aktif olarak görsel veri üretip bunları sistematik biçimde değerlendirmesidir.

Güncel çalışmalarda, katılımcı odaklı yöntemler öne çıkmaktadır. Düşünümsel fotoğraf, otoetnografik videolar ve sanat temelli araştırmalar gibi tekniklerle hem araştırmacı hem de katılımcılar sürece yaratıcı katkı sağlar. Sanat tabanlı araştırmalar, üç boyutta ele alınır: sanat hakkında araştırma, araştırma olarak sanat ve araştırma içinde sanat. Bu kategoriler, sanat ile bilimsel araştırma arasındaki etkileşimi, sanatçı-araştırmacının rolünü, yöntemsel bileşenleri ve epistemolojik bakış açılarını açıklamaktadır.

Bu çalışma, görsel sosyoloji ve sanat tabanlı yöntemlerin kesişimini örneklerle inceleyerek, toplumsal analizde görsel materyallerin nasıl kullanıldığını tartışacaktır.

Anahtar Kelimeler: Görsel Sosyoloji, sanat tabanlı araştırma, fotoğraf, imge, düşünümsellik

[1] Prof. Dr., ESOGÜ, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, goakarcay@ogu.edu.tr, 0000-0003-4266-4561

ART-BASED RESEARCH METHODS AND EXAMPLES IN VISUAL SOCIOLOGY

Gülbin Özdamar Akarçay[2]

ABSTRACT

Visual sociology is the body of sociological approaches that use photographs, videos, and other visual elements as data sources to examine social events and phenomena. This approach aims to understand different layers of society by analysing visual representations to interpret social reality. It is built upon two main methodological perspectives: first, the sociological analysis of existing visual content (advertisements, archival photographs, artworks, etc.); and second, the active production of visual data by the researcher and its systematic evaluation.

In contemporary studies, participant-centered methods have come to the forefront. Techniques such as reflexive photography, autoethnographic videos, and arts-based research enable both researchers and participants to contribute creatively to the process. Arts-based research is addressed in three dimensions: research about art, research as art, and art within research. These categories explain the interaction between art and scientific research, the role of the artist-researcher, methodological components, and epistemological perspectives.

This study will examine the intersection of visual sociology and arts-based methods through examples, discussing how visual materials are used in social analysis.

Keywords: Visual Sociology, Art Based Research, Photography, Image and Reflexivity.

[2] Prof. Dr. / ESOGÜ, Visual Commnication Design, goakarcay@ogu.edu.tr, 0000-0003-4266-4561

GİRİŞ

Görsel sosyoloji genellikle sosyal bilimler araştırmalarında fotoğrafın kullanılması olarak tanımlanır. Harper'a (1988: 55) göre görsel sosyoloji, toplumsal olguları betimlemek, tanımlamak veya analiz etmek için araştırmacıların fotoğrafları kullanma yaklaşımlarının bir toplamıdır. Grady (1996:15), Harper'dan farklı olarak görsel sosyolojinin üç ana araştırma alanından oluşacak şekilde tanımlanabileceğini vurgular. İlki toplumsal örgütlenme ve anlamın inşasında görme ve görmenin rolünün incelenmesidir. İkincisi simgelerle iletişimdir. Burada imgelerin ve görüntülerin kendiliğinden ve kasıtlı olarak nasıl oluşturulduğunu, bilgiyi nasıl ilettiğini ve toplumdaki ilişkileri yönetmek için nasıl kullanılabileceği incelenir. Üçüncü alan ise görsel olarak sosyoloji yapmaktır. Bu araştırma tasarımında toplumsal örgütlenme, kültürel anlamlar ve sosyo-psikolojik süreçleri araştırmak için görüntü üretme ve analiz etme tekniklerinin nasıl kullanılabileceği araştırılır.

Görsel sosyologlar görüntüleri ve bu görüntüler aracılığıyla ise toplumsal gerçekliği incelerler. Günümüzde görsel sosyoloji sadece fotoğrafların ya da görüntülerin değil, görsel imgelerin tamamının sosyolojik araştırmalar için geçerli ve ilgili bir veri türü olarak kullanılmasını kapsar. Ancak Gillian Rose (2016: 35) *Görsel Metodolojiler* kitabında imge yerine görsel nesneyi kullanmayı tercih eder. Ona göre önerdiği tüm analiz yöntemleri ile binalar, peyzaj ve heykel gibi ürünler incelenebilir. Pauwels (2010: 553) ise görsel araştırmanın toplantı salonları, ev ortamları, sanat eserleri gibi maddi kültüre dair eser ve nesneleri ya da meydanlar, mezarlıklar gibi kentsel alanları kapsaması gerektiğini savunur. Onlara göre görsel araştırma, imgeye indirgenecek kadar dar kapsamlı değildir. Bu nedenle görsel sosyoloji disiplinler arası bir alanda durmaktadır.

Görsel Sosyoloji ve Sanat Tabanlı Araştırmanın Kesişimini Keşfetmek

Görsel sosyoloji alanında çalışırken belgesel fotoğrafçı olmam nedeniyle fotoğraf temelli araştırmalar ve analizler gerçekleştirdim. Görsel sosyoloji dersi kapsamında ise öğrencilerime hem etnografinin saha deneyimini yaşatmak hem de fotoğrafı veri toplama aracı olarak kullanmalarını sağlamak amacıyla bir yöntem oluşturdum. Bu yöntem 10 yıl içinde her seferinde gelişerek, *otoetnografik* bir saha deneyimini *yeniden fotoğraflama (re-photography)* tekniği ile birleştiren, sanat tabanlı bir üretime olanak tanıyan çok yönlü bir yöntem haline geldi. (Özdamar Akarçay, 2022: 171) Sahaya özdüşünümsel bir yolculuk olarak tarif edebileceğimiz otoetnografiyi, yeniden fotoğraflama tekniği ile birleştiriyor. Eski fotoğrafın çekildiği yerin ve mekânın şimdide nasıl değiştiğini anlamak için, yeniden fotoğraflama tekniği kullanarak, o çerçevenin içinde kalan alanla ilgili sosyolojik bir tartışma gerçekleştiriliyor. Aynı zamanda bu

çerçevenin içinde kalan mekân belgesel fotoğrafın farklı yaklaşımları ile detaylı bir şekilde fotoğraflanıyor. Son aşamada ise sanat tabanlı araştırma tasarımı ile araştırma boyunca edinilen bilginin ve deneyimlenen mekânın yaratıcılık ile birleştiği bir dışavurum gerçekleşiyor. Böylelikle araştırmacının kendini bir imge ile temsil etmesine izin vererek, katılımcıların sanatsal üretimlerine araştırmada bir teknik olarak yer veriliyor. Öznel, düşünümsel (reflexive), sosyolojik ve imgesel bakış açısını gerektiren bu yöntem, disiplinler arası olduğu kadar yaratıcı bir süreci de kapsıyor.

Günümüzde etnograf/sosyolog/görsel araştırmacıların, katılımcı merkezli yaklaşımlara yöneldiği görülüyor. Bu görsel araştırma tarzındaki çalışmaların belirleyici özelliği, araştırma öznelerinin araştırmacının kamerası için pasif nesneler olmak yerine sürecin içinde aktif olarak yer almaları olarak beliriyor. Böylelikle sanat ve tasarım alanından dersime gelen öğrenci sayısı arttıkça sanatsal üretimlerin, görsel sosyolojinin katılımcı merkezli araştırmalarında önemli bir dışavurum sebebi olabileceği düşüncesi beni sanat tabanlı araştırma teknikleri ile tanıştırdı. Geliştirdiğim yönteme sanat tabanlı araştırmayı ekledikten sonra da görsel sosyolojik araştırmalarla nasıl paralellikler gösterdiğini ve hatta zenginleştirdiğini gözlemlemiş oldum.

Sanat Tabanlı Araştırma

Sanat, bireyin kendini keşfetme sürecinde güçlü bir araç olarak karşımıza çıkar. Sanatsal ifade, kişinin bilinçdışında yer alan veya görünür olmayan yönleriyle bağ kurmasına olanak tanıyarak kimlik oluşumuna katkıda bulunur (Lev, 2020: 301). Bu perspektiften hareketle ortaya çıkan sanat tabanlı araştırma yöntemi, akademik araştırma ile sanatsal yaratım süreçlerini birleştiren yenilikçi bir yaklaşımdır. Araştırmacının hem üretici hem de analizci rol üstlendiği bu yöntem, bireyin kendini imgeler aracılığıyla ifade etmesine ve bu imgeleri sistematik olarak incelemesine olanak sağlar. Otoetnografik çalışmalarla benzerlik gösteren bu süreç, katılımcıların yaratıcı üretimlerini veri olarak kullanmayı ve bu verileri sanatın dilinden yararlanarak çözümlemeyi mümkün kılar. (Özdamar Akarçay, 2022: 173)

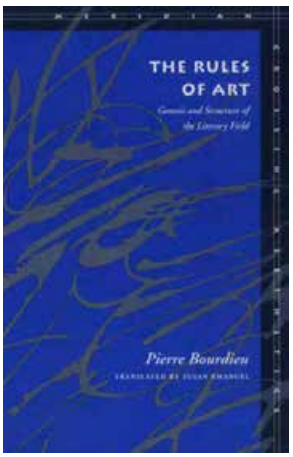
Sanat tabanlı araştırma, geleneksel araştırma yöntemlerinin sınırlarını genişleterek, insan deneyimlerini çok boyutlu olarak ele alma imkânı sunar. Görsel sanatlardan performans sanatlarına, edebiyattan dijital medyaya uzanan geniş bir yelpazede uygulanabilen bu yöntem, özellikle katılımcı odaklı çalışmalarda etkili sonuçlar verir. Görsel sosyolojide sıklıkla kullanılan *fotoifade (photovoice)* tekniği, bu yaklaşımın tipik bir örneğini oluşturur. Katılımcı eylem araştırma stratejisi olan *fotoifade*, bir topluluğun üyelerine kameraların verilmesiyle gündelik yaşamlarında görmek istedikleri şeylerin fotoğraflanması işlemidir. Yani *fotoifade,*

toplumsal değişim için fotoğrafı bir araç olarak kullanan araştırma stratejisidir. (Özdamar Akarçay, 2023: 124)

Uygulama biçimine göre üç temel kategoride incelenebilen bu yöntem: *Sanat hakkında araştırma, araştırma olarak sanat, araştırma içinde sanat* şeklinde sınıflandırılabilir. Her bir kategori, araştırmanın amacına, kullanılan tekniklere ve sanatın araştırma sürecindeki işlevine göre farklılık gösterir (Wang vd., 2017: 14). Bu sınıflandırma, sanat ve araştırma arasındaki dinamik ilişkiyi anlamak için kavramsal bir çerçeve sunar. Bu yaklaşım, geleneksel veri toplama ve analiz yöntemlerine alternatif oluşturarak, özellikle duygusal ve deneyimsel verilerin ele alınmasında etkili bir yöntem olarak öne çıkmaktadır. Her üç yaklaşım da sanat ile araştırma arasındaki dinamik etkileşimi vurgular ve disiplinler arası çalışmalara zengin bir metodolojik zemin sunar.

Sanat Hakkında Araştırma





Bu yaklaşım, sanat eserlerini ve sanatsal pratikleri inceleyen geleneksel bir araştırma modelidir. Sanat tarihi, estetik, medya ve performans çalışmaları gibi alanlarda, sanatın toplumsal, kültürel ve tarihsel etkileri analiz edilir. Araştırmacı, sanat eserlerini birincil veri kaynağı olarak kullanır ve nesnel bir bakış açısıyla değerlendirir (Wang vd., 2017: 14-15). Pierre Bourdieu'nun "Sanatın Kuralları: Yazınsal Alanın Oluşumu ve Yapısı (1992)" adlı çalışması, bu türün klasik bir örneğidir. Bourdieu, burada edebiyat alanını bir sosyolog gözüyle inceler; yazarlar, eleştirmenler, yayıncılar arasındaki ilişkileri, ekonomik ve sembolik sermaye mücadelelerini analiz eder. Amacı bir sanat eseri yaratmak değil, sanat dünyasının işleyiş kurallarını sosyolojik olarak çözümlemektir.

Araştırma Olarak Sanat

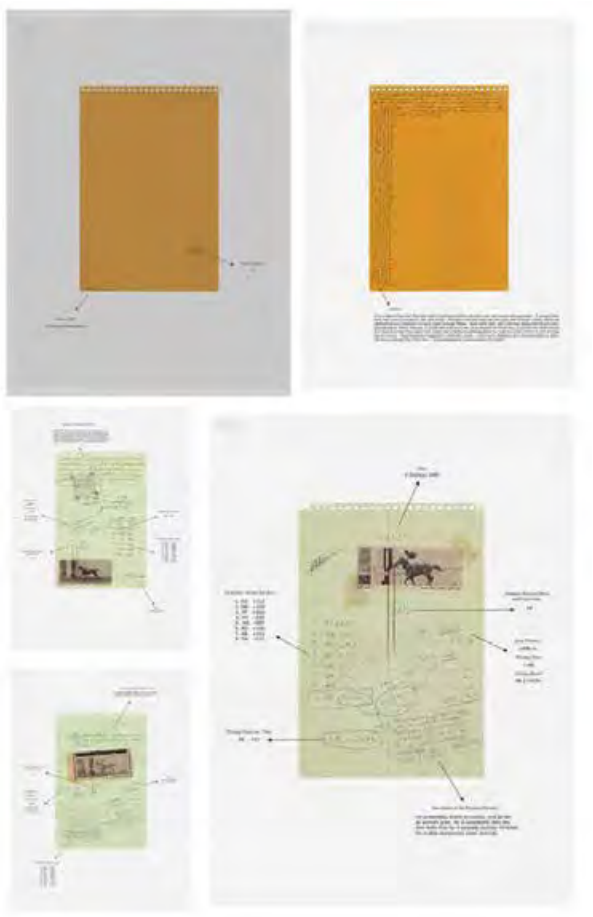
Bu modelde, sanatsal üretim sürecinin kendisi bir araştırma eylemine dönüşür. Sanatçı-araştırmacı, yaratım sürecini içeriden bir perspektifle deneyimleyerek sanatın doğasını, yapısal

özelliklerini ve ifade biçimlerini sorgular. Bu yaklaşım, sanatın nasıl üretildiğini ve anlamlandırıldığını anlamayı hedefler ve genellikle eğitimli sanatçılar tarafından yürütülür (Wang vd., 2017: 15). Walid Raad'ın çalışmaları sanat tabanlı araştırmanın (art-based research) araştırma olarak sanat kategorisine güçlü bir örnek olarak gösterilebilir. Raad'ın 1989-2004 yılları arasında yürüttüğü Atlas Grubu projesi, Lübnan'ın çağdaş tarihini —özellikle de 1975-1990 iç savaş dönemini— belgelemeyi ve araştırmayı amaçlamıştır. Raad, bu süreçte dönemi yansıtan çeşitli ses, görüntü ve yazılı belgeleri bir araya getirerek bir temsil üretmiştir. Bu belgeler, Atlas Grubu Arşivi'nde muhafaza edilmekte ve bir bölümü de dijital ortamda erişime açılmaktadır. (https://www.theatlasgroup1989.org)

Raad'ın The Atlas Group projesi, sanatın bir araştırma yöntemi olarak nasıl kullanılabileceğini ve sanatsal üretimin bilgi üretimiyle nasıl iç içe geçebileceğini açıkça ortaya koyar. Tarih, hafıza ve temsil gibi karmaşık konuları ele alan Raad'ın çalışmaları, sanat, tarih, sosyoloji, psikoloji ve postkolonyal teori gibi farklı disiplinlerden yararlanarak tarihsel olayların ve travmaların nasıl algılandığını ve yeniden inşa edildiğini sorgular. Raad, kurgu ve gerçeklik arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, izleyicileri tarihsel "gerçeklerin" nasıl inşa edildiğini sorgulamaya teşvik ederek sanatın eleştirel düşünceyi tetikleme ve yeni bilgi biçimleri üretme potansiyelini gösterir. Lübnan İç Savaşı gibi tarihsel olaylara odaklanan Raad, bireysel ve kolektif hafızanın nasıl şekillendiğini ve travmanın nasıl ifade edildiğini araştırır. Aynı zamanda Batı merkezli tarih yazımını ve oryantalist söylemleri eleştirerek, sanatın bilgi üretimindeki ideolojik ve politik boyutları nasıl sorgulayabileceğini ortaya koyar (Nevalainen, 2021).



Bu video kaseti, müfettiş Yussef Bitar ile foto muhabiri Georges Semerdjian'ın hayalî iş birliğini konu alır. 21 Ocak 1986'da Beyrut'un Furn El Şubak mahallesindeki patlamaya ilişkin belgeler, notlar ve görüntüler üzerine odaklanan bir çalışmadır. (https://www.theatlasgroup1989.org/makerain)



Dr. Fadl Fahuri'nin Atlas Grubu'na bağışladığı defterlerden 72 numaralı olanı, Lübnanlı tarihçilerin hipodromda bir araya gelerek foto-finiş üzerine bahis oynadıklarını anlatır. Tarihçiler, fotoğrafçının kazanan atı finiş çizgisini geçerken tam olarak hangi anda çekeceğine dair iddiaya girerlerdi. Defterde, An-Nahar gazetesinden kesilmiş fotoğraflar, yarış verileri, hesaplamalar ve tarihçilerin bahisleriyle ilgili notlar yer alır. Her sayfada İngilizce kısa açıklamalar bulunmaktadır. (https://www.theatlasgroup1989.org/n72)

Araştırma İçinde Sanat

Toplumsal araştırma süreçlerinde sanatı bir yöntem olarak kullanan bu modelde, sanatçı-araştırmacılar katılımcılarla birlikte üretim yapar. Sanat, araştırmanın farklı aşamalarında—veri toplama, analiz, bulguları sunma ve yayma—etkin bir rol oynar. Araştırmacı, sanatsal ifade biçimlerini kullanarak anlam üretir ve izleyiciyi düşünmeye teşvik eder. Bu süreç, içeriden bir

bakış açısı ve yüksek düzeyde yaratıcılık gerektirir (Wang vd., 2017: 15-16). Bu alana örnek olarak 2022 yılında Moment Dergi'nin Görsel kültür sayısında yayınlanan "Eski Bir Fotoğrafın Peşinde Kentin Otoetnografik İzini Sürmek: Yeniden Fotoğraflanan Çukurçarşı'dan Geriye Kalanlar" başlıklı araştırma verilebilir. Bu araştırma, Eskişehir'in tarihî ve toplumsal hafızasında önemli bir yere sahip olan Çukurçarşı'nın eski bir fotoğrafından yola çıkarak kentin dönüşümünü özne-mekân ilişkisi üzerinden inceleyen görsel sosyoloji temelli bir çalışmadır. Çalışma, kente dair kişisel ve kolektif bellek ile tarihsel bağlamı bir araya getirerek mekânsal değişimin sosyolojik boyutlarını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Araştırma, üç aşamalı bir yöntemsel desene dayanmaktadır. (Özdamar Akarçay, 2022: 169)



İlk aşamada, seçilen eski bir kent fotoğrafının izi sürülerek otoetnografik bir yaklaşımla alan deneyimlenmekte ve yazınsal bir dökümantasyon oluşturulmaktadır. İkinci aşamada, aynı mekân güncel koşullarda yeniden fotoğraflanarak "yeniden fotoğraflama" (re-photography) tekniği aracılığıyla zaman-mekân karşılaştırması yapılmaktadır.



Son aşamada ise, "araştırma içinde sanat" olarak adlandırılan bu bölümde, arşiv malzemeleri (gazete kupürleri, haritalar, yerel fotoğraflar, kitapçıklar vb.) bir araya getirilerek kolaj tekniğiyle yeni bir görsel anlatı oluşturulmaktadır. (Özdamar Akarçay, 2022: 169)



29. Fotoğraf: Foto kolaj detayı



30. Fotoğraf: Detayın alındığı fotoğraf



37. Fotoğraf: Araştırma sonucunda üretilmiş fotokolaj.

Nitel Araştırmada kolaj, üç şekilde kullanılabilir (Butler-Kisber, 2008: 265-276): Araştırmacıların fikirleri sezgisel olarak keşfetmesine ve odaklarını netleştirmesine yardımcı olur. Araştırma sorularına görsel yanıtlar geliştirmeyi ve temaları ortaya çıkarmayı sağlar. Yazma veya yansıtıcı tartışmalar sırasında öznel haritalama yaparak daha derin içgörüler elde etmek için bir araç olarak kullanılır. Bu sanatsal üretim süreci, araştırmacının görsel becerileri ve yaratıcılığı ile doğrudan ilişkilidir.

SONUÇ

Görsel sosyoloji, toplumsal gerçekliği anlamak ve yorumlamak için görsel materyalleri hem veri kaynağı hem de analiz nesnesi olarak kullanan disiplinler arası bir alandır. Bu çalışmada, görsel sosyolojinin iki temel metodolojik perspektifi vurgulanmıştır: mevcut görsel içeriklerin sosyolojik analizi ve araştırmacı tarafından üretilen görsel verilerin sistematik değerlendirmesi.

Özellikle katılımcı odaklı yöntemlerin öne çıktığı güncel çalışmalarda, düşünümsel fotoğraf, otoetnografik videolar ve sanat temelli araştırmalar gibi tekniklerle toplumsal olguların çok katmanlı yapısı daha derinlemesine incelenebilmektedir.

Sanat tabanlı araştırmalar, görsel sosyolojinin yaratıcı ve dönüştürücü potansiyelini ortaya koymaktadır. "Sanat hakkında araştırma", "araştırma olarak sanat" ve "araştırma içinde sanat" şeklinde kategorize edilen bu yaklaşımlar, sanat ile bilimsel araştırma arasındaki sınırları esneterek yeni epistemolojik olanaklar sunar. Sanatçı-araştırmacılar, bu süreçte yalnızca veri toplayan değil, aynı zamanda anlam üreten ve toplumsal sorgulamaya aracılık eden aktörler haline gelir. Örneğin, fotoğraf ve video gibi görsel medya araçları, katılımcıların deneyimlerini doğrudan ifade etmelerine olanak tanırken, araştırmacıların toplumsal dinamikleri daha duyarlı bir şekilde okumasına yardımcı olur.

Görsel sosyoloji ve sanat tabanlı yöntemlerin kesişimi, toplumsal analizde geleneksel sözel ve istatistiksel verilerin ötesine geçerek duygusal, bedensel ve mekânsal boyutları da kapsayan bütüncül bir anlayış geliştirmeyi mümkün kılar. Bu yaklaşım, özellikle marjinalleştirilmiş toplulukların deneyimlerini görünür kılmak, tarihsel hafızayı canlandırmak ve toplumsal değişim süreçlerine eleştirel bir bakış sunmak açısından önemlidir. Aynı zamanda, araştırmacıların kendi konumlarını sorguladığı düşünümsel bir pratik olarak da işlev görür.

Sonuç olarak, görsel sosyoloji ve sanat tabanlı araştırma yöntemleri, toplumsal olguları anlamak için zengin ve yenilikçi bir perspektif sunar. Bu yöntemler, araştırmacılara ve katılımcılara birlikte üretim yapma, alternatif anlatılar oluşturma ve toplumsal sorgulamayı görsel dil aracılığıyla derinleştirme imkânı tanır. Gelecekte, teknolojik gelişmelerle (dijital arşivler, artırılmış gerçeklik, yapay zeka gibi) daha da zenginleşecek bu alan, sosyal bilimlerde yöntemsel çeşitliliği artırmaya ve eleştirel bakışı güçlendirmeye devam edecektir.

KAYNAKÇA

Bourdieu, P. (1999). Sanatın Kuralları: Yazınsal Alanın Oluşumu ve Yapısı. İstanbul: YKY.

Butler-Kisber, L. (2008). *Collage As Inquiry*. J. Gary Knowles ve Ardra L. Cole (Ed), in Handbook of the Arts in qualitative Research, Newyork: SAGE, ss. 265-276.

Grady, J. (1996). The Scope of Visual Sociology. Visual Sociology, 11(2), pp. 10-24.

Harper, D. (1988). Visual Sociology: Expanding Sociology Vision. The American Sociologist, 19, pp.54-70.

Lev, M. (2020). Art as a mediator for intimacy: Reflections of an art-based research study. Journal of AppliedArts & Health, 11 (3), 299-313 (15).

Nevalainen, E. (2021), Walid Raad/The Atlas Group: the art of 'truth'

https://dafbeirut.org/contentFiles/file/2021/04/Dr-Emmi-Nevalainen-Walid-Raad-The-art-of-'truth'-(excerpts).pdf

Özdamar Akarçay, G. (2022). Eski Bir Fotoğrafın Peşinde Kentin Otoetnografik İzini Sürmek: Yeniden Fotoğraflanan Çukurçarşı'dan Geriye Kalanlar. Moment Dergi, Görsel Kültür, 169-198.

Özdamar Akarçay, G. (2023). Görsel Sosyoloji. Ankara: Phoenix.

Pauwels, L. (2010). Visual Sociology Reframed: An Analytical Synthesis and Discussion of Visual Methods in Social and Cultural Research. Sociological Methods&Research, 38(4), 545-581.

Rose, G. (2016). Visual Methodologies. Newyork: Sage.

Wang, Qingchun, Coemans, Sara, Siegesmund, Richard, Hannes, Karin (2017). Arts-Based Methods in Socially Engaged Research Practice: A Classificatıon Framework. Art/Research International: A Transdisciplinary Journal, 2(2), 5-39.

The Atlas Group (1989-2004), https://www.theatlasgroup1989.org, erişim tarihi: 10.09.2025.

21. YÜZYILDA GRAFİK TASARIMDA REEL PARADİGMALAR

Yaşar Uslu[1]

ÖZET

21. yüzyılda grafik tasarım alanında, teknolojik gelişmelerin ve dijital dönüşümün etkisiyle önemli köklü dönüşümlere sahne olmuştur. Dijitalleşme, veri odaklı iletişim, sürdürülebilirlik ve yapay zekâ gibi temalar, grafik tasarımın teorik ve pratik yapısını yeniden şekillendirmektedir. Bu araştırmada amaç, 21. yüzyılda grafik tasarımı etkileyen reel paradigmaları; teknolojik gelişmeler, toplumsal dönüşümler ve estetik değerler bağlamında incelemektir. Aynı zamanda bu paradigmaların tasarım pratiğine ve eğitimine yansımaları ele almaktır. Araştırmada nitel yöntemlerden genel tarama modeli benimsenmiş; literatür taramasının yanı sıra internet üzerinden güncel süreç ile ilgili yeni veriler gerçekleştirilmiştir. Kullanıcı odaklı tasarım, veri görselleştirme, sürdürülebilir tasarım ve yapay zekâ gibi temalar üzerinden çağdaş grafik tasarım pratikleri analiz edilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Grafik tasarım, Teknoloji, Dijital, Sürdürülebilirlik, Yapay Zekâ

[1] Prof., Anadolu Üniversitesi, Grafik Sanatlar Bölümü, yasar_uslu@anadolu.edu.tr, Orcıd Numarası: 0000-0002-0787-7150

ACTUAL PARADIGMS IN GRAPHIC DESIGN IN THE 21ST CENTURY

Yaşar Uslu[2]

ABSTRACT

In the 21st century, the field of graphic design has undergone significant and fundamental transformations driven by technological advancements and digital transformation. Themes such as digitalization, data-driven communication, sustainability, and artificial intelligence are reshaping both the theoretical and practical foundations of graphic design. This study aims to examine the real paradigms influencing graphic design in the 21st century within the context of technological developments, societal transformations, and aesthetic values. Additionally, the study addresses the reflections of these paradigms on design practice and education. A qualitative research method based on the general survey model was adopted; alongside a comprehensive literature review, up-to-date data related to the current processes were collected via the internet. Contemporary graphic design practices are analyzed through themes such as user-centered design, data visualization, sustainable design, and artificial intelligence.

Keywords: Graphic Design, Technology, Digitalization, Sustainability, Artificial Intelligence

[2] Prof., Anadolu University, Department of Graphic Arts, yasar_uslu@anadolu.edu.tr, Orcıd Numarası: 0000-0002-0787-7150

GİRİŞ

Grafik tasarım, tarihsel bağlamda hem sanatın hem de iletişimin kesişim noktasında konumlanmıştır. 20. yüzyılın modernist anlayışından postmodern döneme uzanan süreçte tasarım paradigması estetikten işlevselliğe, üretim merkezliliğinden kullanıcı odaklılığa doğru evrilmiştir (Meggs & Purvis, 2016). 21. yüzyılda ise grafik tasarım, dijital çağın dinamikleri doğrultusunda reel paradigmalar çerçevesinde yeniden tanımlanmaktadır. Bu paradigmalar, güncel, uygulanabilir, teknolojik ve etik temellere dayanmaktadır. Grafik tasarım, ilk yazılı belgelerden Orta Çağ'ın el yazmaları ve matbaanın icadına kadar farklı evrelerden geçmiştir. Modern dönemde Bauhaus, De Stijl ve Uluslararası Tipografik Stil gibi akımlar, grafik tasarımın estetik ve işlevsel yönünü yeniden tanımlamıştır (Hollis, 2001).



Görsel 1. Swiss poster, International Typographic Style, 1959

Dijital çağ, görsel kültürün hızla yayılmasına olanak sağlamıştır. İnternet, sosyal medya ve mobil teknolojiler, görsel iletişimi küreselleştirmiş ve demokratikleştirmiştir (Castells, 2009). Bu bağlamda grafik tasarım, yalnızca profesyonellerin değil, aynı zamanda kullanıcıların da ürettiği içeriklerle genişleyen bir alan haline gelmiştir. Yeni teknolojiler ve tasarım pratikleri çerçevesinde yapay zekâ, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojiler, tasarımcıların ifade biçimlerini genişletmiştir. Bu durum, tasarımın etkileşimli ve deneyimsel boyutunu güçlendirmiştir. Küreselleşme ve Kültürel Etkileşim 21. yüzyılda grafik tasarım, küresel ölçekte farklı kültürlerle etkileşime girerek çok kültürlü bir görsel dil oluşturmuştur.

İletişim dinamikleri dijital çağ, tasarımın yalnızca görselliğe değil, aynı zamanda veri görselleştirme, kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanıcı arayüzü (UI) gibi alanlara yönelmesini sağlamıştır (Norman, 2013). 21. yüzyılda grafik tasarım, dijital çağın dinamikleriyle birlikte

çok katmanlı bir yapıya kavuşmuştur. Teknolojik yenilikler, kültürel çeşitlilik ve iletişim pratikleri tasarımın doğasını sürekli dönüştürmektedir. Bu bağlamda grafik tasarım, yalnızca estetik bir ifade değil, aynı zamanda bilgi, kültür ve teknolojinin kesişiminde kritik bir araç olarak değerlendirilebilir.

Paradigma Kavramı ve Tasarım Teorisiyle İlişkisi

Paradigma, Thomas Kuhn'un (1962) bilimsel devrimler kuramında tanımladığı şekliyle, belirli bir dönemde bilim insanları tarafından paylaşılan temel inançlar, değerler ve teknikler bütünüdür. Bu kavram, grafik tasarım alanına uyarlandığında; kullanılan araçlar, çözüm üretme yöntemleri ve tasarımcı kimliğini belirleyen anlayışların bütününü ifade eder (Frascara, 2004). Reel paradigma ise, çağın gerçekliğine karşılık gelen, ölçülebilir, işlevsel ve sosyal sorumluluk taşıyan yaklaşımları içerir.

21. Yüzyılda Öne Çıkan Reel Paradigmalar

Dijitalleşme ve Etkileşimli Tasarım

Dijitalleşme, bilgi ve iletişim teknolojilerinin hızla gelişmesiyle birlikte, toplumsal ve kültürel yaşamın farklı alanlarını dönüştüren bir olgu haline gelmiştir. Bu dönüşüm, yalnızca ekonomik üretim biçimlerini değil aynı zamanda bireylerin gündelik pratiklerini, iletişim alışkanlıklarını ve tasarım anlayışlarını da kapsamaktadır (Castells, 2010). Dijitalleşme, tasarım süreçlerinde hız, esneklik ve kullanıcıya göre uyarlanabilirlik gibi unsurları öne çıkarmıştır. Geleneksel tasarımda statik ve tek yönlü iletişim söz konusu iken, dijital tasarımda kullanıcı deneyimi merkezli, sürekli geri bildirim alan ve dinamik bir yapı hakimdir (Manovich, 2001). Bu durum, tasarımcıyı yalnızca estetik kaygılarla değil, aynı zamanda teknolojik altyapı, kullanıcı davranışları ve etkileşim modelleriyle de ilgilenmek zorunda bırakmaktadır. Özellikle etkileşimli tasarım, dijitalleşmenin sunduğu yeni olanakların en görünür hale geldiği alanlardan biri olarak değerlendirilmektedir. Etkileşimli tasarım, kullanıcı ile dijital ortam arasındaki etkileşimi merkeze alır. Bu yaklaşımda önemli olan, kullanıcının aktif bir katılımcı olmasıdır (Rogers, Sharp & Preece, 2011). Örneğin, mobil uygulamalar, web siteleri veya dijital sanat projeleri, kullanıcıların yönlendirmeleri doğrultusunda farklı deneyimler sunar. Bu noktada etkileşimli tasarım, "kullanıcı deneyimi" (UX) ve "kullanıcı arayüzü" (UI) kavramlarıyla doğrudan ilişkilidir. Norman'a (2013) göre, başarılı bir etkileşimli tasarım, kullanıcı için görünmezdir; yani tasarımın işlevselliği, kullanıcı tarafından doğal ve sezgisel olarak deneyimlenir.

Dijitalleşme ve etkileşimli tasarım yalnızca teknik bir mesele değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel bir olgudur. Sosyal medya platformları, dijital oyunlar ve çevrimiçi etkileşim alanları, bireylerin kimlik inşası, sosyalleşme ve ifade biçimlerinde köklü değişimler yaratmıştır (Jenkins, 2006). Bu bağlamda etkileşimli tasarım, bireylerin dijital ortamlarda nasıl iletişim kurduğunu ve kendilerini nasıl ifade ettiğini de şekillendiren önemli bir faktör olarak öne çıkmaktadır.

Veri Görselleştirme ve Bilgi Tasarımı

Bilgi çağında tasarımın en önemli işlevlerinden biri de karmaşık veri setlerini anlaşılır hale getirmektir. Özellikle sağlık, ekonomi ve iklim bilimleri gibi alanlarda etkili bilgi tasarımı, kamusal farkındalık yaratmada kritik bir rol oynamaktadır (Cairo, 2016). Veri görselleştirme, sadece estetik değil aynı zamanda analitik düşünceyi de içeren bir tasarım pratiğine dönüşmüştür. Veri görselleştirme ve bilgi tasarımı, modern çağda artan veri yoğunluğunu anlamlandırma çabalarının merkezinde yer almaktadır. İnsan zihni, karmaşık verilerden çok görsel temsiller üzerinden daha hızlı anlam çıkarabilmektedir (Ware, 2013). Bu nedenle, veri görselleştirme yalnızca estetik bir uygulama değil, aynı zamanda bilişsel süreçleri destekleyen, bilgiye erişim hızını ve doğruluğunu artıran bir araçtır. Veri görselleştirme, sayısal ya da kategorik bilgilerin görsel temsiller aracılığıyla daha anlaşılır kılınması sürecidir. İstatistiksel grafikler, etkileşimli panolar (dashboard), ağ diyagramları ve haritalar bu alandaki temel yöntemlerdendir. Tufte (1983), veri görselleştirmenin amacını "bilginin yoğunlaştırılmış, ancak açık ve yalın bir biçimde aktarılması" olarak tanımlamaktadır. Bu bağlamda, iyi tasarlanmış bir görselleştirme, hem verideki örüntüleri ortaya çıkarır hem de karar alma süreçlerini destekler.

Bilgi tasarımı, görselleştirme ile ilişkili fakat daha geniş kapsamlı bir disiplindir. Bu alan, bilgilerin yalnızca grafiksel sunumu değil, aynı zamanda kullanıcıya aktarım biçimlerini, bilgi mimarisini ve iletişim stratejilerini de içerir (Horn, 1999). Bilgi tasarımcıları, bilgiyi farklı kullanıcı profillerine uygun, erişilebilir ve anlaşılır biçimde kurgular. Dolayısıyla, bilgi tasarımı disiplinler arası bir yaklaşım gerektirir; grafik tasarım, psikoloji, bilişsel bilimler ve bilgisayar bilimlerinden beslenir. Dijital teknolojiler, veri görselleştirme ve bilgi tasarımını dönüştürmüş, etkileşimli ve dinamik görselleştirme tekniklerini mümkün kılmıştır. Özellikle "big data" çağında, görselleştirmeler yalnızca statik temsillerden ibaret değil, aynı zamanda kullanıcı etkileşimine açık, gerçek zamanlı olarak güncellenebilen araçlara dönüşmüştür (Kirk, 2016). Bu durum, hem araştırmacılar hem de tasarımcılar için yeni metodolojik sorumluluklar getirmektedir.

Sürdürülebilir ve Etik Tasarım

Günümüzde tasarım disiplinleri, yalnızca estetik ve işlevsellik kaygılarıyla değil; aynı zamanda çevresel, toplumsal ve etik sorumluluklar çerçevesinde de ele alınmaktadır. Sürdürülebilir tasarım, ekolojik ayak izini azaltmayı, yenilenebilir kaynakların kullanımını teşvik etmeyi ve uzun ömürlü ürünler geliştirmeyi hedeflerken; etik tasarım ise üretim süreçlerinde adil iş gücü koşulları, kullanıcı hakları, kültürel duyarlılık ve toplumsal eşitlik gibi ilkeleri gözetmektedir (Papanek, 1985; Thackara, 2005). Sürdürülebilirlik kavramı, Birleşmiş Milletler'in "Ortak Geleceğimiz" raporunda (1987) tanımlandığı üzere, "bugünün ihtiyaçlarını gelecek nesillerin ihtiyaçlarını karşılama yeteneğinden ödün vermeden karşılamak" ilkesine dayanır. Bu anlayış tasarım alanında, ürünlerin yaşam döngüsü boyunca çevresel etkilerinin göz önünde bulundurulmasını zorunlu kılmaktadır (Walker, 2011). Dolayısıyla sürdürülebilir tasarım, yalnızca malzeme seçiminden ibaret olmayıp, üretim, kullanım ve geri dönüşüm aşamalarının tümünü kapsar.

Etik tasarım ise sürdürülebilirlik ile kesişen, ancak daha geniş bir çerçeve sunan bir yaklaşımı içerir. Tasarımcıların, kullanıcıların mahremiyetini, güvenliğini ve toplumsal refahını gözetmesi etik sorumluluğun temel bileşenleri arasındadır (Manzini, 2015). Özellikle dijital teknolojilerin yaygınlaştığı çağımızda, veri güvenliği, erişilebilirlik ve kapsayıcılık gibi ilkeler de etik tasarımın ayrılmaz parçaları hâline gelmiştir.

Çevre krizi, küresel ısınma ve tüketim alışkanlıklarının sorgulanmasıyla birlikte tasarımda sürdürülebilirlik ve etik değerler ön plana çıkmıştır. Grafik tasarımcılar, karbon ayak izini azaltan uygulamalar, geri dönüştürülebilir malzemelerin kullanımı ve toplum yararına içerikler üretme konusunda yeni roller üstlenmektedir (Papanek, 1985). Bu yaklaşım, tasarımı yalnızca estetik değil, toplumsal sorumluluğun da bir parçası olarak ele almaktadır.

Yapay Zekâ ve Otomasyon

Yapay zekâ, grafik tasarım süreçlerinde üretken algoritmalar, otomatikleştirilmiş görsel içerikler ve yaratıcı yapay zeka araçlarıyla (örneğin Midjourney, DALL•E) yeni bir boyut kazandırmıştır. Bu durum, tasarımın yaratıcı niteliğini yeniden tartışmaya açarken, insan-tasarımcı kimliğini de sorgulatmaktadır (Manovich, 2013). Yapay zekâ (YZ) ve otomasyon, günümüz endüstrilerinde üretim süreçlerini, işgücü yapılarını ve toplumsal yaşamı köklü bir biçimde dönüştüren iki temel teknolojik gelişme olarak öne çıkmaktadır. Yapay zekâ; öğrenme, problem çözme ve karar verme gibi bilişsel işlevlerin bilgisayar sistemleri tarafından yerine getirilmesini sağlayan bir alan olarak tanımlanırken (Russell & Norvig, 2021), otomasyon ise

üretim veya hizmet süreçlerinin insan müdahalesi en aza indirilerek makine ve yazılımlar aracılığıyla gerçekleştirilmesi anlamına gelmektedir (Groover, 2019).

YZ ve otomasyonun birleşimi, özellikle sanayi 4.0 çerçevesinde, üretim hatlarının verimliliğini artırmak, hata oranlarını azaltmak ve maliyetleri düşürmek amacıyla kullanılmaktadır (Schwab, 2016). Bu teknolojiler, yalnızca üretim süreçlerinde değil; finans, sağlık, eğitim ve lojistik gibi birçok sektörde de yaygınlaşmıştır. Örneğin, sağlık alanında yapay zekâ destekli tanı sistemleri, doktorların karar süreçlerine destek olurken (Topol, 2019), lojistikte otonom araçlar ve robotlar, malzeme akışını optimize etmektedir.

Bununla birlikte, yapay zekâ ve otomasyonun yaygınlaşması, toplumsal düzeyde iş gücü piyasalarında yapısal değişimlere yol açmaktadır. Özellikle rutin ve tekrarlayan görevler, makineler tarafından daha hızlı ve hatasız yapılabildiğinden, düşük vasıflı işlerde istihdamın azalması öngörülmektedir (Frey & Osborne, 2017). Öte yandan, bu dönüşüm yüksek vasıflı işgücüne duyulan ihtiyacı artırmakta ve eğitim sistemlerinin yeniden yapılandırılmasını gerekli kılmaktadır. Etik boyut açısından, yapay zekâ sistemlerinin karar alma süreçlerinde şeffaflık ve hesap verebilirlik konuları öne çıkmaktadır. Örneğin, otonom araçların bir kaza anında nasıl karar vereceği ya da algoritmaların önyargılı verilerle eğitilmesi halinde toplumsal adaletsizlikleri nasıl yeniden üreteceği, ciddi tartışmalara yol açmaktadır (Crawford, 2021).

Sosyal Medya ve Mikro-Tasarım Kültürü

Sosyal medya platformları, hızlı tüketime uygun, dikkat çekici ve çok katmanlı görsel içeriklerin yaygınlaştığı alanlardır. Bu mecralar, grafik tasarımı kısa formatlı, hızlı üretilen ve çoğu zaman algoritmaların belirlediği içerik çerçevesine sıkıştırmıştır (Rose, 2016). Mikro-tasarım, tasarımcının mesajı kısa sürede iletme becerisiyle doğrudan ilişkilidir. Dijital çağda sosyal medya platformları, yalnızca iletişim aracı değil, aynı zamanda estetik ve tasarım kültürünün şekillendiği birer üretim ve paylaşım alanı hâline gelmiştir. Sosyal medyada görsel içeriklerin hızla tüketilmesi ve yayılması, tasarımın "mikro-ölçekli" ve "anlık" biçimlerde üretilmesine yol açmaktadır. Bu durum, tasarımın geleneksel süreçlerini (planlama, prototipleme, kullanıcı testi vb.) kısaltmakta ve tasarım kültürünü gündelik hayatın bir parçası hâline getirmektedir (Manovich, 2017).

Mikro-tasarım kültürü, özellikle sosyal medyanın kısa dikkat sürelerine hitap eden, basit ama etkili görsel çözümlerle öne çıkmaktadır. Örneğin, Instagram veya TikTok gibi platformlarda tipografiyle yapılan minimal müdahaleler, kısa süreli animasyonlar veya ikonografik görseller, mikro-tasarımın en yaygın örnekleri arasında sayılabilir (Highfield & Leaver, 2016). Bu mikro-

tasarım pratikleri, hem amatör kullanıcılar hem de profesyonel tasarımcılar tarafından uygulanmakta; böylece tasarım alanı daha demokratik, katılımcı ve dinamik bir hâl almaktadır. Bununla birlikte, mikro-tasarım kültürü eleştirilerden muaf değildir. Bazı araştırmacılar, bu kültürün estetik yüzeyselliği teşvik ettiğini ve derinlikli tasarım süreçlerini ikincil plana ittiğini savunmaktadır (Shifman, 2014). Diğer yandan, mikro-tasarım kültürü aynı zamanda tasarımın daha kapsayıcı, erişilebilir ve toplumsal dönüşümlere daha hızlı tepki verebilen bir pratik hâline gelmesini sağlamaktadır.

Tasarım Eğitimi ve Yeni Paradigmalara Uyum

Günümüzde tasarım eğitimi, yalnızca estetik bilgi değil, aynı zamanda dijital okuryazarlık, veri analizi, etik düşünce ve yazılım bilgisi gerektirmektedir. Tasarım okulları bu reel paradigmaları müfredatlarına entegre ederek disiplinlerarası düşünceyi teşvik etmeli ve öğrencileri geleceğin tasarım dünyasına hazırlamalıdır (Bennett, 2006). Tasarım eğitimi, yalnızca estetik kaygılarla sınırlı olmayan; teknoloji, kültür, toplumsal dönüşüm ve disiplinlerarası etkileşimlerle şekillenen bir süreçtir. 20. yüzyılda Bauhaus ve Ulm Okulu gibi modernist yaklaşımlar, tasarım pedagojisinin temellerini atarken (Droste, 2006), günümüzde dijitalleşme, sürdürülebilirlik, yapay zekâ ve kullanıcı deneyimi odaklı yaklaşımlar yeni paradigmaları beraberinde getirmiştir (Findeli, 2001). Bu bağlamda, tasarım eğitiminin bu dönüşüme nasıl uyum sağlayacağı, hem kuramsal hem de pratik bir tartışma alanı oluşturmaktadır.

Geleneksel tasarım eğitimi çoğunlukla biçimsel estetik ve işlevsellik üzerinden kurgulanırken, çağdaş paradigmalar, karmaşık toplumsal sorunların çözümünde tasarımın rolünü vurgulamaktadır. “Design thinking” yaklaşımı, kullanıcı odaklı problem çözme ve inovasyon süreçlerini eğitim programlarına entegre etmeyi gerekli kılmıştır (Brown, 2009). Ayrıca, sürdürülebilirlik ilkeleri tasarım disiplininin ayrılmaz bir parçası haline gelmiş, çevresel duyarlılık tasarım pedagojisinde merkezi bir konum kazanmıştır (Papanek, 1985).

Dijitalleşme ve yapay zekâ, tasarım araçlarını ve yöntemlerini dönüştürmektedir. CAD (Computer-Aided Design) ve parametrik tasarım gibi teknolojiler öğrencilerin yaratıcılığını yeni boyutlara taşırken (Oxman, 2006), yapay zekâ destekli tasarım araçları öğrenme ve üretim süreçlerini yeniden tanımlamaktadır. Bu durum, eğitmenlerin pedagojik yaklaşımlarını güncellemelerini ve öğrencilere eleştirel, etik ve teknolojik bilinç kazandırmalarını zorunlu kılmaktadır.

SONUÇ ve TARTIŞMA

21. yüzyılda grafik tasarım, reel paradigmalar etrafında biçimlenen çok boyutlu, disiplinlerarası ve sorumluluk sahibi bir alana dönüşmüştür. Bu paradigmalar; dijitalleşme, veri görselleştirme, sürdürülebilirlik, yapay zekâ ve sosyal medya gibi dinamiklerle şekillenmektedir. Tasarımcılar, bu değişken ortamda yalnızca yaratıcı değil aynı zamanda stratejik düşünen, etik değerleri gözeten bireyler olarak konumlanmalıdır.

Dijitalleşme süreciyle birlikte tasarımın doğası değişmiş, etkileşimli tasarım kavramı merkezî bir konuma gelmiştir. Kullanıcı merkezli, dinamik ve çok boyutlu tasarım anlayışı, günümüz dijital kültürünün temel unsurlarından biridir. Bu nedenle etkileşimli tasarım, sadece teknoloji geliştirme sürecinin değil, aynı zamanda dijital çağın toplumsal ve kültürel dönüşümünün de ayrılmaz bir parçasıdır.

Veri görselleştirme ve bilgi tasarımı, günümüzde bilgi toplumunun temel araçlarından biri olarak önem kazanmaktadır. Bilginin daha hızlı, anlaşılır ve etkili bir şekilde sunulması; akademiden iş dünyasına, kamusal alandan gündelik yaşama kadar farklı bağlamlarda kritik bir rol oynamaktadır. Bu nedenle, görsel iletişim ilkeleri ile bilişsel ergonominin birlikte ele alınması, hem estetik hem de işlevsel çözümler geliştirilmesi açısından elzemdir.

Sürdürülebilir ve etik tasarım, yalnızca estetik bir tercih değil; toplumsal, kültürel ve ekolojik sorumlulukların bütüncül bir şekilde ele alınmasıdır. Tasarım disiplinlerinin geleceği, bu ilkeleri merkezine alarak daha adil, kapsayıcı ve çevre dostu çözümler geliştirmekten geçmektedir.

Yapay zekâ ve otomasyon, ekonomik ve toplumsal açıdan önemli fırsatlar sunduğu kadar, etik, sosyal ve politik düzeyde de zorluklar doğurmaktadır. Bu nedenle, bu teknolojilerin yalnızca teknik verimlilik bağlamında değil, aynı zamanda insan merkezli ve etik bir çerçevede ele alınması gerekmektedir.

Sosyal medya ve mikro-tasarım kültürü, tasarım disiplinini hem içerik hem de üretim süreci açısından dönüştürmektedir. Bu bağlamda, dijital çağda tasarımın yalnızca estetik bir faaliyet değil, aynı zamanda sosyal bir pratik olarak ele alınması gerekmektedir.

Tasarım eğitimi, yeni paradigmaların etkisiyle sürekli dönüşüm içerisindedir. Bu dönüşüm, yalnızca eğitim araç ve yöntemlerinde değil, aynı zamanda tasarımın toplumsal işlevinin yeniden tanımlanmasında da kendini göstermektedir. Gelecekte, tasarım pedagojisinin teknolojik yenilikler, sürdürülebilirlik ve insan merkezli yaklaşımlarla bütünleşmesi, tasarımcıların daha esnek, bilinçli ve yenilikçi bireyler olarak yetişmesine katkı sağlayacaktır.

Tartışma

Tasarım eğitiminin yeni paradigmalarla uyum sağlaması, yalnızca teknik becerilerin öğretilmesiyle sınırlı değildir. Disiplinlerarası işbirliği, kültürel bağlamların anlaşılması, etik sorumluluk ve eleştirel düşünme de eğitim programlarının vazgeçilmez bileşenleri haline gelmiştir (Findeli & Bousbaci, 2005). Bu nedenle, tasarım okullarının müfredatlarında hem geleneksel stüdyo pedagojisini koruyarak hem de yeni teknolojilerle uyumlu hibrit bir yaklaşım benimsemeleri gerekmektedir.

KAYNAKÇA

Bennett, A. (2006). Design Studies: Theory and Research in Graphic Design. Princeton Architectural Press.

Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society. New York: Harper Business.

Cairo, A. (2016). The Truthful Art: Data, Charts, and Maps for Communication. New Riders.

Castells, M. (2009). The Rise of the Network Society. Wiley-Blackwell.

Castells, M. (2010). The rise of the network society (2nd ed.). Wiley-Blackwell.

Crawford, K. (2021). Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence. Yale University Press.

Droste, M. (2006). Bauhaus, 1919-1933. Köln: Taschen.

Findeli, A. (2001). Rethinking design education for the 21st century: Theoretical, methodological, and ethical discussion. Design Issues, 17(1), 5–17.

Findeli, A., & Bousbaci, R. (2005). L'éducation au design: entre théorie et pratique. Cahiers de la recherche architecturale et urbaine, 16, 77–94.

Frascara, J. (2004). Communication Design: Principles, Methods, and Practice. Allworth Press.

Frey, C. B., & Osborne, M. A. (2017). The future of employment: How susceptible are jobs to computerisation? Technological Forecasting and Social Change, 114, 254–280.

Groover, M. P. (2019). Automation, Production Systems, and Computer-Integrated Manufacturing (5th ed.). Pearson.

Highfield, T., & Leaver, T. (2016). Instagrammatics and digital methods: Studying visual social media, from selfies and GIFs to memes and emoji. Communication Research and Practice, 2(1), 47–62.

Hollis, R. (2001). Graphic Design: A Concise History. Thames & Hudson.

Horn, R. E. (1999). Information design: Emergence of a new profession. In R. Jacobson (Ed.), Information design (pp. 15–33). MIT Press.

Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. New York University Press.

Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture. New York: New York University Press.

Kirk, A. (2016). Data visualisation: A handbook for data driven design. Sage.

Kuhn, T. S. (1962). The Structure of Scientific Revolutions. University of Chicago Press.

Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). New media: A critical introduction (2nd ed.). London: Routledge.

Manovich, L. (2001). The language of new media. MIT Press.

Manovich, L. (2013). Software Takes Command. Bloomsbury Academic.

Manovich, L. (2017). Instagram and contemporary image. New York: Manovich.net.

Manzini, E. (2015). Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation. MIT Press.

Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). Meggs' History of Graphic Design. Wiley.

Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books.

Oxman, R. (2006). Theory and design in the first digital age. Design Studies, 27(3), 229–265.

Papanek, V. (1985). Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. Thames and Hudson.

Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). Interaction design: Beyond human-computer interaction (3rd ed.). Wiley.

Rose, G. (2016). Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials (4th ed.). Sage.

Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial Intelligence: A Modern Approach (4th ed.). Pearson.

Schwab, K. (2016). The Fourth Industrial Revolution. Crown Business.

Shifman, L. (2014). Memes in digital culture. Cambridge, MA: MIT Press.

Thackara, J. (2005). In the Bubble: Designing in a Complex World. MIT Press.

Topol, E. (2019). Deep Medicine: How Artificial Intelligence Can Make Healthcare Human Again. Basic Books.

Tufte, E. R. (1983). The visual display of quantitative information. Graphics Press.

Walker, S. (2011). Sustainable by Design: Explorations in Theory and Practice. Routledge.

Ware, C. (2013). Information visualization: Perception for design (3rd ed.). Morgan Kaufmann.

World Commission on Environment and Development (WCED). (1987). Our Common Future. Oxford University Press.

Görsel Kaynakça

Görsel 1. https://en.wikipedia.org/wiki/International_Typographic_Style

HAPTİK TEKNOLOJİLER VE SANAT DENEYİMİNİN DÖNÜŞÜMÜ

İlke İlter Güven[1]

ÖZET

Sanat tarihsel süreçte görsellik, her zaman baskın bir temsil biçimi olarak öne çıkmış; izleyici ile eser arasındaki ilişki çoğunlukla göz merkezli bir algıya indirgenmiştir. Ancak çağdaş teknolojik gelişmeler -özellikle dijital medya, sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve duyusal geri bildirim sistemleri- sanat deneyiminin doğasını köklü biçimde dönüştürmektedir. Bu dönüşümde öne çıkan kavramlardan biri de haptik teknolojilerdir; yani dokunma ve kuvvet geri bildirimi sağlayan araçlar bütünüdür.

Haptik sistemler, titreşim, basınç, sıcaklık ve kuvvet gibi dokunsal uyarımlar aracılığıyla kullanıcıya fiziksel bir hissiyat sunarken, görsel ya da işitsel deneyimi bedenselleştirir. Böylece sanat eserleri yalnızca bakılan değil, aynı zamanda "dokunulan" ve hissedilen nesneler hâline gelir. Bu yaklaşım, izleyiciyi pasif bir konumdan çıkararak aktif bir algılayıcıya ve deneyimin bir parçasına dönüştürür. Bu doğrultuda beden, artık sanat eserinin tamamlanmasında aktif rol oynayan bir arayüz olarak konumlanmaktadır. Böylelikle, haptik teknolojiler aracılığıyla sanat, mekânsal ve zamansal olarak genişleyen çok duyulu bir deneyime dönüşmektedir.

Bu çalışma, haptik teknolojilerin çağdaş sanat pratiklerinde beden, duyular ve mekân ilişkilerini nasıl dönüştürdüğünü disiplinlerarası bir sanat tarihi perspektifiyle ele almakta; geleneksel olarak görsel merkezli epistemolojiler üzerine inşa edilen sanat tarihine karşılık, dokunsal deneyimlerin sanat nesnesini ve izleyiciyle kurduğu ilişkiyi nasıl yeniden tanımladığını ortaya koyan sanat örneklerini incelemektedir.

Anahtar Kelimeler: Haptik Teknolojiler, Sanat Ve Teknoloji, Disiplinlerarası Sanat, Duyusal Geri Bildirim

[1] Doçent, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Sanat Kuramları Ana Bilim Dalı, ilke.ilter@deu.edu.tr, ORCID:0000-0002-9844-1298

HAPTIC TECHNOLOGIES AND THE TRANSFORMATION OF ART EXPERIENCE

İlke İlter Güven [2]

ABSTRACT

Throughout the history of art, visuality has consistently dominated as the primary mode of representation, reducing the relationship between the viewer and the artwork to a vision-centered perception. However, recent technological advancements -particularly in digital media, virtual reality (VR), augmented reality (AR), and sensory feedback systems- have significantly transformed the nature of the aesthetic experience. One of the central concepts in this transformation is haptic technology, which involves tools that enable tactile and force feedback.

By incorporating sensations such as vibration, pressure, temperature, and force, haptic systems provide users with a sense of physical presence and embodiment, extending visual or auditory perception into the realm of touch. This development redefines artworks as not only objects to be viewed but also to be touched and physically experienced. Consequently, the viewer transitions from a passive observer to an active participant in the creation of meaning. Within this framework, the body is reconceptualized as an interactive interface that plays a vital role in completing the artwork. Thus, haptic technologies facilitate a multisensory art experience that expands across spatial and temporal dimensions.

This study investigates how haptic technologies transform the relationship between the body, the senses, and space in contemporary art practices, adopting an interdisciplinary art historical perspective. It challenges the traditionally vision-centered epistemologies of art history by examining how tactile and embodied experiences redefine the art object and the viewer's engagement through selected artistic examples.

Keywords: Haptic Technologies, Art and Technology, Interdisciplinary Art, Sensory Feedback

[2] Associate Professor, Dokuz Eylül University, Faculty of Fine Arts, Department of Art Theories, ilke.ilter@deu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9844-1298

GİRİŞ

Yunanca dokunma duyusuyla ilgili anlamına gelen haptesthai kelimesinden türeyen haptik kavramı çok katmanlı bir olguyu ifade eder. En temelinde deri üzerinden alınan sıcaklık, basınç ve titreşim gibi fiziksel uyarımların yanı sıra, bedenin konum ve hareket hissini (propriyosepsiyon) de içeren kapsamlı bir duyusal sistemdir. Riegl (1985), Deleuze (2014) ve Merleau-Ponty (2017) gibi düşünürlerin de ele aldığı üzere haptik, basit bir dokunma ediminin ötesine geçerek; dokunarak algılama, anlamlandırma ve iletişim kurma süreçlerinin bütününü kapsar. Bu felsefi ve sanatsal bağlamda bir resmin yüzeysel detayları bile izleyicide görsel düzeyde dokunsal bir deneyim hissi uyandırarak 'haptik bir etki' yaratabilir.

Haptik algının bu derinliği, günümüzde teknoloji aracılığıyla yeni boyutlar kazanmaktadır. Otomotivden robotik cerrahiye kadar birçok alanda kullanılan haptik teknolojiler, kullanıcıya titreşim veya basınç gibi fiziksel geri bildirimler sunarak dijital içeriklerle dokunsal bir etkileşim kurma olanağı tanımaktadır (Baydemir, 2022: 16-25). Sanat bağlamında ise bu teknolojiler, geleneksel olarak görsel ve işitsel algıya dayanan eserlere dokunma duyusunu da ekleyerek devrim niteliğinde bir potansiyel sunar. Sanatçının yaratım sürecini ve izleyicinin eseri deneyimleme biçimini kökten dönüştüren bu yaklaşım, çok duyulu ve interaktif deneyimlerin kapısını aralamaktadır.

Bu çerçevede çalışma, haptik teknolojiyi yalnızca bir araç olarak değil, aynı zamanda sanat tarihinde dokunma duyusunun geçirdiği evrimi yansıtan bir fenomen olarak ele almayı amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında, haptik sanatın tarihsel kökenleri, öncül projeler ve geleceğe yönelik potansiyeli analiz edilecek; dokunmanın sanattaki rolünün, fiziksel ve teknolojik boyutları birleştiren çok katmanlı bir dönüşüm olduğu ortaya konulacaktır.

Sanat Tarihinde Dokunma Duyusunun Rolü

Duyusal tecrübelerin hiyerarşisi tarihsel açıdan incelendiğinde, farklı dönemlerin farklı önceliklendirmeler yaptığı görülmektedir. Paterson'a göre (2007:1) Platon, görmeyi bilgi edinmenin en yüce duyusu olarak tanımlamış ve görme aracılığıyla hakikate ulaşmanın mümkün olduğunu savunmuştur. Bu hiyerarşik yaklaşıma benzer şekilde Aristoteles ise *De Anima* adlı eserinde dokunmayı fizyolojik düzlemde en temel duyu olarak kabul etmekle birlikte, epistemolojik açıdan hakikate ve güzelliğe ulaşmak için görme ve işitmeyi daha üstün bir konuma yerleştirmiştir. Bu bağlamda antik düşüncede sanat, büyük ölçüde görsel algı üzerinden tanımlanmış; antik heykellerin estetik değeri ise 'oran, simetri ve uyum' gibi görsel tasarım ilkeleriyle açıklanmıştır.

Antik Çağ'daki bu görsel odaklı yaklaşıma karşın, Orta Çağ Avrupa'sında dokunma, bazı bağlamlarda görsel temsilden daha güçlü bir duyusal kapasite olarak öne çıkmıştır. Bu dönemde relik adı verilen kutsal nesnelere dokunmanın şifa ve kutsiyet aktardığına, bu nesnelerle doğrudan temasın bedensel ve ruhsal dönüşüm sağladığına inanılmıştır (Uygun, 2020:11-23). Gotik katedrallerde yer alan heykel ve kabartmalar da yalnızca görsel temsiller değil, aynı zamanda dokunsal etkileşime açık unsurlar olarak işlev görmüştür. Ziyaretçiler bu yapılara temas etmiş, onları öpmüş ya da bu nesneleri kişisel ibadet pratiklerine dahil etmişlerdir. Bu pratikler Orta Çağ sanat eserinin yalnızca izlenen bir nesne değil, aynı zamanda temas edilen dokunsal bir tecrübe alanı olduğunu kanıtlamaktadır.

Rönesans ile birlikte, özellikle perspektifin keşfiyle, sanatta göz-merkezli (ocularcentric) bir paradigma ortaya çıkmıştır. Alberti'nin ünlü 'resim, göz için bir penceredir' ifadesi, bu dönemde görsel algının dokunsal olana kıyasla üstünlük kazandığını göstermektedir. Görme, bilginin ve estetik yargının temel kaynağı olarak konumlanırken, dokunma ikincil bir duyusal deneyim düzeyine indirgenmiştir.

18. yüzyıl sanatı, özellikle Neoklasisizm, dokunsallığı büyük ölçüde reddetmiştir. Bu dönem, Antik Yunan ve Roma sanatından ilham alarak ideal güzelliği ve rasyonel mükemmelliği hedeflemiştir. Bu yaklaşım 18. yüzyıl estetik felsefesinde daha da belirginleşmiştir; Kant ve Burke gibi düşünürler görme ve işitmeyi asil duyular olarak yüceltirken, dokunmayı bedensellikle ilişkilendirerek alt duyular kategorisine yerleştirmişlerdir. Bu anlayışın en net örneğini dönemin heykelleri oluşturur. Antonio Canova gibi sanatçıların eserlerindeki pürüzsüz, cilalı mermer yüzeyler, insan dokunuşunun izlerini silmiştir. Amaç, malzemenin doğal dokusunu değil, soyut bir mükemmelliği temsil etmek olmuştur. Resim sanatında ise yüzeyler alabildiğine pürüzsüz tutulmuş, fırça izleri gizlenmiştir; bu sayede izleyici, eseri sadece gözüyle deneyimlemiş, dokunma hissi uyandırılmamıştır.

Sanayi Devrimi dökme demir, çelik ve cam gibi yeni malzemelerin yanı sıra seri üretim tekniklerinin de ortaya çıkışıyla sanat ve zanaat alanında köklü bir değişim başlatmıştır. Fabrikasyon süreçleri sonucunda ortaya çıkan ürünlerin pürüzsüz ve tekdüze yüzeyleri, geleneksel el işçiliğinin özgün ve çeşitli dokularının geri plana itilmesine neden olmuştur. Bu endüstriyel estetiğe bir tepki olarak doğan Arts and Crafts hareketi, dönemin önde gelen düşünürlerinden William Morris'in öncülüğünde şekillenmiştir. Bu hareket Naylor'un ifade ettiği gibi (1990:112-117) nesnelerin dokunsal niteliklerini sanatsal pratiğin merkezine yeniden yerleştirmiş, el emeğini ve malzemenin hissedilir değerini yüceltmiştir. Morris ve takipçileri, bir nesnenin estetik değerinin, büyük ölçüde yapıldığı malzemenin doğasına sadık kalınmasına

ve zanaatkarın el izlerini taşımasına bağlı olduğunu savunmuşlardır. Bu felsefe uyarınca, ahşabın damarı, metalin dövülme izi veya kumaşın lifli dokusu gibi yüzey özellikleri gizlenmek yerine, tasarımın ayrılmaz bir parçası olarak vurgulanmıştır. Dolayısıyla Arts and Crafts hareketi, Sanayi Devrimi'nin getirdiği seri üretimin ve yabancılaşmanın tekdüzeliğine karşı, malzemenin dürüst kullanımını ve zanaatkarın bireysel becerisini öne çıkararak yüzey ve doku algısında kalıcı bir dönüşümün temellerini atmıştır (Naylor, 1990:112-117). Heykel sanatı da yalnızca formun görsel algısına odaklanmaktan çıkarak, yüzeyin işlenişiyle izleyicide dokunsal illüzyon yaratan bir disiplin olarak yeniden konumlanmıştır. Örneğin, Rodin'in heykelleri yüzeydeki izler aracılığıyla dokunma hissini uyandıran estetik stratejilere sahip olmuştur. Empresyonist sanatçılar olan Monet ve Renoir ise görünür fırça izleri kullanarak geleneksel pürüzsüz yüzey anlayışını terk etmiş ve izleyiciyi tuvalin dokusunu hissetmeye davet etmiştir. Van Gogh ve Cezanne gibi sanatçılar da boyayı kalın katmanlar halinde (empasto tekniği) kullanarak, dokuyu, yeni bir biçimlendirme yönteminin üslubu haline getirmişlerdir. Böylece 18. yüzyılın ideal, pürüzsüz ve dokunulamaz yüzeylerinden 20. yüzyılın kaba, fiziksel ve dokunmayı adeta çağıran yüzeylerine geçiş yaşanmıştır. Bu dönüşüm sanat eserini idealize edilmiş bir dünyanın penceresi olmaktan çıkarıp, sanatçının ve malzemenin dokunuşlarını barındıran fiziksel bir varlığa dönüştürmüştür.

Fütürizm, Dada ve Bauhaus gibi avangard hareketler de sanatın geleneksel duyusal hiyerarşisini kırmayı hedef haline getirmiştir. Bu dönemde kolaj, asamblaj ve hazır-nesne (ready-made) gibi teknikler, farklı malzemelerin bir araya getirilmesiyle izleyicide hem görsel hem de dokunsal bir algı alanı yaratmıştır. Picasso, Braque ve Schwitters'ın eserlerine ekledikleri gazete parçaları, ip ve kum gibi gündelik hayat nesneleri dokunsallığı radikal bir şekilde öne çıkarmıştır. Moholy-Nagy'nin 1920'lerde gerçekleştirdiği *taktil deneyler (tactile charts)*, sanat tarihinde dokunma duyusunun keşfini temsil eden önemli örneklerdendir. Bu dönemde Tinguely gibi sanatçılarla kinetik sanatın yolu açılmış, böylece dokunma yoluyla değişen, dönüşen ve titreşen mekanik heykeller üretme fikri doğmuştur. Pollock'un damlatma tekniği (action painting) ve De Kooning'in enerjik fırça darbeleri tuvali, sanatçının fiziksel eyleminin, bedeninin ve dokunuşunun doğrudan bir yansımasına dönüştürmüştür. Anselm Kiefer, Eva Hesse gibi sanatçılar ise lifli ve organik malzemelerin doğal dokunsallığını keşfederek, malzemenin kırılganlığını ve canlılığını hissettiren eserler vermişlerdir. Performans sanatı da bedenin fiziksel varlığını sanatsal sürecin merkezine taşımış, böylece dokunsal algı, sanat deneyiminin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Bu uygulamalar sanat eserini yalnızca temsilî

bir imge olmaktan çıkarıp, çok katmanlı bir duyusal deneyim nesnesi olarak algılanmasına katkıda bulunmuştur.

1970'lerde video sanatı ile birlikte, ilkel sensörler kullanılarak izleyicinin varlığının görüntü veya sesi değiştirebildiği etkileşimli enstalasyonlar geliştirilmiştir. 1990'lardaki dijital devrim, sanal ortamların yaratılmasına imkân tanımış, ancak bu deneyimler genellikle görsel ve işitsel düzeyde sınırlı kalmıştır. Bu eksikliği gidermek amacıyla haptik eldivenler ve geri bildirim cihazları kullanımının ilk adımları atılmıştır. 2000'lerden günümüze ise haptik teknolojiler daha sofistike hale gelmiştir. Sanal nesnelerin hissedilmesinin ötesinde, veriyi fiziksel duyuma dönüştüren giyilebilir cihazlar, uzaktan dokunma imkânı sunan sistemler ve biyolojik süreçlerle etkileşime giren sanatsal üretimler ortaya çıkmıştır. Sonuç olarak, haptik boyut güncel sanatın düşünsel ve estetik ufkunda merkezi bir konum kazanmıştır.

Haptik Teknolojinin Tarihsel Gelişimi ve Temel Geri Bildirim Türleri

Payne'nin Britannica'da yayımlanan (2025) ve 1990'lı yıllara kadarki süreci ele alan derlemesine göre; haptik teknolojisinin tarihsel kökenleri, 1940'larda uçaklardaki kontrol çubuğu titreşimlerini önleyen servo-mekanizmalara kadar uzanmaktadır. Bu sistemler, pilotun güvenliğini artırmak için tasarlanmış tamamen pratik amaçlı uygulamalarken, 1970'lerde teknoloji erişilebilirlik alanında önemli adımlar atmıştır. 1973'te Thomas D. Shannon'ın dokunsal telefon patenti, işitme engelli bireylerin dokunma hareketleriyle iletişim kurmasını sağlamış, 1975'te A. Michael Noll'un patenti, görme engellilerin sanal nesneleri hissetmesine yardımcı olacak bir sistemi tanımlamıştır. Bu gelişmeler, teknolojinin fonksiyon odaklı kullanımından, iletişim odaklı kullanımına geçişin ilk sinyalleridir. "1994'te Aura Interactor yeleği, ses dalgalarını titreşimlere dönüştürerek oyun ve film deneyimini zenginleştirirken, 1995'te geliştirilen PHANTOM (Personal Haptic Interface Mechanism) sistemi, kullanıcıların bilgisayar ekranındaki sanal nesneleri hissetmesini sağlamıştır. Bu süreç, teknolojiyi birincil olarak eğlence amacıyla kullanarak kitleselleştirmiş ve donanım maliyetlerini düşürerek sanatçılar için daha ulaşılabilir hale getirmiştir (Haptic Technology, 2023)."

Günümüzde haptik teknolojinin sanata entegrasyonu, özellikle Arduino gibi erişilebilir, uygun fiyatlı ve çok yönlü mikro denetleyici platformlar sayesinde hız kazanmıştır. Bu platformlar, titreşim motorları, kuvvete duyarlı sensörler ve aktüatörler gibi haptik bileşenlerle kolayca uyum sağlayarak, sanatçıların interaktif eserler yaratmasına imkân tanımaktadır. Bu durum, haptik geri bildirimin büyük kurumsal laboratuvarların tekelinden çıkıp, yaratıcı ifade için demokratik bir araca dönüşmesini sağlamıştır (Zafeiriou, t.y.).

Bu teknolojinin işleyişi temel olarak iki ana geri bildirim kategorisi ve bu geri bildirimleri ileten çeşitli arayüzler üzerinden gerçekleşmektedir: taktil (vibrotaktil) ve kinestetik geri bildirim. Bu temel duyusal kanalların yanı sıra, giyilebilir arayüzler ve mid-air haptikler gibi yenilikçi uygulama yöntemleri, dokunsal deneyimin kapsamını ve derinliğini artırmaktadır. En yaygın ve erişilebilir haptik geri bildirim türü olan taktil geri bildirim, kullanıcının cildi üzerinde hissedilen titreşimlere dayanmaktadır. Bu titreşimler, genellikle eksantrik dönen kütle (ERM) motorları veya lineer rezonans aktüatörleri (LRA) gibi cihazlar aracılığıyla üretilmektedir (Payne, 2025). Titreşimlerin frekansı, genliği ve ritmi hassas bir şekilde ayarlanarak pürüzlü bir yüzeyin dokusu, bir çarpışmanın etkisi, suyun akışı veya bir kalp atışının ritmi gibi çok çeşitli hisler simüle edilebilmektedir. Akıllı telefonlardaki bildirim titreşimlerinden oyun kumandalarındaki çevresel etkilere kadar geniş bir kullanım alanına sahip olan bu teknoloji, kullanıcı deneyimini zenginleştirmede kilit bir rol oynamaktadır. Sanatsal uygulamalarda ise soyut verileri, duygusal durumları veya çevresel olayları dokunsal desenlere dönüştürme potansiyeli taşımaktadır.

Kinestetik geri bildirim, taktil geri bildirime kıyasla daha karmaşık bir yapıya sahip olup kullanıcının kas ve eklemlerinde hissedilen kuvvet, direnç ve hareket hissini hedeflemektedir. Motorlar ve mekanik bağlantılar aracılığıyla kullanıcının hareketlerine karşı fiziksel bir direnç uygulayarak sanal bir nesnenin şekli, ağırlığı, sertliği ve momentumu gibi somut özelliklerini hissedilir kılmaktadır. Bu sayede kullanıcı, sanal bir nesneyi itme, çekme veya sıkıştırma gibi eylemleri gerçekçi bir şekilde deneyimleyebilmektedir. Bu teknoloji sunduğu derin etkileşim seviyesi nedeniyle cerrahi simülasyonlar, robotik kontrol sistemleri ve sanal heykelcilik gibi hassasiyet gerektiren profesyonel ve sanatsal alanlarda yaygın olarak kullanılmaktadır.

Giyilebilir haptik arayüzler, dokunsal geri bildirimi vücudun geniş bir alanına yayarak bütünsel ve sürükleyici deneyimler sunan bir uygulama yöntemi olup, eldivenler, yelekler, korseler ve tüm vücudu kaplayan giysiler bu kategoriye girmektedir. Bu cihazlar, genellikle çok sayıda vibrotaktil aktüatör barındırmakla birlikte, daha gelişmiş versiyonlarında elektriksel kas stimülasyonu (EMS), pnömatik aktüatörler veya şekil değiştiren materyaller gibi teknolojilerden de faydalanabilmektedir. Giyilebilir haptiklerin temel amacı, bedenin sınırlarını sanal alana genişletmek, sanal bir varlığın dokunuşunu hissettirmek veya kalp atışı gibi bedensel süreçleri hissedilir kılmaktır.

Mid-air haptik teknolojisi ise, kullanıcıyla herhangi bir fiziksel temas kurmadan dokunma hissi yaratmasıyla diğer yöntemlerden radikal bir şekilde ayrılmaktadır. Bu teknoloji, genellikle odaklanmış ultrasonik dönüştürücüler dizisi kullanarak havayı bir arayüze çevirmekte, bu

sayede kullanıcının cildinde hissedilebilen basınç noktaları ve desenler oluşturmaktadır. Bu temassız doğası, ona hayaletimsi dokunuşlar, görünmez güç alanları veya enerjiler yaratma gibi benzersiz sanatsal olanaklar sunmaktadır. Özellikle müze gibi, sanat eserine fiziksel temasın yasak olduğu ortamlarda, dokunsal bir deneyim sunma konusunda eşsiz bir potansiyel taşımaktadır.

Sanatsal Üretimde Bir Araç Olarak Haptik Teknoloji Uygulamaları

2009 yılında Junji Watanabe, Eisuke Kusachi, Nosigner ve Hideyuki Ando'dan oluşan disiplinlerarası bir ekip tarafından geliştirilen interaktif sanat enstalasyonu *Touch the Invisibles (Görünmezlere Dokun)* (Görsel 1) yeni medya sanatı alanında bir dönüm noktası olarak kabul edilmiştir. Proje 12. Japonya Medya Sanatları Festivali'nde aldığı ödül gibi prestijli başarılarla hem sanat hem de teknoloji çevrelerinde tanınmaktadır. Eserin en önemli etkisi haptik teknolojiyi yalnızca gerçekliği taklit eden bir araç olarak değil, insan algısını manipüle ederek yeni deneyimler yaratan bir mecra olarak konumlandırmasında yatmaktadır. Eser, teknolojik hataların veya aksaklıkların sanatsal yaratım için birincil kaynak olarak kullanılabileceğini göstererek, yeni medya sanatı pratiğinde güçlü bir model teşkil etmektedir.

Öyle ki; bu sanatsal projenin temel amacı (Watanabe, Kusachi, vd., Siggraph, 2009) görme ve dokunma duyuları arasındaki varsayılan birliği kasten bozarak paradoksal bir deneyim sunmaktır. Katılımcının tırnağına takılan küçük bir ses bobini aktüatörü, pürüzsüz bir LCD ekran üzerinde parmağın hareketlerini takip ederek önceden belirlenmiş sanal koordinatlarda titreşimler üretmektedir. Eserin yarattığı ana etki, bu titreşimin kaynağının beyin tarafından parmak ucundaki ekrana aitmiş gibi algılanmasıdır. Bu yanılsamalı dokunsal algı, ‘göremediğine dokunabilme’ ve ‘görebildiğine dokunamama’ gibi iki zıt deneyimi aynı anda sağlamaktadır. Bu durum, katılımcıyı duyusal algılarına ilişkin temel varsayımları yeniden düşünmeye sevk etmektedir. Eser bu psiko-fiziksel yanılsamayı Jonathan Swift'in *Gulliver'in Gezileri* romanına yaptığı göndermeyle zenginleştirmiştir. Katılımcıyı modern bir Gulliver olarak konumlandırarak, algı, ölçek ve gerçekliğin göreceliği üzerine felsefi bir sorgulama başlatmıştır (Watanabe, Kusachi, vd., a.g.e.). Ekrandaki Lilliputlu imgelerine dokunulduğunda hiçbir şey hissedilmezken, ekranda görünmeyen boş alanlara dokunulduğunda titreşim hissedilmektedir. Bu anlatısal çerçeve, enstalasyonun sadece teknolojik bir gösteri olmaktan çıkıp derinlemesine bir keşif haline gelmesini sağlamıştır.

2012 yılında David Bobier'in öncülüğünde kurulan *VibraFusionLab* (Görsel 2) ise vibrotaktil teknolojiyi hem estetik bir deneyim aracı hem de bir erişilebilirlik platformu olarak konumlandırmaktadır. Bobier'in tasarladığı vibrotaktil zeminler ve yastıklar, ses dalgalarını

bedenin tamamında hissedilebilen titreşimlere dönüştürmektedir. VFL'nin bu yenilikçi felsefesi, kurucusu Bobier'in kişisel yaşamından ve deneyimlerinden doğmuştur. Kendisi işitme engelli bir sanatçı ve iki sağır çocuğun ebeveyni olarak, engelliliği bir eksiklik veya sorun değil, bir inovasyon ve yaratıcılık kaynağı olarak görmüştür (Bobier, t.y.). Mühendis Jim Ruxton gibi farklı disiplinlerden gelen üyelerden oluşan VFL kolektifi, Bobier'in vizyonunu teknik uzmanlıkla birleştirerek başarılı bir iş birliği modeli oluşturmuştur. Laboratuvarın teknolojisi, ses sinyallerini hassas titreşimlere dönüştüren transdüserler üzerine kurulmuştur. Bu teknoloji masa, duvar ve mimari yüzeyler gibi sıradan nesneleri ve sesi tüm bedenle hissetmeyi mümkün kılan titreşimli arayüzlere çevirmiştir. Bu yaklaşım, sesi işitme engelli bireyler için tamamen yeni bir kanaldan, yani beden aracılığıyla deneyimlenebilir kılmaktadır. Aynı zamanda, işiten izleyiciler için de sesi sadece kulakla değil, tüm bedenle hissetmenin alternatif bir yolunu sunmaktadır. Bu durum, haptiğin sadece bireysel bir duyusal deneyim olmadığını, aynı zamanda farklı duyusal yeteneklere sahip insanlar arasında bir empati köprüsü kurabilen, kolektif ve kapsayıcı bir mecra olabileceğini göstermektedir.

Dijital sanat üretim araçları, yaratıcılığa sonsuz olanaklar sunarken genellikle fiziksel materyalle çalışmanın getirdiği dokunsal geri bildirimi ortadan kaldırmaktadır. Bir tablette çizim yapmak, fırçanın esnekliği ya da tuvalin dokusu olmadan, bir cam yüzey üzerinde hissiz bir kalemle resim yapmaya benzemektedir. William Baxter, Vincent Scheib, Ming Lin, ve Dinesh Manocha tarafından yürütülen *DAB: Interactive Haptic Painting with 3D Virtual Brushes* (Görsel 3) projesi ise, bu boşluğu ve hissizliği doldurmayı amaçlayan bir kinestetik geri bildirim sistemi olarak karşımıza çıkmaktadır. DAB, dijital resimdeki camın arkasından boyama hissini ortadan kaldırarak, sanatçıya malzeme ve doku hissini yeniden kazandırmaktadır. Bu sistem, sanatçının sanal fırçanın direncini, sürtünmesini ve boyanın dokusunu fiziksel olarak hissetmesini sağlamaktadır. Sanatçı, ekrana bastırdığında, sanki gerçek bir fırçanın kılları bükülüyormuş gibi elinde bir direnç hissetmektedir. Fırçayı tuvalin yüzeyinde gezdirdiğinde, pürüzlü bir dokuyu veya kaygan bir yüzeyi parmaklarının ucunda hissetmektedir. Fırça, tuvaldeki ıslak bir boyaya değdiğinde ise, boyanın fırçaya bulaşmasının yarattığı o hafif yapışkanlığı ve yoğunluğu hissetmektedir. Bu model, fırça kıllarının tuvale uygulanan basınca göre gerçekçi bir şekilde bükülmesini, deforme olmasını ve tepki vermesini de sağlamaktadır. Boya transferi de çift yönlü ve iki katmanlı bir algoritma ile simüle edilmektedir. Bu, boyanın sadece fırçadan tuvale akmasını değil, aynı zamanda tuvaldeki ıslak boyanın fırçaya geri bulaşmasını da taklit etmektedir. Bu sayede renklerin karıştırılması ve katmanlar arası etkileşim son derece gerçekçi hale gelmektedir (Baxter, Scheib, vd., 2001:461-

468). Haptik teknoloji burada, dijital arayüzü daha sezgisel, bedensel ve nihayetinde daha insani kılan bir köprü görevi görmektedir. SIGGRAPH 2001'de sunulan bu yaklaşım, kendisinden sonraki sanal gerçeklik (VR) ve haptik tabanlı sanat sistemleri için temel bir referans noktası oluşturan öncül bir proje olarak kabul görmektedir.

Camille Baker'in *INTER/her* projesi (Baker, 2023:1-19) (Görsel 4) giyilebilir haptik teknolojinin empati yaratma gücünü öne çıkarmaktadır. Disiplinlerarası sanatçı ve araştırmacı Baker'in 2016-2017 sürecinde yumurtalık kanseriyle yaşadığı kişisel deneyimden hareketle başlayan proje, zamanla kadın sağlığına dair sessizliği kırmayı amaçlayan kolektif bir yapıya dönüşmüştür. Proje özellikle 30'lu ve 40'lı yaşlardaki kadınlarda görülen endometriozis, fibroidler ve kanser türlerine odaklanmaktadır. Katılımcılar alt karın bölgesine takılan titreşimli bir korse aracılığıyla, endometriozis gibi kadın hastalıklarına dair anlatılarla senkronize dokunsal hisler deneyimlemektedir. Böylece izleyici, başkasının acısını kendi bedeninde hissetmektedir. Teknoloji, bedeni bir arayüz haline getirerek deneyimi somutlaştırmaktatır. *INTER/her* deneyimi, katılımcıyı dış dünyadan soyutlayıp içsel bir yolculuğa hazırlayan çok aşamalı bir yapı sunmaktadır. Yolculuk vulva şeklinde bir açıklığı olan, şişirilebilir, rahim benzeri bir kubbe çadıra emekleyerek girmekle başlamaktadır. Bu fiziksel eylem, Baker'a göre (2023) psikolojik bir hazırlık işlevi görmektedir. Çadırın içinde katılımcılar, bir VR başlığı ve haptik korse adı verilen giyilebilir bir cihaz takmaktadırlar. VR başlığı katılımcıyı kadın üreme sisteminin 360 derecelik sanal bir temsiline taşırken, kadınların hikayelerinden oluşan ses enstalasyonu anlatıya rehberlik etmektedir. Eş zamanlı olarak haptik korse, anlatıdaki belirli olaylarla tetiklenen titreşimlerle karnın alt kısmında içgüdüsel bir tepki yaratarak işitsel ve görsel deneyimi doğrudan bedensel bir hisle birleştirmektedir. Bu üçlü yapı (fiziksel, sanal, dokunsal), empati kurmak için tasarlanmış bütüncül bir sürükleyicilik yaratmaktadır. Sekiz adet titreşim motoru içeren korse, VR deneyimindeki anlatılarla senkronize olarak çalışmakta; bu sayede anlatılan durumlarla ilişkili fiziksel hisleri simüle etmektedir. Projenin sanal gerçeklik (VR) ortamı, Unity 3D oyun motoru kullanılarak geliştirilmiştir. Sanatçı, bu sanal dünyayı tasarlarken bilinçli bir tercihle fotogerçekçi tıbbi görseller kullanmaktan kaçınmıştır. Bunun yerine, hastalıkları çiçek, bitki ve mantar gibi organik metaforlarla temsil eden şiirsel bir estetik benimsemiştir. Natalie Angier'in metinlerinden ve çeşitli kültürel sembollerden esinlenen bu yaklaşım, hastalığı soğuk bir klinik sorun olarak değil, bedenin yaşayan iç ekosisteminin karmaşık bir parçası olarak sunmaktadır. 2021'den bu yana Ars Electronica, Brighton Dijital Festivali ve SXSW'de sergilenen *INTER/her*, Lumen Ödülü'nde kısa listeye kalmıştır. Sanat,

teknoloji ve feminizmin kesişiminde duran *INTER/her*, teknolojiyi yalnızca bir gösteri aracı olarak değil; empati ve sosyal farkındalık için güçlü bir araç olarak konumlandırmaktadır.



Görsel 1. *Junji Watanabe, Eisuke Kusachi, Nosigner ve Hideyuki Ando, "Touch the Invisibles (Görünmezlere Dokun)", Etkileşimli Enstalasyon, 2009*



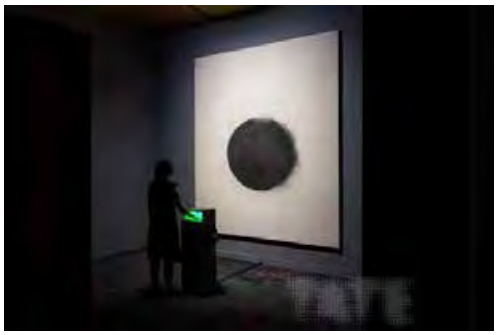
Görsel 2. *David Bobier'in öncülüğündeki "VibraFusionLab'ın Haptic Voices adlı enstalasyonu*



Görsel 3. *William Baxter, Vincent Scheib, Ming Lin, ve Dinesh Manocha tarafından yürütülen "DAB: Interactive Haptic Painting with 3D Virtual Brushes" projesinden*



Görsel 4. *Camille Baker, "INTER/her"*



Görsel 5. *Tate Sensorium, Tate Britain. "John Latham'ın 'Full Stop' adlı eserini gösteren enstalasyon" fotoğrafı. 2015*

Diğer yandan müzeler ise tarihsel süreç boyunca koleksiyonlarını koruma ve güvenlik nedenleriyle eserlere dokunmayı kesin bir şekilde yasaklamaktadırlar. Bu eserlere dokundurmama politikası, özellikle heykel gibi üç boyutlu eserlerin doku, form ve hacim gibi temel özelliklerinin tam olarak anlaşılmasını sınırlamaktadır. Haptik teknoloji koruma ve katılım arasındaki bu temel çelişkiye yenilikçi bir çözüm sunmaktadır. Bu teknolojiler, ziyaretçilerin, eserlerin yüksek çözünürlüklü üçboyutlu dijital kopyalarına kuvvet geri bildirimli cihazlar aracılığıyla sanal olarak dokunabilmelerini sağlamak gibi temassız dokunma deneyimleri yaratan yenilikçi imkanlar yaratarak müze deneyimini dönüştürmektedir. Bu bağlamda 2015 yılında gerçekleşen *Tate Sensorium* sergisi (Vi, Ablart, vd. 2017:1-14), sanatsal deneyimi geleneksel görsel algının ötesine taşıyarak çoklu duyusal bir etkileşim alanı yaratma amacıyla tasarlanmış öncü bir girişim olarak öne çıkmaktadır. John Latham'ın 1961 tarihli *Full Stop (Nokta)*(Görsel 5) adlı eseri için geliştirilen projenin bir bölümü, haptik teknolojinin sanatsal içerikle nasıl bütünleşebileceğine dair dikkate değer bir örnek teşkil etmektedir. Teknik olarak proje odaklanmış ultrason dalgalarını kullanarak havada dokunsal hisler yaratan 'mid-air haptics' teknolojisinden faydalanmaktadır. University of Sussex'teki araştırmacılar ve Ultrahaptics firması iş birliğiyle geliştirilen bu teknoloji sayesinde, ziyaretçilerin eserin karşısında konumlandırdıkları ellerinde, fiziksel bir temas olmaksızın dokunma hissi deneyimlemesi sağlanmaktadır. Ultrason dönüştürücülerinden oluşan bir dizi, havada belirli noktalara akustik radyasyon basıncı uygulayarak ziyaretçinin cildindeki mekanoreseptörleri uyarmakta ve bu sayede yukarıya doğru yağan yağmur damlaları, dairesel formlar veya bir tünel hissi gibi farklı dokunsal deneyimler yaratmaktadır. Bu dokunsal desenler, Latham'ın sprey boya tekniğinin tanecikli dokusunu ve eserin adıyla (*Full Stop (Nokta))* cismi (büyük bir tuval) arasındaki ölçek zıtlığını yansıtmaktadır (Vi, Ablart, vd. 2017:1-14). İçeriksel açıdan bakıldığında, *Full Stop* projesindeki haptik teknoloji, eserin soyut ve kavramsal yapısını derinleştiren bir yorumlama katmanı sunmaktadır. *Flying Object* (Tate Sensorium Exhibition,

2015) tarafından tasarlanan bu deneyim, Latham'ın evrenin en küçük ve en büyük olayları arasındaki ilişkiye dair felsefi sorgulamalarını bedensel bir deneyime dönüştürmeyi amaçlamaktadır. Ziyaretçiler, esere görsel olarak odaklanırken eşzamanlı olarak işitsel bir ses manzarası ve ellerinde hissettikleri dokunsal geri bildirimlerle, sanat eserine dair kişisel ve duygusal bir bağ kurmaya teşvik edilmektedir. Sonuç olarak *Full Stop* projesi, haptik teknolojinin sadece teknik bir yenilik olmanın ötesinde, sanatsal ifadenin sınırlarını genişleten ve izleyici ile eser arasındaki diyaloğu zenginleştiren güçlü bir araç olabileceğini kanıtlamaktadır.

SONUÇ

Bu çalışma, haptik teknolojilerin yükselişiyle birlikte dokunma duyusunun sanatsal ifadenin merkezine nasıl yerleştiğini incelemektedir. Bu kapsamda, alanında öncül kabul edilen, üretildikleri süreçte ses getirmiş ve farklı türde geri bildirim sunan teknolojilere sahip projeler ele alınmıştır. Bulgular, günümüz haptik sanatının ani bir teknolojik devrimin ürünü olmaktan ziyade, Antik Yunan'dan 20. yüzyıl avangardlarına uzanan köklü bir duyusal ve estetik dönüşümün en güncel halkası olduğunu ortaya koymaktadır. Platon ve Aristoteles'in görmeyi yücelten göz-merkezli paradigmasından Rönesans'ın perspektif temelli idealizmine kadar Batı sanat tarihi, uzun süre boyunca görsel algıyı merkeze alan bir yaklaşım benimsemiştir. Ancak Orta Çağ'daki kutsal nesnelerle kurulan temassal ilişkiden, Sanayi Devrimi sonrası Rodin'in yüzeylerinde canlanan dokunsal illüzyonlara, Empresyonistlerin ve Van Gogh'un empasto tekniğiyle tuvale kazıdığı fiziksel izlere kadar, dokunmanın sanattaki varlığı hiçbir zaman tam anlamıyla yok olmamış, aksine bastırıldığı anlarda bile alternatif ifade kanalları bularak kendini göstermiştir. 20. yüzyıl avangard hareketleri ise kolaj, asamblaj ve performans sanatı gibi pratiklerle bu duyusal hiyerarşiyi bilinçli bir şekilde yıkarak, sanat eserini izlenen bir nesne olmaktan çıkarıp, dokunulabilir, hissedilebilir ve deneyimlenebilir bir varlığa dönüştürmüştür.

Haptik teknolojiler bu tarihsel birikimin üzerine inşa edilmiş, dokunmanın sanattaki rolünü temsili bir illüzyon olmaktan çıkarıp doğrudan bir deneyime dönüştüren devrimci bir araç olarak sahneye çıkmıştır. Çalışmada eserler yoluyla incelenen taktil (vibrotaktil), kinestetik, giyilebilir ve mid-air haptik gibi temel geri bildirim türleri, sanatçılara yalnızca yeni estetik olanaklar sunmakla kalmamış, aynı zamanda sanatın temel paradigmalarını da sorgulama imkânı vermiştir. Arduino gibi erişilebilir platformlar ve bunları destekleyen açık kod yazılımları sayesinde bu teknolojilerin demokratikleşmesi, haptik ifadeyi büyük laboratuvarların tekelinden kurtararak bağımsız sanatçıların ve kolektiflerin de bu alanda

üretim yapmasını sağlamıştır. Bu durum, haptik sanatın kavramsal ve uygulama çeşitliliğini zenginleştirmiştir.

Sonuç olarak, haptik teknolojinin sanata entegrasyonu, sanat eserinin, sanatçının ve izleyicinin rollerini temelden dönüştürmektedir. Sanat eseri artık duvara asılan ya da bir kaide üzerinde duran statik bir nesne değil; izleyicinin bedensel katılımıyla aktive olan, dinamik ve etkileşimli bir deneyim alanıdır. İzleyici, pasif bir gözlemci konumundan sıyrılarak, kendi duyusal girdileriyle eserin anlamını şekillendiren aktif bir katılımcıya dönüşmektedir. Sanatçı ise yalnızca bir form yaratıcısı değil, aynı zamanda bir deneyim tasarımcısı, duyusal bir mimar haline gelmektedir. Dokunma duyusunun sanat tarihindeki bu uzun ve meşakkatli yolculuğu, teknolojinin sunduğu yeni imkânlarla birlikte, sanatın sadece ne anlattığıyla değil, aynı zamanda nasıl hissettirdiğiyle de tanımlandığı yeni bir estetik ufka işaret etmektedir. Bu yeni ufuk, sanatı daha kapsayıcı, daha empatik ve dijitalleşen dünyada insan bedeninin önemini yeniden hatırlatan derinlikli bir alana taşıma potansiyelini barındırmaktadır.

KAYNAKÇA

Baker, C. C. (2023). INTER/her: An immersive journey inside the female body- Creative processes, reflections and revelations. *Body, Space & Technology*, *22*(1), 1–19. https://doi.org/10.16995/bst.9724

Baxter, W., Scheib, V., Lin, M. C., & Manocha, D. (2001). DAB: Interactive haptic painting with 3D virtual brushes. *SIGGRAPH '01: Proceedings of the 28th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*, 461–468. Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/383259.383313

Baydemir, T. (2022, Kasım). Haptik teknolojisi ve uygulamaları. *TÜBİTAK Bilim ve Teknik Dergisi*.

Bobier, D. (t.y.). *David Bobier*. Sync Leaders. https://syncleadership.com/sync-leaders/david-bobier/

Deleuze, G., & Guattari, F. (2014). Kaygan ve pürtüklü. *Teorik Bakış*, *5*, 173-222. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Flying Object. (2015). *'Tate Sensorium' exhibition*. https://weareflyingobject.com/projects/tate-sensorium-exhibition

Haptic technology. (2023, 15 Eylül). Wikipedia. Alınan tarih: 9 Eylül 2025, https://en.wikipedia.org/wiki/Haptic_technology

Merleau-Ponty, M. (2017). *Algının fenomenolojisi* (E. Sarıkartal & E. Hacımuratoğlu, Çev.). İthaki Yayınları.

Naylor, G. (1990). *The arts and crafts movement: A study of its sources, ideals and influence on design theory*. MIT Press.

Paterson, M. (2007). *The senses of touch: Haptics, affects and technologies*. Routledge.

Payne, L (2025). Haptic technology. *Encyclopedia Britannica*, 29 Apr. 2025, https://www.britannica.com/technology/haptic-technology

Riegl, A. (1985). *Late Roman art industry* (R. Winkes, Çev.). Giorgio Bretschneider Editore. (Orijinal eserin yayımlanma tarihi 1901)

SIGGRAPH Digital Art Archive. (2009). *Junji Watanabe, Eisuke Kusachi: Touch the invisibles*. https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/junji-watanabe-eisuke-kusachi-touch-the-invisibles/

Uygun, A. (2020). *Hristiyanlıkta kutsal nesneler: Relikler*. Eski Yeni Yayınları. Ankara.

Vi, C. T., Ablart, D., Gatti, E., Velasco, C., & Obrist, M. (2017). Not just seeing, but also feeling art: Mid-air haptic experiences integrated in a multisensory art exhibition. *International Journal of Human-Computer Studies*, *108*, 1-14. https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2017.06.004

Zafeiriou, S. (t.y.). *Arduino haptic feedback art: A guide to interactive creativity in 2025*. Steve Zafeiriou. https://stevezafeiriou.com/arduino-haptic-feedback-art/

Görsel Kaynakçası

Görsel 1. https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/junji-watanabe-eisuke-kusachi-touch-the-invisibles/ (e.t. Eylül 2025)

Görsel 2. https://readiability2022.wordpress.com/accessibility-and-the-arts/david-bobier-vibrafusionlab/ (e.t. Eylül 2025)

Görsel 3. https://gamma.cs.unc.edu/DAB/ (e.t. Eylül 2025)

Görsel 4. https://camillebaker.me/inter-her/ (e.t. Eylül 2025)

Görsel 5. https://www.tate-images.com/M02584-Installation-photograph-of-IK-Prize-2015-Tate.html (e.t. Eylül 2025)

POST-DİJİTAL ÇAĞDA ÖZNEL VERİ ANLATILARI: 'DEAR DATA PROJESİ' İLE DENEYİMSEL GÖRSELLEŞTİRME STRATEJİLERİ

Mine Küçük[1]

ÖZET

Dijital kültürün dönüştürücü etkisiyle görsel iletişim tasarımının, yalnızca bilgi aktaran bir araç olmaktan çıkarak, bireysel deneyimlerin ve gündelik yaşam verilerinin öznel, sezgisel ve deneyimsel biçimde temsil edildiği çok katmanlı bir post-dijital anlatı ekosistemine doğru evrildiği gözlemlenmektedir. Bu dönüşümün en çarpıcı örneklerinden biri, Giorgia Lupi ve Stefanie Posavec'in "Dear Data" projesidir. İki tasarımcının kişisel verilerini elle çizilmiş grafiklerle katmanlandırarak birbirlerine postalamalarını içeren bu samimi süreç, veri görselleştirmenin geleneksel işlevselci yaklaşımını yeniden tanımlamaktadır.

Tasarım yoluyla araştırma perspektifinden ele alınan proje, post-dijital çağın temel gerilimlerini (dijital/analog, nesnel/öznel) görsel stratejiler üzerinden sorgulamaktadır. Elle çizimlerin dokunsal niteliği, kartpostal formatının mahrem karakteri ve veri seçimlerindeki kişisel tercihler, tasarımcıyı "veri anlatıcısı" konumuna taşırken, izleyiciyi de bu poetik diyaloğun parçası kılmaktadır.

Bu deneyimsel görselleştirme pratiği, dijital çağda tasarımın salt estetik kaygıların ötesinde, sosyal etkileşimi biçimlendiren bir pratik olarak değerlendirilmesi gerektiğine işaret etmektedir. Dear Data örneği, sanat ve tasarım eğitiminde veri okuryazarlığı ile yaratıcı ifadenin kesişiminde yeni pedagojik olanaklar sunarken, post-dijital iletişimin insani boyutlarını keşfetmeye davet etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Post dijital görselleştirme, Görsel veri anlatıları, Deneyimsel tasarım, Tasarım yoluyla araştırma, Katılımcı veri iletişimi

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, mine.kucuk@ogu.edu.tr, 0000-0003-4447-5254

SUBJECTIVE DATA NARRATIVES IN THE POST-DIGITAL AGE: EXPERIENTAL VISUALIZATION STRATEGIES THROUGH THE 'DEAR DATA PROJECT'

Mine Küçük[2]

ABSTRACT

Observations indicate that under the transformative influence of digital culture, visual communication design is evolving beyond being merely an information-transfer tool toward a multilayered post-digital narrative ecosystem where personal experiences and quotidian life data are represented through subjective, intuitive, and experiential forms. A striking manifestation of this transformation is found in Giorgia Lupi and Stefanie Posavec's "Dear Data" project. This intimate process, where two designers exchange hand-drawn data visualizations via postcards, fundamentally redefines the conventional functionalist approach to data visualization.

Examined through a research-through-design methodology, the project interrogates core post-digital tensions (digital/analog, objective/subjective) through visual strategies. When analyzed through visual organization, intuitive interpretation, and narrative aesthetics, the tactile quality of hand-drawn elements, the private nature of postcard format, and personal data selections reveal a dialectical relationship between the designer's role as "data narrator" and the evolving nature of communication objects.

This experiential visualization practice suggests that in the digital age, design must be considered not merely as aesthetic pursuit but as practice shaping social interaction. The Dear Data case offers new pedagogical possibilities at the intersection of data literacy and creative expression in art/design education while inviting exploration of human dimensions in post-digital communication.

Keywords: Post-digital visualization, Visual data narratives, Experiential design, Research through design, Participatory data communication

[2] Assist. Prof. Dr, Eskisehir Osmangazi University, Visual Communication Design, mine.kucuk@ogu.edu.tr, 0000-0003-4447-5254

GİRİŞ

Dijital teknolojilerin yaşam pratiklerini dönüştürdüğü güncel bağlam, post-dijital olarak adlandırılan eleştirel bir aşamayı işaret etmiştir. Kavram, ilk olarak 2000'li yılların başında dijital estetiğin 'kusurlarını' benimseyen bir müzik türünü tanımlamak için kullanılmış olsa da, 2014 yılında Florian Cramer tarafından dijitalin artık olağanüstü veya yenilikçi olmaktan çıkıp yaşamın doğal bir parçası haline geldiği; buna paralel olarak da analog, fiziksel ve elle yapılan pratiklere yönelik eleştirel bir ilginin yeniden canlandığı bir dönemi tanımlamak üzere teorize edilmiştir (Cramer, 2015). Bu aşama, teknolojinin olanaklarıyla hesaplaşmanın yanı sıra, onun kısıtlayıcı ve standardize edici doğasına karşı alternatif arayışları da beraberinde getirmiştir.

Bu eleştirel zemin üzerinde, görsel iletişim tasarımı da salt bilgi aktarımının ötesine geçerek, bireysel deneyimlerin ve öznel anlatıların çok katmanlı bir temsil alanına yönelmiştir. Bu dönüşümün en çarpıcı yansımalarından biri veri görselleştirme pratiğinde gözlemlenmiştir. Büyük veri setlerini işlemek ve anlaşılır kılmak için geliştirilen geleneksel araçlar, çoğunlukla nesnellik, ölçülebilirlik ve işlevsellik ilkelerine dayanırken; post-dijital bağlamda kişisel verilerin öznel ve sezgisel biçimlerde görselleştirilmesi giderek daha fazla önem kazanmıştır. Bu yeni yaklaşım, Drucker'ın (2014) ‘graphesis’ olarak adlandırdığı, görsel formların bilgi üretimi olarak anlaşılması fikriyle örtüşmüştür. Drucker’a göre geleneksel görselleştirmeler bilgiyi zaten var olan, tarafsız bir veri olarak sunma eğilimindeyken, graphesis onun her zaman yorumsal ve inşa edilmiş olduğunu kabul etmiştir. Benzer şekilde, geleneksel veri temsillerinin belirli bir perspektifi dayatabileceği ve sürdürülebilirlik gibi karmaşık konularda bile vizyonumuzu daraltabileceği gösterilmiştir (Brynjarsdottir vd.,2012). Dear Data ise, tam da bu eleştirilerin odağındaki 'tarafsız' ve 'nesnel' temsil iddiasını reddederek başlamıştır. Bu yaklaşım, bilgi sunumunun ötesine geçerek bireylerin yaşamlarını, ilişkilerini ve deneyimlerini yorumlamaya yönelik yaşantısal bir perspektif geliştirmiştir.

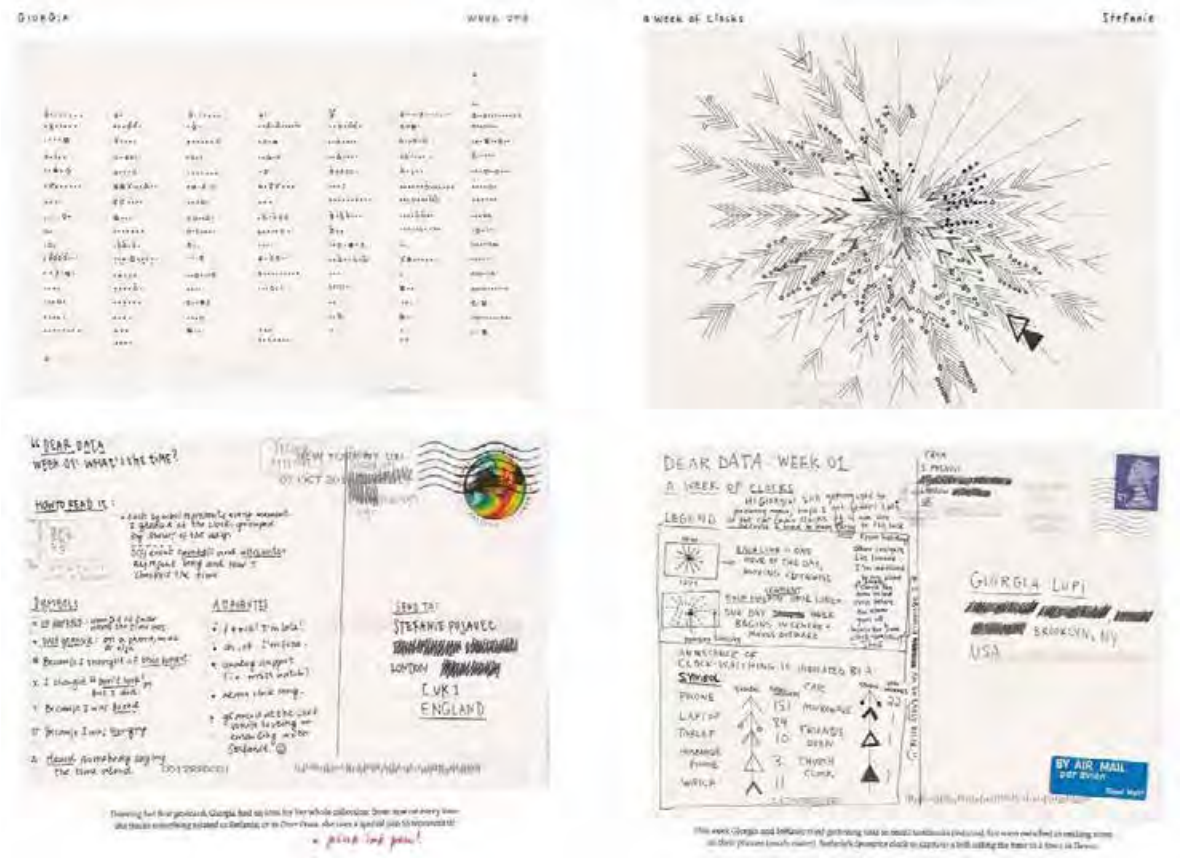
Söz konusu bu yeni yaklaşımın somut bir örneği, Giorgia Lupi ve Stefanie Posavec’in “Dear Data” projesi olmuştur. Proje, iki tasarımcının bir yıl boyunca kişisel verilerini toplayıp elle çizdikleri kartpostallarla birbirlerine postaladıkları analog bir veri çizim çalışmasıdır (Lupi & Posavec, 2016). Dijital veri araçlarının hakimiyetindeki bir dünyada, “yavaş veri” (slow data) olarak nitelendirilebilecek bu yaklaşım, veriyi niceliksel bir metrik olmaktan çıkarıp bir “kişisel belgesel” aracına dönüştüren şiirsel ve dönüştürücü bir pratik önermiştir. Bu çerçevede, makalenin odaklandığı araştırma soruları şu şekildedir; Dear Data projesi veri görselleştirmenin işlevselci yaklaşımını hangi yönlerden yeniden tanımlamaktadır? Projenin öznel ve yavaş tasarım stratejileri, post-dijital iletişimin hangi insani boyutlarını öne çıkarmaktadır? Son

olarak, bu deneyimsel yaklaşım sanat ve tasarım eğitiminde nasıl yeni pedagojik olanaklar sunmaktadır? Bu sorular etrafında şekillenen çalışma, dijital çağın hızına ve soyutlamalarına karşılık, analog ve düşünsel bir alternatif sunan bu tür deneyimsel tasarım pratiklerinin değerini vurgulamayı hedeflemiştir.

Dear Data Projesi: Metodoloji ve Post-Dijital Poetika

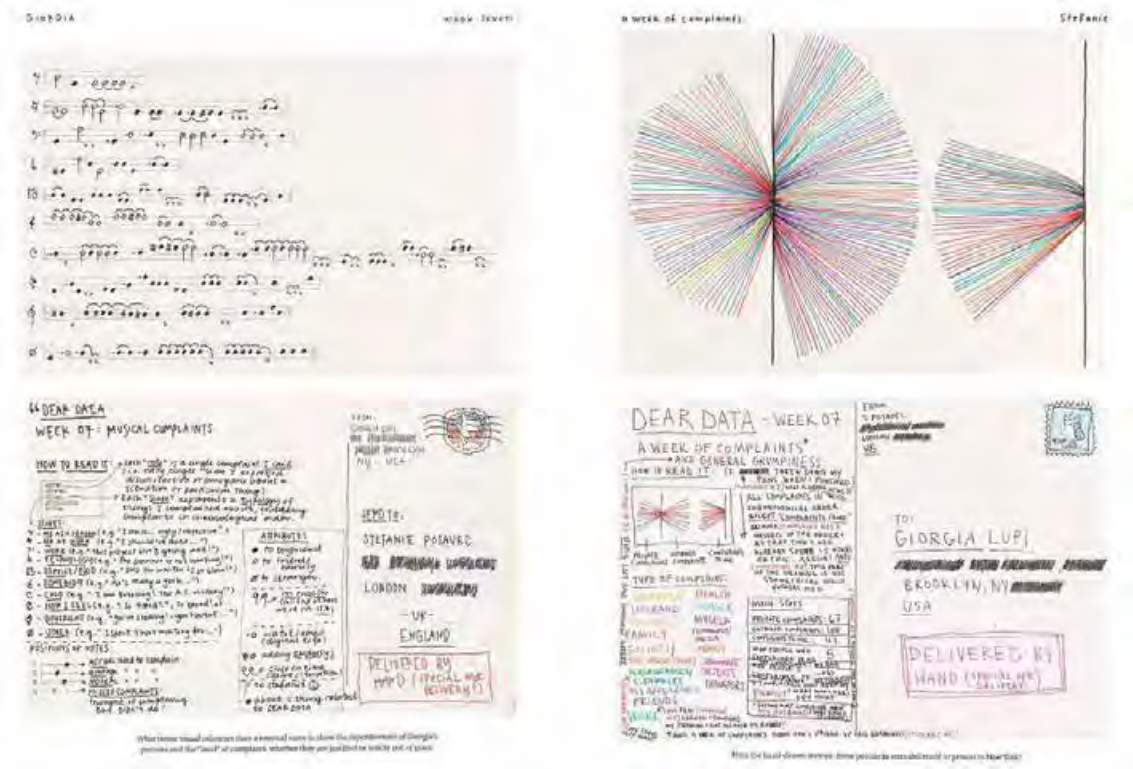
Dear Data, 2015 yılında Giorgia Lupi ve Stefanie Posavec tarafından yürütülen ve bir yıl boyunca kişisel verilerin elle çizilmiş kartpostallarla karşılıklı olarak paylaşılmasına dayalı bir veri görselleştirme projesi olarak tanımlanmıştır (Lupi & Posavec, 2016). Projenin metodolojisi, yalın görünümünün altında derin bir eleştirel anlatım barındırmıştır. Bu metodoloji, veri seçimi, görsel kodlama ve fiziksel iletim olmak üzere üç temel aşamada ele alınmıştır. Her hafta belirli bir kişisel veri kategorisi seçilmiş, seçilen veri kategorisi elle çizime dönüştürülmüş ve posta yoluyla karşı tarafa gönderilmiştir. Ortaya çıkan kartpostallar, yalnızca veri setlerinin temsili değil, aynı zamanda tasarımcıların duygusal, sezgisel ve öznel dünyalarının görsel haritaları olmuştur.

Giorgia Lupi ve Stefanie Posavec'ın "A Week of Clocks" çalışması, Dear Data'nın öznel veri anlatıcılığı yaklaşımını özetleyen paradigmatik bir örnek olarak değerlendirilmiştir (Görsel 1). Çalışmada, bir hafta boyunca saate bakma eylemleri, geleneksel bir zaman çizelgesi yerine kişisel ve metaforik bir görsel dil aracılığıyla temsil edilmiştir. Nesnel bir veri seti gibi görünen "zaman", bireyin onunla kurduğu psikolojik ve duygusal ilişki bağlamında yeniden yorumlanmış; her bir saat bakışı, içsel bir durumu (acele, sabırsızlık, merak, sıkılma) ifade eden özgün bir görsel işarete dönüştürülmüştür. Bu temsil biçimi, Goodman'ın (1976) savunduğu üzere, görselleştirmenin bir "gerçeklik yansıması" değil, aktif bir "yorumlama ve yeniden inşa" eylemi olduğunu göstermiştir. Böylece "A Week of Clocks", Drucker'ın (2014) "graphesis" olarak kavramsallaştırdığı, görsel formların bir bilgi üretimi olduğu fikrini somutlaştırarak, işlevselci veri görselleştirme anlayışını aşmıştır. Dear Data'daki her el yapımı işaret, bu bilgi üretim sürecinin kanıtı olmuştur. McCullough (1998), Abstracting Craft adlı eserinde, dijital araçlarla pratik yapmanın bile 'dijital el'in' yaratıcı ifadesine nasıl olanak tanıdığını tartışmıştır. Dear Data ise, bu argümanı bir adım öteye taşıyarak, dijital çağda analog 'el işçiliğinin' bilinçli bir seçim olarak nasıl eleştirel bir potansiyel taşıdığını ortaya koymuştur. Sonuç olarak, zamanın nicel bir ölçü biriminden çıkarılarak estetikleştirilmiş ve sembolik bir anlatıya dönüştürülmesi, projenin Lev Manovich'in (2002) eleştirdiği standart "veritabanı mantığına" karşı, "küçük veri" ve kişisel anlatıyı merkeze alan poetik bir karşı-strateji geliştirdiğini kanıtlamıştır.



Görsel 1 *Giorgia Lupi & Stefanie Posavec, "A Week of Clocks", kartpostal, 2015. Dear Data projesinden bir örnek.* https://www.dear-data.com/theproject

Bu yaklaşım, post-dijital çağın karakteristiklerinden biri olan dijital/analog gerilimini görünür kılmıştır. Dijital kültürün standardize edici, otomatikleştirilmiş ve hız odaklı doğasına karşılık, Dear Data'nın "yavaş veri" (slow data) yaklaşımı, analog ve dokunsal bir deneyimi öne çıkarmıştır. Cascone'un (2000) bilgisayar müziğinde "hata estetiği" üzerinden tanımladığı post-dijital eğilimler burada da karşılığını bulmuştur: veri, kusursuz dijital grafikler yerine elle yapılan, çizim hataları barındıran ve sürecin izlerini taşıyan imgelerle temsil edilmiştir. Örneğin, "A Week of Complaints" (Görsel 2) çizimlerinde görülen titrek çizgiler ve el yazısı, bu kusur estetiğinin ve dolayısıyla insani dokunun bir kanıtı olarak değerlendirilmiştir.



Görsel 2 *Giorgia Lupi & Stefanie Posavec, "A Week of Complaints", kartpostal, 2015. Dear Data projesinden bir örnek; gündelik şikâyetlerin öznel görselleştirilmesi.* https://www.dear-data.com/theproject

Giorgia Lupi ve Stefanie Posavec'in "A Week of Complaints" çalışması, Dear Data projesinin niteliksel insani deneyimleri nasıl görselleştirdiğine dair çarpıcı bir örnek teşkil etmiştir. Bu çalışmada, şikayetler nicel bir frekans verisi olarak değil; türü, yoğunluğu ve bağlamıyla birlikte ele alınarak karmaşık bir duygusal haritaya dönüştürülmüştür. Lupi, şikayetlerini bir müzikal partisyon metaforu aracılığıyla temsil etmiştir. Bu temsilde her bir şikayet, partisyonda farklı bir nota veya sembol olarak kodlanmış; şikayetin türü, ses tonu ve tekrarlanma ritmi, bu görsel partisyon üzerinden okunabilir kılınmıştır. Posavec ise aynı veri setinden yola çıkarak, şikayetleri bir yoğunluk diyagramı veya görsel bir gürültü haritası olarak kurgulamıştır. Onun görselleştirmesinde şikayetler, türlerine ve hedeflerine göre farklı desenlerle temsil edilmiş ve günlük zaman dilimleri içindeki kümelenme dinamikleri ortaya konulmuştur. Her iki temsil de, Drucker'ın (2014) "graphesis" kavramıyla uyumlu biçimde, görselleştirmenin salt bir bilgi sunma aracı değil, aktif bir anlam inşa etme pratiği olduğunu kanıtlamıştır. Elle çizilmiş olmanın getirdiği titrek çizgiler ve kişisel el yazısı, Cascone'un (2000) "hata estetiği" ile uyum içinde, dijital kusursuzluğa karşı insani ve samimi bir dokuyu ön plana çıkarmıştır. Nihayetinde bu çalışma, Manovich'in (2002) "veritabanı mantığına" dayalı standartlaştırılmış temsillere karşı, öznel ve poetik bir "veri anlatıcılığının" güçlü bir örneği olarak değerlendirilmiştir. Projenin kartpostal formatı, medyanın maddeselliği üzerine yapılan tartışmalarla da

örtüşmüştür. Kittler'in (1992) "There is no software" ifadesinin hatırlattığı üzere, her dijital çıktının nihayetinde bir donanımsal/maddesel zemine bağlı olduğu görülmüştür. Dear Data örneğinde ise bu maddesellik, el çizimi ve postayla gönderim aracılığıyla bilinçli olarak görünür kılınmıştır. Kartpostalların üzerindeki posta damgaları, katlanma izleri ve yolculuğun fiziksel izleri, veri iletiminin soyut bir dijital paketten, elle tutulur, zaman ve mekân içinde bir yolculuk geçirmiş bir nesneye dönüştürüldüğünü göstermiştir. Proje, bu haliyle, Negroponte'nin (1998) öngördüğü dijital dünyanın aksine, "dijital sonrası" bir çağda "insani olanı" yeniden merkeze alan deneysel bir metodoloji sunmuştur.

Bu deneyimsel anlatım, aynı zamanda öznel veri anlatıcılığı fikrine yaslanmıştır. Goodman'ın (1976) "sanat dilleri" kavramıyla ifade ettiği üzere, temsil yalnızca doğruluk değil, seçme, yorumlama ve anlamlandırma eylemi olarak kavramsallaştırılmıştır. Dear Data'da seçilen veri kategorileri, sıradan gündelik deneyimlerin bile görselleştirme yoluyla kişisel bir anlatıya dönüştürülebileceğini göstermiştir.

Dear Data yalnızca bir kişisel veri günlüğü değil, aynı zamanda post-dijital çağın eleştirel anlatısını ortaya koyan bir araştırma-yoluyla-tasarım (research through design) örneği olarak değerlendirilmiştir. Proje, metodolojisiyle—yavaşlığı, kusuru, maddeselliği ve öznelliği merkeze alarak—dijital paradigmaya alternatif bir üretim ve iletişim modeli önermiştir. Bu yönüyle proje hem görsel iletişim tasarımında hem de sanat/tasarım eğitimi bağlamında yeni tartışmalara zemin hazırlamıştır.

Tasarım Yoluyla Araştırma: Bir Yöntem Olarak Görselleştirme

Sanat ve tasarım araştırması, bilgi üretimini yalnızca kuramsal çıkarımla değil, aynı zamanda yaratıcı pratiğin kendisiyle ilişkilendirmiştir. Bu paradigma, "tasarım yoluyla araştırma" (Research Through Design) olarak adlandırılmış ve tasarım sürecini, yalnızca bir çözüm üretmekten ziyade, bir soru sorma, keşfetme ve yeni kavrayışların ortaya çıktığı bir araştırma yöntemi olarak konumlandırmıştır. Bu çerçevede, Giorgia Lupi ve Stefanie Posavec'in Dear Data projesi, bu metodolojinin veri görselleştirme bağlamındaki etkili bir tezahürü olarak ele alınmıştır.

Proje, bir araştırma süreci olarak, deneysel bir sistem içinde işlemiştir. Haftalık veri temalarının seçimi, bu verilerin elle çizilerek görsel bir koda dönüştürülmesi ve nihayetinde fiziksel bir nesne (kartpostal) aracılığıyla iletilmesi, süreci yapılandıran sistematik bir düzeneği oluşturmuştur. Bu düzenek, Frayling'in (1993) "araştırmak için tasarım" (problem çözmeye yönelik) ile "tasarım yoluyla araştırma" (bilgi üretmeye yönelik) ayrımında açıkça ikincisine

denk düşmüştür. Zimmerman vd. (2007), bu yöntemin etkileşim tasarımı araştırmalarında nasıl bir çerçeve sağladığını detaylandırmış, üretilen tasarım nesnelerinin ('artefact'ların) birer araştırma çıktısı olduğunu savunmuştur. Dear Data'daki kartpostallar da tam olarak bu anlamda, kişisel veri anlatıları hakkında üretilmiş somut araştırma nesneleri olarak kabul edilmiştir. Gaver (2012) ise, 'tasarım yoluyla araştırmadan' ne beklememiz gerektiği sorusuna odaklanmış ve bu yöntemin net cevaplardan ziyade, zengin, yorumlamaya açık ve düşündürücü olanaklar sunmasının değerli olduğunu belirtmiştir. Dear Data'nın her bir kartpostalı, izleyici/okuyucu için tam da böyle düşündürücü bir olanak sunmuştur. Buradaki temel araştırma sorusu, "Kişisel deneyim, dijital-olmayan yollarla nasıl anlamlandırılmış ve aktarılmıştır?" şeklinde özetlenmiş ve yanıtı, hipotezlerde değil, elli iki haftalık görsel argümanlarda ve prototip niteliğindeki kartpostallarda somutlanmıştır.

Bu süreçte, veri görselleştirme, yalnızca bir temsil aracı olmaktan ziyade, araştırmayı tetikleyen bir sorgulama pratiğine dönüşmüştür. Schön'ün (1983) "yansıtıcı uygulayıcı" (reflective practitioner) kavramıyla uyum içinde, tasarımcılar sürekli bir "eylem içinde yansıtma" (reflection-in-action) halinde bulunmuştur. Örneğin, "A Week of Complaints" teması üzerine çalışırken, bir şikayetin sadece frekansını değil, onun türünü, yoğunluğunu ve bağlamını da kaydetme kararı, tasarımcıyı kendi duygusal ve sosyal örüntüleri üzerine düşünmeye sevk etmiştir. Bu, Manovich'in (2002) "veritabanı mantığına" dayalı standart yeni medya pratiklerine karşı, süreci ve öznelliği merkeze alan eleştirel bir karşı-duruş olarak değerlendirilmiştir.

Araştırmanın bu yansıtıcı doğası, projenin maddesel dokümantasyonuyla daha da belirginleşmiştir. Kittler'in (1992) "yazılım yoktur" (there is no software) savını anımsatırcasına, Dear Data'daki bilgi üretimi somut bir zemine oturmuştur. Kartpostalların üzerindeki elle çizilmiş notlar, düzeltmeler, hatta posta sürecinin bıraktığı izler, bu araştırmanın yalnızca kavramsal değil, aynı zamanda fiziksel ve dokunsal bir birikim olduğunun kanıtını oluşturmuştur. Bu maddesellik, bilginin sadece içeriği değil, onun taşıyıcısının fizikselliği yoluyla da deneyimlendiği bir boyut kazandırmıştır.

Dear Data projesi, "tasarım yoluyla araştırma"yı, veri görselleştirme pratiğine dönüştüren ikna edici bir örnek teşkil etmiştir. Proje, tasarımın salt sonuç odaklı bir uğraş olmadığını; aksine, deneyimsel, eleştirel ve poetik bir bilgi üretim yöntemi olduğunu göstermiştir. Burada üretilen bilgi, geleneksel akademik metinlerdeki gibi soyut ve genel geçer değil, somut, kişisel ve görsel olmuştur; bu haliyle, dijital çağda bilginin doğası ve iletişimi üzerine derinlemesine bir sorgulama başlatmıştır.

Eğitimde Pedagojik Bir Araç Olarak Deneyimsel Veri Görselleştirme

Veri görselleştirme, uzun süre istatistiksel bilgilerin şematik olarak iletilmesine hizmet eden teknik bir araç olarak sınırlandırılmıştır. Ancak post-dijital çağın getirdiği eleştirel perspektif, bu pratiği bireysel deneyimlerin öznel temsili üzerinden yeniden düşünmeye olanak tanımıştır. Giorgia Lupi ve Stefanie Posavec'in Dear Data projesi, bu bağlamda, sanat ve tasarım eğitimini zenginleştirecek güçlü bir pedagojik modele dönüşmüştür. Bu model, veri okuryazarlığını yaratıcı ifade, eleştirel öz-yansıtma ve diyalojik öğrenme ile bütünleştirerek bütüncül bir öğrenme deneyimi önermiştir.

Dear Data metodolojisi, veri okuryazarlığı kavramını nicel analizin ötesine taşımıştır. Geleneksel yaklaşım, veriyi önceden var olan ve yorumlanması gereken sabit bir olgu olarak ele alırken; bu deneyimsel model, öğrenciyi verinin aktif üreticisi ve anlamlandırıcısı konumuna getirmiştir. Öğrencinin kendi gündelik yaşamından ham veriyi toplaması ve onu elle çizimle kişisel bir görsel koda dönüştürmesi, soyut kavramları somutlaştırarak derinlemesine bir öğrenme sürecini tetiklemiştir. Bu süreç, veri okuryazarlığını, Berry'nin (2015) dijital kültür bağlamında vurguladığı gibi, salt bir "okuma" becerisinden, dünyayı veri aracılığıyla "yeniden yazma" becerisine evriltmiştir.

Projenin pedagojik gücü, öğrencileri metaforik düşünmeye ve soyutlamaya zorlamış olmasından kaynaklanmıştır. "Bir Haftalık Şikayetler" gibi soyut bir kavramın görselleştirilmesi, onu somut bir forma indirgemek değil, onu yorumlayan yeni bir görsel dil inşa etmek olmuştur. Bu, öğrencinin yaratıcılık kapasitelerini geliştirirken, aynı zamanda Goldsmith'in (2011) "yaratıcı olmayan yazma"da işaret ettiği gibi, sıradan olanın ve gündelik tekrarların nasıl yaratıcı bir ham maddeye dönüştürülebileceğini göstermiştir. Burada amaç, teknik olarak kusursuz bir grafik üretmek değil, kişisel ve anlam yüklü bir görsel anlatı kurgulamak olmuştur.

Dear Data, doğası gereği diyaloğa dayalı olmuş ve bu onu sınıf içi etkileşim için ideal bir model haline getirmiştir. Öğrencilerin kendi veri kartpostallarını oluşturup paylaşmaları, bireysel farkılıkların görünür kılındığı ve ortak insani deneyimlerin tartışmaya açıldığı katılımcı bir topluluk oluşturmuştur. Bu 'veri diyaloğu', öğrencileri kendi öznel perspektiflerinin ötesine geçmeye ve akranlarının dünyasını anlamaya teşvik ederek empati ve sosyal farkındalığı beslemiştir. Vande Moere ve Patel (2009), topluluk görselleştirmelerinde estetiğin, katılımı ve topluluk bağını güçlendirmedeki kritik rolünü vurgulamıştır. Dear Data'nın kişisel ve çekici estetiği de bu anlamda sınıf içi bir topluluk inşasına hizmet etmiştir. Daha da ileri giderek, Dörk vd. (2013) 'Critical InfoVis' kavramını ortaya atmış ve görselleştirmenin yalnızca nötr bir araç

değil, aynı zamanda politik ve eleştirel bir pratik olarak da ele alınması gerektiğini savunmuşlardır. Dear Data metodolojisi, öğrencilere verinin nasıl seçildiği, nasıl temsil edildiği ve bu temsillerin ne tür anlamlar üretebileceği üzerine eleştirel düşünme fırsatı vererek, bu 'eleştirel veri görselleştirme' okuryazarlığını geliştirmiştir. Bu yaklaşım, güncel tasarım pedagojisinde vurgulanan, deneyimin ve sosyal etkileşimin merkezde olduğu öğrenme modelleriyle (Cox, 2015) uyum sağlamıştır.

Dear Data'nın sunduğu deneyimsel veri görselleştirme modeli, sanat ve tasarım eğitiminde sadece bir teknik beceri öğretim aracı değildir. O, çok daha kapsamlı bir pedagojik dönüşümün çerçevesini sunmuştur: Öğrenciyi merkeze alan, yaratıcılığı teşvik eden, eleştirel düşünmeyi ve öz-yansıtmayı tetikleyen, aynı zamanda topluluk bilinci ve empati geliştiren bütünleşik bir öğrenme pratiği. Bu model, öğrencileri veriyle salt analitik değil, aynı zamanda insani ve poetik bir ilişki kurmaya davet ederek, geleceğin yaratıcı profesyonelleri için vazgeçilmez olan bu derin okuryazarlık biçimini eğitime kazandırmıştır.

SONUÇ

Post-dijital çağın eleştirel düşünce iklimi, veriyi salt nicel ve işlevsel bir gösterge olarak kabul eden geleneksel paradigmaları kökten dönüştürmüştür. Bu dönüşüm, veriyi öznel, deneyimsel ve şiirsel bir anlatı malzemesi olarak yeniden konumlandırmış ve Giorgia Lupi ile Stefanie Posavec'in Dear Data projesi, bu yeni paradigmayı somutlayan en ikna edici örneklerden biri olarak öne çıkmıştır. Bu çalışma, projenin yalnızca bir dizi yaratıcı kartpostaldan ibaret olmadığını; aksine, bir metodoloji, bir poetika ve bir pedagoji önerisi olarak kapsamlı bir model sunduğunu ortaya koymayı hedeflemiştir.

Çalışmanın ilerleyişi, Dear Data'nın üç temel katman üzerinden nasıl anlam kazandığını analiz etmiştir. İlk olarak, post-dijital bir poetika olarak, dijital kültürün hız, verimlilik ve nesnellik vurgusuna karşılık, yavaşlığı, öznelliği ve elle yapılanın dokunsallığını savunan alternatif bir iletişim ve temsil biçimi önermiştir. "A Week of Clocks" ve "A Week of Complaints" gibi örnekler, bu poetikanın, sıradan veriyi metaforik ve kişisel bir görsel dile dönüştürerek nasıl derin bir anlam katmanı oluşturduğunu göstermiştir.

İkinci olarak, proje tasarım yoluyla araştırma (Research Through Design) pratiğinin etkili bir örneği olmuştur. Bu çerçevede, görselleştirme süreci, bir sonuç üretmekten ziyade, bir keşif, sorgulama ve bilgi üretme yöntemi haline gelmiştir. Her bir kartpostal, kişisel verinin anlamlandırılmasına dair somut bir araştırma kanıtı ve bu sürecin yansıtıcı bir dokümantasyonu işlevi görmüştür.

Nihayetinde, bu metodolojik ve poetik çerçevenin doğal bir uzantısı olarak, Dear Data dönüştürücü bir pedagojik model sunmuştur. Proje, sanat ve tasarım eğitiminde veri okuryazarlığını, yaratıcı ifade, eleştirel düşünme ve empatik diyalog ile bütünleştirerek, öğrenmeyi deneyimsel ve bütüncül bir sürece dönüştürmüştür.

Elde edilen bu bulguların ışığında, Dear Data projesinin çağdaş tasarım disiplinine üç temel katkı sunduğu sonucuna varılmıştır:

1. İnsani Bir Veri Anlayışı: Veriyi, soğuk bir metrik olmaktan çıkarıp, bireyin duygusal ve sosyal dünyasının ayrılmaz bir parçası haline getirerek alternatif anlatı biçimlerinin önünü açmıştır.

2. Genişletilmiş Bir Tasarım Tanımı: Tasarımı, salt problem çözme eyleminden, bilgi üretiminin ve felsefi sorgulamanın etkin bir yöntemine yükselterek disiplinin sınırlarını genişletmiştir.

3. Yeni bir Pedagojik Ufuk: Eğitimde, teknik beceri kazandırmanın ötesine geçen, yaratıcılık, öz-yansıtma ve topluluk bilinci geliştirmeyi hedefleyen bir öğrenme çerçevesi önermiştir.

Dear Data, büyük veri çağında yaşam merkezli küçük ölçekli verilerin önemini vurgulayan eleştirel ve estetik bir karşı öneri sunmuştur. Bu çalışma, projenin bu potansiyelini sistematik bir şekilde ortaya koyarak, geleceğin tasarım pratiği ve eğitiminin, teknolojik ilerlemeyi insani değerler ve deneyimsel derinlikle dengeleyen bir yönde evrilmesi gerektiği argümanını desteklemiştir. Dear Data'nın açtığı bu zemin, dijital ve analog, nesnel ve öznel, bireysel ve kolektif olan arasındaki ilişkiyi yeniden düşünmek isteyen tüm araştırmacı ve tasarımcılar için verimli bir başlangıç noktası olmayı sürdürecektir.

KAYNAKÇA

Berry, D. M. (2015). The postdigital constellation. In D. M. Berry & M. Dieter (Eds.), *Postdigital aesthetics: Art, computation and design* (pp.44-57). Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Brynjarsdottir, H., Håkansson, M., Pierce, J., Baumer, E., DiSalvo, C., & Sengers, P. (2012). Sustainably unpersuaded: How persuasion narrows our vision of sustainability. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 947–956). ACM. https://doi.org/10.1145/2207676.2208539

Cascone, K. (2000). The aesthetics of failure: 'Post-digital' tendencies in contemporary computer music. *Computer Music Journal, 24*(4), 12–18. https://doi.org/10.1162/014892600559489

Cox, G. (2015). Postscript on the post-digital and the problem of temporality. In D. M. Berry & M. Dieter (Eds.), *Postdigital aesthetics: Art, computation and design* (pp. 151–162). Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Cramer, F. (2015). What is 'post-digital'? In D. M. Berry & M. Dieter (Eds.), *Postdigital aesthetics* (pp. 12–26). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137437204_2

Dear Data. (n.d.). *The project*. Erişim Tarihi 12 Ağustos 2025, https://www.dear-data.com/theproject

Dörk, M., Feng, P., Collins, C., & Carpendale, S. (2013). Critical InfoVis: Exploring the politics of visualization. In *CHI '13 extended abstracts on human factors in computing systems* (pp. 2189–2198). ACM. https://doi.org/10.1145/2468356.2468739

Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual forms of knowledge production*. Harvard University Press.

Frayling, C. (1993). Research in art and design. *Royal College of Art Research Papers, 1*(1), 1–5.

Gaver, W. (2012). What should we expect from research through design? In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 937–946). ACM. https://doi.org/10.1145/2207676.2208538

Goldsmith, K. (2011). *Uncreative writing: Managing language in the digital age*. Columbia University Press.

Goodman, N. (1976). *Languages of art*. Hackett.

Kittler, F. (1992). There is no software. *Stanford Literature Review, 9*, 81–90.

Lupi, G., & Posavec, S. (2016). *Dear data*. Princeton Architectural Press.

Manovich, L. (2002). *The language of new media*. MIT Press.

McCullough, M. (1998). *Abstracting craft: The practiced digital hand*. MIT Press.

Negroponte, Nicholas (1998) Beyond Digital, *Wired* 6(12). http://web.media.mit.edu/~nicholas/Wired/WIRED6-12.html

Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.

Vande Moere, A., & Patel, S. (2009). The role of aesthetics in community visualization. *Journal of Computer-Mediated Communication, 14*(3), 702–722. https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2009.01472.x

Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for interaction design research in HCI. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 493–502). ACM. https://doi.org/10.1145/1240624.1240704

PALİMPSESTİK YÜZEYLERDE KİMLİK VE BELLEK KATMANLARI: ARTOGRAFİK BİR YAKLAŞIMLA KÜLTÜREL GEÇİRGENLİĞİN İZLERİ

Dürdane Taşoğlu[1]

ÖZET

Sanat, yalnızca estetik bir ifade biçimi olmayıp, kimlik inşası, kültürel aktarım ve kolektif belleğin temsil alanıdır. Sanatçının yaşadığı coğrafya, kültürel kalıtımları ve kişisel deneyimleri üretim sürecini doğrudan şekillendirmektedir. Bu çalışma, figüratif ve motifsel içerik taşıyan şeffaf yüzeyler üzerindeki sanatsal uygulamaları artografi, otoetnografi ve palimpsest kavramları çerçevesinde incelemeyi amaçlamaktadır. Şeffaflık, yalnızca fiziksel bir özellik değil, aynı zamanda anlatının ve kimliğin çok katmanlı doğasını simgeleyen bir metafordur. Katmanlar arasındaki geçirgenlik, bireysel belleğin yanı sıra toplumsal ve tarihsel hafızaya da alan açmakta; sanatçının kendi arayışıyla birlikte yaşadığı coğrafyanın kültürel mirasını görünür kılmaktadır. Artografik yöntem, sanatçının öznel konumunu hem araştırmacı hem de yaratıcı aktör olarak ortaya koymakta; otoetnografik yaklaşımla birleştiğinde, figüratif yüzeylerde kimlik, bellek ve kültürel süreklilik üzerine çok boyutlu bir okuma imkânı sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Artografi, Otoetnografi, Palimpsest, Kimlik, Bellek.

[1] Araştırma Görevlisi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, durdane_tasoglu@anadolu.edu.tr, 0009-0002-2207-2817

IDENTITY AND MEMORY LAYERS ON PALIMPSESTIC SURFACES: TRACES OF CULTURAL PERMEABILITY WITH AN ARTHROGRAPHIC APPROACH

Dürdane Taşoğlu[2]

ABSTRACT

Art is not only a form of aesthetic expression, but also a field of identity construction, cultural transmission, and representation of collective memory. The artist's geography, cultural heritage, and personal experiences directly shape the production process. This study aims to examine artistic practices on transparent surfaces carrying figurative and figurative content within the framework of artography, autoethnography, and palimpsest concepts. Transparency is not only a physical property but also a metaphor symbolizing the multi-layered nature of narrative and identity. The permeability between layers opens up space for individual memory as well as social and historical memory; it makes visible the cultural heritage of the geography in which the artist lives, along with their own quest. The artographic method reveals the artist's subjective position as both a researcher and a creative actor; when combined with the autoethnographic approach, it offers a multi-dimensional reading of identity, memory, and cultural continuity on figurative surfaces.

Keywords: Artography, Autoethnography, Palimpsest, Identity, Memory.

[2] Research Assistant, Anadolu University, Faculty of Fine Arts, durdane_tasoglu@anadolu.edu.tr, 0009-0002-2207-2817

GİRİŞ

Sanat, yalnızca estetik bir ifade biçimi değil; kimlik inşası, kültürel aktarım ve kolektif belleğin temsil alanıdır. Bu bağlamda sanatçının yaşadığı coğrafya, kültürel mirası ve kişisel deneyimleri, üretim sürecini doğrudan biçimlendirmektedir. Bu çalışma, figüratif ve motifsel içeriklere sahip şeffaf yüzeyler üzerindeki sanatsal uygulamaları artografi, otoetnografi ve palimpsest kavramları çerçevesinde incelemeyi amaçlamaktadır.

Çalışmada şeffaflık, yalnızca fiziksel bir özellik olarak değil; anlatının ve kimliğin çok katmanlı, geçirgen doğasını simgeleyen bir metafor olarak ele alınmaktadır. Katmanlar arasında kurulan bu geçirgenlik, bireysel belleğin yanı sıra toplumsal ve tarihsel hafızaya da alan açmakta; sanatçının kendi arayışıyla birlikte yaşadığı coğrafyanın kültürel mirasını da görünür kılmaktadır.

Bu bağlamda artografik yöntem, sanatçının öznel konumunu hem araştırmacı hem de sanatçı olarak ortaya koymakta; otoetnografik yaklaşımla birleştiğinde ise figüratif yüzeylerde kimlik, bellek ve kültürel süreklilik üzerine çok katmanlı bir okuma olanağı sunmaktadır.

Artografi Kavramı Üzerine

Artografi, sanatçı, araştırmacı ve öğretmen kimliklerinin bir aradalığına dayanan, sanatsal üretim sürecini hem yaratıcı hem de araştırma temelli bir eylem olarak ele alan bir araştırma yaklaşımıdır. Rita Irwin ve ekibi tarafından geliştirilen bu kavram, sanat temelli araştırmalarda öznel deneyimi epistemolojik bir kaynak olarak kabul eder (Irwin, 2004). Bu yaklaşımda "sanatçı (artist), araştırmacı (researcher) ve öğreten/öğrenen (teacher)" kimlikleri birbirinden ayrı değil, sürekli etkileşim içinde olan geçirgen kimlikler olarak değerlendirilir.

Irwin ve Springgay (2008) artografiyi, "yaşamın sanatsal ve pedagojik biçimlerinin bir araya geldiği, anlamın süreç içinde üretildiği bir araştırma biçimi" olarak tanımlar. Dolayısıyla artografik süreç, sabit bir bilgi üretiminden ziyade, deneyimle, yaratıcılıkla ve özdüşünümsellikle şekillenen dinamik bir bilgi alanı oluşturur.

Bu yönüyle artografi, sanatçının hem kendi yaratım sürecine hem de içinde bulunduğu kültürel ve pedagojik bağlama eleştirel bir farkındalıkla yaklaşmasını sağlar. Sanatçı, araştırmacı ve öğrenen kimliklerinin iç içe geçtiği bu yapıda, bilgi üretimi yalnızca zihinsel bir süreç değil, aynı zamanda bedensel, duygusal ve estetik bir deneyimdir.

Çalışmanın odağında yer alan şeffaf yüzeyler, bu geçirgen yapının somut bir metaforu olarak okunabilir. Tıpkı artografik yöntemde olduğu gibi, yüzeyler arasındaki geçirgenlik de

sanatçının kimliğini, belleğini ve kültürel mirasını katmanlar halinde yeniden üretir; böylece araştırma süreci bir *yaşam pratiği* ve *sanatsal özdüşünümsellik* alanına dönüşür.

Otoetnografi Kavramı Üzerine

Otoetnografi, bireysel deneyimin kültürel bağlamla ilişkilendirilerek çözümlendiği bir nitel araştırma yaklaşımıdır. Ellis ve Bochner'in (2000) tanımına göre otoetnografi, "kişisel öykülerin toplumsal, kültürel ve politik bağlamlarla kesiştiği bir anlatı biçimidir." Bu yaklaşımda araştırmacı, hem özne hem de nesne konumundadır; kendi yaşam deneyimini araştırma nesnesi hâline getirir. Dolayısıyla otoetnografi, yalnızca bireyin hikâyesini anlatmakla kalmaz, aynı zamanda bu hikâyenin yer aldığı kültürel dokunun anlamlarını da görünür kılar.

Sanat temelli araştırmalar bağlamında otoetnografi, sanatçının kişisel belleğini, kimliğini ve yaşantılarını sanatsal üretim yoluyla sorgulamasına olanak tanır. Sanatçı, kendi yaşantısının hem gözlemcisi hem de anlatıcısı olarak, kişisel deneyimini kültürel temsillerin bir yansımasına dönüştürür. Bu yönüyle otoetnografik yaklaşım, öznel olan ile toplumsal olan arasındaki geçirgenliği açığa çıkarır — tıpkı çalışmalarda olduğu gibi, şeffaf yüzeylerin ardışık katmanlarında beliren kişisel ve kolektif bellek ilişkisini görünür kılar.

Şeffaflık, bu bağlamda yalnızca biçimsel bir özellik değil, aynı zamanda otoetnografik anlatının yapısal bir metaforudur: her katman, bir anının, bir kültürel iz'in ya da kimlik parçasının yeniden görünür hâle geldiği geçirgen bir alan oluşturur. Böylece sanatçı, kendi deneyimini toplumsal belleğin bir uzantısı olarak yeniden üretir. Bu durum, bireysel anlatının ötesinde, kimliğin çok katmanlı yapısını ve kültürel sürekliliğin sanatsal bellekteki yankısını açığa çıkarır.

Palimpsest Kavramı Üzerine

"Palimpsest" kavramı, köken olarak, eski metinlerin kazınarak üzerine yeni yazılar yazıldığı parşömenleri tanımlar. Ancak çağdaş sanat ve kültürel kuramlar bağlamında bu kavram, yalnızca fiziksel bir yeniden yazma eylemini değil, belleğin, kimliğin ve kültürel deneyimin çok katmanlı yapısını da imleyen bir metafor hâline gelmiştir. Dillon'a (2005) göre palimpsest, "önceki izlerin hiçbir zaman tamamen silinmediği, her katmanın geçmişle bir tür diyaloğa girdiği çok katmanlı bir yüzey"dir.

Bu bağlamda palimpsest, sanatçının üretim sürecinde zaman, mekân ve kimlik kavramlarının üst üste binerek iç içe geçtiği geçirgen bir yapı sunar. Her yeni katman, bir öncekinin kalıntılarını içinde taşır; tıpkı bireysel belleğin toplumsal hafızayla iç içe geçmiş doğasında

olduğu gibi. Bu katmanlılık, hem şeffaf yüzeylerdeki biçimsel yapı hem de sanatçının otoetnografik anlatısı açısından belirleyici bir metafor hâline gelir.

Çalışmalarda şeffaf yüzey uygulamaları, palimpsestik bir bellek yapısının görsel karşılığını oluşturur. Bu yüzeylerdeki geçirgenlik, kişisel ve kolektif izlerin üst üste binmesine olanak tanır; geçmişin silik izleriyle bugünün anlatısı arasında bir tür "görsel arkeoloji" yaratır. Böylece eser, yalnızca estetik bir nesne değil, aynı zamanda belleğin katmanlarında dolaşan bir zaman-mekân dokusu hâline gelir.

Palimpsest, bu yönüyle artografik yaklaşımın geçirgen yapısıyla ve otoetnografik anlatının özdüşünümsel karakteriyle örtüşür. Sanatçı, kendi deneyim katmanlarını yeniden yazarken, hem bireysel kimliğini hem de kültürel belleğin çoklu seslerini görünür kılar. Her katman, bir öncekine temas eden ama onu tamamen silmeyen bir iz olarak, sanatsal sürecin sürekliliğini temsil eder

Yöntem

Araştırma türü: Sanat temelli nitel araştırma / artografik yaklaşım

Veri toplama: Şeffaf yüzeylerde figüratif ve motifsel uygulamalar, sanatçının otoetnografik notları

Analiz yöntemi: Katmanlı okuma, tematik çözümleme, figüratif ve motifsel analizi

Çalışma süreci ve kullanılan teknikler (karışık teknik, boyutlar, malzeme).

Bulgular ve Sanatsal Süreç

Artografik Bağlamda bu çalışma, sanatın hem üretim sürecini hem de öznel deneyimi bir araştırma yöntemi olarak kullandığı için artografik bir yapıya sahiptir. Görseldeki figür, sanatçının hem kendi kimliğini hem de kültürel belleğini temsil eder. Artografik yaklaşımda sanatçı, "ben kimim, nereden geliyorum, nasıl dönüşüyorum?" sorularını görsel dil üzerinden tartışır. Burada figürün bedeni, çizgisel motiflerle ve dijital arka plan katmanlarıyla çevrelenmiş; bu durum sanatçının kendi kimliğini hem geçmiş hem de çağdaş imgelerle yeniden yazdığına işaret eder. Çalışma bu yönüyle, sanatçının araştırmacı, sanatçı ve öğretmen kimliklerinin birbirine geçtiği bir görsel düşünme pratiğidir.



Resim 1. Taşoğlu, D. (2025). *Kültürel Geçirgenlik 3.*[Karışık teknik]. Sanatçının kişisel koleksiyonu.

2. Otoetnografik Bağlamda: Otoetnografik olarak bu çalışma, sanatçının kişisel belleğini ve öz yaşam öyküsünü kültürel bağlamla ilişkilendirir. Figürün yarı saydam biçimi, sanatçının kendini bir "özne" olarak yeniden konumlandırmasını, aynı zamanda geçmişle bugünü arasında bir geçirgenlik kurduğunu gösterir. Kişisel deneyim, toplumsal/kültürel katmanlarla buluşur: belki kadın kimliği, kültürel motifler, geleneksel ile dijital olanın birleşimi…Bu da sanatçının kendi yaşam öyküsünü, görsel semboller ve yüzey geçişleri aracılığıyla yeniden inşa ettiği bir otoetnografik anlatı ortaya çıkarır.

3. Palimpsest Bağlamında: Palimpsest kavramı, yüzeyin çok katmanlı doğasını, geçmiş izlerin silinmeden yeni izlerle üst üste yazılmasını anlatır. Burada arka plan, motifler ve figür, üst üste geçmiş katmanlar hâlindedir; hiçbir katman bütünüyle kaybolmaz. Şeffaf çerçeve, silik arka plan ve organik çizgiler, geçmiş imgelerin izlerini taşır. Bu, belleğin ve kimliğin sürekli yeniden yazıldığı bir yüzeydir: her katman bir öncekinin üzerine eklenir ama aynı zamanda onu taşır. Çalışma bu anlamda, kişisel ve kültürel hafızanın bir palimpsest olarak var oluşunu temsil eder.



Resim 2. Taşoğlu, D. (2025). *Kültürel Geçirgenlik 4.*[Karışık teknik]. Sanatçının kişisel koleksiyonu.

1. A/R/Tografik Yönü (Sanatçı-Araştırmacı-Öğretici İlişkiselliği): Bu çalışma, a/r/tografi yaklaşımı bağlamında, sanatçının hem yaratıcı hem sorgulayıcı hem de aktarıcı kimliklerini bir araya getirir. Görseldeki güve dönüşüm, kırılganlık ve yeniden doğuş gibi temaları çağrıştırarak, sanatçının kendi öğretici ya da sanatsal sürecinde geçirdiği içsel değişimlerin bir metaforu olarak okunabilir. Kullanılan katmanlı malzeme (şeffaf çerçeve, üst üste binmiş renk lekeleri, desen parçaları) sanatçının araştırma sürecindeki "yap-boz" estetiğini somutlaştırır. Bu, a/r/tografik araştırmalarda sıkça vurgulanan "süreç odaklı bilgi üretimi" anlayışıyla örtüşür. Şeffaf yüzey ve renk geçişleri, öğretme ve öğrenme süreçlerinde "görünürlük–görünmezlik" arasındaki geçirgenliği temsil eder. Bu da sanatçının pedagojik kimliğine dair bir görsel metafor sunar.

2. Otoetnografik Yönü (Kişisel Bellek ve Kültürel Deneyim Aktarımı): Otoetnografik açıdan, bu eser sanatçının kendi yaşam hikâyesini, kültürel köklerini ve içsel deneyimlerini estetik biçimlerle yeniden yazdığı bir "öz anlatı"dırGüve, hem geçicilik hem de dönüşüm simgesi olarak bireysel deneyimin kırılgan doğasına işaret eder. Bu, sanatçının kendini sürekli yeniden inşa eden kimliğini temsil eder. Görselin içinde seçilen desenler, kültürel motifleri veya kişisel belleğe ait görsel referansları barındırır. Bu da "benlik ile kültür arasındaki geçirgen sınırları" görünür kılar. Otoetnografik olarak bakıldığında, sanatçı kendini "gözlem nesnesi" haline getirir; bu eser, bir tür kişisel arşiv parçası veya duygusal topoğrafya olarak işlev görür.

3. Palimpsestik Yönü (Katmanlı Bellek ve Görsel Yeniden Yazım): Palimpsest kavramı, eski metinlerin kazınıp yeniden yazıldığı, ancak önceki izlerin tamamen silinmediği yapıları tanımlar. Bu eser, tam da bu tür bir görsel yeniden yazım estetiğine sahiptir. Görseldeki üst üste binmiş renk lekeleri, saydam yüzeyler ve şeffaf çerçeve, belleğin palimpsestik doğasını –yani geçmişin tamamen silinmeyip yeni anlamlarla örtülmesini– yansıtır. Sarı, mor, kırmızı gibi renklerin zamanla akmış veya dağılmış görünümü, hem duygusal hem tarihsel izleri temsil eder; bu da belleğin sabit değil, akışkan ve geçirgen bir yapıda olduğunu ima eder. Eserin merkezindeki imge (güve) bir "yeniden doğuş" sahnesi gibidir; bu, palimpsestik anlamda "önceki benliklerin üzerine yazılmış yeni benlik katmanı"nı simgeler.



Resim 3. Taşoğlu, D. (2025). *Kültürel Geçirgenlik 2.*[Karışık teknik]. Sanatçının kişisel koleksiyonu.

1. A/R/Tografik Yön (Sanatçı–Araştırmacı–Öğretici Ekseninde Süreçsel Anlatı): Bu çalışma, sanatsal üretimin bir araştırma biçimi olduğu a/r/tografik yaklaşımı görünür kılar. Malzeme seçimi ve katmanlı düzenleme, araştırma sürecinin deneysel niteliğini açık eder. Şeffaf yüzeyler, cam benzeri doku ve iç içe geçen motifler, sanatçının bilgi üretim sürecini somutlaştırır. Spiral biçim, zaman ve öğrenmenin döngüselliğini çağrıştırır. Bu, sanatçının hem öğrenen hem öğreten konumunu temsil eder; süreç sürekli dönüşüm içindedir. Renk geçişleri (mavi, kırmızı, beyaz) pedagojik anlamda farklı bilgi türlerini –

duygusal, sezgisel ve analitik– bir araya getirir. Bu yönüyle eser, yalnızca bir görsel ürün değil; yaşantı, sorgulama ve öğretme biçimlerinin birleştiği bir "görsel düşünme alanı" olarak işlev görür.

2. Otoetnografik Yön (Kişisel Bellek, Kültürel Anlam ve Öz-Anlatı): Bu çalışmada sanatçı, kişisel geçmişi ve kültürel belleğini görsel dile dönüştürür. Yelpaze biçimli form, hem "gizleme" hem "açığa çıkarma" anlamlarını taşır; bu, sanatçının kendi kimliğini parça parça açtığı bir öz-düşünümsellik alanıdır. Üst üste gelen desenler, geleneksel motiflere göndermede bulunarak sanatçının kültürel kökleriyle kurduğu kişisel ilişkiyi görünür kılar. Kırmızı (tutku, aidiyet, geçmiş) ile mavi (mesafe, düşünme, yeniden kurma) arasında kurulan denge, sanatçının kişisel hafızasıyla estetik mesafesi arasındaki gerilimi temsil eder. Bu bağlamda eser, otoetnografik olarak sanatçının "kendine dışarıdan bakma" sürecini, yani öz-anlatının araştırma nesnesine dönüşmesini yansıtır.

3. Palimpsestik Yön (Belleğin Yeniden Yazımı ve Görsel Katmanlar): Eserin en güçlü boyutlarından biri, palimpsest estetiğini somut biçimde yansıtmasıdır. Yelpaze formu, aynı zamanda bir "zaman çizelgesi" gibidir: Her dilim, geçmiş bir katmanı temsil eder; bir diğeri üzerine yazılmış, ama tamamen silinmemiştir. Saydam çerçeve ve alt katmanlardaki motifler, belleğin geçirgen doğasını açığa çıkarır: geçmiş ve bugün, görünen ve gizlenen sürekli yer değiştirir. Kırmızı boya akıntıları palimpsestik "yeniden yazım" eylemini simgeler — her iz bir diğerini taşır, ama aynı zamanda dönüştürür. Bu yönüyle eser, belleğin mimarisini görsel bir yüzeyde kurar; "görsel bir arşiv parçası" gibi okunabilir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu çalışma, sanatçının kişisel belleğini ve kültürel kimliğini katmanlı bir yüzeyde yeniden yazdığı, çok yönlü bir görsel düşünme pratiği olarak ortaya çıkmaktadır. Artografik yaklaşım çerçevesinde, sanatçı kendi kimliğini bir araştırma nesnesi hâline getirirken, yaratım süreci aracılığıyla düşünsel ve duygusal bir sorgulama yürütür. Otoetnografik yönüyle eser, bireysel deneyimin kültürel kodlarla nasıl iç içe geçtiğini görünür kılar; kişisel geçmiş, sembolik motifler aracılığıyla kolektif bir belleğe dönüşür.Palimpsest kavramı ise bu bütünün biçimsel ve kavramsal temeli olarak öne çıkar. Şeffaflık, üst üste binen biçimler ve silinmeyen izler, kimliğin sürekli yeniden yazıldığı bir alanı temsil eder. Böylece çalışma, bireysel ile kültürel, geçmiş ile şimdi, dijital ile el yapımı arasında geçirgen bir ilişki kurar.

KAYNAKÇA

Dillon, S. (2005). Reinscribing De Quincey's Palimpsest: The significance of the palimpsest in contemporary literary and cultural studies. *Textual Practice, 19*(3), 243–263.

Huyssen, A. (2003). *Present pasts: Urban palimpsests and the politics of memory.* Stanford University Press.

Ellis, C., & Bochner, A. P. (2000). *Autoethnography, personal narrative, reflexivity: Researcher as subject*. In N. Denzin & Y. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (2nd ed., pp. 733–768). Sage.

Adams, T. E., Holman Jones, S., & Ellis, C. (2015). *Autoethnography: Understanding qualitative research*. Oxford University Press.

Irwin, R. L. (2004). A/r/tography: A metonymic métissage. *Arts and Learning Research Journal, 20*(1), 29–38.

Irwin, R. L., & Springgay, S. (2008). *A/r/tography as Practice-Based Research*. In S. Springgay, R. L. Irwin, & S. Kind (Eds.), *Being with a/r/tography* (pp. xix–xxxiii). Sense Publishers.

Taşoğlu, D. (2025). *Kültürel Geçirgenlik 2.*[Karışık teknik]. Sanatçının kişisel koleksiyonu.

Taşoğlu, D. (2025). *Kültürel Geçirgenlik 3.*[Karışık teknik]. Sanatçının kişisel koleksiyonu.

Taşoğlu, D. (2025). *Kültürel Geçirgenlik 4.*[Karışık teknik]. Sanatçının kişisel koleksiyonu.

DUYSAL VE HARİCİ ALANDA GELİŞEN BENLİK DİSMORFİZMİN ÇAĞDAŞ SANAT ÜZERİNE ETKİLERİ VE SANATÇININ EDİLGİN ÜRETİM KAYGISI

Aydan Berfin Alim[1]

ÖZET

Dismorfizm, biçimsel bozukluk ve uyumsuzluk hali için kullanılan bir terimdir. Psikolojide beden algı bozukluğunu nitelendirirken etken nedenlerini de kapsamaktadır. Beden algısının, toplumsal normlar doğrultusunda biçimlenmesi gerektiği yanılgısı, bireyin benliğine ve bulunduğu topluma dolaylı olarak yabancılaşmasına neden olmuştur. Benliğin, kimliğin ve bedenin sorgulandığı bu süreç içerisinde, ulaşılmak istenilen, idealize edilmiş, kolektif bir hipergerçeklik simülasyonu belirmiştir. Bireyin duysal alanını, harici etkenlerin müdahalesinden uzaklaştırmaya çalışması, kendindeliğini inşa etmesinde dismorfik yapılanmaları ortaya çıkarmıştır. Sürekli bir bozulma ve inşa sürecinde olan birey, duysal ve harici alandaki devinimi ile çağdaş sanatta disiplinlerarası bir izlenim yaratmıştır. Belirlenmiş ve idealize edilmiş normlara yönelik karşıt düşünsel ifade, sanatla biçimlenerek; psikolojik açıdan acı duyumunu, sosyolojik olarak bastırılmış zihinsel gerilimi ve felsefi olarak varolma devinimini, görünür kılmıştır. Toplumsal olarak kabul gören gerçeklikler, dolaşımlı bir biçimde gündem yapılarını belirlerken, sanatta içselleştirebilme ve özgün kalabilme mücadelesi başlamıştır. Değişimin hızla hareketi, sanatçının "o anı" kavramasını gölgelemiş, edilgin üretim kaygısını temellendirmiştir. Sanatçının el yetisini aşan, sanatta disiplinlerarası teknolojik gelişimler, medyanın görsel seri tüketimi, toplumsal normların yönlendirdiği algı oluşumları, sanatın nasıl ve nereye doğru biçimleneceği sorunsalını öne çıkarmıştır. Nitekim sanat olgusu, tüm bu yanılsamalara rağmen, estetik sapmaları ile eleştirisini ve gelişimini sürdürmektedir. Bu çalışmada, dismorfizmin gelişim etkenleri merceğe alınarak, sanatsal eyleme dönüşüm süreçleri gözlemlenmiş ve sanatçının edilgin üretim kaygısının ortaya çıkış nedenleri bağlamında sanatta katmanlı üretimin sorunları incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dismorfizm, Benlik, Toplum, Sanat, Sanatçı

[1] Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Anasanat Dalı/2022, aydanberfinalim@gmail.com, Orcid No:0000-0001-6060-4445

DYSMORPHISM'S INFLUENCE ON CONTEMPORARY ART AND THE ARTIST'S PASSIVE PRODUCTION ANXIETY IN THE FORMATION OF SELF ACROSS SENSORY AND EXTERNAL REALMS

Aydan Berfin Alim[2]

ABSTRACT

Dysmorphism refers to a condition of formal distortion and misalignment. In psychology, it describes body image disorder and its underlying causes. The belief that body perception must align with societal norms leads individuals to become indirectly alienated from their own identity and community. In the process where selfhood, identity, and the body are questioned, a collectively idealized hyperreality simulation emerges. Efforts to detach the sensory realm from external influences result in dysmorphic constructions during the individual's formation of self. This ongoing process of deconstruction and reconstruction has created interdisciplinary reflections in contemporary art. Artistic expression, standing in opposition to predefined norms, makes visible the psychological experience of pain, the sociological repression of inner tension, and the philosophical pursuit of existence. As socially accepted realities cyclically shape discourse, a struggle for authenticity in art has begun. The rapid pace of change hinders the artist's grasp of the present, giving rise to anxiety about passive creation. Technological developments beyond manual skill, mass visual consumption through media, and perception shaped by social expectations intensify the question of how and where art is evolving. Despite these illusions, art continues to critique and evolve through aesthetic deviations. This study examines the developmental causes of dysmorphism, observing how they transform into artistic action. It also explores the layered nature of contemporary art production and the emergence of passive production concerns within the artist's creative process.

Keywords: Dysmorphism, Self, Society, Art, Artist

[2] Anadolu University Institute of Fine Arts Department of Ceramic Art/2022, aydanberfinalim@gmail.com, Orcid No: 0000-0001-6060-4445

GİRİŞ

Dismorfizm, bireyin bedenine karşı algısal bozukluk yaşamasının patolojik bir durumudur. Beden üzerinde kusur arama hali veya varolan küçük beden deformasyonlarını, bireyin kendi içinde büyük görmesidir. Çünkü beden yalnızca biyolojik bir varlık değil, toplumsal, kültürel, teknolojik tüm koşulların doğrultusunda, unsur haline gelmiş bir biçimdir. Toplumsal sahneyi kapsayan beden, kendinden sudûr eden bir şey yarattığında, bu sahnenin seyrini değiştirebilmektedir. Bu nedenle bedeni, biyofizik incelemeleri dışında, duyusal alandan merceğe almak, insanlığın gelişimi için önemlidir. Sınırlı yetilere sahip olan beden varlığının, sınırsız düşünsel ifadesi, tarihsel süreç içerisinde bedene karşı olan düşünceleri de muğlaklaştırmıştır.

Dismorfizm, harici alandan gelen bakışı, kendi bakışından üstün görme hali ile gelişmektedir. Bu Bakış, "ben" olgusunun dışında, hayali fakat genellikle negatif bir yargı taşımaktadır. Nitekim harici alanın müdahalesi ile benlik alanındaki "ben"e karşı olan yargı; bozulma, eksiklik, çürüme veyahut grotesk biçimlenme ile ilişkilendirilir. Psikolojik olarak, bireyin kendi görünümüne karşı bakışının gerçek dışı bir yanılgı taşıması, benliğinin, kimliğinin ve bedensel varlığının üzerinde, kaygılanma duyumunun ortaya çıkmasıdır. Bu kaygı çoğu zaman kusurlu hissetmekle ilgilidir fakat birey gerçek olsun veya olmasın, bu kusuru saklama eğilimindedir. Kaçınmalı davranışların beraberinde tamamen gizlenme ihtiyacı da duyulabilmektedir, çünkü dismorfizm beden algı bozukluğu tanımının yanı sıra teorik olarak, duysal çöküşü ve etken nedenlerini de kapsamaktadır. Yüksek öz farkındalığın müdahale sonucunda bir zarara uğraması, her bireye benliğini ve özgün ideal düşüncesini sorgulatmaktadır. Kusurlu olma hali bedene atfedilse de, “çirkin duygulanımlar” olarak adlandırılan; öfke, kıskançlık, mutsuzluk, vb. gibi negatif duygular da toplum tarafından bir yargı bakışını oluşturmaktadır. Çirkin duygulanımlar olarak adlandırılan bu duygular, birey tarafından olağan bir biçimde yaşanarak, pozitif-yapıcı bir dönüşüm sağlayabilecekken, duysal alanın aşırı ve sürekli baskılanması sonucunda yıkıcı olarak nitelendirilen negatif ifadeyi daha da güçlendirmektedir.

Bireyin kendi içinde, hem kendindeliğini baskılaması hem de toplum tarafından kabul görünmeyeceğini düşündüğü duygularını-görünümünü yok sayması, toplumun bakışındaki “ideal insan” düşüncesini desteklemiştir. Erdemli ve estetik olarak kabul edilmiş, ortaya çıkarılan bu kalıplı görünüm, bireyin yaşam içerisindeki okumasını, yetilerini, kısacası benliğini engelleyerek, yönlendirmektedir. Bu süreç içerisinde bireyin algısı, özgün düşünsel ifadesini de gölgelemeye başlamış, eylemsiz ve edilgin olma durumunu öne çıkarmıştır. Fakat

bireyden istenilen, beklenilen ve idealize edilmiş bu görünümün gerçeklikten uzak olduğu farkındalığı, duysal alanda çatışmalara neden olmuştur. Kendisini(benliğini, kimliğini, bedenini) ve algılayış biçimini yöneten harici alanın, kabul görünenin dışında hareket ettiğini gören birey, dış dünyanın eşitsizliği karşısında aktif bir tepki verme arzusu içine girmiştir. Bu durumun nedeni, toplumunun "çirkin duygulanımlar" olarak adlandırdığı duyguları sıkça sergilemesi, idealize edilen görünüşten, özünde uzak olmasıdır. Özsel bir bakış anında bunu fark eden birey, eyleme geçer; bazen bu durum karşısında ayna olabilmeyi hedefler bazen ise sanatsal bir ifade ile tepkisini dışavurur. Bu süreç içerisinde ortaya çıkan sanat eserleri, toplumun idealize ettiği her şeyi, karşıt ifadesinde barındırdığı dismorfizm ile yorumlayarak; bozuk, eksik, çürük, çirkin, korkutucu vb. gibi duygulanım ve görünümlerin tümünü, açığa çıkarır. Yaşamın gölgesinde kalan, giz olarak içeride tutulmuş her düşünce, davranış ve görünüm, varlıksal gerçekliği ile disiplinlerarası sanat ifadesinde sıkça gözlemlenmiştir. Fakat toplum yalnızca bireye karşı değil bireyin yarattığı-geliştirdiği şeylere karşı da güç göstermektedir. Toplumsal dejenerasyon bu gücü destekleyerek; farklı düzeylerdeki yetilere sahip bireyleri, cinsiyet farklılığını, azınlık olarak görülen toplulukları, kendi içinde ayrıştırarak, örtülü stereotip bir bakışla nitelendirmiştir. Birey ise bakışını kendine karşı değil, harici alanın asıl gerçekliğine çevirmesi ile farkındalık duyumsamış, yanılsamasını ve nedenlerini kavramaya başlamıştır. Yaşanılan çirkin duygulanımlar ve negatif benlik, kimlik, beden algısının temelinde, toplumsal yapılarla nasıl oluşturulduğu ve biçimlendirildiği, sanatla ifade edilmiştir. Sanat; psikolojik olarak baskılanan acı duyumu içerisinde olan bireylerin, yaşadığı duysal bozuklukları ele almasının yanı sıra sosyolojik olarak bireyin kendine ve bulunduğu topluma direkt veya dolaylı olarak yabancılaşmasını da görünür kılmıştır. Bu yabancılaşma hali varlıksal olarak kişinin bütünlüğünü parçalara ayırıp, kabul gören maddesel gerçekliğe yakınlaştırırken, duysal gerçeklikten uzaklaştırmıştır. Sanat, birçok perspektiften gözlemlenen ve sorgulanan fakat ortaya çıkmakta edilgin kalan gerçekliği olduğu gibi sunmuş, uzaklaşılan duysal alana dokunup, o alanın iyileşmesini, nitekim gelişmesini sağlamıştır.

Dismorfizmin Çağdaş Sanat Üzerine Etkileri ve Sanatçının Edilgin Üretim Kaygısının Nedenleri

Dismorfizmin, 20. yüzyıldan itibaren değişen toplumsal, kültürel ve teknolojik dinamikleri ile yayılımı artmıştır. Yalnızca patolojik olarak değil, yaşama dair birçok alanda meydana gelmeye ve görülmeye başlanmıştır. Kapitalist tüketim kültürünün "ideal olan" standartları belirlemesi ve sürekli olarak bu ideal olanı üretebilmesi, erişilmesi gerekilen nesnel varlık

gerçekliğini geliştirmiştir. Bedene ve insana özgü olanın, değersiz, yetersiz ve işlevsiz olarak hissettirildiği bu dönem içerisinde, kaotik yapılanmaların tümü çağdaş sanatın dilsel temelini oluşturmuştur. Nitekim, disiplinlerarası sanat pratiklerinde gözlemlenen, idealize edilmiş estetik algıya karşı tutumlar ortaya çıkmıştır. Sanat yalnızca istenilen ile sınırlı olmadığını, istenilmiş olana eleştirel yaklaşarak, sanatla biçimlenen politik ifadenin gücünü öne çıkarmıştır. Çağdaş sanatta konu alınan beden tasvirlerinin birçoğu dismorfizmin içeriğini vurgulasa da, biçimsel bozukluğa yüklenen ifadeler, patolojik bir durumu değil, varlığın direnişi ve karşı gelişini temsil etmektedir. Toplumsal normatif kalıpların dışında bakışını biçimlendiren sanatçı, ifadesini en yalın halde sunabilmek için malzeme arayışına girmiştir. Sanatçıların, malzeme olarak kendi bedenini kullanmaya yönelmesi, dismorfizmin barındığı niteliklere, kuvvetle atıfta bulunmuştur. Duysal ve harici alanda gelişen, benliğin çöküşü, kimliğin kaybolması, bedenin bozulma hali, çağdaş sanatın kavramsal gelişiminde önemli etkilere sahiptir. Çağdaş sanat pratikleri de dismorfizmin nedenlerinin kavranmasında, toplumsal farkındalık yaratmıştır. Sanat ifadeleri, gizde saklanan negatifi açığa çıkarmış, çıkarış biçiminde ise pozitife duyulan özlemi barındırmıştır. Bireyin travmatik bilgisi, yaratıcı kanalları oluşturmuş, hem toplumsal alanın hipergerçeklik normlarını görünür kılmış hem de sorgulanabilecek gerçekleri, düşünsel kavram alanında yorumlamıştır. Çağdaş sanatın, harici alanın normlarına uymayan, kırılgan ve eksik görüneni tasvir etmesi, eleştirinin en güçlü fakat en zarif halini ortaya çıkarmış, “güzel-uygun olan” sanat tavrını, kökten sarsarak değiştirmiştir. Estetik, sınırları aşılarak genişlemiş ve bozulma anlarının içinde de oluşum göstererek, keşfedilmiştir. Özgün ifade aktarımı, yaşamın her alanında gelişim göstermiş, bu bağlamda biçim çeşitliliği de benimsenmiştir. Biçim, bozulmasının yalnızca maddeye özgü olmadığını vurgulamaktadır; eksikliğin sadece maddesel bir kusur olmadığını, sevgisizliğin de bir eksiklik oluşturabileceğini, sanat ile ortaya çıkarmıştır.

Çağdaş sanat, klasik sanatın idealize ettiği kusursuz aktarım amacını reddederek; parçalanmış, abartılmış nitekim grotesk beden formlarını benimseyerek; psikolojik, sosyolojik ve kavramsal olarak varolan beden varlığını derinden sorgulamıştır. Bu sorgulayış hali, dismorfizmin bireysel edinimlerinden merceğe alınmış, kusurlu görüneni “gerçek ve içsel” kılmıştır. Fluxus ve performans sanatının beden hareketi, bedeni doğrudan sanatla ilişkilendirmiş, dismorfizmin duysal alandaki süreçlerinin tümünü somutlaştırarak, sunmuştur. Sanatçılar kendi içsel süreçlerindeki duygulanımları, dismorfizmin özünde yatan beden "yetersiz ve kusurlu"dur düşüncesini gerçekle ilişkilendirerek aktarmıştır. 21. Yüzyılda, dijital imgelerin oluşması ve sosyal medyanın kullanım yayılımı, dismorfizmi toplumsal bir problem

haline getirmiştir. Çağdaş sanatçılar, örtülmüş beden imgelerini, sanal gerçeklik algısının, bizi asıl gerçeklikten nasıl ve ne biçimde uzaklaştırdığını, doğal olandan tamamen uzaklaşmamıza neden olmasını da ele almaktadırlar. Toplumsal cinsiyet, ırk, sınıf ve engelli bireylerin, doğrudan imaj rejimlerinin tümünü, sanatçı her dönem politik ifadesi ile eleştirmiştir. Sanatçı, yeni ifade biçimleri geliştirse de, metalaşmış bedeni, nitekim insan varlığını, rahatsız edici biçimlerde sergileyerek, toplumla yüzleşme alanını yaratmıştır. Sanatçının üretim süreci, yalnızca estetik biçim arayışı ve teknik faaliyetler değil, derin psikolojik konuların ve toplumsal değişimlerin kesişim noktasıdır. Bu karmaşanın ve gerçeğin ne olduğunu sorgulatan edinimler, dismorfizm bağlamında ele alınarak; sanatçı kendi varoluşuna yönelik algı yanılsaması yaşamaktadır. Sanatçının dismorfik bozukluğuna bakışı, kendi içsel süreçlerinde çarpıklaşmaya başlamıştır. Bu durum, sanatçı için yaratım sürecinin temel dayanağı olan "öz değer-güven" duyumunu zayıflatmıştır. Sanatçı üretim yapmak istese dahi, bu sürecini gölgeleyen düşünceler, ortaya çıkardığı eserin kendi gözünde değersiz olmasına neden olmuştur. Bu bağlamda, içsel yaratım gücünün ve bilinç enerjisinin kaybolması, sanatçının edilgin üretim kaygısını oluşturmuştur.

Sanatçının yetersiz hissettiği içsel süreçleri ve yetisini kullanamamasının etkenleri, modern ve çağdaş sanat tarihinde sıkça gözlemlenmiştir. Yaratıcılık krizi olarak da adlandırılan bu durum, yalnızca bireyin psikolojik sınırları ile ilgili değil, sanat piyasasının beklentileri ile de ilgilidir. Hızla yeni ve özgün üretim talepleri, toplumun görmek istediği idealler, sanatçıyı ve sanat olgusunu, kendi içlerinde bulanıklaştırmıştır. Dismorfizm sorununun beraberinde gelişen bu baskı, sanatçı için şiddetli bir hal almıştır. Bazen biçimlendirilmiş üretimin yarım kalmış olması, bazen ise edilgin hisseden sanatçının, etkisiz, gölgede kalma arzusu ile ifadesini sanattan uzaklaştırma eğilimi, ortaya çıkmıştır. Yaratım sorunu ile mücadele eden sanatçılar, bu sorun karşısında, ürettiği esere de yabancı hissedebilmektedir. Sanatçının suskunluğu, isteksizlik temelli olmasa da, topluma karşı ifadesizlik, baskının gücünü arttırmıştır. Fakat sanatçı “eylemsizlik hali”ni de yaratımına dahil ederek, sanat temalarının sınırlarını değiştirmiştir. Üretim yapamama halinin ifşası, kavramsal dile yeni bir ifade katmıştır. Minimalizm’in boşluk-mekan estetiği, fluxus sanatının özünde anti-üretim mantığı, performans sanatının bedenin tüketimini edilgin bir biçimde sergilemesi, tüm bu yaratım ve aktarım sorunlarını sanatın içine dahil edilebileceğini göstermektedir. Dismorfizmden etkilenen her sanatçı, sanat pratiğinde, "ortaya çıkarma" "meydana getirme" krizi yaşamış olsa da, bu durum sanatçıyı yeni estetik arayışlara yönlendirmiş, sanatın aktarım alanlarındaki sınırları kaldırmıştır. Sanatçının üretim yapamamasının temelinde, toplumsal ve teknolojik

koşulların yarattığı baskılar da yer almaktadır. Modern toplumda, sanatçının sürekli üretmesi gereken varlık haline gelmesi; sanat piyasası, galerilerin artışı, küratöryel ağların genişlemesi, sanatın "güncel imajlar"ın çerçevesinde yaratılması beklenilmektedir. Toplumun hızla ve sürekli değiştirdiği imgeleri, güncel alanın aralıksız değişimi, sanatçının toplumsal sorunları algılamasında, gözlemlemesinde ve içselleştirerek yorumlamasında sorun oluşturmuştur. Sanatçı, bulunduğu toplumun sosyolojik, psikolojik, politik olayların ve durumların tümünü, eleştirel merceğine alabilen, içkin ifadeleri ile aktarabilme yetisine sahiptir. Fakat hızla gelişen gündem değişikliklerine sanatçının aynı hızla karşılık vermesi gerektiği yanılgısı, dolaylı olarak sanatçıyı bu beklentilerin karşısında edilgin kılmıştır. Sanatçı, toplumun değişen değerleri karşısında hangi politik ya da estetik alana uyum sağlaması gerektiği kaygısına girebilmektedir. Bu hassas ve kaygılı süreç içerisinde ortaya çıkarılan eserler, sanatçının kendi yaratımına duyarsız kalabilmesine neden olmuştur.

Teknoloji ve bağlamındaki ekonomik sorunlar, sanatçıyı etkisi altına almaktadır. Dijital çağda sanatçı, yalnızca kendi üretimi ile değil, sosyal medyada ki "ben" görünümü ile de varolmaya çalışmaktadır. Sanatçı ifadesi ile ortaya çıkarmak istediği eserinin, önüne geçmesinin sonucunda, sanatçı ve sanat arasındaki ilişki de dejenerasyona uğramıştır. Sanatçı emeğinin derinliğinden ziyade, kendi bedenine çevrilen gözlerin karşısında, indirgenmiş hissetmektedir. Ayrıca yapay zeka, dijital tasarım ve yeni medya araçlarının yükselişi, sanatçı varlığı ve emeğinin değersiz algılanmasına neden olmaktadır. Çünkü sanatçı varlığını işlevsiz, yaratımını ise bulunduğu toplumun koşulları içerisinde yetersiz görebilmektedir. Sanatçının kendine karşı sorgusu, değişime karşı hareket etme isteği içinde bulunmasından kaynaklı olabilmektedir. Bu sorgulamalar, sanatçının içine düştüğü, varoluşsal bir çıkmaz gibi gözükse de sanatçı bu varoluşsal çıkmaz durumunu, yaratım sürecine dahil ederek, aktarımını sürdürmektedir.

Francesca Woodman, sadece 22 yıl yaşamış, fotoğrafları ile yaşadığı kayboluşu, derinden hissettirmiş bir sanatçıdır. Fotoğrafları; beden, duruş ve mekân ile bütünleşmiştir. Çalışmalarının ilk dönemlerinde, bedeni çıplaklık, mekânı ise çıplaklığın bulunduğu bir boşluk olarak yansıtmıştır. Gözlemlenen çıplaklık, erotik bir unsur biçimini değil, varoluşun saflığını ve kırılganlığını temsil etmektedir. Mekân içerisinde hareket halinde olan beden ifadeleri, mekânın duvarları ile ilişkilenerek, silikleşmeye başlamıştır. Duvarlara yakınlaşan beden, harici alanın müdahalelerine karşı izole olmanın ve uyum sağlayama çalışmanın, süreçler içerisinde ne kadar acı verici olabileceğini göstermektedir. Siyah-Beyaz, kare formatındaki fotoğraflar; zamanın, mekanın ve bedenin içinde dahi yaşanılan sıkışmışlığı

hissettirmektedir. Woodman'ın hareket halinde olduğu fotoğrafları, varoluşun (bedenin) tam anlamıyla yakalanamaz, biçimlenemez olduğunu yansıtmaktadır. Dismorfik beden ifadesi, süreçlerin ve mekanların içerisinde çürüyen, bozulan "ben" imgelerini de ortaya çıkarmıştır. Süreç ve mekân, yaşam alanının metaforudur, beden ise devinen varoluşun; bulanıklaşan ve kaybolan gerçekliğini vurgulamaktadır. Melankoli ve beraberinde gelişen umutsuz yaşam okuması; süreçler içerisindeki eylemsel güçlüğünü de öne çıkarmaktadır. Edilgin bir psikolojinin, hassas bir zihni ve içsel duyumu kayboluşa nasıl sürüklediği gözlemlenmiştir. Bu nedenle Woodman, yokluk ve varlık arasındaki görünmez süreçleri en yalın hali ile ifade etmiştir. Varoluşun zorluğunu ve kayboluşun karmaşasını, yaratımına dahil eden sanatçı, fotoğrafları ile veda mektubunu tamamlamıştır.



Görsel 1. *Polka Dots Series and Space, Providence, Rhode Island, 1976 (https://www.tate.org.uk/02/08/2025).*

Chris Burden, sanatını beden ve yaşam diyalektiği içerisinde sergilemiştir. Yaşam süreçlerinde gelişen yalnızlık, acı duyumu, savaş-kan-ölüm temalarını sanatına dahil ederek, medyanın şiddeti nasıl normalleştirdiğini göstermeye çalışmıştır. Medyaya yansıtılan savaş sahnelerinin, psikolojik bir şiddet olduğu düşüncesinde olan Burden, toplumun nasıl etkilendiğini de gözlemlemiştir. Savaş, insan benliğinin, kimliğinin, bedeninin, çıkarlar karşısında, ne kadar değersiz olduğunun en yalın halidir. Fakat aynı zamanda varoluş birliğinin de bir ifadesidir. Beden her an bozulabilecek ve ölümle yok olabilecek bir varlık olduğundan, bu durum, toplumsal çöküşe sebep olmuştur. Dolaylı olarak, nesneleşen ve değersizleşen beden varlığı üzerinde, dismorfizm kaygılanmaları açığa çıkmıştır. Birey, harici alanın bedene karşı bakışındaki değersizliği fark ettiği an, toplumun içerisinde varlığını sürdürmek için, toplumun idealize ettiği bedene veyahut kimliğe dönüşmeye çalışmıştır. Burden ise bu durumu reddederek, bedenin kendine özgü varlığının içerisinde bulunarak, ancak ideal olana ulaşabileceği görüşündedir. Bu nedenle Burden, toplumsal olayların bireyleri nasıl yalnızlaştırdığını, soyutlanma arzusunun nasıl tetiklendiğini ve sıkışmışlık

hissini, birçok performansında konu almıştır. Bedensel dayanıklılığı öne çıkardığı performansları, bedenin üstlenmek istemediği yargılara karşı nasıl güç gösterebileceğini, beden sınırlarını zorlayarak ifade etmiştir. "Shoot" adlı performansı bu durumun en çarpıcı örneklerindendir. Burden, bir arkadaşından kendisine ateş etmesini istemiştir. Her gün gerçekleştirilen ve gösterilen şiddet olaylarını, psikolojik acı duyumunu ve tüm bunlara rağmen bedenin dayanıklı duruşunu sergilemiştir. İzleyiciye estetik olanı değil, gerçek olanı yansıtan sanatçı, sanatın gerçek ile olan ilişkisinin ne kadar şeffaf olabileceğini öne çıkarmıştır.



Görsel 2. *Chris Burden, SHOOT, 1971, (https://www.thegallerycompanion.com/02/08/2025).*

Cindy Sherman, tek bir kadın bedeninde yüzlerce farklı görünüme girebilen, otoportrenin sınırlarını aşarak, kimliğin sınırsız değişim süreçlerini konu alan bir sanatçıdır. Mimik ve duruş biçimlerindeki üslubu ile kültürün dayattığı "kadın imgeleri"ni aynalamıştır. Bakış ifadelerinin ve beden duruşlarının, insan psikolojisi üzerindeki etkilerini de ele almıştır. Kadına yüklenen "erotizm figürü" karşısında durmuş; yalnızlık ve güç imajlarını benimsemiştir. Sherman, fotoğraf çalışmaları ile güzellik temasını kırarak; grotesk mercekli bir estetik geliştirmiştir. Yapay yüz protezleri kullanarak, varolan biçimi soyutlamış, nitekim örtülü bir estetik ortaya çıkarmıştır. Beden, onun sanat pratiğinde; bozulmuş, yabancı bir nesne varlığı veyahut tehditkâr bir ifadenin kendisidir. Bireyin içinde tuttuğu ve yaşamının yüzeyine çıkarmadığı "çirkin duygulanımlar"ının tümü, Sherman'ın üslubu ile somutlaşmıştır. Toplumun görmek istemediği, bastırılan tüm duygulanımlar, görünür hale gelmiştir. Sherman, toplumda gözlemlediği, sürekli başkalaşan ifadelerin, bireyin içinde tuttuğu farklı personalardan kaynaklandığını gözlemlemiş ve sanat ifadesi olarak yorumlamıştır.



Görsel 3. *Cindy Sherman, Untitled 1975 (https://lausannemusees.ch/02/08/2025).*

Alina Szapocznikow, savaş sonrası Avrupa avangardında öne çıkan bir sanatçıdır. Bedenin tüm süreçlerini ve ifadelerini, gerçeğin kaynağı olarak yorumlamıştır. Kendi bedenini de sanatın ana konusu olarak ele almıştır. Çalışmalarında; gençlik, güzellik, erotizm, cinsellik vb. gibi haz temelli duygulanımların beraberinde, hastalık, bozuluş, kayboluş ve ölüm de yer almaktadır. 2. Dünya Savaşı'nın karanlığını derinden yaşayan Szapocznikow, toplama kamplarının yarattığı travmalarla yaşamış bir sanatçıdır. Sanatını, kişisel deneyimlerinin yanı sıra tarihsel kırılmalar ile de biçimlendirmiştir. Kanser teşhisi konulan Szapocznikow, bu yıkıcı durumu sanatına dahil etmiştir. Kanser, bedeni içeriden yok etmeye başlayan, bedensel bütünlüğü bozan ve estetik algıyı yok eden bir "yıkım" süreci olarak görülür. Szapocznikow ise hastalığının, “biçimsel ve yaşamsal bozulma” halini saklamak yerine, onu, yaşamın bir imgesi olarak, sanatı ile konu almıştır. Tümör biçimli heykelleri, çürümüş, nitekim grotesk üsluplu bir görünüm sunar. Fakat geliştirdiği biçimlerin yüzeyindeki parlaklık, şeffaflık ise amorf bir güzelliği yansıtır. Çalışmalarında, beden olgusu artık yalnızca "ben"e ait değildir. Bedene yabancı olan tümör varlığı, bedenin kendi içinde gelişip, yabancılaşarak, bedeni yok etmeye başlar. Bu durum bedenin kendine karşı geliştirdiği bir tehdit, nitekim varoluş devinimidir.



Görsel 4. *Alina Szapocznikow, Invasion of Tumours, 1970 (https://bonnierskonsthall.se/03/08/2025).*

Hannah Wilke, çağdaş performanslarının yanı sıra feminist sanatın ifadesinde de öne çıkan bir sanatçıdır. Bedene özgü, kırılganlık ve estetik kavramları sorgulamaktadır. Kanser ile mücadele ettiği süreç içerisinde, hastalığını sanatı ile bütünleştirmiştir. Beden hassasiyetinin ve pasiflik algısının, ölümle kuvvetle ilişki kurduğunu vurgulamıştır. Kanser sürecini fotoğraflayan Wilke, kemoterapi nedeniyle dökülen saçlarını ve beden güçsüzlüğünü, saydam bir şekilde sanatına aktarmıştır. Yaratımın, çürüme hali içerisinde de gelişebileceğini sergilemiştir. Bedendeki hastalık ve ölümle yüzleşme anının, nasıl geliştiğini sanatı ile aktararak ortaya çıkarmıştır. Wilke, bedeni yaşamın anlatısı olarak, sanatı ile ifade eder. Heykellerinde bedenin doğal hazlarını konu alır. Doğal güzelliği gölgeleyen erotizmi, deformasyon olarak yorumlar. Güzellik, beden üzerinde keşfedilmiş, toplumun arzuladığı bir fetiş nesnesi olmasının yanı sıra beklentilerin karşısındaki eylemsizliği ile bir reddedişin direniş alanıdır. Kadın bedeni, güzellik ve arzulanan bir estetik olarak görünmesinin beraberinde; çirkin, kusurlu, saklanması gerekilen bir görünüm olarak da nitelendirilmiştir. Wilke çalışmalarında "sosyal dismorfizm"e vurguda bulunarak, birbirinden farklı kadın vulva görünümlerini biçimlendirmiştir.



Görsel 5. *Intra-Venus Series No.4, 1992-1993, (https://www.stlmag.com/05/08/2025).*

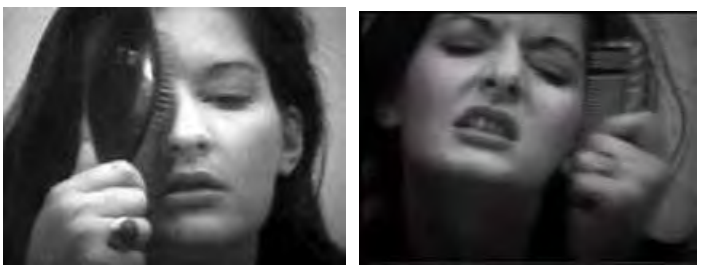
Orlan, radikal ve tartışma yaratan sanat pratiği ile öne çıkmaktadır. Performansları, izleyicisini rahatsız edebilecek düzeyde görünüyor olsa da, temelinde, sert bir üslubun, izleyicisini düşündürebileceği fikri yatmaktadır. Sanatında, sanat-beden arasındaki tüm sınırları kaldırarak, bedenini heykel gibi yontmuştur. Canlı bir malzeme haline getirdiği bedenini, cerrahi operasyonlar ile dönüştürmüştür. Bu performansları, dismorfizmin bireyler üzerindeki görünür etkilerini de konu almaktadır. Bedensel kaygının sürekli ve aşırı yaşanması durumunda, gelişebilecek mazoşist tavırları sanatı ile dışavurmuştur. Orlan'ın ironik ifade biçimleri; bedenin doğallığını parçalayarak, baskının kaçınılmaz sorunlar yaratabileceğini aktarmıştır. Cerrahi operasyonların sanatsal bir ritüel olarak sergilenmesi ve Orlan'ın değişimden korkmayan tavrı, kadın bedenine atfedilen imajlara karşı, benzer bir dilin

eleştirisidir. Sistemin dilini kullanarak eleştirisini sergileyen sanatçı, aynı anda felsefi söyleyişini de gerçekleştirmiştir. Mit okumalarının ve popüler kültürün, kadına yönlendirdiği "erkek bakışı"nı reddederek, kendi kendinin bakışı olabilmeyi ifade etmiştir.



Görsel 6. *The Reincarnation of Saint 1990-1993, (https://www.artwort.com/07/08/2025).*

Marina Abramovic'in sanatı, bedeni üzerinde, toplum tarafından açılan yaralarla bezelidir. Bedeni, onun topluma karşı geldiği savaş alanıdır. Performanslarında, acının, sabrın, kırılganlığın yarattığı sessiz duruşun, içsel ifadelerini yansıtmıştır. Bedeni, tüm çıplaklık ve eylemsizlik ile durur, izleyicisinin onunla etkileşime geçmesini bekler. Abramovic'e karşı izleyici ilk olarak şevkat ve sevgi ile yaklaşır fakat bir süre sonra şevkat ve sevgi; öfke, nefret ve zarar verme eylemine dönüşür. Tepkisizliğe karşı, daha da büyüyen baskın ve çirkin duygulanımlar ortaya çıkmaktadır. Abramovic'in performanslarında dismorfizm, toplumdan bireye yüklenen, toplumun düşünsel bir sorunudur. "Sanat güzel olmalı, sanatçı güzel olmalı" performansı da, sanatçının, toplumun idealize ettiği sanat karşısında yaşadığı üretim kaygısını yansıtmaktadır. Bu süreç içerisinde sanatçı, güzel olma ve güzeli yaratma durumuna karşı duyduğu; duygu-durum bozukluğunu, içsel ezilmişliği, edilgin hissetmeyi, ifadesi ile açığa çıkarır. Abramovic, saçını taradığı performansında ise başta sakin bir tavır sergilerken, ilerleyen süreçte kendine karşı sert, şiddetli davranışlar sergilemeye başlar. Toplumun ona karşı gösterdiği tavrı, kendine karşı gösterir. Bu durum özünde, bireyin harici alandan duyumsadığını içselleştirerek, kendi kendine duyumsamasıdır. Sanatçı, topluma yabancılaşır, sonra kendisine ve sanatına yabancılaşır. Bu üretememe hali de "çirkin duygulanım"ların toplumdan bireye, bireyden ise kendi kendine duyumsamasına neden olmuştur.



Görsel 7. *Art must be Beautiful, Artist must be Beautiful, 1975, (https://artmap.com/09/08/2025).*

Bas Jan Ader, sanatını varoluşun derin düşüşünde ve kayboluşun sonsuz özgürlüğünde deneyimlemiş bir sanatçıdır. Çalışmaları genellikle, sade, naif fakat felsefi bir içerik taşımaktadır. Kendi bedenini, "düşüş" anındaki ifadeleri ile sanatına yansıtmıştır. Ader'in bir evin çatısından bisiklet ile kendini bıraktığı ve bir sandalyeden suya doğru düştüğü anları, sergilediği performansları bulunmaktadır. Bu düşüş anları, başta trajikomik görülmektedir fakat alt metninde insanın yaşam içinde sürekli içsel bir düşüşe yenilmesi, varoluşun başarısız öyküsünü nitelendirir. İzleyici düşüş anlarına karşı gülerek tepki verir ama aynı anda bir hüzünde duyar. " I'm too Sad to Tell you" çalışmasında, yaklaşık üç dakika boyunca hiç konuşmadan ağlar. Topluma karşı maskesiz olduğumuz anları, yalın bir ifade ile aktarır. Bireyin, işlenmemiş ve müdahale edilmemiş halleri ile ilgilenen sanatçı, insan olgusunu en doğal anları ile sergiler. Ader, izleyici ile arasında oluşan duysal empati beraberinde bir yüzleşme alanı oluşturduğunda ise rahatsız edici duygular ortaya çıkar. Bu durum, hem duysal hem de harici yaşamsal alanda, "mükemmel" olanla ilgilenen başarılı insan profiline, bir tokat niteliğindedir. Ader çalışmalarında, kendi sanatının da kayboluşunu ifade eder fakat onun yaratımı çaresizlik anları ile gelişim gösterir. Son çalışması ise ölümü ile gerçekleşir. Bu çalışması, küçük bir yelkenliyle Atlantik Okyanusu'nu tek başına geçmeyi planlaması üzerinedir. Performansı "mucize" arama ritüeli olarak yorumlanmıştır. Ancak Ader bu yolculuktan asla dönememiştir. Yelkenli, okyanus açıklarında bulunmuş fakat kendisine bir daha ulaşılamamıştır. Bu kayboluş, Ader'in sanat ifadesi ile hayatına son verme biçimidir. Ader yine düşmüş ve yaşam yolunda başarısız olmuştur.



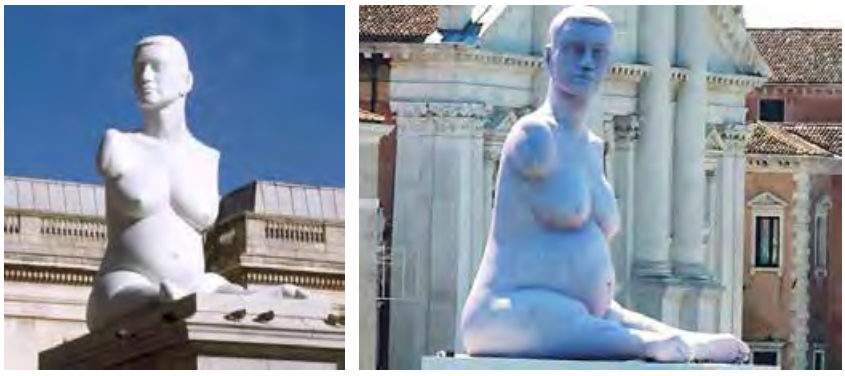


Görsel 8. *Bas Jan Ader, I'm Too Sad to Tell You, 1971, (https://www.wikiart.org/10/08/2025).*

Görsel 9. *April 19, 1942, Conceptual Art, Winschoten, Netherlands, https://www.artsy.net/11/08/2025).*

Marc Quinn, bedeni, zamanı ve doğayı gözlemleyerek içselleştiren, insan ve yaşam arasındaki derin bağları merceğe alan bir sanatçıdır. Doğanın çelişkili güzelliğini, beden ile ilişkilendiren sanatçı, zaman olgusunun geçici gerçekliğini, sanatına yansıtmaya çalışmıştır. Quinn'in ele aldığı bir diğer konu ise beden dismorfizmdir. "Alison Lapper Pregnant" adındaki heykelini, fokomeli hastalığına sahip bir arkadaşının kalıbını alarak biçimlendirmiştir. Kolları ve

bacakları işlevsiz doğan Alison Lapper'in, sekiz aylık hamile olduğu süreç konu alınmıştır. Ortaya çıkarılan heykel, Yunan heykel geleneğine atıfta bulunarak; "Venus de Milo" referans alınmıştır. Quinn, fokomeli hastalığına sahip olan bir bireyin de estetik görünüme sahip olabileceğini vurgulayarak, estetik biçimi "güzellik" sınırlarının dışında gözlemlemiştir. Toplumun "ideal beden" tanımının dışında olan Lapper de, varlığının kusurlu güzelliğini ortaya çıkarmıştır. Bu süreç içerisindeki hamileliği ise bir metafor olarak; bozulmaların, kırılmaların vb. gibi duysal tüm sancılı süreçlerin, özsel yaratıcılığı ve üretkenliği engelleyemeyeceğini vurgulamıştır. Beden nasıl ve ne biçimde olur ise olsun, küçümsenemeyecek kadar değerli ve estetiktir. Kusurlu olarak algılanan ve görünür tüm engeller, güzelliğin farklı perspektiflerini sunabilmektedir. Toplum "çirkin duygulanımları" kendi içinde barındıran bir yapıda geliştiği için, bu çalışma topluma karşı sunulmuş etik bir sorgulamayı da kapsamaktadır.



Görsel 10. *Marc Quinn, Complete Marbles, Alison Lapper Pregnant, 2000-2012 https://www.meer.com/13/08/2022).*

SONUÇ

Dismorfizm, bireyin kendi bedeni ile kurduğu ilişkinin bozulması ile gelişim gösteren, yalnızca patolojik bir durum değil, aynı zamanda; toplumun güzellik normları, teknolojik ilerlemeler ve medyanın sürekli olarak, seçmiş olduğu imaj değişikliklerinden beslenir. Duysal ve harici alan arasında gelişen bu derin çatışma hali, çağdaş sanatı, belki de en kritik kırılma noktası oluşmuştur. Beden, hem bir deneyim alanı hem de keşfedilmesi gerekilen, varoluş bütünlüğüdür. Duysal boyutta devinen ve topluma saltık bir bakışta bulunan sanatçılar; kendi bedenlerini de kaotik bir sorgulayışın deneyim alanı olarak ele alırlar. Güzellik-kusurluluk, çürüme-dönüşüm vb. gibi birbirine zıt ama aynı anın içinde oluşum gösteren, görünüm ve duygulanımları merceğe alarak sorgularlar. Toplumsal ideal estetik görünüşler, medyanın görsel şiddeti haline gelerek; bedeni yalnızca biyolojik bir varlık olmaktan çıkarıp, kültürel, ideolojik ve ticari bir projeksiyon yüzeyine dönüştürmüştür. Bireye

yüklenen, bu zihinsel gerilim süreçleri, çağdaş sanatı disiplinlerarası ve çeşitli aktarım biçimlerine yönlendirmiştir. Farklı alanlarda, bedeninin kırılganlığını ve parçalanmışlığını konu alan sanatçılar, beraberinde, yıkılan benliğin yeniden inşa edilebilirliğini de somutlaşmışlardır. Araştırmada örnek verilen tüm sanatçılar, dismorfizmin yalnızca beden düzeyinde değil, üretim süreci ve metodolojik düzeyde de nasıl geliştiğini göstermektedir. Fakat bu durum sanatçıya sadece yaratıcı bir imkân sunmamış, sanatçının yaratım krizini de ortaya çıkarmıştır. Dismorfizm, sanatçının kendi bedeninin ve üretiminin sürekli eksik, kusurlu veyahut yetersiz görmesine neden olmuştur. Bu durum, yaratım ve üretim sürecinde bir edilginlik doğurarak; sanatçıyı hem toplumdan hem de kendine ve kendi üretimine yabancılaşmasına neden olmuştur. Bu edilgin durum, harici alanda "başarısızlık" olarak nitelendirilse de, çağdaş sanat estetiği ve mantığı içerisinde, sanatçıya yeni bir üretim alanı yaratmıştır.

Sanatçı, edilgin üretimini dönüştürebilmesi için ilk olarak medya ve teknolojinin yarattığı ideal beden, kusursuz estetik ve piyasa odaklı sanat anlayışına karşı radikal bir karşı duruş geliştirilmelidir. Medya, sanatçıyı sürekli olarak toplumsal normların içine çekerken; filtrelenmiş bedenler ve sanal estetik ölçütleri, sanatçıyı kendi üretimine yabancılaştırır. Galeri sistemlerinin, toplumsal normlara yönelik üretim talebi, sanatçının duysal ifadesini ve eleştirisini indirgemektedir. Bu nedenle, sanatçı var olabilmek için uygun görüleni sunmak zorunda hissetmekte ve yaratımının beraberinde kendisini de biçimlendirmeye çalışmaktadır. Bu araştırmada, sanatçının kendi dismorfik algısını bastırmadan, onu yaratım süreçlerine dahil ederek, yeni bir direnç alanına çevirebilmesi konu alınmıştır. Sanatçı, beden kırılganlığını, parçalanmışlığını, deformasyonu ve hatta sessizliğini “edilgin” olarak içselleştirmek yerine yeni bir ifade biçimi olarak gözlemlemelidir.

KAYNAKÇA

Bayles, D., & Orland, T. (1993). *Art & Fear: Observations on the Perils (and Rewards) of Artmaking.* The Image Continuum Press.

Founcault, M. (2007). *Discipline and Punish.* Reguin Random House.

Ngai, S. (2005). *Ugly Feelings.* Harvard University Press.

Philips, K. A. (2005). *The Broken Mirror: Understanding and Treating Body Dysmorphic Disorder.* Oxford University Press.

Schilder, P. (2009). *Bedenin imgesi*. İletişim Yayınları.

Elektronik Kaynaklar

URL-1https://www.tate.org.uk/ (Erişim: 02/08/2025).

URL-2 https://www.thegallerycompanion.com/ (Erişim: 02/08/2025).

URL-3 http:// lausannemusees.ch/ (Erişim: 05/08/2025).

URL-4 http:// bonnierskonsthall.se/ (Erişim: 07/08/2025).

URL-5 http:// www.stlmag.com/ (Erişim: 08/08/2025).

URL-6 http:// www.artwort.com/ (Erişim: 09/08/2025).

URL-7 http:// artmap.com/ (Erişim: 09/08/2025).

URL-8 https://www.wikiart.org/ (Erişim: 10/08/2025).

URL-9 https://www.artsy.net/ (Erişim: 11/08/2025).

URL-10 https://www.meer.com/ (Erişim: 13/06/2025).

KAMUSAL SANATTA YENİ BİR YAKLAŞIM: İLERİ DÖNÜŞÜM YOLUYLA ESTETİK ve EKOLOJİK MÜDAHALELER

Nazik Çelik Yılmaz[1]

ÖZET

Kamusal sanat, günümüzde yalnızca estetik kaygılarla değil; aynı zamanda sosyal, politik ve çevresel meselelerle bütünleşen eleştirel bir anlatı aracı olarak yeniden konumlanmaktadır. Bu bağlamda ileri dönüşüm tasarımı, atık ya da artık malzemeleri sanatsal üretimin bir parçası hâline getirerek hem sürdürülebilir bir yaklaşım sunmakta hem de kent mekânına alternatif anlatılar kazandırmaktadır.

İleri dönüşüm yoluyla oluşturulan sanat eserleri, kent belleğinde unutulmuş ya da göz ardı edilmiş alanlara da müdahale ederek hem çevresel farkındalık oluşturmakta hem de toplumsal katılımı teşvik eden deneyim alanları yaratmaktadır. Bu çalışma, kamusal sanat bağlamında ileri dönüşüm uygulamalarının estetik ve ekolojik yönlerini birlikte ele alarak, ortaya çıkan yeni anlatı biçimlerini incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma, seçilmiş güncel sanat uygulamaları üzerinden, malzeme seçiminin anlam üretimiyle nasıl örtüştüğünü ve bu tür müdahalelerin izleyiciyle kurduğu diyaloğu çözümlemeyi hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Kamusal Sanat, İleri Dönüşüm, Ekoloji, Sürdürülebilirlik

[1] Doç. Dr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, nazik.celik@dpu.edu.tr, 0000-0002-9257-0339

A NEW NARRATIVE IN PUBLIC ART: AESTHETIC AND ECOLOGICAL INTERVENTIONS THROUGH UPCYCLING

Nazik Çelik Yılmaz[2]

ABSTRACT

In recent years, public art has been redefined not merely as an aesthetic concern but as a critical narrative medium that intersects with social, political, and environmental issues. In this context, upcycling design**,** which incorporates waste or surplus materials into artistic production, not only offers a sustainable approach but also introduces alternative narratives into the urban space.

Artworks created through upcycling intervene in areas that have been forgotten or ignored in urban memory, creating both environmental awareness and experiential spaces that encourage social participation. This study aims to examine the aesthetic and ecological dimensions of upcycling practices within the context of public art, focusing on the new forms of narrative that emerge from such interventions. The aim of the study is to analyze how the choice of materials overlaps with the production of meaning and the dialogue these interventions establish with the audience, through selected contemporary art practices.

Keywords: Public Art, Upcycling, Ecology, Sustainability

[2] Assoc. Prof., Kutahya Dumlupinar University, Department of Cartoon and Animation, nazik.celik@dpu.edu.tr, 0000-0002-9257-0339

GİRİŞ

Sanatın kamusal alandaki varlığı tarihsel olarak birçok kültürel ve ideolojik yapının yansıması olmuştur. Ancak son yıllarda kamusal sanat, sadece mekânı süsleyen değil, aynı zamanda sosyal, politik ve çevresel meselelere müdahale eden bir anlatım biçimi olarak yeniden konumlanmaktadır (Deutsche, 1996). Küresel iklim krizi, tüketim kültürünün artan ivmesi ve çevresel tahribat, sanat ve tasarım disiplinlerini doğrudan etkilemektedir. Kamusal sanat, yalnızca mekânları güzelleştiren bir estetik müdahale olmaktan çıkmış; ekolojik farkındalığı güçlendiren, toplumsal katılımı teşvik eden ve politik eleştiri barındıran bir araç hâline gelmiştir (Miles, 2017). Bu bağlamda ileri dönüşüm (upcycling) pratiği, hem çevresel krizlere karşı duyarlılık geliştiren hem de estetik anlam üretimini dönüştüren yaratıcı bir yaklaşım sunmaktadır. Sanatçılar, özellikle atık ve artık malzemelerle ürettikleri eserlerde, hem materyalin taşıdığı sembolik anlamı yeniden işlemekte hem de sürdürülebilirlik fikrini görünür kılmaktadırlar.

Sanat tarihinde atık malzemelerin kullanımı Dada ve Arte Povera gibi akımlarla ilişkilendirilebilir. Marcel Duchamp'ın ready-made'leri veya Michelangelo Pistoletto'nun endüstriyel atıkları sanata dâhil etmesi, malzeme algısını kökten değiştirmiştir. Günümüzde bu miras, çevresel duyarlılıkla birleşerek ileri dönüşüm kavramı altında yeniden yorumlanmaktadır (Thompson, 2012).

Kamusal sanat, tarihsel olarak anıtlar, heykeller ve mimari düzenlemeler üzerinden şekillenmiş olsa da, 20. yüzyıl sonlarından itibaren yerinden edilmiş, geçici, katılımcı ve eleştirel yönelimlerle yeni bir anlam kazanmaya başlamıştır (Kwon, 2002). Bu yeni yönelim, özellikle çevresel duyarlılığı temel alan sanat pratiklerinde kendini daha açık bir biçimde gösterir. İleri dönüşüm, bu sanat yaklaşımı içinde hem materyal seçimi hem de kavramsal derinliğiyle öne çıkmaktadır. İleri dönüşüm, atık malzemelerin yeniden işlenerek estetik ve fonksiyonel değeri artırılmış objelere dönüştürülmesi sürecidir. Bu süreç, sanatı doğrudan çevresel bir sorumlulukla ilişkilendirmektedir. Kamusal alanda ileri dönüşüm, çevreyi koruma amacını taşırken, estetik bir anlam da yaratmaktadır. Atıkların yeniden kullanımı, ekolojik bir müdahale sağlarken, diğer bir yandan da sanatı daha erişilebilir kılmaktadır. Bu, genellikle nesnelerin fiziksel şekillerini değiştirmekten öte, onları sanatsal bir ifade biçimi olarak yeniden değerlendirme ve toplumsal anlamlar yükleme sürecidir. İleri dönüşüm, "geri dönüşüm" (recycling) kavramından farklı olarak, daha az malzeme kaybı ve daha yaratıcı bir müdahale gerektirmektedir. Geri dönüşümde, malzemeler genellikle orijinal işlevlerinden koparılıp yeniden işlenir, oysa ileri dönüşümde, malzeme en baştan estetik bir değere

dönüştürülmektedir. Kamusal sanat bağlamında, ileri dönüşüm, yalnızca çevresel sürdürülebilirliği değil, aynı zamanda toplumların ortak kültürel değerlerini yansıtan bir sanat anlayışını teşvik etmektedir.

Sürdürülebilir estetik, yalnızca doğa dostu malzeme kullanımı değil, aynı zamanda sanatçının üretim sürecinde etik ve politik bir pozisyon alması anlamına gelir (Gablik, 1991). Atık malzemelerin sanata dâhil edilmesiyle ortaya çıkan işler, mevcut tüketim alışkanlıklarını sorgulamanın yanı sıra geleceğe yönelik alternatif yaşam ve üretim modelleri de önermektedir.

İleri dönüşüm yoluyla kamusal sanata yapılan müdahaleler, geleneksel sanat anlayışının dışında bir estetik yaratmaktadır. Bu estetik, sadece göz alıcı bir görünüm sunmakla kalmaz, aynı zamanda izleyiciyi düşündürmeye ve çevresel farkındalık oluşturmaya yönlendirmektedir. Örneğin, terkedilmiş araba parçalarından yapılan heykeller ya da eski elektronik eşyalardan oluşturulan devasa enstalasyonlar, bir yandan modern dünyadaki tüketim alışkanlıklarını eleştirirken diğer yandan bir dönüşüm sürecinin görsel anlatımını sunmaktadır. Örneğin; yenilenmiş ikinci el elektronik eşyalar, bilgisayar oyunları, konsollar, kitaplar, filmler ve albümler satın alan ve bunları yeniden satışa sunan çevrimiçi İngiliz perakendeci musicMagpie, heykeltraş Joe Rush ve Alex Wreckage ile işbirliği yaparak 2021 yılında liderlerin elektronik atıklardan oluşan büstlerini içeren Mount Recyclemore adlı dev bir heykel yaptırmıştır (Görsel 1). Heykel Güney Dakota'da bulunan Rushmore Sağı Ulusal Anıtından ilham alınarak yapılmış ve yapımında 12 ton elektronik atık kullanılmıştır.

Heykel, Cornwall'daki Sandy Acres'te G7 zirvesinin yapıldığı noktaya bakmaktadır. Heykelde dönemin liderleri, ABD Başkanı Joe Biden, İngiltere Başbakanı Boris Johnson, Japonya Başbakanı Yoshihide Suga, Fransa Cumhurbaşkanı Emmanuel Macron, İtalya Başbakanı Mario Draghi, Kanada Başbakanı Justin Trudeau ve Almanya Başbakanı Angela Merkel yer almaktadır. Projenin amacı, dünya liderlerini iklim değişikliği ve daha sürdürülebilir bir gelecek için daha sağlam adımlar atmaya itmek; özellikle de elektronik atıkların neden olduğu hasar hakkında farkındalık yaratmak olarak açıklanmıştır. Konuyla ilgili olarak heykeltraş Joe Rush, *"Onlara bu şekilde bakıyoruz ve umarım ki vicdanlarını sızlatacağız. Bu atık işinde hep birlikte olduklarını anlamalarını sağlayacağız."* açıklamasını yapmıştır (http-1).



Görsel 1. *Joe Rush ve Alex Wreckage, "Mount Recyclemore", Elektronik atıklardan yapılmış heykel, 2021, Cornwall, UK.*

Ekolojik müdahaleler, kamusal sanatın bir parçası olarak, genellikle yerel ekosistemlere duyarlı eserler üretmektedir. Bu tür çalışmalar, yerel bitki örtüsüne entegre edilen sanat yapıtları, geri dönüştürülmüş malzemelerle yapılan şehir mobilyaları veya yerel hayvan türlerini temsil eden heykeller gibi örneklerle somutlaşabilir. Sanatçılar, bu tür projelerde, çevreyle uyumlu malzeme seçimleri yaparak ekolojik bir farkındalık yaratırken hem estetik bir etki de bırakmaktadırlar.

Bu alanda üretim yapan önemli isimlerden biri Bordalo II'dir. Portekizli sanatçı Bordalo II, modern toplumun aşırı tüketim alışkanlıklarını eleştiren büyük ölçekli hayvan portreleriyle tanınmaktadır. Bu eserleri, plastik, hurda metal, lastik gibi çeşitli atıklarla oluşturmakta ve genellikle terk edilmiş kentsel alanlara yerleştirmektedir. Sanatçı, plastik atıkların yaban hayatını tehdit eden etkisine dikkat çekerken aynı zamanda devasa heykeller aracılığıyla güçlü bir görsel etki yaratmaktadır. Sanatçının hayvan figürlerinin seçilmesi tesadüfi değildir. Doğayı tehdit eden insan faaliyetlerini doğrudan yüzümüze çarpan görselliklerle işlemektedir. Bordalo II'nin üretimleri, hem biçimsel ihtişamı hem de ekolojik mesajı ile kamusal alanda güçlü bir anlatı kurmaktadır. Atık malzemelerin heykelsi formlara dönüşümü, tüketim kültürüne eleştirel bir bakış sunmaktadır. Onun çalışmaları, hem görsel bir çarpıcılık taşır hem de materyal üzerinden tüketim eleştirisini doğrudan yapmaktadır.

Sanatçının en etkili çalışmalarından biri olan "Lighted Jelly Fish" adlı sanat enstalasyonu Portekiz'in Avrupa Birliği Konseyi Dönem Başkanlığı Kültür Programının en ikonik anlarından biri olarak kabul edilmektedir (Görsel 2-3). 2021 yılında Brüksel'deki Europa binasında sergilenen eser, okyanusların kirlenmesine ilişkin endişeleri yansıtmaktadır. Eser, çöp üretimi, israf, kirlilik ve bunların gezegenimiz üzerindeki etkileriyle ilgili konuları ele almaktadır. Burada bir tür devasa Medusa ile sembolize edilen doğa, yıkımına neden olan şeyle, yani

ömrünü tamamlamış atık malzemelerle temsil edilmektedir. LED lambalar içeren bu eser, %80'i nehirlerde ve plajlarda bulunan atıklardan üretilmiştir. Bu atıklar arasında, balık ağları ve iplerin yanı sıra, bir lastik ördek, bir oyuncak bebek ve denizciler için tasarlanmış bir sandalet de yer almaktadır. Sanatçı, bu çalışması ile okyanus ve denizlerimizdeki plastik sorunlarına dikkati yoğun bir şekilde çekmeyi amaçlamaktadır. Pandemi döneminde, bu plastiklere artık maskelerden lateks eldivenlere ve ameliyat önlüklerine kadar birçok başka malzeme de eklenmiştir. Bunlar kanalizasyona ve denizlere karışarak deniz canlılarının doğal yaşam alanlarına ciddi zararlar vermektedir.



Görsel 2. *Bordalo II, "Lighted Jelly Fish", Sanat enstalasyonu, 2021, Brüksel.*

Medusa'nın sanatsal bir obje olarak seçilmesi, tamamlanmış eserle tezat oluşturan narinliğiyle ilgilidir. Sanatçı, Medusa'yı atık malzemeler ve bunlara eklenen ışıklarla betimleyerek, okyanusları yaşamdan yoksun bir yere dönüştürme felaketinden kaçınmak istiyorsak, herkese uygulanacak ölçüt ve kuralların acilen tanımlanması gerektiği konusunda insanları uyarmayı amaçlamaktadır.



Görsel 3. *Bordalo II, "Lighted Jelly Fish", Sanat enstalasyonu detay, 2021, Brüksel.*

Batur'a göre (2024); sanatı kutsal olanı göstermekten çıkaran bu eylem, aynı zamanda izleyiciye artık her şeyin sanatın nesnesi olabileceğini göstermiştir. Özellikle ekolojik dengenin bozulduğu günümüzde, sanatçılar ekolojik denge, yaşam, sınırlılık, yok oluş, çöp, gibi konulara

dikkat çekmek amacıyla var olan atıkları sanat eserlerine dönüştürerek ekolojik dengenin korunmasına hem katkı sağlamakta hem de dikkat çekmektedirler. İleri dönüşüm sanatı, yalnızca malzemelerin yeniden kullanılmasını değil, aynı zamanda tüketim kültürüne eleştirel bir bakış sunmayı da hedeflemektedir. Bu sanat anlayışı, estetik değerlerin yanı sıra verdiği çevresel mesajlarla izleyicileri hem düşünmeye hem de harekete geçirmeye neden olmaktadır.

Bu alanda üretilen güzel örneklere imza atan bir diğer İngiliz sanatçı Michelle Reader, 1997 yılından beri atık malzemeleri yeniden kullanarak benzersiz figüratif geri dönüştürülmüş heykeller, sanat eserleri yaratmaktadır. Sanatçının en tanınmış eserlerinden biri olan "Seven Wasted Man" hurda ahşap ve evsel atıklardan yapılmış yedi adet gerçek boyutlu figürden oluşmaktadır (Görsel 4). Bu çalışma, Cambridgeshire İl Meclisi tarafından Atık Azaltma Kampanyası kapsamında Mart 2006'da yaptırılmıştır. Son istatistiklere göre, her bir insan her yıl kendi vücut ağırlığının yedi katı atık ürettiğini göstermektedir. Her biri gerçek bir insanın gerçek boyutlarına ve fiziksel özelliklerine göre üretilmiştir ve sanatçı bunları yapmak için her bir kişinin üç haftalık çöpünü kullanmıştır (http-2).



Görsel 4. *Michelle Reader, "Seven Wasted Man", Hurda ahşap ve evsel atıklardan yapılmış figürler, 2006, Cambridge, UK.*

Kamusal sanatın en önemli yönlerinden biri, toplumsal anlam taşımasıdır. İleri dönüşümle yapılan sanatsal müdahaleler, halkın alışkanlıklarını değiştirmesinde yol gösterici olabilir ve onları çevre bilincine daha duyarlı hale getirebilir. Bu tür projeler, genellikle yerel halkın katılımıyla gerçekleştirilir ve bu katılım, hem yaratıcı sürecin bir parçası olmayı hem de çevresel sorumluluk bilincini artırmayı sağlamaktadır. Bir diğer önemli etkisi de, kamusal sanatın şehirlere katkısıdır. Estetik anlamda olduğu kadar çevresel anlamda da şehri daha yaşanabilir kılma potansiyeline sahiptir. Örneğin, geri dönüştürülmüş malzemelerden yapılan bir park mobilyası, hem şehirdeki görsel kirliliği azaltır hem de doğaya zarar vermeyen bir çözüm sunmaktadır. Bu tür projeler, çevresel sorumluluğu estetik bir dille halka sunmaktadır.

Bunun için verilecek güzel örneklerden bir tanesi Takuto Ohta tarafından gerçekleştirilen Common Neglect Material projesi kapsamında, balık kasalarından tasarlanan sokak mobilyaları gösterilebilir (Görsel 5). Japonya'da kırsal alanlardaki nüfus düşüşü hızla devam etmekte, aşırı yaşlanan toplumun etkisiyle köy yaşamı giderek azalmaktadır. Bu gerçekten yola çıkan tasarımcı Takuto Ohta Common Neglect Material (CNM) isimli bir proje yaratmıştır. Proje kapsamında, boş köy ve kasabalarda bulunan kullanılmayan nesnelerin kamusal alanda kullanılabilecek mobilyalara dönüştürmektedir.

Sanatçı projeye başladığında, bir zamanlar balıkçılık endüstrinin kalbi olan güney kıyı şeridini ziyaret etmiştir. Günümüzde buralarda kalan boş evler, azalan yerel gelir ve nüfus düşüşü ne yazık ki Japonya'nın bu bölümünü felce uğratmaktadır. Azalan nüfus, geride çöpler ve kullanılmayan balıkçı nesneleri bırakmaktadır. Tasarımcı, ziyareti sırasında buralarda; devasa soğutma tesisleri, konteyner kutuları, karışık balık ağları, pvc borular, ağlarda ve depolama alanlarında kalan şamandıralar gibi artık kullanılmayan nesneler olduğunu gözlemlemiştir. Ohta'ya göre, Bunların 10 yılı aşkın süredir insanlarla etkileşime girmeden boşlukta var olmaları, sahipsiz kalmaya devam edeceklerini veya endüstriyel atık haline geleceklerini göstermektedir (http-3). Bu noktada hayata geçirilen projede, bu atıklar bilinçli olarak yeniden tasarlanmış ve insanların etkileşime girmesi veya dinlenmesi için mobilyalara dönüştürülerek bulunduğu bölgeye kazandırılmıştır. Özellikle sarı balık kasaları, kimi zaman karanlıkta parlayan bir balıkçı sandalyesine, banklara ve taburelere dönüştürülerek yeniden hayat bulmuştur.



Görsel 5. *Takuto Ohta, "Common Neglect Material Project", Balık kasalarından tasarlanan sokak mobilyası, 2022, Japonya.*

SONUÇ

Kamusal sanat, toplumların estetik ve kültürel değerlerini yansıtan önemli bir ifade biçimi olmuştur. Günümüzde salt estetik bir deneyimden öte, toplumsal ve çevresel meselelerle

doğrudan ilişki kuran çok katmanlı bir anlatı alanı olarak öne çıkmaktadır. Çevresel sorunların giderek daha fazla gündeme gelmesiyle birlikte, sanatın bu alandaki rolü de değişmektedir. İleri dönüşüm yaklaşımı, bu yeni anlatının önemli bileşenlerinden biri olarak, yalnızca atık malzemelerin sanatsal üretime dâhil edilmesini değil, aynı zamanda sürdürülebilirlik odaklı bir bilinç dönüşümünü de beraberinde getirmektedir. İleri dönüşüm yoluyla yapılan estetik ve ekolojik müdahaleler, çevreyi koruma amacını taşımasının yanı sıra sanatın toplumsal etkisini artırmaktadır. Sanatın ve çevrenin birleştiği bu yeni yaklaşımlar, kamusal alanları dönüştürürken, insanları çevresel sorumluluk taşıyan birer birey olmaya teşvik etmektedir. Bu süreç hem estetik hem de ekolojik anlamda sanatı yeniden tanımlamakta ve gelecekteki kamusal sanat projelerinin yönünü belirlemektedir.

Seçilen örnekler üzerinden yapılan incelemeler, ileri dönüşüm yoluyla üretilen kamusal sanat eserlerinin kent mekânında çevresel farkındalık yaratmanın yanı sıra toplumsal katılımı teşvik eden etkileşimli deneyim alanları sunduğunu ortaya koymaktadır. Malzemenin kökeni ve dönüştürülme süreci, izleyici ile eser arasında daha derin bir bağ kurulmasını sağlamakta; estetik ile ekoloji arasındaki kesişim, sanatın güncel anlatı potansiyelini zenginleştirmektedir. Dolayısıyla ileri dönüşüm uygulamaları, kamusal sanatta yalnızca alternatif bir üretim yöntemi değil; aynı zamanda kent belleğine, çevresel sürdürülebilirliğe ve toplumsal diyaloğa katkı sunan yeni bir yaklaşım biçimi olarak değerlendirilebilir. Gelecekte bu tür müdahalelerin, sanatın ekolojik duyarlılık ve kolektif katılım temelli gelişiminde daha da belirleyici bir rol üstleneceği öngörülebilir.

KAYNAKÇA

Batur, M. (2024). Atık ve Geri Dönüşüm Malzemeler ile Ürettiği İleri Dönüşüm Portreleriyle Jane Perkins: Bir Ekolojik Sanat Örneği. *Akademi Karabük Dergisi*. 8(1-2), 149-162.

Deutsche, R. (1996). Evictions: Art and Spatial Politics. MIT Press.

Gablik, S. (1991). The Reenchantment of Art. Thames & Hudson.

Kwon, M. (2002). One Place after Another: Site-Specific Art and Locational Identity. MIT Press.

Miles, M. (2017). Art, Space and the City: Public Art and Urban Futures. Routledge.

Thompson, N. (2012). Living as Form: Socially Engaged Art from 1991–2011. Creative Time Books.

http-1. https://bigumigu.com/haber/mount-recyclemore-dunya-liderlerinin-atiklardan-yapilmis-heykeli/ (Erişim tarihi: 12.09.2025).

http-2. https://www.michelle-reader.co.uk/archive/seven-wasted-men.html?ref=artshelp.com (Erişim tarihi: 17.09.2025).

http-3. https://www.designboom.com/design/takuto-ohta-common-neglect-material-03-30-2022/ (Erişim tarihi: 17.09.2025).

Görsel Kaynakça

Görsel 1. https://www.musicmagpie.co.uk/mountrecyclemore/ (Erişim tarihi: 12.09.2025).

Görsel 2. https://portu.gallery/2021/04/08/lighted-jelly-fish-by-bordalo-ii-an-appeal-for-conservation-of-the-oceans-in-brussels/ (Erişim tarihi: 19.09.2025).

Görsel 3. https://portu.gallery/2021/04/08/lighted-jelly-fish-by-bordalo-ii-an-appeal-for-conservation-of-the-oceans-in-brussels/ (Erişim tarihi: 19.09.2025).

Görsel 4. https://www.michelle-reader.co.uk/archive/seven-wasted-men.html (Erişim tarihi: 17.09.2025).

Görsel 5. https://www.deco-designcomplex.com/cnm (Erişim tarihi: 17.09.2025).

İLİŞKİSEL ALAN: KAMUSAL SANATTA ÇATIŞMA VE UZLAŞI[1]

Hasan Çimenci[2], Rahmi Atalay[3]

ÖZET

Kamusal alana yerleştirilen bir sanat eseri ne işe yarar? İnsanları bir araya getirip uyumlu anlar mı yaratmalı, yoksa rahatsız edici sorular sorarak onları bir tartışmaya mı itmeli? Bu araştırma, 1990'lardan bu yana kamusal sanat pratiklerini şekillendiren bu temel soruyu, *Nicolas Bourriaud*'nun uzlaşıyı merkeze alan "*İlişkisel Estetik*" kuramı ile *Claire Bishop*'ın buna karşı geliştirdiği "*ilişkisel antagonizma*" eleştirisi arasındaki gerilim üzerinden ele almaktadır. Bu ikiliğin ötesine geçmek amacıyla, *Chantal Mouffe*'un farklılıkları düşmanlaştırmadan bir arada tutan *agonizma* kavramı da analitik bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu teorik çerçeve; bir nesnenin varlığıyla kendiliğinden ortaya çıkan semptomatik gerilimi (Fritsch), toplumu bir düşmanla yüzleştiren radikal antagonizmayı (Schlingensief), farklılıklar arasında geçici bir köprü kuran agonistik alanı (Erkmen) ve çatışmayı nihai bir uzlaşı için kullanan yapıcı antagonizmayı (Jaar) temsil eden dört vaka üzerinden somutlaştırılmaktadır.

Sonuç olarak bu çalışma, başarılı bir kamusal sanatın tek bir formülü olmadığını ortaya koymaktadır. Aksine, bir sanat müdahalesinin toplumsal etkisi; Bourriaud'nun önerdiği uyumlu bir ilişkisel jest mi, Mouffe'un tanımladığı çekişmeli bir agonistik alan mı, yoksa Bishop'ın işaret ettiği radikal bir antagonistik yüzleşme mi yarattığına bağlı olarak derinlemesine değişmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kamusal Sanat, Katılımcı Sanat, Antagonizma, İlişkisel Estetik, Sosyal Pratik

---

1 Bu bildiri 2023 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nde yapılmış olan, "Kamusal Sanatta Zaman ve Geçicilik Kavramları: Münster Heykel Projeleri Örneği" adlı sanatta yeterlik tezinden yararlanılarak hazırlanmıştır.

2 Arş. Gör., Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, hasancimenci@anadolu.edu.tr, Orcid No: 0000-0002-8291-5508

3 Prof., Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, ratalay@anadolu.edu.tr, Orcid No: 0000-0001-9680-1280

RELATIONAL SPACE: CONFLICT AND CONSENSUS IN PUBLIC ART[4]

Hasan Çimenci[5], Rahmi Atalay[6]

ABSTRACT

What is the function of a work of art placed in the public sphere? Should it bring people together to create harmonious moments, or should it push them into a debate by asking uncomfortable questions? This research examines this fundamental question, which has shaped public art practices since the 1990s, through the tension between *Nicolas Bourriaud*'s theory of "*Relational Aesthetics*," which centers on consensus, and *Claire Bishop*'s critique of "*relational antagonism*" developed in opposition to it. To move beyond this dichotomy, the concept of *agonism* by *Chantal Mouffe*, which accommodates differences without turning them into enmities, is also employed as an analytical tool.

This theoretical framework is substantiated through four case studies representing: the symptomatic tension that arises spontaneously from an object's presence (Fritsch), the radical antagonism that confronts society with an enemy (Schlingensief), the agonistic space that builds a temporary bridge between differences (Erkmen), and the constructive antagonism that uses conflict to achieve an ultimate consensus (Jaar).

In conclusion, this study reveals that there is no single formula for successful public art. Rather, the social impact of an artistic intervention varies profoundly depending on whether it creates a harmonious relational gesture as proposed by Bourriaud, a contentious agonistic space as defined by Mouffe, or a radical antagonistic confrontation as highlighted by Bishop.

Keywords: Public Art, Participatory Art, Antagonism, Relational Aesthetics, Social Practice

---

4 This article was prepared by making use of the art proficiency thesis titled "Temporal and Ephemeral Notions in Public Art: An Example of the Münster Sculpture Projects", which was prepared at Anadolu University Institute of Fine Arts in 2023.

5 R.A., Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Sculpture Department, hasancimenci@anadolu.edu.tr, Orcid: 0000-0002-8291-5508

6 Prof., Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Sculpture Department, ratalay@anadolu.edu.tr, Orcid: 0000-0001-9680-1280

GİRİŞ

Yirminci yüzyılın sonları, kamusal sanat alanında köklü bir paradigma değişimine tanıklık etmiştir. Geleneksel olarak bir meydana yerleştirilmiş anıtsal bir heykel olarak ele aldığımız kamusal sanat, bu dönemde nesneye odaklanmaktan uzaklaşarak odağını sürece, katılıma ve insan ilişkilerinin kendisine çeviren daha dinamik pratiklere doğru evrilmiştir. Sanat tarihindeki "ilişkisel dönüş" olarak adlandırabileceğimiz bu süreç, sanat eserinin ne olduğu, sanatçının rolü, izleyicinin konumu ve hatta sanat kurumunun işlevi gibi temel meseleleri yeniden düşünmemize yol açmıştır. Sanat artık sadece bakılacak bir nesne değil, adeta içinde yaşanacak ve toplumsal bağları yeniden örecek bir deneyim alanı gibi görünmeye başlamıştır.

Kamusal sanat, doğası gereği her zaman bir tartışma ve diyalog alanı olmuştur (Shaffrey, 2010). Bu metnin merkezinde ise sanatın kamusal alandaki rolüne dair iki temel görüş etrafında şekillenen tartışma yer alıyor: *Nicolas Bourriaud*'nun uzlaşıyı ve sosyal bağları merkeze alan "*İlişkisel Estetik*" kuramı (2002) ve *Claire Bishop*'ın buna karşı geliştirdiği, çatışma ve gerilimi demokratik bir alanın temeli olarak gören "*ilişkisel antagonizma*" eleştirisi (2004). Bu ikiliğin ötesine geçmek ve daha katmanlı bir analiz sunmak amacıyla, *Chantal Mouffe*'un farklılıkları düşmanlaştırmadan bir arada tutan *agonizma (çekişme)* kavramı da analitik bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu teorik çerçeve, bir nesnenin varlığıyla kendiliğinden ortaya çıkan semptomatik gerilimi, toplumu bir düşmanla yüzleştiren radikal antagonizmayı, farklılıklar arasında geçici bir köprü kuran agonistik alanı ve çatışmayı nihai bir uzlaşı için kullanan yapıcı antagonizmayı temsil eden dört vaka üzerinden somutlaştırılmaktadır.

Sonuç olarak bu çalışma, başarılı bir kamusal sanatın tek bir formülü olmadığını ortaya koymaktadır. Aksine, bir sanat müdahalesinin toplumsal etkisi; Bourriaud'nun önerdiği uyumlu bir ilişkisel jest mi, Mouffe'un tanımladığı çekişmeli bir agonistik alan mı, yoksa Bishop'ın işaret ettiği radikal bir antagonistik yüzleşme mi yarattığına bağlı olarak derinlemesine değişmektedir. Bu bağlamda, öncelikle kamusal sanatın dönüşen paradigması ele alınacak, ardından ilişkisel, antagonistik ve agonistik kavramları içeren teorik çerçeve sunulacak ve seçilen vakalar bu çerçevede analiz edilerek sanatın kamusal alandaki rolüne dair sorular derinleştirilecektir[7].

[7] Bu bildirinin hazırlanma sürecinde, literatür taraması ve kaynak analizi gibi aşamalar için Google tarafından geliştirilen NotebookLM (Gemini modeli) yapay zekâ aracından yararlanılmıştır.

1. KAMUSAL SANATIN DÖNÜŞEN PARADİGMASI

Kamusal sanatı tanımlamanın önündeki en büyük zorluklardan biri, belki de kavramın zaman içinde geleneksel sınırlarını aşarak çok sayıda farklı pratiği içine alacak şekilde genişlemesidir. Bu geniş şemsiye, bir yandan geleneksel anıtsal formları barındırırken, diğer yandan topluluk temelli, sosyal projelere de ev sahipliği yapıyor. Arazi sanatı gibi doğaya yapılan müdahalelerden, işlevsel kent mobilyalarına kadar pek çok şey artık kamusal sanat olarak sınıflandırılabiliyor. Bunlara bir de müzeler ve galerilerin duvarları dışına taşıdığı geçici programlar eklendiğinde, alanın sınırlarını çizmenin iyice güçleştiği söylenebilir.

En basit tanımıyla kamusal sanat, halka ait mekânlarda sergilenen ve herkese ulaşma potansiyeli olan işler için kullanılan bir terim (Hein, 1996). Ancak kavramın bugünkü kullanımı, 1960'lar ve 70'lerde ortaya çıkan iki ana gelişmeyle şekillenmiş gibi duruyor. Bunlardan ilki, hükümetlerin *"Sanat için Yüzde"* gibi programlarla kamusal alana kalıcı heykeller yerleştirdiği daha kurumsal bir anlayış. İkincisi ise, *Robert Smithson* gibi sanatçıların galeri sisteminin dışına çıkarak doğrudan peyzajın kendisine müdahale ettiği ve "arazi sanatı" olarak bilinen daha radikal bir pratik. Sanat tarihçisi *Rosalind Krauss*'un *"Genişletilmiş Alanda Heykel"* (1979) makalesiyle teorik bir zemine oturttuğu bu yönelim, sanatın disiplinlerarası yeni alanlara açılmasına olanak tanımıştır. Krauss'a göre sanatın sınırlarında yaşanan bu esneme, 1970'lerden itibaren sürekli evrilen ve farklı disiplinlerden beslenen yeni kamusal sanat formlarının doğuşuna zemin hazırlamıştır.

Bugün geldiğimiz noktada kamusal sanat, artık bir sanatçının tekil üretiminden ziyade; sanatçı, bağlam (mekân, sosyal çevre) ve kamu (izleyici, katılımcı) arasındaki üçlü bir ilişkinin müzakere edildiği daha bütünlükçü bir ürün olarak ele alınıyor (Shaffrey, 2010). Bu dinamik süreç, arkasında kalıcı bir nesne bırakmak yerine deneyimi, katılımı ve hafızayı öne çıkaran geçici müdahaleleri daha ön plana çıkarmış, böylece, izleyiciyi pasif bir tüketici olmaktan çıkartıp sürecin aktif bir katılımcıya dönüştürmüştür (Çimenci, 2017).

Ancak sanatçının niyeti ile halkın tepkisi arasındaki gerilim, kamusal sanatın belki de en hassas noktalarından biridir (Douglas, 2003). Bu çatışmanın en çarpıcı örneği, *Richard Serra*'nın "*Tilted Arc"* eserinin, kamusal alanı kullanışsız hale getirdiği gerekçesiyle halktan gelen yoğun tepkiler üzerine kaldırılmasıdır (Crimp, 1993). Bu olay, kamusal sanatta nesne odaklı yaklaşımlardan, izleyici ve toplumsal meseleleri merkeze alan söylemsel modellere doğru geçişi hızlandıran bir dönüm noktası olarak görülmektedir (Kwon, 2004).

Yeni dönemde fiziksel "mekân" kavramının yerini "izleyici", "topluluk" ve "sosyal meseleler" gibi daha soyut ama bir o kadar da önemli kavramlar almaya başlamıştır. *"Yeni Tür Kamusal Sanat"* olarak adlandırılan bu pratik, sanat nesnesinden çok, insanlar ve mekânlar arasındaki ilişkilere odaklanmaktadır (Lacy, 1995). *"Diyalojik Estetik"* gibi teorik metinlerle de desteklenen bu yaklaşım (Kester, 2004), sanatçıyı atölyesinde yaptıklarını kamuya dayatan bir üreticiden çok bir dinleyici ve işbirlikçi olarak konumlandırmaktadır.

2. TEORİK ÇERÇEVE: UZLAŞI VE ÇATIŞMA

2.1. Uyumlu Karşılaşmalar: Nicolas Bourriaud ve İlişkisel Estetik

Nicolas Bourriaud, "*İlişkisel Estetik"* adlı kitabında (2002), 1990'lar sonrası sanat pratiğini anlamak için yeni bir düşünce biçimi önermiştir. Bourriaud'ya göre bu dönemde sanat, artık kendi içine kapalı, sembolik nesneler üretmekten uzaklaşarak ilgisini doğrudan insan ilişkilerine ve sosyal bağlamlara yöneltmiştir. Bu sanatsal kaymanın, bir eseri değerlendirme biçimimizi de kaçınılmaz olarak değiştirdiği söylenebilir. Bir eserin değeri, artık onun geleneksel estetik özelliklerinde değil, yarattığı karşılaşma anlarının, kurduğu sosyal bağların ve başlattığı diyalogların niteliğinde aranır olmuştur. Artık, *"Bu eser güzel mi?"* sorusunun yerini yavaş yavaş, "*Bu eser nasıl bir sosyal durum yaratıyor ve insanları ne şekilde bir araya getiriyor?"* sorusu almıştır.

Bourriaud, bu sanatsal değişimi 1990'ların küreselleşme, kentleşme ve dijitalleşme ile yeniden şekillenen sosyal dokusu içinde anlamlandırmaya çalışır. Değişen toplumsal ilişki ağlarına paralel olarak sanat eseri de duvara asılan, sahip olunan statik bir meta olmaktan çıkmıştır. Bunun yerine, daha çok birlikte deneyimlenen geçici bir zaman dilimi, ucu açık bir sohbet ya da katılıma davet eden bir platforma dönüşmüştür. Sanat, bu yeni haliyle, bir son ürün ortaya koymaktan çok, bir süreci ve etkileşimi tetiklemeyi hedefler gibi görünür.

Bu teorinin kalbinde, Bourriaud'nun Karl Marx'tan ödünç alıp yeniden yorumladığı *"toplumsal aralık"* kavramı yer alır. Gündelik hayatın büyük ölçüde piyasa ekonomisinin (kâr, verimlilik, tüketim) mantığıyla işlediği bir düzende sanat, bu egemen sistemin geçici olarak askıya alındığı özerk "cepler" veya özgür alanlar yaratır. Bu aralıklar, *Guy Debord*'un eleştirdiği *"Gösteri Toplumu"*nun metalaşmış ilişkilerine karşı bir alternatif sunma potansiyeli taşır (Debord, 1970). *Félix Guattari*'nin diliyle bu alanlar, insanların standart davranış kalıplarının dışına çıkarak yeni ilişki biçimleri deneyebileceği birer *"sosyal laboratuvar"* veya *"somut ütopya"* işlevi görür.

Sanat, normal şartlarda bir araya gelmeyecek insanları buluşturarak, rekabetçi olmayan, daha insani bağların kurulabileceği bir zemin hazırlayabilir. Bourriaud (2002) için sanatsal form, artık nesnenin kendisi değil, "karşılaşmanın yarattığı anlık ama kalıcı etki"dir. Bu tanıma göre form, insanlar, nesneler ve fikirler gibi farklı unsurların geçici bir süre için bir araya gelerek oluşturduğu dinamik bir yapıdır; etkileşim sürdüğü müddetçe var olur ve bittiğinde dağılır.

Bu yeni form anlayışı, izleyiciyi pasif bir gözlemci konumundan çıkararak eserin aktif bir üreticisi haline getirmiştir. Sanat eseri, sanatçıdan izleyiciye giden tek yönlü bir mesaj değil, izleyicinin katılımı, deneyimi ve yorumuyla tamamlanan, sürekli devam eden bir diyalog ve müzakere alanıdır. Eserin o biricik aurası, artık nesnenin kendisinden çok, onun etrafında oluşan geçici topluluğa ve paylaşılan o kolektif deneyim anına kaymış gibidir. Bourriaud, bu sanat pratiklerinin temel amacının, gündelik hayatın içine sızan *"mikro ütopyalar"* ve beklenmedik karşılaşma anları yaratmak olduğunu savunur. Sanatçılar, buluşmalar, iş birlikleri ve sohbet ortamları gibi insan ilişkilerini doğrudan sanatın malzemesi haline getirerek adeta birer sosyal durum tasarımcısı gibi çalışırlar. Bourriaud, bu tür sanat eserlerini değerlendirmek için etik ve politik bir ölçüt de sunmaktadır: "birlikte varoluş kriteri". Bu kritere göre bir esere bakarken sorulması gereken temel soru şudur: *"Bu eserin bana önerdiği dünya nasıl bir yer ve nasıl bir sosyallik modeli sunuyor?"* Bu soru, sanatı sadece estetik bir obje olarak değil, aynı zamanda potansiyel bir ilişki biçimi önerisi olarak görmemizi sağlar.

2.2. Çatışmanın Estetiği: Claire Bishop ve İlişkisel Antagonizma

Bourriaud'nun uyum ve sosyallik odaklı iyimserliğine belki de en etkili eleştiri, sanat tarihçisi *Claire Bishop*'tan gelmiştir. Bishop, özellikle *"Antagonizma ve İlişkisel Estetik"* (2004) başlıklı makalesinde, Bourriaud'nun yaklaşımının önemli bir eksiğini dile getirerek, sanat adı altında üretilen ilişkilerin niteliğini sorgulamak için herhangi bir estetik veya etik ölçüt sunmadığına dikkat çekmiştir. Bishop, her türlü sosyal etkileşimin kendiliğinden "iyi" veya "demokratik" olduğu varsayımına karşı çıkar ve şu temel soruyu sorar: *"Ne tür ilişkiler üretiliyor, kimin için ve neden?"*

Bishop'a göre, sanatsal kurumlar dahilinde yapılan işlerde ortaya çıkan "birliktelik" anları, genellikle zaten ortak bir ilgi alanına (sanat) sahip olan, homojen bir sanat dünyası kitlesiyle sınırlı kalmaktadır (Eschenburg, 2014). Bu "mikro-ütopyalar", gerçek toplumsal çatışmalarla yüzleşmekten kaçınarak, konforlu ve kendinden memnun bir sosyallik üretme riski taşır

(Parkinson, 2011). Bishop, bu durumu eleştirmek için politik teorisyenler *Ernesto Laclau* ve *Chantal Mouffe*'un çalışmalarına başvurur. Laclau ve Mouffe'a göre, tam işleyen bir demokrasi, tüm çatışmaların ortadan kalktığı uyumlu bir bütün değil, aksine yeni politik ayrımların sürekli ortaya çıktığı ve tartışıldığı bir alandır. Bu noktada, Mouffe'un yaptığı kritik bir ayrım, çalışmanın analitik çerçevesi için anahtar niteliğindedir: antagonizma ve agonizma ayrımı (Bishop, 2004).

Antagonizma: Tarafların birbirini meşru görmediği, yok edilmesi gereken bir "düşman" olarak algıladığı ilişkidir. Burada ortak bir sembolik zemin yoktur ve rasyonel diyalog imkânsızdır. Bu, demokratik düzenin sınırını oluşturur.

Agonizma: Tarafların, temel demokratik ilkeler üzerinde hemfikir olduğu, ancak bu ilkelerin nasıl yorumlanacağı konusunda tutkulu bir mücadele içinde olduğu ilişkidir. Taraflar birbirini "rakip" olarak görür, düşman olarak değil. Agonistik mücadele, demokrasinin canlı ve sağlıklı kalmasını sağlayan enerjinin ta kendisidir.

Bishop, Bourriaud'nun ilişkisel estetiğinin bu agonistik mücadele alanını yaratmakta yetersiz kaldığını savunur. İlişkisel sanatın uyumlu toplulukları, farklılıkları ve gerilimleri içermek yerine dışlama eğilimindedir. Bu nedenle Bishop, gerçek anlamda politik ve demokratik bir sanatın, toplumsal bağları onarmak yerine, bu bağların altındaki gerilimleri ve anlaşmazlıkları görünür kılması gerektiğini savunur. Bu, izleyiciye rahatsızlık veren, onu konfor alanından çıkaran ve mevcut düzeni sorgulamaya iten bir "ilişkisel antagonizma" modelidir.

3. VAKA ANALİZLERİ: İLİŞKİSEL ALANDA MÜDAHALE BİÇİMLERİ

Bu çalışmada incelenmek üzere seçilen dört vaka, antagonizmanın farklı stratejilerle nasıl işleyebileceğini göstermeleri ve kamusal alanda yarattıkları tartışmaların belgelenmiş olması nedeniyle seçilmiştir. Bu stratejiler; bir sanat nesnesinin istemeden tetiklediği semptomatik gerilim (Fritsch), kasıtlı ve doğrudan bir provokasyon (Schlingensief), birleştirici bir jest aracılığıyla yapılan dolaylı bir yüzleştirme (Erkmen) ve nihai bir uzlaşıya hizmet eden yapıcı bir yıkım (Jaar) gibi farklı yaklaşımları içermektedir.

3.1. Katharina Fritsch: "Madonnenfigur", 1987

Katharina Fritsch'in *Münster Heykel Projeleri* için tasarladığı "*Madonnenfigur" (Meryem Ana Figürü),* bu çalışmanın teorik çerçevesi içinde özel bir yer tutmaktadır. Zira burada ortaya çıkan çatışma, sanatçının bilinçli bir provokasyonu değil, kamusal alanın bir sanat nesnesine verdiği

öngörülemez ve kendiliğinden bir tepkidir. Fritsch, hediyelik eşya dükkanlarında satılan Meryem Ana heykelciklerinden esinlenerek ürettiği figürü, floresan sarısına boyayarak ve büyülterek kentin işlek bir alışveriş caddesine, halkın arasında, herhangi bir kaide olmadan yerleştirmiştir. Eser, ne Bourriaud'nun anladığı anlamda bir "ilişki" kurmayı hedefler ne de katılımcı bir süreç içerir.

Heykelin bu sıradan ama aynı zamanda çarpıcı konumu, halk arasında derin bir duygusal ikiliği tetiklemiştir. Sanatçının kendi ifadesiyle, bu tepkiler onun için de tamamen beklenmediktir: "İnsanlar çok duygusallaştı. Gündüzleri insanlar mumlar ve çiçekler getirip şarkı söyleyerek fotoğraflar çektiler. Sonra geceleri sarhoş insanlar ona vurdu ya da sprey sıktı. Asla böyle bir şey beklemiyordum" (Barnett, 2013). Bu dikotomi, gündüzleri esere gösterilen hürmet ve sahiplenme ile geceleri maruz kaldığı vandalizm arasında gidip gelmiştir. Eser defalarca hasar görmüş, çalınmaya teşebbüs edilmiş ve hatta bir keresinde başı kesilmiş halde bulunmuştur.

Yerel basına yansıyan bir görüş, eseri oraya "savunmasız" bir şekilde yerleştirilmesinin bir sonucu olarak görmüştür. Bir kent sakini, heykelin "yalnız, çaresiz [...] ve insanların tepkilerine açık" göründüğünü belirterek, hasarın "kesinlikle öngörülebilir" olduğunu savunmuştur (Spinnen & Pieper-Rapp-Frick, 2017).

Fritsch'in heykeli, Bishop'ın teorisinin ilginç bir örneğini sunar: Antagonizma, her zaman sanatçının kurguladığı bir eylem olmak zorunda değildir. Burada çatışma, sanatçının niyetinden bağımsız olarak, eserin kendiliğinden bir katalizör işlevi görmesiyle ortaya çıkar. Heykelin kutsal bir imgeyi seri üretim estetiğiyle sunması ve onu kaidesiz, korumasız bir şekilde halkın arasına yerleştirmesi, toplumun din, sanat ve kamusal mekânın kullanımı üzerine sahip olduğu gizli gerilimleri istemeden de olsa tetiklemiştir. Dolayısıyla *Madonnenfigur*, kamusal alanın kendisinin nasıl bir çatışma üretebildiğini ve bir nesnenin varlığının bile toplumsal fay hatlarını ne kadar keskin bir şekilde görünür kılabileceğini gösteren semptomatik bir vaka olarak öne çıkmaktadır.

3.2. Christoph Schlingensief: "Foreigners Out!" 2000

Christoph Schlingensief'in *"Yabancılar Dışarı!"* başlıklı provokatif işi, sanat, siyaset ve toplumsal katılım arasındaki sınırları oldukça bulanıklaştıran bir performans yerleştirmesidir. Sanatçı, Viyana'nın merkezindeki bir meydana, üzerinde aşırı sağcı sloganların yer aldığı bir nakliye konteyneri yerleştirir. İçine sığınmacı olduğu söylenen on iki kişiyi koyarak, o dönem popüler olan *"Big Brother/BBG"* formatıyla, halkı ve internet kullanıcılarını bir hafta boyunca her gün iki kişiyi oylayarak "sınır dışı etmeye" davet eder. Yarışmanın sonunda kalan son kişinin para ödülü ve bir

Avusturya vatandaşıyla evlenerek ülkede kalma hakkı kazanacağı iddia edilir. Bir hafta süren bu simülasyon, Avusturya toplumunda büyük bir kargaşa yaratmıştır; eser kundaklama girişimlerine maruz kalırken, sağcı ve solcu gruplar arasında fiziksel çatışmalara dahi neden olmuştur (Schmidt, 2011).

Proje, kamusal alanda bir tartışma ortamı yaratarak ve katılımcıları ahlaki bir ikilemde bırakarak, Avusturya'daki yabancı düşmanlığı ve popülizmin yükselişini eleştirel bir şekilde su yüzüne çıkarmıştı. Bu tavır, Bourriaud'nun idealize ettiği uyumlu sosyal anlardan keskin bir şekilde ayrılmaktadır. Proje, toplumdaki yabancı düşmanlığını sadece temsil etmekle kalmaz, onu kışkırtarak yeniden üretmiş ve kamusal alanda görünür kılmıştır. Schlingensief, izleyicilere hoş bir katılım deneyimi sunmak yerine, onları insanların kaderi hakkında oy kullanmak gibi son derece rahatsız edici bir karar mekanizmasının parçası haline getirir. Bu durum, izleyicileri ahlaki bir kafa karışıklığıyla konfor alanlarının dışına iterek liberal toplumun çelişkilerini acımasızca ortaya serer. Projenin belki de en güçlü yönlerinden biri, "sanat" ile "gerçeklik" arasındaki sınırları kasıtlı olarak belirsizleştirmesidir. İzleyiciler, konteynerdekilerin gerçek sığınmacılar mı yoksa aktörler mi olduğunu asla tam olarak bilmiyordu. Bu belirsizlik, onları sadece bir sanat eserini değil, Avusturya'nın siyasi gerçekliğini de sorgulamaya itmiştir (Tindemans, 2017).

3.3. Ayşe Erkmen: "On Water", 2017

Ayşe Erkmen, 2017'deki Münster *Heykel Projeleri* için, kentin iç limanında, canlı bir bölge olan Nordkai (kuzey iskelesi) ile sanayileşmiş Südkai (güney iskelesi) arasına konumlanmış bir proje gerçekleştirmiştir. Sanatçı, nadiren gemiler tarafından kullanılan bu su yoluna, yüzeyin hemen altında kalacak şekilde batık nakliye konteynerlerinden oluşan bir iskele kurarak, iki yaka arasında bir "su köprüsü" inşa eder (Çimenci, 2023). Bu müdahale, katılımcılara suda yürüyor hissi veren neredeyse mucizevi bir deneyim sunarken, onları kentsel mekânın görünmez aktörleri haline getirir (Volk, 2017). Eser, bu estetik deneyim üzerinden, şehir planlaması ve sosyolojiye dair temel soruları gündeme taşır: *Sınırlar haritalara nasıl çizilir? Komşu görünen iki bölge arasındaki sosyokültürel erişim nasıl sağlanır? Var olan fiziksel ve mecazi engellerin üstesinden nasıl gelinebilir?*

Erkmen, projesiyle su yollarının medeniyet tarihindeki ikili rolüne de dikkat çeker: Nehirler genellikle siyasi haritalarda sınırları çizerken (kısıtlama), insan yapımı kanallar kentsel gelişim için bir başlangıç noktası ve katalizör (olasılık) görevi görür. Sanatçının bu bölünmeyi sadece

yansıtmakla kalmayıp, iki yaka arasında tam anlamıyla bir köprü kurması, basit bir birleştirme eyleminden daha fazlasını ifade eder. Bu köprünün, ticari malları taşıyan konteynerlerden yapılmış olması, esere bir katman daha ekler: Sanayi ve ticaretin araçları, bu kez insanları bir araya getiren bir sosyal altyapıya dönüştürülmüştür SAHA (2017).

Erkmen'in eseri, Bourriaud ve Bishop'n teorileri arasında hassas bir gerilim hattında durmaktadır. Yüzeyde, su üzerinde yürüme deneyimi insanları bir araya getiren Bourriaud'cu, keyifli bir "karşılaşma" anı sunar. Ancak eserin asıl gücü, bu estetik birlikteliğin altında yatan antagonistik farkındalıktır. Katılımcı, iki yaka arasındaki fiziksel geçişi tamamlarken, aslında aralarındaki sosyo-mekânsal "bütünleşememe" gerçeğiyle ve bu ayrımı yaratan kentsel mantıkla yüzleşir. Bu, gürültülü bir çatışma değil, kentsel planlamanın ve sosyo-ekonomik ayrımın yapısında gizli olan sessiz, yapısal bir antagonizmadır. Eser, uzlaşı vaat ederken, aslında bu uzlaşının önündeki engelleri estetik bir deneyimle teşhis eder.

3.4. Alfredo Jaar: "The Skoghall Konsthall", 2000

Alfredo Jaar'ın "*The Skoghall Konsthall"* projesi, bir topluluğun sanata olan ihtiyacını, ilginç bir şekilde, yokluk ve kayıp hissi üzerinden tetiklemeyi amaçlayan, stratejik olarak kurgulanmış kavramsal bir eylemdir. Jaar, *"bağlam her şeydir"* ilkesiyle hareket eden ve üretimlerinden önce uzun araştırmalar yapan bir sanatçıdır. Ekonomisi büyük bir kâğıt fabrikasına dayalı olan ancak kültürel mekânlardan yoksun Skoghall kasabasında sanata karşı belirgin bir ilgisizlik tespit eder (Stanners, 2020). Jaar, kasabanın kendi ürettiği kâğıt ve ahşaptan zarif bir sanat galerisi inşa etmeyi, bu mekânın bir günlüğüne genç sanatçıların eserlerine ev sahipliği yapmasını ve 24 saatin sonunda halkın gözü önünde yakılarak yok edilmesini önermiştir. Yaklaşımını, "Amacım, bir müzeye sahip olmak istemeyen bir topluluğa zorla bir şey dayatmak değildi. Onlara sadece çağdaş sanatın ne olduğuna dair anlık bir görüntü vermek ve sonra onu ellerinden almak istedim" şeklinde ifade eder (Jaar, 2012).

Projenin en can alıcı anı, şüphesiz, açılışından 24 saat sonra galeri binasının kontrollü bir şekilde yakılmasıdır. Yangın, yeni kültürel mekânlarının yok oluşunu izleyen halk üzerinde şaşkınlık, öfke ve pişmanlık gibi duygularla travmatik bir etki bırakmıştır. Bu an, Bishop'ın "ilişkisel antagonizma" tanımına tam olarak uyar: Proje, izleyiciye konforlu bir deneyim sunmak yerine, onları sanatsal bir kayıpla doğrudan yüzleştiren, rahatsız edici ve gerilimli bir durum yaratır. Bu, topluluğun sanata yönelik pasif tutumunu ve ilgisizliğini onlara geri yansıtan sert bir tavırdır. Fakat

bu kayıp deneyimi, topluluğun sanata yönelik pasif isteksizliğini aktif bir arzuya dönüştürmüştür (Dumont). Sanatçı, yangından yedi yıl sonra, kasabada kalıcı bir kültür mekânı inşa etmesi için yeniden davet edilir.

Jaar'ın projesi, Bourriaud ve Bishop'ın teorik karşıtlığı arasında karmaşık ve diyalektik bir pozisyonda durur. Yakma eylemi, topluluk için "travmatik bir kayıp" yaratarak Bishop'ın savunduğu antagonistik bir şok etkisi yaratır. Ancak bu antagonizma bir amaç değil, bir araçtır. Nihai hedef, bu kolektif kayıp hissinden yola çıkarak Bourriaud'cu bir ideale, yani topluluğun ortak bir arzu (sanata sahip olma arzusu) etrafında birleşmesine ve yeni bir sosyal bağ kurmasına ulaşmaktır. Jaar, çatışmayı bir son olarak değil, daha derin ve otantik bir uzlaşıyı tetikleyecek bir strateji olarak kullanır. Bu vaka, antagonizmanın nasıl yapıcı bir topluluk inşasına yol açabileceğini ve bu iki teorik kutbun bir sanat eserinde nasıl birbirine hizmet edebileceğini gösteren en güçlü örneklerden birini sunar.

SONUÇ

Bu çalışma, kamusal sanatın toplumsal rolünü, *Nicolas Bourriaud*'nun uzlaşı odaklı "ilişkisel estetik" kuramı ile *Claire Bishop*'ın çatışmayı merkezine alan eleştirisi arasındaki gerilim üzerinden ele almıştır. İncelenen dört vaka, bu iki kutup arasında sanatın ne kadar çeşitli ve karmaşık stratejiler geliştirebildiğini ortaya koymuştur. *Christoph Schlingensief*'in projesi, toplumu bir düşmanla yüzleştirerek saf bir antagonizma örneği sunarken; *Katharina Fritsch*'in heykeli, sanatçının niyeti dışında, bir nesnenin varlığıyla bile kamusal alanın nasıl semptomatik bir gerilim üretebildiğini göstermiştir. Diğer yanda, *Ayşe Erkmen*'in projesi, farklılıkları düşmanlaştırmadan ortak bir alanda bir araya getirerek agonistik bir alanın potansiyelini araştırmış; *Alfredo Jaar* ise antagonizmayı, nihai bir uzlaşıya hizmet eden yapıcı bir araç olarak kullanmıştır.

Bu örneklerin gösterdiği gibi, Bourriaud'nun ideali sanatın sosyal bağ kurma potansiyelini vurgularken, Bishop'ın eleştirisi bu bağların niteliğini ve altında yatan güç dinamiklerini sorgulamanın gerekliliğini hatırlatmaktadır. Sonuç olarak bu çalışma, başarılı bir kamusal sanatın tek bir formülü olmadığını ortaya koymaktadır. Aksine, bir sanat müdahalesinin toplumsal etkisi; Bourriaud'nun önerdiği uyumlu bir ilişkisel jest mi, Mouffe'un tanımladığı çekişmeli bir agonistik alan mı, yoksa Bishop'ın işaret ettiği radikal bir antagonistik yüzleşme mi yarattığına bağlı olarak derinlemesine değişmektedir. Nitekim Bishop'ın başlattığı bu eleştirel sorgulamanın güncelliği, bu çatışma ve ilişki modellerinin artık dijital platformlar (Spartin & Desnoyers-Stewart,

2022), aktivist pratikler (Sholette, 2022) ve ekolojik kriz (Donkers, 2025) gibi yeni alanlarda yeniden tanımlanmasıyla kanıtlanmaktadır.

KAYNAKÇA

Barnett, L. (2013). Katharina Fritsch on her Fourth Plinth cockerel sculpture: 'I didn't want to make fun–but I was invit*ed*'. The Guardian: https://www.theguardian.com/artanddesign/2013/jul/24/katharina-fritsch-fourth-plinth-cockerel-sculpture (Erişim tarihi: 22.09.2025)

Bernstein, M., & Boulton, M. (2024). *Like a Virgin? Breaking, (un)making, and replicating the Madonna across time, space, and toy stores*. *MAVCOR Journal*. Archive of Destruction: http://hdl.handle. net/10079/012f2b07-153a-4403-a757-6ac311e5ad9b (Erişim tarihi: 22.09.2025).

Bishop, C. (2004). Antagonism and Relational Aesthetics. *October Magazine, 110*, s. 51-79.

Bishop, C. (2006). The Social Turn: Collaboration and Its Discontents. *ArtForum, 44*(6).

Bishop, C. (2012). Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship. Londra: Verso.

Bourriaud, N. (2002). *Relational Aesthetics.* Dijon: Les Presses du Réel.

Crimp, D. (1993). Redefining Site Specificity. In D. Crimp, *On the Museum's Ruins* (s. 150-197). Londra: MIT Press.

Çimenci, H. (2017). Heykelden Eyleme: Kamusal Müdahale Sanatı. *Yüksek Lisans Tezi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Çimenci, H. (2023). Kamusal Sanatta Zaman Ve Geçicilik Kavramları: Münster Heykel Projeleri Örneği. *Sanatta Yeterlik Tezi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Debord, G. (1970). *Society of the Spectacle.* Detroit: Black & Red.

Donkers, L. (2025). Curating Degrowth Engagement Through Art-Science-Activism Information. *Degrowth Journal, 3*(Special Issue: Art).

Douglas, A. (2003). Visual Arts on the Edge: Marginality and Regeneration. Waterfornts of Art III . Public Art & Urban Design: Interdisciplinary and Social Perspectives, s. 109-118.

Dumont, R. (Tarihsiz). Artistic Intervention Alfredo Jaar. New York: Academia.edu (Erişim tarihi: 20.09.2025.

Eschenburg, M. (2014). Artificial Hells: A Conversation with Claire Bishop. *Contemporaneity: Historical Presence in Visual Culture*, s. 174-178.

Fernie, J. (Tarihsiz). *Lonely, Persistent, Damaged, Loved*. Retrieved from Archive of Destruction: https://archiveofdestruction.com/artwork/madonna/ (Erişim tarihi: 23.09.2025).

Finkelpearl, T. (2000). Interview with Maya Lin. In T. Finkelpearl, *Dialogues in Public Art* (s. 117-121). Londra: Cambridge, MIT Press.

Foster, H. (1996). Artist as Ethnographer. In H. Foster, *The Return of the Real* (s. 198). Cambridge: MIT Press.

Google. (2025). *NotebookLM* (Gemini modeli). https://notebooklm.google.com

Hein, H. (1996). What Is Public Art?: Time, Place, and Meaning. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 54*(1), 1-7.

Jaar, A. (2012). *It Is Difficult NGBK*. Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=tI1YtP9nyvA (Erişim tarihi: 22.09.2020)

Kester, G. (2004). *Conversation pieces: Community and Communication in Modern Art.* California: University of California Press.

Krauss, R. (1979). Sculpture in the expanded field. *October, The MIT Press, 8*, s. 31-44.

Kwon, M. (2004). One Place after Another, Site Specific Art and Locational Identity. Londra: MIT Press.

Lacy, S. (1995). Mapping The Terrain: New Genre Public Art. Washington: Bay Press.

Parkinson, J. (2011). A Premonition of Artificial Hells. *Artengine: Art and Technological Experimentation*.

Rendell, J. (2008). Space, Place, and Site in Critical Spatial Arts Practice. In C. Cartiere, & S. Willis, *The Practice of Public Art* (s. 36). Londra/New York: Routledge.

SAHA. (2017). *SAHA Derneği, Skulptur Projekte 2017'ye davet edilen Ayşe Erkmen'in yeni eserinin üretimini destekledi*. https://www.saha.org.tr/projeler/saha-skulptur-projekte-

2017ye-davet-edilen-ayse-erkmenin-yeni-eserinin-uretimini-destekledi (Erişim tarihi: 22.09.2020)

Schmidt, T. (2011). Christoph Schlingensief and the Bad Spectacle. *Performance Research: A Journal of the Performing Arts*, s. 27-33.

Shaffrey, C. (2010). What is Public Art? *The What Is? IMMA Talks Series* (s. 9-18). Dublin: Irish Museum of Modern Art, IMMA.

Sheikh, S. (2004). In the place of the public sphere? Or, the world in fragments. *European Institute for Progressive Cultural Policies*.

Sholette, G. (2022). *The Art of Activism and the Activism of Art.* Lund Humphries Publishers Ltd.

Spartin, L., & Desnoyers-Stewart, J. (2022). Digital Relationality: Relational aesthetics in contemporary interactive art. *Proceedings of EVA 2022* (s. 151-157). Londra: EVA.

Spinnen, B., Pieper-Rapp-Frick, E. (2017). Flagged: Skulptur Projekte Münster Reports, Images and Memories. Münster: Coppenrath F.

Stanners, M. (2020). *Alfredo Jaar: Burn It to the Ground*. Michele Stanners: https://www.michelestanners.com/alfredo-jaar-burn-it-to-the-ground/ (Erişim tarihi: 18.09.2025)

Thomassen, L. (2024). Ernesto Laclau, Chantal Mouffe and the discursive approach. *Research Handbook on Popülism*, s. 142-153.

Tindemans, K. (2017). Radical Failure. The Reinvention of German Identity in the Films of Christian Schlingensief. *XVI Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia*.

Volk, G. (2017). *Walking on Water at Skulptur Projekte Münster*. Hyperallergic: https://hyperallergic.com/388051/walking-on-water-at-skulptur-projekte-munster/ (Erişim tarihi: 25.09.2025)

ZAMANSIZ FORMLAR: HEYKEL SANATINDA YAPAY ZEKÂ İLE GEÇMİŞİN GELECEĞE TAŞINMASI

Savaş Sarıhan[1]

ÖZET

Bu bildiri, heykel sanatının dijitalleşme sürecinde geçirdiği dönüşümü, yapay zekâ destekli üç boyutlu tasarım pratikleri üzerinden ele almaktadır. Geleneksel form üretim süreçlerinin dijital araçlar aracılığıyla yeniden tanımlanması, plastik sanatlar alanında biçim, materyalite ve üretici özne kavramlarını yeniden düşünmeyi gerekli kılmaktadır. Yapay zekâ, yalnızca bir üretim aracı değil, aynı zamanda yaratıcı sürece katılan hesaplamalı bir aktör olarak değerlendirilmekte; bu durum, sanatçı ile teknolojik sistemler arasındaki sınırları belirsizleştiren posthüman estetik yaklaşımları gündeme getirmektedir. Bildiride, veri temelli biçim üretimi, algoritmik estetik ve dijital heykel ontolojisi gibi kavramlar ekseninde teorik bir çerçeve oluşturulmakta; bu kuramsal altyapı, yapay zekâ destekli araçlarla üretilmiş özgün heykel örnekleri üzerinden somutlaştırılmaktadır. Böylece, çağdaş sanat üretiminde teknolojik aracılığın biçimsel ve düşünsel düzeyde nasıl bir dönüşüme yol açtığı, güncel sanat kuramları ışığında tartışmaya açılmaktadır. Çalışma, dijitalleşme ile birlikte dönüşen sanat nesnesinin statüsünü ve zamansal boyutunu sorgulayan eleştirel bir katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Yapay Zekâ (YZ), 3D Model, Heykel

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Haliç Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Anasanat Dalı, sarihansavas@gmail.com, Orcid Numarası: 0000-0003-4346-0077

TIMELESS FORMS: CARRYING THE PAST INTO THE FUTURE THROUGH ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN SCULPTURE ART

Savaş Sarıhan[2]

ABSTRACT

This paper examines the transformation of sculpture within the process of digitalization through AI-assisted three-dimensional design practices. The redefinition of traditional form-making processes via digital tools necessitates a reconsideration of concepts such as form, materiality, and the producing subject in the field of plastic arts. Artificial intelligence is approached not merely as a tool of production but as a computational actor participating in the creative process; this perspective foregrounds posthuman aesthetic approaches that blur the boundaries between the artist and technological systems. The paper constructs a theoretical framework around notions such as data-driven form generation, algorithmic aesthetics, and the ontology of digital sculpture, and concretizes this framework through original sculpture examples produced with AI-assisted tools. In doing so, it opens up a discussion on how technological mediation engenders transformations at both formal and conceptual levels in contemporary art production. The study ultimately aims to offer a critical contribution by questioning the status and temporal dimension of the artwork as it evolves through digitalization.

Keywords: Art, Artificial Intelligence (AI), 3D Model, Sculpture

[2] Asst. Prof. Dr., Haliç University, Faculty of Fine Arts, Department of Graphic Design, sarihansavas@gmail.com, Ordic Number: 0000-0003-4346-0077

GİRİŞ

Sanatın üretim ve algı süreçleri, tarih boyunca teknolojik gelişmelerle doğrudan ilişkilendirilmiştir. Taş, bronz ve mermer gibi malzemelerle başlayan heykel üretimi, endüstri devrimi sonrasında farklı materyallerin ve araçların kullanımıyla çeşitlenmiş; dijitalleşmenin etkisiyle ise üretim biçimlerinde köklü bir dönüşüm yaşanmıştır. Günümüzde üç boyutlu tasarım yazılımları, artırılmış gerçeklik uygulamaları ve yapay zekâ tabanlı araçlar, yalnızca sanatçının üretim pratiğini dönüştürmekle kalmamakta, aynı zamanda sanat nesnesinin doğasına dair temel soruları yeniden gündeme getirmektedir.

Heykel sanatı özelinde bu dönüşüm, form, materyalite ve üretici özne kavramlarının yeniden düşünülmesini gerekli kılmaktadır. Geleneksel heykel pratiğinde sanatçı, malzeme ile doğrudan ilişki kurarak üretimi biçimlendirirken; dijital teknolojiler aracılığıyla gerçekleştirilen üretimlerde bu süreç hesaplamalı sistemlerle paylaşılmakta, dolayısıyla sanatçının rolü tekil bir üreticiden çok, süreci yöneten ve biçimlendiren bir aracıya dönüşmektedir. Bu bağlamda yapay zekâ, yalnızca bir üretim aracı değil, yaratıcı sürece dâhil olan etkin bir aktör olarak değerlendirilmektedir.

Bu yaklaşım, sanatçı ile teknolojik sistemler arasındaki sınırları bulanıklaştıran posthüman estetik perspektiflerle kesişmektedir. Posthüman yaklaşım, öznenin merkezî konumunu sorgularken, üretim sürecinde insan, makine ve veri arasındaki işbirliğini sanatın yeni bir evresi olarak konumlandırmaktadır. Dolayısıyla yapay zekâ destekli heykel üretimleri, yalnızca estetik bir deney alanı değil, aynı zamanda sanat kuramlarının güncel tartışmalarına katkı sağlayan eleştirel bir pratik olarak da önem kazanmaktadır.

Bu çalışmada, heykel sanatının dijitalleşme sürecinde geçirdiği dönüşüm yapay zekâ destekli üç boyutlu tasarım pratikleri üzerinden ele alınmaktadır. Veri temelli biçim üretimi, algoritmik estetik ve dijital heykel ontolojisi gibi kavramlar ekseninde oluşturulan kuramsal çerçeve, özgün üretim örnekleriyle somutlaştırılmakta; çağdaş sanat üretiminde teknolojik aracılığın biçimsel ve düşünsel düzeyde nasıl bir dönüşüm yarattığı tartışılmaktadır. Böylelikle çalışma, dijitalleşmeyle birlikte sanat nesnesinin statüsünü, zamansallığını ve üretim sürecindeki özne-araç ilişkisini sorgulayan eleştirel bir katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Kuramsal Arka Plan ve Dijitalleşme

Sanatın dijitalleşme süreci, üretim ve alımlama biçimlerinin yeniden tanımlanmasına yol açmıştır. Walter Benjamin'in *"Teknik olarak yeniden-üretilebilirlik çağında sanat yapıtı"* çalışmasında ortaya koyduğu özgünlük ve aura tartışması, günümüzde dijital heykel

bağlamında farklı bir boyut kazanmaktadır. Benjamin'in öne sürdüğü üzere, teknik yeniden üretim sanat eserinin otantik değerini sorgulatırken, yapay zekâ destekli üretimlerde bu tartışma daha da derinleşmekte, sanat nesnesinin ontolojisi problematik hâle gelmektedir (Benjamin, 2015).

Dijital çağda sanatın *"ilişkisel estetik (Relational Aesthetics)"* çerçevesinde toplumsal bağlamı yeniden düşündüğünü belirten Nicolas Bourriaud (2002), teknolojik aracılığın estetik deneyimi dönüştürdüğünü vurgular. Bu bağlamda heykel, yalnızca fiziksel bir nesne olmaktan çıkıp, algoritmalar, veri setleri ve yapay zekâ modelleriyle şekillenen bir sürece evrilmektedir. Lev Manovich (2002) de *"The language of new media"* adlı çalışmasında dijital medyanın temel niteliklerini tanımlarken, özellikle algoritmik süreçlerin sanatsal üretimin özünü yeniden biçimlendirdiğine dikkat çeker.

Posthüman kuramlar da bu dönüşümün kavramsal çerçevesini genişletmektedir. Rosi Braidotti (2013), posthüman öznenin insan-merkezli düşünceyi aşarak insan, teknoloji ve doğa arasındaki ilişkileri yeniden yapılandırdığını belirtir. Bu perspektiften bakıldığında, yapay zekâ yalnızca bir araç değil, yaratıcı süreçte etkin bir "hesaplamalı aktör" olarak görülmektedir. Bu durum, sanatçı ile teknolojik sistemler arasındaki sınırları bulanıklaştırarak yeni estetik deneyimlerin doğmasına imkân tanımaktadır (Hayles, 1999).

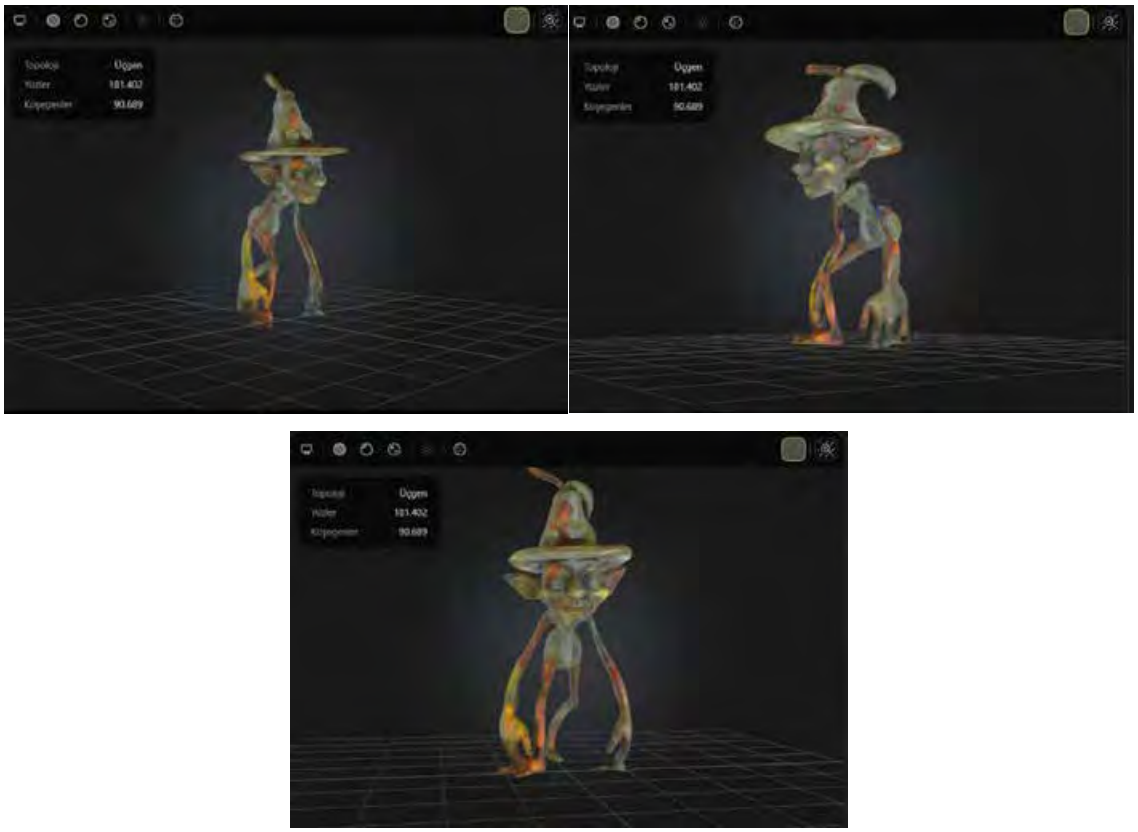
Dolayısıyla dijitalleşme, heykel sanatının geleneksel form üretim süreçlerini dönüştürmekle kalmaz; aynı zamanda sanat nesnesinin statüsünü, üretici öznenin rolünü ve zamansal bağlamını yeniden tartışmaya açar. Veri temelli biçim üretimi, algoritmik estetik ve yapay zekâ aracılığıyla ortaya çıkan dijital heykel, çağdaş sanat kuramlarıyla birlikte değerlendirildiğinde hem estetik hem de felsefi düzlemde eleştirel bir alan sunmaktadır.

Yapay Zekâ Destekli Heykel Pratikleri

Dijitalleşmenin en görünür etkilerinden biri, heykel sanatında üretim sürecinin yapay zekâ destekli tasarım araçlarıyla yeniden tanımlanmasıdır. Üç boyutlu modelleme yazılımları, algoritmik tasarım teknikleri ve veri tabanlı üretim yöntemleri, sanatçının yaratıcılığını yalnızca biçimsel bir üretime indirgemek yerine, süreci yapay zekâ ile paylaştığı hibrit bir işbirliğine dönüştürmektedir.

Sanatçılar, yapay zekâ temelli sanat üretiminde önceden belirlenmiş kuralları izlemek yerine, algoritmalar aracılığıyla geniş görsel veri setlerini inceleyerek özgün bir estetik anlayışı *"öğrenmek"* için algoritmalar oluştururlar. Bu süreçte geliştirilen algoritma, edindiği estetik bilgisine dayanarak yeni görsel kompozisyonlar üretir. İlk aşamada sanatçı, algoritmaya yön

verecek görselleri bilinçli bir biçimde seçer; bu seçim süreci ön kürasyon olarak adlandırılabilir. Son yıllarda üretilen pek çok yapay zekâ tabanlı sanat eseri, özellikle üretken çekişmeli ağlar (GAN) olarak bilinen algoritma türleriyle ortaya konmuştur (Elgammal, 2019). Bu bağlamda yapay zekâ, salt bir yazılım ya da araç değil; tasarım sürecine müdahil olan hesaplamalı bir ortak olarak ele alınmalıdır.



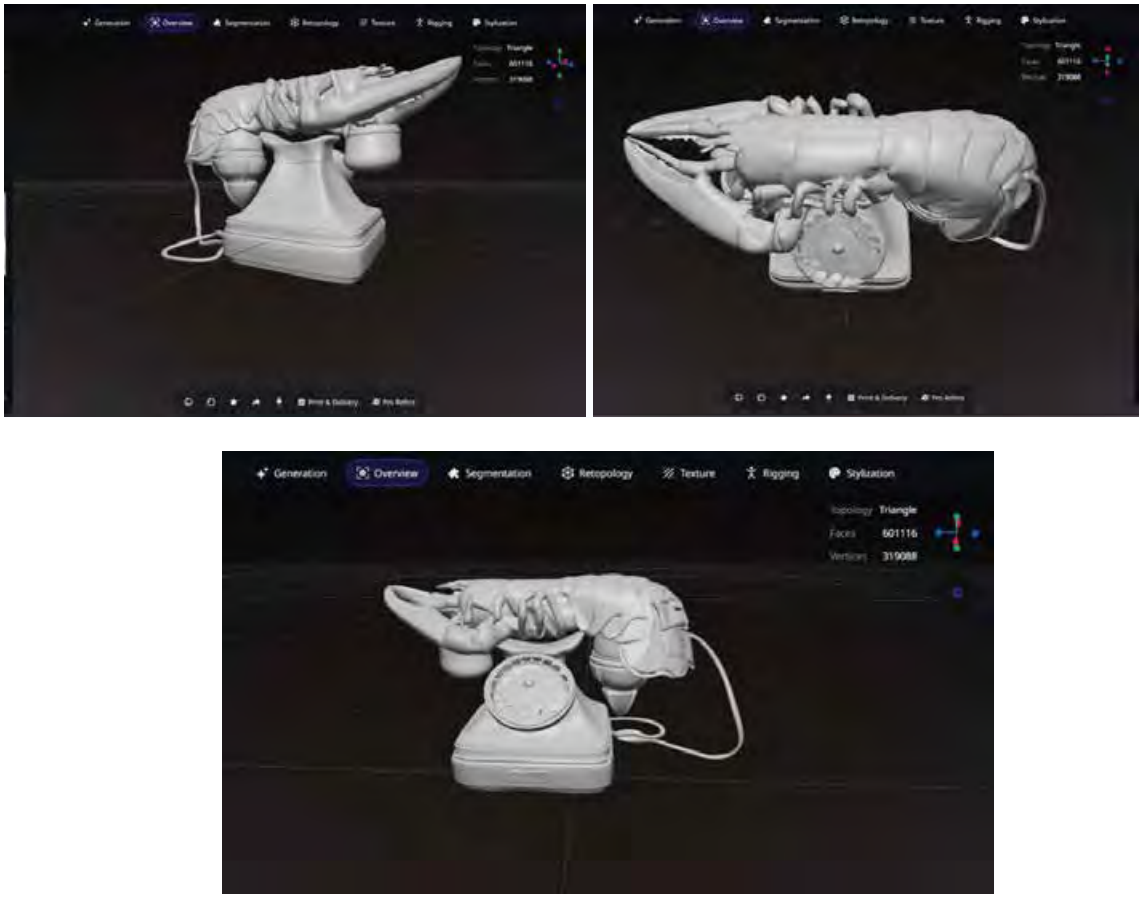
Görsel 1. *Savaş Sarıhan, "3D Model", Meshy Yapay Zekâ Tasarım Programı, 2025*

Bu noktada yapay zekânın yalnızca soyut bir kavramsal çerçeve sunmakla kalmadığı, aynı zamanda somut tasarım çıktıları üretebilen üretken bir aktör haline geldiği görülmektedir. Hesaplamalı ortak olarak konumlanan yapay zekâ, tasarımcının yönlendirmeleri doğrultusunda dijital ortamda özgün formlar inşa edebilmekte ve bu formlar, gerekli müdahalelerle fiziksel üretim süreçlerine aktarılabilmektedir. Örneğin Görsel 1'de yer alan üç boyutlu model, yapay zekâ tabanlı 'Meshy' programı aracılığıyla, verilen prompt doğrultusunda üretilmiştir. Söz konusu model, gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra üç boyutlu yazıcılar aracılığıyla fiziksel bir çıktı olarak da elde edilebilmektedir.

Yapay zekâ destekli heykel üretiminde özellikle generatif adversarial network (GAN) tabanlı sistemler, yeni biçimlerin ortaya çıkışında önemli rol oynamaktadır. GAN modelleri, var olan

görsel verilerden öğrenerek özgün ve öngörülemeyen biçimler üretmekte; böylece sanatçının tahayyül sınırlarını genişletmektedir (Goodfellow vd., 2020). Bu yöntem, yalnızca estetik açıdan yenilik getirmekle kalmaz, aynı zamanda biçimsel çeşitliliği artırarak heykel sanatının olası gelecek senaryolarına işaret eder. Bu bağlamda, klasik eserlerin yapay zekâ destekli dijital yöntemlerle yeniden üretilmesi, heykel sanatının çağdaş teknolojilerle nasıl dönüştüğünü gözler önüne sermektedir.

Örneğin, Katalan kökenli sürrealist sanatçı Salvador Dali, yaşamı boyunca 1500'ün üzerinde yapıt üreterek sanat tarihine önemli bir miras bırakmıştır. (Demirarslan & Demirarslan, 2021). Salvador Dali'nin eserlerinden biri olan *Istakoz Telefon*, 'Tripo Studio 3D AI' programının yapay zekâ destekli uzantısı aracılığıyla, görsel prompt temelli ve görsel veri setlerinden türetilen üç boyutlu bir kurgulama ile yeniden üretilmiştir. Bu dijital üretim, eserin heykelsi boyutunu çağdaş dijital estetik perspektifiyle yeniden yorumlayan bir uzantı niteliği taşımaktadır.



Görsel 2. *Salvador Dali, "Lobster Telephone (Istakoz Telefon)", 1938 / Savaş Sarıhan, "Istakoz Telefon-Yapay Zekâ 3D Modelleme", Tripo Studio 3D AI Yapay Zekâ Tasarım Programı, 2025*

Benzer şekilde, yapay zekânın sanat alanındaki potansiyelini yalnızca bireysel eserlerin yeniden üretiminde değil, bütüncül sergileme pratiklerinde de görmek mümkündür.

Yapay zekâ destekli sanat üretiminde öncü isimlerden biri olan yeni medya sanatçısı Refik Anadol'un "*Makine Hatıraları: Uzay*" sergisi hem anlamlandırma hem de eleştirel okuma açısından dikkate değerdir. Anadol'un üretimleri, geleceğin sanatsal yönelimlerine referans verirken, makinelere hafıza atfetme yoluyla onları insana özgü bir konumda yeniden kurgulama girişimi olarak değerlendirilmektedir. Bununla birlikte, eserlerinde görülen bu yaklaşım, "*yeni bir soyut dışavurum*" biçimi olarak tanımlanmış ve sanat çevrelerinde farklı tartışmalara konu olmuştur (Özselçuk, 2023). Bu örnekler, sanatçı ile yapay zekâ arasındaki ilişkinin tek yönlü bir araç kullanımından ibaret olmadığını, karşılıklı etkileşim ve ortak yaratıcılık üzerine kurulu yeni bir paradigma sunduğunu göstermektedir.

Bu üretimlerde dikkat çeken bir diğer husus, materyalite kavramının dönüşümüdür. Dijital ortamda üretilen heykellerin fiziksel varlığa dönüştürülmesi, üç boyutlu yazıcı teknolojileriyle mümkün hale gelmiştir. Bu süreç, malzeme seçiminden üretim yöntemine kadar pek çok parametrenin algoritmik olarak belirlenmesine olanak tanımakta; böylece sanatçı, geleneksel anlamda malzemeyle mücadele eden özne konumundan çıkarak, süreci yöneten bir küratöryel aktöre dönüşmektedir (Paul, 2020). Sonuç olarak yapay zekâ destekli heykel pratikleri, üretim sürecinde form, materyalite ve özne kavramlarını dönüştürerek sanatın yeni estetik boyutlarını açığa çıkarmaktadır. Sanatçı ile yapay zekâ arasındaki işbirliği, insan-merkezci yaratıcılık anlayışını sorgulamakta; posthüman estetik bağlamda, sanat nesnesinin statüsünü yeniden tartışmaya açmaktadır.

SONUÇ

Yapay zekâ destekli heykel pratikleri, günümüz sanatında yalnızca teknik bir yenilik değil, aynı zamanda kuramsal bir dönüşümün de göstergesidir. Geleneksel üretim anlayışında sanatçı, özgün eserin tekil yaratıcısı olarak konumlanırken; dijitalleşme ile birlikte üretim süreci insan, makine ve veri arasındaki etkileşime dayalı kolektif bir yapıya evrilmiştir. Bu değişim, sanatçı ile teknolojik sistem arasındaki sınırları bulanıklaştırmakta ve yaratıcı süreci hesaplamalı bir ortaklık zeminine taşımaktadır. Sanat nesnesinin statüsü de bu dönüşümle birlikte yeniden tanımlanmaktadır. Dijital ortamda üretilen heykeller, fiziksel varlığa aktarılabildikleri gibi, yazılım temelli varyasyonları sayesinde sürekli biçimde yeniden üretilme ve dönüşme kapasitesine sahiptir. Bu durum, eserin zamansallığını ve tamamlanmışlık statüsünü problematik hâle getirirken, heykel sanatını sabit bir formdan çok dinamik bir süreç olarak konumlandırmaktadır.

Refik Anadol'un sergileme pratiklerinden Salvador Dali'nin yapıtlarının yapay zekâ aracılığıyla yeniden yorumlanmasına kadar uzanan örnekler, dijital estetiğin heykel sanatını nasıl dönüştürdüğünü göstermektedir. Yapay zekâ tabanlı üretimler, sanatçının yaratıcılığını destekleyen, biçimsel çeşitliliği artıran ve yeni estetik deneyimler sunan birer üretken aktör olarak önem kazanmaktadır. Sonuç olarak, yapay zekâ destekli üç boyutlu heykel üretimleri, çağdaş sanat pratiğini hem biçimsel hem de düşünsel düzeyde dönüştürmekte; sanat nesnesinin doğası, üretim süreçleri ve özne-araç ilişkisi üzerine yeni bir tartışma zemini oluşturmaktadır.

KAYNAKÇA

Benjamin, W. (2015). *Teknik olarak yeniden-üretilebilirlik çağında sanat yapıtı* (G. Sarı, Çev.). Zeplin Düşünce Yayınları.

Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics*. Dijon: Les presses du réel.

Braidotti, R. (2013). The Posthuman. Cambridge: Polity Press. https://ageingcompanions.constantvzw.org/books/The_Posthuman_-_Rosi_Braidotti.pdf

Demirarslan, D., & Demirarslan, O. (2021). Salvador Dali, sürrealizm ve mobilya. *Mimarlık ve Yaşam*, 6(2), 735-766. https://doi.org/10.26835/my.949465

Elgammal, A. (2019). Arts lab: AI is blurring the definition of artist. *American Scientist*, 107(1), 18–21. https://www.jstor.org/stable/26586036

Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A. & Bengio, Y. (2020). Generative Adversarial Nets. Advances in Neural Information Processing Systems, 63(11).139-144. https://doi.org/10.1145/3422622

Hayles, N. K. (1999). How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Chicago: University of Chicago Press.

Manovich, L. (2002). *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press. https://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev_The_Language_of_the_New_Media.pdf

Özselçuk, S. (2023). Dijital sanat bağlamında yapay zekâ algoritmalarının kullanımına yönelik eleştirel bir inceleme: Refik Anadol'un "Makine Hatıraları: Uzay" sergisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari Akademik Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 1-21.

Paul, C. (2020). Digital Art Now: Histories of (Im)Materialities. *International Journal for Digital Art History*, (5), 2.2–2.11. https://doi.org/10.11588/dah.2020.5.75504.

KÖKLERE DAYALI BİR DÖNÜŞÜM: CANAN'IN SANATINDA GELENEKSELİN ÇAĞDAŞLA BULUŞMASI

Laçin Hazal Karadağ[1]

ÖZET

1990'lı yıllarda Türkiye'de yaşanan sosyo-politik dönüşümler, sanat alanında geleneksel estetik anlayışların ötesine geçen, eleştirel ve çok katmanlı ifade biçimlerinin gelişmesine olanak tanımıştır. Bu dönemde öne çıkan sanatçılardan biri olan Canan, sanat üretimlerini kişisel hafızası ve kültürel kökleriyle kurduğu güçlü bağ üzerinden inşa etmiştir. Türk kültürüne ait gelenekselleşmiş üretim biçimlerinden minyatür, nakış ve işleme gibi teknikleri, çağdaş sanatın anlatı yapılarıyla harmanlamıştır. Kendine özgü bir dil geliştiren Canan'ın üretimleri yalnızca geleneksel olanı dönüştürmekle kalmamıştır. Aynı zamanda toplumsal cinsiyet, beden politikaları ve ataerkil normların eleştirisini merkezine alan melez bir görsel yapı ortaya koymuştur.

Bu çalışmada, Canan'ın geleneksel kültürel kodları bireysel ve kolektif hafızayla ilişkilendirerek oluşturduğu çağdaş anlatı evreni analiz edilmiştir. Sanatçının geçmişe referansla kurduğu sanatsal yaklaşım yalnızca estetik bir tercih olmakla sınırlı kalmamış; aynı zamanda politik, ideolojik ve kültürel bir müdahale alanı oluşturmuştur.

Araştırma sonucunda, Canan'ın geçmişten devraldığı yerel ifade biçimlerini dönüştürerek özgün bir çağdaş anlatı dili inşa ettiği görülmüştür. Bu yaklaşım, küreselleşme karşısında güçlü bir direnç noktası yaratırken sanatçıya da özgünlük kazandırmıştır. Sanatçının çalışmaları kültürel belleğin sürekliliğine katkı sağlarken dönüştürücü yanıyla da geleceğe dair yaratıcı vizyonu güçlendiren bir yol olduğu sonucuna varılmıştır

Anahtar Kelimeler: Canan, Kültürel Hafıza, Gelenek ve Dönüşüm

[1] Sanatta Yeterlik Öğrencisi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, karadaglacinhazal@gmail.com, Orcid: 0000-0001-9588-4758

A TRANSFORMATION ROOTED IN HERITAGE: THE CONVERGENCE OF TRADITION AND CONTEMPORARY EXPRESSION IN CANAN'S ART

Laçin Hazal Karadağ[2]

ABSTRACT

In the 1990s, the socio-political transformations experienced in Turkey enabled the development of critical and multi-layered forms of expression that went beyond traditional aesthetic understandings in the field of art. One of the prominent artists of this period, Canan, constructed her artistic production through a strong connection with her personal memory and cultural roots. She blended techniques belonging to traditional Turkish cultural practices such as miniature, embroidery, and ornamentation with the narrative structures of contemporary art. Developing a unique artistic language, Canan's works not only transformed the traditional but also produced a hybrid visual structure centered on the critique of gender, body politics, and patriarchal norms.

In this study, Canan's contemporary narrative universe, constructed by associating traditional cultural codes with individual and collective memory, has been analyzed. The artist's approach, established in reference to the past, was not limited to an aesthetic choice alone; it also created a field of political, ideological, and cultural intervention.

As a result of the research, it has been observed that Canan built an original contemporary narrative language by transforming local forms of expression inherited from the past. This approach created a strong point of resistance against globalization while also granting the artist originality. Her works contributed to the continuity of cultural memory, and with their transformative aspect, they constituted a path that strengthens a creative vision for the future.

Keywords: Canan, Cultural Memory, Tradition and Transformation

[2] PhD Student, Eskişehir Osmangazi University, Institute of Social Sciences, Department of Art and Design, karadaglacinhazal@gmail.com, Orcid: 0000-0001-9588-4758

GİRİŞ

1990'lı yıllar Türkiye için politik ve toplumsal açıdan önemli değişimlerin yaşandığı bir süreç olmuştur. 12 Eylül 1980 darbesinin olumsuz etkileri devam ederken, Körfez Savaşı ile birlikte ekonomik açıdan zorlanmıştır. Tüketim kültürünün ivme kazanması da koşulları olumsuz yönde etkilemiştir (Gürdaş, 2024, s. 2). Bu dönemde yaşanan sosyo-politik istikrarsızlık, artan iç göç hareketleri, kimlik politikalarının yükselişi ve ekonomik problemler ülkenin temel sorunları olmuştur. Yaşanan bu toplumsal meseleler, sanatçıları büyük ölçüde etkilemiştir. Türkiye'de sanat hem içerik hem de biçim açısından bir dönüşüme uğramıştır. Sanat üretimlerinde alışılagelmiş yönelimlerin ve estetik formların ötesine geçilmeye başlanmıştır. Türk sanatı; eleştirel, çok katmanlı, deneysel ve disiplinlerarası bir nitelik kazanmıştır (Okur & Bozdoğan, 2017, s. 3307).

Türk sanatçılar bu dönemde sıklıkla, şiddet, aidiyet, kimlik, toplumsal cinsiyet eşitsizliği ve ötekilik kavramları üzerine yoğunlaşarak; bireysel ve kolektif hafızaya hitap eden eserler üretmişlerdir. Her ne kadar klasik resim ve heykel anlayışı varlığını sürdürmeye devam etse de kavramsal sanat ve disiplinlerarası pratikler yükseliş göstermiştir (Akt; Gürdaş, 2024, s. 2).

1990'lı yıllarda Türk sanatının dönüşüm sürecinde öne çıkan isimlerden biri olan Canan[3], üretimleriyle Türkiye'deki toplumsal ve kültürel değişimleri eserlerine taşımıştır. Sanatçı beden politikaları, toplumsal cinsiyet rolleri, kimlik ve ataerkil normların eleştirisi üzerine yoğunlaşmıştır. 2000'li yıllarla birlikte Türkiye'nin zengin el işi mirasından beslenen Canan, minyatür, nakış ve işleme gibi geleneksel üretim biçimlerini kullanmaya başlamıştır. Sanatçı kullandığı geleneksel üretim biçimlerini, çağdaş sanatın ifade anlayışıyla birleştirerek kendisine has bir üslup geliştirmiştir (Yılmaz, 2010, s. 128). Canan ülkesinin köklerinden beslenerek geliştirdiği bu dil aracılığıyla günümüzde hem ulusal hem de uluslararası platformlarda yer almıştır. Türk çağdaş sanatını uluslararası düzleme taşıyan Canan, geleneksel ile çağdaş olanı, bireysel ve toplumsal deneyimleri, biçim ve söylemi bir araya getirmiştir.

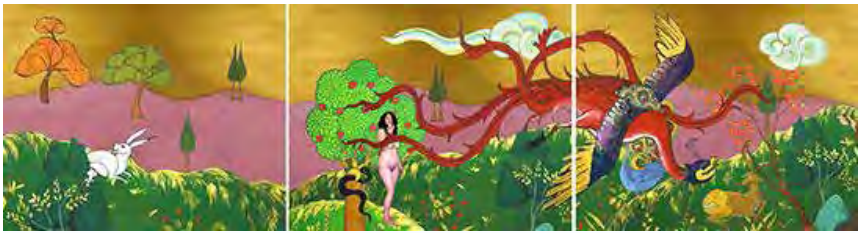
Türk sanatı incelendiğinde çoğunlukla Batı bakış açısına sahip bir üretim anlayışının benimsendiği görülmektedir. Benzer üretim biçimleri ve temalara sıklıkla rastlanmaktadır. Fakat araştırmanın konusu olan Canan'ın eserleri incelendiğinde bu anlayışın dışına çıkıldığı görülmektedir. Bugün bu araştırmanın en önemli yanı da Canan'ın kendi kültürünün geleneksel

[3] Sanatçı 2010 yılına kadar kaynaklarda Canan Şenol olarak yer almıştır. 2010 yılında kişisel web sayfasında ***Please note that I have changed my name from Canan Senol to CANAN*** başlıklı manifestosunu yayınlamış, babasından kalan veya eşinden geçen soy ismini kullanmayı reddetmiştir. Sanatçı yalnızca Canan olarak var olmayı istemiştir. Sanatçının isteği üzerine metin içerisinde yalnızca Canan olarak bahsedilmiştir.
Url: http://www.cananxcanan.com/

üretim biçimlerini sürdürmesidir. Sanatçının geliştirmiş olduğu dil, Türk sanatı için oldukça önemli bir adım olmuştur. Çalışma kapsamında sanatçının *Acaibü'l-mahlükat* ve *İbretnüma* eserleri incelenmiş olup *Kaf Dağının Ardında* ve *Hayal-i Alem* sergileri ele alınmıştır.

Acaibü'l-mahlükat

Canan, 1997 yılından itibaren birçok farklı medyumu bir arada kullanarak üretmektedir. Sıklıkla kendi bedenini kullanarak fotoğraf, performans, video, yerleştirme ve minyatür yapmaktadır. Sanatçı kendisini; "kültür üretimi yapan bir kültür işçisi", çalışmalarını ise; "politik sanat" olarak tanımlamaktadır. Uzunca yıllar kendisini aktivist bir feminist sanatçı olarak tanıtan Canan, Türkiye'de kadının üzerinde baskı yaratan unsurlara eleştirel bir bakış açısı geliştirmiştir (Yılmaz, 2010, s. 126).



Görsel 1. *Canan, "Strange Creature I: Acaibü'l-mahlukat", 3'52'', Video, 2006*[4]

Sanatçının 2006 yılında yapmış olduğu *Acaibü'l-mahlukat* adlı eseri, ilk bakışta basit bir cennet tasviri ve yaratılışa dair bir anlatı izlenimi yaratmaktadır (Görsel 1). Fakat eser incelendiğinde Canan'ın, *öteki olmak* olgusunu ele aldığı anlaşılmaktadır. Canan öteki olgusunu, hem kadın hem de doğulu olmak üzerinden temellendirmiştir (Canan, 2006).

Canan, üç büyük dinde yer alan Adem ile Havva anlatısının etkisiyle eserini üretmiştir. Sanatçı bu eserinde anlatılanın dışına çıkmış, erkeği tamamen konu dışı bırakmıştır. Yaratılış mitinin yeniden kurgulandığı bu eserde, kadın herhangi bir şeyin parçası değildir. Bu düşüncenin aksine kadın, kendi başına bir bütün olarak konumlandırılmıştır. Videoda ne bir Adem ne de bir yasak meyve vardır. Eril söylemlerden arındırılarak kurgulanan bu yapıt, alışılagelmiş cinsiyetçi söylemleri eleştirmeye odaklıdır (Daşdemir, 2025, s. 349).

Eser, ismini Kazvini'nin *Acaib'ül Mahlûkat ve Garaib'ül Mevcudat* adlı eserinden almıştır (Yılmaz, 2010, s. 130-131). Kazvini'nin eserinde gökyüzü katmanlarına, takımyıldızlarına hatta burçlara rastlamak mümkündür. Çoğunlukla gerçekdışı olduğu düşünülse de içerisinde bitkiler, hayvanlar ve insan topluluklarına ait bilgiler yer almaktadır. Doğaya, felsefeye, tıbba,

[4] Sanatçının eserine ait bu görsel; eğitim, eleştiri veya haber değeri taşıyan içeriklerde "adil kullanım" ilkesi çerçevesine dayalı olarak sınırlı kullanılmıştır. Kullanılan görsel sanatçının resmî web sayfasından alınmıştır.

edebiyata ve biyolojiye dair bilgilere de ulaşılabilen bu eserde deprem gibi jeolojik olaylardan, tılsımlara kadar geniş bir alanda bilgi yer almaktadır (Coşkun, 2019, s. 273, 274). Kazvini'nin eserinde; insanları acayiplikleri, yaratılışı ve insanla hayvan arasındaki benzerliklerine, dünyaya dair ayıplara, gaddarlıklara ve kusurlara da rastlamak mümkündür (Yılmaz, 2020, s. 791). Canan'ın Kazvini'nin eserinden yalnızca isim olarak etkilenmekle kalmamıştır. Dünyaya ait anlatımların yer aldığı *Acaib'ül Mahlûkat ve Garaib'ül Mevcudat* adlı eseri içerik olarak da referans almıştır. Dünyaya dair kozmolojik, zoolojik ve mitolojik bilgilerin aktarıldığı Kazvini'nin eserinde doğrudan bir gönderme yapan Canan, bu referansı güncel bir bağlamda tartışmaya açmaktadır. Kadının tarihsel anlatılarda yer alan konumunu eleştiren Canan, Kazvini'nin eserinde garip, olağanüstü varlıklarla birarada oluşu kadının varoluşuyla iç içe geçirmiştir. Canan kadını, cennette yalnızca erkeğin varlığı üzerinden tanımlayan anlatıların aksine bir erkeğe bağlı olmadan, yaşamın doğal akışı içerisinde bir özne olarak konumlandırmıştır. Adem ile Havva anlatısını radikal bir biçimde sorgulayan sanatçı, kadını özgür, bağımsız, doğayla ve acayip mahlukatlarla uyum içerisinde olarak ele almıştır. Kültürel hafızadaki ataerkil söylemlerin tersine çevrildiği bu eserde, kadının varoluşuna dair güçlü bir söylem üretilmiştir.

İbretnüma

Canan'ın 2009 yılında üretmiş olduğu *İbretnüma* adlı video çalışması, Türkiye'nin güneydoğusunda yaşayan yoksul bir ailenin muazzam güzellikteki kızını konu edinmektedir (Görsel 2). Masalsı bir anlatımı olan bu eser, kadın kimliğinin toplumsal açıdan yaşadığı zorlukları ve arafta kalma halini anlatmaktadır. Laik değerler ve muhafazakarlık arasında sıkışan bir kadının yaşadığı gerginlik, eserin ana teması olmaktadır. Canan videonun merkezine yerleştirdiği kadını; aile, evlilik, siyasal ve dinsel perspektifte araçsallaştırıldığını görünür kılmaktadır (Yılmaz, 2010, s. 132).



Görsel 2. *Canan, "İbretnuma", 27'30'', Video, 2009*[5]

[5] Sanatçının eserine ait bu görsel; eğitim, eleştiri veya haber değeri taşıyan içeriklerde "adil kullanım" ilkesi çerçevesine dayalı olarak sınırlı kullanılmıştır. Kullanılan görsel sanatçının resmî web sayfasından alınmıştır.

Sanatçı 2009 yılında *İbretnüma* üzerine yaptığı bir röportajında; Batı'da üretilen sanatın doğrudan "sanat" olarak kabul edildiğini, Türk ve Doğu toplumlarının kültürüne ait üretim biçimlerinin ise "İslam Sanatı" olarak sınıflandırıldığını vurgulamıştır. Günümüzde Batı'nın anlatımlarından oluşan sanat tarihini kimse "Hristiyan Sanatı" olarak sınıflandırmamaktadır. Canan bu söylemiyle; Batı merkezli sanat tarihinin Doğulu toplumlarının bir ötekileştirme pratiği olduğunu vurgulamaktadır. Minyatür ve benzeri üretim biçimlerinin de bu bakış açısıyla birlikte dini bir içeriğe sahip olduğu düşüncesinin toplumsal açıdan kanıksandığını aktarmadır. Halbuki minyatürün oluşumu, kullanım şekli bu düşüncenin çok daha dışındadır. Sanatçı minyatür ve geleneksel üretim biçimlerinin herhangi bir dine özgü olmadığını, kültüre ve coğrafyaya özgü olduğunu hatırlatmaktadır. Batı her ne kadar bir dine ait sanat anlayışı olarak lanse ediyor olsa da Doğu'nun inançlarının yanı sıra yaşamını konu edinen çok zengin bir anlatım diline sahiptir. Canan bir sanatçı olarak farkında olduğu bu ötekileştirmeye, eseriyle karşı bir duruş geliştirmiştir. Aynı zamanda "Doğulu kadın" görünümünü, kadının güzelliğinin bir tüketim nesnesi haline dönüştürülmesini ve istismarın ideolojik temellerini sorgulamaya açmıştır. Canan, *İbretnüma* adlı video çalışmasında klasik minyatür ve hat sanatından beslenerek özgün formlar yaratmıştır. Formları kolaj tekniği ile yeniden kurgulamıştır. Böylece, Türk sanatında geleneği güncel bir bağlamda yorumlayarak hem yeni bir sorgulama alanı yaratmış hem de yeni bir ifade biçimi geliştirmiştir (Canan, 2009).

Kaf Dağının Ardında

İslam mitolojisinde *Kaf Dağı,* dünyayı çevreleyen, masalsı, ardında cinlerin, perilerin yaşadığına inanılan, zümrütten bir dağdır. Coğrafi bir karşılığı olmasa da tefsir, edebiyat ve tarih literatüründe sıklıkla ele alınmıştır. (Tüzel, 2022, s. 130). Ancak Kaf Dağı, yalnızca İslam mitolojisiyle ilişkili değildir. Türk halk hikayeleri ve masallarında sıkça karşımıza çıkmaktadır. Bu anlatılarda Kaf Dağı, devlerin yaşadığı, gidilmesi oldukça zor olan, gidilse dahi dönülmesi imkânsız olan büyülü bir yerdir. Yol boyu bin bir türlü zorlukla karşılaşılsa da muazzam bir güzelliği vardır. Efsunlu bir dağdır ve Zümrüdüanka (Simurg) kuşu da orada yaşamaktadır. Zümrüdüanka'nın, yedi başlı devlerin, ejderhaların, tılsımların, sihirlerin olduğu bu dağa gitmek öyle zordur ki pirler ve Hızır dahi ulaşamaz (Tüzel, 2022, s. 135). Canan 2017 yılında gerçekleştirdiği *Kaf Dağının Ardında* adlı sergisini bu mitolojik anlatılardan ilhamla hazırlamıştır.



Görsel 3. *Canan, "Kaf Dağının Ardında: Hayvanlar Alemi", Yerleştirme, 2017*[6]

Canan sergisini üç ayrı bölümde hazırlamıştır. Sergi alanının üç katlı oluşu da sanatçının bu anlatımına hizmet etmiştir. Cennet, cehennem ve araf olarak ayrılan bölümler farklı göndermeler içermektedir. Sanatçı sergisini; mitoloji, masal ve rüya üçgeninden hareketle bireysel ve toplumsal travmalarımızı, deneyimlerimizi görünür kılmayı arzulamıştır. Canan izleyicisini; "Yaşadığımız travmaları nasıl aşabiliriz?", Kendimizle nasıl vakit geçiririz?" ve "Duygularımızı nasıl anlarız?" sorularına cevap aramaktadır. Gündelik hayatın içinde deneyimlenen cennet, cehennem ve araf kavramları üzerinden bugüne dair bir farkındalık önerisi sunmaktadır (Canan, 2017).



Görsel 4. *Canan, "Kaf Dağının Ardında: Cennet", Yerleştirme, 2017*[7]

Canan, bu sergisinde iki boyutlu yüzey üzerine uygulanan minyatürü, sınırlarından çıkararak üç boyutlu mekânsal bir deneyime dönüştürmüştür. İşlemeler, hayvan figürleri ve ışıkla dağılan

[6]Sanatçının eserine ait bu görsel; eğitim, eleştiri veya haber değeri taşıyan içeriklerde "adil kullanım" ilkesi çerçevesine dayalı olarak sınırlı kullanılmıştır. Sanatçının 2017'de açtığı sergi günümüzde dijital ortamda görülmeye devam etmektedir. Üç boyutlu bir şekilde hazırlanan sergiye; https://yapidergisi.com/cananin-kaf-daginin-ardinda-sergisi-dijital-ortamda/ adresinde yer alan linkler aracılığıyla ulaşılabilmektedir.
Bkz: serginin giriş katı: goo.gl/kQddMU serginin 1. Katı: goo.gl/WaF4v4 serginin 2.katı: goo.gl/LVvNu4

[7]Sanatçının eserine ait bu görsel; eğitim, eleştiri veya haber değeri taşıyan içeriklerde "adil kullanım" ilkesi çerçevesine dayalı olarak sınırlı kullanılmıştır. Sanatçının 2017'de açtığı sergi günümüzde dijital ortamda görülmeye devam etmektedir. Üç boyutlu bir şekilde hazırlanan sergiye; https://yapidergisi.com/cananin-kaf-daginin-ardinda-sergisi-dijital-ortamda/ adresinde yer alan linkler aracılığıyla ulaşılabilmektedir.
Bkz: serginin giriş katı: goo.gl/kQddMU serginin 1. Katı: goo.gl/WaF4v4 serginin 2.katı: goo.gl/LVvNu4

renkler aracılığıyla izleyiciye görsel ve duyusal bir atmosfer sunmuştur. Canan 2017 yılı ile birlikte, iki boyut üzerinden okunabilir bir üretim biçimi olan minyatürü, deneyimlenebilir bir sanat dili haline getirmiştir (Görsel 3). Sergi hem anlatılarıyla hem de biçimsel diliyle oldukça etkileyicidir. Sanatçı kültüründen yalnızca biçim olarak etkilenmemiş, anlatılarıyla coğrafyasına ait unsurları görünür kılmıştır. Sergide yer alan *Cennet* adlı eseri, kullandığı renkler ve figürler incelendiğinde bireysel farklılıklarımızı kabul ettiğimizde toplumsal olarak birlikte uyum ve huzur içerisinde yaşayabileceğimizi göstermektedir (Görsel 4).

Kaf Dağının Ardında sergisinde yer alan Cennet bölümünde, *Kibele*, *Şahmeran* ve *Şehretünnar* gibi figürler, çeşitli hayvan betimlemeleri, kadın bedeninin yaşama dair temel gücün bir simgesi olarak kullanmıştır. Cehennem bölümünde yer alan, karanlıkta parlayan ışıklar, tüllerse bireyin korkularını temsil etmektedir. Bireyin yaşadığı korkuların yalnızca bir yanılsamadan ibaret olduğunu göstermektedir. Araf kısmında ise, arada kalmanın, sıkışmışlığın izleri görülmektedir. Serginin genelinde karanlık ve aydınlık, kadın ve erkek, iyi ve kötü gibi karşıtlıkların birbirini tamamlayan yapısına rastlanmaktadır (Gürlek, 2017). Kaf Dağı, İslam mitolojisinde ve Türk halk hikayelerinde "bütün dağların anası" ulaşılması imkânsız bir mekân olarak anlatılırken, Canan için bu anlatı yaşadığımız şu anın içerisindedir. Sanatçı Kaf dağını, bireyin kendini bulma sürecinin bir metaforu olarak ele almaktadır. Bireysel ve kolektif bilinçaltına yönelen, mitolojik sembollerin yer aldığı bu sergi, içsel özgürleşme arayışına dair alternatif bir yol sunmaktadır. Sanatçı toplumsal olarak yükselmenin ve mutlu olmanın bireysel özgürleşmeden geçtiğini düşünmektedir. Herhangi bir kahraman beklemeden kendi içimizde var olan korku ve travmalarımızdan kurtularak, burada ve şimdi cennetin yaşanabileceğini göstermektedir (Canan, 2017).

Hayal-i Alem

Canan eserlerinde, toplumsal olarak refaha kavuşmanın ön koşulu olarak bireysel özgürleşme olduğunu vurgulamaktadır. Eserlerini bu doğrultuda hazırlayan ve sunan Canan, toplumsal normların birey üzerinde kurduğu tahakküme karşı bir yaklaşım geliştirmiştir. Bu yaklaşımını; bilinçaltı, mitoloji, halk hikayeleri ve masallar üzerinden aktarmaktadır. Gündelik yaşam içerisinde "nerede, nasıl giyineceğimizi ve nasıl kahkaha atacağımızı toplumun belirlediğini" vurgulayan Canan, bireyin artık özgürlüğü arzulamasını değil, özgürlüğü öğrenmesi gerektiğini dile getirmektedir (Canan, 2021).

Canan'ın 2017 yılında hazırladığı Hayal-i Alem adlı sergisi, semboller mitler ve kehanetler üzerinden kurgulanmıştır. Yalnızca görsel duyulara değil; koku, ses ve dokunma duyularına da hitap edecek bir biçimde düzenlenmiştir. Canan yapıtlarıyla izleyiciyi sezgisel bir yolculuğa

çıkarmayı amaçlarken lavanta keselerini, kumaş parçalarını ve hemen hemen herkesin evinde bulunan incik boncukları kullanmıştır. Bazı izleyiciler sergi mekanını dilek dilemek için bir ritüel alanına çevirmiştir. *Ahu Ceylan* adlı yerleştirmesinde bulunan figüre dileğini söyleyenlerin, gerçekleşeceğine inanan izleyiciler olmuştur (Canan, 2021). *Edepsiz Kahkahalar Odası* ise; sanatçının sesinden hem bir masal anlatımı yapılmakta hem de bir çok kişinin hep bir ağızdan attığı kahkahalar mekanın duvarlarını çınlatmaktadır.



Görsel 5. *Canan, "Hayal-i Alem: Edepsiz Kahkahalar Odası", Yerleştirme, 2021*[8]

Canan, kendi hikayesinin en başına masallara, mitolojik hikaye dönerek sergisini hazırlamıştır. Çocuklukta anlatılanlar efsaneler, kanatlı atlar, melekler, yarı insan yarı hayvan olan yaratıklar Canan'ın sergisinde birliktedir. Masalsı bir anlatıma sahip olan üretimleri, izleyiciye yeni okuma biçimleri sunmaktadır. Parıldayan tüller, boncuklarla yapılmış nakışlar, pullar ve payetlerin saçtığı ışık minyatür estetiğini yeniden üretirken Doğu'nun mistisizmini de yüceltmektedir. Kendi coğrafyasının zengin anlatımını görselleştiren Canan, görme, işitme ve koklama duyularının yanı sıra izleyicinin sezgilerini de harekete geçirmektedir. Sanatçı, izleyicileri toplumsal olarak ortak noktada buluşabildikleri bir kolektif bilinç yolculuğuna davet etmiştir (Güney, 2021).



Görsel 6. *Canan, "Hayal-i Alem: Ahu Ceylan", Yerleştirme, 2021*[9]

[8]Sanatçının eserine ait bu görsel; eğitim, eleştiri veya haber değeri taşıyan içeriklerde "adil kullanım" ilkesi çerçevesine dayalı olarak sınırlı kullanılmıştır. Kullanılan görsel 2021 yılında açtığı sergisinin online görünümden alınmıştır. Sergi; https://www.chita.com.tr/360/hayal-i-alem/ adresinde aktif olarak görülmeye devam etmektedir.

[9] Sanatçının eserine ait bu görsel; eğitim, eleştiri veya haber değeri taşıyan içeriklerde "adil kullanım" ilkesi çerçevesine dayalı olarak sınırlı kullanılmıştır. Kullanılan görsel 2021 yılında açtığı sergisinin online görünümden alınmıştır. Sergi; https://www.chita.com.tr/360/hayal-i-alem/ adresinde aktif olarak görülmeye devam etmektedir.

SONUÇ

Sanat, geçmişten günümüze değil üretildiği coğrafyanın kültürünü taşıyan ve dönüştüren olmuştur. Kültüre ait izlerden beslenen sanatçılar, coğrafyasının sınırlarını aşarak yeni ifade alanları açmıştır. Bu noktada Canan'ın yapıtları hem biçimsel olarak hem de içerik olarak bu çift yönlü ilişkinin dikkat çekici bir örneği olmaktadır. Sanatçı, yerel unsurları, dini anlatıları, mitolojik hikayeleri, sembolleri ve geleneksel estetik öğelerin izinden gitmektedir. Eleştirilerini, söylemek istediklerini bu anlatım biçimi ile sergilemektedir. Çağdaş ifade biçimlerini geleneksel yöntemlerle harmanlayarak oluşturduğu melez dil, güncel tartışmaları merkezine yerleştirmektedir.

Canan'ın yapıtları incelendiğinde; geleneksel formların yalnızca kültürel bir aktarımdan ibaret olmadığı, yeniden yazım ve sorgulama alanı yaratılabildiği görülmektedir. *Acaibü'l-mahlukat* örneğinde de görüldüğü üzere, kadim anlatılardan beslenen bir hikâyenin kadın bedenine odaklanarak yeniden kurgulanması, çağdaş bir eleştiri anlatısına dönüştürme imkânı sunmuştur. Canan'ın sanat dili; geçmişten devralınan bir miras aktarımından ziyade özgürleştiren, dönüştüren ve farklı bakış açılarının da geliştirilebildiği bir pratik olarak belirmektedir.

Sanatçının sergilerinde kullandığı mitolojik figürler, sesler, anlatılan masallar, kültürün duyusal ve sezgisel yönünü ön plana çıkarmaktadır. Bu açıdan Canan'ın eserleri ele alındığında yapıtların yalnızca estetik bir üretim olmakla sınırlı kalmadığı göze çarpmaktadır. Elbette ki eserleri estetik açıdan değerlendirildiğinde oldukça etkileyicidir fakat asıl önemli olan Canan'ın kültürel hafızayı bir deneyim alanına dönüştürmesidir.

Sonuç olarak günümüz Türk sanatçılar arasında önemli bir yere sahip olan Canan, sanatın kültürden beslendiğinde ne denli zengin bir anlatıma sahip olabileceğini göstermiştir. Kültürel yapıdan ve geleneksel unsurlardan beslenen bir sanat anlayışının yaratıcı ve dönüştürücü yanını da kanıtlamıştır. Bir sanatçı yaşadığı coğrafya ve bir parçası olduğu toplum üzerinden yeni söylemler ürettiğinde, sanat yalnızca bireysel bir ifade alanı olmaktan çıkmaktadır. Bu yaklaşım kültürel belleğin sürekliliğine ve dönüşümüne de katkı sağlamaktadır. Aynı zamanda küreselleşmenin karşısında da özgün bir direnç noktası yaratmaktadır. Sanatçının kendi coğrafyasına, toplumsal deneyimlerine, geleneksel üretim biçimlerine ve tarihine bakması, üretimlerine özgünlük sağlarken kültürün çeşitliliğini korunmasına da hizmet etmektedir. Bu doğrultuda Canan'ın eserleri, sanatçının kendi köklerine dönerek üretimler gerçekleştirmesini nostaljik bir geri dönüş olmanın çok daha dışında olduğu göstermiştir. Geleceğe dair yaratıcı vizyonu güçlenirken, görmezden gelinen bir sanat anlayışını da görünür olmuştur.

KAYNAKÇA

Canan. (2006). *http://www.cananxcanan.com/*. 2006/ Strange Creature I: http://www.cananxcanan.com/ adresinden alındı

Canan. (2009, Kasım). Canan Şenol ile İbretnüma Üzerine Söyleşi. (Garajistanbul, Röportaj Yapan) https://www.mimesis-dergi.org/2010/02/canan-senol-ile-ibretnuma-uzerine-soylesi-2/ adresinden alındı

Canan. (2017). Canan | Kaf Dağı'nın Ardında | ARTER | ARTtv. https://www.youtube.com/watch?v=7ivNUubHWoc adresinden alındı

Canan. (2017). Nazlı Gürlek'in CANAN ile söyleşisi | Nazlı Gürlek in conversation with CANAN. (N. Gürlek, Röportaj Yapan) https://www.youtube.com/watch?v=4-2XiZqu-JI adresinden alındı

Canan. (2021). Canan Hayal-i Âlem Sergisi. https://www.youtube.com/watch?v=vpSsV1YABeI&t=109s adresinden alındı

Canan. (2021). Sanatçı Canan'ın 'Hayal-i Âlem'i: Halayda da beyaz peynirde de hep birlikte olalım. https://www.youtube.com/watch?v=oT6D_dBS1RM&t=85s adresinden alındı

Coşkun, F. (2019). Osmanlı Coğrafya Literatürü ve "Acâibü'l-Mahlûkât Janrı". *Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi, 17*(33), 269-286. https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1084833 adresinden alındı

Daşdemir, A. (2025). Toplumun Değişiminde Kadın: Sanat ve Protesto. *Sanat ve Tasarım Dergisi*(20. Yıl Armağan Sayısı 35), 343-368. https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/4098124 adresinden alındı

Güney, B. (2021). Odeabank O'art, CANAN Hayal-i Alem sergisini sanatseverlerle buluşturuyor. https://artilop.co/odeabank-oart-canan-hayal-i-alem-sergisini-sanatseverlerle-bulusturuyor/ adresinden alındı

Gürdaş, B. (2024). 1990'lı Yıllarda Türkiye'nin Uluslararası Sanat Etkinliklerine Katılımı. *Tykhe, 9*(16), 1-15. doi:https://doi.org/10.55004/tykhe.1412982

Gürlek, N. (2017). CANAN: Kaf Dağı'nın Ardından Derin ve Tok Bir Ses. https://www.postseyyah.com/canan-kaf-daginin-ardindan-derin-ve-tok-bir-ses/ adresinden alındı

Okur, A., & Bozdoğan, N. (2017). Türk Sanat Ortamı ve İstanbul Bienalleri. *İdil, 6*(39), 3305-3319. doi:10.7816/idil-06-39-19

Tüzel, A. (2022). Türk Halk Hikayelerinde Kaf Dağı Motifi Üzerine Bir İnceleme. *TÜRKBİTİG Kültür Araştırmaları Dergisi, 2*(2), 128-130. https://turkbitigdergisi.com/?mod=tammetin&makaleadi=&makaleurl=9baf3fd1-71b8-4993-8a87-25e5fbbe3a48.pdf&key=63286 adresinden alındı

Yılmaz, H. (2020). Doğu Türkçesiyle Yazılmış Acâibü'l-Mahlûkat Tercümeleri. *Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi, 60*(2), 781-794. doi:10.26650/TUDED2020-812023

Yılmaz, P. Ü. (2010). Canan Şenol'un Yapıtlarında Türkiye'de Toplumsal Cinsiyet Okuması. *Yedi, DEÜ Gsf Dergisi*(4), 125-134. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/203697 adresinden alındı

Görsel Kaynakça

Görsel 1. *Canan, "Strange Creature I: Acaibü'l-mahlukat", 3'52'', Video, 2006*

Url: http://www.cananxcanan.com/2006images/acaibulmahlukat%202.jpg

Görsel 2. *Canan, "İbretnuma", 27'30'', Video, 2009*

Url: http://www.cananxcanan.com/2009images/ibretnuma/ibretnuma23.jpg

Görsel 3. *Canan, "Kaf Dağının Ardında: Hayvanlar Alemi", Yerleştirme, 2017*

Url: https://media-cdn.t24.com.tr/media/library/2021/01/1610989141561-2.png

Görsel 4. *Canan, "Kaf Dağının Ardında: Cennet", Yerleştirme, 2017*

Url: https://image.hurimg.com/i/hurriyet/75/0x0/59cb3d1a45d2a0568ce21de1.jpg

Görsel 5. *Canan, "Hayal-i Alem: Edepsiz Kahkahalar Odası", Yerleştirme, 2021*

Url: https://www.chita.com.tr/360/hayal-i-alem/

Görsel 6. *Canan, "Hayal-i Alem: Ahu Ceylan", Yerleştirme, 2021*

Url: https://www.chita.com.tr/360/hayal-i-alem/

GRAFİK TASARIM EĞİTİMİNDE "PROMPT"LA YARATMAK: YAPAY ZEKÂNIN GÖLGESİNDE YARATICILIK VE GELECEĞE DAİR SORGULAR

Dilek Erdoğan Aydın[1]

ÖZET

Yapay zekâ tabanlı üretim araçlarının kısa sürede yaygınlaşması ve grafik tasarım disiplinine hızla etki etmesi, grafik tasarım alanında önemli değişimlere yol açmaktadır. Bu durum yalnızca mesleki pratikleri değil, grafik tasarım eğitiminin hedeflerini, yönünü ve yöntemlerini de yeniden düşünmeyi zorunlu kılmaktadır. Özellikle metinden-görsele (text-to-image) üretim yapan generatif yapay zekâ araçlarının yaygın kullanımı, tasarım öğrencilerinin yaratıcı düşünme biçimlerini ve eskiz üretme süreçlerini dönüştürmekte ve "prompt"la yaratmak giderek daha yaygın bir üretim yöntemi hâline gelmektedir. Bu dönüşüm, tasarımın yalnızca estetik bir görsel çıktı üretimi değil, aynı zamanda bir düşünme biçimi ve problem çözme süreci olduğunu gözden kaçırma riskini de beraberinde getirmektedir. Tasarım süreci, görsel kararların ötesinde, yenilik üretme, bağlam kurma, kavramsal düşünme ve sezgisel karar verme süreçlerini içeren çok katmanlı bir yaratım sürecini içinde barındırır. Bu çalışmada, yapay zekâyla şekillenmekte olan grafik tasarım eğitiminde yaratıcılığın ve üretimin nasıl yeniden tanımlandığı ve yaratım sürecini nasıl etkilediğini sorgulanmakta, prompt temelli üretimin olanaklarını ve sınırlılıklarını değerlendirmektedir. Kuramsal tartışmalar ve örnek incelemeleriyle, grafik tasarım öğrencilerinin eleştirel düşünme ve yaratıcı üretim becerilerini nasıl koruyabileceklerine ilişkin bir değerlendirme sunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Grafik Tasarım Eğitimi, Yaratıcı Süreç, Generatif Yapay Zekâ, Prompt Temelli Üretim

[1] Dr.Öğr. Üyesi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Anasanat Dalı, derdogan1@anadolu.edu.tr, Orcid Numarası: 0000-0003-0936-6706

CREATING WITH PROMPTS IN GRAPHIC DESIGN EDUCATION: CREATIVITY IN THE SHADOW OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND CRITICAL QUESTIONS ABOUT THE FUTURE

Dilek Erdoğan Aydın[2]

ABSTRACT

The rapid spread of AI-based generative tools has quickly influenced the field of graphic design, leading to significant changes. This shift not only affects professional practices but also requires a rethinking of the goals, direction, and methods of graphic design education. In particular, the growing use of text-to-image generative AI tools is changing how design students think creatively and develop sketches, making prompt-based creation an increasingly common approach. However, this change also brings the risk of reducing design to just producing visual outcomes, overlooking its nature as a way of thinking and solving problems. The design process involves more than visual choices—it includes innovation, building context, conceptual thinking, and intuitive decision-making.

This study explores how creativity and production are being reshaped in graphic design education under the influence of AI. It examines the opportunities and limitations of prompt-based creation and offers a reflection—supported by theory and examples—on how design students can maintain their critical thinking and creative skills.

Keywords: Graphic Design, Graphic Design Education, Creative Process, Generative Artificial Intelligence, Prompt-Based Production

[2] Asst. Prof. Dr., Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Graphic Arts derdogan1@anadolu.edu.tr, Orcid Numarası: 0000-0003-0936-6706

GİRİŞ

Yapay zekâ (YZ) veya makine zekâsı, makine öğrenmesi, derin öğrenme, doğal dil işleme ve bilgisayarlı görüntü oluşturma gibi çok katmanlı tekniklerle genellikle insanlara atfedilen akıllı görevleri yerine getirme becerisiyle programlanan bir bilgisayar bilimi alanıdır (Dwivedi vd., 2023c; Tsang vd., 2020; Ali vd., 2023; Pan & Nishant, 2020; Ali, Murray, Momin, Dwivedi & Malik, 2024). Wang ve Hu, YZ'yı büyük veri ve algoritmalar aracılığıyla bilgisayarların algılama, anlama, akıl yürütme ve öğrenme kapasitesi kazanarak insan zekâsını ve düşünme biçimini taklit eden, otonom öğrenme ve karar verme yetenekleri geliştirebilen sistemler olduğunu tanımlamaktadır (2023, s. 31–32).

2023 yılında OpenAI'nin ChatGPT'sinin piyasaya sürülmesi ve kısa sürede olağanüstü bir kullanıcı ilgisi görmesi, yapay zekâ üzerine yapılan tartışmaları hızlandırmış; popüler, hatta magazinsel söylemler gündemin merkezine yerleşmiştir. UBS verilerine göre ChatGPT, lansmandan yalnızca iki ay sonra 100 milyon kullanıcıya ulaşarak tarihin en hızlı büyüyen uygulaması olmuştur. Karşılaştırıldığında, TikTok'un aynı kullanıcı sayısına ulaşması dokuz ay, Instagram'ın ise yaklaşık iki buçuk yıl sürmüştür (Hu, 2023).

Bu hızlı gelişim, literatüre üretken teknolojilerin insanlık açısından "ilerleme mi yoksa çöküş mü" anlamına geldiğine dair bir ikilem olarak yansımıştır (Reader & Iacob, 2024, s. 12). Bu tartışmaların temelinde, yakın döneme kadar yapay zekânın distopik bir mercekten değerlendirilmesi bulunmaktadır (Hanna, 2023). Yapay zekâ uzun süredir akademik ve profesyonel çevrelerin tartışma gündeminde yer almaktadır. Meta AI, OpenAI ve ChatGPT gibi sistemlerle birlikte etik boyutları daha görünür hâle gelmiş; ancak Yang'ın (2025, s. 6) belirttiği gibi, net yönergelerin eksikliği öğrenciler ve uygulayıcılar arasında hâlâ kaygı ve belirsizlik yaratmaktadır.

Neden YZ Grafik Tasarım için Tehdit Algılandı?

Grafik tasarımın temeli, insan zihninin yaratıcı düşünme, anlam kurma, sezgisel yorum ve estetik değerlendirme kapasitesine dayanır. Buna karşın, yapay zekâ (YZ) teknolojilerinin yükselişi, özellikle 2023 itibarıyla, bu yaratıcı alanın otomasyonla yer değiştirebileceğine dair güçlü söylemleri beraberinde getirmiştir. Grafik tasarımcıların mesleki varlığını tehdit eden bu söylemler, hem medya hem de sektör tarafından sıkça yeniden üretilmiştir. Dünya Ekonomik Forumu'nun *Future of Jobs Report 2025* verileri, bu tartışmaları daha da alevlendirmiştir. Raporda YZ gelişimiyle 92 milyon işin ortadan kalkacağı, grafik tasarımın ise 2030'a kadar en hızlı küçülmesi beklenen meslekler arasında 13. sırada yer alacağı belirtilmektedir (WEF, 2025). Aynı rapor, bu düşüşün nedenleri arasında üretkenlik araçlarının otomasyonu ve YZ

destekli tasarım yazılımlarının yaygınlaşmasını göstermektedir. 2023 raporunda yer almayan orta düzeyde büyüyen bir iş kolu olarak kabul edilen grafik tasarımın, 2025'te bu kadar belirgin bir düşüş göstermesi, mesleğin geleceği açısından beklenmedik bir gelişmedir.

Literatürde, özellikle YZ'nin yaygınlaşmaya başladığı dönemde yapılan çalışmalarda, bu teknolojilerin grafik tasarım süreçlerinde insan müdahalesini azaltarak üretim hızını ve verimliliği artırdığı; büyük veri ve makine öğrenmesi sayesinde sistemlerin görsel olarak çekici grafikler üretmeyi "öğrendiği" ileri sürülmüştür (Elgammal vd., 2017; Berkli, 2010; Wang & Hu, 2023; Çeken ve Akgöz, 2023). Bu yaklaşım, özellikle işverenler için "tasarımcısız tasarım" fikrini cazip hâle getirmiştir. YZ'nin insan tasarımcıyı süreçten çıkararak maliyet, zaman, müşteri ve tasarımcı arasındaki çekişmeleri ortadan kaldıracağı düşünülmüş; hatta tasarım deneyimi olmayan kişilerin dahi görsel üretime katılabileceği savunulmuştur. Böylece YZ, grafik tasarımcıya olan ihtiyacı azaltabilecek "teknolojik bir nimet" olarak sunulmuştur.

Adobe, 2023 yılında duyurduğu *Firefly* ailesiyle üretken YZ'yi Photoshop'a entegre etmiş ve "daha fazla hız, güç, kesinlik ve kolaylık" vaadiyle tanıtmıştır (Adobe, 2023). Şirketin verilerine göre Firefly'ın beta lansmanından sonraki haftalarda milyarlarca görsel üretilmiş, *"Generative Fill"* özelliği önceki sürümlere göre 10 kat daha hızlı benimsenmiştir (Adobe, 2023). Bu gelişmeler, tasarımın artık birkaç saniyede tamamlanabilecek bir "teknik işlem" olarak algılanmasına zemin hazırlamıştır. Benzer biçimde, Canva 2023 ortasında *"Magic Studio"* adlı yapay zekâ paketini tanıttığında, teknoloji basınında "*Canva's new AI update means everyone's a designer now*" (Clark, 2023) başlığı yer almış; bu söylem "profesyonel tasarım becerilerine sahip olmayan %99 için görsel iletişimi demokratikleştirme" hedefiyle sunulmuştur. Bu anlatılar, yaratıcı emeğin uzmanlık niteliğini gölgede bırakarak, "herkesin birkaç komutla tasarımcı olabileceği" düşüncesini popülerleştirmiştir.

Aynı dönemde *Business Insider* ve *The Verge* gibi yayınlarda, Adobe içindeki bazı çalışanların Firefly'ın uzun vadede tasarımcı istihdamını azaltabileceği yönündeki kaygıları yer almıştır. Firefly'ın yaygınlaşmasıyla tasarımcıların "yalnızca yapay zekâ çıktısını düzenleyen kişiler" hâline geleceği görüşü, sektörde "tasarımcılar ortadan kalkıyor" söylemini güçlendirmiştir (Kim, 2023).

Üretken yapay zekânın medya tarafından "herkesin yaratıcılığını hızlandıran bir devrim" olarak yüceltilmesi, grafik tasarımın özündeki anlam kurma, sezgi ve kültürel bağlam oluşturma niteliklerini ikinci plana itmiştir. Bu dönemde YZ; hız, kolaylık ve maliyet avantajı üzerinden değerlendirilen, "insan tasarımcıyı gereksiz kılabilecek" bir mucize türündeki abartılı yaklaşımlar, tasarımın kavramsal ve kültürel boyutlarını görünmez kılmış; eleştirel farkındalığı

gölgelemiştir. Dolayısıyla bu çalışmada, popüler söylemin cazibesinden sıyrılarak YZ'nin grafik tasarım alanındaki gerçek katkı ve sınırlılıkları incelenecektir.

Yapay Zekânın Grafik Tasarım Süreçlerine Katkıları

Yapay zekâ (YZ), grafik tasarım tarihinin üretim süreçlerini dönüştüren en güçlü araçlardan biridir. Özellikle yinelemeli işlerde zaman kazandırması ve çoklu varyasyonlar üretebilmesi, tasarımcıların yaratıcı enerjilerini daha üst düzey düşünsel süreçlere yönlendirmelerine olanak tanımaktadır. DALL-E gibi üretken modeller, metin tabanlı açıklamalardan kısa sürede çok sayıda alternatif üreterek tasarımcıya en uygun estetik çözümü seçme imkânı tanımaktadır (Mirzaei, 2025, s. 497; Çeken & Akgöz, 2023). Günümüzde YZ destekli sistemler, yalnızca teknik bir araç değil; fikir geliştirme, veri işleme, kullanıcı deneyimi (UX) optimizasyonu ve estetik çeşitliliği artırmada önemli bir ortak konumundadır (Wernersson & Persson, 2023; Çeken & Akgöz, 2023).

Vermillion'a (2022) göre, hız ve rastlantısallık tasarımcıların hayal gücünü "uyararak" yeni olasılıkları keşfetmelerini sağlar (s. 1). Bu durum klasik eskiz sürecini saniyelere indirgerken, araştırma ve uygulama aşamalarındaki zaman kaybını azaltmaktadır. Özellikle marka, reklam ve oyun tasarımı gibi alanlarda yenilikçi fikirlerin doğmasına katkı sunmaktadır.

Bir diğer avantaj, kullanıcı verilerinin analizi yoluyla daha bilinçli tasarım kararları alınabilmesidir. YZ, kullanıcı davranış kalıplarını belirleyerek UX tasarımında en uygun arayüz önerilerini sunabilir (Mirzaei, 2025, s. 499). Lin ve Liu'ya (2024) göre bu veri odaklı yaklaşım, tasarımcıların farkında olmadıkları sorunlara dikkat çekmekte ve süreç verimliliğini artırarak kullanıcı odaklı iyileştirmelere imkân tanımaktadır. Aynı şekilde büyük veri analizine dayalı sistemler, trend ve pazar araştırmalarında hızlı ve doğru içgörüler üretebilir (Vallejo Bejarano, 2025, s. 15). Gerçek zamanlı görselleştirme gerektiren haber, bilimsel raporlama veya veri analizi gibi alanlarda da dinamik çıktılar sağlayarak interaktif çalışma ortamları yaratmaktadır (Wang ve Hu, 2023, s. 32–33).

Görsel boyutlandırma, hizalama veya bir tasarımın farklı sürümlerini oluşturma gibi rutin işlemler, yapay zekâ tarafından yürütülmekte, Adobe Sensei gibi YZ tabanlı araçlar, renk, tipografi ve yerleşim sorunlarına doğrudan çözüm sunarak projenin bütünsel uyumunu kolaylaştırmaktadır. Kısacası YZ, üretim sürecinde hız ve verimliliği artıran, ancak insan yaratıcılığının yerini almaktan çok onu destekleyen bir ortak haline gelmiştir.

Grafik Tasarımda YZ'nin Sınırlılık ve Riskleri

Yapay zekâ (YZ), grafik tasarım sürecine önemli katkılar sağlamakla birlikte, beraberinde ciddi sınırlılıklar ve riskler de getirmektedir. Araştırmalar, YZ'nin üretim hızını artırma, varyasyon oluşturma ve büyük veri analizinde etkin olma gibi işlevlerinin tasarımcıyı desteklerken aynı teknolojinin estetik, etik ve bilişsel açıdan yeni sorunlar doğurduğunu göstermektedir (Wang & Hu, 2023, s. 32-33; Lin & Liu, 2024, s. 9; Mirzaei, 2025, s. 496).

Bu araçların temel sorunu, üretilen içeriklerin anlam ve bağlam yoksunluğu nedeniyle iletişim kurma gücünün sınırlı olmasıdır. Yapay zekâ, anlamı bilinçli biçimde kurmak yerine, rastlantısal biçimde göstergeleri bir araya getirerek anlamsal derinlikten yoksun simülasyonlar üretmektedir (Rath, 2025). Reader ve Iacob (2024, s. 12), Midjourney gibi araçların hızlı varyasyonlar sunsa da anlamdan yoksun, yüzeysel görseller ürettiğini vurgulamaktadır. Bu durum, tasarımın yalnızca biçimsel değil, kavramsal ve anlam kurucu bir süreç olduğunu yeniden hatırlatmaktadır.

Grafik tasarımcı, belirli bir hedef kitleyle etkili görsel iletişim kurmayı amaçlar. Etkili ileti, hedef kitlenin referans çerçevesine uyumlu biçimde kabul edilebilir, ilişkilendirilebilir ve doğrulanabilir bir anlam inşasıyla oluşur. Bu çerçeveyi kavrayıp izleyiciyle duygusal ve kültürel bağ kurabilen insan tasarımcı, bu yönüyle gerçek iletişimin asıl kurucusu olmaya devam etmektedir (Rath, 2025). YZ bu ihtiyaçları doyuracak sezgisel güce sahip değildir. Ruskov (2023) Midjourney çıktılarında kalıplaşmış temsillerin ve sınırlı yaratıcılığı yaygın olduğunu vurgularken, Vallejo Bejarano bu durumun anlamsal derinliği ortadan kaldırarak tasarımı biçimsel bir tekrara dönüştürebileceğini ifade etmiştir (2025, s. 12). Wang ve Hu (2023, s. 32–33) ise YZ'nin bilgi sunumunda açıklayıcılıktan çok veri aktarımına odaklandığını; bu nedenle niyet ve anlam kurma noktasında sınırlı kaldığını belirtmiştir. Barassi (2024, s. 3), teknolojik değişimlerin bireylerde "yön kaybı" yarattığını, bu etkinin tasarım alanında da hissedildiğini belirtmektedir.

Yapay zekâ araçları hız ve büyük veri işleme açısından açık ara insan tasarımcını önünde olsa da uygulamada YZ yalnızca doğru verileri değil, "yapay halüsinasyon" olarak bilinen hatalı bilgileri de üretebilir. Microsoft'un dahili raporuna göre, "Bu sistemler doğru olmak için değil, ikna edici olmak için inşa edilmiştir" (Weise & Metz, 2023; Barassi, 2024, s. 2). Bu nedenle, doğruluğu tartışmalı sonuçlar tasarım güvenilirliğini zedeleme riski taşımaktadır. YZ'nin temel amacı işleri kolaylaştırarak insanlara yardımcı olmak olsa da, gelişimi bazı mesleklerde insan emeğinin yerini alabileceği yönünde kaygılar doğurmuştur. Bu hızlı dönüşüme diğer sektörler gibi grafik tasarım alanının ne ölçüde hazır olduğu hâlâ tartışmalıdır.

YZ'nin artan otonomisi, etik ve mülkiyet sorunlarını da gündeme getirmektedir. Mirzaei (2025, s. 498), yapay zekâ sistemlerinin yazarlık, özgünlük ve teknolojiye bağımlılık konularında tartışmalar doğurduğunu vurgulamıştır. Zhao'ya (2024) göre, insan sanatçıyı koruma sorumluluğu göz ardı edilmemelidir. Eğer bu teknolojiler yaratıcı emeği değersizleştirirse, sanat ve tasarımda estetik çeşitlilik kaybolma tehlikesiyle karşı karşıya kalacaktır. YZ'nin mülkiyet hakları gözetilmeden kullanımı, yüzyıllardır biriken sanat ve tasarım mirasının sorumsuzca tüketilmesi anlamına gelir ve yeni yaratıcı kuşakların gelişmesini engeller. Bunun da etik ve ahlakı bir sorun olarak ele alınması gerekmektedir.

YZ'nin kültürel sınırlılıkları giderek belirginleşmektedir. Li vd. (2024, s. 17), veri odaklı tasarımın kültürel önyargıları güçlendirebileceğini ve tasarım topluluğunda "teknolojik uçurum" yaratarak eşitsizlikleri artırabileceğini öne sürmektedir. Birhane ve Caliskan (2023, s. 8), YZ çıktılarının Batılı estetik kodlara dayandığını; Escobar (2018, s. 6) ise bunun yerel bağlamlarla uyumsuzluk yaratarak kültürel çeşitliliği silikleştirdiğini ifade etmiştir. Azınlıklar, cinsiyet eşitliği ve toplumsal hassasiyetler konusunda tarihsel verilerden beslenen YZ sistemleri, genellikle çoğulculuktan ve empatik yaklaşımdan uzaktır.

YZ'nin sürdürülebilirlik açısından da ciddi çevresel etkileri bulunmaktadır. MIT İklim ve Sürdürülebilirlik Konsorsiyumu üyesi Noman Bashir, veri merkezlerinin büyük kısmının fosil yakıtlı enerjiyle çalıştığını ve bunun çevresel yük oluşturduğunu belirtmektedir. Veri merkezleri, yüksek enerji ve soğutma gerektiren, bilgi işlem altyapısını barındıran güvenli tesislerdir. "Yalnızca Amazon'un dünya çapında 100'den fazla veri merkezi ve her birinde yaklaşık 50.000 sunucu bulunmaktadır. Elektrik talebine ek olarak, üretken YZ modellerinin eğitimi ve ince ayarı için donanımın soğutulması büyük miktarda su tüketmektedir" (Zewe, 2025).

ChatGPT, "Web'in Bulanık Bir JPEG"idir diyen Bilimkurgu yazarı Ted Chiang (2023)'ın ifadesiyle, "İlk taslağınız, açıkça ifade edilmiş özgün olmayan bir fikir değil; kötü ifade edilmiş özgün bir fikirdir ve size biçimsiz bir tatminsizlik, söylediği şey ile söylemek istediğiniz şey arasındaki mesafenin farkındalığı eşlik eder." Günümüzün YZ sistemleri hakkındaki derin bilinmezlikler ve öngörülemez sorunların yanı sıra bugün özellikle prompt tabanlı görselleştirme Chiang'ın ifade ettiği bu iki mesafenin arasını kapatmak için yoğun mesai harcamayı gerektirmektedir.

Grafik Tasarım Eğitiminde Yapay Zekâ Kullanımı

Pedagojik Yaklaşımlar ve Yeni Eğitim Paradigmaları

Ribera vd. (2023) göre, eğitimde YZ teknolojilerine iki baskın yaklaşım bulunmaktadır:

Kullanımını denetim altında tutarak geleneksel yöntemleri korumayı amaçlayan *"kısıtlayıcı yaklaşım"* ve bu teknolojiyi öğrenme sürecinin parçası yapan *"bütünleştirici yaklaşım"* (García ve Rodríguez, 2022). Bu çerçeveye ek olarak Vallejo Bejarano (2025, s. 12), yalnızca araçları bütünleştirmekle yetinmeyip, kullanımını bizzat analiz ve düşünmenin konusu hâline getiren *"eleştirel-yansıtıcı"* yaklaşımı üçüncü bir yol olarak önermektedir. Bu yaklaşım, pedagojik düşünüm olmaksızın gerçekleşen basit teknoloji benimsemelerinin, özellikle kültürel gerçeklikleri temsil etmede sorunlu olabilen YZ sistemlerinde, mevcut önyargı ve sınırlılıkları yeniden üretebileceğini kabul etmektedir.

De Zubiría'nın (2007) kavramsal pedagojik önerisi de teknik beceri ediniminin ötesinde üstbilişsel yeterliliklerin ve eleştirel düşünmenin geliştirilmesini vurgulayarak; öğrencilerin kendi yaratıcı süreçleri üzerine düşünmeleri, daha sofistike değerlendirme ölçütleri geliştirmeleri ve kavramsal niyetlerini açık biçimde ifade etmeleri için fırsat yaratmaktadır. İnsan yaratıcılığı ile algoritmik otomasyon arasındaki ikiliğe karşı, Vallejo Bejarano araştırmasında *"yaratıcı melezleşme"* kavramını, insanların ve makinelerin eşzamanlı işbirliği yaptığı süreçleri anlamak ve geliştirmek için bir çerçeve olarak önermektedir (Vallejo Bejarano, 2025, s. 12).

Bu ve benzer yaklaşımlar, tasarımın en erken aşamalarında bağlam, hedef kitle, kültür ve amaç sorunlarının ele alınmasını, sorgusuz kabulun yerine akılcıl eleştirel düşünceyi, üretici teknolojilerin deneme ve fikir geliştirme basamaklarını zenginleştirecek biçimde süreç içi kullanımını teşvik etmektedir. Böylelikle tasarımcı/öğrenci/eğitimci, yüzeysel ve anlamsız bir çözüme hızla koşmak yerine, teknolojilerin sürece dair yeteneklerini yerrinde konumlandırmayı öğrenebilmektedir. Bu tutum yerleşirse, "yaratıcılığın demokratikleşmesi" tartışmaları da ilerleme-çöküş ikilemi yerine, içinde bulunduğumuz anın koşulları bağlamında yeniden çerçevelenebilir (Reader & Iacob, 2024, s. 12).

Bugün tasarım eğitiminde YZ kullanımındaki belirsizlik sürmektedir. Vallejo Bejarano'ya (2025, s. 22) göre, iletişim amacının önceliği, aşamalı entegrasyon, etkin üstbiliş, kültürel bağlamlaştırma ve yönlendirilmiş deneme, tasarım eğitiminde temel pedagojik ilkeleri oluşturmalıdır. Öğrencilerin tasarım engellerini aşması, anomalilerle başa çıkması ve deneme–eleştiri yoluyla fikirlerini geliştirmesi teşvik edilmelidir (Kelly, 2023). Aksi hâlde öğrenciler, daha derinlemesine öğrenme fırsatlarını kaçırmakta ve yaratıcı ifade özgüvenini yitirebilmektedirler (Lan, 2025, s. 9).

Tasarım Eğitiminde Eleştirel Okuryazarlık ve İnsan Merkezli Tasarımın Devamlılığı

Uygulamada, YZ'nin ürettiği çıktılar her zaman güvenilir değildir. Muji, Svensson ve

Faraon'un (2024, s. 7) bulguları, öğrencilerin YZ tabanlı araçlardan alakasız ya da hatalı yanıtlar alabildiğini göstermektedir; bu nedenle YZ çıktıları eleştirel süzgeçten geçirilmeden kullanılmamalıdır. Herhangi bir alanda YZ uygulamasının verimliliği, üretilen çıktının doğruluğuna doğrudan bağlıdır; yanlış, eksik ya da önyargılı girdiler hatalı çıktılar üretir. Bu noktada Barassi (2024, p. 2), YZ başarısızlığının karmaşıklığını anlamak için bir YZ hataları teorisine ihtiyaç duyulduğunu vurgulamaktadır. Bu nedenle, "bu tür içeriklerin hem doğru veriler hem de çoğu zaman 'yapay halüsinasyonlar' olarak anılan tamamen geçersiz bilgiler üretebildiği" unutulmamalıdır (Muji, vd. 2024, p. 7)

Veri kaynağı iyi araştırılmış, kanıtlanmış ve özgün olmalıdır; aksi hâlde ChatGPT aracılığıyla üretilecek veriler "önyargılı, kimliksiz veri" ile sonuçlanacaktır (Ali, Murray, Momin, Dwivedi, & Malik, 2024). YZ'nin görsel üretim süreçlerinde, veri havuzlarında yer alan baskın toplumsal yargılar ve kalıplaşmış normlar sıklıkla yeniden üretilmektedir. Bu durum özellikle beyaz tenli figürlerin, ataerkil yapıya uygun biçimde erkek temsillerinin ya da toplumsal rolleri en klişe hâliyle yansıtan insan görsellerinin öne çıkmasında açıkça görülmektedir.

Sanat ve tasarım üretiminde GenAI için "girdi", mağara resimlerinden bugüne insanlığın yaratıcı mirası olarak tanımlanabilir. Metin temelli görsel üretim algoritmalarının bu havuzdan nasıl "yeni ve özgün" üreteceği tartışması bir yana, yaratıcı eserlerin toplumsal yapı ve sosyal değerlerden bağımsız olarak üretilmediği görülmelidir. Tarih boyunca sanat ve tasarım, "halkın duygularına ve düşüncelerine dokunan güçlü anlatım dili sayesinde tarih boyunca kültürel ve politik dönüşümlerde etkili bir araç olmaya devam etmiş (Uğuz, 2025, s.427)", böylece yeni akım ve yaratıcı dönüşümlere kavuşulmuştur. Zhao'nun belirttiği gibi: "Birçok tarihçi, hip-pop'un kökenini, ekonomik çöküş döneminde protesto gösterileri düzenleyen ve öfke ve acılarını dile getiren 1970'lerin New York Bronx'undaki siyahi, Latin ve Karayipli gençlerin bir karışımına dayandırıyor. Gelecekteki yapay zekâ modelleri, bu insani durumu tespit edip müziğe dönüştürmenin yollarını nasıl bulacak ve böylece benzer duygu ve deneyimleri paylaşan diğer insanlarla bağlantı kurabilecek?" Bu nedenle tasarım ve tasarım eğitiminin, sadece YZ üretimiyle sınırlandırılarak, yalnızca geçmiş birikimin stil taklidini keşfederek veya dönüştürerek yeniyi bulma deneyimine indirgenmesi düşünülemez.

Günümüz öğrencilerinin yeni teknolojilere yatkınlığı yüksektir; YZ'yi öğrenme süreçlerine dahil olma konusunda genellikle daha isteklidirler. Muji, Svensson ve Faraon (2024, s. 6) da öğrencilerin YZ araçlarını genel olarak olumlu karşıladığını göstermektedir. Bu noktada YZ hızlı gelişimi ve dönemler arası fark öngörülmeli; yeni başlayan tasarım öğrencileri, daha deneyimli öğrenciler ve profesyoneller üzerindeki etkileri uygulamalı biçimde test edilmelidir.

Gelenekselleşmiş tasarım süreçlerinin YZ ile nasıl dönüştüğü sorgulanmalı; farklı deneyim düzeyleri için YZ katkılı tasarım süreçlerinin tanımı değişebileceği öngörülmelidir. Yeni başlayan öğrenciler temel tasarım ilkelerini YZ'ye devrederek öğrenme sürecinin devamlılık gösteren doyurucu aşamalardan mahrum kalabilirler.

Dahası, eğitimde kullanılacak YZ araçlarının, öğrenciler için güvenli ve verimli olmalı; YZ araçları öğrenciler için güvenli ve verimli olmalı; algoritmik önyargılara karşı koruma, veri gizliliği ve mülkiyet haklarını gözeten şeffaflık ve bilgilendirme mekanizmaları içermelidir. Eğitim amaçlı GenAI uygulamalarında bu doğrultuda özel filtreler geliştirilebilir. Ayrıca en çok etkilenen, tasarımcılar, eğitimciler ve öğrenciler, süreç yavaşlasa bile bu teknolojilerin geliştirilmesine dâhil edilmelidir.

Alan yazınındaki pratik bulgular, GenAI'nin tekrarlayan görevlerde benimsense de profesyonellerce insan yaratıcılığının yerine geçen bir unsur olarak görülmediğini; daha çok verimliliği artıran ve yaratıcı olasılıkları genişleten tamamlayıcı bir araç olarak konumlandırıldığını göstermektedir (Bengtsson vd.; Lan, 2025). Grafik tasarımda YZ öncelikle bir "araç" olarak ele alınmalı, disipline ve etik ilkelere saygıyla kullanılmalıdır. Buradaki öncelik bir disiplinin temel bilgi ve becerileriyle donanılmış olunmasıdır, dolayısıyla bir grafik tasarım öğrencisi için odak, YZ kullanımıyla kolayca ve umarsızca üretim yapmak değil, mesleğin vazgeçilmez bilgi-becerileriyle yaratıcı, eleştirel ve bağlamsallaştırıcı bir yetkinlik kazanmaktır. Bu durum, tasarım öğrencilerinin *"prompt yazma"* becerilerin geliştirmesinden çok daha hayatidir. Hata okuryazarlığı, YZ eleştirisi geliştirebilmek ve YZ bağımlılığı daha sonrasında konuşulmaya başlanmalıdır. Mesleğin vazgeçilmezlerinin belirlenmesi ve korunması, mesleğin geleceği açısından oldukça elzemdir. YZ, yetkin tasarımcının elinde güçlü bir araçken; tasarım ilkeleri ve prensiplerine hâkim olmayanların elinde, iletişim ve anlamdan yoksun bir "estetik ama anlamsız görsel çöp" üretme riskini artırır.

Bu bağlamda insan tasarımcı ile YZ'nin rol farkı netleşmelidir: YZ algoritmaları önceden tanımlı kurallar ve süreçlere dayanarak grafik üretir; YZ kullanılmayan bilgi tasarımında özne ise hâlen insan tasarımcıdır. İnsan tasarımcı, amaçlar, hedef kitle ve gereksinimler doğrultusunda özerk kararlar alır; nesnel verilere dayansa da öznel yargı ve estetik bilinçle hareket eder (Wang & Hu, 2023, p. 33). YZ, büyük veri analizi ve hızda üstün olabilir; ancak derin düşünme, duygusal empati ve soyut kavramları bağlama buluşturma gibi karmaşık ilişkilerde insan tasarımcının yerini alamaz. Grafik tasarım özünde görsel iletişimdir; yüzyıllardır gelişen sosyal insan beyni ve iletişimi YZ için halen karmaşık ve değişkendir.

Tasarımda Demokratikleşme Söylemi ve Ekolojik Maliyetler

Öte yandan, YZ'nin eğitim ve üretim ortamlarına hızla yayılmasının, ekolojik sorunları daha da arttıracağı bilinmelidir. OpenAI'nin GPT-3 gibi bir modeli eğitmek için yalnızca eğitim sürecinde 1.287 MWh elektrik tüketildiği (ortalama 120 ABD evine bir yıl yetecek kadar) ve yaklaşık 552 ton CO_2 salındığı tahmin edilmektedir (Zewe, 2025). Bu nedenle eğitimde YZ kullanımındaki zorunluluk ve heyecan, *"karbon duyarlı bilişim"* ve *"yeşil makine öğrenimi"* gibi alanlardaki gelişmelerle birlikte düşünülmeli; eğitimsel YZ'nın bu konulara ne ölçüde odaklanabileceği araştırılmalıdır (Selwyn, 2024, s. 10).

Son olarak, alana ilişkin sentezler YZ uygulamalarının grafik tasarım alanında karmaşık ve çok katmanlı bir olgu olduğunu ortaya koymaktadır. Piyasa taleplerine yanıt verirken özgünlük ve çeşitliliği korumak; insan yaratıcılığını teknolojik ilerlemeyle dengeli biçimde birleştirmek, alanın sürdürülebilir gelişimi açısından kritik öneme sahiptir (Li, vd., 2024, s. 17). Bu bütünlük içinde, tasarım eğitimi YZ'yi yalnızca hız ve kolaylık sağlayan bir araç olarak değil, anlam kurucu bir ortak olarak değerlendirmeli; amaç-odaklı, eleştirel-yansıtıcı ve kültürel bağlamı önceleyen bir pedagojik temele oturtmalıdır. Couldry'nin (2023) de belirttiği gibi, mesele YZ'yi tamamen reddetmek değil; toplumsal gereksinimlere ve etik sınırlarına duyarlı, açık parametreler çerçevesinde belirli sorunları çözmek için kullanmaktır. Ancak her şeyi çözebilecek sihirli bir teknoloji olarak sunulan yayılmacı ve sorgulanmamış yapay zekâ söylemlerine karşı eleştirel bir duruş geliştirmek zorunludur.

SONUÇ

Bu çalışma boyunca derlenen bulgular, YZ'nın grafik tasarım eğitiminde ve profesyonel uygulamalarda güçlü bir tamamlayıcı araç olduğunu; ancak tasarımın özünü oluşturan sezgi, bağlam bilgisi ve duygusal aktarımı ikame edemediğini göstermektedir. YZ'nın uzun vadede tasarımı dönüştürme potansiyeli vardır; ancak bu dönüşüm, insanî değerler ve yaratıcılık merkezde kaldığı sürece anlamlı olacaktır (Li vd., 2024, s. 13; Mirzaei, 2025, s. 506). Üretici teknolojiler tasarım alanında etkileyici görseller üretebilse de bunların yalnızca yardımcı araçlar ya da tamamlayıcı unsurlar olarak kullanılması gerektiği açıktır. YZ grafik tasarımcı ve tasarım öğrencisi içini kolaylaştırıcı bir araç olabilir ancak bir tasarım sürecinin tamamını devralamaz ve devralmamalıdır. Sonuç olarak, amaç odaklı, bağlamsallaştırıcı ve eleştirel-yansıtıcı bir çerçeve benimsendiğinde YZ, tasarımcıyı ve tasarım eğitimini güçlendiren ve tasarımın iletişim boyutunu zenginleştiren bir ortak hâline gelir; aksi durumda ise yazarlık, sahiplik, önyargı, yanılsama ve standartlaşma riskleri barındıran görsel üretiminden öteye geçilemez.

KAYNAKÇA

Adobe. (2023, 03 21). *https://news.adobe.com/*. https://news.adobe.com/news/news-details/2023/adobe-unveils-firefly-a-family-of-new-creative-generative-ai?utm

Agkathidis, A. (2016). *Generative design.* Hachette, UK.

Ali, O., Abdelbaki, W., Shrestha, A., Elbasi, E., Alryalat, M.A.A., Dwivedi, Y.K., (2023). A systematic literature review of artificial intelligence in the healthcare sector: benefits, challenges, methodologies, and functionalities. *J. Innov. Knowl.* 8 (1), 100333 https://doi.org/10.1016/j.jik.2023.100333.

Ali, O., Murray, P. A., Momin, M., Dwivedi, Y. K., & Malik, T. (2024). The effects of artificial intelligence applications in educational settings: Challenges and strategies. *Technological Forecasting and Social Change*, 1-18.

Annany, M. (2022). Seeing like an algorithmic error: What are algorithmic mistakes, why do they matter, how might they be public problem? Yale Journal of Law and Technology, 24(1), 342–364. https://yjolt.org/seeingalgorithmic-error-what-are-algorithmic-mistakes-why-do-they-matter-how-might-they-be-public

Barassi, V. (2024). Toward a Theory of AI Errors: Making Sense of Hallucinations, Catastrophic Failures, and the Fallacy of Generative AI. *Harvard Data Science Review*, 5, 1-16

Bejarano, J., A., V. (2025). Entre lo sintético y lo genuino: hibridación de procesos creativos con IA en la formación de directores de arte. *Revista Nodo, 19*(38), enero-junio, pp. 10-24. doi: 10.54104/nodo.v19n38.217

Bengtsson, K., Gustaf, L. (2024). *Exploring Swedish Perspectives on Generative AI in Graphic Design.* Lund School of Economics and Management, Lund University.

Birhane, A., & Caliskan, A. (2023). Cultural bias and representation in AI systems. *Nature Machine Intelligence, 5* (2), 145-157.

Buonamici, F., Carfagni, M., Furferi, R., Volpe, Y., & Governi, L. (2020). Generative design: An explorative study. *Computer-Aided Design and Applications,* 18(1), 144–155.

Cammer, M. (2023). *Too bad to be fraud, Midjourney has yet to embark in science.* bioRxiv. https://doi.org/10.1101/2023.01.28.526052

Çeken, B., & Akgöz, B. (2023). The impact of artificial intelligence on design: The example of DALL-E. *Sanat ve Tasarım Dergisi*. https://doi.org/10.5678/STD.2023.4321

Chiang, T. (2023, 02 09). *https://www.newyorker.com.* https://www.newyorker.com: https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/chatgpt-is-a-blurry-jpeg-of-the-web

Clark, S. (2023, 10 04). *https://www.techradar.com*. https://www.techradar.com: https://www.techradar.com/pro/canvas-new-ai-update-means-everyones-a-designer-now?utm

Couldry, N. (2023, 11 April). *AI as colonial knowledge production.* University World News. https://www.universityworldnews.com/post.php?story=20230410145202 89

De Zubiría, J. (2007). *Los modelos pedagógicos: Hacia una pedagogía dialogante.* Cooperativa Editorial Magisterio.

Dwivedi, Y.K., Sharma, A., Rana, N.P., Giannakis, M., Goel, P., Dutot, V., (2023). Evolution of artificial intelligence research in technological forecasting and social change: research topics, trends, and future directions. *Technological Forecasting and Social Change* 192, 122579.

Elgammal, A., Liu, B., & Elhoseiny, M. (2017). Can computers be creative? *IEEE Transactions on Evolutionary Computation, 21*(3), 361-376.

Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds.* Duke University Press.

García, M., & Rodríguez, L. (2022). Diseño gráfico en Colombia: Entre la tradición y la innovación tecnológica. *Revista Colombiana de Diseño,* 8(2), 45-62.

Hanna, D. M. (2023). The use of artificial intelligence art generator "Midjourney" in artistic and advertising creativity. *Journal of Design Sciences and Applied Arts, 4*(2), 42–58.

Hu, K. (2023, 02 02). *https://www.reuters.com/*. From https://www.reuters.com/: https://www.reuters.com/technology/chatgpt-sets-record-fastest-growing-user-base-analyst-note-2023-02-01/?utm

Hwang, Y., Wu, Y. (2025). Graphic Design Education in the Era of Text-to-Image Generation: Transitioning to Contents Creator. *International Journal of Art & Design Education. (44)*1. 239-253

Kelly, V. (2023). Embracing a pedagogy of ambiguity in higher education. *In Design education across disciplines: Transformative learning experiences for the 21st century*. 71-89. https://doi.org/10.1007/978-3-031-23152-0_5

Kim, E. (2023, 07 25). *https://www.businessinsider.com*. https://www.businessinsider.com: https://www.businessinsider.com/adobe-ai-firefly-kill-graphic-designer-jobs-cut-seat-sales-2023-7

Lan, S. L. (2025) Exploring the Impact of Artificial Intelligence Creative Tools in Graphic Design Education: A Systematic Review. *Semarak International Journal of Creative Art and Design,* 3 (1), 1-15

Lin, Y., & Liu, H. (2024). The impact of artificial intelligence generated content driven graphic design tools on creative thinking of designers. *International Conference on Human-Computer Interaction,* Springer.

Li,H., Xue,T., Zhang, A., Luo, X., Kong, L., & Huang,G. (2024). The application and impact of artificial intelligence technology in graphic design: A critical interpretive synthesis. *Heliyon, 10*, 1-21.

Mansour, S. (2023). Intelligent graphic design: The effectiveness of Midjourney as a participant in a creative brainstorming session. *International Design Journal,* 13(5),501–512.

Muji, S., Svensson, E. & Faraon, M. (2023). Engaging With Artificial Intelligence in Graphic Design Education. *5th International Workshop on Artificial Intelligence and Education*, 31-38.

Mirzaei, V. (2025). The Impact of Artificial Intelligence on Creativity in Graphic. *IRE Journals,* 8(7), 494-500.

Pan, S.L., Nishant, R. (2023). Artificial intelligence for digital sustainability: an insight into domain-specific research and future directions. *International Journal of Information Management 72*, 102668.

Rath, K. (2025, 06 02). *https://www.theicod.org*. https://www.theicod.org: https://www.theicod.org/resources/news-archive/icod-exclusive-interview-kyle-rath-design-and-ai adresinden alındı

Reader, S., C., K., Iacob, A. (2024). Form over function: an analysis of Midjourney-generated infographics. *Brazilian Journal of Information Design, (3),* 1-14.

Ribera, M. y Díaz, O. (2023). Introducción. En M. Ribera y O. Díaz (Eds.), *ChatGPT y educación universitaria*., Ediciones de la Universidad de Barcelona. 11-33

Ruskov, M. (2023). Grimm in Wonderland: Prompt engineering with Midjourney to illustrate fairytales. *In 19th Conference on Information and Research Science Connecting to Digital and Library Science (Conference proceedings),* Bari, Italy. (180–191).

Selwyn, N. (2024). On the Limits of Artificial Intelligence (AI) in Education. *Nordisk tidsskrift for pedagogikk og kritikk*, 3–14.

Schleifer, A. (2017). *The way we build: How rethinking the Airbnb app changed the way we approach design.* https://airbnb.design/the-way-we-build/

Tsang, K.C.H., Pinnock, H., Wilson, A.M., Shah, S.A., (2020). Application of machine learning to support self-management of asthma with mHealth. *In: The 42nd Annual International Conference of the IEEE Engineering in Medicine & Biology Society,* 5673-5677.

Uğuz, Ö. (2025). Lubok Baskiresim Sanatinin Politik Etkisi, *Sanat&Tasarım Dergisi, 15*(1), 425-444

Verganti, R. Vendraminelli, L., & Iansiti, M. (2020). Innovation and design in the age of artificial intelligence. *Journal of Product innovation management, 37*(3), 212–227.

Vermillion, J. (2022). *Iterating the design process using AI diffusion models creative collaborations.* https://digitalscholarship.unlv.edu/cfa_collaborate/9

Wang, J., Hu, L. (2023). Conceptual Analysis of Information Graphics Design in the Context of Artificial Intelligence. *IEEE 17th International Conference on Anti-counterfeiting, Security, and Identification (ASID)* | 979-8-3503-1961-3/23 IEEE, 30-35.

WEF, (2025). *Future of Jobs Report 202.* World Economic Forum. https://reports.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_Report_2025.pdf

Weise, K., & Metz, C. (2023). When A.I. chatbots hallucinate. *The New York Times.* https://www.nytimes.com/2023/05/01/business/ai-chatbots-hallucination.html

Wernersson, J., Persson, R. (2023). *Exploring the potential impact of AI on the role of graphic content creators: Benefits, challenges, and collaborative opportunities.* Jönköping University. https://hj.diva-portal.org/smash/get/diva2:1788167/fulltext01.pdf

Zhao, B. (2024, 03 28). *https://unctad.org*. https://unctad.org: https://unctad.org/news/replacement-human-artists-ai-systems-creative-industries?utm

Zewe, A. (2025, 01 17). *https://news.mit.edu*. https://news.mit.edu: https://news.mit.edu/2025/explained-generative-ai-environmental-impact-0117?utm

KAMUSAL ALANDA GRAFİK TASARIM VE ENSTALASYON STRATEJİLERİ

Selma Kozak[1]

ÖZET

Enstalasyon, farklı bağlam ve mekânlarda çeşitli biçimlerde ortaya çıkan çok yönlü bir ifade biçimidir. Yalnızca sanatsal dışavurum yöntemlerinden biri olarak değil, aynı zamanda mekâna özgü tasarım ve yerleştirme stratejilerinde de etkin biçimde kullanılmaktadır. Bu doğrultuda enstalasyon, kamusal alanlarda ve kültürel mekânlarda farklı işlevler üstlenerek, kendine özgü bir estetik ve sergileme yaklaşımı geliştirmektedir.

Grafik tasarım ile enstalasyon tasarımının kamusal alandaki kesişimi, yalnızca biçimsel ve estetik birlikteliği değil, aynı zamanda mekâna, zamana ve izleyiciye yönelik özgün stratejiler geliştiren bir ifade rejimini temsil eder. Bu çalışma, grafik tasarım ile enstalasyon uygulamalarını; kamusal, müzevi ve yarı-kamusal sergileme alanlarında ortaya çıkan tasarımsal poetikalar ve mekânsal müdahale biçimleri üzerinden incelemektedir. Grafik tasarımın tipografi, yönlendirme sistemleri, metinsel yerleştirme ve dijital medya kullanımları yoluyla ürettiği görsel söylem; enstalasyonun bedensel deneyim, yerleştirme mantığı ve bağlamsal müdahale pratikleriyle birlikte değerlendirilmiştir.

Çalışmanın amacı, bu iki disiplinin kesişiminde gelişen tasarım politikalarının biçimsel stratejilerin, eleştirel poetikaların ve mekânsal anlatıların nasıl üretildiğini ve kamusal alanda nasıl anlam kazandığını ortaya koymaktır.

Yöntem olarak yerinde gözlem, görsel dokümantasyon ve niteliksel analiz temelli bir yaklaşım benimsenmiştir. Kamusal alandaki grafik yerleştirmeler, müze dışı sergiler, geçici mekânsal müdahaleler ve enstalatif uygulamalar, çağdaş sanat ve tasarım alanındaki eleştirel kuramsal çerçeveyle birlikte ele alınmış; bu yapılar doğrudan mekânda yapılan incelemeler aracılığıyla belgelenmiş ve karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Enstalasyon Tasarımı, Kamusal Enstalasyon, Mekâna Özgü Tasarım, Sergileme Stratejileri

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Grafik Tasarım Anasanat Dalı, selma.kozak@dpu.edu.tr selmakozak@gmail.com Orcid: 0000-0003-0469-5922

GRAPHIC DESIGN AND INSTALLATION STRATEGIES IN PUBLIC SPACE

Selma Kozak[2]

ABSTRACT

Installation is a multifaceted form of expression that emerges in diverse contexts and spatial configurations. Beyond being a means of artistic expression, it is frequently employed in site-specific design and spatial arrangement strategies. Accordingly, installation assumes various functions in public and cultural spaces, developing a distinctive aesthetic and curatorial approach.

The intersection of graphic design and installation in public space represents not only a formal and aesthetic convergence but also a regime of expression that formulates original strategies in relation to space, time, and audience. This study examines the convergence of graphic design and installation practices through the lens of spatial interventions and design-oriented poetics emerging in public, museological, and semi-public exhibition contexts. The visual discourse produced by graphic design - through typography, wayfinding systems, textual placement, and digital media - is analyzed in conjunction with the embodied experience, spatial logic, and contextual interventions of installation.

The aim of the study is to reveal how design policies - comprising formal strategies, critical poetics, and spatial narratives - are formulated at the intersection of these two disciplines and how they acquire meaning within public space.

Methodologically, the study adopts an approach based on in-situ observation, visual documentation, and qualitative analysis. Graphic installations in public space, off-site exhibitions, temporary spatial interventions, and installation-based practices are analyzed within a critical theoretical framework from contemporary art and design. These cases have been documented through on-site fieldwork and comparatively analyzed to uncover their design logic and spatial implications. *(*

Keywords: Graphic Design, Installation Design, Public Installation, Site-Specific Design, Exhibition Strategies

[2] Asst. Prof. Kutahya Dumlupınar University Faculty of Fine Arts / Department of Visual Communication Design, Graphic Design selma.kozak@dpu.edu.tr selmakozak@gmail.com Orcid: 0000-0003-0469-5922

GİRİŞ

Kent bir bellek mekânıdır.

Enstalasyon, farklı bağlam ve mekânlarda kendini çeşitli biçimlerde gösteren çok yönlü bir ifade aracıdır ve mekâna özgü tasarım ile yerleştirme stratejilerinde de etkin bir biçimde kullanılmaktadır. Bu çalışma, grafik tasarım, tipografi ve enstalasyonun kent belleği, kamusal alan ve mekânsal deneyim ile ilişkisini incelemeyi amaçlamaktadır. Dolayısıyla, çalışma, bu disiplinlerin kamusal mekânda nasıl bir araya geldiğini, kentli ile kurduğu etkileşimleri ve mekânın algılanışını nasıl dönüştürdüğünü ortaya koymayı hedeflemektedir.

Araştırmanın kavramsal çerçevesi, bellek kuramcıları ve kültür tarihçileri Bachelard, Nora ve Halbwachs'ın yaklaşımları etrafında şekillenmekte; mekân ve psiko-coğrafya ilişkileriyle desteklenmektedir. Bu çerçeve, tipografi ve grafik tasarımın mekânsal deneyimle kurduğu simbiyotik ilişkiyi ve dış mekân tipografisinin işlevlerini değerlendirmek için temel oluşturmaktadır.

Çalışmada, farklı şehirlerde gerçekleştirilen saha araştırmaları ve görsel dokümantasyonlar aracılığıyla somut örnekler incelenmiştir. Roma'daki London Calling (2022) yerleştirmesi, Viyana'daki Albertina Müzesi merdiven enstalasyonu, Bremen'deki kamusal alan yazı enstalasyonları gibi örnekler, kent belleği, kamusal etkileşim, yönlendirme işlevi ve mekânsal deneyim açısından analiz edilmiştir.

Bu bağlamda çalışma, enstalasyonların görsel bir iletişim aracı olarak ele alınmasının yanında, stratejik bir yaklaşım olarak kentle kurduğu estetik, kültürel ve sosyolojik bağları; belleği ve deneyimi nasıl biçimlendirdiğini; ayrıca mekânın ölçeği ve görsel kimliği ile bütünleşen grafik dilin etkilerini tartışmaktadır

Mekânın Görsel Poetikası

Mekân yalnızca coğrafi bir koordinat ya da mimari bir kabuk değil; hafızayı, bedeni ve zamanı bir araya getiren, sürekli yeniden yazılan bir anlatıdır. Mekâna bütüncül yaklaşmak gerekir. Bu bütüncül perspektif, mekânın içinde var olan ya da ona dâhil edilen her unsuru birlikte değerlendirmek anlamına gelir. Burada, "Mekân duygusundan bahsettiğimizde, bireylerin belirli ortamlara veya yerlere karşı hissettikleri derin duygusal ve kültürel bağlardan bahsediyoruz" (Puxhe, 2023:6). Bu tanım, mekânın psiko-coğrafi boyutunu kavramak ve onun çok katmanlı deneyimini anlamlandırmak açısından dikkate değerdir. Bachelard (2017: 263)'e

göre “Mekân yalnızca fiziksel bir kabuk değil; belleğin, hayal gücünün ve duygusal deneyimin iç içe geçtiği yaşantılanmış bir imge ve evrendir.” Bu içsel yaklaşım, grafik tasarımın mekânda kurduğu görsel poetikayı anlamak için verimli bir zemin sunar. Bu bağlamda, Bachelard’ın hayali ve duygusal mekân fikri, grafik tasarım ile oluşturulan görsel dil aracılığıyla somutlaşarak mekâna yeni bir anlatı katmanı ekler. “Ne var ki mekânı, toplumu içine alan basit bir kap değil de, toplumsal pratiklerin şekillendirici bir unsuru olarak düşünmek önemlidir. İnsanlar mekânı yalnızca tecrübe etmez, aynı zamanda onun aracılığıyla düşünür ve hayal kurarlar” (Stavrides, 2021: 11).

Grafik tasarım, bu mekânsal anlatının hem ifade edici dili hem de içkin ritmini biçimlendiren yaratıcı bir alandır. Dolayısıyla, grafik tasarım ve mekân arasındaki ilişki, tasarım disiplinleri içinde uzun zamandır kuramsal ve pratik düzeyde tartışılan köklü bir meseledir. Mekânın üç boyutlu yapısının kavramsallaştırılması ve tasarıma dâhil edilmesi, yenilikçi ve etkili görsel çözümlerin üretiminde kritik bir öneme sahiptir.

Grafik tasarım uygulamalarının mekâna uyarlanması sayesinde görsel bir poetika oluşur; tipografi, tasarım, renk, yüzey vb. gibi unsurlar aracılığıyla mekân görsel olarak tanımlanır, kimliklendirilir ve belleğe kazınır. Böylece mekân, işlevsel bir çerçeve olmanın yanında, aynı zamanda görsel ve düşünsel bir deneyime dönüşür.

Bu bağlamda, grafik tasarım ile mekân arasındaki etkileşim özünde karşılıklı bir simbiyoz oluşturur. Bu simbiyotik etkileşimde, tasarım uygulamaları mekâna işlevsel, görsel ve kavramsal zenginlik katarken, mekân da grafik öğelere tarihsel bellek, kültürel katman, ölçek ve duygusal bir atmosfer kazandırarak onların anlamını derinleştirir ve algısal deneyim biçimini yönlendirir. Bu karşılıklı kurulum, izleyici için bütünsel görsel deneyim yaratmaktadır. Dolayısıyla, “Grafikler yalnızca estetikle ilgili değil; mekânın görsel düzenini kurar, o mekânda iletilmesi gereken mesajları aktarır ve bir yer duygusunu biçimlendirip inşa eder” (Puxhe, 2023:5).

Kamusal alanda, müze ortamında, yarı-kamusal alanlarda, sergileme mekânlarında izleyici ile karşılıklı iletişimi ve etkileşimi güçlendirmek için, mekânın özgün ruhunu yansıtan tasarımlar ve enstalasyon örnekleri günümüzde sıkça kullanılan unsurlardır. Mekânın konumuna, kültürel bağlamına, anlatılmak istenen konu ya da yönlendirmeye uygun olarak tasarım unsurları söz konusu mekâna yalnızca estetik bir kimlik sunmakla kalmaz; aynı zamanda mekâna özgü bir görsel poetika oluşturmaktadır. Tüm bu unsurlar bilinçli bir şekilde bir araya getirildiğinde, mekân hem duyusal hem de düşünsel düzeyde zenginleşerek izleyici ile arasındaki etkileşime daha derin bir yankı ve aidiyet hissi uyandırır.

Mekânın görsel poetikası bu bağlamda, mekânın sosyal hafızasını, kullanıcıların beden hareketlerini ve kamusal alanın politik anlamlarını birlikte okumaya imkân veren eleştirel aynı zamanda müşterek bir üretim alanı olarak karşımıza çıkar. Dolayısıyla, bu "müşterek mekânın yaratılması vasıtasıyla insanlar kendilerini ve topluluklarını dönüştürürler" (Stavrides, 2019:110).

Kentin Tipografik Hafızası

Kent mekânı, yazılı ve görsel işaretler, tabelalar, yönlendirme ve bilgilendirme sistemleri, grafiti ve sokak sanatı, afişler, billboardlar, neon ve ışıklı yazılar, dijital ekranlar, kiosk ve bilgilendirme tasarımları, tipografik enstalasyonlar, duvar yazıları, zemin grafikleri, projeksiyon ve ışık temelli görsel yerleştirmeler ile kalıcı ya da geçici enstalasyonlar aracılığıyla zamansal ve mekânsal bir hafıza taşır. Tipografi, bu bağlamda en önemli bileşenlerden biridir ve yalnızca bilgi ileten bir araç değil, kentin kolektif belleğini biçimlendiren, görsel ve ritmik bir dil olarak işlev görür.

Kentin hafızasını taşıyan en temel bileşenlerden biri olan tipografi, kimi zaman tasarımcıların özenle kurguladığı bir görsel dil olarak, kimi zaman da kendiliğinden gelişen ve rastlantısal biçimde yazılmış ifadelere bürünerek bu rolü üstlenir.

Tipografik öğeler, mekânın işlevsel ihtiyaçlarını karşılamanın ötesinde, kent sakinleri ve ziyaretçiler için tanıdık ve yönlendirici bir deneyim sunar. Sokak tabelaları, afişler ve yönlendirme sistemleri, zaman içinde hem işlevsel hem estetik bir karakter kazanırken, enstalasyonlar kent mekânının ritmini ve görsel temposunu dönüştürür, izleyiciye mekânı tanıma, anlamlandırma ve yeniden algılama imkânı tanıyarak uzun vadede kentin tipografik hafızasını oluşturur. Nora (2022:10)'e göre "Hafıza mekânları birçok boyuta sahip, önemli buluşma yerleridir. Psikolojik boyut da vardır, çünkü bireyin kalabalığa denkliğini koyutlamamız ve bireysel planda açık ve net tanıma sahip olmayan kavramları - bilinçaltı, simgeleştirme, sansür, transfer - sosyal alana taşımamız gerekir."

Bu bağlamda, Nora'nın tanımladığı *lieux de mémoire* (hafıza mekânları), kentsel tipografinin ve enstalasyonların taşıdığı görsel hafızayla örtüşür. Kentin yüzeyindeki ve duvarlarındaki rastlantısal yazılar ya da özenle tasarlanmış tipografik tasarımlar, enstalasyonlar, yalnızca bilgi aktaran yüzeyler değil; toplumsal belleği sabitleyen, dönüştüren ve kentin arayüzünü oluşturan görsel hafıza mekânlarıdır. Bu bağlamda kentsel tipografi, tasarımcı eliyle biçimlenen ve kendiliğinden çoğalan bir *lieu de mémoire* niteliği kazanarak, kentin kolektif belleğini görsel ritim ve dil aracılığıyla yeniden üretir. "Pek çok kentsel tipografi deneyimi, olağandışı

mekânlara yerleştirilen büyük harflerin, sözcüklerin ya da ifadelerin tetiklediği algısal yer-değiştirme üzerine kuruludur" (Heller ve Ilić, 2013:14) Bu çerçevede yalnızca harflerin dizilimi değil; tabelalar, grafiti, sokak yazıları ve anıtsal yazılar gibi kamusal yüzeylerde katman katman biriken bir görsel-kültürel bellektir.

Nora'nın *lieu de mémoire* kavramının işaret ettiği üzere, "hafıza mekânı" salt fiziksel bir yer değil, ortak hatırlamanın biçimlendiği her türlü pratik, nesne ya da sembolik dil olabilir. Dolayısıyla kentteki tipografik pratikler, tasarımcı eliyle planlanmış ya da kendiliğinden çoğalmış olsun ortak hafızayı süreklileştiren, geçmişin izlerini bugüne taşıyan ve kolektif belleği yeniden kuran bir görsel ritim ve anlatı ağı üretir. "Çevremizdeki tipografik işaretleri görmeye öylesine alışmışızdır ki, onları kolayca göz ardı eder ya da sıradanlaştırırız. Bu nedenle, olağan akışımızı bozan; çevreye yerleştirilmiş devasa harflerin, büyük sözcüklerin ve görkemli cümlelerin şiirsel ve derinlikli beyanlarıyla gündelik hayalperestliğimizden ya da kronik kayıtsızlığımızdan uyandırılmak, bu tipografi türünün asıl amacını oluşturur. Birçok çalışma bunu mizah, ölçek ya da gösteri aracılığıyla başarır. Başarıya ulaştığında ise, en geçici tipografi bile kalıcı bir iz bırakır" (Heller ve Ilić, 2013:15). Burada oluşan tipografik hafıza, Halbwachs'ın şu tespitiyle örtüşür: "Daha önce gelmiş olduğumuz bir kente yeniden döndüğümüzde algıladıklarımız, pek çok parçasının unutulmuş olduğu bir tabloyu yeniden şekillendirmemize yardımcı olur" (2023:29).

Nitekim bir kente adım attığımızda karşımıza çıkan ve belleğimizde kayıtlı olan bir işaret, tabela, sokak adı, bir sembol ya da özenle kurgulanmış bir tasarım, enstalasyon, o kente ilişkin zihinsel imgelerimizi, duyusal algılarımızı ve belleğimizde yer etmiş anı ve bilgileri tetikleyerek yeniden canlandırabilir. Hem görsel hem de tipografik göstergeler, bireysel hafızanın yanı sıra kolektif belleği de harekete geçirerek, kentin kimliğini ve mekânsal sürekliliğini hatırlatan birer hafıza uyarıcısı işlevi görür. "Bir hafıza mekânının esas varlık sebebi, zamanı durdurmak, unutma işini engellemek, nesnelerin durumunu tespit etmek, ölümü ölümsüzleştirmek, somut olmayanı, göstergelerin en azı içinde anlamını en çoğunu kapsayacak şekilde somutlaştırmaktan ibaret olduğu doğruysa, ki zaten bunlara duyulan tutkunun nedeni de budur, hafıza mekânları, anlamlarının sürekli depreşmesi ve dallarının önceden kestirilemez biçimde uzamasıyla sürekli dönüşüme açık olarak yaşarlar" (Nora, 2022:39).

Bu bağlamda grafik tasarım, kentin tipografik hafızasını kaydeder. Kentin geçmişini görünür kılarak bu hafızanın sürekli yenilenip dönüşmesine de aracılık eder. Mekâna özgü tipografik tasarımları ve görsel müdahaleleri bir araya getirerek hem kentin görsel kimliğini güçlendirir hem de mekânın ritmini ve akışını yeniden yapılandırır. Enstalasyon uygulamaları ise, bu süreci

daha deneyimsel ve etkileşimli kılar. Her müdahale, izleyiciyle mekân arasında geçici ama derin bir diyalog başlatır.

Kentin tipografik hafızası, bu anlamda yalnızca geçmişin bir yansıması değil, dinamik, çok katmanlı ve sürekli yeniden şekillenen bir görsel söylemdir. Ve fiziksel ya da dijital kent mekânlarında tipografik öğeler, kentin tipografik hafızasında kalıcı izler bırakır.

Grafik Tasarım ve Enstalasyonun Ortak Ritmi

Grafik tasarım ile enstalasyonun kesişiminde ortaya çıkan dinamik, yalnızca görsel öğelerin bir araya gelişinden ibaret değildir. Aynı zamanda, mekânı dönüştüren, izleyiciyi duyusal, kavramsal ve bedensel bir deneyime davet eden ortak bir ritim yaratır. Enstalasyon, doğası gereği mekâna müdahale eder; mimari ölçekte bedensel dolaşımı yönlendirir, ışık ve malzeme aracılığıyla mekânın algısını yeniden kurar. Grafik tasarım ise tipografi, yönlendirme sistemleri, metinsel yerleştirme, dijital medya ve görsel kimlik stratejileri, sergileme tasarımı teknikleriyle bu mekânsal müdahaleyi zenginleştirir; yüzeyleri yalnızca süsleyen bir unsur olmaktan çıkarak mekânın tipografik belleğini örgütler.

Enstalasyon stratejileri, özellikle son yıllarda gelişen dijital üretim teknikleri, modüler yapı sistemleri ve etkileşimli medya uygulamaları sayesinde hem kavramsal hem de teknik düzlemde belirginleşmiş ve profesyonel bir tasarım alanı hâline gelmiştir. Bu stratejiler, ölçeklendirme, modüler bileşenlerin mekâna uyarlanması, çok katmanlı tipografik yerleştirmeler, projektif ışık kullanımı ve dijital yönlendirme arayüzleri gibi yöntemlerle zenginleşir. Grafik tasarım, bu süreçte tipografi, yönlendirme sistemleri, çevresel grafikler ve dijital uygulamalar aracılığıyla enstalasyonun hem yapısal hem de algısal dinamiklerini biçimlendiren aktif bir bileşene dönüşmüştür. Mekânın mevcut mimari koşullarını da dikkate alarak, ölçek, ritim, malzeme seçimi ve kullanıcı akışını gözeten çok disiplinli bir kurgu oluşturur. Bu teknik ve kavramsal entegrasyon, enstalasyonun yalnızca geçici bir görsel deneyim değil; aynı zamanda izleyicinin yön bulma, algılama ve mekânsal hafıza oluşturma biçimlerini de dönüştüren kalıcı bir grafik müdahale olarak işlev görmesini sağlar.

“Tasarımcıların karşısındaki tipografik zorlukların çeşit ve kapsamı, günümüzde her zamankinden daha etkileyici bir niteliğe bürünmüştür; bunun nedeni, mevcut yapılara üç boyutlu harfleri eklemek gibi eskiden pek mümkün görülmeyen enstalasyon tekniklerinin ve uygulamalarının yaygınlaşmasıdır” (Heller ve Ilić, 2013:128). Bu iki disiplinin etkileşimi, kamusal alanlardan müzevi ya da yarı-kamusal sergileme alanlarına kadar genişleyen uygulama

örnekleri yaratır. Grafik öğeler, kentin görsel hafızasını işaretlerken, enstalasyonun mekânsal jestleri bu hafızaya beden ve zaman kazandırır. Tipografik doku, enstalasyonun yerleştirme mantığıyla birleştiğinde, izleyicinin gündelik akışını sarsan, onu hem düşünmeye hem de hissetmeye yönelten bir deneyim alanı doğar. "Amacı retorik, işlevsel veya dekoratif olsun, anıtsal boyutlardaki üç boyutlu tipografi, insanların metinle temel düzeyde etkileşime girmesini sağlar - okuyarak, bakarak, düşünerek hatta üzerine tırmanarak. Kalıcı ya da geçici fark etmeksizin, üç boyutlu tipografi izleyiciye ulaşır ve onları mekânla bütünleştirir" (Heller ve Ilić, 2013:130). Tipografinin yankıları, enstalasyonun kimi zaman politik göndermeler taşıyan müdahalesiyle birleşerek, mekânı yaşayan bir metne dönüştürür.

Sonuç olarak günümüzde grafik tasarım ile enstalasyon pratiği birlikte kullanılarak mekânın görünür ve görünmez katmanlarını harekete geçirir; kamusal alanı hem görsel hem de düşünsel bir rezonans alanına çevirir. Bu ortak ritim, izleyicinin yalnızca gözlerine değil, belleğine ve bedenine de hitap eden bir deneyim yaratır. Kenti ve tüm katmanlarını zamanla genişleyen bir tipografik hafıza ve poetik bir sahne olarak yeniden tanımlar.

Saha Çalışmaları ve Arşivden Notlar

Uzun yıllara yayılan saha araştırmalarında, kamusal enstalasyon ve tipografik yerleştirmelerin kentsel bellekle kurduğu ilişki yerinde gözlemlenmiştir. New York'tan Roma'ya, Philadelphia'dan Viyana'ya uzanan bu süreç, dünyanın farklı coğrafya ve kentlerinde farklı stil ve ölçeklerde enstalasyon uygulamalarının hem görsel dili hem deneyimsel yönü hem de uygulama çeşitliliğinin incelenmesine olanak sağlamıştır.

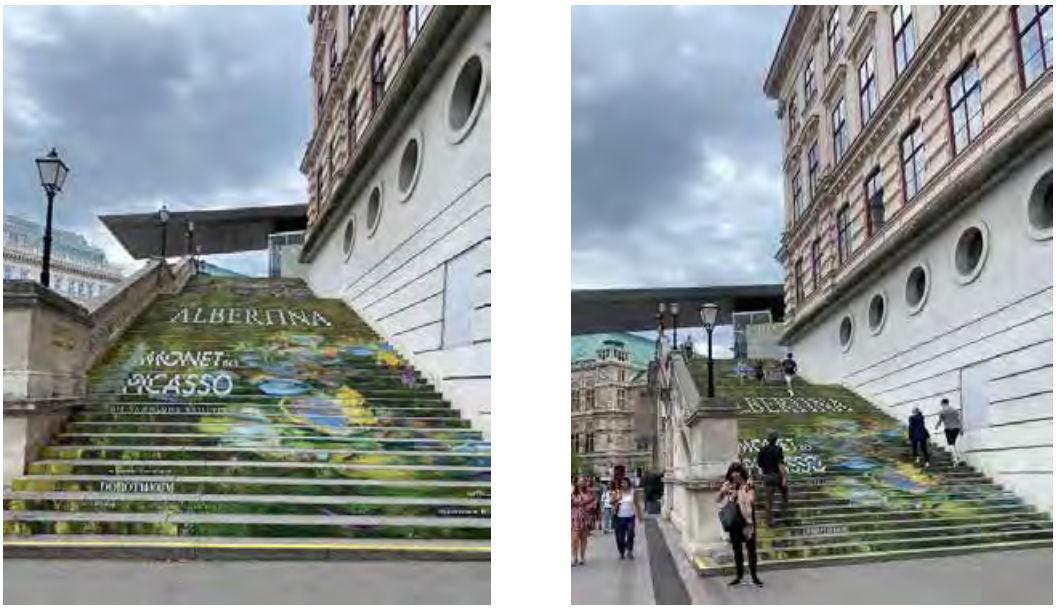
Yazının önceki bölümlerinde ele alınan kuramsal çerçeve ve yorumlar, Roma'daki "London Calling" (2022) sergisinin dış mekân tipografisinde somut olarak tezahür etmektedir. Enstalasyon uygulaması için serginin yer aldığı Palazzo Cipolla'nın ön cephesindeki pencereler tamamen kapatılmış ve her pencereye, farklı renk zeminler üzerine yerleştirilen büyük harflerle L O N D O N yazısı yerleştirilmiştir. Serginin görsel kimliğinin bir parçası olarak kamusal alanda da görünürlük kazanan bu tipografik yerleştirme, modern bir grafik ritim yaratırken mimari dokuyla belirgin bir karşıtlık kurar. Bu karşıtlık, hem insanların dikkatini çekmesine hem de izleyiciyi sergiye çağırmaya olanak tanıyan, aynı zamanda bir tür yer imi işlevi görerek binada bir şeylerin gerçekleşmekte olduğunu gösteren mekânsal bir diyalog kurar. Roma'nın merkezinde göz alıcı büyüklükte L O N D O N yazısının belirmesi bu nedenle hem ilgi uyandırmakta hem de dikkat çekmektedir (Görsel 1).



Görsel 1. *Palazzo Cipolla, "London Calling: British Contemporary Art Now From David Hockney to Idris Khan" Enstalasyon Görüntüsü, Roma. Yazarın Arşivinden, 2022.*

Viyana'daki Albertina Müzesi'ndeki "Monet Bis Picasso" sergisi için müzenin girişinde yer alan merdivenlere uygulanan büyük ölçekli enstalasyon benzer bir işlev üstlenmektedir. Merdivenlerde sergi ve sanatçı isimleriyle yine büyük ölçekli Albertina yazısı yer alır. Müzede farklı zamanlarda açılan her geçici sergi için benzer bir strateji benimsenmektedir. Monet, Picasso, Van Gogh, Munch, Rubens, Makart, Miró, Keith Haring gibi ünlü isimler ve resimler; yine sergi temasına göre değişen geometrik ya da grafik şekiller Albertina'nın merdivenlerinde Viyana'nın kent dokusunun bir parçası haline gelir. Bu aynı zamanda grafik dilin mimari ölçekle nasıl kaynaşabileceğini göstermektedir (Görsel 2). Aynı zamanda, örnek, enstalasyonun ve grafik öğelerin mimari yüzeylerle bütünleşerek hem içgüdüsel yönlendirme hem de güçlü bir görsel hafıza oluşturma potansiyelini ortaya koymaktadır. Ayrıca, kamusal alan ile sergi deneyimini tek bir mekânsal strateji içinde birleştirme biçimini ve estetik bir çağrı oluşturma yöntemini de gösterir. Bu enstalasyon sadece serginin bir bileşeni değil, aynı zamanda ziyaretçilerin bedenleriyle temas ettikleri, oturdukları, vakit geçirdikleri ve hatıra fotoğrafları çektikleri bir deneyim alanına dönüşür. Böylelikle, izleyici katılımıyla birlikte bireysel ve kolektif belleğin bir parçası haline gelir.

Merdivenlere yerleştirilen bu örnekler, farklı şehirlerde, farklı bağlamlarda ve değişen üsluplarla karşımıza çıkmaktadır. Ve çoğunlukla kentin mimari dokusu ile toplumsal belleği arasında özgün bir ilişki kurar.



Görsel 2. *Albertina Müzesi, "Monet Bis Picasso", Enstalasyon Görüntüsü, Viyana. Yazarın Arşivinden, 2023.*

Bir diğer örnek; Bremen Bürgerpark'ta yer alan devasa #MOIN ve #AHOI enstalasyonları, şehrin kültürel kimliğini ve toplumsal hafızasını kamusal alanda tipografik bir dil aracılığıyla görünür kılar. #MOIN, Kuzey Almanya'da, özellikle Bremen'de günlük yaşamda her saatte kullanılan bir selamlaşma ifadesi olup anlamı: "Good morning / Good day"'dir.

Günün herhangi bir saatinde, sabah veya akşam fark etmeksizin kullanılabilen bu konuşma ifadesinin, Weser nehri kıyısındaki en işlek parklardan birinde büyük ölçekli olarak konumlandırılması, enstalasyonun insanların karşılaştığı bu tipografik selamlaşma üzerinden Bremen'in kendi sakinlerini ve turistleri selamlayarak bir iletişim ve etkileşim çağrısı sunmasını sağlamaktadır.

#AHOI ise tarihsel bir denizcilik selamı olarak liman kültürüne ve Bremen'in denizle kurduğu bağa gönderme yapar. Anlamı "Ahoy / Hello" şeklindedir. Dolayısıyla, bu büyük ölçekli tipografik enstalasyonlar, kamusal alanın bir parçası olarak izleyiciye kültürel kimlik, dil ve tarih arasındaki ilişkiyi deneyimleme olanağı sunar (Görsel 3). Bürgerpark ve Schlachte-Promenad gibi alanlarda konumlandırılan bu enstalasyonlar, Bremen'in kent dokusunu dilbilimsel bir bakış açısıyla ve kültürel göstergeler aracılığıyla zenginleştirerek, grafik dilin mekânsal ve toplumsal işlevini ortaya koymaktadır. Park ve çevresi fotoğraf çektirme, bekleme, buluşma gibi gündelik hayat pratiklerinin odağı olarak, kolektif hafızanın deneyimsel katmanlarını sürekli yeniden üretir. Aynı zamanda bir yönlendirme ve buluşma noktası işlevi üstlenerek, kamusal alanın görsel ve hareketli akışına işaret eden yarı-resmî bir kent simgesi hâline gelmektedir (Jäger, 2023).



Görsel 3. *Bremen Bürgerpark, "#MOIN ve #AHOI", Enstalasyon Görüntüsü, Bremen.Yazarın Arşivinden, 2024.*

Sonuç olarak, söz konusu saha deneyimleri, kamusal alandaki enstalasyon stratejilerinin okunabilir bir iletişim aracı olmanın yanı sıra, mekânın ölçeğini dönüştüren, belleğini güncelleyen, kentliyle etkileşime geçen ve kültürel bellek üzerinden göndermeler yapan bir yaklaşım olduğunu ortaya koymaktadır. Yerinde gözlem ve görsel dokümantasyon yöntemleriyle gerçekleştirdiğim bu incelemeler, grafik tasarım, tipografi ve enstalasyonun hem bireysel hatıraları tetikleyen hem de kamusal yön bulma pratiklerini biçimlendiren çift yönlü belleksel rolünü somut biçimde ortaya koyar.

EPİLOG

Bu çalışma, grafik tasarımın tipografi, enstalasyon ve kamusal mekânla kurduğu çok katmanlı ilişkiyi, saha araştırmalarına dayalı incelemeler, gözlemler ve eleştirel bir kuramsal çerçeveyle inceleyerek, görsel iletişimin kent belleğindeki rolünü görünür kılmaktadır. Mekânın psiko-coğrafi katmanlarını, tipografinin belleği taşıyan görsel ritmini ve enstalasyonun deneyimsel potansiyelini birlikte düşünmek, çağdaş grafik tasarımın yalnızca estetik değil, aynı zamanda mekânsal ve toplumsal bir pratik olduğunu ortaya koyar.

Kentler, tipografik izler, geçici ya da kalıcı enstalasyonlar aracılığıyla kolektif hafızayı sürekli yeniden üretirken; grafik tasarım bu sürecin hem dili hem de görsel hafızası olarak işlev görür. Her yazı, her kelime, her harf, her yüzey ve her mekân, görsel bir anlatıya dönüşerek geleceğe aktarılacak yeni hafıza katmanlarını oluşturur.

KAYNAKÇA

Bachelard, G. (2017), *Mekânın Poetikası*, (çev. A. Tümertekin), İstanbul: İthaki Yayınları.

Halbwachs, M. (2023), *Kolektif Bellek,* (çev. Z. Karagöz), İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

Halbwachs, M. (2022), *Hafızanın Toplumsal Çerçeveleri*, (çev. B. Uçar), Heretik Basın Yayın.

Heartney, E. (2005). City Art: New York Percent for Art Program. New York: Merrell Publishers.

Heller, S., Ilić, M. (2013), Lettering Large: Art and Design of Monumental Typography. China: The Monacelli Press.

Jäger, A. (2023), "Bremer Schnack:" Do You Speak the Bremen Dialect Yet?, Up2date: University of Bremen Online Magazine. https://up2date.uni-bremen.de/en/article/bremer-schnack-do-you-speak-the-bremen-dialect-yet

Lefebvre, H. (2017), *Şehir Hakkı,* (çev. I. Ergüden), Sel Yayıncılık.

Nora, P. (2022), *Hafıza Mekânları,* (çev. M.E. Özcan), Doğu Batı Yayınları.

Puxhe, G. (2023), Spatial Graphics: Navigating the Fusion of Graphics and Spatial Design, Medium. https://gerardpuxhe.medium.com/spatial-graphics-navigating-the-fusion-of-graphics-and-spatial-design-73b25c5a8dfb

Puxhe, G. (2023b), Unraveling the Complexity: The Interwoven Threads of Spatial Design Disciplines, Medium. https://gerardpuxhe.medium.com/unraveling-the-complexity-the-interwoven-threads-of-spatial-design-disciplines-5c74811a46e0

Stavrides, S. (2019), Müşterek Mekân: Müşterekler Olarak Şehir, (çev. C. Saraçoğlu), İstanbul: Sel Yayıncılık.

GRAFİK TASARIMDA ALGORİTMİK YAKLAŞIMLAR

Ayşegül Sezer[1]

ÖZET

20.yüzyılın sonlarında yaşamı şekillendirmeye başlayan teknoloji ve bilgisayar bilimleri, insanoğlunun sanat ve tasarımı teknoloji ile birleştirerek dijital alanda çalışmalar üretmesini sağlamıştır. Sanat ve tasarımın farklı disiplinleri teknolojiyi de uğraşlarında bir ifade dili olarak kullanmış ve bu durum bu alanlarda bir dönüşümü de beraberinde getirmiştir.

Algoritma kavramı bir amacın gerçekleştirilmesi adına atılan adımların ifadesi olarak belirli adımlara odaklanmayı gerektirmektedir. Sanat ve tasarımda da görsel ögelerin oluşturulmasında kodlama, üretken sistemler, matematiksel kurallar ve yapay zekâ gibi teknolojiler algoritmik tabanlı çalışmaların oluşturulmasını sağlamaktadır. Tasarımcısına farklı çeşitlilikte çalışma üretimi, tekrarlayan işlerin otomatikleştirilmesi ve yaratıcılığın genişletilmesi gibi fırsatlar sunan algoritmik tasarım, grafik tasarım alanında da afiş tasarımı, yazı karakteri tasarımı, logo üretimleri, animasyon ve infografik tasarımlarında kullanılmaktadır. Çalışmada öncelikle literatür tarama yöntemiyle elde edilen algoritma kavramı üzerinde durularak algoritmanın sanatta, tasarımda ve grafik tasarımda ifade olarak kullanıldığı yapısına odaklanılmaktadır. Bununla birlikte grafik tasarımın farklı çalışma alanlarında algoritma temelli soyut ve somut grafik üretimler ortaya koyan tasarımcılar ve çalışmaları analiz edilerek, tasarımcının bir ifade dili olarak algoritmayı nasıl kullandığını değerlendirmek amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Grafik tasarım, Tasarım, Algoritma, Üretken tasarım, Algoritmik tasarım.

[1] Dr.Öğr.Üyesi, Ordu Üniversitesi, Grafik Anasanat Dalı, aysegulsezer@odu.edu.tr, Orcid: 0000-0002-2117-7820

ALGORITHMIC APPROACHES TO GRAPHIC DESIGN

Aysegul Sezer[2]

ABSTRACT

Technology and computer science, which began shaping life in the late 20th century, enabled humanity to combine art and design with technology to produce works in the digital realm. Various disciplines of art and design have also used technology as a language of expression in their endeavors, and this has brought about a transformation in these fields.

The concept of an algorithm requires focusing on specific steps as an expression of the steps taken to achieve a goal. In art and design, technologies such as coding, generative systems, mathematical rules, and artificial intelligence enable the creation of algorithmic-based works in the creation of visual elements. Algorithmic design, which offers designers opportunities to produce a diverse range of work, automate repetitive tasks, and expand creativity, is also used in graphic design in poster design, typeface design, logo creation, animation, and infographic designs. This study primarily focuses on the concept of algorithm, derived through a literature review, and focuses on the structure of algorithms used as expressions in design and graphic design. In addition, it is aimed to evaluate how the designer uses the algorithm as a language of expression by analyzing the designers and their works that produce algorithm-based abstract graphic productions in different fields of graphic design in detail.

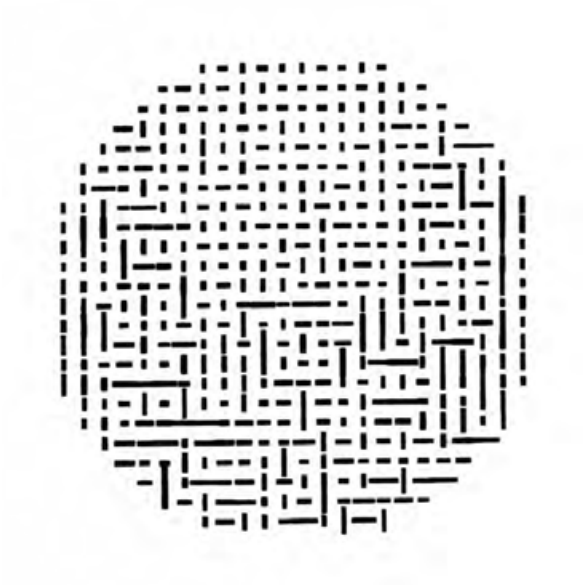
Keywords: Graphic design, Design, Algorithm, Generative design, Algorithmic design.

[2] Asst. Prof. Dr., Ordu University, Department of Graphic Design, aysegulsezer@odu.edu.tr, Orcid: 0000-0002-2117-7820

GİRİŞ

Teknoloji ve iletişim alanlarında kullanılan gelişmiş araçlar, sanat ve tasarım alanlarında değişim ve gelişimin yaşanmasında önemli rol oynamaktadır. Teknoloji ve iletişim, sanat ve tasarımın gelişiminde yer almakta ve sanat ve tasarımda yeni ifade araçları olarak kullanılmaktadır. Bu değişimler, sanatçı ve tasarımcılara eserlerini üretme ve çalışma yöntemlerini geliştirme adına katkı sunmaktadır. Bunun sonucunda bilim, teknoloji, sanat, tasarım ve matematik alanlarında bir birleşim söz konusu olmakta ve bu durum farklı alanların iş birliği sonucunda etkileşimli çalışmaların ortaya konulmasını sağlamaktadır.

1960'lı yıllardan itibaren sanat eserlerinin oluşturulmasında bilgisayarların kullanılması, algoritma yaklaşımı ile sanat eseri üretme noktasında ilklerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu dönemde bilgisayarlara ulaşım noktasında bilim adamları sanatçılara göre daha kolay erişebildiği için bazı bilim adamları sanatçıların rolünü üstlenerek çalışmalar ortaya koymuştur (Noll, 1970, s. 14). Bilgisayarlar, karmaşık olan süreçlerin yönetimi noktasında kolaylık sağlayan yöntemler geliştirerek bilim insanlarının sanatsal çalışmalar oluşturmasını sağlamıştır. Bilgisayarın gelişimi, dünyada farklı bakış açılarının gelişmesini sağlamıştır. 1990'lı yıllar, daha uygun fiyatlı, erişilebilir donanım ve yazılımların geliştirilmesi sonucunda küresel bağlantıların kurulması ve bilgi alışverişinin hızlanması adına önemli bir dönemi kapsamaktadır (Paul, 2008, s. 7). 2000 ve sonrası yıllarda bilgisayar ve yazılım teknolojisinin sunmuş olduğu ileri düzey araçlar, internetin gelişimi sanatçıların çalışmalarını yapay zekâ ve algoritma gibi kavramlara bağlı olarak oluşturmalarını mümkün kılmıştır. Kullanılan yeni araçların benimsenmesi ile insanlar yeni alanlara yönlenmiştir. Bununla birlikte bu durum, aynı zamanda bir belirsizlik meydana getirirken, sanatçılar için hayal gücü ve kurgularını ortaya koydukları bir paylaşım alanı haline gelmiştir (Avcı Tuğal, 2018, s. 13). Bunun sonucu olarak sanatçı ve tasarımcıların evrilen bu yeni ifade dili, insanoğlunun dünyayı anlamlandırma ve düşünme biçimlerinin değişimine de olanak sağlamıştır. Bu durum bir açıdan sanatçının üretirken kullandığı malzeme ve araçların değişimini gündeme getirirken diğer taraftan sanatçının kendisinin de teknik detaylara dayalı bilgilenmeye dair dönüşümünü meydana getirmektedir. Bilgisayar sanatının estetiğine dair araştırmalar yapan Michael Noll, bilgisayarı yaratıcı bir ortam olarak adlandırmakta ve sanatçıyı da bilgisayar teknolojileri konusunda araştıran ve programlama konusunda yetkin olan kişi olarak ifade etmektedir (Noll, 1970, s. 11). 1962 yılında Bell Laboratuvarı'nda yürütmüş olduğu çalışmalar ile bilgisayar sanatı olarak adlandırılan örnekler ortaya koymuştur (Görsel 1). Tüm bu gelişmeler, sanatçı ve tasarımcıya bilgisayar ve teknolojiye dair teknik konularda da yetkin olma misyonunu yüklemektedir.



Görsel 1: *Michael Noll, ‘’Computer Composition with Lines’’, 1964.*

(Kaynak: https://www.rightclicksave.com/article/the-interview-a-michael-noll Erişim Tarihi: 02.10.2025)

Sanat ve tasarım alanlarının teknoloji ve bilim ile olan bu ilişkisi, ortaya çıkan sanat ve tasarım ürünlerinde görülmektedir. Tüm dönüşüm ve yeni üretim süreçlerinin sonunda algoritmik sanat çalışmaları ile sanatçının yaratıcı sürecinde kendisine alternatifler sunan bir araç olarak yer almaktadır. Sanatta ve tasarımda algoritmik yaklaşım biçimi, farklı düşünme biçimlerinin bilgisayar matematiğine bağlı farklı araçlar ile disiplinlerarası çalışmalar ortaya konmasını mümkün kılmaktadır.

Algoritma Kavramı ve Sanat

Bilgisayar bilimlerinde, belirli bir alanda yazılan talimatlar toplamı olarak tanımlanan algoritma kavramı, kendisine verilen bir görevi yerine getirmek veya problemi çözmek için oluşturulan yol olarak da tanımlanabilmektedir. Her durumda çalışabilme özelliğine sahip algoritmalar, bir dizi talimat kümesi ile oluşmaktadır. İnsanoğlunun günlük hayatta kullandığı gerek dijital gerekse de dijital olmayan pek çok araç, bir dizi algoritmalardan meydana gelmektedir. Filozof Danniel Dennett (1995:50) algoritmaların mantıksal yapısı, bilinçli bir değerlendirme olmadan oluşan basit hali ve yapılması gerekeni yapan bir yapıya sahip olması şeklinde üç özelliğinden bahsetmektedir. Müzik alanında tempo, ritm ve armoni gibi kavramlarda, resim ve mimarlık alanlarında simetri, oran ve altın oran gibi kavramlarında bir algoritmasından söz edilebilmektedir. Andrew Richordson (2016:112)’a göre, botanik ve biyoloji alanında çalışan çağdaş bilim insanlarının tasvirleri birçok dijital sanatçı ve tasarımcının çalışmalarına ilham vermiş ve görsel bilgi kaynağı olarak kullanımını sağlamıştır. Hollanda’lı ressam ve grafik sanatçısı Escher, başlangıç olarak perspektif ve optik yanılsama alanında çalışmalar ortaya

koymuş ve devamında algoritmalara dayandırdığı figüratif komposizyonlar oluşturmuştur. 1937 yılında oluşturduğu Metamorphosis I isimli çalışmasında (Görsel 2), küçük Atrani kasabasının katı geometrik desenler aracılığıyla bir figüre dönüşümünü algoritmik bir dil ile kullanmış olduğu ahşap baskı tekniğinde anlatmaktadır. Sanat ve tasarımın farklı alanlarında algoritmalar, sanatçı ve tasarımcılara seçenek sunmakta ve alternatif ifade araçları oluşturmasını sağlamaktadır.



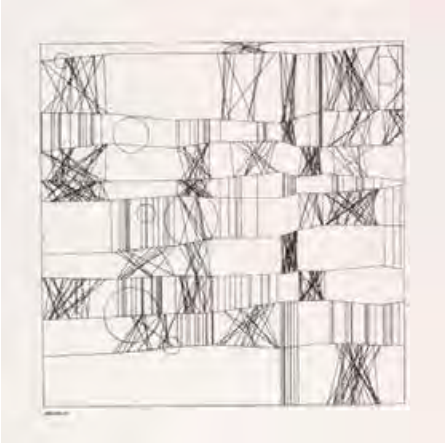
Görsel 2: *M.S.Escher, 'Metamorphosis I', Woodcut,1937.*

(Kaynak: https://escherinhetpaleis.nl/en/about-escher/escher-today/atrani Erişim Tarihi:02.10.2025)

Bilgisayar sanatı ve üretken sanat alanlarında araştırmalar yapan Philip Galanter, Generative Art Theory isimli makalesinde algoritma kelimesinin köklerini İslâm dünyasına dayandırmaktadır (Galanter, 2016, s. 10). Matematik, gök bilim ve algoritma alanlarında araştırmalar yapmış olan İbn Harezm, algoritmanın temelini oluşturarak bu alandaki çalışmaların başlangıcını oluşturmuştur. İbn Harezm'in matematik alanında algoritmik tabanlı çalışmaları, günümüz bilgisayarlarının temelini oluşturmuştur (Simms, 2021). Algoritma sanatta da, algoritmalar kullanılarak eserlerin oluşturulması ile üretilmesini sağlayan bir araç olarak kullanılmaktadır. Fraktal sanat, Matematik Sanatı, Yapay Zekâ Sanatı ve Organik Sanat gibi farklı başlıkları da bünyesinde bulunduran algoritma sanatı yaratıcılık ve sanatsal ifadenin sunumunda yenilikçi yaklaşım biçimlerinin oluşturulmasını sağlamaktadır. Sanatçı eserinin oluşumu için algoritma temelli bir süreç tasarlamakta ve bir bilgisayar sistemi yardımı ile yaratıcı sürecini gerçekleştirmektedir.

1960'lı yıllarda Frieder Nake ve Vera Molnar gibi sanatçılar bilgisayarlar aracılığı ile algoritmik sanat eserleri ortaya koymuştur. Bilgisayar bilimleri ve matematik alanında da çalışmaları olan Frieder Nake, yatayda ve dikeyde yerleştirilmiş çizgisel formlar üzerinden algoritmik desenlerle çalışmalar oluşturmuştur. Nake'in oluşturmuş olduğu 'Paul Klee'ye Saygı'(Görsel 3) isimli çalışması kendi dönemi içerisindeki en içi içe geçmiş algoritmik çalışmalardan bir tanesi olarak adlandırılmaktadır (Avcı Tuğal, 2018, s. 135). Çalışmalarında

Op Art ve kinetik sanatın etkisi görülen bilgisayarı sanatsal bir araç olarak kullanan Vera Molnar ise, doğal formlar ve geometrik düzenler üzerinden algoritmik sanat yapıtları oluşturmaktadır.



Görsel 3: *Frieder Nake, 'Paul Klee'ye Saygı', Digital Work, 1965.*

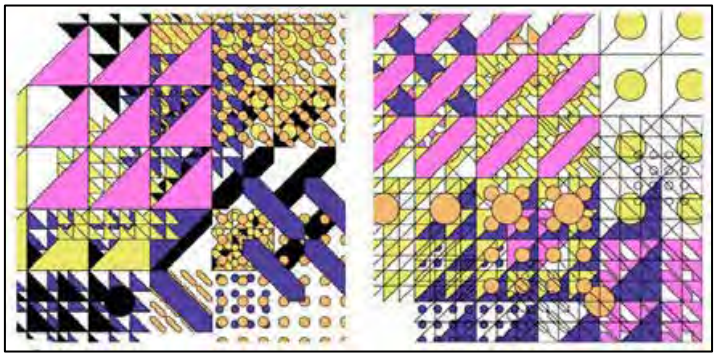
(Kaynak:https://collections.vam.ac.uk/item/O211685/hommage-a-paul-klee-13965-print-nake-frieder/hommage-à-paul-klee-13965-print-nake-frieder/ Erişim Tarihi: 03.10.2025)

Bilgisayar sanatı konusunda araştırmaları olan Herbert Franke, yeni yüzyılda bilgisayarın bir tuval gibi düşünülmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Franke, 1985, s. 105). Algoritmalar, algoritmik sanatın ana birleşenlerindendir. Sanatçı ve tasarımcılar, algoritmik sanat yaklaşımı ile belirli adımları izleyerek bilgisayar bilimi ile ortak çalışmalar ortaya koymaktadır. Bu durum algoritmik yaklaşımın sanatçı ve tasarımcının düşünsel sürecini de etkilemekle birlikte çeşitli ve farklı ürünlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Matematik alanında çalışmaları olan George Nees, günümüzde algoritmik sanat olarak adlandırılan dijital sanatın ilk çalışmalarını oluşturmuştur (Avcı Tuğal, 2018, s. 131). Bu gelişmeler ışığında bilgisayar sanatının ilk sergisi 'Generative Computergraphik' adı ile Stutgart'ta düzenlenmiştir. Son yıllarda dijital sanat çalışmaları altında sanatçılar, kodlama, yapay zekâ ve ses ve görüntü işleme araçları gibi sistemlerin algoritmalarını kullanarak çalışmalarını oluşturmaktadır. Bugün üretken sanat olarak ifade edilen bilgisayar sanatı, görsel sanatlarda ve müzik alanında belirlenen bir dizi kuralın harekete geçirilmesiyle üretilen ve sanatçının karar verme sürecinde belli bölümleri bilgisayar sisteminin üstlenmesine izin vermesi ile gerçekleştirilmektedir (Boden, 2009, s. 24). Üretken sanat, sanatçılar ve tasarımcılar için sanatsal üretim gerçekleştirebildikleri bir yöntem olarak yer almaktadır. Bu yöntem kapsamında sanatçı ve tasarımcılar, animasyon, yazılım, sayılar, sanal grafik şekiller ve ifadeleri çalışmalarında kullanmaktadır.

Algoritma ve Grafik Tasarım

Teknolojinin ve iletişim araçlarının gelişmesi, günlük hayatta pek çok şeyi dönüştürdüğü gibi grafik tasarımcıların çalışma biçimlerinin ve iş üretme süreçlerinin de değişime uğramasına neden olmuştur. Yaşam standardının yükselmesine sebep olan ekonomik değişimler, grafik tasarımcıların hedef kitlelerinde de tercihleri ve seçimleri noktasında değişimlerin meydana gelmesine ortam hazırlamıştır. Gelinen bu noktada grafik tasarımcı tasarım yeteneğine sahip olmanın yanı sıra aynı zamanda içerisinde bulunduğu dönemin teknolojik şartlarına hâkim olma beklentisi içerisindedir. Steven Heller ve Dawid Womack (2008:12), bu durumun tasarımcıları bir sanatçı olmaktan çok teknoloji uzmanı olmakla ilgilenir hâle getirdiğini ve teknoloji ve sanatı bir araya getiren projeler üretmeye yönlendirdiğine işaret etmektedir. Yapay zekâ programları ya da kod programları ile oluşturulan algoritmik yaklaşım biçimi grafik tasarımcılar tarafından da son zamanlarda bir ifade dili olarak kullanılmaktadır. Algoritmalar ve hesaplar ile çalışmak tasarımcının fikir üretme aşamasından, eskiz oluşturma, seçme ve üretme gibi çalışmanın farklı aşamalarını da etkilemektedir. Tasarımcıların teknolojiyi iyi kullanması onların yeni tasarım ekollerine doğru adımlar atmasına ve ideal ifade biçimlerini geliştirmelerine yardımcı olabilmektedir (Zhang & Funk, 2021, s. 1). Bunun yanı sıra hesaplamalı ve algoritmik yaklaşımda bir ifade dili kullanmak tasarımcının fikirlerini ortamdan farklı olarak bağımsız bir şekilde sunmasını da sağlayabilmektedir.

Grafik tasarımda algoritmik ifade dili, belirli kurallar dahilinde, matematiksel formüller ve algoritmalar kullanarak görsel içerik oluşturmaktır. Bu dilin oluşturulmasında tasarımcılar, çeşitli yazılım ve kodlama araçları kullanmaktadır. Tasarımcının oluşturmak istediği görsel içeriklere göre bu araçlarda çeşitlenebilmektedir.



Görsel 4: *Saskia Freeke, Sketch, Digital Work, 2015.*

(Kaynak: https://wepresent.wetransfer.com/stories/diy-design-tools-for-graphic-designers Erişim Tarihi: 04.10.2025)

Günümüzde grafik tasarımcılar günden güne artan bir şekilde mevcut standart yazılımları kullanmanın yanı sıra kod ve veri kullanarak kendi programlarını oluşturmakta ve tasarımda pragmatik bir yaklaşım biçimi benimsemektedir (Shim, 2020, s. 3). Processing, p5.js, Open Frameworks ve Cinder gibi görüntü ve ses işleme özelliklerine sahip programlar, algoritmik ifade dili oluşturmak için kullanılmaktadır. Çalışmalarını Processing programını kullanarak kodlar ile oluşturan tasarımcı Saskia Freeke, çalışmasında (Görsel 3) kullanmış olduğu ızgaralar ve renkleri kodlar üzerinden oluşturmaktadır. Geometri, yapı ve oyun odaklı projelerinde, günlük olarak oluşturduğu üretken desenlerle animasyonu birleştirmektedir. Kullanıcılarına eğlenceli bir şekilde makine ile etkileşimi ve keşfi mümkün kılan çalışmalar ortaya koyan Freeke, aynı zamanda teknolojiyi farklı bir açıdan etkileşimli grafik uygulamalarla yansıtmaya çalışmaktadır. Etkileşimli uygulamalar ve dijital enstalasyonlar üzerinden arayüzlerin kullanıcı ile kurduğu iletişime odaklanmaktadır. Grafik tasarımın tipografi tarafında çalışmalar üreten Kyuha Shim, MIT (Massachutes Intitue of Technology) 'nin SENSEable City Laboratuvarında ekibiyle veri görselleştirme üzerine çalışmaları parametrik tasarım dilini kullanarak çalışmalar ortaya koymaktadır. Çağdaş grafik tasarım uygulamalarında hesaplamalı sistemlerin kullanımına odaklanmaktadır. Sistematik bir ortamda şekilleri ve ilişkilerini koşullu ifadelerle ölçülebilir parametreler ile gerçekleştirmektedir. Tasarım sürecinde hesaplamalı düşünme yöntemini kullanarak görsel iletişim ve üretken tipografik sistemleri temellendirdiği çalışmalara odaklanmaktadır. Bunun yanı sıra üzerinde çalıştığı veriyi estetik ve işlevsel bir düzene dönüştürerek içerik ile biçim arasında ilişki kurulan çalışmaların oluşmasını sağlamaktadır.

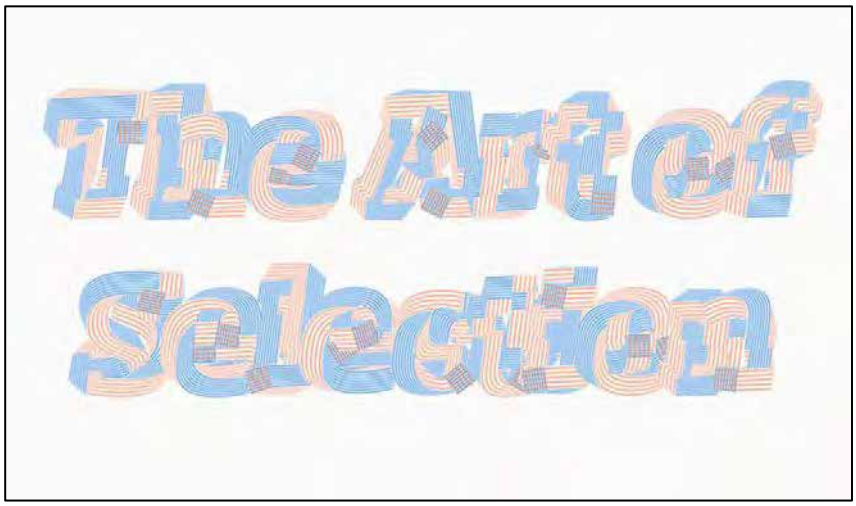


Görsel 5: *Kyuha Shimm, ''Emorging Erosion',Digital Work, 2015.*

(Kaynak: https://dialog-asia.com/artists/kyuha-shim Erişim Tarihi: 04.10.2025)

Emorging Erosion isimli çalışmasında (Görsel 4), emoji kavramı temelinde dijital iletişim ve algının dönüşümünü ele almaktadır. The Art of Selection isimli çalışmasını (Görsel 5) ise, 2016

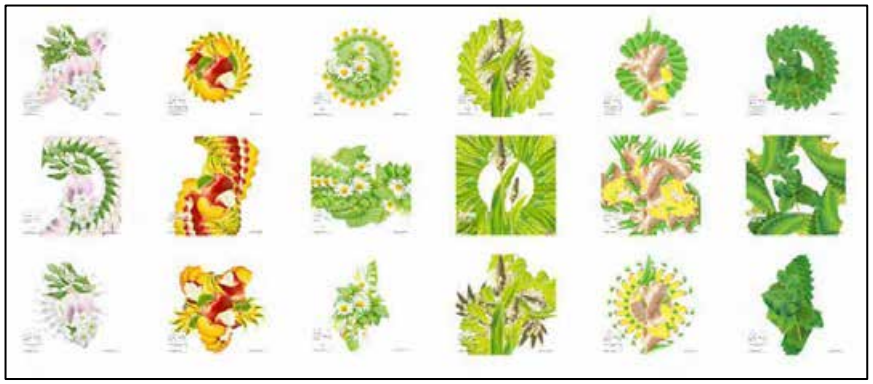
yılında Cooper Hewitt Ulusal Tasarım Trienali için hazırlamış ve algoritmik tipografi üretimini seçim kavramı ile ele almıştır. Bununla birlikte projede tipografinin algoritmik yaklaşımında fırça, grid ve farklı çizgi kullanımı gibi özellikleri bir araya getirmiştir.



Görsel 6: *Kyuha Shimm, ‘’The Art of Selection’,Digital Work, 2016.*

(Kaynak: https://www.artsy.net/artwork/kyuha-shim-iteration-from-grid-brush-the-art-of-selection-typeface-generator Erişim Tarihi:01.10.2025)

Tasarımcı Patrik Hübner, görsel kimlik, marka ve logo tasarımını kod ve algoritma tabanlı bir dil ile (Görsel 6) ele alarak markalara sabit logolar yerine değişebilen ve algoritmalarla farklı görsel anlatılar oluşan sistemler üretmektedir. Üretken tasarım tekniklerini uygulayarak farklı ölçeklerde ve çeşitte kurumsal kimlik ve görsel sistemler oluşturmaktadır. Algoritmik sistemleri kullanarak oluşturduğu ambalaj tasarımlarında da (Görsel 7) doğal ve canlı dokulardan ilham aldığı bir dil kullandığı görülmektedir.



Görsel 7: *Kyuha Shimm,‘’DM dinamik logosu için oluşturulan kodlar ve görselleri’,Digital Work, 2016.*

(Kaynak: https://www.patrik-huebner.com/generative-design/mivolis-artifeel-dynamic-scalable-brand-design/ Erişim Tarihi: 01.10.2025)



Görsel 8: *Kyuha Shimm, ''DM firması için çay ambalajları, Digital Work, 2016.*

(Kaynak: https://www.patrik-huebner.com/generative-design/mivolis-artifeel-dynamic-scalable-brand-design/ Erişim Tarihi: 01.10.2025)

SONUÇ

Teknoloji ve bilgisayar bilimlerinde meydana gelen dönüşüm insanoğlunun yaşam koşullarını değiştirirken aynı zamanda dünyayı algılama biçimini de değiştirmiştir. Kullanılan iletişim araçlarında meydana gelen değişimler ve ilerlemeler, bireylerin farklı ortamlarda karşılaştıkları etkileşimli ve dinamik içeriklerin yapısında meydana gelen değişimlere sebep olmuştur. Bu durumun devamında tüm bu gelişmelere paralel olarak görsel anlatı ortamları da değişmiş ve sanat ve tasarım dünyasında yapay zeka, algoritma ve gerçeklik teknolojileri gibi alanlara yönelmenin önemi de artmıştır.

Bu değişimde bilim adamları ve sanatçılar önemli bir role sahiptir. Bilim adamlarının özellikle bilgisayar ve matematik alanlarındaki çalışmalarının bir sonucu olarak algoritma kavramını sanatta dışa vurum aracı olarak kullanmaları, aynı zamanda algoritma kavramının sanatsal ifade aracı olmasını da sağlamıştır. Algoritmik sanat, farklı disiplinlerde sanatçının otonom sistemler ile ilişkisi sonrasında ortaya çıkardığı çalışmalar olarak ifade edilmektedir. Sanatçı ya da tasarımcı çalışmasının bir kısmında kontrolü otonom sitemlere devretmekte ve çalışmasını sistemin gerekli şartları ve olasılıkları dahilinde belirli bir düzende sıralı olarak gerçekleştirmesini sağlamaktadır.

Grafik tasarımda algoritmik yaklaşım biçimi, tasarımcıyı hesaplar ve olasılıklar ile çalışmaya yönlendirmektedir. Grafik tasarımcıya eşsiz ve benzersiz kompozisyonlar oluşturabilme fırsatı sağlamasının yanı sıra aynı zamanda iş sürecinde ve eskiz sürecinde çeşitli varyasyonlar oluşturabileceği çalışma biçimine sahip olmasını mümkün kılmaktadır. Algoritmik tasarım

yaklaşımı, tasarımcıların sanatsal yetenekleri ile algoritma ve kodlamaya dair bilgilerinin etkileşiminde çalışmalar ortaya çıkarmalarını sağlarken aynı zamanda daha kısa sürede varyasyonları olan çalışmalar üretmesine olanak sağlamaktadır.

Yeni bir anlatı oluşumunu mümkün kılan yapay zekâ, algoritma ve otonom sistemlerin kullanımı, bireylerin yaşam alanlarını ve bunun beraberinde algılarını da değiştirmektedir. Bu anlamda oluşturulan çalışmalar, yeni bir anlatı dilini oluşturmayı mecbur kılmakta ve sanatçı ve tasarımcılara dönemin teknolojik ve bilgisayara dayalı gelişmelerine paralel olarak kendilerini geliştirme noktasında bir rol biçmektedir. Dünyada teknolojik gelişmeler bağlı olarak gelişen bu algoritmik grafik dilin, bireyin dünyayı algılama biçimini de değiştirdiği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Avcı Tuğal, S. (2018). *Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat* . İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Boden, M. A. (2009). What is generative art? *Digital Creativity, 20(1–2)*, 21–46.

Dennett, D. (1990). Memes and exploitation of imagination. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 127-135.

Franke, H. (1985). The New Visual Language:The Influence of Computer Graphics on Art and Society. *MIT Press*, 105-107.

Galanter, P. (2016). Generative Art Theory. C. Paul içinde, *A Companion to Digital Art* (s. 146-180). United States of America: John Wiley & Sons, Inc.

Heller, S., & Womack, D. (2008). *Becoming a Digital Designer*. Canada: John Wiley&Sons.

Noll, M. (1970). Art Ex Machina. *IEEE Student Journal*, 10-14.

Paul, C. (2008). *Digital Art.* Singapore: Thames&Hudson.

Richordson, A. (2016). *Data Driven Graphic Design / Creative Coding for Visual Communication.* Bloomsbury Publishing.

Shim, K. (2020). Computational Approach to Graphic Design. *Th International Journal of Visual Design*, 1-10.

Simms, C. (2021, December 2). *Muḥammad ibn Mūsā al-Khwārizmī.* New Scientist: https://www.newscientist.com/people/muhammad-ibn-musa-al-khwarizmi/ adresinden alındı

Zhang, Y., & Funk, M. (2021). *Coding Art The Four Steps to Creative Programming with the Processing Language.* Eidhoven The Netherlands: APress.

GRAFİK TASARIMI VE SOSYAL SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK: 1984 LOS ANGELES OLİMPİYAT OYUNLARI GÖRSEL TASARIMLARI

Mediha Esmeray[1]

ÖZET

Sürdürülebilirlik, ekolojik ve ekonomik olmasının yanı sıra sosyal manada da grafik tasarımının süregelen bir sorunudur. Sürdürülebilirliğin bileşenleri, ağırlıklı olarak ekolojik ve ekonomik açıdan devamlılığı sağlamak gibi görünse de sosyal olarak da sürdürülebilir bir dünya inşa edebilmek önemli bir kriterdir. Sosyal sürdürülebilirlik, kalkınmanın bir bütünü olarak topluma fayda sağlamayı amaçlar ve bu anlamda grafik tasarımı ile devamlı bir ilişki içerisindedir. Sürdürülebilir tasarım, özellikle son zamanlarda bir tercih değil, gereklilik haline gelmiştir. Bütün tasarım uygulama alanlarında olduğu gibi, mega spor olayı olan olimpiyat oyunları organizasyonları da sürdürülebilir tasarımın uygulanabilirliğine olanak tanımaktadır. Bu anlamda, maliyetli ve karmaşık bir süreci kapsayan bu organizasyonların, sürdürülebilir tasarım anlayışı ile gerçekleştirilmesi, ekolojik, ekonomik ve sosyal açıdan duyarlı bir sürece dönüşmesini sağlamaktadır. Sosyal anlamda sürdürülebilirlik, ekolojik ve ekonomik kriterlere göre daha nadir ele alınan bir konudur. Fakat sosyal anlamda sürdürülebilir olma, tasarımın oluşumu ve etkisi anlamında da önemsenmesi gereken bir durumdur. Bu bağlamda çalışmanın amacı, grafik tasarımı ve sosyal sürdürülebilirlik kavramı ilişkisini, sürdürülebilir tasarım anlayışının belirgin bir örneği kabul edilen 1984 Los Angeles olimpiyat oyunları görsel tasarımları üzerinden ele almaktadır. Kaynak araştırması neticesinde sosyal sürdürülebilirliğin hem genel anlamda hem de sürdürülebilir tasarım bağlamında nadir ele alınan bir kavram olduğu görülmektedir. Bu anlamda, çalışmanın alana katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu çalışmada, doküman analizi yöntemi izlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarımı, Sosyal Sürdürülebilirlik, Olimpiyat Oyunları, Görsel Tasarım, Deborah Sussman.

[1] Araştırma Görevlisi, Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, Mimarlık, Tasarım ve Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Anasanat Dalı, medihaesmeray@gmail.com, 0000-0002-9035-9468.

GRAPHIC DESIGN AND SOCIAL SUSTAINABLE: 1984 LOS ANGELES OLYMPIC GAMES VISUAL DESIGNS

Mediha Esmeray[2]

ABSTRACT

Sustainability is an ongoing issue for graphic design, not only in ecological and economic terms but also in social terms. While the components of sustainability appear to primarily focus on ensuring ecological and economic sustainability, building a socially sustainable world is also an important criterion. Social sustainability aims to benefit society as a whole and, in this sense, is in constant relationship with graphic design. Sustainable design has recently become not a choice but a necessity. As in all areas of design practice, the organization of the Olympic Games, a mega-sporting event, facilitates the application of sustainable design. In this sense, implementing these events, which involve costly and complex processes, with a sustainable design approach ensures their transformation into ecologically, economically, and socially sensitive processes. Social sustainability is a topic less frequently addressed than ecological and economic criteria. However, social sustainability is also a matter of importance in terms of the formation and impact of design. In this context, the aim of this study is to examine the relationship between graphic design and social sustainability through the visual designs of the 1984 Los Angeles Olympic Games, which are considered a prominent example of sustainable design. The literature review reveals that social sustainability is a rarely addressed concept, both in general and in the context of sustainable design. In this sense, it is believed that this study can contribute to the field. This study employs a document analysis method.

Keywords: Graphic Design, Social Sustainable, Olympic Games, Visual Design, Deborah Sussman.

[2] Research Assistant, Osmaniye Korkut Ata University, Faculty of Architecture, Design and Fine Arts, Department of Graphic Design, medihaesmeray@gmail.com, 0000-0002-9035-9468.

GİRİŞ

Grafik tasarımı, yalnızca estetik kaygılarla şekillenen bir yaratım süreci değil, aynı zamanda toplumsal değerleri yansıtan, kimlik oluşturan ve bu bağlamda da toplumsal bilinci güçlendirmeyi amaçlayan bir iletişim aracı olarak tanımlanabilir. Bir iletişim aracı olarak grafik tasarımı ürünleri, gündelik yaşamın hemen hemen her yerinde karşılaşılabilen, gereksinimlere yönelik ögelerdir. Bu gereksinimler karşılanırken, bütün tasarım disiplinlerinde olduğu gibi grafik tasarımında da önemsenmesi gereken, hatta artık günümüz şartlarında kaçınılmaz bir kriter, sürdürülebilir tasarım anlayışıdır. Bir kavram olarak sürdürülebilirlik, mevcut olanı kullanırken, sonraki nesillere de kullanım şansı sağlamak, yani ekolojik, ekonomik ve sosyal açılardan devamlılığın sağlanabilmesi olarak tanımlanabilir. Sürdürülebilirlik kavramı, sözlüğe dahil edilmesinden bu yana çeşitli anlamlar kazanmıştır. İlk olarak 1987 yılında, Norveç Başbakanı Brundtland başkanlığındaki "Dünya Çevre ve Kalkınma Komisyonu" tarafından, gelecek nesillerin kendi ihtiyaçlarını karşılama olanaklarından ödün vermeden bugünün ihtiyaçlarını karşılayan kalkınma olarak tanımlanmıştır (Brundtland, 1987). Adrienne (2011), sürdürülebilirliğin tasarım alanında yeni bir konu olmadığını, çevresel sürdürülebilirliğin ardındaki fikirlerin, insanların varlıklarını belgelemeye başladığı ilk andan beri mevcut olduğunu belirtmiştir. Fuad-Luke'a (2013), göre grafik tasarımı, çevresel sürdürülebilirlik alanında ancak son yıllarda iz bırakmaya başlamıştır. Ancak, grafik tasarımının bu anlamdaki hızlı gelişimi o kadar dönüştürücü olmuştur ki, toplumsal aktivizmin temel aktörlerinden biri olarak sınıflandırılabileceği görülmüştür. Tasarımın çözüm odaklı yapısı, toplumsal olarak önemsenmesi ve devamlılığı sağlanması gereken birçok durum için daha da önemli hale gelmiştir. Bu bağlamda sürdürülebilir olma durumu, grafik ürünleri daha hassas, duyarlı ve duruma uygun hale getirebilmeyi gerektirmektedir.

Günümüzde çeşitli tasarım disiplinleri için ortak bir problem haline gelen sürdürülebilirlik kavramı, grafik tasarımı ile de yoğun bir ilişki içerisindedir. Sürdürülebilirlik yalnızca ekolojik ya da ekonomik boyutlarıyla değil, aynı zamanda toplumsal düzlemdeki sosyal etkileriyle de değerlendirilmesi gereken çok boyutlu bir kavramdır. Sürdürülebilirlik aynı zamanda sosyal, kültürel ve ekonomik yönleriyle de bütüncül bir çerçevede ele alınması gereken çok katmanlı bir olgudur (Elkington, 1997; Dempsey vd., 2011). Bu bağlamda sosyal sürdürülebilirliğin bireylerin ve toplulukların aidiyet duygusunu kuvvetlendiren, kapsayıcılığını artıran ve ortak kültürel deneyimleri görünür kılan bir yaklaşım olarak önem kazandığı söylenebilir. Grafik tasarımı disiplini ise bu yaklaşımı somutlaştırmaya yardımcı olan güçlü bir araç olarak öne çıkmaktadır.

Mega etkinlikler, özellikle de olimpiyat oyunları, grafik tasarımının sosyal sürdürülebilirlik bağlamında incelenmesine olanak tanıyan özgün bir alan sunmaktadır. Olimpiyatların görsel kimliği yalnızca bir spor organizasyonunu temsil etmekle kalmaz aynı zamanda ev sahibi kentin imajını güçlendirmeyi ve bu bağlamda ulusal kimliği uluslararası boyuta taşıyarak, farklı kültürleri ortak bir görsel dil etrafında bir araya getirmeyi amaçlar. Bu durum, grafik tasarımın toplumsal hafıza ve sosyal bütünleşme süreçlerindeki rolünü görünür kılmaktadır. Toplumsal hafızayı besleyen ve güçlendiren hemen hemen her şey, sosyal sürdürülebilirliğin konusudur. Bu anlamda grafik tasarımı ürünlerinin hatırlatıcı, güçlendirici ve yapılandırıcı olma misyonu, grafik tasarımı ve sosyal sürdürülebilirlik arasında bir ilişki kurulmasına olanak tanımaktadır. Grafik tasarımı ve sosyal sürdürülebilirlik ilişkisini, toplumsal olan her şeyde hissetmek mümkündür. Geniş bir kapsayıcılığı olan sürdürülebilir tasarım kavramı, bu bağlamda daha da özele indirgenerek, öncelikle mega etkinlikler olan olimpiyat oyunları organizasyonları ile ilişkilendirilebilir. Olimpiyat oyunları organizasyonlarının çok çeşitli örnekleri mevcuttur fakat sürdürülebilir tasarımın en etkin ve belirgin örnekleri, 1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları kapsamında gerçekleştirilen organizasyonda görülmektedir.

Bu bağlamda, grafik tasarımı ve sosyal sürdürülebilirlik ilişkisinin belki de en önemli örneklerinden biri, grafik tasarımcısı Deborah Sussman'ın 1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları için oluşturduğu görsel tasarımlardır. Bu çalışmada, bu organizasyonun görsel tasarımları sosyal sürdürülebilirlik bağlamında ele alınacaktır. 1984 Los Angeles Olimpiyatları, modern grafik tasarım anlayışının kent ölçeğinde etkin biçimde uygulandığı; logo, piktogram, maskot ve süpergrafiklerden oluşan kapsamlı görsel kimliğiyle hem tasarım hem de sosyal etki boyutunda dikkat çeken bir örnek teşkil etmektedir. Çalışmanın temel amacı, söz konusu görsel tasarımların sosyal sürdürülebilirlik ile nasıl ilişkilendirilebileceğini ortaya koymak ve grafik tasarımın bu bağlamdaki işlevini tartışmaktır. Çalışmada, doküman analizi yöntemi izlenmiştir.

Kuramsal Çerçeve

Grafik tasarımı, toplumsal iletişim süreçlerinde işlevsel bir araç olarak nitlendirilebilir.

Francara'ya (2004), göre grafik tasarım, yalnızca görsel bir estetik üretim değil, toplumların kültürel değerlerini yansıtan, bireyler arası iletişimi kolaylaştıran ve kolektif belleğin oluşumuna katkı sunan bir disiplindir. Benzer şekilde Hollis (2001); grafik tasarımın tarihsel süreç içerisinde toplumsal değişimlerle doğrudan ilişkilendiğini, özellikle kamusal alandaki uygulamalarıyla geniş kitlelere ulaşarak sosyal etkiler yarattığını vurgulamıştır. Bu sosyal etkilerin devamlılığı noktasında grafik ürünlerin etkinliği önemlidir. Sürdürülebilirlik, çok çeşitli açılardan grafik tasarımı alanı ile ilişkilendirilmiştir. Bu ilişki bağlamında, sıklıkla

ulaşılan sonuç, çevreye duyarlı, devamlılığı mümkün tasarımları teşvik etmenin önemsendiği görülmektedir. Grafik tasarımcıların dünyayı ekonomik olarak ilerletmede ve toplum ile popüler kültürü şekillendirmede önemli bir rol oynadığını söyleyen Benson ve Perullo (2017); oluşturulan tasarımların sonuçlarının halkı önemli sosyal konular hakkında eğitmeye, açık bir bilgi alışverişine olanak tanıyan araçlar oluşturmaya, kuruluşların ve onlar için çalışan kişilerin finansal büyümesini iyileştirmeye ve insanları, diğer insanların hayatlarında fark yaratmaya teşvik etmeye devam ettiğini belirtir.

Son zamanlarda sürdürülebilirlik kavramı sayısız ekolojik ve sosyal fikir, ekonomik faaliyet ve hatta bir yaşam biçimi olarak benimsenmektedir. Kelimenin bu kadar geniş kullanımı belirsizliğe ve kafa karışıklığına yol açabilir fakat tasarım bağlamında sürdürülebilirlik, mevcut olanı korumayı ve devam ettirmeyi (ekolojik), bu devamlılığı ekonomik boyutta da planlamayı (ekonomik) ve toplumsal bellekte de kabul edilebilir (sosyal) olmayı kapsar. Sürdürülebilirlik modellerinin bu üç amaç bağlamında incelemesi, grafik tasarımı ve sürdürülebilirlik ilişkisini daha net açıklayabilmenin ve grafik tasarımcıların sürdürülebilirlikte oynayabileceği rol hakkında daha fazla tartışmanın zeminini hazırlayacaktır.

Sürdürülebilirlik kavramı, yalnızca çevresel boyutlarıyla değil, toplumsal ve kültürel açılardan da ele alınması gereken bütüncül bir olgudur. Elkington'ın (1997), ortaya koyduğu "üçlü bilanço" yaklaşımı, sürdürülebilirliği çevresel, ekonomik ve sosyal boyutların kesişimi olarak tanımlar. Çevreye duyarlı hareket ederek, gelecek nesillere de kullanım imkânı sağlamayı amaçlayan ekolojik sürdürülebilirlik hareketi, grafik ürünlerinin de çevreye zararını en aza indirgeyen şekilde üretilmesi ve bu bağlamda bu hareket destek sağlayabilmesi anlamında grafik tasarımı alanının da sorumluluklarını hatırlatır. Elbette grafik ürünlerinin üretiminde çevreye zararlı olabilecek ihtimalleri göz önünde bulundururken, ekonomik anlamda da sürdürülebilirliği desteklemek önemlidir. Sürdürülebilir tasarım bilincine sahip bütün grafik tasarımcılarının ürünlerini oluştururken, sürdürülebilirlik hareketi genel anlamda benimseyerek davranmaları beklenir. Bu bağlamda ekolojiyi koruyup, ekonomik olanı tercih ederken aynı zamanda sosyal manada da tasarımlar oluşturmak, o tasarımın tam anlamıyla sürdürülebilir olmasına olanak tanır. Sosyal olarak sürdürülebilir olmak, tasarımların ekolojik ve ekonomik boyutu kadar önemsenmesi gereken bir durumdur. Sürdürülebilirlik hareketi kapsamında yapılan araştırmalarda sosyal sürdürülebilirlik kavramına daha az yer verildiği görülmektedir. Sosyal sürdürülebilirliği çevresel sorunlardan ayırma ve hatta sürdürülebilirliğe bütüncül bir yaklaşımı reddetme hamlesi, kavramın bu nedenle neyi gerektirdiği sorusunu gündeme getirmiştir (Davidson, 2010). Örneğin, ekolojik sürdürülebilirliğin belirli normatif yargılarla

örtük olarak ilişkilendirildiğini söyleyen Maloutas, (2003) ve Marcuse (1998), bu anlamda çevresel kaynakların tüketiminin gelecek nesillerin ihtiyaçlarına saygı duyması gerektiği vurgusunun bu denli yaygın olmasının aksine sosyal olarak sürdürülebilir olmanın ise çok az örtük anlam taşıdığını açıklar. Sürdürülebilirlik hareketinin bir bütün olduğu düşünülürse, bu anlamda grafik tasarımı ile ilişkisini sosyal sürdürülebilirlik üzerinden ele almanın, sürdürülebilir tasarım hareketine katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

Davidson'a (2010), göre literatürde sosyal sürdürülebilirlik tartışmaları, çevresel tartışmalardan büyük ölçüde kopuktur. Stren ve Polese (2000), ise sosyal sürdürülebilirlik üzerine kapsamlı bir tartışmada sosyal sürdürülebilirliğin yerini; sivil toplumun evrimiyle uyumlu, kültürel ve sosyal açıdan çeşitli grupların uyumlu bir şekilde bir arada yaşamasına elverişli bir ortamı ve aynı zamanda sosyal entegrasyonu teşvik eden, toplumun tüm kesimleri için yaşam kalitesinde iyileştirmeler sağlayan bir kalkınma veya büyüme olarak ifade ederler. Bu ifade, bakıldığında benzer bir ifadeyle durumu anlatan Yiftachel ve Hedgcock'un (1993), tanımıyla da örtüşmektedir. Sosyal olarak sürdürülebilir olmayı sağlamak, toplumdaki kişilerin etkileşimi, iletişimi ve kültürel gelişimi için uzun vadeli uygulanabilir bir ortam olarak işlev görme yeteneğini içermektedir (Yiftachel ve Hedgcock, 1993).

Sosyal sürdürülebilirlik, topluluklar içinde yaşamı iyileştiren bir durumdur ve bu duruma ulaşabilen topluluklar için de kapsamlı bir süreci ifade eder (McKenzie, 2004). Bu tanımla birlikte sosyal olarak sürdürülebilir olmanın yaşamı iyileştiren bir durum olabileceği ve bu durumun beraberinde neyin oluşturabileceğini gösterebilmesi konusunda rehberlik sunabileceği söylenebilir. Maloutas (2003), sosyal sürdürülebilirlik anlamında normatif içerik eksikliğinden dolayı bu kavramın izole bir şekilde ele alındığında bile çevresel düşünceden etkilenmeye devam ettiğini ileri sürmüştür. Bu anlamda Maloutas, (2003) süregelen sürdürülebilirlik tartışmaları içerisinde bile sosyal sürdürülebilirliğin gerçekleşiyor olmasının kaçınılmaz olduğunu savunmaktadır. Yani sosyal sürdürülebilirlik, güncel sürdürülebilirlik tartışmaları içerisinde kendine yer bulmaktadır. Sürdürülebilirlik hareketi bütünüyle ele alındığında, sosyal hedeflerin de yeniden gündeme getirilmesine olanak tanımaktadır. Toplumun yeniden sosyalleşmesi, toplumsal uyum ve dayanışma içerisinde olması, kapsayıcılık hedeflerine yönelmesi, sosyal sürdürülebilirliğin önemli hedefleri olarak sıralanabilir ve bu anlamda sürdürülebilirlik hareketinin kaçınılmaz ve yadsınamaz bir parçasını oluşturur.

Sosyal sürdürülebilirlik, toplumsal kapsayıcılığın, aidiyet duygusunun ve kültürel çeşitliliğin desteklenmesi olarak tanımlanabilir. Bu yaklaşım, bireylerin yalnızca mekânsal değil, aynı

zamanda sosyal düzeyde de toplulukla bağ kurmalarına imkân sağlar. Sosyal sürdürülebilirlik hareketi, kalıcı ve anlamlı sosyal ilişkiler için bir zemin olarak görülebilir (Yiftacher ve Hedgcock, 1993). Ayrıca sosyal sürdürülebilirlik kavramının normatif içeriği, toplumda yaşayanlar arasında canlılık, dayanışma ve ortak bir yer duygusuyla hareket edebilmesi olarak açıklanabilir (Davidson, 2010). Bu bağlamda sosyal sürdürülebilirlik, kentlerin ve toplumların yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda kültürel ve sosyal açıdan da sürdürülebilir yapılar geliştirmesi anlamına gelmektedir (Dempsey, vd., 2011).

Grafik tasarımı disiplini açısından da sürdürülebilirlik, kapsamlı bir süreci ifade etmelidir. Sürdürülebilir grafik tasarımı, tasarım ürününün dünya üzerindeki etkisini genel anlamda dikkate alır (Esmeray, 2022). Hem ekolojik hem ekonomik hem de sosyal açıdan sürdürülebilir tasarımlar üretmek, sürdürülebilir tasarım kavramının tam karşılığını bulabilmesine olanak tanımaktadır. Sürdürülebilir grafik tasarımı, sosyal sürdürülebilirlik ilkelerini görünür kılan, kent ölçeğinde kimlik oluşturan ve kültürel çeşitliliği yansıtan güçlü bir araç olarak ifade edilebilir. Özellikle kamusal alanlarda kullanılan grafik tasarım ürünleri (yönlendirme sistemleri, reklam panoları, afişler, süpergrafikler, logolar, semboller vb.), toplumun kolektif belleğinde kalıcı izler bırakmayı sağlamaktadır (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Bu anlamda önemli bir örnek oluşturan olimpiyat oyunları, çok çeşitli görsel ürünün kullanıldığı, çok kapsamlı organizasyonlardır.

Olimpiyat oyunları, her ülkeden binlerce sporcunun katıldığı, dünya üzerinde yapılan, en etkili ve gösterişli spor organizasyonlarıdır. Görsel tanıtım ve şovların da katkısı ile büyük bir görsel şölene dönüşen olimpiyat oyunları, ev sahibi ülkenin dünya üzerindeki diğer ülkelerle kültürel iletişim kurmalarını sağlarlar (Esmeray, 2019). Olimpiyat oyunları kapsamında gerçekleştirilen mega etkinlikler, grafik tasarımın sosyal sürdürülebilirlik ile kesiştiği en belirgin alanlardan biridir. Mega etkinlikler, yalnızca sportif ya da kültürel organizasyonlar değil aynı zamanda toplumsal birlikteliği teşvik eden, kent imajını dönüştüren ve küresel ölçekte görünürlük sağlayan sosyal fenomenler olarak tanımlanabilir. Olimpiyat Oyunları'nın görsel kimliği, kentlerin yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda kültürel ve sosyal sürdürülebilirliğine de katkıda bulunur. Olimpiyat kentlerinin, görsel kimlik tasarımları sayesinde uluslararası ölçekte tanınırlık kazandığını ve toplumun kolektif belleğinde uzun vadeli bir etki bıraktığı söylenebilir.

Dolayısıyla grafik tasarımın sosyal sürdürülebilirlik bağlamındaki işlevi, yalnızca görsel bir kimlik oluşturmakla sınırlı değildir. Grafik tasarımı, kültürel değerlerin görünür kılınması, toplumsal aidiyetin pekiştirilmesi ve farklı toplulukların ortak bir görsel dil etrafında

birleşmesini sağlaması bakımından sosyal sürdürülebilirliğin etkin bir aracı olarak ifade edilebilir. Olimpiyat oyunları organizasyonları için oluşturulan tasarımlar; amblemler ve logolar, maskotlar, yönlendirme ve bilgilendirme tasarımları, piktogramlar, afişler, biletler, madalyalar, oyuncaklar, pullar, biletler vb. gibi çok çeşitli ürünler olarak sıralanabilir (Esmeray, 2022).

Genele bakıldığında olimpiyat oyunları organizasyonları benzer etkinlikler gibi görünse de amacı ve içeriği bakımından bazı organizasyonlar diğerlerinden ayrılır. 1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları organizasyonları da bu kapsamda incelenebilir.

1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları Grafik Tasarımı ve Sosyal Sürdürülebilirlik İlişkisi

1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları, grafik tasarımcısı Deborah Sussman ve ekibinin görsel tasarım planlaması ile oluşturulmuş, kapsamlı ve titiz bir sürecin önemli örneğidir. Deborah Sussmann, 1984 Olimpiyatları'nın görünümünü cesur, parlak ve renkli bir çevre tasarımı hissi ile tamamlayarak, Los Angeles kenti için hem modern hem de postmodern formda bir imaj yaratmayı amaçlamıştır (Alderson, 2013). Bu oyunlar, olimpiyat tarihinde özel bir kuruluş tarafından finanse edilen ilk olimpiyat organizasyonu olma anlamında da farklılık yaratmıştır. Tasarımcı Sussman ve ekibinin izleyici üzerinde etkili olabilecek bir görsel tasarım yaratabilmesi, kısıtlama olmadan gerçekleştirme imkânı elde etmesiyle mümkün olmuştur. Bu oyunlar açısından önemli bir faktördür çünkü Sussman'a tasarım yaklaşımını da kendi çerçevesinde bir harita oluşturma anlamında da özgürlük tanımıştır. Olimpiyatlara katılan farklı kültürden oyuncular ve izleyici kitlesi gibi belirli sorunlara farklı yaklaşımlar izleyebilmiş olması, Sussman'ın görsel tasarımlarını diğerlerinden ayırt edebilme noktasında önemli bir örnek haline getirmiştir.



Görsel 1. *Deborah Sussman, "1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları Görsel Tasarımları", Kağıt, Bez ve Çelik Konstrüksiyon, 1984, Los Angeles, ABD.*

Ulusal sembol ve işaretlere yönelmekten çok, çeşitli kültürlere sahip olan izleyici kitlesine hitap edebilmeyi amaçlamış yani kültürel farklılıklara ve bunları birleştirmenin yollarına daha

fazla odaklanmayı başarmıştır. Bu şekilde Sussman'ın tasarım dili, geniş bir izleyici kitlesi tarafından anlaşılabilen bir ambiyans yaratmıştır. Sussman'ın kullandığı çeşitli renkler, farklı desen ve semboller, aslında çok kültürlü bir oluşumun ilk adımı olmuştur. Farklı kıtalara ve kültürel öğelere atıfta bulunan Sussman, olimpiyatlara farklı bir değerle yaklaşmıştır. Kullandığı çok çeşitli renkler ve desenler, farklı milletlerden oyuncu ve izleyicilerin daha net anlaşabilmelerinin yanı sıra, yunlara bir kimlik kazandırarak, ortamı benimsemelerini ve belleklerinde kalıcı bir etki oluşturabilmeyi hedeflemiştir. Oyunlara görsel bir kimlik kazandıran bu tasarımlar, yalnızca etkinliği temsil etmekle kalmamış aynı zamanda ev sahibi kent genelinde bütüncül bir görsel iletişim sistemi kurarak, unutulmaz bir deneyimi mümkün kılmıştır.



Görsel 2. *Deborah Sussman, "1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları Görsel Tasarımları", Kâğıt, Bez ve Çelik Konstrüksiyon, 1984, Los Angeles, ABD.*

Bu organizasyonu diğerlerinden ayrılan en önemli özelliği, sürdürülebilir tasarımın kapsamlı bir şekilde, görsel tasarımlarda ve oyunların gerçekleştiği alanın hemen hemen her yerinde hissediliyor olmasıdır. En büyük spor etkinliklerinden biri olan olimpiyat oyunları, 1984 yılında Los Angeles'ta yeni mecralar kullanılarak ve şehri şenlikli bir atmosfere dönüştürmek amaçlanarak düzenlenmiştir. Olimpiyat oyunlarının düzenlenmesi, grafik tasarımcı Deborah Sussman ve Prejza şirketi iş birliği ile yapmıştır. Sussman, tutarlı bir sistem oluşturmak için çevresel grafiklerden logo ve sembollere, piktogramlardan, konfeti ve bilet vb. gibi daha küçük uygulamalara kadar uzanan geniş bir tasarım planıyla işe başlamıştır. Sussman bu etkinlik ile aslında doğasında var olan şenliği, olimpiyat oyunlarıyla bütünleştirmeyi hedeflediği söylenebilir. Tasarımcı, olimpiyat oyunlarının başlangıcı için önemli, ancak yıllar içinde kaybolan bir yönü olan şenlikleri, renkler ve devasa giydirmeler ile sağlamayı başarmıştır. 1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları'na kendine özgü karakterini veren temel şey, tasarımcı Deborah Sussman ve ekibi tarafından tanıtılan yeni bir enerji dalgası ve parlak neon renklerle dolu bir şenlik olmasıdır (Baird, 2021).

Bu oyunlar için oluşturulan tasarımlar, düşük maliyetli ve geri dönüştürülebilir fakat devasa boyutları ve parlak renkler ve desenleri ile dikkat çekici özelliktedir. Sussman'ın öncelikli amacı, diğer olimpiyat oyunları organizasyonlarından farklı olarak, çok büyük bütçeler ile sonrasında kentte kaderine terkedilen devasa tasarımlar yerine geri dönüştürülebilir malzemelerle bir olimpiyat şenlik alanı yaratmaktır. Sussman, tasarımlarını planlarken, bir gelenek haline gelen etkili organizasyon mantığını göz ardı etmeden, farklı malzeme ve tekniklerle oluşturduğu bir tasarım anlayışıyla yine aynı etkiyi devam ettirmeyi amaçlamıştır. 1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları organizasyonun görüntülerine bakıldığında, bu tasarımların uygun fiyata tasarlandığını düşünmek zordur (Morgan, 2021). Devasa çelik iskeletler ve iskeletleri kaplayan renkli kâğıt ve bez giydirmeler, hafif malzemeden büyük, renkli ve desenli sütunlar, yine bütün bu çevresel tasarımla uyumlu logo, basılı materyal, hediyelik vb. tasarım ürünleri, bir bütün olarak oyunların temsili olmuş ve kentle de uyum sağlamıştır. Önceki olimpiyat oyunları organizasyonları tasarımlarına farklı bir yorum getiren parlak renkli yıldızlar veya pastel piktogramlarla süslenen alanlar, spor, kültür ve tasarımın tamamlayıcı gücünü vurgulayan neşeli bir estetik de yaratmayı amaçlamıştır (Morgan, 2021).



Görsel 3. *Deborah Sussman, "1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları Görsel Tasarımları", Kağıt, Bez ve Çelik Konstrüksiyon, 1984, Los Angeles, ABD.*

Grafik tasarımı ve sürdürülebilirlik bağlamında önemli bir oluşum olan bu tasarımlar, hem ekolojik anlamda doğaya zarar vermeden dönüşümü sağlamış hem ekonomik anlamda bütçeyi korumuş hem de sosyal anlamda zihinlerde kalıcı, farklı ve etkili bir şölene dönüşmüştür. Sosyal sürdürülebilirlik bağlamında ele alındığında bu tasarımlar, ev sahibi kent için bir tanıtım aracı olması, farklı kültürden oyuncu ve izleyicileri bir araya getiren bu denli büyük ve detaylı bir organizasyonun diğer birçok organizasyondan farkının belirgin olması ve istenilen etkiyi yaratarak hem oyunlarla hem de kentle bir bütünlük sağlaması gibi çok çeşitli kriterler çerçevesinde tartışmaya olanak sağlamaktadır.

Morgan (2021), 1984 Los Angeles Olimpiyatları'nın eklektik postmodernizmi, tutarlı bir renk paleti ve tasarımın birleştirici gücüyle neler yapılabileceğini göstererek çıtayı yükselttiğinden

bahsetmiştir. Bu, aynı zamanda olimpiyat hareketini de canlandırabilecek bir etkiyi de beraberinde getirmiştir. Genel bir tanımla, sosyal sürdürülebilirliğin insanların yaşadıkları ve çalıştıkları yerlerden neye ihtiyaç duyduklarını anlayarak refahı teşvik eden sürdürülebilir başarılı yerler yaratma süreci olma misyonuna ek olarak, fiziksel alanın tasarımını, sosyal dünyanın tasarımıyla birleştirmeyi, sosyal ve kültürel yaşamı destekleyen altyapı, sosyal olanaklar, sistemler yaratmayı kapsadığı söylenebilir (Adec Esg, 2020). Bu bağlamda, söz konusu organizasyonu sosyal sürdürülebilirlik bağlamında ele almak mümkün olacaktır. Olimpiyat oyunları organizasyonları, çok çeşitli millet ve kültürden insanları bir araya getiren, dünya genelindeki en büyük ve en bilinen organizasyon olması bağlamında, yalnızca bir topluluğun mevcut üyelerine hizmet etmeyi değil, uluslararası anlamda bir birliktelik sağlayarak, bu anlamda toplulukların tümünün sosyal ve kültürel ihtiyaçlarını karşılamayı amaçlar. Bedensel olarak kaçınılmaz bir ihtiyaç haline gelen mevcut her şeyi korumayı ve devamlılığını sağlamayı hedefleyen sürdürülebilirlik hareketi, çok dile getirilmese de kişilerin duygusal ihtiyaçlarını da göz önünde bulundurur. Bir yere kendini ait hissetmek, duygusal olarak tatmin olabilmek, zihinsel bir sürdürülebilirliği destekler. Bu da yaşam kalitesi ile ilgilidir ve önemli bir ihtiyacı işaret eder. Tasarımcılar bu anlamda, sürdürülebilir olarak nitelendirdikleri her tasarım için, sürdürülebilirliğin kapsamını önemsemelidir.

Sussman'ın 1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları için oluşturduğu tasarımlar, geleneksel bir olimpiyat görsel tasarımı olmanın ötesinde, farklı bir tasarım dili ve sürdürülebilir tasarım anlayışını benimsemesi ile diğer örneklerden belirgin bir farklılık gösterir. Sussman ve ekibinin oluşturduğu bu tasarımlar Los Angeles kenti ile öyle bir bütünleşmiştir ki, günümüzde hala *Deborah Sussman Loves LA* sloganı ile çeşitli müze ve sergi salonlarında sergilenmektedir. Bu bağlamda bu tasarımlar, ekolojik ve ekonomik olarak sürdürülebilir olmanın ötesinde, zihinlerde kalıcı ve olumlu bir etki bırakarak, sosyal anlamda da sürdürülebilir olmayı başarmıştır.

SONUÇ

Olimpiyat oyunları organizasyonları, yoğun şekilde kullanılan görsel tasarımlar bağlamında grafik tasarımının önemli bir uygulama alanıdır. Oyunlara yönelik, aynı zamanda da ulusal ve uluslararası bir tasarım dili oluşturmak, karmaşık ve zor gibi görünse, amaca uygun şekilde oluşturulduğunda etkili bir görsel iletişimi mümkün kılar. 1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları tasarımları, grafik tasarımının yalnızca estetik bir görünüm değil, aynı zamanda toplumsal katılımı ve bir arada olmayı teşvik eden, bu bağlamda da sosyal sürdürülebilirlik için kritik bir unsur olabileceğini göstermektedir. Deborah Sussman ve ekibinin oluşturduğu

tasarımlar, kentsel mekânı dönüştürmüş, renk, tipografi ve çevresel grafiklerin uyumlu kullanımıyla geniş kitlelere hitap eden kapsayıcı bir deneyim yaratmayı başarmıştır. Bu yaklaşım, bu tür büyük etkinliklerde grafik tasarımının kimlik oluşturabilme, toplumsal aidiyet güçlendirebilme ve mekânsal yönlendirme işlevlerini aynı anda üstlenebilme misyonunun somut bir örneği sayılabilir. Çalışma, grafik tasarımın sosyal sürdürülebilirliğe katkısının, yalnızca sembolik temsillerle değil, aynı zamanda kamusal alanın deneyimlenme biçimleri üzerinden gerçekleştiğini ortaya koymaktadır. 1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları örneği, tasarımın kentsel aidiyeti güçlendirme, farklı toplumsal grupları bir araya getirme ve evrensel bir görsel dil oluşturma potansiyelini kanıtlamıştır. Günümüzde gerçekleştirilen bu denli büyük ve kapsamlı etkinlikler açısından düşünüldüğünde, grafik tasarım uygulamalarının sosyal sürdürülebilirliği desteklemesi, yalnızca estetik kaygılarla ve görünümle sınırlı olmayan, katılımcı, kapsayıcı ve uzun vadeli bir hafıza oluşturmayı hedefleyen yaklaşımlarla mümkün olacaktır. Bu bağlamda 1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları organizasyonu, gelecekteki tasarım pratikleri için hâlen geçerliliğini koruyan güçlü bir model sunduğu düşünülmektedir.

Bu çalışma, 1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları görsel tasarımlarını sosyal sürdürülebilirlik bağlamında ele almıştır. Bununla birlikte, konunun farklı yönlerinin gelecekteki araştırmalarda incelenmesi mümkündür. Ayrıca, olimpiyat oyunlarından farklı olarak gerçekleştirilen çeşitli etkinlikler, yerel halkın bu etkinliklerdeki deneyimlerini merkeze alan çalışmalar, sosyal sürdürülebilirlik ile grafik tasarım arasındaki ilişkiye dair daha derinlemesine bir bakış sunabilir. Son olarak, grafik tasarım ve sosyal sürdürülebilirlik ilişkisini çok çeşitli örnekler üzerinden de ele almak ve değerlendirmek mümkündür. Sosyal sürdürülebilirlik, bütün tasarım disiplinleri için olduğu gibi, grafik tasarımı disiplini için de önemsenmesi ve göz ardı edilmemesi gereken bir noktadır. Sürdürülebilir tasarımın etkilerini ekolojik, ekonomik ve sosyal manada, bir bütün olarak ele almanın, gerçekleşecek olan sürdürülebilir tasarım pratikleri için de önemli bir kriter olduğu düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Adec Esg (2020, May, 11). What is social sustainability?. https://www.adecesg.com/resources/faq/what-is-social-sustainability/.

Alderson, R. (2013, November). Graphic design: plan to celebrate Deborah Sussman's 84 olympic work at new show. It’s Nice That. https://www.itsnicethat.com/articles/deborah-sussman-show.

Baird, R. (2021, December). A carnival of colour Deborah Sussman's design policy for the games of the XXIII olympiad. Logo Histories. https://www.logohistories.com/p/la-84.

Bruntland, G. (ed.) (1987). Our common future: the world commission on environment and development. Oxford: Oxford University Press.

Calori, C., Vanden-Eynden, D. (2015). Singage and wayfinding design: a complete guide to creating environmental graphic design systems. New Jersey: John Wiley & Sons.

Davidson, M. (2010). Social sustainability and the city, Geography Compass, 4 (7), pp. 872–880.

Dempsey, N., Bramley, G., Power, S., Brown, C. (2011). The social dimension of sustainable development: defining urban social sustainability, 19 (5), pp. 289-300.

Elkington, J. (1998). Partnerships from cannibals with forks: the triple bottom line of 21st century business, Environmental Quality Management, 6, pp. 37-51.

Esmeray, M. (2019). Kültürün tasarımı etkilemesi bağlamında olimpiyat oyunları maskotlarının incelenmesi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mersin Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Mersin.

Esmeray, M. (2022, Haziran 20-21). *Sürdürülebilirlik ve süpergrafikler: Deborah Sussman'ın 1984 Los Angeles olimpiyat oyunları görsel tasarımları.* [Sözlü Bildiri]. Sanat ve Tasarım 2. Uluslararası Sanat ve Tasarım Araştırmaları Sempozyumu, Kayseri, Türkiye.

Frascara, J. (2004). Communication design: principles, methods and practice. New York: Allworth.

Fuad-Luke, A. (2013). Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world. London: Routledge.

Hollis, R. (2001). Graphic design a concise history. New York: Thames & Hudson.

Maloutas, T. (2003). Promoting social sustainability. City: Analysis of Urban Trends, Culture, Theory, Policy, Action, 7, pp. 167–181.

McKenzie, S. (2004) Social sustainability: towards some definitions. Hawke Research Institute, Working Paper Series No. 27, University of South Australia, Australia.

Morgan, E. (2021, July). How the gleeful aesthetic of L.A.'s 1984 olympics unified a sprawling city. L.A. and the Olympics. https://www.pbssocal.org/shows/lost-la/how-the-gleeful-aesthetic-of-l-a-s-1984-olympics-unified-a-sprawling-city.

Polese, M. (2000). Learning from each other: policy choices and the social sustainability of cities. In: Polese, M.and Stren, R. (eds) The social sustainability of cities: diversity and the management of change. Toronto: University of Toronto Press, pp. 308–332.

Stren, R. and Polese, M. (2000). Understanding the new sociocultural dynamics of cities: comparative urban policy in a global context. In: Polese, M. and Stren, R. (eds) The social sustainability of cities: diversity and the management of change. Toronto: University of Toronto Press, pp. 3–38.

Yiftachel, O. and Hedgecock, D. (1993). Urban social sustainability: the planning of an Australian city. Cities, 10, pp. 139–157.

GÖRSEL SANATLARDA KADIN İMGESİ: TARİH ÖNCESİNDEN 19. YÜZYIL SEMBOLİZM HAREKETİNE

Fatma Sevinç Erbaşı[1]

ÖZET

Kadın sembolizmi açısından, Paleolitik Dönemin elde taşınabilecek kadar küçük olan çıplak kadın heykelcikleri önem arz etmektedir. Bu heykelciklerin bereketin, doğurganlığın, toprağın ya da doğanın sembolü olduğu görüşü ağırlıktadır. Neolitik Dönem kadın sembolizmi açısından önemli bir örnek de Çatalhöyük'tendir. Tarihi çağlarda örneğin Eski Mezopotamya'da Tanrıça İnanna/İştar, Venüs gezegeninin sembolüdür. Mitolojide ise hem aşkı ve cinselliği hem de savaşı sembolize eder. Aynı zamanda bereketle ve toprakla olan ilişkisinden dolayı "analık" özelliği de mevcuttur. Eski Yunan din-mit-sanat çevriminin de sembollerle yüklü olduğuna dair örnekler arasında, kadınlığın aşk ve seks yönünü sembolize eden Tanrıça Afrodit (Latince Venüs), sanatta çıplak tasvir edilip, dişiliği vurgulanmaktadır.

Orta Çağ sanatına bakıldığında; Meryem, herkesin anası (*mater omnium*) sıfatıyla diğer bütün figürlerden daha büyük resmedilmektedir. 13. yüzyıldan sonra kadının konumundaki yükselişle doğru orantılı olarak İsa'nın annesi Meryem de büyük önem kazanmış ve "cennetin kraliçesi" kabul edilmiştir. Rönesans'a gelindiğinde Meryem'e Müjde sahnelerinde Meryem'in otururken ve genellikle hamile oluşuna vurgu yaparken resmedilişi önemlidir. Yeni Platoncu görüşün ağırlık kazanmasıyla birlikte Meryem, tanrıça Venüs'le de sembolize edilmiş ve tanrıça Venüs'ün ikonografisi O'nun saflığını, temizliğini vurgulamak için kullanılmıştır. Bu bakımdan özellikle S. Boticelli'nin resimlerindeki kadın tasvirleri hem Hıristiyanlık sembolizmi hem de kökleri eski çağlara kadar giden ana tanrıça/doğa tanrıçası imgesinin devamı gibi yorumlanmaya müsaittir.

19. yüzyıl Sanayi Devrimi ile dünyanın değişimi, çok çeşitli ve dinamik bir yapı izleyen sanat akımlarını doğurmuştur. Kadın tasvirleri açısından Ön Raffaelci hareket özellikle ele alınmıştır. Realizm akımının kadına bakışı ise, G. Courbet'nin 1866 yılında sipariş üzerine yaptığı "*Dünyanın Kökeni"* isimli tablosunda ortaya çıkmaktadır. Post-Emprosyonist sanatçı P. Gauguin'in *"Bekâretin Yitirilişi"* eseri ve Sembolizm akımının kurucusu G. Moreau'nun eserlerindeki kadın vücuduna yapılan alegorik bakış incelemeye alınmıştır. Genel olarak

[1] Prof. Dr., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eskiçağ Tarihi, fsevinc@ogu.edu.tr, Orcid Numarası: 0000-0002-2390-311X

görülmüştür ki, kadının tasvir edilişinde, modern sanatçılar da benzer ya da aynı ikonografiyi kullanmakta ve kadının sembolize ettiği kavramları ön plana çıkarmaktadırlar.

Anahtar Kelimeler: Tanrıça, Bereket, Mit, Ön-Rafaelloculuk, Realizm

THE IMAGE OF WOMEN IN THE VISUAL ARTS: FROM PREHISTORY TO THE 19TH-CENTURY SYMBOLISM MOVEMENT

Fatma Sevinç Erbaşı[2]

ABSTRACT

In terms of female symbolism, the small portable nude female figurines of the Paleolithic period are significant. These figurines are usually interpreted as symbols of fertility, fecundity, the earth, or nature itself. An important example of female symbolism from the Neolithic periof comes from Çatalhöyük. In historical periods, for instance in ancient Mesopotamia, the goddess Inanna/Ishtar was associated with the planet Venus. In mythology, she represents both love and sexuality as well as war. At the same time, due to her association with fertility and the earth, she also embodies maternal qualities. In the cycle of ancient Greek religion, myth, and art which is rich in terms of symbolism, the goddess Aphrodite (Latin: Venus), who symbolizes the aspects of womanhood related to love and sexuality, is depicted nude in art to emphasize femininity.

In medieval art, the Virgin Mary is portrayed larger than all other figures as the “mother of all” (*mater omnium*). Following the 13th century, with the rise in the status of women, Mary, the mother of Jesus, gained even greater importance and was recognized as the “Queen of Heaven”. By the Renaissance, the depiction of Mary seated in scenes of the Annunciation, often emphasizing her pregnancy, was significiant. With the rise of the Neoplatonic view, Mary was also symbolized by the goddess Venus, and the iconography of Venus was used to emphasize her purity and cleanliness. In this respect, the female depictions in S. Boticelli’s paintings can be interpreted as both Christian symbolism and a continuation of the mother goddess/nature goddes imagery, whose roots date back to antiquity.

With the Industrial Revolution of the 19th century, the transformation of the world gave rise to diverse and dynamic art movements. In terms of female imagery, the Pre-Raphaelite movement holds particular significance. The Realist movement’s perspective on women is exemplified by Gustave Courbet’s 1866 painting The Origin of the World, created on commission. The work

[2] Prof. Dr., Eskişehir Osmangazi University, Ancient History, fsevinc@ogu.edu.tr, ORCID Number: 0000-0002-2390-311X.

The Loss of Virginity by Post-Impressionist artist Paul Gauguin, as well as the allegorical approach to the female body in works of Symbolist pioneer Gustave Moreau, are also subjects of examination. It has generally been observed that modern artists use similar or the same iconography in the depiction of women and highlight the concepts that. Women symbolize.

Keywords: Goddess, Fertility, Myth, Pre-Raphaelitism, Realism

GİRİŞ

Amaç: Tarih boyunca karşılaşılan resim ve heykel örneklerinde kadının tasvir edilişi ile ilgili bazı ortak unsurların olduğunu, standartlaşmış ikonografik niteliklerin hemen hemen hiç değişmediğini göstermek. Ortaçağ Hıristiyan resim sanatında da kadının belli bazı kavramları sembolize ettiğini önermek. Rönesans'ta kadının sembolize ettiği değerlerin resim ya da heykelde devamlılığını takip etmek… 19. yüzyıl sanat akımlarının ortaya çıktığı dönemde bile kadının benzer ikonografik özelliklerle ya da onlara gönderme yapan alternatif ifade biçimleriyle temsil edildiğini anlatmak. Son olarak Sembolizm akımına mensup ressamların resimlerinde özellikle kadını bir sembol aracı olarak konumlandırdıklarına dikkat çekmek.

Kapsam: Tarih öncesi dönemlerde, Erken Tarihi Dönem Yakındoğu Uygarlıklarında ve Klasik Dönem sanatında kadın tasvirlerindeki benzer ikonografik niteliklerin saptanması konunun ilk bölümünü kapsar. Bereketle, cinsellikle, doğayla ve bazen de çatışma / savaşla ilişkisini gösteren detaylara dikkat çeker. Bu bağlamda kadına yüklenen eş, anne, doğa hâkimi, evrenin kaynağı, yaratıcı, savaşçı hatta bazen fahişe rollerinin tasvirlerdeki yansımaları da konunun kapsamı içindedir. Çok tanrılı dönemlerden Hıristiyanlığa evirilen süreçte kadın algısının çok da değişime uğramadığı özellikle Meryem Ana'nın aurası etrafında benzer ikonografinin gelişimi çalışmanın önemli bir bölümünü içine alır. Rönesans ile birlikte Eski Yunan mitolojisinin canlandırılmasının tanrıça tasvirlerinin Hıristiyanlığın çerçevesine oturtulmasına yol açmış olduğu konusu da bu çalışmanın ilgi alanıdır. 19. yüzyılda ortaya çıkan sanat akımları içinde Realizm, ÖnRaffaelloculuk ve Ön-Raffaelloculuğun uzantısı olarak tanımlanabilecek Sembolizm akımları içinde kadın imgesinin geçmişle bağ kurduğu görülmektedir.

Yöntem: Öncelikle kronolojik sıralama gözetilmiştir. Tarih öncesinden başlamak üzere her evre için en çok bilinen ve benzerlikleri dikkat çeken örnekler seçilerek kadınla ilgili algı ve onun neleri sembolize ettiği meselesine açıklık getirilmeye gayret edilmiştir. I. Bölüm olan Tarih Öncesi Dönem için örnekler Paleolitik ve Neolitik Dönemden seçilmiştir. II. Bölüm, Erken Tarihi Dönem Sanatı'dır. Bu başlık altında Eski Mezopotamya ve Hitit Sanatına dair bazı

eserler ele alınmıştır. III. Bölüm'ün konusunu Eski Yunan Sanatı, IV. Bölüm'ü ise Ortaçağ Sanatının çarpıcı örnekleri kaplamaktadır. Son bölüm (V. Bölüm) 19. yüzyıl sanat akımları içinde yer alan ve kadın figürlerini kompozisyonlarında kullanan ressamların eserleridir ki, kadın sembolizmi ile ilgili olduğu ölçüde incelemeye tabi tutulmuştur ancak bilhassa Sembolist ressamların kadını tasvir ederken geçmişle bağ kurdukları ve kadına yüklenen eski anlamları bildiklerini ya da araştırdıklarını -ürettikleri eserlerden örnekler göstererek- ispatlama yoluna gidilmiştir.

Çalışmanın Önemi: Binlerce yıllarla ifade edilen zaman diliminde görsel sanatlarda kadın imgesinin farklı uygarlıklarda ve farklı tarihi dönemlerde standart bazı ikonografik özelliklere sahip olduğunu vurgulamak önemlidir. Bu çalışmanın son başlığını oluşturan Sembolizm akımına mensup sanatçılar da söz konusu ikonografiye değişik bir boyut ve derinlik kazandırmışlardır.

1. Tarih Öncesinden Örnekler

1. 1. Paleolitik

Paleolitik Dönem'e ait kadın tasvirleri hacim sanatları bağlamında değerlendirilebilecek ve literatürde "Venüs" olarak adlandırılan figürünlerdir. Abartılmış ölçüde büyük kalça ve göğüsleriyle, kadınlık özellikleri vurgulanmış olan bununla birlikte kolları ve ayakları işlenmemiş, baş veya yüz detaylarında form bozukluğuna uğratılmış, elde taşınabilecek kadar küçük olan çıplak kadın heykelcikleri sanatın ilk örnekleri içinde yer alırlar. Genellikle bu türden kadın heykelciklerinin bereketin, doğurganlığın, toprağın ya da doğanın sembolü olduğu görüşü ağırlıktadır. Bu bağlamda kadının kendisi de temsilleri aracılığıyla devamlılığı, sonsuzluğu, yaratma gücünü ve giderek büyüsel bir kimliği sembolize eder[3].

Sayıları fazla olmakla birlikte, Laussel Venüsü en karakteristik örneklerden biridir; yaklaşık 46 cm'dir ve takriben MÖ 30 000'e tarihlendirilmektedir (Görsel 1). Çıplak ve uzuvları abartılı resmedilmiştir. Sol eliyle karnını (hamile) ya da cinsel organını işaret ederken sağ elinde bir boynuz taşımaktadır. Boynuz kadın cinsel uzvuna, üzerindeki 13 çentik aylık döngüye gönderme yapıyor olabilir ve eğer öyleyse kadının doğurganlığına dikkat çekiliyor olmalıdır[4].

Takriben MÖ 22 000 yıllarına tarihlendirilen Willendorf Venüs'ünde de (Görsel 2). cinselliğinin ve doğurganlığın vurgulanmış olması, 11 cm ölçüsündeki boyutuna rağmen dikkat

[3] Campbell 2006: 84-85, 157 ve 335-338.
[4] Achrati 2020: 4-5.

çekmektedir[5]. Elde taşınacak kadar küçük olması onun bir bakıma tılsım ya da kötülüklerden koruyan bir uğur gibi algılandığının işareti kabul edilebilir.



Görsel 1. *Laussel Venüsü, yük. 46cm. kireçtaşı kabartma. Tak. MÖ 30 000. Fransa Bordeaux Musee d'Aquitaine.*



Görsel 2. *Willendorf Venüsü, yük. 11cm, kireç taşı heykelcik. Tak. MÖ 22 000. Viyana Doğa Tarihi Müzesi.*

1. 2. Neolitik

MÖ 5500 yıllarına, tarihlendirilmiş olan, tarih öncesi dönemdeki kadın sembolizmi açısından bir başka çarpıcı tasvir Çatalhöyük'te açığa çıkartılmıştır (Görsel 3). Paleolitik Dönem örneklerine benzer şekilde cinsel uzuvları vurgulanmış ve çıplak şekilde temsil edilmiştir. İkonografisine bakıldığında tasvirin çarpıcı sembollerle yüklü olduğu ayırt edilebilmektedir: "*…yanında, oturduğu koltuğun kollarını oluşturan ve ayakta duran iki kedi bulunan iri bir kadın figürünüdür. Kedilerin kuyrukları kadının sırtından omuzlarına kadar ulaşır. Kadının ayakları arasında yüz hatları belli olan ve yeni doğmuş bir bebeğe ait olabilecek bir kafa görünmektedir. Yüksekliği yaklaşık 20 cm olan bu figürün, onu olasılıkla tahıllar ve dolayısıyla verimlilik kavramıyla ilişkilendiren bir silonun tortulaşmış dibinde bulunmuştur. Aynı yapıda bir ocağın etrafına kümelenmiş diğer 8 figürün gibi, büyük bir olasılıkla bu figürün de oraya özenle ve kasıtlı olarak yerleştirilmiştir. İnce sanatsal nitelikler göstermeleri, belirgin bağlamları, simgesel unsurları ve bazı örneklerde görülen kasıtlı kırılmalar, bunların kült figürünleri olduğunu göstermektedir*"[6]. Tarım hayatının başladığı Çatalhöyük'ün bu evresinde silonun içine yerleştirilmiş, kedigillerden vahşi hayvanlarla temsil edilen, doğuran iri kadının

[5] Dickerson 2018: 35-36.
[6] Zagona-Zimansky 2015: 91.

toprağın bereketi ve doğa hakimiyeti için bir sembol olduğu, kafa kısmının kırılması ile büyüsel ya da ritsel bağlama oturtulduğu anlaşılabilmektedir.



Görsel 3. *Çatalhöyük'ten kadın figürini, yük. 17 cm, pişmiş kilden heykelcik. Tak. MÖ 5500. Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi.*

2. Erken Tarihi Dönemler

2. 1. Mezopotamya Sanatında Kadın

Eski Anadolu ve Mezopotamya uygarlıklarında kadın tasvirlerinin büyük bir kısmını tanrıçalar oluşturmaktadır. Bu tanrıçaların toprak, doğa, bereket ve doğurganlıkla ilişkili olmakla birlikte çoğu zaman güneş, ay ve yıldızı (bilhassa Venüs) da sembolize etmeleri ikonografilerinde belirgin hale gelmeye başlar. Tarih öncesi dönemlerin kadın tasvirlerine benzer nitelikleriyle ve kimi zaman da stilize geometrik sembolleriyle ortaya çıkmaktadırlar.

Eski Mezopotamya'nın Kadim Tanrıçası İnanna / İştar (Sümerce İnanna, Akadça İştar), göksel bir varlığın, Venüs gezegeninin sembolüdür. Hem Güneş doğarken hem de batarken gökyüzünde gözlemlenen en parlak "yıldız" kabul edildiğinden dolayı hem eril hem de dişil sembollerle tanımlanan bir karakteri vardır. Bu nedenle mitolojide hem aşkı ve cinselliği hem de savaşı sembolize eder. Aynı zamanda bereketle ve toprakla olan ilişkisinden dolayı -gündüz görünmediği için toprağın altına indiğine inanıldığından- "analık" ve "doğurganlık" özelliği de mevcuttur[7]. İkonografik sembolleri de seks ve savaşla ilişkili yönünü vurgular ve yıldız sembolü de onunla birliktedir (Görsel 4).

İnanna /İştar'ın ana karakteri oluşturduğu mitler içinde tanrı Dumuzi/Temmuz ile evliliği ve Yeraltına İnişi önem arz etmektedir. Tanrıçanın evliliği "Kutsal Evlilik" olarak tanımlanmakta ve bu evliliğin ülkeye bolluk ve bereket getirdiğine inanılmaktadır. İnanna'nın yeraltına indikten sonraki görünümü yansıtan kilden plaka çok çarpıcı detaylara sahiptir: kanatları ve pençeleri vardır; pençeleriyle aslanların üzerinde durmaktadır, iki yanında da baykuşlar yer alır (Görsel 5)[8]. Yeraltında hapsolan- bir bakıma yaşamı sona ermiş olan- tanrıça dirilince, kendi

[7] Leick 1991: 86-89 ve 96-99.
[8] Albenda 2005: 175.

yerine eşi Dumuzi/Temmuz'u bedel olarak sunar ve böylece, ölen ve dirilen tanrı mitinin temelleri atılmış olur[9]. Dumuzi'nin yeraltına götürülüşü hakkındaki şiirlere bakıldığında, bir dostu tarafından ihbar edilip zebanilerce yakalanması, türlü işkencelere maruz kalıp Güneş Tanrısı UTU'ya, versiyonlardan birinde "baba beni kurtar" diye seslenmesi[10] ile "İsa'nın havarisi Yahuda tarafından ihanete uğrayıp, Romalı lejyonerlerce yakalanması ve Golgoto Tepesi'ne Yolculuğu" arasında bir koşutluk gözlemlenmiştir. Istırap çekip kendini feda ederek tanrılaşan Dumuzi/Temmuz karakteriyle erkek baskın bir rol üstlenirken, İştar'ın temsilindeki kadın, Gılgamış Destanı'ndan da anlaşıldığı üzere baştan çıkarıcı bir kimliğe bürünmüştür[11]. Inanna/İştar, Gılgamış Destanında bir *femme fatale* rolü üstlenip Kral Gılgamış'ı baştan çıkarmaya teşebbüs etmekte, başarısız olunca saldırganlaşmaktadır[12].



Görsel 4. *Akad Çağı'na ait bir silindir mührün baskısı. Yük. 41 cm. MÖ 2350-2150. Chicago University Oriental Institute.*



Görsel 5. *Gecenin Kraliçesi. Pişmiş topraktan plaka. Yük. 49.50 cm. MÖ 19-18. yüzyıl. İngiltere British Museum.*

2.2. Hitit Sanatında Bazı Tanrıçalar

Muhtemelen tılsım amaçlı kullanmak için kolye ucu olarak tasarlanmış olan figürin Hititlerin baş tanrıçası olan Arinna'nın Güneş Tanrıçası'nı temsil ediyor olmalıdır. Kucağında çocuğu vardır (Görsel 6). Tarih öncesi dönemlerin ikonografisini çağrıştırır (aslan pençeli kolçakları olan sandalyesi ve el jesti) ancak kucağına bir çocuk eklenmiştir[13].

Hitit Yazılıkayası'nda da tanrı ve tanrıçalar tören düzeninde temsil edilirler. Kadın tanrılar ve erkek tanrılar karşı karşıya olmak üzere kaya yüzeyinin farklı alanında resmedilmişlerdir. Tanrıça İştar kadınlar alayının içinde değil bilakis erkek tanrıların arasındadır. Yarısı kadın

[9] Leick 1991: 91-93 ve 98-99; Campbell 2006: 439; Hooke 1999: 21.
[10] Bottero ve Kramer 2006: 339-360.
[11] Hooke 1999: 53-54.
[12] Hooke 1999: 53.
[13] Darga 1992: 102-105, Res. 103.

yarısı erkek resmedilişi hem kadınlıkla hem de savaşçı yönüyle erkek gibi resmedilmesine neden olmuştur[14] (Görsel 7).



Görsel 6. *Altından Hitit Güneş Tanrıçası heykelciği. Yük. 4.3cm. Tak. MÖ 14-13. yüzyıl. New York Metropolitan Müzesi.*



Görsel 7. *Tanrıça İştar kabartması. MÖ 13 yüzyıl. Boğazköy Yazılıkaya Açıkhava tapınağı: 38 no'lu figür. Çorum.*

Hitit İmparatorluk Dönemine ait yüzük şeklinde bir mühür üzerinde de tanrıça İştar, kanatlı bir şekilde sfenks üzerinde her iki yanında aslanlarla birlikte resmedilmiştir (Görsel 8)[15].



Görsel 8. *Altından Uravalvi yüzük mührünün baskısı., yük. 4.6 cm – gen. 1.4cm. MÖ 1400-1300. Oxford Ashmolaon Museum.*

Eski Mezopotamya sanatı ve ondan çok etkilenmiş olan Hitit sanatı örneklerindeki tanrıçaların bilhassa İştar'ın tasvirlerindeki kanat detayı, ışığın alegorisi olarak yorumlanabilir ki ışık saçıyor olma durumu başın etrafındaki halelerle gösterilecektir.

3. Eski Yunan Sanatında Kadın

Eski Yunanlılar, tanrıların ve tanrıçaların temsil ettiği evren, doğa ve insana dair her şeyi Homeros ve Hesiodos'un destanlarındaki anlatıma uygun bir şekilde sanatta da zengin

[14] Gurney 1990: 117-118.
[15] Sevinç Erbaşı 2022: 338.

sembollerle donatmışlardır. Bu tasvirler aynı zamanda derin anlamlarla yüklü mitlerle bütünlük arz etmektedir. Özellikle Yunan panteonunun Olympos Dağı'nda oturduğuna inanılan -kültleri Eski Roma'ya da taşınmış olan- belli başlı on iki tanrısının önemli bir kısmı gökle ya da göksel varlıklarla özdeşleştirilebilmektedir. Olympos tanrılarının yarısı ise kadındır[16].

3.1. Eski Yunanlıların Tanrıça Inanna/İştar'ın Görünümlerini Farklı Kimlik Taşıyan Tanrıçalara Bölmeleri

Olympos'un kadın tanrıları bir bakıma aynı tanrıçanın farklı görüntüleridir. Eski Mezopotamya'nın tanrıça İştar'ının farklı kimliklerinin birbirinden ayrı tanrıçalar altında yaşamaya devam ettiği görülebilmektedir. Bu bakımdan Athena/Minerva ile Afrodit/Venüs'ün kimlikleri çok belirgin şekilde İştar'ın aşk ve savaş yönünün tezahürleridir.

Zeus'un, baltayla yarılarak kafasından çıkartılan kızı tanrıça Athena'nın kadın kimliği yadsınamaz olmasına rağmen bekareti; miğferi ve kalkanıyla taşıdığı erkeksi görünümü, parçalara ayrılmış bir kadınlık durumunun en muhafazakâr yönünü sembolize etmektedir (Görsel 9). Zekâsı ve savaşçı, stratejist niteliğiyle savaşçı yönüne vurgu yapılan bir tanrıçadır.

Kadınlığın aşk ve seks yönünü sembolize eden Tanrıça Afrodit (Latince Venüs), sanatta çıplak tasvir edilip, dişiliği vurgulanır; kimi zaman cinsel organını eliyle örterken ya da bizzat onu işaret ederken gösterilir (Görsel 10). Kronos tarafından hadım edilen Tanrı Uranos'un denize atılan erkeklik organının yarattığı dalgalardan fışkırıp Kıbrıs yoluyla Yunanistan'a ulaşan bir tanrıça olduğunun aktarılması onun Yakındoğu kökenli olduğunun işareti kabul edilmektedir. Afrodit isminin, Mezopotamya'nın kadim tanrıçası İştar'ın Yunancası olduğunu etimolojik kanıtlar da ispatlamaktadır[17].

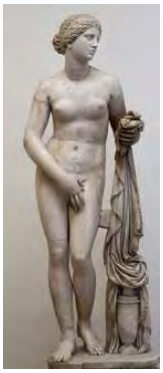
İştar'ın toprakla, bereketle, doğurganlık ya da analıkla ilişkili üçüncü kimliği Olympos'un diğer tanrıçalarının her birinin kimliğinde gizlidir ancak en çok Demeter, kızı Persephon ile birlikte yeraltıyla dolayısıyla toprak ve bereketle ilişkili görünmektedir. Demeter'in ikonografisine bakıldığında ya tahtta otururken ya da tarımın/bereketin sembolü başak demetleriyle temsil edildiği görülmektedir (Görsel 11-12). Mezopotamyalı İştar'ın çok yönlü karakterini Yunanlılar parçalara ayırmış gibidirler. Savaşçı rolünü Athena üstlenirken, Afrodit aşk ve cinsellik tanrıçası olmuştur. Yeraltına inerek yeraltı tanrıçası ya da toprağın tanrıçası -Toprak

[16] Aksi belirtilmedikçe Yunan tanrı/tanrıçaları ve mitosları hakkındaki bilgiler Cömert 2010'a dayalı olarak ve yorumlanarak yazılmıştır.
[17] Burkert 2017: 145.

Ana- rolünde ise Tanrıça Demeter ve kızı Persephone'u görmek mümkündür. Tanrıça Artemis ise kırların ve doğanın hâkimi, avcı rolüne bürünmüştür.



Görsel 9. **"***Athena Giustiniani". Yük. 2.25 m. MÖ 5-4. yüzyıla tarihlendirilen Yunan bronz Pallas Athena heykelinin Roma Dönemi mermer kopyası. Vatikan Müzesi.*



Görsel 10. *Praksiteles. "Knidos'lu Ludovisi Afroditi". MÖ 4. yüzyıla tarihlendirilen Yunan heykelinin Roma Dönemi mermer kopyası. Ulusal Roma Müzesi.*



Görsel 11. *"Knidos Demeter'i". Yük. 150cm. Mermerden heykel. MÖ 350. British Museum, İngiltere.*



Görsel 12. *"Buğday başakları takmış olan Demeter başı". Pişmiş topraktan rölyef. MÖ-MS 1. yüzyıl. Amorgos Arkeoloji Müzesi, Yunanistan.*

4. Orta Çağ ve Rönesans

4. 1. Orta Çağ

Orta Çağ'da Hıristiyanlık sembolleri ile Klasik (Eski Yunan ve Roma) geleneğe ait semboller arasında tam bir kopuş yaşanmış değildir. Özellikle Erken Orta Çağ'da, Klasik Döneme ilişkin

yazınsal bilginin ve kompozisyonların Hıristiyanlığa uyarlanarak kopya edildiğini gösteren resimler görülmektedir[18].

En dikkat çekici örneklerine İtalya'daki kentlerin dini yapılarında rastlanan Orta Çağ resimlerinin, teoloji ve felsefe bilen ressamlar tarafından yapıldığı kabul edilmektedir. Çünkü kompozisyonlara bakıldığında Hıristiyanlık teolojisine uyarlanmış Aristotelesçi öneme göre derecelendirme ilkesi göze çarpmaktadır. Böyle bir düzen hiyerarşisinde en önemli figür en büyük ve merkezde gösterilmekte, diğerleri önem sıralarına göre kompozisyona yerleştirilmektedir[19]. Mesela Meryem, herkesin anası (*mater omnium*) sıfatıyla diğer bütün figürlerden daha büyük resmedilmektedir[20]. 13. yüzyıldan sonra Avrupa toplumunda kadının konumundaki yükselişle doğru orantılı olarak İsa'nın annesi Meryem büyük önem kazanmış ve "cennetin kraliçesi" kabul edilmiştir[21]. Bu bağlamda Meryem'in tasvirlerinde bir kraliçe hatta tanrıça gibi resmedildiği, taç taktığı, tahtta oturduğu ve çoğu zaman kucağında çocuk İsa'yı taşıdığı örneklere de bolca rastlanmaktadır. Notre Dame Katedrali St. Anne Portalindeki Meryem ve Çocuk İsa tasviri bir anne-çocuk birlikteliğini duygusal olarak anlatmaktan çok bu birlikteliğin ardında yatan sembolik anlamı gösteren bir örnektir (Görsel 13)[22].



Görsel 13. "*Tahtta oturan Meryem ve Çocuk İsa*". *Yüksek kabartma tekniğiyle heykel. MS 13. yüzyıl. Notre Dame Katedrali St. Anne Portalinden detay, Paris.*

İncil'de adı geçen Mecdelli Meryem'in ise Orta Çağ Avrupası'nda tövbe etmiş günahkar bir kadın olarak algılandığı bir süreç yaşanmıştır. 1969 yılında, Meryem'in tövbe etmiş bir hayat kadını olduğu anlayışı Vatikan tarafından resmen feshedilmiş ve bu görüşün bir yanlış anlamadan kaynaklandığı açıklanmıştır. Hem kanonik hem de apokrif İncillerde adı geçen ve önemli roller üstlenmiş olduğu anlaşılan Mecdelli Meryem'in, sadece kadın olduğu için

[18] Panofsky 1995: 51-60.
[19] Öndin 2020: 111.
[20] Öndin 2020: 112.
[21] Öndin 2020: 227.
[22] Akyürek 1994: 78, Res. 22.

itibarsızlaştırılmaya çalışıldığı için böyle bir anlayışın geliştiği düşünülmektedir[23] ancak bu yanlış anlamanın kaynağı belgelenmemiştir. Ne de İncil'de adı geçen bir kadının itibarsızlaştırma çabasında neden en uç noktaya kadar gidildiği yönünde bir açıklama yapmak mümkün olmamıştır.

Mecdelli Meryem figürü, İsa'nın Çarmıha Gerilişi ve Çarmıhtan İndirilişi Sahnelerinde de yer almaktadır. Bununla birlikte İsa'nın çarmıhı ve çarmıhtan indirildikten sonraki sahnelerin resmedilişi İncillerde anlatılanlarla bütün bütüne uyumlu değildir. *Çarmıhtan indirilen İsa'nın annesi Meryem tarafından kucaklandığına dair bir bilgi olmasa da böyle bir sahne resimlere çok defa konu olmuştur.* Sinoptik İncillerde, bazılarının adı Meryem olan kadınların -bunların içinde İsa'nın annesi Meryem olmadığı gibi daha çok Mecdelli Meryem'in adı geçer- çarmıhtaki İsa'ya uzaktan baktıkları yönünde bilgi verilmektedir. Sadece Yuhanna İncilinde, annesi Meryem, Mecdelli Meryem ve Klopas'ın karısı olan Meryem çarmıhın yakınında durmaktadırlar. Meryem adıyla anılmış olan -sayıları dörde kadar çıkan- kadınların sembolik karakterler olduğu yönünde çeşitli düşünceler mevcuttur. Meryem dışında farklı adlar taşıyanlar da kadınlar alayının içinde yer alabilmektedir. Ancak kanonik İncil'lerin hepsinde istisnasız Mecdelli Meryem çarmıha uzaktan bakan, çarmıhın yanında olan, İsa mezara yerleştirildikten sonra dirildiğinde yanında olan grubun içindedir. Hatta Yuhanna İncil'inde İsa dirildikten sonra onu gören ilk kişidir. Özellikle Mecdelli Meryem ve İsa'nın annesi Meryem'in aslında aynı kişinin farklı görünümleri olduğuna dair inanışların mevcudiyeti ya da buna dair önerilerin ortaya atılmış olması ilgi çekicidir.

Sümer kökenli tanrıça İnanna/İştar'ın farklı karakterlere sahip olduğu, Venüs gezegeninin gökyüzündeki konumuna göre aşk ve cinsellikle ilgili olabildiği gibi savaş tanrıçası da olduğu, yeraltına inmekle toprakla özdeşleştirildiği, bir "ana tanrıça" rolüne büründüğü bilinmektedir. Eski Yunan ve Roma'da ise tek bir tanrıçanın çok yönlü karakter yapısı parçalara ayrılarak farklı tanrıçaların temsillerinde tapınım görmüştür.

Orta Çağ Avrupası'nda Hıristiyanlık inancı aynı parçalı yapıyı bilinçli ya da bilinçsiz olarak muhafaza edip, anne Meryem ile Mecdelli Meryem'i birbirinden tamamen ayrı kabul etmiştir. Anneyi saf, kirletilmemiş, bakire ilan ederken, Mecdelli Meryem'i tövbe etmiş günahkâr bir kadın olarak tanımlamıştır. Sanatta da bu iki kadın kabul edilen özelliklerine uygun bir şekilde resmedilmiştir. İsa'nın annesi Meryem'in sembolü olan renk maviyken, Mecdelli Meryem

[23] Kurt Fidan 2020: 172-175.

saçları ve kıyafetleri dahil günahın ve şehvetin sembolü kabul edilen kızıl veya kırmızı ile temsil edilmiştir (Görsel 14)[24].



Görsel 14. *Giotto di Bondone. "Ağıt". Fresk. 200x185cm. MS 1304-1306. Scrovegni Şapeli, Paodova-İtalya.*

Orta Çağ sanatında ve aslında sonrasında da en çok işlenen konulardan biri Meryem'e Müjde Sahnesi'dir. Cebrail'in, Meryem'e gebeliğini müjdelediği ve doğuracağı oğlan çocuğuna İsa adını koyacağını, İsa'ya "Tanrı'nın Oğlu" deneceğini bildirdiği Meryem'e Müjde Sahnesi, sahneyle ilgili ayrıntılı anlatım sunan Luka İncil'i temel alınarak resmedilmektedir.

Meryem'e Müjde konulu resimlerin bazılarında semboller dikkat çekmektedir. İncil'deki anlatımda söz konusu sembollere gönderme yapılmamış olmasına rağmen, resimsel anlatıma ilave edilerek güçlü ve etkili bir ifade ortaya çıkartılmıştır. 1333 yılında Siena'daki altar panosu için Simone Martini'nin öğrencisi Lippo Memmi ile birlikte hazırladığı resimde Cebrail, sol elinde barışın sembolü olan zeytin dalı tutmaktadır. Melek ve Meryem figürlerinin arasında ise içinde bakirelik sembolü beyaz zambakların olduğu bir vazo yerleştirilmiştir. Sivri kemerli mekânın merkezi kemerinin içinde Kutsal Ruh'u sembolize eden güvercin, kanatlı meleklerle çevrelenmiş olarak yer almaktadır (Görsel 15)[25].



Görsel 15. *Simone Martini ve Lippo Memmi. "Meryem'e Müjde". Ahşap üzerine tempera. Siena Katedrali için yapılan sunak resminin bir bölümü. 184x168cm. 1333. Uffizi Galeri, Floransa, İtalya.*

Esasen Meryem'in ya da Mecdelli Meryem'in resmedilişlerinde tarihin hatta tarih öncesinin ilk örneklerine kadar giden görüntülerle belirgin bazı koşutluklar göze çarpmaktadır. Meryem'in

[24] Berktay 2016: 46.
[25] Gombrich 2007: 212 ve Res. 141.

taht üzerinde oturması, çocuk İsa'yı kucağında taşıması, çarmıhtan indirilen İsa kompozisyonlarında da çocuğunu kucaklayan anne figürü olarak resmedilmesi, Müjde sahnelerinde bekaretine, saflığına vurgu yapılması ancak rahmine işaret eden detaylar ilgi çekicidir. Mecdelli Meryem'in ise saçlarının ve giysisinin rengi dikkat çekici hale getirilmiş, Orta Çağ'ın resim anlayışının izin verdiği ölçüde kadınsal özelliklerine bu şekilde vurgu yapılmıştır.

4. 2. Rönesans

Rönesans ile birlikte Klasik Dönem'in değerleri yeniden canlandırılır ve Yunan-Roma mitleri Hıristiyanlık teolojisi ile senkretize edilir. Bilhassa Yeni Platoncu görüşün ağır basması, Venüs'ün üçlü doğası ile Baba-Oğul-Kutsal Ruh üçlemesi arasında ilişki kurulması sonucunu doğurur. Sanatta da ikonografik bakımdan tanıdık nitelikler sanatçılar tarafından uygulanır[26].

Örneğin Sandro Boticelli'nin (1445-1510) Venüs'ün Doğuşu eseri saflığı, bekareti vurgulaması açısından Meryem Ana'ya gönderme yaparken sıra dışı güzelliği ve çıplaklığı dünyevi olmayan, saf ve temiz kadını işaret etmektedir. Aşk /Cinsellik Tanrıçası Venüs bu resimde Yeni Platoncu anlayışla Meryem'i sembolize eden bir figüre dönüşmüştür. Sol eliyle işaret etme ya da örtme/gizleme jesti gerçekleştirmesi karakteristiktir (Görsel 16).



Görsel 16. Sandro *Boticelli. "Venüs'ün Doğuşu". 172.5x278.5cm. Tuval üzerine tempera. 1482-1486. Uffizi Galeri, Floransa, İtalya.*

Rönesans Dönemi sanatçılarının resimlerinde (kutsal kabul edilen ya da tanrıça) kadınların benzer jestlerle temsil edildiği başka örnekler de vardır. Masaccio'nun Âdem ve Havva'nın Cennetten Kovuluşu freskinde son derece dramatik bir an resmedilirken göğsünü ve cinsel bölgesini kapatan Âdem değil Havva'dır[27]; kapatma jesti gösterme, işaret etme olarak algılanmaya müsaittir (Görsel 17).

[26] Panofsky 2014: 218-258; Eco 2019: 226-252.
[27] Öndin 2020: 151-152, Res. 103.



Görsel 17. *Masaccio. "Adem ve Havva'nın Cennetten Kovuluşu". Fresk. 208x88cm.* 1425. *Santa Maria del Carmine, Brancacci Şapeli, Floransa.*

Venedikli ressam Titian'ın Kutsal ve Dünyevi Aşk / İkiz Venüs'ler isimli resminde (Görsel 18) ise doğrudan Venüs'ün ikili doğasına gönderme yapılmaktadır. Elinde tanrısal ateş kadehini tutan çıplak figür Kutsal'ı temsil eder ve dünyevi nimetlerin tamamını üzerinde taşıyan diğer figür ise onun yeryüzündeki izdüşümüdür. Ortalarındaki bebek ise vazgeçilmez eşlikçileridir; iki dünyayı birbirine bağlayan köprüdür. Titian bu resimde açıkça Yeni-Platoncu değerleri işlemiştir[28]. Bununla birlikte kadın çıplaklığında kutsalı görmek eski bir gelenektir.



Görsel 18. *Titian. "Kutsal ve Dünyevi Aşk/İkiz Venüsler". Tuval üzerine yağlı boya. 118x279cm.* 1514. *Galleria Borghese, Roma.*

Venedikli bir başka ressam Giorgione'nin "Uyuyan Venüs" eserinde de figür çıplak oluşu ve elini cinsel organına yerleştirmiş oluşuyla karakteristiktir (Görsel 19). İdealize edilmiş güzelliği ve arka fonun masalsı görünümüyle bu dünyaya ait değil gibidir. İlginçtir ki eser bir evlilik hediyesi olarak sipariş edilmiştir ve yaygın inanca göre Venüs'ün pozu, çocuk sahibi olmayı garantileyen bir tılsımdır[29].

[28] Panofsky 2014: 238-240, Res. 108.
[29] Öndin 2020: 268, Res. 219.



Görsel 19. *Giorgione. "Uyuyan Venüs". Tuval üzerine yağlı boya. 108.5x175cm.* 1509. *Gemäldegalerie Alte Meister, Staatliche Kunstsammlungen, Dresden.*

5. 19. Yüzyıl Sanat Akımları İçinde Kadın Figürünün Yeri

19. yüzyıl, büyük gelişmelere, devrimlere sahne olmuştur. Siyasal sistemler ve ekonomik yapı neredeyse tamamıyla değişmiş, yaşam biçimleri büyük ölçüde farklılaşmıştır. Bu köklü değişimlerin sanattaki etkileri farklı tepkilerle dışavurum biçiminde olmuştur. Böylelikle birbiriyle eş zamanlı ya da art arda pek çok sanat akımı, tarihin hiçbir döneminde olmadığı kadar önemli bir ivmeyle kendini ortaya koymuştur.

5. 1. Ön Raffaelloculuk Kardeşliği

Ön Raffaelloculuk Kardeşliği olarak da bilinen bu grup 1848 sonbaharında, Dante Gabriel Rossetti (1828-1882) öncülüğünde İngiliz Kraliyet Akademisi'ndeki bazı öğrenciler tarafından gizli bir cemiyet olarak kurulmuştur çünkü akademiye sızıp onu içerden dönüştürmek eğilimindeydiler. Grup, Victoria Dönemi materyalist anlayışını ve akademinin öğretilerini benimsemiyordu. Kardeşlik'in diğer iki üyesi William Holman Hunt (1827-1910) ve John Everett Millais (1829-1896) ve gruba sonradan katılanlar,19. yüzyıl sanat anlayışını yapay ve dejenere buluyorlardı; erken Rönesans sanatçılarının sadelik ve içtenliğini savunuyorlardı[30]. Ön Raffaellocu ismine karar kılmalarının sebebi ise sanatın Raffaello ile birlikte yanlış yola sapmış olduğunu düşünmelerinden ve Akademi'nin de Raffaello'in geleneğini sürdürme ısrarını benimsiyor olmasındandı[31].

Dante Gabriel Rossetti, W. Holman Hunt birlikte 1849'da Ortaçağ sanatını incelemek için Avrupa seyahatine çıkmış ve Erken Rönesans Dönemi sanatçıları Fra Angelico ve Jan van Eyck'in eserlerinden oldukça etkilenmişti. D. G. Rosetti aldığı ilhamla sembollerle yüklü bir Meryem'e Müjde sahnesi resmetti. Bu resimde Ortaçağ resimlerine benzer şekilde güvercin

[30] Robinson 2020: 6-7; Dickerson 2018: 223.
[31] Gombrich 2007: 512.

Kutsal Ruh'u, Meryem'in rahmini işaret eden zambak bekareti sembolize etmektedir ve figürlerin haleleri vardır[32] (Görsel 20).



Görsel 20. *Dante Gabriel Rossetti. "Ecce Ancilla Domini". Tuval üzerine yağlı boya. 72.6x41.9cm. 1849-1850. Tate Gallery, Londra.*

D. G. Rossetti'nin aynı zamanda şair kimliğiyle Venüs'ün çeşitli biçimlerine bürünmüş kadın imgesine karşı bir saplantısının olduğu hem şiirleriyle hem de resimleriyle belirgin hale gelmektedir. Şiirlerinden birindeki şu dizeler, en eskiden beri değişik isimlerle tapınım görmüş Tanrıça Venüs'ün göstergelerine vakıf olduğunu ortaya koymaktadır:

Muamma: Bak!

Güneşle arasında Ay'ın

Suriyeli Astarte: Venüz Ece

Aphrorodite'den önce.

Parlak gümüşi

Kuşağı iki kat dolanıp sarılmış

Gökle yeri buluşturan sonsuz saadete

1875-77 yılları arasında resmettiği *Astarte Syriaca* eseri şiirin görsele aktarımı gibidir[33]. Resimde Astarte figürü tıpkı Boticelli'nin Venüs'ünde ve hatta Klasik Dönem Venüs heykelinde olduğu gibi bir eliyle göğsünü diğer eliyle cinsel organını işaret eder şekilde betimlenmiştir (Görsel 21).

[32] Robinson 2020: 35 ve 105.
[33] Robinson 2020: 50, 237.



Görsel 21. *Dante Gabriel Rossetti. "Astarte Syriaca". Tuval üzerine yağlı boya. 185x109cm. 1877. Manchester Art Gallery.*

5. 2. Realizm Akımı – Courbet- Kadının Gizemli ve Mistik Olmaktan Kurtuluşu

Realizmin genel bir tanımı "*yaşanan zaman ve mekân içinde duyularla algılananların nesnel olarak anlatımı*" şeklinde ifade edilmektedir[34]. Realizm, mutlak güzelliği yansıtmayı hedefleyen idealizme ve tinselliğe, öznelliği ön plana çıkaran Romantizme karşıdır. Belirlenmiş kural ve kalıplara uymamak, 19. yüzyılın devrimci hareketleriyle paralel bir şekilde sanatta Akademizmi reddetmek Realist sanatçıların temel niteliği olmuştur. Realist sanatçıların yerleşik sanat değerlerine muhalefetin dışında politik bir tavrı da vardır. Sanat böylece politikleşmiş, devrimlerle ortaya çıkan ekonomik ve toplumsal gelişmelerin yarattığı işçi ve köylü sınıfına mensup insanlar realist sanatçıların eserlerinin konusu olmuştur[35].

Realizm'in manifestosunu yazan G. Courbet'nin 1866 yılında sipariş üzerine yaptığı Dünyanın Kökeni isimli eseri ise kadın cinselliğini saklamaya gerek duymadan izleyicinin yüzüne vuran sert bir kompozisyondur (Görsel 22). Bu eserle erken dönemlerden beri kadın cinselliğinin sanatta açıkça temsil edilmeyişi, saklanması, sembollerle gösterilmesinin ve örtülü bir şekilde işaret edilmesinin intikamı alınıyordu[36]. Tablodaki yırtıcı gerçeklik, Courbet'nin dolaylı anlatıma, görüntüyü güzelleştirme çabasına ve sembollere itibar etmediğinin açık delilidir. Eserin ismi de son derece manidar bir şekilde tarih öncesi dönemlerden beri "Yaratan ve besleyen, her şeyin kaynağı olarak görülen Ana Tanrıça"ya gönderme yapar gibidir.

[34] Erzen 1997: 669.
[35] Erzen 1997: 669.
[36] Sütçü 2015.



Görsel 22. *Gustava Courbet. "Dünyanın Kökeni". Tuval üzerine yağlı boya. 46x55cm.1866. Orsay Müzesi, Paris.*

5. 3. Sembolist Ressamların Resimlerinde Kadın

Kapitalizmin gelişmesiyle birlikte her şeyin değerinin parayla ölçüldüğü bir dünyada, burjuva sınıfının "bilimsellik" ve "gerçekçilik" kavramlarını kullanarak düş gücünü tamamıyla insan yaşamından çıkarmasına bir tepki olarak doğan Sembolizm akımı, özellikle edebiyatta kendini gösteren ve en çok bilinen temsilcisinin Emil Zola olduğu natüralizme ve aynı zamanda kapitalizme bir tepki olarak ortaya çıkmıştır[37]. Post Empresyonis ressamlardan Paul Gauguin ise tepkisini Fransa'yı hatta Avrupa'yı tamamıyla terk ederek göstermiştir.

Gitmeden önce Paris'te yaptığı son resim olan *Bekaretin Yitirilişi*, tamamıyla Sembolizm akımı içinde değerlendirilmektedir. Ön planda yatan çıplak kadının sarıldığı ve kadının göğsüne ayağını uzatan tilki[38], Hindu mitolojisine göre şehveti -aynı zamanda bekareti bozanı- sembolize etmektedir. Arka planda bir düğün alayı tasvir edilmektedir. Kadının elindeki kırmızı siklamen çiçeği ise bozulan bekareti işaret etmektedir[39] (Resim 23). Resimde pek çok sembol olduğu gibi kompozisyon bütün olarak da bir semboldür. İnsanlık tarihinin en eski zamanlarından beri kadının bereketle, toprakla, doğayla özdeşleştirilmesi ve bütün bunların sembolü olması durumu eserde açıkça ön plana çıkarılmıştır. Gauguin bu eserde kapitalist sistemin yükselişe geçmesiyle ortaya çıkan dejenerasyona ve toplumsal anlamda çürümüşlüğe, doğanın kirletilmesine göndermeye yapıyor olabilir ya da resim bu durumun sembolik ifadesidir. Diğer taraftan, Eski Mezopotamya Uygarlıklarındaki Inanna/İştar'ın tanrı Dumuzi ile evliliğiyle saflığını yitirmesi sonucu baharın gelişi, toprağın uyanması Gauguin'in eserinde yeniden hayat bulmuş gibidir. Eserin diğer adı olan *Baharın Uyanışı*, törenlerle kutlanan bahar bayramlarına bir göndermedir ve resmin arka düzleminde böyle bir tören alayı "düğün alayı" biçiminde sunulmuştur. Her ne kadar "gelin"in elinde tuttuğu siklamen çiçeği bekaretinin

[37] Gürsel 1976: 10.
[38] Hint kökenli Kelile ve Dimne masallarındaki Tilki sembolizmi hatırlanmalıdır.
[39] Kren-Marx 1996.

bozulduğunu gösteriyor olsa da bahar mevsimin gelişiyle topraktan fışkıran bu çiçek baharı da sembolize etmektedir. Tilki ise hem şeytan tarafından kandırılıp cennetten kovulan Havva mitinde olduğu gibi şeytani bir imge sunmakta hem de yerde uzanmış yatan çıplak kadın, mitlerde karşılaşılan çeşitli kadın imgelerinin (Inanna/İştar/Afrodit/Venüs/Havva) ikonografisiyle bütünlük oluşturmaktadır.



Görsel 23. *Paul Gauguin. "Bekaretin Yitirilişi/Baharın Uyanışı". 89.5x130.2cm. Tuval üzerine yağlı boya. 1890-1891. Norfolk Chrysler Art Museum, Amerika Birleşik Devletleri.*

"Simgecilik" olarak da tanımlanan Sembolizm, sanat eserinde biçim ve renk gibi somut değerlerin arkasında yatan anlamı öne çıkaran bir akımdır[40]. 1860-1870 yılları arasında gelişen Sembolist Akım öncelikle edebiyatta kendini göstermiş ve entelektüel çevrelerde tartışılmaya başlamıştır. Resim sanatında Sembolist Akımın ortaya koyduğu anlayış ile edebiyat ürünleri ya da felsefi tartışmalar arasında tam bir paralellik vardır; birbirleriyle örtüşmektedirler. Sembolistler maddeciliğe ve yeni yaşam tarzına tepki göstermekte, evrensel ve kişisel gerçeklik anlayışıyla hayatı anlamlandırmak istemektedirler. Sembolistler gerçeği görünenin yani fiziksel olanın (fenomenler dünyası) sınırlarına hapsetmeyi doğru bulmuyor, düşünceyi de işin içine katıyorlardı. Onlara göre akıl, görünenin (fenomenin) ardındakini ortaya çıkarabilirdi. Bütün bu fikirlerin sonucu olarak Sembolistler gizli olanla ve gizemli anlamlarla çok ilişkilenmişler, öznelliği ön plana çıkartarak, doğrudan anlatım yerine düşünceleri ima eden semboller kullanmışlardır[41].

Nedim Gürsel'in bir yazısında belirttiği üzere[42],

"Kaynağını düş gücünden, imgelemin ve bilinçaltının sınır tanımaz derinliklerinden alan renkli bir dünya. Göz kamaştırıcı olduğu kadar ürkütücü de".

[40]Rona 1997: 1670.
[41] İnankur 1997: 81.
[42] Gürsel 1976: 10.

Böyle olunca Sembolist sanatçılar kompozisyonlarında konularını en çok mitlerden aldılar ve kadını temel figür olarak, taşıdığı gizli anlamlarla birlikte betimlediler. Sembolist döneme iki kadın egemen oldu: saf, temiz, erişilmez, dinsel duygularla dolu ve ahlaksız, lanetli, erkeği yıkıma sürükleyen kadın[43]. Ölüm, öteki dünya, yeniden doğuş çok işledikleri temalar oldu.

Burada ele alınacak olan örnekler ise Sembolistlerin kadının tanrıça, anne, eş, doğuran ve besleyen doğa, sevgili, *femme fatale* imgesinin ikonografisini bildiklerini ve uyguladıklarını ispatlamaya yöneliktir. Gustave Moreau – Oidipus ve Sfenks adlı eserinde (Görsel 24) kadın başlı, kadın memeli sfenksi, Oedipus'a pençelerini geçirmiş ve onu ayartmaya çalışıp hüsrana uğrayan bir *femme fatale* olarak göstermiştir[44]. Oidipus burada Iştar'ın tutkusuna cevap vermeyen Gılgamış'la benzeşmektedir ki Tanrıça İştar'ın ikonografisinde de sfenkse çok defa rastlanmıştır.



Görsel 24. *Gustave Moreau. "Oidipus ve Sfenks". 206.4x104.8cm. Tuval üzerine yağlı boya. 1864. New York Metropolitan Museum of Art, Amerika Birleşik Devletleri.*

Gustave Moreau, şeytansı güzelliği mitoslarla bağlantılı olarak başka eserlerinde de işler. "Hayalet" eserinde (Görsel 25) Yahudi prensesi Salome'nin kişiliğinde şehveti simgeleyen lanetli güzelliği görür[45]. Kompozisyonda çıplak ve baştan çıkarıcı görünümüyle Yahya'nın başını işaret etmektedir; O'nun ölümüne sebep olmuştur.



Görsel 25. *Gustave Moreau. "Hayalet". 106x72.2cm. Suluboya. 1874-1876. New York Musee d'Orsay, Paris.*

[43] Pillement 1987: 48; Öndin 2019: 66.
[44] Pillement 1987: 49-50.
[45] Pillement 1987: 50.

Fernand Khnopffe, eserlerinde sembolist ressamların tipik temalarını işlemiştir ki, "Sfenks'in Okşaması" eseri (Görsel 26) Oidipus ve Sfenks'e bir göndermedir. Bu bakımdan Moreau'nun "Oidipus ve Sfenks" isimli eserinden ilham alarak farklı bir yorum katmıştır[46]. Khnopffe'un eserlerinde kadınlar her zaman önemli rol oynamaktadır; dünyanın düalist ve belirsiz yapısını temsil ederler. Kompozisyonun içindeki semboller ise eski dünyanın gizemlerine vurgu yapmaktadır[47]. Mitolojik konulu bu resimde bilhassa sfenks, bir *femme fatale* görünümdedir ve Oidipus'u etkisi altına almış görünmektedir.



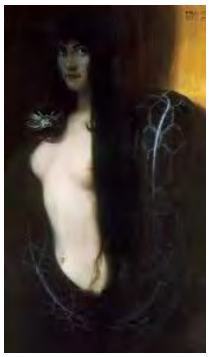
Görsel 26. *Fernand Khnopffe. "Sfenks'in Okşaması". 151x50.5cm. Tuval üzerine yağlıboya. 1896. Belçika Kraliyet Güzel Sanatlar Müzesi, Brüksel.*

Kadını şehvetin, baştan çıkarıcılığın, günahın sembolü olarak sunan bir başka Sembolist ressam Franz von Stuck'tur[48]. "Sfenks" (Görsel 27) ve "Günah" (Görsel 28) resimleri kadının baştan çıkarıcı çıplaklığını iki farklı formda sunar. İlki Mısır sfenkslerinin bilindik jestiyle pençelerini ileri uzatmış sakin fakat saldırmaya hazır gergin duruşlu bir kadın imgesiyken, ikincisi yılanla temsil edilen kötülükle sarılmış bir *femme fatale* bir Havva imgesi sunar.



Görsel 27. *Franz von Stuck. "Sfenks". 83x157cm. Tuval üzerine yağlıboya. 1895. Hessian State Museum, Darmstadt.*

[46] Pillement 1987: 92-93.
[47] Ollinger-Zinque 2001: 86.
[48] Pillement 1987: 141-143.



Görsel 28. *Franz von Stuck. "Günah". 94.5x59.6cm. Tuval üzerine yağlıboya. 1893. Neu Pinakothek, Münih.*

Sembolist ressam Odilon Redon ise, kadını büyüleyici ve gizemli olarak algılar; kadın bizleri öteki dünyanın gizlerine taşımaktadır[49]. Venüs'ün Doğuşu isimli eserinde (Görsel 29) Redon, kadın bedenini doğanın sunduğu güzelliklerle kompoze etti[50]. Burada Venüs'ü Eski Yunan mitolojisinde anlatıldığı şekliyle deniz kabuğunun içinden doğduğu şekliyle resmetmiştir.



Görsel 29. *Odilon Redon. "Venüs'ün Doğuşu". 143.2x52.5cm. Tuval üzerine yağlıboya. 1912. MoMA (The Museum of Modern Art), New York.*

SONUÇ

Eskitaş çağı kadın tasvirlerinde belirgin bazı nitelikler vardır. Elde taşınabilecek kadar küçük kadın heykelcikleri çıplak ve cinsel uzuvları abartılmış olarak resmedilmiş, bazı örneklerde karın bölgesini ya da genital bölgeyi işaret eder şekilde gösterilmiştir. Neolitik Döneme gelindiğinde bilhassa Çatalhöyük'te açığa çıkarılan kadın aynı özellikleri taşır ancak taht/doğum sandalyesinde oturması ve doğum yaparken tasvir edilmesi -bacaklarının arasındaki

[49] Pillement 1987: 50.
[50] Rewald 1961: 44, 88.

baş ile- bir yeniliktir. Bu bakımdan tasvirli sanat eserlerinde kadının doğurganlığına erken dönemden beri dikkat çekilmiştir; kadın yaratıcılık ve bereketli özdeşleştirilmiştir.

Eski Mezopotamya sanatında ise kadının doğuran, besleyen, yaratıcı "toprak ana" kimliği kendini gösterir bununla birlikte göksel varlıklarla da özdeşleştirildiği açıktır. En çok Venüs ile ilişkisi belirgin hale gelmiştir. Venüs'le özdeşleşen tanrıça Inanna/İştar ismiyle hem mitte hem de sanatta temsil edilir. Hem gökle hem de yerle özdeşliği kişiliğinde bölünmelere neden olmuş böylelikle kadın yaratıcı, doğurgan, besleyen yanı sıra savaşan, saldıran hatta kimi zaman baştan çıkarıp yok eden bir seks tanrıçası olmuştur. Hitit sanatı örneklerindeki tanrıçalar da benzer şekilde resmedilmekle birlikte Arinna'nın Güneş Tanrıçası da tahtında oturan ve başının etrafında güneş halesi olan görünümüyle öncü bir nitelik göstermektedir. Hem Mezopotamya hem de Hitit sanatındaki İştar'ın tasvirlerindeki kanat detayı, ışığın alegorisi olarak yorumlanabilir ki ışık saçıyor olma durumu başın etrafındaki halelerle gösterilecektir.

Eski Yunan'a gelindiğinde Olympos'un kadın tanrıları bir bakıma aynı tanrıçanın farklı görüntüleri olduğu anlaşılmaktadır. Eski Mezopotamya'nın tanrıça İştar'ı, birbirinden ayrı tanrıçalar halinde Eski Yunan panteonunda yaşamaya devam etmektedir. Bu bakımdan Athena/Minerva ile Afrodit/Venüs'ün kimlikleri çok belirgin şekilde İştar'ın aşk ve savaş yönünün tezahürleridir. İştar'ın toprakla, bereketle, doğurganlık ya da analıkla ilişkili üçüncü kimliği Olympos'un diğer tanrıçalarının her birinin kimliğinde gizlidir ancak en çok Demeter, kızı Persephon ile birlikte yeraltıyla dolayısıyla toprak ve bereketle ilişkili görünmektedir. Demeter'in ikonografisine bakıldığında ya tahtta otururken ya da tarımın/bereketin sembolü başak demetleriyle temsil edildiği görülmektedir. Tanrıçaların ikonografisine bakıldığında çıplak temsil edilmek, genital bölgeyi işaret etmek ya da örtmek Tanrıça Afrodit'te, taht üzerinde oturmak ve bereket sembolleri taşımak Tanrıça Demeter'te yaşamaya devam etmektedir.

Orta Çağ'da Hıristiyanlık dini çerçevesine sığdırılan dini konulu kadın tasvirlerinde İsa'nın annesi Meryem baş karakterdir. Meryem'in resmedilişlerinde tarihin hatta tarih öncesinin ilk örneklerine kadar giden görüntülerle belirgin bazı koşutluklar göze çarpmaktadır. Meryem'in taht üzerinde oturması, çocuk İsa'yı kucağında taşıması, çarmıhtan indirilen İsa kompozisyonlarında da çocuğunu kucaklayan anne figürü olarak resmedilmesi, Müjde sahnelerinde bekaretine, saflığına vurgu yapılması ancak rahmine işaret eden detaylar ilgi çekicidir. Çıplak temsil edilme durumu ise uzun bir süre rafa kaldırılmıştır. Rönesans Dönemi ile birlikte sanatçılarının resimlerinde (kutsal kabul edilen ya da tanrıça) çıplaklık yeniden bir ikonografik sembol olarak işlenmeye başlar. Yeni Platonculuğun yaygın hale gelmesiyle mitsel

kadın/tanrıça Meryem'in bir görünümü olarak sunulur. Daha öncekilere benzer jestlerle temsil edilen pek çok "kutsal" kadın kompozisyonlarda yerini alır. 19. yüzyılla birlikte ortaya çıkan sanat akımları içinde de kadını en erken dönemlerden beri sembolü olduğu değerlere uygun resimleyenler vardır. Pre-Raffaellocular ve son olarak Sembolist ressamlar kadının kimliklerini daha öncekilere benzer bir ikonografiyle sunmuşlardır. Sembolist sanatçılar kompozisyonlarında konularını en çok mitlerden almışlardır ve kadını temel figür olarak, taşıdığı gizli anlamlarla birlikte betimlemişlerdir. Sembolist döneme iki kadın egemen olur: saf, temiz, erişilmez, dinsel duygularla dolu ve ahlaksız, lanetli, erkeği yıkıma sürükleyen kadın. Sembolistlerin kadının tanrıça, anne, eş, doğuran ve besleyen doğa, sevgili, *femme fatale* imgesinin ikonografisini resimlerinde uyguladıkları görülmektedir.

Sonuç itibarıyla "kutsallaştırılmış" kadının tasvir edilişiyle ilgili tarih öncesinden sembolist akıma mensup sanatçıların resimlerine kadar tespit edilen bazı ortak nitelikler göze çarpmaktadır. Bunlar aşağıda maddeler halinde sıralanmıştır:

- Çıplak temsil ediliş
- Karın bölgesini ya da genital bölgeyi işaret etme ya da örtme
- Tahtta oturma: kucakta çocukla ya da çocuk olmaksızın
- Bir *femme fatale* olarak yırtıcılarla ya da fantastik bir yaratık olarak resmedilişi
- Aşk/Seks sembolü olarak yine *femme fatale* olarak temsil edilişi

Yukarıda belirtilen ortak nitelikler aynı kompozisyonda hep birlikte yer alabildiği gibi bazen de farklı kompozisyonlardan kadına ait farklı nitelikler olarak onun ikonografisinin temel işaretleridir. Binlerce yıllarla ifade edilen zaman sürecinde görsel sanatlarda kadın imgesinin farklı uygarlıklarda ve farklı tarihi dönemlerde standart bazı ikonografik özelliklere sahip olduğunu vurgulamak önemlidir. Sembolizm akımına mensup sanatçılar da söz konusu ikonografiye değişik bir boyut ve derinlik kazandırmışlardır. Burada çözülmesi gereken sorun, bunun bir geleneğin devamlılığına işaret ettiği yoksa insanın ortak zihin ve bilinçdışının tezahürü olup olmadığı mıdır?

KAYNAKÇA

ACHRATI, A. (2010). Venus of Lausse, Inanna and the Lady of Tin Tilizaghen. Sahara21.46.

AKYÜREK, Engin (1994). Ortaçağ'dan Yeniçağ'a Felsefe ve Sanat. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

ALBENDA, Pauline (2005). The "Queen of the Night" Plaque – A Revisit. Journal of American Oriental Society (JAOS) Vol. 125. No. 2. 171-190.

BERKTAY, Fatma Gül (2016). Erken Hristiyanlıkta Tanrının Dişil Tasavvurları ve Hiyerarşi Karşıtlığı. Toplumsal Tarih Dergisi (276), 42-49.

BOTTERO, J. – KRAMER, S. H. (2019). Mezopotamya Mitolojisi. (Çev. Alp Tümertekin). İstanbul: Türkiye İŞ Bankası Kültür Yayınları.

BURKERT, Walter (2017). Yunan Kültüründe Yakındoğu Etkileri, (Çev. Mehmet Fatih Yavuz). İstanbul: İthaki Yayınları.

CAMPBELL, Joseph (2006). İlkel Mitoloji: Tanrının Maskeleri. (Çev. Kudret Emiroğlu). Ankara: İmge Kitabevi.

CÖMERT, Bedrettin (2010). Mitoloji ve İkonografi. Ankara: De Ki Basım Yayım.

DARGA, Muhibbe (1992). Hitit Sanatı. İstanbul: Akbank Yayınları.

DICKERSON, Madelynn (2018). A'den Z'ye Sanat Tarihi: Tarihöncesinden Postmodern Zamanlara Görsel Sanatlar, (Çev. Orhan Düz). İstanbul: Say Yayınları.

ECO, Umberto (2019). Orta Çağ Estetiğinde Sanat ve Güzellik. (Çev. Kemal Atakay). İstanbul: Can Modern Yayınları.

ERZEN, J. N. (1997). Gerçekçilik. *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*. (1). İstanbul: YEM Yayın.

GOMBRICH, E. H. (2007). Sanatın Öyküsü. (Çev. E. Erduran-Ö. Erduran), İstanbul: Remzi Kitabevi.

GURNEY, O. R. (1990). The Hittites. London: Penguen Books.

GÜRSEL, Nedim (1976). Paris'te Açılan "Avrupa'da Sembolizm" sergisi simge dünyasının seçkin örneklerini kapsıyor. *Sanat Dergisi*. Abdi İpekçi (Genel Yayın Yönetmeni). Sayı: 195. İstanbul: 10-11.

HOOKE, S. H. (1999). Ortadoğu Mitolojisi. (Çev. Alaeddin Şenel). Ankara: İmge Kitabevi.

İNANKUR, Zeynep (1997). 19. Yüzyıl Avrupasında Heykel ve Resim Sanatı. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

KREN, Emil- MARX Daniel (1996). The Loss of Virginity (The Awakening of Spring) by PaulGauguin.WebGalleryofArt.Erişimadresi:https://www.wga.hu/html_m/g/gauguin/04/tahiti10.html

KURT FİDAN, Maksude (2020). Hıristiyan Kutsal Metinlerinde Tartışmalı Bir Figür: Mecdelli Meryem. Trabzon İlahiyat Dergisi 7 (1), 161- 190.

LEICK, Gwendolyn (1991). A Dictionary of Ancient Near Eastern Mythology. London-New York.

OLLINGER-ZINQUE, Gisele (2001). Caresses. Museum of Modern Art. A Selection of Works, Brussel. Erişim Linki: https://artsandculture.google.com/asset/caresses-fernand-khnopff/_AGlYSd0kETwGw?hl=en

ÖNDİN, Nilüfer (2019). Modern Sanat. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

ÖNDİN, Nilüfer (2020). Gotik Resim ve Heykel Sanatı. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

PANOFSKY, Erwin (1995). İkonografi ve İkonoloji: Renaissance Sanatının İncelemesine Giriş. (Çev. Engin Akyürek). Felsefe Yazıları Ansiklopedisi: 7. İstanbul: Afa Yayınları.

PANOFSKY, Erwin (2014). İkonoloji Araştırmaları Rönesans Sanatında İnsancıl Temalar. (Çev. Orhan Düz). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

PILLEMENT, Georges (1987). Resim, Gravür ve Heykel. Sembolizm Sanat Ansiklopedisi. Jean Cassou (ed.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

REWALD, John (1961). Odilon Redon. 9-93. Odilon Redon-Gustave Moreau-Rodolpho Bresdin. The Museum of Modern Art, New York in collaboration with The Art Institute of Chicago.

ROBINSON, Michael (2020). Ön Raffaellocular. (Çev. Selin Dingiloğlu). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

RONA, Z. (1997). Simgecilik. *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*. (3). İstanbul: YEM Yayın.

SEVİNÇ ERBAŞI, Fatma (2022). Hitit Metinlerinde Adı Geçen "aviti-" Hakkında Bir Değerlendirme. Archivum Anatolicum- Anadolu Arşivleri. 16.2. 325-362.

SÜTÇÜ, Ayşegül (2015). Gerçekçiliğin Kökeni / Psikanalizin Kökeni. Rüya Gözlemden Daha Fazla Şey Biliyor: Düşler ve Hakikatler. Türkiye Psikiyatri Derneği: Panel 28. ErişimAdresi:https://www.academia.edu/19644458/LOrigine_du_Monde_Ger%C3%A7ekin_k%C3%B6keni

ZAGONA, Antonio – ZIMANSKY, Paul (2015). Arkeolojik Veriler Işığında Türkiye'nin En Eski Kültürleri (MÖ 1 000 000-550). (Çev. Nezih Başgelen vd.). İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL MİRASIN TİCARİLEŞTİRİLMESİ

Sinem Güneş[1], Aylin Yamandağ Öner[2]

ÖZET

Somut olmayan kültürel miras, bir toplumun değerleri, gelenekleri, ritüelleri ve sözlü ifadeleri gibi maddi olmayan kültürel unsurları kapsamaktadır. Bu mirasın ticarileştirilmesi, kültürel ögelerin ticari faaliyetler aracılığıyla değerlendirilmesi anlamına gelmekle birlikte, bu süreçte kültürel mirasın özgünlüğünün ve sürdürülebilirliğinin zarar görmemesi büyük önem taşımaktadır. Kültürel mirasın korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması, ticarileştirme süreçlerinde gözetilmesi gereken temel öncelikler arasında yer almalıdır. Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Semahı, derin dini ve kültürel anlamlar barındıran ritüeller olarak bu bağlamda ele alınmaktadır. Bu ritüellerin ticarileştirilme sürecinde, özgünlüklerinin, manevi anlamlarının ve ritüel bütünlüklerinin korunması gerekmektedir. Ticari uygulamalar, bu ritüellerin ruhunu dönüştürmemeli ya da anlam derinliğini azaltmamalıdır. Çalışmada, ticari faaliyetlerin bu ritüellerin manevi değerleri üzerindeki etkileri ile kültürel miras taşıyıcılarının bu süreçlerdeki rolü değerlendirilmektedir. Literatür taramasına dayanan bu araştırma, ticarileştirme süreçlerinin beraberinde getirdiği riskleri ve potansiyel faydaları incelemeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda, Mevlevi Sema Töreni ve Alevi-Bektaşi Semah örnekleri üzerinden, kültürel mirasın korunması ile tanıtımı arasında denge kuran mevcut yaklaşımlar irdelenmekte ve bu yaklaşımlar kültürel sürdürülebilirlik çerçevesinde değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Somut olmayan kültürel miras, Ticarileştirilme, Mevlevi Sema töreni, Alevi Bektaşi semahı, Kültürel sürdürülebilirlik.

[1]Öğr. Gör., Doğuş Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, İç Mekân Tasarımı, sgunes@dogus.edu.tr, 0000-0001-9071-9913.
[2]Arş. Gör., Doğuş Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık, ayamandag@dogus.edu.tr, 0000-0003-3649-4041.

THE COMMERCIALIZATION OF INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE

Sinem Güneş[3] Aylin Yamandağ Öner[4]

ABSTRACT

Intangible cultural heritage encompasses non-material cultural elements such as a society's values, traditions, rituals, and oral expressions. While the commercialization of this heritage refers to the evaluation of cultural elements through commercial activities, it is of great importance that the authenticity and sustainability of cultural heritage are not compromised in this process. The preservation of cultural heritage and its transmission to future generations should be among the fundamental priorities to be considered in commercialization processes. The Mevlevi Whirling Ceremony and the Alevi-Bektashi Semah, as rituals bearing profound religious and cultural meanings, are addressed within this context. In the process of their commercialization, it is essential to safeguard their authenticity, spiritual significance, and ritual integrity. Commercial practices should not transform the spirit of these rituals or diminish their depth of meaning. This study evaluates the impact of commercial activities on the spiritual values of these rituals, as well as the role of cultural heritage bearers in such processes. Based on a literature review, this research aims to examine both the risks and potential benefits brought about by commercialization processes. In this regard, through the examples of the Mevlevi Whirling Ceremony and the Alevi-Bektashi Semah, existing approaches that strike a balance between the preservation and promotion of cultural heritage are scrutinized and assessed within the framework of cultural sustainability.

Keywords: Intangible cultural heritage, Commercialization, Mevlevi Sema ceremony, Semah, an Alevi-Bektaşi ritual, Cultural sustainability.

[3]Lecturer, Doğuş University, Vocational School, Interior Design, sgunes@dogus.edu.tr, 0000-0001-9071-9913.
[4]Research Assistant, Doğuş University, Faculty of Art and Design, Interior Architecture, ayamandag@dogus.edu.tr, 0000-0003-3649-4041.

GİRİŞ

Kültürel miras terimi ile yalnızca somut mirasın ele alınması eksik bir tanımlama olmaktadır. Bütünleşik bir yaklaşım ile; sözlü gelenekler, görsel sanatlar, sosyal uygulamalar, ritüeller, bayram etkinlikleri, doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar özetle sahip olduğumuz, geçmiş kültürden bizlere gelen ve bizlerden gelecek nesillere aktarılacak somut ve somut olmayan mirasları ifade etmektedir (ICH, 2023).

Çalışma, somut olmayan kültürel mirasın ticarileştirilmesi bağlamında Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Semah ritüellerini incelemektedir. Küreselleşme ve ticarileşme süreçleri, kültürel miras unsurlarının ticari boyut kazanmasına ve kâr amacı güden etkinliklere dönüşmesine yol açmaktadır. Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Ritüeli Semah gibi önemli kültürel miras örnekleri, bu sürecin etkilerine maruz kalan ritüeller arasında öne çıkmaktadır.

Mevlevilik, İslam tasavvuf geleneğinin önemli bir parçasını oluştururken, Alevi-Bektaşi inancı da Anadolu topraklarında köklü bir geleneğe sahiptir. Her iki ritüel de toplumun manevi ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik dini bir deneyim olarak ortaya çıkmıştır. Ancak ticarileştirme süreci, bu ritüellerin özgünlüğünü ve manevi anlamını dönüştürme riski taşımaktadır. İspanya'daki Valensiya Fallas Festivali örneğinde görüldüğü gibi, ticari faaliyetler ritüellerin özgün amacını zedeleyerek anlam kaybına yol açabilmektedir. Öte yandan, Japonya'daki Aenokoto Ritüeli örneğinde olduğu gibi, uygun stratejilerle gerçekleştirilen ticarileştirme uygulamaları kültürel değerin özünü koruyarak ritüelin toplumsal hafızada yaşamasına katkı sağlayabilmektedir.

Çalışmanın amacı, Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Semah örnekleri üzerinden somut olmayan kültürel mirasın ticarileştirilmesini incelemek ve bu sürecin ritüellerin özgünlüğü, manevi anlamı, toplumsal işlevi ve kültürel bütünlüğü üzerindeki etkilerini değerlendirmektir. Çalışma, literatür taramasına dayanan nitel bir inceleme olarak tasarlanmıştır. Bu bağlamda araştırmanın temel problemi; ticarileştirme süreçlerinin, dini ve kültürel ritüellerin özgünlüğünü ve manevi derinliğini nasıl etkilediği, kültürel ifade ve tanıtımın sınırlarının nasıl belirleneceği ve toplumun aktif katılımının nasıl mümkün olabileceği sorularında yoğunlaşmaktadır.

Somut Olmayan Kültürel Miras

1972 Dünya Doğal ve Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi, dünya genelindeki önemli doğal ve kültürel varlıkların korunmasını amaçlayan kapsamlı bir çerçeve sunmaktadır. Bu

sözleşme, kültürel mirasın maddi ve somut örneklerinin korunması için uluslararası standartlar ve koruma ilkelerini belirlemektedir (https://www.unesco.org.tr/Pages/161/177). 1989 Geleneksel Kültür ve Folklorun Korunması Tavsiye Kararı, kültürel mirasın sadece maddi unsurlarını değil; aynı zamanda geleneksel bilgi, uygulamalar, ritüeller ve ifadeler gibi somut olmayan unsurlarını da koruma altına almaktadır. Bu tavsiye kararı, toplumların geleneksel kültürel ifadelerini ve uygulamalarını sürdürmelerine olanak sağlamak için gerekli önlemleri önermektedir (https://www.unesco.org.tr/Pages/182/176). 2003 Somut Olmayan Kültürel Miras Sözleşmesi, somut olmayan kültürel mirasın korunması, tanıtılması, yaşatılması ve iletilmesi için uluslararası bir çerçeve sunmaktadır. Bu sözleşme, somut olmayan kültürel mirasın toplumsal işlevlerini, manevi anlamını ve toplumun kimlik oluşumundaki rolünü vurgulamaktadır (https://ich.unesco.org/doc/src/00009-TR-PDF.pdf). 2004 Yamato Deklarasyonu ise, kültürel mirasın maddi ve somut olmayan unsurlarının bütüncül bir şekilde korunması ve sürdürülmesi için gereken iş birliği ve stratejik yaklaşımları vurgulamaktadır. Deklarasyon, kültürel mirasın korunmasında toplumun katılımını, yerel yönetimlerin rolünü ve sürdürülebilirlik ilkesini ön plana çıkarmaktadır (Yamato Deklarasyonu, 2004). Bu belgeler, maddi kültür ve somut olmayan kültürel mirasın korunması için uluslararası düzeyde benimsenen bütüncül yaklaşımların ve koruma ilkelerinin ilerleme sürecini göstermektedir.

Kültürün korunması ve yaşatılmasıyla ilgili yapılan çalışmalar, "durağan" ve "dinamik" kavramlarının etrafında şekillendiği gözlenmektedir. Bu kavramlar kültürel miras temelinde değerlendirildiğinde; somut kültürel mirasın istikrarlı ve sabit bir niteliğe sahip olduğu, somut olmayan kültürel mirasın ise sürekli değişen ve gelişen bir özelliğe sahip olduğu görülmektedir (Karakul, 2011). Bu bağlamda iki kavram ilişkisiz düşünüldüğünde birbirinde ayrı noktalara gitmektedir. Bu nedenden dolayı, bütüncül bir yaklaşım ile iki kavram birlikte ele alınmalıdır. Sözleşme kültür mirası terimini, kültürel miras ve doğal miras olarak iki başlığa ayırmıştır. Kültürel miras içerisinde; anıtları, sitleri ve yapı topluluklarını barındırmaktadır. Doğal miras içerisinde; yer altı ve yer üstü doğal oluşumlarının yanı sıra, ekosistemler ve doğal süreçler ile insanlığın ortak mirası olan biyolojik çeşitlilik de yer almaktadır. 1972 yılında imzalanan Dünya Kültürel ve Doğal Mirasın Korunması Sözleşmesinin kapsamına bakıldığında kültür kavramının içerisinde sadece somut kavramlara yer verildiği kültürel iletime yer verilmediği görülmektedir. Bu noktada sadece somut kavramlara odaklanması sözleşmenin bütüncül bir yaklaşımla yaklaşmadığını göstermektedir (https://www.unesco.org.tr/Pages/161/177). 1989 Geleneksel Kültür ve Folklorun Korunması Tavsiye Kararı'nda folklorun tanımı yapılmıştır. Folklor olarak kabul edilen gelenek temelli yaratımların, kültürel bir topluluğun bireyler veya

gruplar tarafından ifade edilmesi, kültürel veya sosyal kimliklerini yansıtması sürecinde ortaya çıkan beklentilerin ifadesi olduğu ifade edilmektedir. Bu beklentiler; dil, müzik, ritüel, gelenek gibi birçok içerik ile tanımlamıştır (https://www.unesco.org.tr/Pages/182/176). Bu noktada tavsiye kararı ile 1972 yılında yapılan sözleşme daha bütüncül bir yaklaşıma doğru ilerlemiştir. Bu ilerlemelerin ardından 2003 yılında yapılan Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesinde tanımlar geliştirilerek; somut olmayan kültürel miras, "toplulukların, grupların ve kimi durumlarda bireylerin, kültürel miraslarının bir parçası olarak tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bunlara ilişkin araçlar, gereçler ve kültürel mekânlar" olarak tanımlanmıştır. (https://ich.unesco.org/doc/src/00009-TR-PDF.pdf). Kültürel mirası bir bütün olarak koruyabilmek adına; somut ve somut olmayan kültürel miras kavramlarının tanımlamaları, bu tanımlarda ayrı olan noktalar ve ortak noktalar önem teşkil etmektedir. İki miras kavramı için en temel fark, somut olmayan kültürel mirasın sürekli bir 'değişim ve dönüşüm' içerisinde yer almasıdır. Araştırmacılar somut mirası koruma yaklaşımında en temel yaklaşımlardan birinin belgeleme çalışmaları olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda somut olmayan mirası belgelemek için belli bir noktayı kaydetmenin mirasın bütününün algılanmasında yetersiz olacağından bahsedilmektedir (Kirshenblatt-Gimblett 2004).

Somut olmayan kültürel miras, küreselleşmeyle birlikte kültürel çeşitliliğin korunmasında önemli bir rol oynamaktadır. Toplulukların sahip olduğu farklı miraslar kültürler arası iletişimi güçlendirip kültürler arası saygıyı gerekli kılmaktadır. Somut olmayan kültürel miras; geleneksel, çağdaş ve aynı zamanda yaşayan bir ifade biçimidir. Geçmişten gelen gelenekleri değil, aynı zamanda çağdaş kırsal ve kentsel uygulamaları da temsil etmektedir. Bununla birlikte dahil edicidir. Başkaları tarafından benimsenen benzer somut olmayan kültürel miras ifadeleri paylaşılabilmektedir. Temsil niteliği somut olmayan kültürel mirasın özelliklerinden bir başkasıdır. Miras, ait olduğu toplumun kültürel özelliklerinin yansımasıdır. Son olarak topluluk temelli bir kültürel mirastır. Somut olmayan kültürel miras; sadece onu oluşturan, benimseyen, sürdüren ve aktaran topluluklar, gruplar veya bireyler tarafından miras olarak kabul edilmektedir (https://ich.unesco.org/en/what-is-intangible-heritage-00003).

Türkiye'de SOKÜM Listesinde Yer Alan Dini Ritüeller

Somut olmayan kültürel miras terimi maddi bir bütünselliğe sahip olmadığından tanımlamak oldukça güçtür. Kültüre sahip kişiler ile mirasın birlikte korunabilmesi için çeşitli çalışmalar önerilmektedir. Birinci öneri; bütüncül miras yaklaşımlarında öncelikli olarak somut mirasın daha geniş anlamlara entegre edilmesi gerektiği yönündedir. Özellikle dini anıtlar ve sit alanları

gibi durumlarda, topluluklarla daha yakın ilişki kurularak onların ruhsal, politik ve sosyal değerlerine önem verilmesi hedeflenmelidir. İkinci öneri ise somut olmayan kültürel mirasın arşivlenerek kayıt altına alınması ve böylece bir şekilde somutlaştırılması üzerinedir. Son öneri ise sahip olunan bilgilerin üçüncü kişilere öğretilmesi olarak belirlenmiştir (Bouchenaki 2009). Bu noktada dikkat edilmesi gereken en önemli olgu somut olmayan kültürel mirasın tümüyle ele alınması gerektiğidir; sadece bir parçası ele alındığında bağlamından uzaklaşıp yeni bir kültürel etkinliğe evrileceği riski söz konusudur. Türkiye'de kültür mirasının bütüncül bir şekilde korunduğu örnekler arasında, UNESCO tarafından Dünya Miras Kenti ifadesini alan, Safranbolu kenti yer almaktadır. Somut mirasların yanında somut olmayan mirasın kendi ortamlarının içinde anlatıldığı geleneklerin kendi bağlamında aktarıldığı alanların sergileme müzeleri olarak kullanıldığı görülmektedir. Bu durumun somut olmayan mirasın anlatılması için doğru bir koruma yaklaşımı olduğu ifade edilmiştir. Bu şekilde mirasın yalnızca bir bölümü dondurularak sergilenmemekte, kurgunun içinde somut olmayan miras kavramı aktarılmaktadır (Ersoy, 2004). Somut olmayan mirasın müzeleştirilmesi konusunda çeşitli fikirler ortaya atılmıştır. Müzeleştirilmesi için belli noktalara dikkat çekilmektedir. İlk olarak müze tanımı yeniden ele alınmalıdır ardından, etik kodlar ve bölümlerin yönetim süreçleri değerlendirilmeli uygun olan standartlar evrensel ölçütlerle belirlenip belli bir altlık oluşturulmalıdır. Somut olmayan kültürel miras için günümüz ve geçmiş arasında köprü kurarak yeni kültürel ifadelerin ortaya çıkmasını sağlayacak bir platform olarak kullanılmasıdır (Yin, 2009). Gündeme gelen bu yaklaşımlarla kültürün aktarımı için mevcut platformların yeniden ele alınması ve daha geniş bir perspektiften anlayışların güncellenmesi gerekmektedir.

UNESCO, 2003 yılında temel amacı kültürel mirası korumak olan Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesini kabul etmiştir. Türkiye 2006 yılında sözleşmeye taraf olmuştur. Sözleşmede tanımlanan Somut Olmayan Kültürel Mirasın alanları tanımı içerisinde; sözlü gelenekler ve anlatımlar, gösteri sanatları, toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şölenler, el sanatları geleneği, doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar başlıkları bulunmaktadır. Toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şölenler başlığında dinsel içerikli ritüeller başlığı ile Mevlevi Sema Törenleri (2008) ve Alevi Bektaşi Semah törenleri (2010) listeye dahil edilmiştir (https://izmir.ktb.gov.tr/TR-90964/unesco-somut-olmayan-kulturel-miras.html). Dinsel içerikli ritüellerden olan bu iki ritüel somut bir hareketin soyut kavrama dönüşmesi gibi ortak bir anlayış ile gerçekleştirilmektedir. Ritüellerin ortak noktaları; inanç özellikli olmaları, fiziksel bir hareketten ruhsal bir noktaya geçiş sağlanması olup belli toplulukların düzenli bir şekilde gerçekleştirdiği bir eylem özelliği taşımaktadırlar.

Mevlevi Sema Törenleri

Mevlevi Sema Törenleri, İslam mistik geleneğine dayanan ve Mevlevi tarikatının en tanınmış ritüellerinden biridir. Bu törenler, 13. yüzyılda Anadolu'da ortaya çıkan Mevlâna Celaleddin Rumi'nin öğretileri ve sembolizmi etrafında şekillenmiştir. Mevlevilik, aşk, ahlaki değerler, hoşgörü ve Tanrı'ya birlik duygusu gibi kavramları vurgulayan bir mistik yol olarak bilinmektedir. Mevlevî Sema Töreni, Allah'a ulaşma yolunun derecelerini sembolize eden, içinde dini öğe ve temalar barındıran ve bu haliyle ayrıntılı kural ve niteliklere sahip tasavvufî bir törendir. Mevlevîliğe özel bu seremoni, Mevlânâ Celaleddin Rûmî (ö. 17 Aralık 1273) zamanında belli bir kurala bağlı kalmaksızın yapılırken Sultan Veled ve Ulu Arif Çelebi zamanından başlayarak disiplinli bir şekilde icra edilmiştir. Bu kurallar, Pir Adil Çelebi zamanına kadar geliştirilmiş ve son şeklini alarak günümüze kadar gelmiştir.

Mevlevi Sema Törenlerinin temel unsuru "sema" olarak adlandırılan dönmek ritüelidir. Sema, sembolik bir anlam taşır ve evrenin dönüşünü, yaratılışın döngüsünü ve insanın ruhsal yolculuğunu temsil etmektedir. Törenler genellikle dervişlerin, yani Mevlevi tarikatı mensuplarının katılımıyla gerçekleşmektedir. Önerilen birkaç saatlik orucun ardından, dönenler vücutlarını sol ayağın etrafında döndürmek için sağ ayağı kullanarak kısa bükülmelerle sol ayakları üzerinde dönmeye başlamaktadır. Döndürücünün gövdesinin, görüntülerin bulanık ve akıcı hale gelmesi için gözleri açık ancak odaklanmamış şekilde esnek olması amaçlanmıştır. Dans merasimlerinde ayin denilen özel bir musiki repertuarı veya Sema çalınmaktadır. Semazenler Mevlevihanelerde 1.001 gün münzevi eğitim almaktadır, burada dua, dini müzik, şiir, dansla ahlak, davranış kuralları ve inançlar konusunda eğitimler almaktadırlar (ICH,2023).

Mevlevi Sema Töreni, zikir, kasîde, kudüm, ney ve sema olmak üzere çeşitli bölümlerden oluşmaktadır. Zikir, Allah'ın isimlerinin tekrarlanmasıyla gerçekleştirilen dini dualardır. Kasîdeler, Mevlevi tarikatının önde gelen şairlerinin yazdığı ilahi şiirlerdir ve övgü ve aşk dolu duyguları ifade etmektedir. Kudüm, çift zillerden oluşan bir ritim enstrümanıdır ve tören boyunca çalınmaktadır. Pir Adil Çelebi gibi bestekârlar tarafından bestelenmiş ilahiler, müzik eğitimi almış koro tarafından okunmaktadır. Ney, kudüm ve ut gibi enstrümanlar, koroya eşlik etmektedir. Mevlânâ'nın Farsça yazılmış eserleri, tören süresince mutrib heyeti (ses ve saz topluluğu) tarafından icra edilen bestelerin temel kaynağını oluşturmaktadır (https://ich.unesco.org/en/RL/mevlevi-sema-ceremony-00100). Ney, Mevlevi müziğinin enstrümanı olup ve mistik bir ruh hali yaratmak için kullanılmaktadır. Semanın en dikkat çekici bölümü, dervişlerin yavaş ve kontrollü bir şekilde dönerek kendilerini Allah'ın birliğine adamasıdır. Dervişler, beyaz giysiler ve şapka olan "hırka" giyinmektedir. Bu giysiler, dünyevi

bağlardan arınmışlık ve eşitlik anlamını taşımaktadır. Dönme hareketi, dervişlerin ego ve dünya kaygılarından sıyrılıp Allah'a yakınlaşma ve içsel bir denge bulma çabalarını sembolize etmektedir (Bkz. Görsel 1).



Görsel 1. *Sema Törenleri (Polat, H. Fotoğraf Arşivi, 2008).*

Mevlevi Sema Törenleri, Mevlâna'nın öğretilerini yaymak, manevi deneyimi yaşatmak ve insanlara içsel bir dönüşüm fırsatı sunmak amacıyla günümüzde de devam etmektedir. Bu törenler, Türkiye'deki Mevlevi dergahlarında ve dünya çapındaki Mevlevi topluluklarında gerçekleştirilmektedir. Mevlevi Sema Törenleri 2008 yılında UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi'ne dahil edilmiştir..

Laikleşme politikaları sonucunda 1925'te tüm Mevlevihaneler kapatılmıştır. Türkiye Cumhuriyeti 1950'li yıllarda yalnızca halka açık alanlarda kontrollü bir şekilde temsillere izin vermiştir. 1990'lı yıllara gelince var olan kısıtlamalar hafifletilerek temsiller devam etmiştir. Uzun bir süre gizli bir şekilde uygulanan ritüel zaman içerisinde ruhani bağlamından ayrılmaya başlamıştır. Temsil'in görsel bir aktarım ve müzik olarak değerlendirilme sürecine girilmiştir. Günümüzde geleneksel bağlamından uzaklaşan sema törenleri turist gösterilerinde aktif olarak yer almaktadır. Bu noktada ticarileştirme gerekliliklerinden törenin uygulama süresi kısaltılmış, uygulama alanı ise izleyici odaklı bir sahne temsili olacak şekilde değişkenlik göstermektedir.

Alevi-Bektaşi Ritüeli Semah

Semah, Alevi-Bektaşi inanç geleneğinde yer alan bir ritüeldir ve mistik sembolizm ile yoğrulmuş bir dans türünü ifade etmektedir. Bu ritüel, Alevi-Bektaşi cem evlerinde ve toplulukların ibadet ve kültürel etkinliklerinde gerçekleştirilir. Semah, Alevi-Bektaşi inanç sistemine ve öğretilerine özgü bir manevi deneyimi ifade etmektedir. Semah, dervişlerin yavaş, ritmik ve dairesel bir şekilde dönerek Allah'a yönelmelerini sembolize etmektedir. Bu dans, dervişlerin mistik bir birlik, aşk ve hoşgörü atmosferi içinde kendilerini ifade etmelerine ve

Allah'la bütünleşmeye çalışmalarına hizmet etmektedir. Semahın hareketleri, birlik, denge ve dönüşüm temalarını yansıtırken aynı zamanda sembolik bir anlam taşımaktadır.

Semah, genellikle "peshrev" ve "yürük semah" olmak üzere iki bölümden oluşur. Peshrev, Semah'ın giriş bölümüdür ve müzik eşliğinde dervişlerin törene hazırlanması için yapılan hareketlerden oluşmaktadır. Bu bölümde, dervişlerin ahenkli adımlarla yavaşça hareket etmesi ve kendilerini ritme bırakmaları dikkat çekmektedir. Yürük semah ise Semah'ın ana bölümüdür ve dervişlerin dönme hareketlerini içermektedir. Dervişler, ellerini ve kollarını özgürce kullanırken, dönme hareketleriyle ruhani bir dönüşüm yaşamaktadırlar.

Semahlar, ritmik bir uyum içinde mistik ve estetik vücut hareketlerin bütünü olarak tanımlanmaktadır. Alevi-Bektaşi taraftarlarının gerçekleştirdiği dini uygulamalar olan Cem ritüellerinde bulunan on iki ana hizmetten birini oluşturmaktadır. Semahlar, saz çalan dindar müzisyenler eşliğinde semah edenler tarafından icra edilmektedir. Türkiye'deki Alevi-Bektaşi topluluklarında her biri farklı müzikal özelliklere ve ritmik yapılara sahip çeşitli semah biçimleri mevcuttur. Ritüel; hem erkekler hem de kadınlar tarafından yan yana gerçekleştirilmektedir. Semah ritüelleri, doğal bir döngünün parçası olarak Tanrı ile birlik kavramı üzerine kuruludur: insanlar Tanrı'dan gelir ve Tanrı'ya döner. Semahın iki şekli vardır: İçeri semahları, cemlerde on iki ayin kapsamında sadece taraftarlar arasında yapılmaktadır; Dışarı Semah, kültürün genç nesillere tanıtılması için hizmetlerden bağımsız olarak yapılmaktadır. Semahlar, Alevi-Bektaşi geleneğinin aktarımında en önemli araçlardır. Tüm uygulamalar, geleneksel motifler ve öğretiler sözlü olarak aktarılmaktadır. Gelenekle ilişkili farklı sanat ve edebiyat türleri gelişmeye devam etmektedir. Bu yönüyle semahlar, Türkiye'nin geleneksel müzik kültürünün beslenmesi ve zenginleştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır (https://ich.unesco.org/en/RL/semah-alevi-bektai-ritual-00384). Anadolu'nun çeşitli bölgelerinde farklı müzikal karaktere ve ritmik yapıya sahip olan semah, kapsamında hümanizm bulunmaktadır. Semahta ayrım yapılmaksızın kadın ve erkek birlikte döner ve okunan dualar eşliğinde herkes ellerini göğe doğru uzatarak din, dil ve ırk farkı gözetilmeden Hakk'ın bir olduğu zikredilmektedir.

Semah dönenlerin giydiği özel bir kıyafet bulunmamaktadır. Genelde Alevi inancında özel anlamları olan kırmızı ve yeşil renklerin giyilmesine ve bu kıyafetlerinin temiz olmasına özen gösterilmektedir. Yöreden yöreye farklılık gösteren kıyafetlerde kadınlar başlarını bellerine kadar uzanan renkli giysilerle kapatır ve bu giysilerin üzerine kuşak bağlamaktadır (Bkz. Görsel 2) (https://www.kulturportali.gov.tr/portal/alevibektasirituelisemah).



Görsel 2. *Semah Törenleri (Kültür ve Turizm Bakanlığı Folklor Araştırmacısı Fotoğraf Arşivi, 2010).*

Alevi-Bektaşi ritüeli semah, 2010 yılında UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi'ne dahil edilmiştir. Semah ritüeli, Alevi-Bektaşi inancının temel prensiplerini yansıtan birçok sembol ve anlam taşımaktadır. Dervişlerin dönme hareketleri, evrenin dönüşünü ve birlik bilincini temsil ederken, birlikte dönen dervişlerin toplumsal eşitlik ve dayanışma anlayışını vurgulamaktadır.

Geçmişten günümüze Semah, Alevi-Bektaşi toplulukları arasında önemli bir ritüel ve kültürel miras olarak devam etmektedir. Bu ritüel, inanç toplulukları arasında birlik ve dayanışmayı güçlendiren, manevi deneyimlerin paylaşıldığı ve toplumsal değerlerin yaşatıldığı bir pratiktir. Semah, Alevi-Bektaşi inanç geleneğinin korunmasında ve nesiller arası aktarılmasında da önemli bir rol oynamaktadır.

Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi Bektaşi Ritüeli Semah'ın Geleneksel Özelliklerini Koruma Yaklaşımı

Unesco Somut Olmayan Kültürel Mirasları listesinde yer alan Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Ritüeli Semah'ın geleneksel özelliklerini koruma yaklaşımlarında belli başlıklar önem kazanmaktadır. İlk olarak tüm koruma yaklaşımlarında olduğu gibi objektif bir anlatım için tüm veriler toplanmalı ve kaydedilmelidir. Bu süreç, belgeleme ve araştırma olarak adlandırılabilmektedir.

Belgeleme ve Araştırma: Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Ritüeli Semah'ın geleneksel özelliklerini korumak için, bu ritüelleri ayrıntılı bir şekilde belgelemek ve araştırmak için bu aşama başlangıç noktasını oluşturmaktadır. Yazılı ve görsel kaynakların derlenmesi, sözlü tarih çalışmaları ve saha araştırmaları araştırmaların kapsamları arasında olmalıdır. Bu bağlamda ritüellerin kökenleri, sembolizmi, müzik ve dans formları, kullanılan enstrümanlar ve benzeri unsurların anlaşılması ve kaydedilmesi mümkün olacaktır.

Toplum Katılımı ve Sahiplenme: Geleneksel özelliklerin korunması için, Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Ritüeli Semah'ı icra eden toplulukların aktif katılımı ve

sahiplenmesi gerekmektedir. Toplumun, ritüellerin yaşatılması ve aktarılması konusunda sorumluluk üstlenmesi, geleneksel uygulamaların sürdürülebilirliğini sağlamaktadır. Bu, toplulukların ritüellere katılımını teşvik etmek, eğitim ve öğretim faaliyetleri düzenlemek, genç kuşakları bu geleneklere yönlendirmek ve bilinci artırmak için çeşitli programlar ve etkinlikler düzenlemek ritüellerin aktarımında önem arz etmektedir.

Eğitim ve Bilinçlendirme: Ritüellerin kültürüne sahip olmayan kişilere aktarmak, Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Ritüeli Semah'ın geleneksel özelliklerini korumak için eğitim ve bilinçlendirme faaliyetleri önem kazanmaktadır. Ritüellerin içeriğini, sembolizmini ve anlamını anlatan eğitim programları, seminerler anlatım yöntemlerinden bazıları olabilecektir. Bu sayede, genç kuşaklar ve ilgilenenler bu ritüellerin önemini anlar, değerlerini kavrar ve geleneksel uygulamaları doğru bir şekilde devam ettirebilirler.

Ulusal ve Uluslararası İş birliği: İlgili kurumlar, topluluklar ve sivil toplum örgütleri arasında iş birliği ve paylaşım platformları oluşturulmalıdır. Bu platformlar yapılan uygulamaların paylaşıldığı, tecrübelerin ve bilgi alışverişinin gerçekleştiği iş birliği çalışmalarının yürütüleceği alanlar olarak şekillendirilebilmektedir.

Yaratıcı İfade ve Yenilik: Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Ritüeli Semah'ın geleneksel özelliklerinin korunması, yaratıcı ifade ve yeniliği teşvik etmeyi gerektirmektedir. Bu ritüellerin temel unsurları ve sembolizmi korunurken, topluluklar ve sanatçılar tarafından modern yorumlar ve yeni düzenlemeler ritüelleri günümüze göre biçimlenmesine katkı sağlayacaktır. Bu yaklaşımlar, Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Ritüeli Semah'ın geleneksel özelliklerini korumak ve sürdürülebilirliğini sağlamak için belli başlıklar içermektedir.

Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Ritüeli Semah Ticari Etkinlik Örnekleri

Somut olmayan miras kavramı farklı kavramların tanımlamada yarattığı eksiklik ile oluşturulmuştur (Kurin 2004). Somut miras kavramının koruduğu somut bir nesne varken, somut olmayan mirasta koruma eylemi "süreci" kapsamaktadır. Somut olmayan miras tanımlamaları içinde yer alan gelenekler bu sürece örnek verilebilmektedir. Onları uygulayan uygulayıcılarında dahil olduğu bir süreci kapsayan gelenekler, uygulamanın terk edildiği noktada yok olma tehlikesi ile karşı karşıyalardır (Shils, 2003). Geleneklerim Temsili Listeye dahil edilmeleri ile ticarileşmenin kontrol edilemez ölçüye gelmesi sorunu gündeme gelmektedir. Bu bağlamda geleneklerin aktarılma biçimleri verilirken aktarılma nedeni bağlamından uzaklaşmamak gerekmektedir (Gürçayır, 2011).

Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi ritüeli Semah; tarihsel olarak dini ve manevi bir ritüel olarak gerçekleştirilmektedir. Bu törenlerin çıkış noktası, öğretilerini yaymak, manevi deneyim yaşatmak ve toplumun manevi ihtiyaçlarını karşılamak olarak tanımlanabilmektedir. Günümüzde değişen sosyo kültürel koşullar ile bağlamından uzaklaşıp, bazı durumlarda ticari bir boyut kazandığı gözlemlenmektedir. Ticari boyut; turistik etkinlikler, festivaller, konserler ve gösteriler gibi çeşitli platformlarda ortaya çıkabilmektedir. Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi ritüeli Semah; turistlerin ve ziyaretçilerin ilgisini çekmesi ile ticari bir fırsat olarak değerlendirilebilmektedir. Bunun sonucu olarak; "Törenler" bilet satışları, hediyelik eşya satışları ve diğer turistik faaliyetlerle ilişkilendirilebilir. Bu noktada Alevi-Bektaşi Semah ritüeli ve Mevlevi Sema topluluklarından hala aktif olan topluluklardan; Törenlerin manevi ve dini bir amaca hizmet etmesi gerektiği, ticari bir eğlence veya turistik etkinlik olarak sınırlanmaması gerektiği fikri savunulmaktadır. Bu ticari boyutun ritüelin özgünlüğünü ve derinliğini etkileyebileceği, ticari beklentilerin performansı ve sunumu yönlendirebileceği endişesi de dile getirilmektedir. Ticarileştirmenin olumlu yanına bakıldığında, Törenlerin ticari bir boyut kazanmasıyla birlikte, ritüelin daha geniş bir kitleye ulaşması, öğretilerinin daha geniş çapta tanınması da mümkün olabilmektedir. Ticari faaliyetler ve turistik ilgi, ait olduğu toplulukların kültürünün yayılmasına ve korunmasına katkıda bulunabilmektedir. Burada önemli olan, bu dengeyi korumak ve ritüelin manevi özüne zarar vermemektir.

Törenlerin izleyici ile buluşturulmasında felsefesinin iyi anlatılması, öğretiler ile ilişkili alanlara ziyarete yönlendirilmesi bir başka olumlu ticarileştirmeye örnek gösterilebilmektedir. Bu noktada; Konya'da bulunan Mevlâna Müzesi, turistlerin Mevlevilik kültürü hakkında bilgi edinmek ve Mevlevi Sema Törenlerini yakından deneyimlemek için önemli bir noktadır. Bu durumda, müze ziyaretleri ve bilet satışları da ticari bir boyut kazanabilir.

Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi ritüeli Semah üzerine eğitim programları ve atölyeler düzenlenerek, bu ritüellerin teknikleri ve anlamıyla ilgilenenlere eğitim olanakları sunulabilmektedir. Bu programlar ticari bir nitelik kazanarak, katılımcıların eğitim faaliyetlerine katılması ve bunun karşılığında ücret ödemesi şeklinde gerçekleşirken kültürü koruyan ticarileştirme faaliyetleri arasında sayılabilmektedir.

Alevi-Bektaşi ritüeli Semah gösterileri, konserler ve sahne performansları şeklinde düzenlenebilmektedir. Bu performanslarda Semah dervişlerinin dönüşleri ve ritüelin sembolik anlamı sahnede sergilenebilmektedir. Bazı festivaller ve kültürel etkinlikler de Semah gösterilerine yer vererek ziyaretçilerin katılımı sağlanabilmektedir. Bu tür etkinliklerde Semah, bir gösteri veya kutlama parçası olarak sunulabilmektedir.

Tüm ticarileştirme faaliyetlerinde bağlamdan uzaklaşmamak esas olmalıdır. Ticari boyutun ritüelin manevi özünü etkilememesi, sembolik ve manevi değerlerin korunması önemlidir. Ayrıca, ilgili topluluklarla ortak çalışmalar yapılıp, toplumunun onayını ve katılımını sağlamak da dikkat edilmesi gereken noktalardandır.

SONUÇ

Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Ritüeli Semah gibi somut olmayan kültürel miras unsurları, geleneksel olarak manevi bir deneyimi ifade etmek ve toplumsal bağları güçlendirmek amacıyla gerçekleştirilen dini ritüellerdir. Ancak, günümüzde bu ritüellerin ticarileştirilmesi ve ticari boyut kazanması tartışmalı bir konudur. Ticarileştirme süreci, Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Semah gibi ritüellerin daha geniş bir kitleye tanıtılmasını ve kültürel ifadesini artırmasını sağlamaktadır. Ticari etkinlikler, turistik ziyaretçiler ve diğer ilgilenenler aracılığıyla bu ritüellerin daha fazla insanla paylaşılmasına ve anlaşılmasına katkıda bulunmaktadır. Ancak, ritüellerin ticarileştirilmesi beraberinde bazı riskler ve tehlikeler getirebilmektedir. Ticari etkinliklerin öncelikli amacı, kar elde etme olduğundan, ritüelin özgünlüğünü ve manevi anlamını etkileyebilecektir. Örneğin; İspanya adına kaydedilen Valencia Fallas Festivali geçmişteki ritüelistik anlamını yitirip, tamamıyla ticari ve turistik bir faaliyete dönüşmüştür (Ölçer Özünel, 2017). Bu anlamda bir unsurun miras ilan edilmesinin topluluğun katılımını her zaman olumlu etkilemeyeceği ve mirasın taşıyıcılarının sınırların dışında kalabileceği görülmektedir.

Ticari baskılar, sunumun değiştirilmesine veya ticari taleplere uyarlanmasına yol açabilecekken, böylelikle ritüelin manevi derinliği ve anlamı azalma tehlikesiyle karşı karşıya kalacaktır. Bir başka örnek ele alındığında ise; Okunoto no Ae no Koto Ritüeli, Budizm'in Shingon mezhebine ait bir şükran ritüelidir. Pirinç mahsullerini koruyan ve pirinç bolluğu getiren tarla Kamisi, Ta no Kamiye şükranlarını sunmak için gerçekleştirilen bir ritüeldir. Ritüelin uygulanma esasında, Kami evde misafir edilir ve ona belli kurallarla sunumlar gerçekleştirilmektedir. Ardından Kami gider ve ritüel son aşamasını da gerçekleştirerek son bulmaktadır. Bu ritüelin UNESCO SOKÜM listesine alınmasıyla (2009) Noto kasabasına son yıllarda bu ritüeli izlemek için çok sayıda ziyaretçi gelmiştir. Bu durum turizm faktörü açısından olumlu bir etki yaratarak kasabanın tanıtımı ve kalkınması için önemli bir yere sahip olup, ritüel canlandırmaları ile ticari faaliyetler gerçekleştirilmektedir ancak; ritüel, ev sahibinin ve oğlunun izlenmediği bir pratik olduğu için ziyaretçiler, evlerde yapılan sunulara alınmamaktadır. İzleyiciler için tapınakta ayrı bir sunum yapılmaktadır

(https://tadaya.net/nototsuduri/culture/detail3/). Bu ve benzeri sınırlamalar ile ticari faaliyetler yaşatılır ve tanıtılırken zarar görmesi ve özünü kaybetmesi engellenecektir.

Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Semah gibi ritüeller, ait oldukları toplumsal işlevi yerine getirirken, topluluğun bir araya gelmesini, paylaşımı ve dayanışmayı sağlamaktadır. Ticarileştirme süreci, bu toplumsal bağlamı değiştirebilir ve ritüellerin daha bireysel ve seyirci-odaklı hale gelmesine sebep olabilecektir. Ticarileştirme, fikri mülkiyet hakları ve koruma konularını da gündeme getirebilecektir. Ritüellerin telif hakları, kullanımı ve ticari faaliyetleri düzenlemek için uygun mekanizmaların oluşturulması, ritüellerin kültürel bütünlüğü ve doğru temsilini sağlamak için koruma önlemleri alınmalıdır. Ritüellerin ticari boyuta geçmesi, bazı kişilerin bu etkinliklere erişimini sınırlayabilir veya geleneksel değerlerin yozlaşmasına yol açabilecektir. Bu nedenle, toplumun aktif katılımını ve onayını sağlamak ana bağlamdan uzaklaşmamak adına önemlidir.

Mevlevi Sema Törenleri ve Alevi-Bektaşi Semah gibi ritüellerin ticarileştirilmesi, kültürel ifade ve tanıtım açısından avantajlar sağlayabilirken, ritüellerin manevi derinliği, özgünlüğü ve toplumsal işlevi açısından bazı riskler içermektedir. Bu süreçte, dikkatli bir denge ve toplumsal katılım sağlanmalı, ritüellerin korunması ve doğru temsilinin sağlanması için uygun önlemler alınmalıdır. Yapılan araştırmalar sonucunda görülmektedir ki; somut olmayan kültürel mirasın ticarileştirilmesi denge gerektiren hassas bir başlıktır. Kültürel miras unsurlarının özgünlüğünün korunması, manevi anlamının sürdürülmesi ve toplumsal işlevinin yerine getirilmesi için ait oldukları kültürler ile çalışılması ve uzmanlardan onay alınması önemli bir noktadır. Bu durum yetkililerin, kültürel miras koruma kurumlarının, toplumun ve paydaşların iş birliğiyle sağlanmalıdır.

KAYNAKÇA

Alanen, A. R., Melnick, R., Preserving Cultural Landscapes in America, The Johns Hopkins University Press,2000.

Bond, S. Worthing, D. Managing Built Heritage, The Role of Cultural Values and Significance, Wiley Blackwell, 2009, s.58.

Bouchenaki, M., A Major Advance Towards a Holistic Approach to Heritage Conservation: the 2003 Intangible Heritage Convention, International Journal of Intangible Heritage (2007) Vol.2, 106-109

Erkmen, A. Mimarlık ve Hafıza: Osmanlı dünyasında geçmişin yeniden üretildiği yapılar (1850-1910), yayınlanmamış doktora tezi, YTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul,2006

Jigyasu, R. , “The intangible dimension of urban heritage”, Reconnecting the City:Historic Urban Landscape Approach içinde, F. Bandarin, R. Van Oers (ed.)

Karakul, Ö. (2007) .Tarihî Çevrelerde Halk mimarisi: Somut Olmayan Kültürel Mirasın Yaşama Mekânları. Millî Folklor, Yıl 19, Sayı 75

Keitumetse, S., “UNESCO 2003 Convention on Intangible Heritage:Practical Implications for Heritage Management Approaches in Africa”, The South African Archaeological Bulletin, Vol. 61, No.184 (2006), 166-171

Mahfoodh, H. ; Alhashmi S. Safeguarding Intangible Cultural Heritage through UNESCO Partnership, 2020 Second International Sustainability and Resilience Conferance: Technology and Innovation in Building Designs

M. -T. Albert, M. Richon, M. J. Vi-als and A. Witcomb (ed.s), Community Development through World Heritage, World Heritage Paper no.31, UNESCO WHC.

Oğuz, Ö. Somut Olmayan Kültürel Miras Nedir? Geleneksel Yayıncılık, 2016.

Ölçer Özünel, E. (2017). Somut Olmayan Kültürel Mirasın Karanlık Yüzleri: Turistifikasyon, Bağlamından Koparma, Millîleştirme, Müzeifikasyon, Otantifikasyon ve Aşırı Ticarileşme. Kültürel Mirasın Korunması Uluslararası Bursa Sempozyumu, Bursa, 349-367.

Nara Özgünlük Belgesi (Çev. Deniz Mazlum,2005); http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_tr0756646001536913861.pdf

Burra Tüzüğü; https://australia.icomos.org/wp-content/uploads/The-Burra-Charter-2013-Adopted-31.10.2013.pdf

Yamato Deklorasyonu; https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000137634

Intangible Cultural Heritage, Unesco: https://ich.unesco.org

International Journal of Intangible Heritage, http://www.ijih.org

https://ich.unesco.org/en/what-is-intangible-heritage-00003

https://ich.unesco.org/en/lists

https://ich.unesco.org/en/convention#art18

https://ich.unesco.org/en/faq-00021

https://ich.unesco.org/en/RL/mevlevi-sema-ceremony-00100

https://ich.unesco.org/en/RL/semah-alevi-bektai-ritual-00384

UNESCO Türkiye Milli Komitesi, http://www.unesco.org.tr/Pages/126/123/UNESCO-

https://www.youtube.com/watch?v=E1di9iO4B7c, TÜBA Bilimler Akademisi "UNESCO ve Somut Olmayan Kültürel Miras"- Prof. Dr. Öcal Oğuz

GÜRÇAYIR, S. Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi Üzerine Eleştirel Bir Okuma, Millî Folklor, 2011, Yıl 23, Sayı 92

Karakul, Özlem. "A Holistic Approach to Historic Environments Integrating Tangible and Intangible Values Case Study: İbrahimpaşa Village in Ürgüp", Doktora Tezi, Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi, 2011.

Bouchenaki, Mounir. "The İnterdependency of the Tangible and Intangible Cultural Herigate" (2003). <http://www.international.icomos.org/victoriafalls2003/ papers/2%20-%20Allocution%20Bouchenaki.pdf>

Dünya Kültürel ve Doğal Mirasın Korunması Sözleşmesi.(1972) <http://www.unesco.org.tr/dokumanlar/somutkulturelmiras/somut_kulturel_miras.pdf>

Ersoy, Ruhi. "Performans Teori" Bağlamında Sözlü Kültür Ürünleri'nin Müzelenmesi Sorunu Üzerine Bazı Görüş ve Düşünceler", Somut Olmayan Kültürel Mirasın Müzelenmesi Sempozyum Bildirileri içinde(Yay. Haz.M. Öcal Oğuz vd), Ankara: Gazi Üniversitesi THBMER yay: 2004.s.57-67.

Yin, Tongyun. "Museum and Safeguarding of Intangible Cultural Heritage,(2006). < http://museumstudies.si.edu/safeguarding_intangible.pdf.>

Yamato Declaration on Integrated Approaches for Safeguarding Tangible and Intangible Cultural Heritage.(2004).

<http://www.bunka.go.jp/kokusaibunka/bunkazaihogo/pdf/nara_YAMATO_e.pdf>

Eflâkî, Ahmed, (1986); Ariflerin Menkıbeleri-Mevlana ve Etrafındakiler, (Çev. Tahsin Yazıcı), Remzi Kitapevi, Ankara

Yazıcı, Tahsin, (1963), "Mevlâna Devrinde Semâ", Şarkiyat Mecmuası, S.5, s. 135-150.

Yüce Nuri, (1998), "Osmanlı Sufiliğinin Gelişimi", (Ed. İhsanoğlu Ekmeleddin), Osmanlı Devleti ve Medeniyeti Tarihi, C.II , s. 128, İstanbul.

Noyan, Bedri. Bektaşîlik Alevîlik Nedir. Ankara: Doğuş Matbaacılık, 1998.

Sümer, Ali (1970); Anadolu'da Türk Öncüsü Hacı Bektaş Veli, Yeni Sanat Matbaası, Ankara.

CUMHURİYETİMİZİN, BAŞKENTİN, MÜZECİLİĞİMİZİN ve TOPLUMSAL BELLEĞİMİZİN OLUŞUMUNDA BİR MÜZENİN HİKÂYESİ: ANKARA DEVLET RESİM ve HEYKEL MÜZESİ

Dilek Karaaziz Şener[1]

ÖZET

Sanat müzeleri, görünür kıldığı objeler aracılığıyla, resmi tarihi meşrulaştırır; diğer bir deyişle herkesin tarihsel belleğini onaylayacağı niteliğe dair verilerle hayat bulmaktadır. Aynı zamanda, sanat müzeleri, tarihin ortak toplumsal bellek oluşturmasına aracılık eder. Son yıllarda müzecilik üzerine yapılan araştırmalarda özellikle sanat müzelerinin görünür kıldığı yapıtlar üzerinden toplumsal bir hafıza mekânı olduğuna dair düşünceler yoğunluk kazanmıştır. Geçen yüzyılın başlarındaki tarihsel akışa yoğunlaştığımızda da modernliğin kuruluşunda müzenin rolünün ne kadar önemli ve yeni dünya düzeninde yaşamsal olduğunu anımsamak gerekiyor. Bu bildiri, Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi üzerinden cumhuriyetin kurulduğu Başkentin ilk sanat müzesinin, toplumsal belleğin oluşumundaki rolünü ve koleksiyonundaki sanatçıların eserleri üzerinden ulusa, devlete ve kamuya ait düşüncelerin bir sanat müzesinde nasıl biçimlendiğini düşünsel bir pratikle ele almayı amaçlamaktadır. Birinci Ulusal Mimarlık Dönemi yapılarından olan Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi, 1927-1930 yılları arasında "Türk Ocakları Merkez Binası" olarak inşa edilmiştir. 1926 yılında açılan yarışmada, Mimar Arif Hikmet Koyunoğlu'nun projesi birinci olmuş ve yapının inşasına başlanmıştır. Müze, Cumhuriyet'in ilk on yılına ait birçok ilk için de önemli bir bellektir. Bina, 1975 yılının Aralık ayında, Kültür Bakanlığı Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğü'ne Resim ve Heykel Müzesi olarak kullanılmak üzere tahsis edilmiştir. 2 Nisan 1980 tarihinde, törenle müze olarak hizmete açılmıştır. Araştırmada, müzenin resmi tarihçesi ve kurulduğu ekonomik, siyasal, kültürel atmosfer hakkında bilgiler, belgelere dayalı ve 1980-2025 yılları arasındaki müzeleşmesinin, sürece yansıyan değişimleri, restorasyon-konservasyon çalışmaları, koleksiyonu, koleksiyondaki yapıtların toplumsal belleğin inşasındaki rolü ele alınacaktır.

Anahtar Kelimeler: Ankara Resim ve Heykel Müzesi, Toplumsal Bellek, Sanat Müzeleri, Sanat Tarihi, Ankaralı Sanatçılar

[1]Öğretim Görevlisi Dr. / Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi / Grafik Bölümü, dsener@hacettepe.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-5111-3724

THE STORY OF A MUSEUM IN THE FORMATION OF OUR REPUBLIC, CAPITAL, MUSEUM AND SOCIAL MEMORY: ANKARA STATE MUSEUM OF PAINTING AND SCULPTURE

Dilek Karaaziz Şener[2]

ABSTRACT

Art museums legitimize official history through the objects they make visible; in other words, they are enlivened by data that validates everyone's historical memory. At the same time, art museums mediate the formation of a shared social memory through history. In recent years, the notion that art museums, particularly through the works they make visible, constitute a site of social memory has gained prominence in museological research. As we focus on the historical flow of the early part of the last century, it's crucial to remember the museum's crucial role in establishing modernity and its vital role in the new world order. This paper aims to explore, through the Ankara State Museum of Painting and Sculpture, the role of the first art museum in the capital city where the Republic was founded, in the formation of social memory, and how, through the works of the artists in its collection, national, state, and public ideas are shaped in an art museum through an intellectual practice. The Ankara State Museum of Painting and Sculpture, a structure from the First National Architecture Period, was constructed between 1927 and 1930 as the "Turkish Hearths Central Building." In a competition held in 1926, architect Arif Hikmet Koyunoğlu's project won first place, and construction began. The museum is also a significant reminder of many firsts from the first decade of the Republic. In December 1975, the building was allocated to the General Directorate of Fine Arts of the Ministry of Culture for use as the Museum of Painting and Sculpture. It was officially opened as a museum on April 2, 1980. The research will cover the official history of the museum and information about the economic, political and cultural atmosphere in which it was established, the changes reflected in its transformation into a museum between 1980 and 2025, based on documents, its restoration and conservation work, its collection, and the role of the works in the collection in the construction of social memory.

Keywords: Ankara Painting and Sculpture Museum, Social Memory, Art Museums, Art History, Ankara Artists

[2]Dr. Lecturer / Hacettepe University, Faculty of Fine Arts / Department of Graphics, dsener@hacettepe.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-5111-3724

GİRİŞ

Birinci Ulusal Mimarlık Dönemi binalarından olan Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi, 1927-1930 yılları arasında "Türk Ocakları Merkez Binası" olarak inşa edildi. Türk Ocakları, II. Meşrutiyet'ten sonra kurulmuştur. Gazi Mustafa Kemal önderliğinde başlayan Kurtuluş Savaşımız Türk Ocakları tarafından desteklenmiş; Cumhuriyetimizin 29 Ekim 1923 tarihinde ilanıyla birlikte, Cumhuriyet yönetiminin erdemlerini kültürel yolla halka yayan öncü kuruluşlar olarak tarihimizde yerini almıştır. Öncelikle, Türk Ocağı merkez binası için bir proje yarışması açıldı. Atatürk'ün direktifleriyle Namazgâh Tepesi'nde Etnografya Müzesi'ni yapan Mimar Arif Hikmet Koyunoğlu'nun projesi birinci oldu. Bina, 2 Nisan 1980 tarihinde, törenle devlet müzesi olarak hizmete açıldı.

Bilindiği üzere, müzeler içlerinde yaşattıkları dünyayı bizlere anlatan, bağ kurduran en önemli öğrenme mekânlarıdır. Müzelerde eserlerin sergilenişindeki etki bize eseri, dönemi, mesajlarını anlatmada ve ilgimizi uyandırmada çok önemlidir (Buyurgan ve Karaaziz Şener, 2023). Günümüzde müzeler ve Ankara Resim ve Heykel Müzesi özelinde sanat müzeleri için, koleksiyonlarına dayanarak şu ifade edilebilir ki toplumsal belleğin oluşması, korunması ve geleceğe aktarılmasında, ait olduğu kentin tarihinde önemli bir yere sahiptir. Bugün müzecilik sadece bir esere sahip olmak, korumak, belgelemek kadar o eseri en etkili sergileme/sunma noktasında çağdaş sergilemelerle karşımıza çıkmaktadır. Heyecan verici farklı sergileme yöntemleri daha fazla ve farklı profildeki ziyaretçiyi müzelere yönlendirmektedir. Bu bakıştan hareketle araştırmada, müzenin kuruluş süreci ve tarihsel bağlam, mimari özellikleri, koleksiyonunun içeriği ve sanatsal önemi, Cumhuriyetin kültür politikaları içinde müzenin rolü, günümüzde Ankara Resim ve Heykel müzesi alt başlıklarında irdelenerek değerlendirilecektir. Araştırmanın amacı, Devlet Resim- Heykel müzelerimiz içinde İstanbul'dan sonra ikinci olarak açılan, Türkiye Sanat Tarihi'nde müzenin varlığının, koleksiyonunun bağlamının ve müzenin içerisinde sakladığı belleğin geleceğe aktarılması ve etkisidir.

Ankara Resim ve Heykel Müzesi'nde, 2017 yılında, eser depoları öncelikli olmak üzere, kademeli olarak restorasyon çalışmaları başlatıldı; daha sonra ise 07 Nisan 2018 tarihinde tüm binanın yenilenmesi ve koleksiyonun çağdaş müzecilik anlayışına sahip depolarda korunması için müze yeniden kapsamlı bir onarım, sergileme çalışmaları için kapılarını kapattı. 29 Aralık 2020 tarihinde ise toplam 288 eserin sergilendiği ve küratörlüğünü Kıymet Giray'ın yaptığı *Başyapıtlar* adı

altındaki sergi ile yaklaşık olarak 3 bin 629 esere ev sahipliği yapan koleksiyonu ile müze yeniden ziyarete açıldı. Kalıcı ve geçici sergileriyle yeni bir anlayış, sergi düzenlemesi ve koleksiyon yönetimi ile 2020 yılından günümüze Ankara Resim ve Heykel Müzesi kesintisiz olarak sürekli koleksiyon sergisi ve Arif Hikmet Koyunoğlu ile Mihri Müşfik Hanım adlı iki ayrı salonunda, süreli sergilerle ziyaretçileriyle buluşmaktadır.

Ankara Resim ve Heykel Müzesinin Kuruluş Süreci, Tarihsel Bağlam ve Arif Hikmet Koyunoğlu

Günümüzde Ankara Resim ve Heykel Müzesi olarak anılan, Ankara Türk Ocağı Merkez Binası, Birinci Ulusal Mimarlık dönemi ikinci kuşak mimarlarından Arif Hikmet Koyunoğlu (1893-1982) tarafından inşa edildi[3]; 28 Şubat 1930 tarihinde de ilk açılışı yapıldı. Belgelere göre binanın yapımına 21 Mart 1927 tarihinde başlanmıştır[4].

Arif Hikmet Koyunoğlu'nun, Ankara'da devlet tarafından, 1925 yılında kendisine verilen ilk büyük boyutlu proje, Ankara Etnografya Müzesi'dir. Yine aynı yıl içinde Eski Adliye Sarayı ve Çocuk Esirgeme Kurumu binalarının da yapımına başlamıştır. 1927 yılında ise Eski Türk Ocağı Merkez Binası projesini alarak, on sekiz ayda tamamlanmıştır[5] (**Görsel 1, Görsel 2**). Koyunoğlu, bir Türk mimar olarak yeni kurulmakta olan Cumhuriyet'in Başkentinde 1925-1930 yılları arasında devlet kurumları için tasarladığı kamu binalarıyla döneminin mimarları arasında ön plana çıkmaktadır. Bu nedenle tasarladığı tüm binaların sanki bir dönem sonra tıpkı Türk Ocakları Merkez Binası'nda olduğu gibi bir gün müzeye dönüşeceğine dair izleri günümüzde de binaların inşasının üzerinden geçen zaman neredeyse bir asra yaklaşılmasına rağmen, duyumsanmaktadır.

---

[3]Koyunoğlu'nun mimarlık faaliyetlerinde en aktif olduğu dönem, 1921-1930 yılları arasında Ankara'da geçirdiği dönemdir. Burada Atatürk'e olan yakınlığı sayesinde siyasi isimlerin etkin olduğu bir çevreye girmiş ve Cumhuriyet ile birlikte yeniden kurulan Ankara'nın resmi mimarlarından biri haline gelmiştir. İhtiyaçtan doğan yeni yapı türlerinin millet ve ulus söylemleriyle şekillendirildiği bir ortamda Koyunoğlu da kaçınılmaz olarak bu doğrultuda eserler vermiştir. Bilgi için bkz. (Kırmızı, 2022).

[4] Arif Hikmet Koyunoğlu, anılarını aktarırken binanın yapımına 21 Mart 1927 tarihinde başladığını ve on sekiz ayda tamamladığını belirtmiştir. Konuyla ilgili olarak bkz. *Osmanlı'dan Cumhuriyet'e Bir Mimar Arif Hikmet Koyunoğlu, Anılar, Yazılar, Mektuplar, Belgeler*, (yayına hazırlayan: Hasan Kuruyazıcı), YKY, Aralık 2008.

[5] Arif Hikmet Koyunoğlu tarafından binanın inşaatı on sekiz ayda tamamlanmıştır. Müzenin 2020 yılında yeniden düzenlenerek ziyaret açılması sırasında, günümüzde Arif Hikmet Koyunoğlu süreli sergi salonuna açılan ve eski halinde yönetim alanı olarak kullanılan odalar, bugün yeniden düzenlenerek hem binanın kuruluş süreci hem de tarihsel bağlamının aktarıldığı sergi alanlarına dönüştürülmüştür. Binaya dair bilgi ve belgeler müze arşivinden sergileme tasarımı olarak ziyaretçilere sunulmaktadır. Ayrıca aynı sergi odalarında Arif Hikmet Koyunoğlu'nun biyografisi, müze tarihsel bağlamı içinde yer almakta ve mimara dair özel objeler de vitrinler de sergilenmektedir. (Örneğin; Arif Hikmet Koyunoğlu'nun dereceli gözlükleri, fotoğraf makinesi, çizim kalemleri ve aletleri ile mimarın hem müze inşaatı hem de özel yaşamından kesitlerin sunulduğu siyah beyaz fotoğraflar sergi mekânındaki bir vitrinde yer almaktadır).



Görsel 1.*Türk Ocağı Binasının inşaatı tamamlandığında, Arif Hikmet Koyunoğlu tarafından binanın çekilen fotoğrafı, 1930 (Fırat, 1998).*



Görsel 2. *Ankara Resim ve Heykel Müzesi inşaatı önünde Arif Hikmet Koyunoğlu, 1927. (Ankara Resim ve Heykel Müzesi Arşivinden)*

Arif Hikmet Koyunoğlu, 1893 yılında İstanbul'da doğmuş ve 27 Temmuz 1982 tarihinde de yine İstanbul'da aramızdan ayrılmıştır (**Görsel 3**). Cumhuriyetin ilk dönem Türk mimarları arasında yer alan Koyunoğlu'nun en önemli devlet yapıları arasında; Ankara - Etnografya Müzesi, Türk Ocakları Merkez Binası (günümüzde Ankara Resim ve Heykel Müzesi) (**Görsel 4**) ile Bursa - Tayyare Kültür Merkezi'dir.



Görsel 3. *Arih Hikmet Koyunoğlu, 1927. (Ankara Resim ve Heykel Müzesi, Arif Hikmet Koyunoğlu sergi salonu, müze arşivinden, fotoğraf belgeleme tarihi: 27 Eylül 2025).*



Görsel 4. *Ankara, Namazgah Tepesi, Maarif Vekaleti (Milli Eğitim Bakanlığı), Türk Ocağı ve Etnografya Müzesi Binalarının 1930'lu yılların başında genel görünümleri (Ankara Resim ve Heykel Müzesi, Arif Hikmet Koyunoğlu sergi salonu, müze arşivinden, fotoğraf belgeleme tarihi: 27 Eylül 2025).*

Koyunoğlu, Sanayi-i Nefise Mektebi Mimarlık Bölümü'nde eğitimine başladı ve 1914'de mezun oldu. Sanayi-i Nefise Mektebi'nde, Giulio Mongeri (1875-1951) ve Alexandre Vallaury'nin (1850-1921) öğrencisi oldu. Askerlik yılları, Birini Dünya Savaşı sırasındadır ve Erzurum'dadır. Askerliği sonrasında döndüğü İstanbul'da savaştan dolayı mimarlık görevini yapamayacağını

anlamış ve diğer mesleği olan fotoğrafçılığa yönelmiştir[6]. Foto muhabirliği yaparak hayatını kazanırken aynı zamanda da Cağaloğlu'nda, Yeraltı Fotoğrafhanesi adlı fotoğrafhaneyi açtı. Birinci Dünya Savaşı'nın etkisi İstanbul üzerinde yoğundu ve Osmanlı son demlerini yaşamaktaydı. Bu nedenle 1922 yılında İstanbul'dan Ankara'ya gitti. Devlet kurumlarında mimar olarak çalıştı ve kendi özel mimari bürosunda mesleğini yapmaya başladı. Tüm bunlar yaşanırken Etnografya Müzesi binasının yapımıyla başlayan mimarlık serüveni yeni yapılanan Başkentin devlet binalarının da yapımın da görev alması sürecini birlikte getirmiştir. Başkentte görevlerinin tamamlanmasından sonra yeniden İstanbul'a dönmüştür. Kendine ait mimari bürosunda hizmet veren birçok kamu binasına imzasını atan Koyunoğlu, 1980 yılında Devlet Sanatçısı ödülü ile onurlandırılmıştır. 1981 yılında ise Atatürk Sanat Armağanı ve yine aynı yıl Mimarlar Odası Onur Plaketi ödülüne layık görülmüştür. 27 Temmuz 1982 tarihinde, İstanbul'da aramızdan ayrılan Arif Hikmet Koyunoğlu, Üsküdar Nuh Kuyusu'ndaki aile mezarlığında sonsuz uykusuna uğurlanmıştır.

Ankara Resim ve Heykel Müzesi'nin Mimari Özellikleri ve Simgesel Anlamı, Bugünkü Kullanımı

Ankara Resim ve Heykel Müzesi, Türkiye Cumhuriyeti'nin kültürel dönüşüm sürecinde sanatın toplumsal bir değer olarak ele alınmasının mekânsal simgesidir. Mimari üslubu, işlevi ve tarihsel bağlamı ile ulusal kimlik inşasında önemli bir rol oynamaktadır. Bina, simgesel anlamı ve bağlamı açısından değerlendirildiğinde öncelikle tarihsel sürecinin başlangıcında Ankara Türk Ocağı Merkez binası olarak yapıldığını vurgulamak gerekiyor.

Kuzey-batıda Atatürk Bulvarı, kuzey-doğuda Talat Paşa Bulvarı, güney-doğuda Türk Ocağı Sokağı ve güney-batıda Kızılay sokağı ile çevrelenmektedir (Fırat, 1998). Yapımına 1925 yılında başlanan Ankara Etnografya Müzesi'nin ise kuzey-doğusunda yer almaktadır. 1912 yılında kurulan Türk Ocakları ve 1931'de kurulan Halkevleri yeni kurulan Cumhuriyetimizin kültür, sanat ve eğitim hareketlerinin yapıldığı kuruluşlar olarak tarihimizde önemli bir yere sahiptir. Ankara Türk

[6] Koyunoğlu'nun fotoğrafçılığına dair en kapsamlı sergi, *Maceraperest Bir Mimarın Fotoğrafhanesi Arif Hikmet Koyunoğlu 1893-1982*, başlığında 19 Haziran 2025 – 17 Mayıs 2026 tarihleri arasında İstanbul Araştırmaları Enstitüsü Galerisi'nde düzenlenmiştir. Sergi, Arif Hikmet Koyunoğlu'nu, 1900'lerden başlayarak özellikle 1920'li–1930'lu yıllarda çektiği fotoğraflar eşliğinde anlatmış ve mimarın bir diğer mesleki kimliğine odaklanmıştır. Koyunoğlu'nun hem kişisel hem de mesleki yaşamından kesitler sunan sergide yer alan fotoğraflar, öğrencilik yıllarından başlayarak, Erzurum'daki askerlik dönemine, aile hayatı ve Yeraltı Fotoğrafhanesindeki işlerinden Ankara, İstanbul, Bursa, Nevşehir, Kırşehir gibi Cumhuriyetimizin ilk yıllarında yapılanma faaliyetleriyle ön plana çıkan kentlerimizden manzaralar, mimarileri ve insanlarına uzanan geniş bir kentlerimize, mimarilerine ve insanımıza odaklanan sosyolojik belgelemeye dayanmaktadır. Üç boyutlu sergi turu için bkz. https://www.iae.org.tr/3b-tur/arif-hikmet-koyunoglu/ (Erişim tarihi: 02 Eylül 2025).

Ocağı binası öncelikli olarak Şengül Hamamı'nın yakınında yer alan Rum Mektebi'nde açılmıştır. İşlevine, içeriğine ve yeni kurulan Cumhuriyetimizin bağlamına uygun olarak yeni bir binanın inşa edilmesine dair devlet tarafından istek yoğunlaşmıştır. Türk Ocağı Merkez Heyeti'nin 3 Mayıs 1926 tarihli toplantısında alınan karar ile yıllardır görevini harap binalarda, kiralık evlerde veya mekânlarda sürdüren ocaklılar kendilerine ait bir binanın inşası için gerekli düzenlemelerin ve girişimlerin yapılmasına dair karar almışlardır (Fırat, 1998). Ankara'da Türk Ocakları Merkez Binası inşası için öncelikle bir yarışma düzenlenir. Dönemin öne çıkan tüm mimarlarına (Türk ya da yabancı) Türk Ocakları heyeti tarafından birer mektup yazılarak, yarışmaya katılmaları ve projelerini sunmaları teklif edildi. Yarışmaya girenler arasında Arif Hikmet Koyunoğlu (1893-1982), Mimar Kemalettin Bey (1870-1927), Vedat Tek (1873-1942), Macar Konsolosu Tahi, Giulio Mongeri (1875-1957) bilinen isimler arasında yer almaktadır (Fırat, 1998). Yarışmada jüri görevini İsmet Paşa, Ziya Gökalp ile birlikte Bayındırlık Bakanlığı'ndan mühendisler, bilim insanları ve yabancı mimarlardan oluşan bir grup üstlenmiştir.

İnşa edilmesi düşünülen binanın şartları ise jüri tarafından şu şekilde belirlenmişti: "Türk Sanatının en güzel örneklerinin sergileneceği binanın modern ihtiyaçlara uygun şekilde düzenlenmesi; son sistem bir tiyatro salonu, modern bir sahne, bir toplanma salonu, müze ve kitaplık, giriş bölümünde bir şeref holü, idare odaları, davet edilecek yabancı misafirler için bir yatak odası, odalar, banyolar, zemin kata matbaa alanı, kalorifer ve elektrik tesisatı olması ve Türk mermer işçiliğinin zengin üslubunu ve süsleme özelliklerini yansıtacak şekilde yapılması" isteniyordu[7]. Binanın projesi, hazırlanan yarışma şartnamesine uygun olarak çizilen projeler arasından seçilmiştir (Aslanoğlu, 1980).

Koyunoğlu, 1926 yılında yarışma şartnamesine uygun olarak, hazırladığı projeyi yaklaşık yirmi günde tamamlamıştır. O yıllardaki şartlar düşünüldüğünde bu süre Koyunoğlu'nun yeni inşa edilecek bina için ne kadar tutkuyla çalıştığını bir göstergesidir. Binanın Türk süslemelerine uygun olarak Koyunoğlu tarafından çizilen tezyini detayları, bina cephesinden oluşan resimle birlikte (**Görsel 5**), tüm çizimlerinin yer aldığı resimler, suluboya tekniğinde resimlenerek Ocak heyetine

[7] Ankara'da Cumhuriyet Dönemi Mimaris'nden İki Örnek adlı kitabın yazarı, Nurcan İnci Fırat'a Arif Hikmet Koyunoğlu'nun 2 Ağustos 1981 tarihinde gönderdiği mektup, söz konusu yazarın bahsi geçen makalesinden alıntılanarak araştırmamıza aktarılmıştır. Kitabın orijinal hali için bkz. Nurcan İnci Fırat, Ankara'da Cumhuriyet Dönemi Mimarisinden İki Örnek: Etnografya Müzesi ve Eski Türk Ocağı Merkez Binası, T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1998.

sunulmuştur. Mustafa Kemal Atatürk'ün de direktifleriyle binanın inşası plan ve projesine dair yapılan yarışmayı Arif Hikmet Koyunoğlu kazanmıştır.



Görsel 5. *Arif Hikmet Koyunoğlu'nun 1926 yılında Türk Ocağı Merkez Binası için açılan yarışmaya sunduğu proje için gerçekleştirdiği binanın cephesini gösteren suluboya resim, (Ankara Resim ve Heykel Müzesi, Arif Hikmet Koyunoğlu sergi salonu, müze arşivinden, fotoğraf belgeleme tarihi: 27 Eylül 2025).*

Bina, Birinci Ulusal Mimarlık Dönemi'nin karakteristik özelliklerini taşır[8]. Selçuklu ve Osmanlı mimarisinden esinlenen kemerler, revaklar, sütunlar ve süslemeler modern Cumhuriyet'in estetik anlayışıyla harmanlanmıştır (**Görsel 6**). Simetrik plan düzeni, taş ve mermer malzeme kullanımı ile anıtsal bir görünüm kazandırılmıştır.



Görsel 6. *Ankara Resim Heykel Müzesi bugünkü durumu, Giriş Cephesi, (Dilek Karaaziz Şener arşivinden, fotoğraf belgeleme tarihi: 02 Ekim 2025).*

Binanın, iç mekânında yüksek tavanlar **(Görsel 7)**, süslemeli tavan göbekleri, vitray pencereler ve geniş salonları (günümüzde sergi salonları olarak kullanılmaktadır) bulunmaktadır **(Görsel 8)**.

[8] Birinci Ulusal Mimarlık Dönemi'nin öncülüğünü yapan mimarlar, özellikle Selçuklu ve Osmanlı dönemlerine özgü birtakım öğeleri farklı bir anlayışta yansıtmaya çalışıyorlardı. Binaların cephe tasarımları, tıpkı Ankara Resim Heykel Müzesi'nde olduğu gibi ön plana çıkmakta ve vurgulanmaktaydı. Anıtsal cephe tasarımları uygulanmaktaydı. Bu da Selçuklu ve Osmanlı dönemlerinden özellikle kamusal alan binalarındaki cephe anlayışının yeniden yorumlanarak, Cumhuriyetin ilk dönem binalarının geçmişle gelecek arasında bir köprü kurduğunu göstermektedir. Örneğin, Cumhuriyetin ilk kamu binalarının cepheleri incelendiğinde Selçuklu ve Osmanlının önem verdiği kemerli yapılanmanın esas alındığını söyleyebiliriz.

Binanın mekânsal düzeni, sanat eserlerinin sergilenmesine uygun biçimde tasarlanmıştır. Arif Hikmet Koyunoğlu mimari tasarım yaklaşımını şu sözleri ile ortaya koymuştur;

"*Bize de, asrın bütün düşünce ve ihtiyaçlarına cevap verecek, ruhlarımızı okşayacak bir modern mimari lazımdır. Fakat bu modern mimari, diğer milletlerin taklitçiliğini değil, yurdumuza Türklüğe özgü bir mimari olmalıdır. Bize orijinal bir modern Türk mimarisi lazımdır. Eminim ki, yetişmekte olan genç Türk mimarları olumlu bir yaratıcılığa erişeceklerdir*" (Koyunoğlu, 1991).



Görsel 7. *Ankara Resim Heykel Müzesi ana girişten hemen sonra yer alan giriş holü, (Müze arşivinden).*



Görsel 8. *Ankara Resim Heykel Müzesi, üst kata çıkan sol merdivenlerden ana giriş görüntüsü, (Müze arşivinden)*

Koyunoğlu'nun açıklamasından da anlaşıldığı üzere, Türk Ocağı Merkez binasının Selçuklu ve Osmanlı üslup özelliklerinden harmanlanmış geçmişin belleğini, kendi zamanından geleceğe aktaran önemde olduğu anlaşılmaktadır. Cumhuriyetin ilk kamu binalarından olan yapı, Türk kimliği ile harmanlanarak, mimarının özgün üslubu ile genç Türkiye Cumhuriyeti'ne ait özgün bir dil kullanılarak, malzeme, teknik uygulama açısından da ilklerdendir. Özellikle cephe düzenlemesinde, bezemelerin seçiminde gelenekselden beslenen bir bina yaratma çabası gözlemlenir. Bununla birlikte betonarme uygulaması ile dönemin önde gelen modern yapıları arasındadır. Ankara'da uygulanan ilk betonarme uygulamalarından olan bina, bu bağlamda, geleneksel mimari ögelerle harmanlanmış, ilk modern inşaat uygulamalarından biri olmuştur (Güner, 2018).

Binanın, ön cephesi iki köşe ve ortada öne taşkın bölümleriyle beş kısımdan oluşan anıtsal bir cephe düzenlemesine sahiptir. Ortadaki öne taşkın kısım yapının ana beden duvarlarından yüksek tutularak, üç katlı bir düzenle karşımıza çıkmakta ve ziyaretçilerini ön cephede karşılamaktadır. İnşa malzemesi olarak kullanılan mermer, döneminde kamu binaları arasında yapıyı yine özel bir konuma yapılandırır. Hatta 1920'li yılların sonunda başlayan yeni Başkentin kamu binalarıyla canlandırılması sürecinde en yoğun mermer malzemenin Türk Ocakları Merkez binasında

kullanılması, yapının maliyetini oldukça yükseltmiştir. Özellikle iç ve dış cephede kullanıla mermerler yapıyı oldukça zengin bir görünümde tamamlamaktadır. Yaklaşık 2000 metre karelik bir alana konumlandırılan bina üç katlı olarak tasarlanmıştır (Güner, 2018). Binanın giriş aksında iç mekândan girişi sağlanan tiyatro salonu yer almaktadır. 28 Şubat 1930 tarihinde, önce, tiyatronun açılması yeni kurulan Cumhuriyetimiz için çok anlamlıdır. Medeni bir ihtiyaç olarak tiyatro, "çağdaş uygarlık seviyesini" gösteren bir nesne olarak tahayyül ve inşa edilir. Hareketli sahnesi, soğutma ve ısıtma sistemleri, Türk süsleme sanatının ögelerinden ilham alınarak, bizzat Koyunoğlu tarafından tasarlanan işlemelerle tiyatro sahnesi ve konferans salonu[9] (Günenç, 2016) Türk Ocağı Merkez Binası için hala bugün bile ihtişamı ve tüm detaylarıyla dönemin ruhunu ayakta tutmaktadır. Tiyatro Sahnesi'nin tarihi olayları arasında ilk kez Özsoy Operası'nın sahnelenmesidir[10].

Bina, mermer merdivenleri, geni basık kemerli açılan mekânı ve üzerine yerleştirilmiş balkonuyla dikkat çekmektedir. Ön cephe kemer köşelerinin içlerindeki bitkisel desenli bezemeler ve iç mekâna geçişi sağlayan pirinç malzemeden özel döküm kapılar yapının süslemesinde özenli davranıldığının bir göstergesidir (Kırmızı 2022). Mustafa Kemal Atatürk'ün özel isteğiyle tasarlanan Türk Odası, süslemeleri ve bugün sergilenen özel yapım mobilyaları ile Birinci katta dikkat çekmektedir. Odanın tavanında kullanılan bitkisel ve geometrik desenli kalem işi bezemeler, özel yaptırılmış yine süslemeli şöminesi, renkli vitray camları ile ön plana çıkmaktadır. Koyunoğlu, Türk Odası'ndaki süslemeleri Ankara Kalesi'ndeki geleneksel Anadolu konutlarını gezerek, yerinde incelemiş, tasarlamış, çizmiş ve bizzat boyamıştır (Fırat, 1998).

Bina, Ankara'nın Cumhuriyet döneminde kültür sanat etkinliklerine ev sahipliği yapması, ilk opera, konser ve tiyatroların gerçekleştirilmesi amacıyla kullanılması ona ayrı bir önem atfetmektedir. 1932 yılında Ankara Halkevi olarak işlev gördüğünü özellikle Özsoy Operası'nın

[9] Mimar Hikmet'in tasarladığı işlemelerle birlikte tiyatro ve konferans salonunu Türk Yurdu haber yapar. Habere göre, Zeki Bey Bethofen'in beşinci senfonisini, Maystr Zinker'in üvertürünü ve List'in şakirdi olanBronzar Fon Şellendorf'un İlkbahar fantazisini çalmıştır. Gelecek Salı günü de Alman mugannisi Herman Şey ile Alman piyanisti Madmazel Gerda Nete konser verecektir. Böylelikle, Batılı olma yolunda önemli ölçüde adımlar atılmıştır. Herkes olağan bir Batılı aktör gibi konserleri dinleyebilecek ve benzer bir biçimde kendilerine "nasıl" yaşanabileceğini vaaz eden konferanslara katılabilecektir. Hamdullah Suphi'nin bahsettiği ilm ü irfan yeri, böylece, kendisine yüklenen işlevleri yerine getirmeye başlar. Günenç 2016, s. 142'den 44. dipnottan aktarılmıştır. (Makaledeki alıntı için bkz. Türk Yurdu, Mart-Nisan 1930, sy. 27-28/221-222, s. 86'dan alıntı yapan Kuruyazıcı, s. 266.).

[10] Özsoy Opereti, Ahmet Adnan Saygun'un bestelediği ve Firdevsî'nin Şehnâme yapıtından uyarlanan, librettosunu Münir Hayri Egeli'nin yazdığı 1 perdelik 12 tablodan oluşan Türkiye Cumhuriyeti tarihinin sahnelenen ilk operasıdır. 19 Haziran 1934 tarihinde, Münir Hayri Egeli'nin rejisi ve Ahmet Adnan Saygun'un orkestra şefliğinde, Ankara Halkevi'nde sahnelenmiştir. Türk Ocağı Binası, 1932 yılında Ankara Halkevi olarak hizmet vermiştir.

ilk kez Ankara Halkevi'nde sahnelenmesine dair bilgi veren kaynaklardan öğrenmekteyiz. Türk Ocakları'nın kapatılmasıyla birlikte Ankara Halkevi olarak 1950'lere kadar kullanılmıştır. Bu sefer de Halkevlerinin kapatılmasıyla Koyunoğlu'nun Türk Ocakları Merkez binası olarak tasarladığı yapı, bir zamanlar mimarının daha projeyken tahayyülündeki müze bağlamına doğru evrilmektedir. Binanın fiziksel yapısı değişmemekle birlikte tarihçesi ve inşa bağlamı değişmektedir. 1952 yılında bina hazineye devredilmiştir. Türk Ocakları'nın yeniden kurulması ile de 1952-61 yılları arasında birçok kültürel etkinliğin yapıldığı merkez olarak kullanılmıştır. Tiyatro sahnesi bir dönem özellikle o dönemleri yaşayan Ankaralıların da belleğinden edindiğimiz sözlü tarihe dayanarak da nikâh salonu olarak hizmet verdiğini öğrenmekteyiz. 1950'li yıllarla birlikte binanın fiziksel yorgunlukları artar, inşa amacından kayan bir eksende yol alan Cumhuriyetimizin ilk yıllarına tanıklık eden bu değerli bina, zamanla yıpranmış ve gerekli bakım, onarım çalışmalarının yüksek maliyetli olması karşısında yorgun düşmüştür.

1972 yılında, Millî Eğitim Bakanlığı tarafından, Ankara Halk Eğitimi Merkezi ve Akşam Sanat Okulu'na dönüştürülmüştür. Bu değişim sonucunda yapının özgün birçok detayı, orijinal işlevselliği değiştirilmiştir (Güner, 2018). Kültür Bakanlığı Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğü'nün girişimi ve Cumhurbaşkanı Fahri Korutürk'ün yakın ilgisiyle 25 Ekim 1975 tarih ve 7/1172 sayılı Bakanlar Kurulu kararıyla Resim ve Heykel Müzesi yapılmak üzere Kültür Bakanlığı'na binanın tahsisi yapılmıştır. 1976 yılında, restorasyon çalışmaları Arif Hikmet Koyunoğlu kontrolünde mimar Abdurrahman Hancı'nın projesine göre, özgün plan şemasına, cephe organizasyonuna ve detaylarına uygun olarak restorasyonu başlamıştır. 1980 yılında tamamlanan çalışmalar sonucunda, Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi olarak kullanılmaya başlanmıştır (Yılmaz, 2011). Tiyatro, konser ve konferans salonunun olarak kullanılan sahne kısmının restorasyon çalışmaları ise 1985 yılında tamamlanmıştır.

Koleksiyonun oluşturulması, binanın müzeye dönüştürülmesi çalışmalarından sonra da 2 Nisan 1980 tarihinde, törenle sanat müzesi olarak hizmete açılmıştır. Müze, Cumhuriyet ideolojisinin kültürel ve sanatsal temsili olarak görülmektedir. Osmanlı geçmişi ile modernleşme ideallerini birleştiren mimari yaklaşımıyla ulusal kimliğin inşasında bir sembol işlevi görür.

Sanatın toplumsallaştırılması ve eğitimsel bir araç olarak kullanılması yönündeki Cumhuriyet politikalarının mekânsal bir yansımasıdır. Her ne kadar tarihsel süreçteki bağlamı özgün işlevsellik ve fiziksel inşasından uzaklaşsa da bugün içinde sergilenen, depolanan, korunan, sahip çıkılan ve

kamu ile bilgi ve bellek bağlamında iletişim kurulan koleksiyonu ile bina Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluş, gelişmesi ve modern ülke statüsünde yükselmesinde geleceğe aktarılacak değerli bir belleği yaşatmaktadır.

Müze Koleksiyonunun İçeriği, Sanatsal Önemi ve Günümüzdeki Sergi ve Sergileme Tasarımı Üzerine Bir Değerlendirme

Bina, 1976 yılında Millî Eğitim Bakanlığı'ndan, Kültür Bakanlığına geçerken, Osman Hamdi Bey'in (1842-1910) *Silah Taciri*[11]**(Görsel 9),** Vasili Vasilyevich Vereshchagin'in (1842-1904)[12] *Timur'un Mezarı Başında* **(Görsel 10)**, Fausto Zonaro'nun (1854-1929) *Genç Kız Portresi* **(Görsel 11)**, Emel (Cimcoz) Korutürk'ün (1915-2013) *Türk Çocuğunun Atatürk'e Şükranı* **(Görsel 12)** adlı yapıtlarıyla birlikte teslim alınmıştır. Böylece, müze koleksiyonunun ilk yapıtları olarak envanter kaydına geçmişlerdir. 1980 yılında müze ziyaretçilerini kabul etmeye başladığı zamanlardan, 2013 yılında yeniden restorasyon sürecine girene kadar, Vasili Vasilyevich Vereshchagin ve Zonaro'nun yapıtları müze giriş fuaye duvarında alt alta sergilenmiştir.



Görsel 9. *Osman Hamdi Bey (1842-1910), Silah Taciri, 175 cm × 130 cm, Tuval üzerine yağlı boya,, 1908, Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi, (Envanter numarası R-0189; Müzedeki konumu: Osman Hamdi Bey Salonu*



Görsel 10. *Vasili Vasilyevich Vereshchagin (1842-1904) Timur'un (Türbesi) Mezarı Başında, 390 x 320 cm, Tuval Üzerine Yağlı Boya, Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi, (Müzedeki konumu: Fuaye Duvarı, Envanter numarası: R- 0494)*

[11] Osman Hamdi Bey'in Silah Taciri adlı tablosu, Ankara Halkevi koleksiyonundaydı. İstanbul Resim ve Heykel Müzesi kurulurken, 1939 yılında müzeye verilmiş; 1954'de ise Millî Eğitim Bakanlığı'nın emriyle, Türk Ocakları Genel Başkanı Hamdullah Suphi Tanrıöver'in isteğiyle yeniden Türk Ocağı Binası'na gönderilmiştir. Kaynakça için bkz. Zeynep Yasa Yaman, İmparatorluktan Cumhuriyete Sanat, Ankara Resim ve Heykel Müzesi, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2012, s. 76. Ayrıca; 24.04. / 31.08. 2013 tarihleri arasında İstanbul Sakıp Sabancı Müzesi'nde sergilenmiştir.
https://arhm.ktb.gov.tr/artworks/detail/11/silah-taciri Erişim tarihi: 02 Eylül 2025.

[12] Detaylı biyografisi için bkz. https://arhm.ktb.gov.tr/artists/detail/2784/vasily-vereshchagin-1842-1904 Erişim tarihi: 08 Ekim 2025.



Görsel 11. Fausto Zonaro (1854-1929), Genç Kız Portresi, 154 x 187,5 cm, Tuval Üzerine Yağlı Boya,, Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi Koleksiyonu, (Müzedeki konumu: Müze deposu, Envanter numarası: R- 0495)



Görsel 12. Emel (Cimcoz) Korutürk (1915-2013), Türk Çocuğunun Atatürk'e Şükranı, Yağlı boya, Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi

1975 yılından başlayarak 1980'e kadar yani müzenin resmi olarak açılışına kadar devam eden süreçte, bir yandan restorasyon çalışmaları diğer yandan da müze koleksiyonunun oluşturulması için çalışılmıştır. Kamu kuruluşlarının duvarlarında, depolarında bulunan ve devlet parasıyla satın alınmış tablolar, bir komisyon tarafından tespit edilmeye başlanmıştır. Orhan Peker, Refik Epikman, Turan Erol, Şefik Bursalı, Mehmet Özel, Osman Zeki Oral'dan oluşan komisyon, kısa sürede kamu kuruluşlarının devlet eliyle satın alınmış tabloları ağırlıkta olmak üzere, tüm var olan yapıtlar taranmış ve 500'e[13] yakın tablo belirlenmiştir. Başbakanlık genelgesi gereğince bu tablolar toplanmış, bakım ve onarımları yapılarak müzenin koleksiyonu oluşturmuştur. Müze salonlarında teşhir edilecek yapıtlar, Turan Erol, Devrim Erbil, Mustafa Pilevneli, Mehmet Özel ve Müze Müdürü Tunç Tanışık'tan oluşan bir seçici kurul tarafından belirlenip, müzeye dönüşme sürecinde ilk sergi kurulumu ve tasarımı da böylece ortaya çıkmıştır.

Millî Kütüphane'nin kurucusu Adnan Ötüken'in başlattığı tablo alımları sonucunda kütüphane koleksiyonundan bir grup yapıt restore edilerek; Resim ve Heykel Müzesi koleksiyonuna eklenmiştir. Ayrıca, yurt dışındaki müzayedelerden tablo satın alınarak da müze koleksiyonuna yapıt kazandırılmıştır. Fikret Mualla'nın 26 tablosu Paris'ten satın alınarak yurda getirilip, müze

[13] Kaynakları taradığımız zaman sekiz kişilik sanatçılardan oluşan komisyonun 500 tablo belirlediği aktarılmaktadır. https://web.archive.org/web/20161002134605/http://aregem.kulturturizm.gov.tr/Eklenti/31139,berrakaydemirpdf.pdf?0 Fakat bazı kaynaklar da ise (özellikle internet üzerinden yapılan taramalar ve araştırmalar da) bu sayı 800'e kadar çıkmaktadır. https://www.arkitera.com/haber/turk-ocaklari-merkez-binasindan-ankara-devlet-resim-ve-heykel-muzesine/

koleksiyonun da yerini almıştır (Aydemir, 2010). Bağış yoluyla müzeye kazandırılan eserler arasında ressam Şeref Akdik'in eşi Sara Akdik'in kırk yapıttan oluşan Şeref Akdik koleksiyonu, Çelik Gülersoy'un yedi yapıtlık hat koleksiyonu, Emel Korutürk'ün İbrahim Çallı portreleri, Bülent - İbrahim Cimcoz'un İbrahim Çallı portresi, Güzel Sanatlar Genel Müdürü Mehmet Özel'in koleksiyonundan, Ayvazovski, Hikmet Onat, Bedri Rahmi Eyüboğlu, Eşref Üren ve Arif Kaptan'ın birer yapıtı müze koleksiyonuna eklenmiştir (Aydemir, 2010).

Koleksiyonu, kamu kurum ve kuruluşlarından devir, satın alma ve bağış yoluyla oluşturulan Ankara Resim ve Heykel Müzesi'nin envanterinde 1997 yılında yapılan sayım ve tespit çalışmalarına göre toplam 4687 yapıt bulunmaktadır. 2008 yılında başlatılan sayım ve tespit çalışmaları uzun süre kesin bir sonuca ulaşamamıştır. 2017'de ilk etapta binada güçlendirme ve depolara yönelik projelendirme çalışmaları yeniden başlamıştır. Bu süreçte binanın depoları ile ilgili fiziksel yapılandırma devam ederken bir yandan da müze envanterine dair çalışmalar hız kazanmıştır.

2017 yılında, eser depoları öncelikli olmak üzere, kademeli olarak başlatılan restorasyon çalışmaları sırasında müze hala ziyaretçilerini kabul etmekteydi. 07 Nisan 2018 tarihinde tüm binanın yenilenmesi ve koleksiyonun çağdaş müzecilik anlayışına sahip depolarda korunması amacıyla, yeniden kapsamlı bir onarım, koruma ve sergileme çalışmaları için kapılarını kapattı.

29 Aralık 2020 tarihinde, toplam 288 eserin sergilendiği ve küratörlüğünü Kıymet Giray'ın yaptığı *Başyapıtlar* adı altındaki sergi ile müze yeniden ziyarete açıldı. Kalıcı ve geçici sergileriyle yeni bir anlayış, sergi düzenlemesi ve koleksiyon yönetimi ile 2020 yılından günümüze Ankara Resim ve Heykel Müzesi kesintisiz olarak sürekli koleksiyon sergisi ve Arif Hikmet Koyunoğlu ile Mihri Müşfik Hanım adlı iki ayrı salonunda, süreli sergilerle ziyaretçileriyle buluşmaktadır. Günümüzde müze envanterine kayıtlı, 3 bin 629 yapıt yer almaktadır.

29 Aralık 2020 tarihinde açılan *Başyapıtlar* adlı sürekli (kalıcı) sergide müze koleksiyonundan 288 yapıt sergilenmektedir. Özellikle müze koleksiyonuna kazandırılan Hoca Ali Rıza'ya ait yapıtlar üst katta ilk sergi salonlarında göze çarpan en önemli yeniliktir. *Yeni Renkler Işıklı Armoniler,* Hoca Ali Rıza Salonu sanatçının eserlerinden oluşan değerli bir seçkiyi müze ziyaretçilerine sunmaktadır. Müzenin sürekli (kalıcı) sergi salonlarına, Fuaye kısmından üst kata çıkışı sağlayan simetrik kurgulanmış, anıtsal mermer basamaklarla ulaşılmaktadır. *Başyapıtlar* adı altında düzenlenen sergi, müzenin 15 salonunda yer almaktadır. *Türk Odası* ile birlikte günümüzde toplam

on altı salon kamuya açık sergileme mekânları olarak karşımıza çıkmaktadır. Müzenin dikdörtgen plan şeması şeklinde kurgulanan üst kat alanında, koridor şeklinde ilerleyen ince uzun salonlara, odalar halinde simetrik bir yapıda yerleştirilmiş sergi mekânları açılmaktadır. Sergi mekânlarının açıldığı dar uzun koridorların tam altında Türk Ocağı Salonu yer almakta ve bu alan merkezi bir bölüm olarak üst katın sergi salonlarının çevrelediği bir çekirdek mekânı oluşturmaktadır. Odaların yan yana sıralandığı ve ince uzun geçiş koridorlar da sergi alanı olarak değerlendirilmiştir (**Görsel. 13**). Her sergileme salonu Türk Resminin önde gelen sanatçılarının ismiyle adlandırılmıştır. Başyapıtlar sergisi kurgulanırken sanatçı isimlerinin yanı sıra her bir mekâna o bölümde sergilenen yapıtların üslup özellikleri göz önünde bulundurularak sergi küratörü tarafından ek başlıklar eklenmiştir. Bu durum sergileme tekniği açısından değerlendirildiğinde küratörün öznel yaklaşımının müze koleksiyonunun kronolojik olarak değerlendirilmesinden yana olduğunu gösterir. Başyapıtlar sergisi, yeniden kapılarını açan Ankara Resim ve Heykel Müzesi için teorik modelli bir sergi anlayışına sahiptir (**Tablo. 1**)[14].



Görsel 13. *Ankara Resim ve Heykel Müzesi Başyapıtlar adlı sürekli sergi yerleşim şeması , müze broşüründen*

[14] Ankara Resim ve Heykel Müzesi'nin çağdan müzecilik anlayışına göre yeniden düzenlenerek kamuya açılmasıyla ilgili yeni sergi düzeni ve müze koleksiyonun değerlendirilmesine dair üzerinde çalışılan ayrı bir konu başlığımız bulunmaktadır. Bu araştırmamızda, Cumhuriyetimiz ve Başkentimiz açısından önemi, değeri ve bellek üzerinden müzenin yaşamöyküsü ve tarihsel süreci değerlendirilmektedir.

Tablo. 1 Ankara Resim ve Heykel Müzesi, *Başyapıtlar* sergisinin salonlarının sergileme başlıkları

SERGİ SALONLARI İSİMLENDİRMELERİ	**TEORİK MODELLİ SERGİ ANLAYIŞINA GÖRE SERGİ SALONLARININ BAŞLIKLANDIRILMASI**
Osman Hamdi Bey Salonu	Oryantalist Yorumlar
Hoca Ali Rıza Salonu	Yeni Renkler Işıltılı Armoniler
İbrahim Çallı Salonu	İzlenimci ve Sembolist Eğilimler
Nurullah Berk Salonu	Kübist Biçimler Motifsel Yorumlar
Ali Çelebi Salonu	Figüratif Dışavurumlar
Refik Epikman Salonu	Yeni Gerçekçilik ve Soyut Arayışlar
Zühtü Müridoğlu Salonu	Kübizmin İzinde
Bedri Rahmi Eyüboğlu Salonu	Nabist Lekeler ve Geleneksel Kaynaklar
Fikret Mualla Salonu	Figüratif Renkçi
Abidin Dino Salonu	Paris Ekolü/ Lekecilik, Orfizim, Soyutlama
Nuri İyem Salonu	Toplumsal Gerçekçilik
Erol Akyavaş Salonu	Kapılar ve Semboller Yeni Figürasyon Toplumsal Eleştirel Gerçeklik
Ferruh Başağa Salonu	Soyut Dışavurumlar Zamanlar Mekânlar ve Geleneksel Kaynaklar
Orhan Peker Salonu	Lirik Soyutlamalar
Şeker Ahmet Paşa Salonu	Gerçekçi Romantikler

Ankara Resim ve Heykel Müzesi'nde Türk sanatçılara ait Cumhuriyet öncesinden günümüze kadar tarihlenen resim, heykel, seramik, özgünbaskı, gibi disiplinlerarası yapıtlar sergilenmektedir. Şeker Ahmet Paşa, Abdülmecid Efendi, Hüseyin Zekai Paşa, Halil Paşa, Hoca Ali Rıza gibi ressamların resimleri ilk bölümde, İbrahim Çallı, Hikmet Onat, Namık İsmail gibi sanatçıların eserleri ise Cumhuriyet Dönemi ürünlerinin sergilendiği ikinci bölümde yer alır. 19. yüzyıl sonu Osmanlı ressamlarından başlayarak Cumhuriyet dönemi sanatçılarının eserlerine kadar uzanan zengin bir seçki mevcuttur. Başlıca sanatçılar arasında Osman Hamdi Bey, Şeker Ahmet Paşa, Halil Paşa, İbrahim Çallı, Hikmet Onat, Nazmi Ziya, Namık İsmail gibi isimler yer alırken; heykel

koleksiyonunda Zühtü Müridoğlu, Kenan Yontunç, Ali Hadi Bara gibi sanatçıların yapıtları bulunur.

Müzenin koleksiyonu 1939'dan beri düzenlenen Devlet Resim ve Heykel Sergileri jürili yarışması ile de zenginleşmeye ve kültürel belleğimizi geleceğe aktarmaya devam etmektedir. Müze koleksiyonu, Türk Plastik Sanatları'nın gelişimine dair hem teorik hem de kronolojik temelli önemli bir veri tabanı oluşturmaktadır. Şimdi, günümüzde bu belleği yıpratmaya yönelik girişimlere değil, aksine sıkı sıkıya sahip çıkmaya dair paradigma değişimine ihtiyaç bulunmaktadır. Müzenin geleceğe taşınmasında izleyicisiyle birlikte bir bütün olma zamanıdır.

Cumhuriyet'in Kültür Politikaları İçinde Müzenin Rolü

Ankara Resim ve Heykel Müzesi, erken Cumhuriyet dönemi kültür politikalarının bir ürünü olarak, sanatı halka ulaştırma ve sanat eğitimi bilincini yaygınlaştırma işlevi üstlenmiştir. Sanat sergileri, yarışmalar, eğitim etkinlikleri ve sanatçılara yönelik destekler aracılığıyla, ulusal sanatın gelişimi teşvik edilmiştir. Bu yönüyle müze, sadece bir koleksiyon merkezi değil, aynı zamanda sanatın ideolojik ve eğitsel işlevini pekiştiren bir kurum olmuştur.

Günümüzde Ankara Resim ve Heykel Müzesi

Müze, 2020'li yıllarda kapsamlı bir restorasyon süreciyle yenilenmiş; sergileme alanları çağdaş müzecilik anlayışına göre düzenlenmiştir. Dijital arşivleme, interaktif bilgi sistemleri ve çağdaş aydınlatma teknikleri ile ziyaretçilere çok yönlü bir deneyim sunulmaktadır. Günümüzde müze, hem bir sergileme alanı hem de araştırma ve eğitim merkezi olarak işlev görmekte; Türk sanatının belgelenmesi, korunması ve tanıtılması açısından ulusal bir referans noktası niteliği taşımaktadır.

SONUÇ

Ankara Resim ve Heykel Müzesi, Cumhuriyet'in modernleşme projesi içinde kültürel belleğin inşasında merkezi bir rol üstlenmiştir. Mimari yapısı, koleksiyon zenginliği ve kültürel işleviyle müze, Türkiye'nin Sanat Tarihi öyküsü açısından vazgeçilmez bir kurumsal mirastır. Müzenin geleceğe yönelik en önemli misyonu, dijitalleşme, eğitim programları ve uluslararası işbirlikleri aracılığıyla Türk sanatını daha geniş kitlelerle buluşturmak olacaktır. Ayrıca özellikle 2020 yılının sonlarından itibaren özellikle Arif Hikmet Koyunoğlu Sergi Salonunda gerçekleşen süreli kavramsal sergilerin, sergi başlıkları, bağlamı, seri kavramına yönelik mekân tasarımları ön plana çıkmaktadır. Bilindiği üzere sergi tasarımı, sanat yapıtları için ilgi çekici ve bilgilendirici

sergileme alanları yaratma anlamına gelmektedir. Küratörler için hayati bir beceridir; çünkü ziyaretçilerin sergilenen yapıtlarla nasıl etkileşime girdiğini ve onları nasıl anladığını şekillendirir. İyi bir sergi tasarımı bir hikâye anlatabilir; duyguları harekete geçirebilir ve hatta bakış açılarını değiştirebilir. Bu da son yıllarda onu küratörler için vazgeçilmez bir araç haline getirmiştir. Ankara Resim ve Heykel Müzesi geçici sergi salonlarındaki yaratıcı sergi programlarıyla kamusal alanı kendine çekmek, düzenlenen sergilerle de bir şey (nesne) hakkında olmaktan çıkıp; biri (ziyaretçi) için bir dönüşüme belleğinde yer vermektedir.

KAYNAKÇA

Aydemir, B. (2010). Sanat Eğitiminde Müzelerin Rolü: Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi Örneği. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Güzel Sanatlar Genel MüdürlüğüUzmanlıkTezi.https://web.archive.org/web/20161002134605/http://aregem.kulturturizm.gov.tr/Eklenti/31139,berrakaydemirpdf.pdf?0 Erişim tarihi: 08 Ekim 2025.

Başbuğ, F. ve Başbuğ, Z. (2023). Cumhuriyetin ilk yıllarında Türk sanat politikası. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi BAUNSOBED*, Cilt:26, Sayı:49-1, Cumhuriyet'in 100. Yılı Özel Sayısı, s. 63-77.

Birkan, G. ve Pehlivanlı, S. (1977). Mimar Arif Hikmet Koyunoğlu ile Bir Söyleşi. *Mimarlık*, (1), s. 8-16.

Buyurgan, S. ve Karaaziz Şener, D. (2023). Müzelerde Çağdaş Sergileme Yöntemleri: Türkiye İş Bankası İktisadi Bağımsızlık Müzesi Örneği. *Journal of International Museum Education*, Vol. 5, No. 1, s. 31-53.

Eldek Güner, H. (2018). Türk Ocakları, Mimarisi ve Geleneksel Öğeleri; Ankara ve İzmir Örneği. *Online Journal of Art and Design*, volume 6, issue 1, s. 99-118.

Fırat. N. İ. (1998). Ankara'da Cumhuriyet Dönemi Mimarisinden İki Örnek: Etnografya Müzesi ve Eski Türk Ocağı Merkez Binası. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları

Nalbantoğlu, G. (1986). Bir Geçiş Döneminin Mimarı: Arif Hikmet Koyunoğlu, *Tarih ve Toplum*, Sayı 35, 308-310.

Günenç, Ö. F. (2016). Ankara'nın İnşasında Bir Mimar: Arif Hikmet Koyunoğlu. *Sosyoloji Divanı*, Yıl: 4, Sayı: 7, 137-154.

Kırmızı, B. (2022). Arif Hikmet Koyunoğlu'nun Ankara'daki Kamu Yapıları. *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, Sayı 7, 31-47.

Koyunoğlu, A. H. (1991). Arif Hikmet Koyunoğlu'nun Kendi Kaleminden, *Arkitekt* Yaşama Sanatı 4,46-54.

Kuruyazıcı, H. (2008). *Osmanlı'dan Cumhuriyet'e Bir Mimar Arif Hikmet Koyunoğlu, Anılar, Yazılar, Mektuplar, Belgeler*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Yasa Yaman, Z. (2002). *Türk Resim Sanatında Modernleşme*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

https://www.iae.org.tr/3b-tur/arif-hikmet-koyunoglu/ (Erişim tarihi: 02 Eylül 2025).

Acer,Ö.I.UlusalMimarlıkAkımı.https://www.academia.edu/4070668/%C3%96zlem_ACER_I_Ulusal_Mimarl%4%B1k_Ak%C4%B1m%C4%B1 Erişim tarihi (23 Eylül 2025).

https://arhm.ktb.gov.tr/artworks?ft=&fa=&fc=0&fs=0&pageIndex=11 (Erişim tarihi: 11 Ekim 2025).

https://arhm.ktb.gov.tr/artworks/detail/11/silah-taciri Erişim tarihi: 02 Eylül 2025.

https://arhm.ktb.gov.tr/artists/detail/2784/vasily-vereshchagin-1842-1904_Erişim tarihi: 08 Ekim 2025.

https://web.archive.org/web/20161002134605/http://aregem.kulturturizm.gov.tr/Eklenti/31139,berrakaydemirpdf.pdf?0_Erişim tarihi: 10.10.2025).

http://www.arkitera.com/haber/1530/turk-ocaklari-merkez-binasindan-ankara-devletresim-ve-heykel-muzesine Erişim Tarihi (10.10.2025).

https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/ankara/gezilecekyer/ankara-resm-ve-heykel-muzesi Erişim tarihi (01.10.2025).

https://guzelsanatlar.ktb.gov.tr/TR-3915/ankara-resim-ve-heykel-muzesi-teshir-salonlarinin-acilisi.html Erişim tarihi: (01.10.2023).

DİJİTAL SANATTA ETKİLEŞİMLİ TEKNOLOJİ ESTETİĞİ VE DİJİTAL SERGİ DENEYİMİ

Ü. Hazal Yayalar[1]

ÖZET

Sanat tarihi, teknolojik gelişmelerle iç içe ilerleyen, sürekli evrilen bir görsel ve düşünsel anlatılar bütünüdür. Bu bildiride, teknolojinin sanat üzerindeki estetik ve deneyimsel etkisi tarihsel bir perspektif içinde ele alınmakta; özellikle mekanik estetikten dijital estetiğe uzanan dönüşüm hattı incelenmektedir. 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan mekanik estetik (başlıca kinetik sanat) ile başlayan süreç, dijital çağda dijital minimalizm, glitch art, kod estetiği ve yapay zekâ destekli sanat pratikleri ile yeni bir boyut kazanmıştır. Bu çalışmada, makine ve hareketin estetik bir öğeye dönüşüm süreci, dijitalleşmenin estetik algıyı nasıl dönüştürdüğü ve algoritmik yapıların sanat üretiminde kazandığı formlar ayrıntılı biçimde ele alınacaktır. Öncelikli olarak çağdaş sanat pratiklerinde sayısal bozulma (glitch), programlama temelli görsel kompozisyonlar ve yapay zekâ ile üretilen içerikler, estetik paradigmaların dönüşümünü anlamada temel tartışma alanlarını oluşturacaktır. Bu dönüşüm yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda mekânsal ve deneyimsel bir değişim de yaratmıştır. Sanatseverlerin dikkatine değer biçimde dijital sergiler, üç boyutlu sanal müze deneyimleri ve teamLab gibi izleyiciyle etkileşime geçen yeni nesil sanat kolektiflerinin üretimleri, sanatın artık yalnızca "görülen" değil, bedensel olarak deneyimlenen, zamanla değişen ve izleyici verisine tepki veren yapılar hâline geldiğini göstermektedir. Bu tür oluşumlar, teknolojik araçları yalnızca bir üretim aracı olarak değil, estetik değer ve anlam üreten bir özne olarak konumlandırmaktadır. Sonuç olarak bu çalışma, estetik paradigmaların yalnızca içeriksel değil, aynı zamanda sergileme biçimi, algı stratejileri ve izleyici katılımı üzerinden de yeniden biçimlendiğini savunur. Böylelikle sanatta estetik dönüşüm, yalnızca araçsal değil, aynı zamanda deneyimsel ve katılımcı bir model üzerinden, teknolojiyle kurduğu çok katmanlı ilişki bağlamında çözümlenecektir.

Anahtar Kelimeler: Dijital sanat, Yapay zeka, Etkileşimli tasarım, Yeni medya

[1]Arş. Gör. Dr., Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, hazal.yayalar@gmail.com, 0000-0001-7074-5006

DIGITAL ART AESTHETICS AND DIGITAL EXHIBITION EXPERIENCE TRANSFORMED WITH INTERACTIVE TECHNOLOGY

Ü. Hazal Yayalar[2]

ABSTRACT

Art history is a continually evolving constellation of visual and intellectual narratives, progressing in close connection with technological developments. This paper examines the aesthetic and experiential impact of technology on art within a historical perspective, focusing particularly on the transformation from mechanical aesthetics to digital aesthetics. The process that began in the early 20th century with mechanical aesthetics (primarily kinetic art) has, in the digital age, acquired a new dimension through practices such as digital minimalism, glitch art, code aesthetics, and AI-assisted art. This study will address in detail the transformation of machines and movement into aesthetic elements, the ways in which digitalization reshapes aesthetic perception, and the forms that algorithmic structures have assumed in art production. In particular, digital distortion (glitch), programming-based visual compositions, and AI-generated content in contemporary art practices will constitute the central areas of discussion for understanding the transformation of aesthetic paradigms. This transformation has not only been formal but also spatial and experiential. Digital exhibitions, three-dimensional virtual museum experiences, and the works of new-generation art collectives such as teamLab, which engage in interaction with viewers, demonstrate that art is no longer merely something to be "seen," but rather structures that are bodily experienced, change over time, and respond to viewer data. Such formations position technological tools not only as instruments of production but also as subjects that generate aesthetic value and meaning. In conclusion, this paper argues that aesthetic paradigms are reshaped not only in terms of content, but also through modes of display, perception strategies, and audience participation. Thus, the aesthetic transformation in art will be analyzed not merely as instrumental, but as experiential and participatory, within the multilayered relationship it establishes with technology.

Keywords: Digital art, Artificial intelligence, Interactive design, New media

[2] Research Assistant Dr., Zonguldak Bülent Ecevit University, Faculty of Fine Arts, Department of Graphic Design, hazal.yayalar@gmail.com, 0000-0001-7074-5006.

GİRİŞ

Dijital teknolojilerin sanatsal üretim süreçlerine entegre olması, yalnızca araçsal bir değişimi değil, aynı zamanda estetik, mekânsal ve algısal dönüşümleri de beraberinde getirmiştir. 21. yüzyılın ilk çeyreğinde özellikle yeni medya sanatının evrimi, izleyiciyi pasif bir gözlemciden aktif bir katılımcıya dönüştüren, duyulara hitap eden sürükleyici deneyimlerin ön plana çıkmasına neden olmuştur (Paul, 2016; Bishop, 2012). Bu bağlamda, dijital sanat üreticileri arasındaki bazı oluşumlar, sanat ve teknoloji arasındaki sınırları bulanıklaştırarak sanatın doğasına dair yeni sorular ortaya atmaktadır (Manovich, 2001).

Bu çalışmada, çağdaş dijital sanatın iki önemli temsilcisi olan teamLab ve *Mercer Labs*, kendi yapısal ve kavramsal farklılıkları çerçevesinde incelenecektir. Japonya merkezli disiplinlerarası sanat kolektifi teamLab, özellikle doğa temsillerini dijital ortamlarda yeniden kurgulayan ve bedeni mekânsal bir araca dönüştüren sürükleyici yerleştirmeleriyle tanınmaktadır (teamLab, 2023). Diğer yandan New York merkezli Mercer Labs, yapay zekâ, algoritmik görselleştirme ve veri temelli estetik yaklaşımıyla, bireysel deneyimi çok katmanlı bir anlatıya dönüştürerek izleyiciyi hem fiziksel hem zihinsel olarak meşgul eden bir deneyim sunmaktadır (Mercer Labs, 2024; Anadol, 2021). Her iki sanat oluşumunun dijital estetik, izleyici etkileşimi, mekânsal yapı ve teknolojik araç kullanımı açısından nasıl konumlandığı analiz edilerek; farklı yaklaşımlarının ortak ve ayrılan yönleri ortaya konulacaktır. Kuramsal çerçeve olarak Lev Manovich'in yeni medya kuramı (Manovich, 2001), Christiane Paul'ün dijital sanat analizleri (Paul, 2016) ve Claire Bishop'un izleyici politikaları (Bishop, 2012) temel alınacaktır.

Dijital sergi deneyiminin sanatta yarattığı değişim ve dönüşümü, etkileşimli teknoloji estetiği, izleyici katılımı ve mekansal deneyim üzerinden çözümleme yapılarak sanat ve teknoloji arasındaki çok katmanlı ilişki incelemeye alınacaktır. Dijital sanatın müzecilik ve sergileme biçimleri üzerindeki etkileri, popüler sanat algısı ve kültürel aktarım çerçevesinde yapay zekanın küratöryel çalışmaların analizi gelecek çalışmalar için öneriler oluşturmak hedeflenmiştir.

teamLab Planets: Kapsayıcı (Immersive) Sergi

Tokyo'nun Toyosu bölgesinde bulunan teamLab Planets, kendini "sınırları olmayan bir sanat kolektifi" olarak tanımlar. Kolektif, dijital teknolojiler aracılığıyla doğa, beden ve ışık ilişkilerini yeniden kurar. "Non-material" sanat anlayışları, fiziksel olmayan bir estetik üzerinden mekânsal deneyimi yeniden biçimlendirir. teamLab Planets, dijital sanatın duyusal, mekânsal ve teknolojik boyutlarını bir araya getirerek izleyiciyle kurduğu etkileşim üzerinden

yeni bir estetik deneyim inşa etmektedir. Japonya merkezli (Tokyo, Osaka ve Kyoto) bu disiplinlerarası kolektif, sanatçıların yanı sıra programcılar, mühendisler, animatörler ve mimarlardan oluşan çok katmanlı bir yapıya sahiptir. Bu yapının üretim biçimi, sanatın yalnızca bireysel bir yaratım süreci değil, kolektif ve sistematik bir tasarım süreci olduğunu da göstermektedir (teamLab, 2023).

teamLab Planets'ın eserlerinde en dikkat çekici unsurlardan biri, doğa imgelerinin dijital ortamda yeniden üretilmesidir. Özellikle çiçekler, nehirler, kuşlar ve ormanlar gibi doğaya ait görsel unsurlar; ışık, hareket ve sesle bütünleşerek yapay ama etkileyici bir doğa illüzyonu oluşturur. Bu durum Jean Baudrillard'ın simülasyon kavramı ile ilişkilendirilebilir: teamLab Planets'ın doğa temsilleri, gerçeğin bir kopyası olmaktan ziyade, doğaya özgü deneyimlerin dijital ortamda yeniden kurgulandığı yapay bir inşa sürecine dayanır. Bu çerçevede doğa, dijital düzlemde kendi iç dinamiklerine sahip, sürekli değişen bir varlık olarak deneyimlenir.



Görsel 1. teamlabs, "*Floating Flower Garden*" ve "*Expanding Three-dimensional Existence in Transforming Space*", 2025, Toyosu, Tokyo Japonya.

Lev Manovich'in "modülerlik" (birbirinden bağımsız ama birlikte işleyen küçük parçalar) ve "değişkenlik" (izleyicinin etkileşimi, ortamın koşulları ya da yazılımın parametreleriyle sürekli değişen) kavramları, teamLab Planets' ın eserlerinin yapısını anlamak açısından önemlidir. Her bir öğe (çiçek, kuş, ışık) bağımsız bir dijital modül gibi çalışmakta, algoritmalar aracılığıyla sürekli olarak yeniden düzenlenmektedir (Manovich, 2001). Böylece eserler sabit bir kompozisyondan çok, canlı ve değişen bir sistemin parçası hâline gelir. İzleyicinin mekânda dolaşımı da bu sistemin tetikleyicileri arasındadır. Hareket algılayıcılar sayesinde eser izleyicinin varlığına tepki verir, hatta onunla birlikte dönüşür. Dolayısıyla teamLab Planets'ın eserleri tek bir sabit yapı değil, modüler bir şekilde kurulmuş ve her an değişime açık, izleyiciyle birlikte yeniden şekillenen yapılardır. Bu durum, Claire Bishop'un izleyici merkezli sanat anlayışıyla örtüşür. Bishop'a göre çağdaş sanatta izleyici artık sadece pasif bir gözlemci değildir; yapıtın oluşumuna ya da anlamına doğrudan katılan, eserin bir parçası haline gelen etkin bir özneye dönüşür. Bu yaklaşım, sanatın yalnızca görsel bir nesne olarak sergilenmesi

yerine, izleyicinin bedensel varlığını, hareketini, hatta kararlarını içine alan süreçlere yönelir. Buna göre izleyici sadece eserlere bakan değil, eserin üretim sürecine doğrudan dâhil olmaktadır (Bishop, 2012). Sergileme alanları izleyicilerin yalnızca hareket ve dokunma faaliyetleriyle değil, teamLab Planets'ın mobil uygulamasını kullanarak eserler üzerinde değişiklik yapmalarına imkan tanır. 7 Eylül 2025 tarihinde teamLab Planets'a yapılan ziyaret esnasındaki gözlemlere dayanarak mobil uygulama aracılığıyla yapılan katılımcı izleyici rolü pek az ziyaretçi tarafından ilgi çektiği görülmüştür. Ziyaretçilerin dokunarak, hareket ederek parçası olduğu eserler karşısında zaman geçirdiği gözlemlenmiştir. Özellikle çocuklara yönelik alanlarda bu fark belirgin biçimde artmıştır.



Görsel 1. teamlabs, "*Moss Garden of Resonating Microcosms*" ve "*Rapidly Rotating Bouncing Spheres in the Caterpillar House*", 2025, Toyosu, Tokyo Japonya.

teamLab Planets'ın sanatsal yaklaşımı aynı zamanda Christiane Paul'ün dijital sanat tanımıyla da yakından ilişkilidir. Paul'e göre dijital sanat, sadece dijital araçlarla yapılmış eserler olmanın ötesinde aynı zamanda etkileşimli, zamana bağlı ve mekânsal farkındalığa sahip üretimlerdir. Dijital Sanat kitabında belirttiği üzere; dijital teknolojilerin yalnızca sanat üretiminde kullanılan araçlar olmayıp, interaktif mekânlar, sanal gerçeklik gibi biçimlerin dijital sanat içinde yer aldığının altını çizer. Paul, dijital sanatın teknolojiyi bir medya olarak kullanıp, izleyiciyi sürece dahil ederek eserin bir parçası haline getirdiğini vurgular (Paul, 2016). teamLab'in eserlerinde izleyici olmadan deneyim tamamlanmaz; izleyicinin hareketi ya da dokunuşu görsel ve işitsel katmanları dönüştürür. Dijital sanat eserinin arkasında algoritmik bir mantık vardır. Programlanmış kural temelli sanat ve hareket, ışık, sinema, kinetik görsellik geleneği, dijital sanatın salt "yenilik"ten ibaret olmadığını; sanat tarihindeki belli akımlarla bağlantılı olduğunu gösterir (Terminsky, 2020). teamLab de eserlerini yazılım ve veri akışları üzerinden kurar; bu algoritmik yapı görünür olmasa bile eserin estetik doğasını belirler. teamLab Planets, bu özelliklerin tümünü izleyiciye deneyimlemesine izin veren nadir kolektiflerden biridir. *Borderless* ve *Planets Tokyo* gibi projelerinde, izleyiciler sınırsız gibi hissedilen karanlık alanlarda, sürekli dönüşen ve birbirine akışkan biçimde bağlanan dijital sahnelerin içinde

dolaşırlar. Birçok kez mekan illüzyonunun kullanılması seyircinin gerçeklik algısını bozmaktadır. Bu yüzden bazı bölümlerde izleyicileri yönlendiren görevliler bulunmaktadır. Benzer olarak "*Athletics Forest*" ve "*Catching and Collecting Forest*" bölümlerinde bilinçli olarak seyircilerin yön algısını etkileyen dijital görüntüler ve yönler bulunmaktadır.

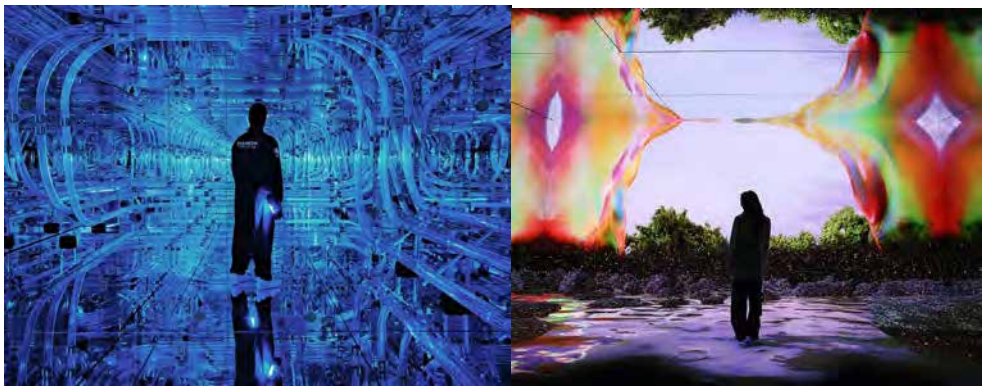
teamLab Planets'ın kendine has bir diğer yönü de sanatın "non-material" (maddesiz) yönünü vurgulamasıdır. Fiziksel bir objeye sahip olmayan bu sanat formu, geçici, yeniden üretilebilir ve sürekli değişkendir. Bu yönüyle geleneksel sanat objesi kavramına karşı bir duruş geliştirir. Aynı zamanda, teknolojiyi bir araç olarak değil, kavramsal bir yapı taşı olarak kullanır. Doğanın temsili üzerinden hareket eden teamLab Planets, objeleri izleyiciler tarafından değiştirebilir, hareket ettirebilir basit araçlar olarak deneyimin bir parçası haline getirmektedir.

Ziyaretçilerin sergi konseptinin bir parçası haline geldiği teamLab Planets'ın dijital sanat pratiği, izleyici ile eser arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlar. İzleyicinin fiziksel hareketiyle şekillenen bu estetik yapı, dijital çağın sanat anlayışına yeni bir yön çizerken, doğa ve teknoloji arasında yeni bir bakış açısı kurar. teamLab Planets, çocuklara yönelik eğlenceli ve yaratıcı deneyimler de sunarak izleyici kitlesini çeşitlendirmektedir. Çocukların sanat algısını yaratıcı bir oyun alanına çevirerek hareket etmelerini, çizim yapmalarını ve oyun oynamalarına imkan tanır. Yalnızca 12 yaş altının girebildiği sergi alanı gibi çocuklara özel düşünülmüş oldukça ilgi çekici ve ilham verici konseptler bulunmaktadır. *Water, Future Park* ve *Athletics Forest* bölümlerindeki yaratıcı aktiviteler çocuklara eğlence kaynağı oluşturmanın yanı sıra serginin katılımcı izleyici özelliğini pekiştirmektedir. Öte yandan *Floating Flower Garden* ve *Moss Garden of Resonating Microcosms* diğer sergi alanları ile kıyaslığında oldukça kısa ve etkileşimi kısıtlı olduğundan arka planda kalmaktadır ve teamLab Planets'ın en zayıf kaldığı yönü olarak deneyimlenmiştir.

Mercer Labs: Yaratıcı (Generative) Sanat

Mercer Labs Museum of Art and Technology, New York şehrinde, sanat ve teknoloji arasındaki sınırları yeniden tanımlayan deneyimsel bir "müze" ya da "deneyim alanı" olarak 2024'ün başlarında açılmıştır. Kurucusu Roy Nachum ve yardımcı kurucu Michael Cayre liderliğinde, mekân 36.000 ft² genişliğindeki 15 ayrı deneyim alanı bulunmaktadır. Sergi alanları; "*The Window*", "*4D Sound*", "*Infinite*", "*Pneumatic Transmission*" gibi başlıklarla adlandırılmış deneyim odalarından oluşmaktadır. Ziyaretçiler projeksiyonlar, geniş ekranlar, LED sistemleri ve titreşimli ses kubbeleriyle duyularıyla temas eder. Örneğin *4D Sound* odası; yer ve duvarlardaki titreşimli sistemlerle, misafirleri yerçekimini fiziksel olarak hissettiren bir ortam yaratır. Mekân sadece görsel bir şölen sunmakla kalmaz; ziyaretçiler özel cihazlarla

dokunabilir, etkileşimde bulunabilir. Başka bir sergi alanı olan "*Pneumatic Transmission*" kurulumunda kullanıcılar dileklerini sisteme yükler; LED ışıklı valflar aracılığıyla bu dilekler iletilir. Bu, sanatın izleyici katılımı ile şekillenen dinamik bir deneyime dönüşmesini sağlar (Mercer Labs, 2024).



Görsel 2. Mercer Labs, Aşağı Manhattan New York, ABD.

Mercer Labs'ın misyonunun merkezinde, Mercer Studio olarak bilinen yerleşik bir laboratuvar yer alır. Mercer Studio, sanatçılar, müzisyenler ve görsel tasarımcılar arasında sürekli bir etkileşim ortamı sağlayarak iş birliğini odağına alır. Mercer Labs'ın sergi bileşenlerinden biri olan *The Window*, antik mimarideki *okülüs* kavramını dijital bir portala dönüştürür. Bu kurulum, izleyicinin dış dünyadan koparak Mercer Labs'ın iç estetik evrenine adım attığı bir geçiş mekânı işlevi görür. Manovich'in "transkodlama" kavramıyla okunabilecek bu tasarım, tarihsel bir mimari öğenin dijital dile çevrilmesi ile sanatın hem biçimini hem de işlevini dönüştürür (Manovich, 2001).

Roy Nachum'un duyusal yoksunluk üzerine yaptığı deneysel çalışmalar, özellikle *4Dsound* yerleştirmesine ilham vermiştir. Sanatçının bir hafta boyunca gözleri bağlı bir şekilde yaşadığı deneyim, izleyiciyi geleneksel algı sınırlarının ötesine taşıyan bir yaklaşımı besler. Mercer Labs, yalnızca duyusal bir deneyim alanı olmakla kalmaz, aynı zamanda izleyicinin zihinsel katılımını teşvik eden kavramsal bir katman da sunar. Öncelikli olarak *Infinite* adlı yerleştirme, izleyiciyi sonsuzluk duygusu etrafında şekillenen görsel bir evrenin içine çeker.

Dev bir ekranın çevresine yerleştirilmiş aynalardan oluşan koridor, Manovich'in *The Language of New Media* (2001) adlı çalışmasında yer verdiği, dijital nesnelerin birbirinden bağımsız ama kombinlenebilir modüllerden oluşmasını tanımladığı "sonsuz kaydırma" ve *Database as a Symbolic Form*'da (1999) dijital medyanın "bitmeyen" veri tabanları mantığını tartıştığı "modülerlik" ilkeleriyle doğrudan ilişkilendirilebilir. Mercer Labs sergilerinde her bir görsel modül, zaman içinde değişim göstererek kinetik bir akışa dönüşür. Aynaların sunduğu

yansımalar, gerçeklik ile algı arasındaki sınırları ortadan kaldırırken, izleyiciye sabit bir bakış noktasından ziyade çoklu perspektif etkisini sunar. Aynalar, panoramalar, sinema, sanal gerçeklik gibi ortamlarla algı ve gerçeklik arasındaki sınırların nasıl esnetildiğini, izleyicinin mekân içindeki yerinin nasıl dönüştüğünü inceleyen Alman sanat tarihçisi Oliver Grau' nun, *Virtual Art from Illusion to Immersion* (2003) adlı çalışmasında sanal sanatın geleneksel sanat tarihine nasıl eklemlendiğini ortaya koyar. Japon sanatçı Yayoi Kusama'nın aynalar, ışıklar, cam yüzeylerle yarattığı yansımalarla "sonsuzluk" hissi veriyor. İzleyiciyi mekânın içine alan *Infinite Rooms* adlı enstelasyonunda sanat ve imge kavramlarının geçirdiği dönüşüm açıkça görülmektedir (Goodbody, 2024). Sanatçının aynalar, ışıklar, canlı renkler ile yaptığı güncel sanat ve geleneksel Japon kültürünün birleşiminden oluşan eserleri Grau'nun teknoloji ve geleneksel sanat tanımlamasına örnek oluşturur. Mercer Labs ve teamLab Planets'ta etkilerinin hissedildiği *Infinity Mirror Rooms* sabit bir perspektiften ziyade atmosferik, değişken deneyim sunarak ekran veya aynalarla sürekli tekrar eden ve bitmeyen görsel katmanlar kurar.

Nachum'un hem tarihsel göndermelere hem de teknolojik yeniliklere yer verdiği bir diğer önemli sergisi ise *Pneumatic Transmission*'dır. Bu yapıt, 19. yüzyılda mektupları taşıyan pnömatik tüp sistemlerini çağdaş dijital algoritmalarla birleştirerek, izleyicinin yazdığı mesajları mekânda ışıklı yankılara dönüştürür. Ziyaretçi, bireysel mesajını sisteme yüklerken, analog ve günümüz dijital teknolojilerini aynı düzlemde buluşturur. Bu yerleştirme, Paul'ün dijital sanatın zamansal ve etkileşimli boyutuna ilişkin tanımıyla örtüşür: sanat yapıtı, önceden belirlenmiş bir bütün olmaktan çıkar, izleyicinin katkısıyla tamamlanan bir deneyime dönüşür (Paul, 2016). Geleneksel sanattan ilham alınan *Dark Matter* kurulumunda Nachum, sanat tarihinde karanlık temasının rolünü sorgulamakta; bilinçaltı belirsizliklerin ve bilinmeyenin tarihsel olarak sanatsal akımları nasıl şekillendirdiğini irdelemektedir. Sergi, Francisco de Goya'nın *Kara Resimler* dizisi ya da Hieronymus Bosch'un *Dünyevi Zevkler Bahçesi* gibi eserlerdeki huzursuz edici estetikle paralellikler kurarak, izleyiciye hem ürpertici hem de büyüleyici bir deneyim sunar (Ikeuchi, 2024).

Mercer Labs'te yalnızca dijital sanat sergilenmemektedir. Geleneksel sanat ile olan aşinalığı ilham almaktan öteye geçerek pratik efektlerin kullanımı ve klasik sergi alanları da bulunmaktadır.. Köpük bloklardan elle oyularak üretilmiş, yumuşak ve heykelsi nitelikteki "kayalar" pek çok odada alışılmışın dışında bir oturma düzeni olarak yer almaktadır. Serginin son kurulumlarından biri olan *The Beach*'de kum yatağı ile çevrelenmiş büyük bir robotik kol insanlar ve robotlar arasındaki evrimleşmeye devam eden ilişkiyi temsil etmektedir. Bununla birlikte, çocuklara yönelik alanlarda sanatçının yorumuyla yeniden tasarlanmış bir top havuzu

ile hem üç boyutlu yazıcıyla üretilmiş hem de ahşaptan elle oyulmuş figürlerden oluşan büyük ölçekli bir satranç tahtası bulunmaktadır. Çocukları teşvik etmeyi amaçlayan üçüncü bir alan ise, yapılan çizimlerin taranarak dijital sanata dönüştürüldüğü ve canlı bir tuval üzerinde sergilendiği bir boyama istasyonudur. Roy Nachum'un özgün, büyük ölçekli yağlı boya tabloları ise klasik galeri formatında sergilenmektedir (Barandy, 2024).

Kent kültürü, turizm, kültürel tüketim ve sanatın ticarileşme süreçleriyle iç içe geçerek çağdaş kültürel üretim modellerini temsil eden Mercer Labs, New York'un merkezinde teknolojinin yalnızca gösterim aracı değil, aynı zamanda bir "yaratıcı ortak" haline geldiğinin bir örneğidir. İzleyiciyi hem sanatsal hem de deneyimsel bir sürecin parçası hâline getirerek, estetik üretimi kültürel endüstrilerin dinamikleriyle iç içe yeniden tanımlar. Mercer Labs teknolojiyle kurulan estetik deneyimi tarihsel bir sürekliliğin parçası olarak görünür kılar.

Türkiye'de Immersive Dijital Sanat Sergileri

Tokyo'daki teamLab deneyimlerinin ardından, 2018'de Paris'te açılan L'Atelier des Lumières, Vincent Van Gogh ve Gustav Klimt gibi sanatçıların eserlerini devasa yüzeylere projeksiyonla yansıtarak izleyicinin tabloların içinde dolaşmasını sağlayan öncü dijital müze örneklerinden biri olmuştur. Bu model, kısa sürede farklı ülkelere yayılarak dijital sergilemenin yeni bir türüne zemin hazırlamıştır.

Türkiye'de bu yaklaşımın ilk örneklerinden biri, Ankara'da Flow Dijital Sahne'dir. Cermodern bünyesinde faaliyet gösteren Flow, Hieronymus Bosch, Frida Kahlo, Vincent Van Gogh ve Kandinsky gibi sanatçıların eserlerini yapay zekâ destekli görselleştirmeler ve projeksiyon sistemleri aracılığıyla izleyiciyle buluşturmaktadır. Flow'un sergi pratikleri, eserlerin fiziksel özgünlüğünü birebir aktarmaktan ziyade, onları çağdaş dijital sanat teknolojileriyle yeniden yorumlamaya dayanmaktadır. Bu durum, Manovich'in "transkodlama" kavramı ile ilişkilendirilebilir: tarihsel sanat yapıtları dijital dile çevrilerek hem estetik hem de algısal açıdan yeni bir boyut kazanmaktadır. Flow'un özellikle eğitim ve erişilebilirlik alanında sunduğu imkânlar, geleneksel müze deneyimini aşan bir öğrenme modeli sunmaktadır.

Benzer şekilde, 2021'de İstanbul'da kurulan Müzeverse, sanal gerçeklik tabanlı sergileme yöntemleri ile öne çıkmaktadır. UNIQ İstanbul'daki merkezinde gerçekleştirilen *Son Kale: Orta Çağ'ın Keşfi* ve P*iramitlere Yolculuk: Antik Mısır*'ın Keşfi gibi VR temalı sergiler, katılımcılara tarihsel dönemleri yüksek çözünürlüklü sanal gerçeklik gözlükleri aracılığıyla deneyimleme olanağı sunar. 45 dakika süren seanslarda izleyiciler, seçilen tema içerisinde aktif birer katılımcıya dönüşür. Müzeverse, bu yönüyle yalnızca bir sergileme platformu değil, aynı

zamanda kültürel tarih anlatımına yeni bir yöntem öneren bir deneyim alanıdır. Müzeverse izleyiciyi yalnızca gözlemci değil, anlatının bir bileşeni haline getirmektedir (Muzeverse, 2025).

Türkiye'deki bu örnekler, uluslararası immersive sanat kolektifleri ile karşılaştırıldığında daha çok popülerleştirme ve kültürel aktarım işlevi öne çıkmaktadır. teamLab ve Mercer Labs, özgün estetik ve teknolojik deneyimler üretirken; Flow ve Müzeverse, daha çok mevcut sanatsal veya tarihsel içerikleri dijital ortama taşıyarak geniş kitlelere erişilebilir hale getirmeyi amaçlamaktadır. Bu durum, Türkiye'de immersive sanat pratiklerinin kavramsal derinlikten ziyade deneyim ve eğlence odaklı geliştiğini göstermektedir. Ancak bu eğilim, dijital sergiciliğin toplumun farklı kesimlerine ulaşmasını kolaylaştırmakta; gelecekte estetik açıdan daha özgün ve yerel üretimlere zemin hazırlayabilecek bir altyapı sunmaktadır (Euronews, 2024).

Dijital sanatın yükselişi, yalnızca yeni ifade biçimleri yaratmakla kalmamış; aynı zamanda sanatın üretim, sergileme ve deneyimlenme süreçlerini köklü biçimde dönüştürmüştür. TeamLab, Mercer Labs ve Türkiye'deki Flow ile Müzeverse örnekleri üzerinden yapılan inceleme, bu dönüşümün farklı coğrafyalarda farklı yönelimlerle ortaya çıktığını göstermektedir. Türkiye'deki Flow ve Müzeverse örnekleri ise daha çok kültürel içeriklerin dijital ortama taşınmasına odaklanmaktadır. Bu kurumlar, uluslararası örneklere kıyasla daha "popülerleştirici" bir işlev üstlenmekte; sanatı veya tarihi geniş kitleler için erişilebilir kılmayı öncelikli hedef olarak benimsemektedir. Bu yaklaşımın toplumsal katılımı artırdığı söylenebilir; ancak estetik ve kavramsal yenilik bakımından henüz sınırlı bir derinlik söz konusudur.

Bu karşılaştırma, dijital sanatın evrensel ölçekte iki yönlü bir gelişim çizgisine sahip olduğunu ortaya koymaktadır: Bir yandan teknoloji aracılığıyla özgün estetik paradigmalar üreten yenilikçi kolektifler (ör. teamLab, Mercer Labs), diğer yandan mevcut kültürel mirası dijital deneyimlere dönüştürerek izleyiciye yeni bir erişim biçimi sunan uygulamalar (ör. Flow, Müzeverse). Her iki yönelim de dijital sanatın çağdaş kültürdeki işlevini zenginleştirmekte; sanatın yalnızca görsel bir deneyim olmaktan çıkıp bedensel, mekânsal ve katılımcı bir sürece dönüşmesine katkı sunmaktadır.

SONUÇ

Dijital sanat, etkileşimli teknolojiler aracılığıyla yalnızca biçimsel bir yenilik değil, aynı zamanda estetik ve deneyimsel bir paradigma değişimini beraberinde getirmiştir. TeamLab ve

Mercer Labs örnekleri, teknolojinin sanatsal üretimde salt bir araç olmaktan çıkarak izleyiciyi içine alan, bedensel ve zihinsel katılım üreten bir özneye dönüştüğünü ortaya koyar. TeamLab'in doğa temsilleri üzerinden kurduğu simülasyon estetiği, izleyicinin mekânı bir "yaşayan organizma" gibi deneyimlemesine olanak tanırken; Mercer Labs'ın algoritmik ve veri odaklı yaklaşımı, katılımcıyı çok katmanlı bir kavramsal evrenin içine yerleştirir.

Bu çalışmada sanat ve teknolojinin birleşmesiyle meydana gelen dijital sergi deneyimi dünyanın farklı noktalarında bulunan iki dijital müzenin incelenmiştir. Mercer Labs ve teamLab Planets'ı birbirinden ayıran en önemli farklılığı ziyaretçilerinin edindiği deneyimdir. Bir dijital sergide izleyicilerin paylaşımı, sanatçının katılımı kontrol etmesiyle yönlendirilir ve kısıtlanmaya girer. teamLab bu noktada katılımı "özgür ama yönlendirilmiş" biçimde kurgular. İzleyici kendi yolunu seçebilir, ancak algoritmaların sunduğu çerçeve dışına çıkamaz. Bu da katılımcı sanattaki özgürlük yanılsamasını meydana getirir. Bu aşamada Mercer Labs, teamLab Planets ile kıyaslandığında kurulum yönünden ziyaretçilerine daha fazla içerik çeşitliliği sunmaktadır. Mercer Labs' da çeşitlilik ve modülerlik öne çıkarak her izleyici farklı odalarda farklı duygusal/algısal deneyimler yaşayabilmektedir. Daha bütünlüklü ve sürekli bir akışın olduğu teamLab Planets'da odalar arasındaki net ayrım yerine mekânsal geçişler birleşik bir deneyim sunmaktadır. Bu durum ziyaretçileri belli bir kısıtlamaya sokarak özgürlük hissini zayıflatmaktadır.Türkiye'de Flow Dijital Sahne ve Müzeverse gibi girişimler, bu küresel dönüşümün yerel izdüşümlerini ortaya koymakta, dijital sergileme biçimlerinin kültürel aktarımda da yeni imkânlar ortaya koyar. Ancak bu örneklerin uluslararası örneklere kıyasla daha çok popüler ve eğitici bir yönü öne çıkmaktadır; derinlemesine estetik ya da kavramsal düzeyde henüz aynı ölçüde güçlü değillerdir. Bu durum, Türkiye'de dijital sanat sergilerinin gelişim potansiyeline işaret etmekte ve alanda daha kapsamlı araştırma, üretim ve kurumsallaşma ihtiyacını ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak, dijital sergiler yalnızca izleyiciye estetik bir deneyim sunmak ile kalmaz; aynı zamanda sanatı zamansal, mekânsal ve katılımcı boyutlarda yeniden tanımlamaktadır. Bu dönüşüm hem sanatçıların üretim süreçlerini hem de izleyicinin algı stratejilerini köklü bir şekilde değiştirmektedir. Gelecek araştırmalarda, izleyici deneyiminin empirik yöntemlerle incelenmesi ve yapay zekâ tabanlı küratöryel pratiklerin sanata etkilerinin araştırılması, bu alanın gelişimi açısından önem taşımaktadır.

KAYNAKÇA

Barandy, K. (2024). *Mercer Labs new york transports visitors into the dreamworld of artist Roy Nachum.* Designboom. https://www.designboom.com/art/mercer-labs-roy-nachum-new-york-exhibition-01-29-2024 (17.09.2025)

Bishop, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso.

Euronews. (2024). *Türkiye'nin ilk sanal gerçeklik müzesi Müzeverse İstanbul'da açılıyor.* https://tr.euronews.com/kultur/2024/11/07/turkiyenin-ilk-sanal-gerceklik-muzesi-muzeverse-istanbulda-aciliyor (15.09.2025)

Grau, O. (2003). *Virtual art from illusion to immersion.* MIT Press

Goodbody, L. (2024). *Yayoi Kusama's public installations.* Myartbroker. https://www.myartbroker.com/artist-yayoi-kusama/articles/yayoi-kusama-public-installations (16.09.2025)

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Manovich, L. (1999). *Database as a symbolic form. Convergence*.

Muzeverse. (2025). *Hakkımızda*. https://www.muzeverse.com.tr/ (16.09.2025)

Mercer Labs. (2024). *About*. https://www.mercerlabs.com (02.09.2025)

Paul, C. (2016). *Digital art* (3rd ed.). Thames & Hudson.

teamLab. (2023). *Philosophy and projects*. https://www.teamlab.art (01.09.2025)

Terminsky, M. (2020). *Interview with Christiane Paul: Renowned Theoretician and Curator of New Media Art.* Art.art https://art.art/blog/interview-with-christiane-paul-renowned-theoretician-and-curator-of-new-media-art (17.09.2025)

Ikeuchi, E. (2024). *Mercer Labs to present new haunting immersive exhibition.* Hypebeast. https://hypebeast.com/2024/9/roy-nachum-dark-matter-exhibition-mercer-labs (17.09.2025)

Itsliquid. (2024). Mercer Labs. *Itsliquid Group*. https://www.itsliquid.com/mercer-labs.html (14.09.2025)

ÇİZGİ ROMANLARDA ANTROPOMORFİK KARAKTER FORMLARI

Umut Sunkar[1], Çiğdem Taş Alicenap[2]

ÖZET

Antropomorfizm (insan biçimcilik) insanlık tarihinin başlarından beri sanat alanında karşımıza çıkmaktadır. Antropomorfik karakterler insanlık tarihi boyunca çoğu kültürde dinden felsefeye, literatürden görsel sanatlara kadar birçok alanda kullanılmıştır. Bu çalışmada, DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin ortaya koyduğu yapısal, jestsel, bilinçli ve antropomorfik karakter formu adlı dört antropomorfik form üzerinden Türk çizgi roman medyasında üretilen antropomorfik karakter örneklerini analiz etmek ve Türk çizgi romanlarında kullanılan antropomorfik karakterlerin uluslararası çizgi romanlardaki antropomorfik karakterlerle antropomorfik form açısından benzerlik ve farklılıklarını ortaya koymak amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda dünyaca ünlü Marvel çizgi romanları ve Türkiye'de üretilen çizgi roman serileri olan Kötü Kedi Şerafettin ve Bobo isimli çizgi roman serileri çalışmanın örneklemi olarak seçilmiştir. Çalışmada seçilen çizgi romanlar içerik analizi yöntemi ile 4 antropomorfizm formu üzerinden analiz edilecektir.[3]

Anahtar Kelimeler: Antropomorfizm, Çizgi Roman, İnsan Biçimcilik

[1]Araş. Gör., Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, usunkar@anadolu.edu.tr, 0009-0009-9354-3699
[2]Doç. Dr., Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, ctas@anadolu.edu.tr, 0000-0001-9893-1070
[3]Bu bildiri, Umut Sunkar tarafından, Çiğdem Taş Alicenap danışmanlığında hazırlanmış ve Haziran 2025 tarihinde tamamlanmış *"Çizgi Romanlardaki Antropomorfik Karakterler ve Türkiye Örneği"* başlıklı tezden üretilmiştir.

ANTHROPOMORPHIC CHARACTER FORMS IN COMIC BOOKS

Umut Sunkar[4], Çiğdem Taş Alicenap[5]

ABSTRACT

Anthropomorphism (human formalism) has appeared in the field of art since the early stages of human history. Anthropomorphic characters have been used throughout human history in most cultures, in many areas from religion to philosophy, from literature to visual arts. In this study, the aim is to analyze examples of anthropomorphic characters produced in Turkish comic book media based on the four anthropomorphic forms defined by DiSalvo, Forlizzi, and Gemperle: structural, gestural, conscious, and anthropomorphic character form. This study also aims to reveal the similarities and differences, in terms of anthropomorphic form, between anthropomorphic characters used in Turkish comic books and those in international comic books. In line with this purpose, the world-renowned Marvel comic books and the Turkish comic book series Kötü Kedi Şerafettin and Bobo have been selected as the sample of the study. The selected comic books will be analyzed using the content analysis method through the four anthropomorphism forms.[6]

Keywords: Anthropomorphism, Comics, Human Formalism

[4]Research Assistant, Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Animation, usunkar@anadolu.edu.tr, 0009-0009-9354-3699

[5]Associate Professor**,** Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Animation, ctas@anadolu.edu.tr, 0000-0001-9893-1070

[6] This paper was produced from the thesis titled "*Anthropomorphic Characters in Comic Books and the Case of Turkiye*," prepared by Umut Sunkar under the supervision of Çiğdem Taş Alicenap and completed in June 2025.

GİRİŞ

İnsan olmayan varlıklara insanlara özgü özellikler atfetme anlamı taşıyan antropomorfizm kelimesi Yunanca insan anlamına gelen ánthrōpos ve şekil veya form anlamına gelen morphē kelimelerinden türemiştir (Chambers'dan aktaran Bliss, 2017, s. 42). Olgunun yazılı tarihi incelendiğinde antropomorfizm teriminin ilk kez milattan önce 5. ve 6. Yüzyıllar arasında yaşamış Yunan filozof Xenophanes'in çalışmalarında kullanıldığı görülmektedir (Guthrie, 1995). Antropomorfizm olgusunun tarihteki en eski örnekleri ise Almanya'nın Ulm şehri yakınlarındaki Hohlenstein-Stadel Mağarası'nda 1939 yılında yapılan kazılar sonucu elde edilen arkeolojik bulgulardır. Figüratif sanatın en eski örnekleri olduğuna inanılan bulgular arasında günümüzden 30 bin yıl öncesine karbon tarihlendirilmesi yapılan bir 'Aslan Adam' (Lowenmensch) (Görsel 1) bulunmaktadır (Dalton, 2003).



Görsel 1. *Aslan Adam heykelciği*

Arkeolojik kazılardan elde edilen bulgular antropomorfizm olgusu Xenophanes tarafından tanımlanmasından önceki yıllarda bile antropomorfik düşüncenin insanlarda var olduğunu ve insanların ürettikleri eserlerde insan dışı varlıklara insanlara ait özellikler atfettiklerini göstermektedir.

İnsanlık tarihinin ilk yıllarından bu yana örnekleri görülen antropomorfik karakterler günümüzde farklı medyalarda kullanılmaktadırlar. Özellikle çocuk eğitimi (Aliosman ve Karaata, 2023; Geerdts, Van de Walle ve LoBue, 2016, s. 19-20) ve reklamcılık (Lancendorfer, Atkin ve Reece'den aktaran Akyol, 2016, s. 337; Başfırıncı ve Çilingir, 2015, s. 125) gibi alanlarda pozitif etkiler sağladığı görülen antropomorfik karakterlerin günümüzde en yaygın kullanıldığı sektör ise film, oyun, dizi ve çizgi roman gibi farklı medyaları kapsayan eğlence sektörüdür.

Yaygın bir kullanım alanına sahip olan antropomorfik karakterler ve nesneler, kurgusal anlatılar ve tüketici ürünleri gibi farklı kullanım alanlarında çeşitli antropomorfik formlarda kullanılmaktadırlar. Carl DiSalvo, Jodi Forlizzi ve Francine Gemperle (2004) antropomorfik

karakterlerin sahip oldukları farklı antropomorfik özellikleri 4 antropomorfik form üzerinden ele almışlardır. Bu 4 form antropomorfik karakterlerin onları antropomorfik yapan özelliklerini tespit etmek ve "tasarımcıların tasarlanmış antropomorfik biçime ilişkin düşünceli ve temellendirilmiş tartışmaları için bir başlangıç noktası olarak" (DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle, 2004) kullanılabilmektedir.

Bu araştırmada Türk çizgi romanlarında kullanılan antropomorfik karakterlerin antropomorfik form açısından uluslararası çizgi romanlardaki antropomorfik karakterlerle benzerlik ve farklılıklarının ortaya konması amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda dünyaca ünlü Marvel çizgi romanları ile ünlü Türk çizgi roman serileri olan Kötü Kedi Şerafettin ve Bobo çizgi roman serileri içerik analizi yöntemi ile DiSalvo ve diğer araştırmacıların 4 antropomorfizm formu üzerinden çözümlenmiştir.

Yapılan analizler sonucunda serilerdeki antropomorfik karakterlerin sahip oldukları antropomorfik formlar ve özellikleri ayrıntılı olarak açıklanmıştır. Analiz edilen seriler kararlaştırılırken ölçüt örneklem yöntemi kullanılmıştır. Ölçüt örneklem yöntemi daha önceden belirlenen bazı önem ölçütlerini karşılayan tüm durumları çalışmak ve gözden geçirmeye dayanan bir yöntemdir (Yağar ve Dökme, 2018, s.6). Çözümlenecek seriler seçilirken kullanılmış olan ölçütler serilerdeki karakterlerin antropomorfik karakterler olmaları ve serilerin düzenli yayınlanan seriler olmasıdır. Seriler çözümlenirken kullanılan içerik analizi yöntemi ise nesnel, ölçülebilir, doğrulanabilir bilgilere ulaşmak amacıyla doküman, metin ve evrak gibi pek çok farklı materyali belli kurallar dahilinde (örnekleme, kodlama, kategori vs.) analiz etmeyi amaçlayan nitel araştırma yöntemi içerisinde yer alan bir tekniktir (Metin ve Ünal, 2022, s. 273).

DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi'nin Ortaya Koydukları 4 Antropomorfik Form

Antropomorfik tasarımlar üzerine çalışmalar yapan Carl DiSalvo, Jodi Forlizzi ve Francine Gemperle (2004), tasarım üzerine çalışmalar yapan Richard Buchanan'ın (2001) ortaya koyduğu 4 tasarım düzeninden yola çıkarak antropomorfizmi 4 form üzerinden ele almışlardır. DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle tarafından ortaya konulan 4 antropomorfik form antropomorfik karakterleri sahip oldukları insansı özelliklere göre ayıran yapısal, jestsel, bilinçli ve antropomorfik karakter formu isimli formlarıdır. Yapısal ve jestsel antropomorfik form karakterlerin insan benzeri fizyolojik özellikleri ile ilgilenirken bilinçli ve antropomorfik karakter formu ele alınan karakterin zihinsel ve sosyal özelliklerine odaklanmaktadır.

Araştırmacıların ortaya koydukları ilk antropomorfik form olan yapısal antropomorfik forma sahip karakterler insan bedenin fiziksel işleyişini ve yapısını taklit eden karakterlerdir. Bu formda tasarlanmış olan karakterler insan anatomisi ve insanlara özgü fiziksel özellikler ile tasarlanan ve kurgusal dünyalarda sıklıkla kullanılan karakterlerdir.

Jestsel antropomorfik form ise yapısal antropomorfik forma benzer şeklide, insan bedeni ile ilgilidir. Bu forma sahip karakterler insanların bedenleri aracılığı ile iletişim kurma yollarını taklit ederler. Yapısal antropomorfik forma sahip karakterler insan bedenini taklit ettikleri için jestsel özelliklere de sahip karakterlerdir fakat yapısal özelliklere sahip olmayan jestsel antropomorfik karakter örnekleri de bulunmaktadır. Örneğin *Aladdin* (1992) filmindeki Magic Carpet (Görsel 2) yapısal formun özelliklerine sahip olmayan jestsel forma sahip bir antropomorfik karakterdir.



Görsel 2. *Magic Carpet*

DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya koyduğu bir diğer antropomorfik form ise bilinçli antropomorfik formdur. Bilinçli antropomorfik forma sahip karakterler insanların düşünce, bir amaca sahip olma ve sorgulama kapasitelerini taklit ederler. İnsanlarda bulunan fizyolojik özellikler veya bedensel işlevlerden bağımsız olarak insan düşüncesini taklit eden karakterler bu antropomorfik forma sahiptir. Bilinçli antropomorfik forma sahip karakterler kurgusal dünyalarda yaygın şekilde kullanılmaktadır. Kurgusal dünyaların yanı sıra Chat GPT benzeri AI (yapay zekâ anlamına gelen artificial intelligence'ın kısaltması) destekli programlar da gerçek dünyada kullanılmakta olan bilinçli antropomorfik formun özelliklerine sahip tüketici ürünleridir. Bilinçli antropomorfik formun özelliklerine sahip varlıklar insanlara özgü bir bilince sahip oldukları için antropomorfik karakter formunun da özelliklerine sahip olan varlıklardır.

Antropomorfik karakter formunun özelliklerine sahip karakterler insanların sosyal özellik, rol ve işlevlerini taklit eden karakterlerdir. Bireyleri tanımlayan nitelikler, sosyal roller ve alışkanlıklar (örneğin arkadaşlık, eşlik, bağımlılık, öfke vb.), antropomorfik karakter formundaki karakterlerin sahip olduğu özelliklerdir. Bilinçli antropomorfik forma sahip

karakterler, düşünme becerileri sayesinde antropomorfik karakter formunun diğer özelliklerini de taşımaktadırlar. Buna karşın kurgusal dünyalarda bilinçli formun özelliklerine sahip olmayan antropomorfik karakter formları da bulunmaktadır. Örneğin *Ed, Edd N Eddy* (*Ed, Edd ve Eddy*) çizgi dizisindeki Plank (Tahta) isimli karakter (Görsel 3) bilinçli antropomorfik formun özelliklerine sahip olmayan bir antropomorfik karakterdir. Karakterin çizgi dizideki sosyal işlevi Jonny isimli insan karakterin 'arkadaşı' olmasıdır. Cansız bir tahta olan karakter, dizideki Jonny karakterinin arkadaşı olarak tanımlanması ve üzerine çizilmiş olan gülümseyen bir insan mimiğini taklit eden suratıyla yapısal, bilinçli ve antropomorfik karakter formlarının üçünün de özelliklerine sahiptir.



Görsel 3. *Ed, Edd N Eddy dizisindeki Jonny ve Plank karakterleri (soldan sağa)*

Tarih öncesindeki çağlarda üretilmiş ilk örneklerden günümüze birçok medya türünde kullanılmış olan antropomorfik karakterler eğlence sektörünün bir parçası olan çizgi roman sektöründe sıklıkla kullanılmaktadırlar. Bu araştırmada, ölçüt örneklem yöntemi ile seçilmiş olan Amerika merkezli Marvel çizgi romanları ile yerli seriler olan Kötü Kedi Şerafettin ve Bobo çizgi romanlarında yer alan antropomorfik karakterler, DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya koyduğu dört antropomorfik form üzerinden çözümlenmiştir. Yapılan çözümlemeler sonucunda, serilerdeki antropomorfik karakterlerin sahip oldukları formların yanı sıra, ulusal ve uluslararası çizgi roman medyasında kullanılan antropomorfik karakterlerin benzerlikleri ve farklılıkları aşağıdaki başlıklarda ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

Marvel Çizgi Romanlarındaki Antropomorfik Karakterlerin DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi'nin Ortaya Koyduğu 4 Antropomorfik Form Üzerinden Çözümlenmesi

Günümüz çizgi roman medyasının en büyük yayınevlerinden birisi olan Marvel Comics rakipleri olan DC ve Image Comics yayınevleri ile birlikte uluslararası çizgi roman medyasının en önemli çizgi roman yayınevlerinden birisidir. 1939 yılında *Pulp* dergisinin yayıncısı Martin Goodman tarafından kurulan Marvel Comics ilk olarak *Timely Comics* ismiyle ortaya çıkmış, Marvel ismi ise 60'larda kullanılmaya başlanmıştır (Lavin, 1998, s. 47). Marvel Comics, çeşitli süper kahraman ve kötülerin hikayelerini ortak bir evrende (veya çoklu evrende) bir araya

getiren, karakter türü ve formu açısından oldukça zengin bir çeşitliliğe sahip Marvel evreninin çizgi romanlarını yayınlayan yayınevidir. Marvel Comics'in zengin karakter kataloğu içerisinde bulunan antropomorfik karakterler antropomorfik form açısından çeşitli örneklere sahiptir. Marvel çizgi romanlarındaki insanlara ait özelliklere sahip insan dışı varlıklar Marvel'ın günümüzde devam etmekte olan yayıncılık sürecinde ana ve yan karakterler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu karakterler DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya koydukları 4 antropomorfik formdan tümünün veya yalnızca birkaç formun özelliklerine sahip olan hayvan, bitki, obje, metafiziksel ve gerçek dünyada var olmayan kurgusal varlıklardır.

Marvel evreninde de birçok kurgusal evrende olduğu gibi en sık kullanılan antropomorfik karakter formu yapısal antropomorfik formdur. Marvel evreni karakterleri olan Howard the Duck, Demir Adam zırhları, Thor ve Death (Ölüm) (Görsel 4) yapısal antropomorfik özelliklere sahip hayvan, obje, var olmayan canlı ve metafiziksel varlık temelli farklı antropomorfik türlerde karakterlerdir.



Görsel 4. *Howard the Duck, Demir Adam zırhları, Thor, Death (Ölüm) (soldan sağa)*

Bu karakterler yapısal antropomorfik özelliklerin yanı sıra jestsel ve antropomorfik karakter formunun da özelliklerine sahiptir fakat yalnızca Howard, Thor ve Death karakterleri bilinçli antropomorfik karakter formlarıdır. Demir Adam zırhları ise içerisindeki bir insanın veya onları kontrol eden bilinçli bir antropomorfik karakter olan Jarvis isimli kendi bedeni olmayan bir AI yazılım tarafından kontrol edilen antropomorfik objelerdir. Bu objeleri antropomorfik karakter formu yapan özellikleri ise Marvel evreninde ünlü bir kahraman olan Demir Adam karakterinin kahramanlığının sembolü olmaları ve evren içerisindeki sosyal dünyada "kurtarıcı" ve "kahraman" rollerini temsil etmeleridir. Marvel evrenindeki yapısal antropomorfik karakterler insansı fizyolojik özellikleri sayesinde jestsel antropomorfik formun özelliklerini de taşıyan karakterlerdir. Bu duruma karşın antropomorfik karakter örnekleri açısından zengin olan Marvel evreninde yapısal özelliklere sahip olmadan yalnızca jestsel antropomorfik formun özelliklerini taşıyan karakterler de bulunmaktadır. Örneğin Cosmo the Space Dog (Uzay Köpeği Cosmo) (Görsel 5) isimli Marvel karakteri Ruslar tarafından uzaya fırlatılması ardından maruz kaldığı radyasyon sonucu telepati ve telekinezi gibi güçler kazanan bir köpektir (Spry, 2023).



Görsel 5. *Cosmo the Space Dog (Uzay Köpeği Cosmo) isimli karakter*

Cosmo karakteri kazandığı güçler sayesinde insansı bir bilinç de kazanmış olan bilinçli antropomorfik bir karakterdir. Sahip olduğu insansı bilinç ise yapısal özelliklere sahip olmayan karakterin köpek bedeninin sınırlılıkları içerisinde gerçekleştirdiği jest ve mimikleri insanlara özgü duyguları aktarmak için kullanmasını sağlamaktadır. Jest ve mimiklerini insansı bir bilinç ile kullanma becerisi sayesinde karakter jestsel, bilinçli ve antropomorfik karakter formunun özelliklerine sahip bir karakterdir. Marvel evreni Cosmo ile benzer şekilde insansı bir bilince sahip antropomorfik karakter örnekleri açısından zengin bir evrendir. İnsan bilincine sahip olan karakterler insanlara özgü düşüncelerini çizgi romanlardaki konuşma ve düşünce balonları ile okurlara aktarabilirler. Marvel çizgi romanlarında Howard gibi doğuştan veya Cosmo gibi sonradan kazanılan bir insan bilincine sahip antropomorfik karakterlerin yanı sıra bilinçli antropomorfik formun özelliklerine kendilerini ele alan yazarlara bağlı olarak sahip olan karakterler de bulunmaktadır.

Örneğin Marvel çizgi romanlarında çeşitli serilerde yer alan Darkhold (Görsel 6) isimli kara büyü kitabı, yazarı Chthon'u bulunduğu boyuttan çıkarıp dünyaya getirmek amacıyla çevresindekileri kullanan ve çeşitli hikayelerde "kötü niyetli" olarak tasvir edilen bir objedir. Yapısal ve jestsel herhangi bir antropomorfik özelliğe sahip olmayan Darkhold kitabı farklı yazarların ona kurgusal karakterler aracılığı ile atadığı "kötü niyetli" tasviri ile bilinçli antropomorfik formun özelliğini taşıyan bir objedir. Darkhold'a atanan kötü niyet bu objenin hikâyede "kötü karakter" ya da yazarı Chthon'un "yardımcısı" gibi roller üstlenmesine neden olmaktadır. Üstlendiği tanımlanabilir sosyal roller ve belirgin bir niyete sahip olarak tasvir edildiği durumlarda Darkhold bilinçli ve antropomorfik karakter formunun özelliklerine sahip bir objedir.



Görsel 6. *Darkhold*

Marvel evreni antropomorfik karakter formu çeşitliliği açısından zengin örneklere sahip bir evrendir. Pek çok Marvel karakteri DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya koydukları 4 antropomorfik formun tümünün özelliklerine sahipken, bu formlardan yalnızca 2 tanesinin özelliğine sahip olan karakterler evren içerisindeki antropomorfik form kullanım çeşitliliğini arttırmaktadır. Buna karşın Türk çizgi romanlarında seri olarak yayınlanan ve antropomorfik karakterler içeren anlatılarda karşımıza çıkan karakterler sınırlı bir antropomorfik form çeşitliliğine sahiplerdir.

Türk Çizgi Roman Karakterlerinin DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi'nin Ortaya Koyduğu 4 Antropomorfik Form Üzerinden Çözümlenmesi

Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterler incelendiğinde Türk antropomorfik karakterlerin tür ve form açısından kısıtlı bir çeşitliliğe sahip olduğu görülmektedir. Bu çalışmada Türk çizgi romanlarındaki ünlü antropomorfik karakterler Kötü Kedi Şerafettin ve Bobo örnekleri DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya koydukları 4 antropomorfik form üzerinden incelenmiştir.

Kötü Kedi Şerafettin Karakterlerinin DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi'nin Ortaya Koyduğu 4 Antropomorfik Form Üzerinden Çözümlenmesi

Bülent Üstün tarafından yaratılan ve 1996 yılında L-Manyak dergisinde yayınlanmaya başlayan *Kötü Kedi Şerafettin* isimli çizgi roman serisinin ana karakteri Şerafettin başta olmak üzere çeşitli antropomorfik hayvanların ana ve yan karakterler olduğu bir seridir. Serideki karakterlerin tamamı insan isimlerine ve davranışlarına sahiptir. Serinin ana karakteri Şerafettin de cinsel dürtüleri ön planda olan ve başı sürekli belada olan bir Cihangir kedisidir (Bayrak, 2022, s. 130). Seride yer alan antropomorfik karakterlerin özellikleri incelendiğinde bu karakterlerin DiSalvo ve diğer araştırmacılar tarafından tanımlanan dört antropomorfik formun tümünün özelliklerine sahip oldukları görülmektedir. Serideki Misket ve Tacettin benzeri antropomorfik yan karakterler de Kötü Kedi Şerafettin'le aynı antropomorfik özelliklere sahiptir. Kötü Kedi Şerafettin karakteri (Görsel 7) karikatürize edilmiş bir insan fizyolojisi ile tasarlanmış olan yapısal antropomorfik formun özelliklerine sahip bir kedidir. Karakter iki ayak üzerinde dik bir şekilde durabilmesi, ellerindeki baş parmakları insanlara özgü şekilde objeleri kavramak için kullanabilmesi, kedilerdeki 8 adet meme ucunun aksine yalnızca iki meme ucuna sahip olması ve kedilerde bulunmayan bir göbek deliğine sahip olması gibi özellikleri ile insan fizyolojisini taklit etmektedir.



Görsel 7. *Kötü Kedi Şerafettin karakteri*

Fizyolojik olarak insan özelliklerine sahip olan Şerafettin karakteri sahip olduğu insan benzeri beden sayesinde DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya koyduğu yapısal formun özelliklerine, duygu ve düşüncelerini insansı jest ve mimikler ile aktarabilmesi ile jestsel antropomorfik formun özelliklerine, sahip olduğu insansı bilinç sayesinde ise bilinçli antropomorfik formun özelliklerine sahip bir karakterdir. Karakterin sahip olduğu bilinçli ve jestsel antropomorfik form özellikleri Bülent Üstün tarafından çizilen çizimdeki konuşma balonu ve insanlara özgü olan el sallama hareketi ile gösterilmiştir. Karakterin sahip olduğu yapısal, bilinçli ve jestsel form özelliklerinin yanı sıra insansı bilinci sayesinde sahip olduğu antropomorfik karakter formunun özellikleri Şerafettin karakterini DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya koyduğu 4 antropomorfik formun tümünün özelliklerine sahip bir karakter yapmaktadır.

Bobo Karakterinin DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi'nin Ortaya Koyduğu 4 Antropomorfik Form Üzerinden Çözümlenmesi

Serkan Altuniğne'nin gerçek hayatta sahip olduğu Chow Chow (Çin Aslanı) ırkındaki köpeği Bobo'dan esinlenerek yarattığı Bobo karakteri Altuniğne'nin gerçek hayattaki köpeğinin antropomorfize edilmiş bir versiyonudur. Şerafettin karakteri ile benzer şekilde Bobo karakteri de gerçek hayattaki bir hayvanın karikatürize edilmiş bir tasviridir fakat Şerafettin karakterinden farklı olarak Bobo karakteri herhangi bir insansı yapısal özellik verilmeden gerçek hayattaki köpek karşılığı karikatürize edilerek tasarlanmış bir karakterdir. Yapısal bir antropomorfik özelliğe sahip olmamasına karşın Bobo karakteri karikatürize şekilde çizilen köpek suratı ve düşünce balonları ile aktarılan insansı düşüncelerini insanlara özgü jest ve mimikler ile görsel şekilde aktarabilmektedir (Görsel 8).



Görsel 8. *Bobo karakterinin düşüncelerini ve mimiğini gösteren bir panel*

Karakterin düşünce balonları ile aktarılan insansı düşünceleri ve bu düşünceleri aktarmak için kullandığı jest ve mimikler karakterin sahip olduğu bilinçli ve jestsel antropomorfik formun özellikleridir. Jestsel ve bilinçli antropomorfik form özelliklerinin yanı sıra Bobo karakteri ve çizgi roman serisindeki sahibi Sedat ile arasında gerçekleşen tek taraflı diyaloglar (serideki insanlar Bobo'nun diyaloglarını yalnızca "GAV GAV GAV" şeklinde yazılan bir ses efekti ile anlamaktadırlar fakat Bobo, insanların diyaloglarını anlayabilmektedir) iki insan arasında gerçekleşebilen arkadaşlık ilişkisine dayanan diyaloglarla benzerlik göstermektedir.

Serinin yazarı verdiği röportajlarda gerçek hayattaki köpeği Bobo'dan "En yakın arkadaşlarımdan biri" tanımıyla bahsetmektedir (http-1) ve yazarın gerçek hayattaki köpeğine karşı olan görüşü serideki Bobo ve sahibi arasında görülmektedir. Bobo'nun serideki sahibi Sedat Bobo'nun verdiği cevapları anlamasa bile sürekli Bobo ile bir diyalog halindedir ve Sedat, seri içinde zaman zaman Bobo'ya argoda arkadaş anlamına gelen "moruk" kelimesi ile hitap etmektedir. Bobo ve Sedat arasındaki ilişki yazar Altuniğne'nin gerçek köpeği Bobo ile olan yakın arkadaşlık olarak tasvir ettiği sosyal dinamiğe dayanmaktadır. Sedat ile arasındaki arkadaşlık olarak tanımlanabilecek sosyal dinamik Bobo karakterini Sedat'ın arkadaşı olarak tanımlanabilmesi Bobo'nun sahip olduğu antropomorfik karakter formunun özelliğidir.

Bobo ve Şerafettin karakterleri DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya koydukları 4 antropomorfik formdan yapısal, jestsel ve antropomorfik karakter formunun özelliklerine sahip olan ve tamamı hayvan temelli olan antropomorfik karakterlerdir. Karakterler bu yönleriyle benzer yerli çizgi roman serileri olan *Sizinkiler* ve *Jamal Bir Sevgi Faresi* (Görsel 9) serilerindeki antropomorfik karakterler ile benzerlik göstermektedirler. Bu seriler arasında antropomorfik formlardan yalnızca üçünün özelliklerine sahip olan tek karakter ise Bobo karakteridir. Sizinkiler karakterleri, Jamal ve Şerafettin ise Bobo'nun aksine yapısal antropomorfik forma da sahip olan karakterlerdir.



Görsel 9. *Sizinkiler ailesi ve Jamal karakteri (soldan sağa)*

Marvel çizgi romanları ise karakter formu çeşitliliği açısından zengin örneklere sahiptir. Uluslararası bir çizgi roman yayınevi olan Marvel çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterler incelendiğinde karakterlerin DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya koydukları antropomorfik formlardan 2 veya daha fazlasının özelliklerine sahip oldukları ve karakterlerin hayvan, bitki, obje, metafiziksel varlık ve var olmayan canlılar gibi farklı türde varlıklardan oluştukları görülmektedir. Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterler ise büyük oranda hayvan temelli karakterler olmaları yönüyle kısıtlı bir antropomorfik tür çeşitliliğine sahiptir. Antropomorfik tür kullanımındaki kısıtlamaların yanı sıra Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterler DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya koydukları 4 antropomorfik formdan en az üçünün özelliklerine sahip olan karakterlerdir. Türk çizgi romanlarında, uluslararası çizgi roman örneklerinin aksine, yalnızca iki formda antropomorfik karaktere rastlanması ve bu karakterlerin büyük ölçüde hayvan temelli olması, Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik form ve tür kullanım çeşitliliğinin uluslararası örneklere kıyasla sınırlı kalmasına neden olmaktadır.

Tablo 1. *Thor, Demir Adam zırhları, Death, Cosmo, Darkhold, Bobo, Şerafettin, Jamal ve Sizinkiler karakterlerinin sahip oldukları antropomorfik formları ve karakterlerin türlerini gösteren bir tablo*

Karakterler	**Antopomorfik Türler**	**Antropomorfik Formlar**			
		Yapısal	Jestsel	Bilinçli	Karakter
Thor	Var olmayan canlı	X	X	X	X
Demir Adam zırhları	Obje	X	X		X
Death	Metafiziksel varlık	X	X	X	X
Cosmo	Hayvan		X	X	X
Darkhold (obje)	Obje			X	X

Bobo	Hayvan		X	X	X
Şerafettin	Hayvan	X	X	X	X
Jamal	Hayvan	X	X	X	X
Sizinkiler	Hayvan	X	X	X	X

Tablo incelendiğinde Marvel çizgi romanlarındaki ve yerli çizgi romanlardaki antropomorfik karakterlerin sahip oldukları formlar arasındaki fark ve benzerlikler görünmektedir. Marvel çizgi romanlarındaki karakterler antropomorfik tür açısından oldukça zengin ve çeşitlidir. Buna ek olarak evrende yer alan karakterlerin dört antropomorfik formdan iki veya daha fazlasının özelliklerine sahip oldukları görülmektedir. Yerli çizgi romanlardaki antropomorfik karakterler ise DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya koydukları antropomorfik formlardan tümünün özelliklerine sahip hayvan karakterlerdir. Sadece Bobo örneğinin yapısal forma sahip olmadığı görülmektedir. Seri halinde yayınlanan Türk çizgi romanlarında hayvan türünde antropomorfik karakterler dışında bilinen örneklere rastlanmamıştır.

SONUÇ

Bu çalışmada zengin bir antropomorfik karakter çeşitliliğine sahip Marvel çizgi romanlarındaki karakterler ile Türk çizgi roman sektöründe başarı yakalamış sürekli seriler olan Kötü Kedi Şerafettin ve Bobo çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterler içerik analizi yöntemi ile DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya koydukları 4 antropomorfik form üzerinden çözümlenmiştir. Elde edilen bulgular sonucunda uluslararası çizgi romanlarda kullanılmakta olan farklı tür ve formlardaki antropomorfik karakter örneklerinin Türk çizgi romanlarındaki örneklere kıyasla daha geniş bir çeşitliliğe sahip oldukları görülmektedir.

Uluslararası çizgi romanlar için örnek olarak seçilmiş olan Marvel çizgi romanlarında kullanılan antropomorfik karakterler hayvan, bitki, obje ve Tanrısal varlıkların insan özellikleri ile tasvir edilmesi sonucu ortaya çıkan çeşitli alt türlerde antropomorfik karakterlerdir. Buna karşın Türk çizgi romanlarında kullanılan karakterler büyük oranda hayvan temelli olup oldukça kısıtlı bir antropomorfik tür çeşitliliğine sahiptir. Bu kısıtlamaların yanı sıra uluslararası çizgi romanların aksine Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterlerin DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya koydukları 4 antropomorfik formdan en az üçünün özelliklerine sahip oldukları görülmektedir. Ulusal ve uluslararası çizgi romanlardaki antropomorfik karakterler antropomorfik form çeşitliliği açısından farklılıklara sahip olsalar da

bu karakterlerin sahip oldukları antropomorfik formların özellikleri benzer insani niteliklere dayanmaktadır

Uluslararası çizgi romanlardaki karakterlerin sahip oldukları antropomorfik form çeşitliliğinin ve farklı formlara sahip karakter örneklerinin incelenmesinin, Türk çizgi romanlarında yeni karakterler üretmeye yönelik uygulamalar yapılması ve anlatıları zenginleştirecek yeni antropomorfik karakterlerin tasarlanması açısından fayda sağlayacağı düşünülmektedir. Buna ek olarak Türk kültüründeki masallar, gölge oyunları ve halk hikâyeleri incelendiğinde Türk kültüründe çizgi romanlara uyarlanabilecek pek çok farklı türde antropomorfik karakterin bulunduğu görülmektedir. Bu kaynakların çizgi roman anlatısına kaynaklık etmesi Türk çizgi romanları için özgün karakterlerin yaratılmasına ve Türk kültüründeki anlatıların çizgi roman okuyucu kitlesine aktarılmasına katkı sağlayacak bir çalışmadır.

KAYNAKÇA

Akyol, A. Ç. (2016). Türk televizyon reklamlarında hayvan kullanımı. Electronic Journal of Social Sciences, 15(57)

Aliosman, N., & Karaata, E. (2023). Resimli çocuk kitaplarında soyutlama ve antropomorfik yaklaşımlarla kavram anlatımı ve karakter tasarımı örneği. Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 14(2), 1–21.

Başfırıncı, C., & Cilingir, Z. (2015). Anthropomorphism and advertising effectiveness: Moderating roles of product involvement and the type of consumer need. Journal of Social and Administrative Sciences, 2(3), 108-131.

Bayrak, U. (2022). Çizgi Romandan Canlandırma Sinemasına Geçiş, Kötü Kedi Şerafettin Örneği. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 8(15), 123-135.

Bliss, G. E. (2017). Redefining the anthropomorphic animal in animation (Doctoral dissertation, Loughborough University).

Dalton R. (2003). Lion man takes pride of place as oldest statue. Nature, 425(6953), 7. https://doi.org/10.1038/425007a.

DiSalvo, C., Forlizzi, J., & Gemperle, F. (2004). Kinds of Anthropomorphic Form. In Futureground-DRS International Conference (pp. 17-21).

Geerdts, M. S., Van de Walle, G. A., & LoBue, V. (2016). Learning about real animals from anthropomorphic media. Imagination, Cognition and Personality, 36(1), 5-26.

Guthrie, S. E. (1995). Faces in the clouds: A new theory of religion. Oxford University Press.

Lavin, M. R. (1998). A librarian's guide to Marvel Comics. Serials Review, 24(2), 47-63.

Metin, O., & Ünal, Ş. (2022). İçerik Analizi Tekniği: İletişim Bilimlerinde ve Sosyolojide Doktora Tezlerinde Kullanımı. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 22(Özel Sayı 2), 273-294. https://doi.org/10.18037/ausbd.1227356

Spry, J. (Mayıs 10, 2023). Who is Cosmo the Spacedog? All you need to know about 'Guardians of the Galaxy Vol. 3's' telepathic pup. Space.com. https://www.space.com/cosmo-the-spacedog-guardians-of-the-galaxy-volume-3, Erişim tarihi: 24. 04. 2024

Yağar, F., & Dökme, S. (2018). Niteliksel araştirmalarin planlanmasi: Araştirma sorulari, örneklem seçimi, geçerlik ve güvenirlik. Gazi Sağlık Bilimleri Dergisi, 3(3), 1-9.

İnternet Kaynakları

http:1 https://www.uplifers.com/bobo-karakterinin-yaraticisi-unlu-karikaturist-serkan-altunigne-ile-keyifli-bir-sohbet/

SONSUZ TUVAL: WEBTOON'UN DİKEY GRAMERİNİN MANGA GELENEĞİ VE MOBİL ARAYÜZ TASARIMI ÜZERİNDEKİ DÖNÜŞTÜRÜCÜ ETKİSİ

Burak Yavuzyılmaz[1], Kübranur Karadağ[2]

ÖZET

Bu bildirinin temel amacı, basılı yayıncılığın statik sayfa yapısından doğan geleneksel manga estetiğinin, mobil cihazların "sonsuz kaydırma" (infinite scroll) dinamiğiyle nasıl radikal bir dönüşüme uğradığını analiz etmektir. Çalışma, bu dönüşümün merkezinde yer alan webtoon formatının kendine özgü görsel gramerini incelemeyi kapsamaktadır. Bildirinin problemi, geleneksel manganın sayfa çevirme eylemi ve sınırlı panel düzeniyle (koma-wari) kurduğu anlatısal ritmin, webtoon'un dikey ve kesintisiz akışında nasıl yeni bir anlatı diline evrildiğini ve bu dilin grafik tasarım üzerindeki etkilerini ortaya koymaktır. Yöntem olarak, biçimsel ve karşılaştırmalı görsel analiz kullanılacak; paneller arası boşlukların kullanımı, kaydırma hızına bağlı gerilim yaratma teknikleri ve dikey kompozisyonun anlatısal işlevleri çözümlenecektir. Hedeflenen sonuç, webtoon'un yalnızca bir çizgi roman alt türü olmadığını; aynı zamanda günümüz sosyal medya akışları ve web siteleri gibi dijital platformların kullanıcı arayüzü (UI/UX) tasarımına ilham veren, mobil odaklı özgün bir görsel dil ve estetik yarattığını kanıtlamaktır.

Anahtar Kelimeler: Webtoon, Grafik Tasarım, Dijital Anlatı, Kullanıcı Arayüzü (UI/UX), Manga.

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Ordu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, burakyavuzyilmaz@odu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-8917-9438
[2] Yüksek Lisans Öğrencisi, Ordu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü kubra4kubra4@gmail.com

THE INFINITE CANVAS: THE TRANSFORMATIVE EFFECT OF WEBTOON'S VERTICAL GRAMMAR ON MANGA TRADITION AND MOBILE INTERFACE DESIGN

Burak Yavuzyılmaz[3], Kübranur Karadağ[4]

ABSTRACT

The main purpose of this paper is to analyze the radical transformation of traditional manga aesthetics, born from the static page structure of print publishing, through the "infinite scroll" dynamic of mobile devices. The scope of the study involves examining the unique visual grammar of the webtoon format, which is central to this transformation. The problem of the paper is to reveal how the narrative rhythm established by traditional manga's page-turning action and limited panel layout (koma-wari) evolves into a new narrative language in the vertical and uninterrupted flow of webtoons, and to demonstrate the effects of this language on graphic design. As a method, formal and comparative visual analysis will be employed to deconstruct the narrative functions of the use of negative space between panels, tension-building techniques dependent on scrolling speed, and vertical composition. The expected outcome is to prove that the webtoon is not merely a comic subgenre but an original, mobile-native visual language and aesthetic that also inspires the user interface (UI/UX) design of contemporary digital platforms like social media feeds and websites.

Keywords: Webtoon, Graphic Design, Digital Narrative, User Interface (UI/UX), Manga.

[3] Asst. Prof., Ordu University, Faculty of Fine Arts, Department of Graphic Design, burakyavuzyilmaz@odu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-8917-9438
[4] Master's Student, Ordu University, Faculty of Fine Arts, Department of Graphic Design, kubra4kubra4@gmail.com

GİRİŞ

Manga, Japonya'da doğmuş ve özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren modern kimliğini kazanmış, resimli hikâye anlatımının özgün bir türüdür. Japonca "漫" (man: rastgele, serbest) ve "画" (ga: çizim, resim) karakterlerinden türeyen "manga" sözcüğü, kabaca "rastgele çizimler" veya "serbest çizgiler" anlamına gelmektedir. Başlangıçta bu terim, Edo döneminde (1603–1867) yayımlanan karikatür, resimli kitap ve ukiyo-e tarzı illüstrasyonlar için kullanılmıştır (Ito, 2005). Modern anlamıyla 20. yüzyılın başlarında, özellikle de II. Dünya Savaşı sonrası dönemde yaygınlaşarak Japon kültürünün bir parçası haline gelmiştir (Gravett, 2004). Manganın görsel dilini ayırt eden en temel unsurlardan biri koma-wari (panel düzenlemesi) olarak bilinen tekniktir. Koma-wari, sayfanın panellere bölünme biçimini ifade etmektedir ve manganın hem zamanın akışını hem de mekânsal düzenini okura aktarmasını sağlamaktadır (Natsume, 1997). Bu teknik, okurun yalnızca çizimleri değil, aynı zamanda sayfa çevirme eylemini de anlatının bir parçası olarak deneyimlemesine imkân tanımaktadır. Manga, anlatı ritmini hem sayfa düzeni hem de fiziksel okuma pratiğiyle kuran özgün bir estetik taşımaktadır. Ancak mobil cihazların gündelik yaşamın merkezine yerleşmesiyle birlikte okuma pratikleri değişmiştir. Okuyucular artık bir kitabı eline alıp sayfa çevirmektense, ekranı kaydırarak akışkan ve kesintisiz bir görsel deneyim yaşamaktadır. Bu dönüşüm, özellikle Güney Kore'de ortaya çıkan webtoon formatıyla belirginleşmiş, çizgi anlatının geleneksel sınırlarını aşarak yeni bir görsel gramer yaratmıştır. Webtoon'un dikey kaydırma mantığı, panel düzenlemesi ile zaman-mekân kurgusunu yeniden tanımlamıştır. Bu noktada temel araştırma problemi, geleneksel manganın koma-wari ve sayfa çevirme eylemiyle kurduğu anlatısal ritmin, webtoon'un dikey ve kesintisiz akışına nasıl dönüştüğüdür. Söz konusu dönüşüm yalnızca çizgi roman estetiğini değil, aynı zamanda günümüz dijital kültüründe hâkim olan mobil kullanıcı arayüzü (UI) ve kullanıcı deneyimi (UX) tasarımına da doğrudan yansımaktadır. Webtoon'un dikey kaydırma temelli görsel dili, sosyal medya akışları ve mobil uygulama arayüzleriyle ortak bir estetik paylaşmakta; bu nedenle grafik tasarım bağlamında incelenmesi, görsel kültürün güncel dönüşümlerini anlamak açısından kritik önem taşımaktadır. Bu çalışmada, geleneksel manganın sayfa çevirme ve koma-wari temelli anlatı ritminin, mobil cihazlardaki sonsuz kaydırma dinamiğiyle nasıl dönüştüğünü incelenecektir. Amaç, webtoon formatının yalnızca bir çizgi roman alt türü değil, aynı zamanda UI/UX tasarımına ilham veren mobil odaklı özgün bir görsel dil olduğunu ortaya koymaktır. Bu doğrultuda, biçimsel ve karşılaştırmalı görsel analiz yöntemiyle paneller arası boşlukların kullanımı, kaydırma hızına bağlı gerilim ve dikey kompozisyonun anlatısal işlevleri çözümlenecektir.

Manga ve Webtoon'un Görsel Grameri

Manga ve webtoon, farklı tarihsel ve teknolojik bağlamlarda ortaya çıkmış olmalarına rağmen, görsel anlatının kurucu ilkelerini paylaşmaktadır. Ancak bu iki formun görsel grameri, yalnızca estetik birer tercih olarak değil, aynı zamanda kültürel alışkanlıkların, okuma pratiklerinin ve medya teknolojilerinin belirlediği anlam üretim biçimleri olarak değerlendirilmelidir. Görsel gramer, bu bağlamda salt "biçimsel düzenleme" değil, aynı zamanda okurun bilişsel süreçlerini, duygusal katılımını ve kültürel alımlama alışkanlıklarını yönlendiren bir söylemi ifade etmektedir (Cohn, 2013). Manga ve webtoon'un incelenmesi, yalnızca çizgi anlatının iç yapısını değil, aynı zamanda onun etrafında şekillenen kültürel eko sistemi de kapsamaktadır.

Sayfa Çevirme ve Sonsuz Kaydırma

Manga ve webtoon arasındaki temel farklardan biri, anlatı ritminin nasıl kurulduğunda ortaya çıkar. Geleneksel manga, sayfa çevirme eylemini dramatik bir araç olarak kullanır. Manga anlatısının temelinde koma-wari ve panellerin ardışıklığı bulunur; sayfa ise bu akışı hızlandırma ya da yavaşlatma potansiyeline sahiptir (Natsume, 1997). Okurun ritmi, sayfaların sıralı olarak çevrilmesiyle ilerler; özellikle doruk noktaları, tam sayfa panelleri (Görsel 1) veya çift sayfa açılımları (mi-hiraki) (Görsel 2) ile güçlendirilir.



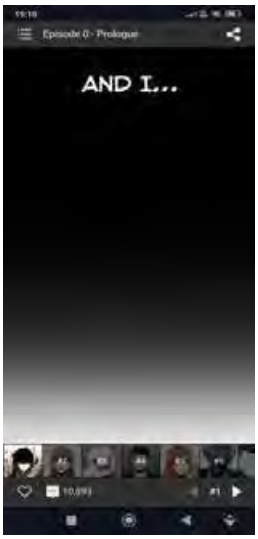
Görsel 1: *Takeshi Obata & Tsugumi Ohba, Death Note, Bölüm 1 "Boredom", 2003, Tam sayfa panel.*



Görsel 2: *Kentaro Miura, Berserk, Bölüm 27 "The Golden Age", 1991, Çift sayfa panel.*

Bu bağlamda sayfa çevirme, sadece fiziksel bir eylem değil, anlatının dramatik gerilimini kuran bir mekanizma olarak işler. Sayfa çevirme edimi, anlatının yalnızca teknik ilerleyişini değil, aynı zamanda onun dramatik yapısını da biçimlendiren bir unsurdur. Bu edim, anlatıyı belirli kesitlere ayırarak okurun deneyimini ritmik bir zaman örgüsü içerisinde düzenler. Böylelikle okuma süreci, nefeslenme aralıklarıyla yapılandırılan bir dramatik akışa dönüşür. Grafik romanlarda sayfa düzeninin yalnızca görsel bir tercihten ibaret değildir, aksine okurun zihinsel zaman algısını doğrudan yönlendiren ritmik bir işlev üstlen. Bu bağlamda, manga estetiğinde sayfa çevirme, salt bir mekânsal geçiş tekniği değil, anlatının dramatik yoğunluğunu kurgulayan ve okurun algılama sürecini yöneten bir araç olarak değerlendirilebilir.

Buna karşılık webtoon formatı, mobil cihazların sonsuz kaydırma (infinite scroll) mantığı üzerine inşa edilmiştir. Webtoon'da paneller dikey bir akış içinde aralıksız ilerler; bu durum zaman algısını esnetirken, anlatısal ritmi okurun kaydırma hızına bağlar. Sonsuz kaydırma, "beklentinin ertelenmesi" yoluyla yeni bir dramatik yoğunluk yaratmaktadır. Örneğin, boşlukların (white space) uzatılması (Görsel 3) ya da uzun dikey paneller (Görsel 4), gerilimi artıran bir araç olarak işlev görür. Bu anlamda, webtoon'un estetiği yalnızca görsel tasarımla değil, mobil arayüzün sunduğu etkileşimli okuma pratiğiyle de ilişkilidir.



Görsel 3: S*ingNsong & UMI, Omniscient Reader, Bölüm 1, 2020, Naver Webtoon. Boşlukların uzatılması.*



Görsel 4: S*ingNsong & UMI, Omniscient Reader, Bölüm 1, 2020, Naver Webtoon. Uzun dikey paneller.*

Manga ve webtoon arasındaki bu farklılık, anlatı ritminin dönüşümünü göstermektedir. Sayfa çevirme, mangada dramatik dorukları belirlerken; webtoon'da okurun kaydırma hızı, gerilimi düzenleyen yeni bir parametre haline gelir. Bu dönüşüm, yalnızca teknik bir farklılık değil, aynı zamanda anlatı estetiğinin medyuma göre yeniden biçimlenmesidir.

Paneller Arası Geçiş Teknikleri

Çizgi anlatının temel birimlerinden biri olan panel, yalnızca görsel bilgiyi çerçeveleyen bir kutu değil, aynı zamanda anlatının zamansal ve mekânsal sürekliliğini düzenleyen en küçük yapısal öğedir. Panellerin birbirine nasıl bağlandığı, yani paneller arası geçişler, çizgi anlatının ritmini, yoğunluğunu ve okur üzerindeki etkisini doğrudan belirlemektedir. Bu nedenle paneller arası geçişler, çizgi anlatıyı gramerin merkez unsuru olarak değerlendirilir (Cohn, 2013).

Mangada paneller arası geçişler, yalnızca sürekliliği değil, aynı zamanda kesintiyi de değerli kılmaktadır. Bu durum, Japon kültüründe estetik bir kavram olan ma (間) ile doğrudan ilişkilidir: boşluk ve duraksama, okura zamanın askıya alındığı bir deneyim sunmaktadır. Bu bağlamda manga, Batı çizgi romanından ayrışır; Batı çizgi romanında anlatı sürekliliği genellikle akışkanlıkla sağlanırken, mangada kesintiler, sessizlikler ve "boşluk" estetik bir değer taşır. Webtoon'da ise paneller arası geçiş, basılı mecranın sınırlarını aşarak doğrudan okurun kaydırma eylemiyle bütünleşir. Paneller, dikey akış içerisinde sıralanır (Görsel 5) ve bu akışın ritmi, yaratıcıdan çok okurun mobil ekran üzerindeki etkileşimi tarafından belirlenir.



Görsel 5: *SIU, Tower of God, Bölüm 7, 2010, Naver Webtoon. Dikey akışta alt alta sıralanan paneller.*

Paneller arasındaki boşlukların uzunluğu, dramatik yoğunluğu inşa eden temel araçlardan biri haline gelir: kısa boşluklar okuma hızını artırarak aksiyon ve hareket hissi yaratırken, uzun boşluklar zamanın yavaşladığı, beklentinin ertelendiği veya duygusal gerilimin yoğunlaştığı anlar üretir. Bu durum, webtoon'u "okur merkezli bir anlatı formu"'na dönüştürür; çünkü anlatının ritmi ve zamansallığı, yalnızca çizimsel düzenlemeden değil, aynı zamanda okurun kaydırma hızına bağlı etkileşimden türetilir.

Manga ve webtoon'un panel geçiş teknikleri, çizgi anlatının medyuma özgü koşullar tarafından nasıl biçimlendiğini açıkça gösterir. Manga, panel geçişlerinde sessizliği, boşluğu ve kopuşu estetik bir araç olarak kullanırken; webtoon, mobil ekranın etkileşimli doğasını merkeze alarak geçişleri dinamik ve kullanıcıya bağımlı bir deneyime dönüştürür. Bu karşıtlık, görsel gramerin kültürel ve teknolojik bağlamlardan bağımsız düşünülemeyeceğini, aksine tam da bu bağlamlarda anlam kazandığını ortaya koymaktadır.

Kompozisyon ve Zaman-Mekân Kurgusu

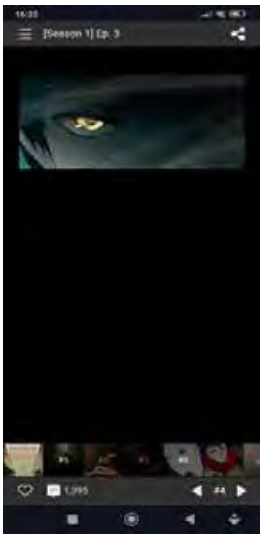
Çizgi anlatıda zaman ve mekân yalnızca içerik düzeyinde aktarılan unsurlar değil, aynı zamanda görsel kompozisyon aracılığıyla inşa edilen anlatısal deneyimlerdir. Panellerin boyutları, sayfa düzeni, metin-baloncuk ilişkileri ve görsel yoğunluk, okurun alımlama sürecini doğrudan etkileyerek anlatının ritmini ve zaman-mekân algısını düzenler. Böylece kompozisyon, anlatının yalnızca görsel düzenini değil, ritmik örgüsünü de belirleyen kurucu bir unsur haline gelmektedir.

Mangada zamanın görselleştirilmesi panel boyutları ve sayfa düzeni üzerinden gerçekleşir. Küçük ve ardışık paneller (Görsel 6), okurun göz hareketlerini hızlandırarak anlatıyı sıkıştırır ve sinemadaki hızlı montaj etkisini yaratır. Buna karşılık geniş veya tüm sayfayı kaplayan paneller, akışı yavaşlatır ve dramatik yoğunluğu artırmaktadır. Bu işlev, özellikle çift sayfa açılımı tekniğinde belirginleşmektedir. İki sayfanın tek bir yüzeyde birleşmesi, sinematografik bir panorama oluşturarak sürpriz ve yoğunluk etkisi yaratmaktadır.



Görsel 6: *Takeshi Obata & Tsugumi Ohba, Death Note, Bölüm 2 "L", 2003.*

Bu nedenle manga kompozisyonu, film estetiğindeki mise-en-scène ve kurgu teknikleriyle karşılaştırılabilir; çünkü dramatik vurgu yalnızca içerikte değil, görsel düzenlemede de inşa edilir (McCloud, 1993). Webtoon'da ise zaman ve mekân görselleştirilmesi basılı mecradan farklı olarak mobil ekranın dikey akışına uyarlanır. Zaman, paneller arası boşlukların uzunluğuyla esnetilir: kısa boşluklar okuma hızını artırarak aksiyon duygusu yaratırken, uzun boşluklar bekleyiş ve gerilim duygusunu güçlendirir (Görsel 7).



Görsel 7: *SIU, Tower of God, Bölüm 4, 2010, Naver Webtoon.*

Bu sayede anlatı ritmi yalnızca çizimsel düzenden değil, okurun kaydırma hızına bağlı etkileşiminden de türetilir. Mekân ise yatay genişlik yerine dikey derinlik üzerinden kurgulanır. Uzun paneller, düşüş ya da yükseliş gibi sahnelerde süreklilik ve bedensel bir hareket hissi aktarır. Böylece webtoon estetiği, zamanı ve mekânı kullanıcı deneyimine gömülü bir biçimde yeniden tanımlar.

Manga, sayfa düzeni ve mi-hiraki gibi tekniklerle zamanı ve mekânı dramatik bir yoğunlukla kurgularken; webtoon, boşlukların uzatılması ve dikey kaydırma pratiği sayesinde bu unsurları etkileşimsel bir deneyime dönüştürür. Kompozisyon, bu iki form arasında hem sürekliliği hem de kırılma noktalarını açığa çıkaran analitik bir kategori işlevi görür: bir yandan çizgi anlatının evrensel yönlerini (panel düzeni, ritim yaratma), diğer yandan da medyuma özgü deneyim biçimlerini (sayfa çevirme ya da kaydırma) görünür kılar.

Webtoon ve Mobil Arayüz Estetiği

Webtoon formatı, yalnızca dijitalleşmiş bir çizgi anlatı türü değil, aynı zamanda mobil ekran kültürünün özgün estetik mantığını somutlaştıran bir arayüz deneyimidir. Mobil cihazların gündelik yaşamın merkezine yerleşmesiyle birlikte, dokunmatik ekran, yüksek çözünürlük, farklı ekran oranları (örneğin 16:9, 21:9) ve sürekli internet bağlantısı gibi teknolojik faktörler, webtoon'un biçimsel tasarımını doğrudan belirlemiştir. Bu bağlamda webtoon estetiği, çizgi roman tarihinden devralınan görsel gramerin ötesine geçerek, kullanıcı arayüzü (UI) ve kullanıcı deneyimi (UX) tasarım ilkeleriyle iç içe geçmiş yeni bir görsel dil yaratmaktadır.

Donald Norman'ın (2013) kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımına göre arayüzlerin temel amacı, kullanıcı için sezgisel, düşük bilişsel yük yaratan ve etkileşimi kolaylaştıran deneyimler

sunmaktır. Bu perspektiften bakıldığında webtoon, kullanıcı odaklı tasarım (user-centered design) ilkeleriyle örtüşen bir estetik ortaya koymaktadır. Dikey kompozisyon küçük ekranlara uyum sağlayacak şekilde optimize edilmiş; panel boyutları, renk kontrastı ve görsel hiyerarşi okurun göz hareketlerini yönlendirecek biçimde düzenlenmiştir. Böylece webtoon, yalnızca estetik bir anlatı deneyimi değil, aynı zamanda ergonomik ve sezgisel bir arayüz tasarımı olarak işlev görür. Okurun yorulmadan, sürekli kaydırarak metin-görsel bütünlüğünü takip edebilmesi de UX tasarımının temel hedefleriyle doğrudan örtüşmektedir.

Mobil arayüzlerin en karakteristik özelliği olan sonsuz kaydırma (infinite scroll), webtoon'un anlatısal yapısını doğrudan biçimlendirir ve bu yönüyle günümüz sosyal medya akışlarıyla dikkat çekici paralellikler taşımaktadır (Lamerichs, 2020). Instagram, TikTok veya X (Twitter) gibi platformlarda içerik, kesintisiz bir akış mantığıyla düzenlenirken kullanıcı, sürekli kaydırma yoluyla içerikler arasında gezinir; webtoon'un panel dizilimi ve boşluk kullanımı da aynı sezgisel etkileşim modelini paylaşır. Bu bağlamda, Henry Jenkins'in (2006) "katılımcı kültür" kavramında vurguladığı üzere, bu etkileşimsel ortam okuru pasif bir tüketici olmaktan çıkarıp aktif bir katılımcıya dönüştürür. Webtoon'da okurun kaydırma hızı, anlatı ritmini belirleyen etkileşimsel bir dramaturjiye dönüşürken, paneller arasındaki boşluklar yalnızca görsel bir ara değil, aynı zamanda anlatının temposunu düzenleyen bir kontrol mekanizması işlevi görmektedir. Böylece webtoon, yalnızca görsel anlatı geleneğinin dönüşümünü değil, aynı zamanda dijital kültürdeki genel arayüz estetiğinin bir yansımasını temsil eder ve çizgi anlatıyı dijital çağın görsel pratikleriyle bütünleştiren özgün bir form ortaya koymaktadır.

Ayrıca McLuhan'ın (1964) "medium is the message" yaklaşımı bağlamında düşünüldüğünde, webtoon'un dijital ekran üzerinden tüketilmesi, içerikten bağımsız olarak anlatının formunu ve alımlama biçimini dönüştürmektedir. Ekranın dikey akış mantığı, okuma deneyimini kaçınılmaz olarak yeniden yapılandırır; böylece webtoon, yalnızca bir anlatı türü değil, aynı zamanda dijital çağın medya mantığını görünür kılan bir form hâline gelmektedir.

Webtoon'un mobil arayüz estetiği, onu klasik çizgi roman biçimlerinden ayıran en belirgin özelliktir. Bu estetik, yalnızca panel düzenlemesi ve kompozisyon üzerinden değil, aynı zamanda dijital arayüzlerin dinamikleriyle kurduğu yakın ilişki üzerinden tanımlanır. Webtoon, bir yandan manga geleneğinin görsel gramerini yeniden yorumlarken, diğer yandan sosyal medya ve mobil uygulamalarla aynı okuma pratiklerini paylaşarak, çağdaş görsel kültürde özgün bir melez form yaratmaktadır. Böylece webtoon, çizgi anlatının sınırlarını aşarak, günümüz UI/UX tasarımına ilham veren mobil odaklı bir görsel dilin temsilcisi hâline gelmektedir

SONUÇ

Bu çalışma, manga ve webtoon arasındaki görsel gramer farklılıklarını yalnızca biçimsel bir çözümleme olarak değil, aynı zamanda dijital kültürün değişen alışkanlıkları bağlamında ele almıştır. Geleneksel manganın dramatik ritmini oluşturan sayfa çevirme eylemi ve koma-wari tekniği, basılı kültürün mekânsal sınırlılıklarıyla şekillenirken; webtoon formatı, mobil cihazların sunduğu dikey kaydırma mantığı sayesinde yeni bir anlatı temposu yaratmaktadır.

Burada dikkat çekici olan nokta, webtoon'un yalnızca estetik bir dönüşüm değil, aynı zamanda okur merkezli etkileşim doğurmasıdır. Okurun kaydırma hızının anlatıya doğrudan etki etmesi, modern dijital kültürde kullanıcı deneyimiyle (UX) anlatı dilinin giderek iç içe geçtiğini göstermektedir. Bu bağlamda webtoon, sosyal medya akışları ve mobil uygulama arayüzleriyle benzer bir sezgisellik paylaşmakta; dolayısıyla çağdaş görsel kültürde hibrit bir form olarak öne çıkmaktadır.

Kendi gözlemlerimiz de bu dönüşümü desteklemektedir. Özellikle grafik tasarım öğrencilerinin, webtoon örneklerini incelerken sosyal medya akışlarıyla benzerlik kurmaları dikkat çekicidir. Bu durum, webtoon'un yalnızca bir çizgi roman biçimi değil, aynı zamanda yeni kuşakların günlük dijital deneyimlerine doğrudan temas eden bir öğrenme aracı olabileceğini düşündürmektedir.

Sonuç olarak webtoon'un incelenmesi, grafik tasarım ve sanat eğitimi açısından iki önemli katkı sunmaktadır: İlki, basılı kültürden dijital kültüre geçişte anlatının nasıl dönüştüğünü görünür kılmasıdır. İkincisi ise, öğrencilerin aşina oldukları mobil okuma alışkanlıklarını, akademik bağlamda tartışmaya açarak öğrenme sürecini daha etkin ve katılımcı hale getirmesidir. Bu açıdan webtoon, yalnızca görsel kültürün dönüşümünü temsil eden bir araç değil; aynı zamanda geleceğin dijital tasarım pedagojisi için verimli bir zemin oluşturmaktadır.

KAYNAKÇA

Baetens, J., & Lefèvre, P. (2014). The graphic novel: An introduction. Cambridge University Press.

Cohn, N. (2013). The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition ofsequentialimages.BloomsburyPublishing.ResearchGate.https://www.researchgate.net/publication/259477081_The_Visual_Language_of_Comics_Introduction_to_the_structure_and_cognition_of_sequential_images

Gravett, P. (2004). Manga: Sixty years of Japanese comics. Laurence King Publishing. Ito, K.

(2000). The manga culture in Japan. Journal of Popular Culture, 33(3). https://asian.fiu.edu/jsr/ito-the-manga-culture-in-japan.pdf

Ito, K. (2005). A history of manga in the context of Japanese culture and society. Journal ofPopularCulture,38(3),456475.ResearchGatehttps://www.researchgate.net/publication/228001883_A_History_of_Manga_in_the_Context_of_Japanese_Culture_and_Society

Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. MITPress.https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf

Lamerichs, N. (2020). Scrolling, swiping, selling: Understanding webtoons and the data-driven participatory culture around comics. Participations: Journal of Audience & ReceptionStudies,17(2),321–342 https://www.participations.org/17-02-10-lamerichs.pdf

McCloud, S. (1993). Understanding comics: The invisible art. Kitchen Sink Press. Internet Archive https://archive.org/details/understanding-comics/page/162/mode/1up

Natsume, F. (1997/2021). Why is manga so interesting? Its grammar and expression (J. Holt & T. Fukuda, Trans.). ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies, 12(2).

Natsume, F. (2021, May). The construction of panels (koma) in manga (J. Holt & T. Fukuda, Trans.). ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies, 12(2). https://imagetextjournal.com/the-construction-of-panels-koma-in-manga/

Görsel Kaynakça

Görsel 1: Obata, T., & Ohba, T. (2005). Death Note (Bölüm 1) “Boredom”. VIZ Media. Görsel 2: Miura, K. (2004). Berserk (Bölüm 27) “The Golden Age”. Dark Horse Comics. Görsel 3: Sing Shong. (2020). Omniscient Reader (Bölüm 1) [Webtoon]. Naver Webtoon. https://comic.naver.com/webtoon/list?titleId=747269

Görsel 4: Sing Shong. (2020). Omniscient Reader (Bölüm 1) [Webtoon]. Naver Webtoon. https://comic.naver.com/webtoon/list?titleId=747269

Görsel 5: SIU. (2010). Tower of God (Bölüm 7) [Webtoon]. Naver Webtoon. https://comic.naver.com/webtoon/list?titleId=183559

Görsel 6: Obata, T., & Ohba, T. (2005). Death Note (Bölüm 2) “L”. VIZ Media. Görsel 7: SIU. (2010). Tower of God (Bölüm 4) [Webtoon]. Naver Webtoon. https://comic.naver.com/webtoon/list?titleId=183559

YAPAY ZEKÂ VE SANAT: EMPRESYONİZM AKIMININ DİJİTAL YENİDEN YORUMLANMASI

Fırat Bilal[1]

ÖZET

Bu araştırma, yapay zekâ tabanlı görsel üretim araçlarının sanatsal taklit ve yorumlama kapasitelerini 19. yüzyıl empresyonizm akımı üzerinden incelemektedir. Çalışmada, Midjourney yapay zekâ sistemi kullanılarak, empresyonizm dönemine ait 50 eserden oluşan bir moodboard referans alınmış ve bu eserlerin ait olduğu orijinal sanatçıların isimleriyle yeni görseller üretilmiştir. Araştırma kapsamında, üç orijinal eser ile bu eserlerin yapay zekâ tarafından üretilmiş yorumları arasında karşılaştırmalı nitel analizler sunulmuştur. Bulgular, yapay zekânın empresyonizme özgü teknik özellikleri (fırça darbeleri, renk kullanımı, ışık etkileri) belirli ölçüde yakalayabildiğini, ancak sanatçıların özgün vizyonunu ve bağlamsal derinliğini tam anlamıyla yeniden üretemediğini göstermektedir. Çalışma, empresyonistlerin "anlık izlenimleri yakalama" çabası ile yapay zekânın "anlık üretim" kapasitesi arasındaki kavramsal paralelliği vurgulamakta ve sanatsal özgünlük, sanatçı kimliği ile yapay zekâ etiği bağlamında teorik tartışmalar sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Sanat Tarihi, Empresyonizm, Midjourney, Sanatsal Taklit, Görsel Estetik, Dijital Üretim

[1] Öğr. Gör. Dr., Afyonkarahisar Sağlık Bilimleri Üniversitesi, Rektörlük, frtbll@gmail.com, 0000-0003-3353-1935

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND ART: A DIGITAL REINTERPRETATION OF THE IMPRESSIONIST MOVEMENT

Firat Bilal[2]

ABSTRACT

This study explores the capacity of artificial intelligence-based visual generation tools to imitate and reinterpret artistic styles, focusing specifically on the 19th-century Impressionist movement. Using the Midjourney AI system, a moodboard comprising 50 Impressionist works was created as reference, and new visuals were generated using the names of the original artists. The study presents a comparative qualitative analysis of three original artworks and their corresponding AI-generated reinterpretations. Findings indicate that while AI can replicate certain technical features of Impressionism -such as brushstroke textures, color usage, and lighting effects- it falls short of reproducing the artists' unique vision and contextual depth. The research emphasizes the conceptual parallel between the Impressionists' pursuit of capturing ephemeral impressions and AI's capacity for instantaneous generation. Furthermore, it offers theoretical discussions on artistic originality, authorship, and ethical considerations in the context of AI-generated art.

Keywords: Artificial Intelligence, Art History, Impressionism, Midjourney, Artistic Imitation, Visual Aesthetics, Digital Production

[2] Lecturer PhD, Afyonkarahisar University of Health Sciences, Rectorate, frtbll@gmail.com, 0000-0003-3353-1935

GİRİŞ

Yapay zekâ (YZ) teknolojilerinin görsel sanatlar alanındaki hızlı gelişimi, sanat üretimi ve estetiğin temel kavramlarını yeniden değerlendirmeyi gerekli kılmaktadır. Özellikle diffusion modelleri ve derin öğrenme algoritmalarının gelişmesiyle birlikte, DALL-E, Stable Diffusion ve Midjourney gibi metin-tabanlı görsel üretim sistemleri, sanatsal yaratıcılığın doğası hakkında köklü soruları gündeme getirmektedir (Ramesh et al., 2022; Rombach et al., 2022). Bu sistemler, milyonlarca görsel-metin çiftinden öğrenerek, kullanıcıların yazılı tanımlamalarını karmaşık görsel kompozisyonlara dönüştürebilmektedir.

Sanat tarihi perspektifinden bakıldığında, teknolojik yeniliklerin sanatsal üretim pratiklerini dönüştürmesi yeni bir fenomen değildir. 19. yüzyılda fotoğrafın icadı, resim sanatının işlevini ve amacını sorgulatmış, empresyonizm gibi yeni sanat akımlarının doğmasına zemin hazırlamıştır (Shiff, 1984). Benzer şekilde, günümüzde yapay zekâ teknolojileri de sanatsal üretimin sınırlarını yeniden tanımlamaktadır.

Empresyonizm, 1860'lı yılların sonunda Fransa'da ortaya çıkan ve modern sanatın temellerini atan devrimci bir hareket olarak, ışığın ve rengin anlık etkilerini yakalamayı hedeflemiştir. Claude Monet, Pierre-Auguste Renoir, Edgar Degas, Camille Pissarro, Mary Cassatt, Édouard Manet ve Alfred Sisley gibi öncü sanatçılar, akademik resmin katı kurallarına karşı çıkarak, doğrudan gözleme dayalı, spontane ve öznel bir yaklaşım geliştirmişlerdir (Herbert, 1988; Moffett, 1986). Bu sanatçılar, görsel algının sübjektif doğasını vurgulayarak, sanatın fotografik gerçeklikten ziyade kişisel deneyimi yansıtması gerektiğini savunmuşlardır.

Çalışmamızda, empresyonizm ve yapay zekâ arasında iki temel kavramsal bağlantı önerilmektedir. İlk olarak, empresyonistlerin "anlık izlenim" (impression) kavramı ile yapay zekânın saniyeler içinde görsel üretebilme kapasitesi arasında temporal bir paralellik bulunmaktadır. İkinci olarak, her iki fenomen de dönemlerinin yerleşik sanat üretim paradigmalarına meydan okumaktadır. Empresyonistler akademik resmin kuralcılığına karşı çıkarken, yapay zekâ sistemleri de geleneksel sanat üretiminin el becerisi ve zaman gerektiren doğasını sorgulamaktadır (Manovich, 2018).

Bu bağlamda, mevcut araştırma şu temel soruyu incelemektedir: Yapay zekâ sistemleri, empresyonizm gibi tarihsel bir sanat akımının görsel dilini ve estetik özelliklerini ne ölçüde anlayıp yeniden üretebilmektedir?
Bu soruyu yanıtlamak amacıyla, 50 empresyonist eserden oluşan bir referans koleksiyonu kullanılarak Midjourney v6.1 ile sistematik bir görsel üretim çalışması yürütülmüş ve üç

paradigmatik eser üzerinden karşılaştırmalı analiz gerçekleştirilmiştir: Monet'nin "Impression, Sunrise" (1872), Manet'nin "A Bar at the Folies-Bergère" (1882) ve Degas'ın "The Dance Class" (1873-1876) eserleri.

1. YÖNTEM

Araştırmanın metodolojik çerçevesi, nitel ve deneysel bir yaklaşım üzerine kurulmuştur. Yapay zekânın empresyonizm akımının stilistik özelliklerini kavrama ve yeniden üretme kapasitesini değerlendirmek için sistematik bir süreç tasarlanmıştır.

1.1. Veri Toplama ve Hazırlama

Araştırmanın ilk aşamasında, empresyonizm dönemine ait 50 farklı eser titizlikle seçilmiştir. Eser seçiminde şu kriterler gözetilmiştir:

- Akımın farklı dönemlerini (erken, olgun ve geç empresyonizm) temsil etme
- Çeşitli empresyonist sanatçıların çalışmalarını kapsama
- Farklı temaları (kent manzaraları, doğa manzaraları, portreler, gündelik hayat sahneleri) içerme
- Teknik ve stilistik açıdan çeşitlilik sağlama

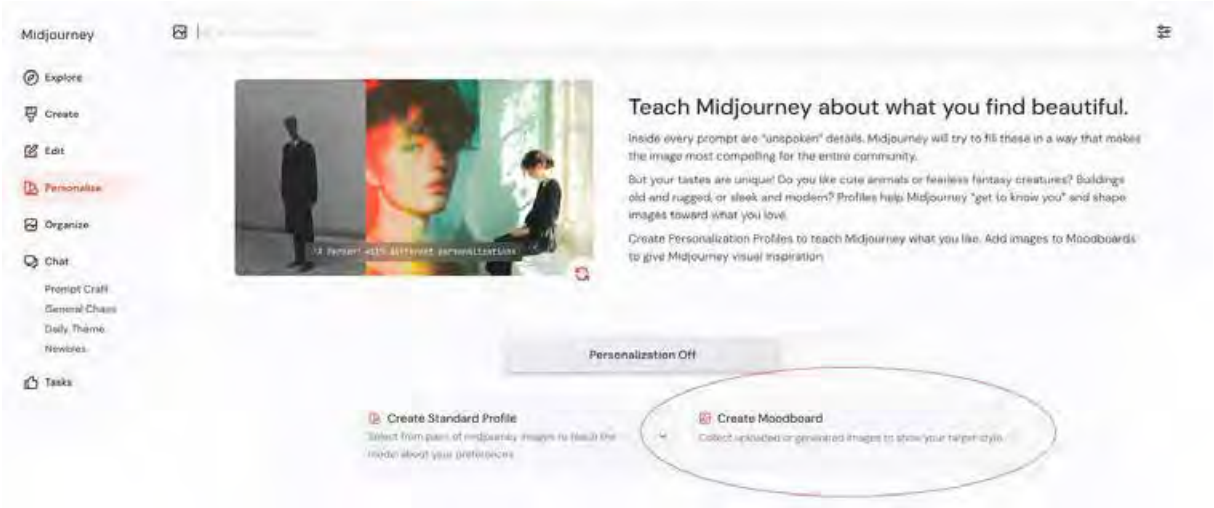
Seçilen eserler dijital ortamda bir araya getirilerek, Midjourney'nin referans alabileceği kapsamlı bir moodboard oluşturulmuştur (Görsel 1).



Görsel 1. *Impressionism Moodboard*

1.2. Yapay Zekâ Üretim Süreci

Görsel üretim süreci, Midjourney v6.1 kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Moodboard, sistemin öğrenmesi için referans materyal olarak yüklenmiş ve bir profil parametresi (--profile bz6fm12) oluşturulmuştur. Görsel üretiminde kişiselleştirilmiş moodboard kullanımı için izlenen adımlar Görsel 2'de gösterilmektedir.



Görsel 2. *Kişiselleştirilmiş moodboard kullanımı için izlenen adımlar*

Görsellerin üretiminde kullanılan komut yapısı ve parametreler Tablo 1'de detaylandırılmıştır:

Tablo 1. *Görsel üretiminde kullanılan parametreler ve işlevleri*

Parametre	**İşlev**
--profile	Oluşturulan moodboard referansını sistem tarafından kullanılabilir hale getirmek için kullanılır
--ar	Oluşturulacak görselin en-boy oranını belirler
--style	Görselin stilistik özelliklerini kontrol eder (standart veya raw modu)
--quality	Detay seviyesini ve işlem süresini kontrol eder

Görsel üretiminde kullanılan standart komut yapısı Görsel 3'te verilmiştir. Yapı şu şekildedir: "[Sanat eserinin orijinal adı] --profile bz6fm12 --ar 16:9 --style raw -- quality 2 Raw mod (--style raw)", Midjourney'nin otomatik estetik düzenlemelerini azaltarak, prompt içeriğine daha sadık kalmasını sağlamaktadır. Bu, orijinal empresyonist eserlerin stilistik özelliklerinin daha belirgin şekilde yakalanabilmesi için tercih edilmiştir.



Görsel 3. *Görsel üretim kullanımı*

1.3. Analiz Metodolojisi

Üretilen görseller üç eser seçilmiş, orijinal empresyonist eserlerle karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Analizlerde şu kriterler sistematik olarak değerlendirilmiştir:

1. **Teknik Özellikler:**
   - Fırça darbeleri ve uygulama tekniği
   - Renk paleti ve renk kullanımı
   - Işık-gölge yaklaşımı ve atmosferik efektler
2. **Kompozisyon Özellikleri:**
   - Mekansal organizasyon ve perspektif
   - Figür-zemin ilişkisi
   - Kadraj ve görsel hiyerarşi
3. **Tematik ve Bağlamsal Özellikler:**
   - Konu seçimi ve işlenişi
   - Anlatısal yaklaşım
   - Tarihsel ve sosyal bağlamın yansıtılması
4. **Sanatçıya Özgü Stilistik Özellikler:**
   - Bireysel üslup unsurlarının yakalanması
   - Sanatçının karakteristik yaklaşımının temsili

Her görsel çifti (orijinal eser ve yapay zekâ yorumu), sanat tarihi perspektifinden detaylı olarak incelenmiş ve yapay zekânın sanatsal taklit kapasitesinin sınırları ve potansiyelleri değerlendirilmiştir.

2. BULGULAR

Midjourney tarafından üretilen görseller, empresyonizm döneminin stilistik özelliklerini çeşitli açılardan yansıtmakla birlikte, dikkat çekici farklılıklar ve dönüşümler de sergilemektedir. Bu bölümde, seçilen sekiz örnek üzerinden yapılan karşılaştırmalı analizler sunulmaktadır.

2.1. "Impression, Sunrise" (Claude Monet, 1872)



Görsel 4. *Claude Monet - Impression, Sunrise 1872*

Claude Monet'nin empresyonizm akımına adını veren ikonik "Impression, Sunrise" (1872) eseri ile Midjourney yorumu arasındaki karşılaştırma (Görsel 4), yapay zekânın tanınmış sanat eserlerini yorumlama kapasitesini göstermektedir.

Monet'nin orijinal çalışması, sisli bir sabahta Le Havre limanının anlık bir görüntüsünü yakalamaktadır. Eser, empresyonizmin temel prensiplerini mükemmel şekilde örneklemektedir: hızlı fırça darbeleri, görsel netliğin bilinçli olarak bulanıklaştırılması ve ışığın atmosferik etkilerinin vurgulanması. Güneşin turuncu diski ve suda yansıması, gri-mavi puslu atmosfere karşı güçlü bir kontrast oluşturmaktadır. Kompozisyon, ayrıntıların net bir şekilde görülmesinden ziyade, izlenimsel bir etki yaratmaya odaklanmıştır.

Midjourney'nin yorumu, orijinal eserin temel unsurlarını (limanda güneşin doğuşu, sisli atmosfer, sudaki yansımalar, tekneler) başarıyla yakalamıştır. Ancak dikkat çekici bazı farklılıklar göze çarpmaktadır. Yapay zekâ versiyonu, Monet'nin kasıtlı bulanıklığını ve soyutlamasını daha netleştirilmiş ve detaylandırılmış bir görüntüye dönüştürmüştür. Teknedeki insan figürleri, arka plandaki gemiler ve su yüzeyindeki yansımalar orijinale göre daha belirgin ve ayrıntılıdır.

Bu dönüşüm, yapay zekânın empresyonizmin "izlenim" kavramını tam olarak özümsemekte zorlandığını göstermektedir. Monet'nin bilinçli olarak detayları bulanıklaştırma ve izleyicinin

algısına alan bırakma yaklaşımı yerine, Midjourney daha "tamamlanmış" ve fotografik bir görüntü üretme eğilimindedir. Bu, yapay zekânın sanat tarihi veri tabanındaki çeşitli görsel referansları birleştirme ve optimizasyon algoritmasının daha tanınabilir ve "beğenilebilir" görseller üretme yöneliminden kaynaklanıyor olabilir.

2.2. "A Bar at the Folies-Bergère" (Édouard Manet, 1882)



Görsel 5. *Édouard Manet - A Bar at the Folies-Bergère 1882*

Édouard Manet'nin ikonik 1882 tarihli "A Bar at the Folies-Bergère" eseri ile Midjourney'nin yorumu (Görsel 5), yapay zekânın sanat tarihinin en tanınmış eserlerinden birini nasıl radikal bir şekilde yeniden tasavvur ettiğini gösteren çarpıcı bir örnektir.

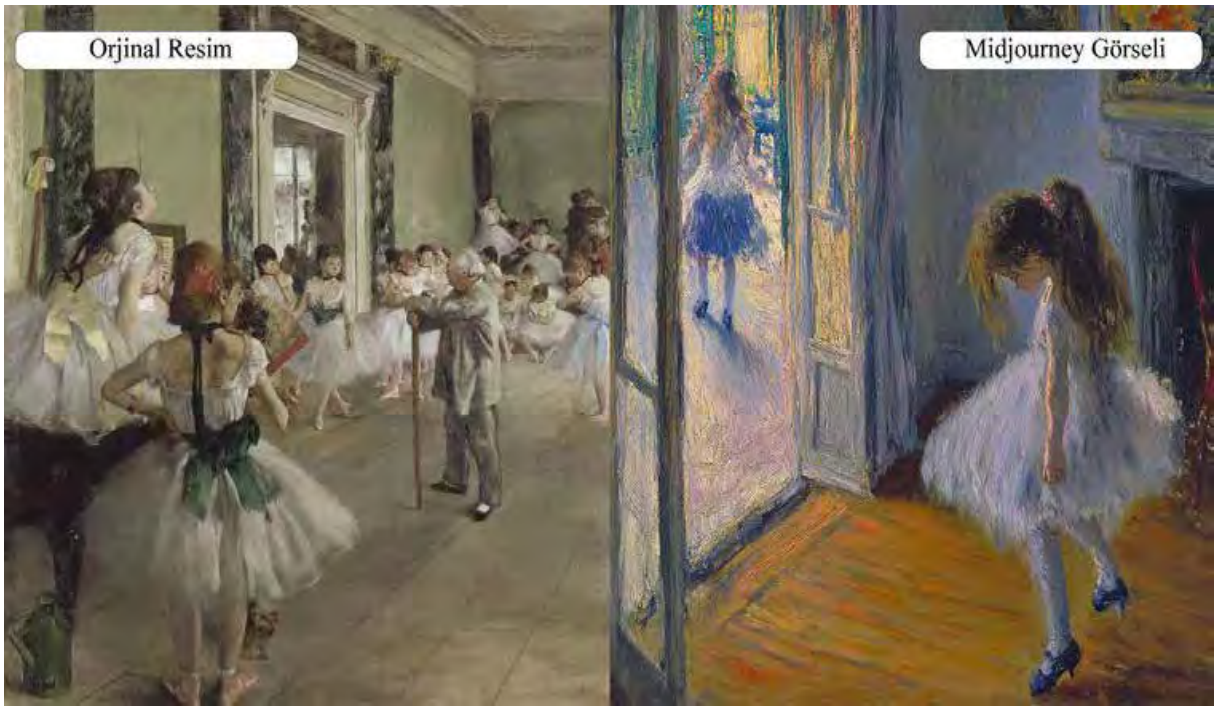
Manet'nin orijinal çalışması, modern hayatın karmaşıklığını ve modern bireyin yabancılaşmasını konu alan bir başyapıttır. Kompozisyonda, bar tezgahının arkasında duran genç bir kadın barmen görürüz. Önünde tezgâh üzerinde şişeler, meyveler ve çeşitli içecekler bulunur. Eserin en karakteristik özelliği, arkada bulunan büyük bir aynadır. Bu aynada, barmenin arkadan görünümü, onunla konuşan bir müşteri ve barda bulunan kalabalık yansımaktadır. Manet'nin renk paleti nispeten gerçekçi ve kısıtlıdır; toprak tonları ve kontrollü bir ışık altında mekânın atmosferi yansıtılmıştır. Kadının yüz ifadesi boş ve düşüncelidir, doğrudan izleyiciye bakar ancak duygusal bir bağlantı kurmaktan kaçınır gibidir.

Midjourney'nin yorumu, tematik olarak bir bar sahnesini korumuş, ancak estetik ve atmosferik açıdan radikal bir dönüşüm gerçekleştirmiştir. Yapay zekâ, kompozisyonu belirgin şekilde basitleştirmiş ve dramatik olarak yeniden renklendirmiştir. Midjourney versiyonunda, barmenin yüzü görünmez, sadece profilden siyah elbiseli silueti algılanır. En çarpıcı değişiklik, barın arka planının canlı mavi ve sarı tonlarında, adeta Van Gogh'un "Yıldızlı Gece" eserini anımsatan bir renk patlamasına dönüşmesidir. Manet'nin eserindeki ayna efekti ve kalabalık topluluk tamamen ortadan kalkmış, bunun yerine soyut, dekoratif bir yüzey eklenmiştir.

Bu dönüşüm, yapay zekânın sanat tarihi veritabanında bulunan farklı sanat akımlarını ve stilleri beklenmedik şekillerde birleştirebildiğini göstermektedir. Midjourney, Manet'nin gerçekçiliğini, Van Gogh'un ekspresyonist renk kullanımı ve muhtemelen Klimt'in dekoratif yüzey yaklaşımıyla birleştirmiştir. Orijinal eserin sosyolojik karmaşıklığı ve psikolojik derinliği yerine, yapay zekâ daha şiirsel, hayali ve görsel açıdan etkileyici bir sahne yaratmıştır. Bu çarpıcı renk kullanımı ve dönüşüm, yapay zekâ sistemlerinin insan etkileşimine ve geri bildirimine dayalı öğrenme süreciyle ilişkili olabilir. İnsanların genellikle canlı renklere ve yüksek kontrastlı görsellere daha fazla olumlu tepki verdiği bilinmektedir. Bu nedenle Midjourney, daha çok "beğeni" alan veya pozitif geri bildirim toplayan estetik özelliklere doğru evrilmiş olabilir.

Bu karşılaştırma, yapay zekânın sanat eserlerinin biçimsel özelliklerini tanıyabildiğini, ancak bu eserlerin tarihsel, sosyolojik ve duygusal bağlamını tam olarak kavrayamadığını göstermektedir. Manet'nin eseri, 19. yüzyıl Paris yaşamının sosyal ilişkilerini, modern kentlinin yabancılaşmasını ve tüketim kültürünün yükselişini yansıtan karmaşık bir çalışmadır. Midjourney yorumunda ise bu katmanların yerini, görsel açıdan etkileyici ancak içerik olarak basitleştirilmiş bir yorum almıştır.

2.3. "The Dance Class" (Edgar Degas, 1873-1876)



Görsel 6. *Edgar Degas - The Dance Class 1873-1876*

Edgar Degas'ın 1873-1876 tarihli "The Dance Class" (Dans Sınıfı) eseri ile Midjourney'nin yorumu arasındaki karşılaştırma (Görsel 6), yapay zekânın karmaşık kompozisyonları işlerken nasıl seçici ve sadeleştirici bir yaklaşım benimseyebildiğini göstermektedir.

Degas'ın orijinal çalışması, Paris Opera Balesindeki bir dans dersini betimleyen zengin ve karmaşık bir kompozisyondur. Sahnede çok sayıda figür bulunur: beyaz tütüler içinde genç balerin öğrenciler, dans hocası, bir piyano ve bekleme alanındaki diğer dansçılar. Degas'ın kompozisyonu kasıtlı olarak dinamik ve çok katmanlıdır; dansçılar odada farklı pozisyonlarda ve yönlere bakar şekilde dağılmış, bazıları sohbet etmekte, bazıları ısınma hareketleri yapmakta, bazıları ise dersi izlemektedir. Bu çalışma, Degas'ın modern hayatın anlık kesitlerini yakalama konusundaki ustalığını gösterir; izleyici adeta bir odaya aniden girmiş ve tesadüfen bir sahneye tanık olmuş hissi yaşar.

Midjourney'nin yorumu ise çarpıcı bir şekilde basitleştirilmiş ve dönüştürülmüştür. Yapay zekâ, Degas'ın kalabalık ve canlı dans sınıfı yerine, tek bir küçük balerin figürünü seçmiştir. Bu figüre arkadan bakılmakta ve parlak ışıklı bir kapı eşiğinde durmaktadır. Degas'ın gerçekçi ve detaylı mekan düzenlemesi yerine, Midjourney daha soyut ve duygusal bir sahne yaratmıştır. Parlak sarı-turuncu zemin ve ışıkla dolu kapı, daha ekspresyonist bir estetik sunmaktadır.

Bu dönüşüm, yapay zekânın karmaşık görsel bilgileri işlerken seçici davranabildiğini ve basitleştirme eğiliminde olduğunu açıkça göstermektedir. "The Dance Class" gibi çok figürlü karmaşık bir kompozisyon yerine, yapay zekâ algoritması "balerin" ve "dans" kavramlarının özünü daha yalın, daha sembolik bir temsille yakalamayı tercih etmiştir. Bu yaklaşım, Midjourney'nin veri tabanında bulunan Degas'ın diğer balerin çalışmalarından, özellikle daha az figür içeren solo balerin tasvirlerinden etkilendiğini düşündürmektedir.

Renk kullanımındaki farklılık da belirgindir: Degas'ın yumuşak pastel tonları ve beyaz tütüleri yerine, Midjourney canlı mavi, turuncu ve sarı tonları kullanmıştır. Bu renk tercihi, Post-Empresyonist dönemin daha canlı renk paletini anımsatmakta, özellikle Van Gogh'un renk kullanımını çağrıştırmaktadır.

En dikkat çekici unsurlardan biri, Midjourney'nin görüntüyü daha duygusal ve sembolik bir anlatıya dönüştürmesidir. Degas'ın eserindeki gündelik yaklaşım yerine, yapay zekâ yorumu daha metaforik bir anlam taşır: eşikte duran küçük bir balerin, önünde aydınlık bir gelecek, belki de sahnenin ışıkları... Bu dönüşüm, yapay zekânın bazen karmaşık sanat eserlerinin teknik detaylarından ziyade, onların duygusal çağrışımlarını yakalamaya çalıştığını göstermektedir.

Bu karşılaştırma, yapay zekânın sanat eserlerini yorumlarken yalnızca biçimsel özellikleri değil, aynı zamanda kültürel ve duygusal çağrışımları da işlediğini, ancak bu süreçte orijinal eserin tarihsel bağlamı, sosyal yorumu ve teknik incelikleri gibi önemli unsurları kaybettiğini

ortaya koymaktadır. Degas'ın Paris Opera'nın hiyerarşik yapısını ve 19. yüzyıl bale eğitiminin sosyal dinamiklerini yansıtan sosyolojik yaklaşımı, yapay zekâ yorumunda daha evrensel ve zamansız bir "genç balerin" arketipine indirgenmiştir.

2.4. Genel Bulgular ve Sentez

Üç paradigmatik eser üzerinden yapılan analizler, yapay zekânın empresyonizmi yorumlama biçiminde sistematik örüntüler ortaya koymaktadır:

Teknik Düzeyde Dönüşümler: Midjourney, empresyonist fırça tekniğini dijital bir dil olarak yeniden yorumlamaktadır. Monet'nin organik fırça darbeleri algoritmik dokulara, Degas'ın pastel yumuşaklığı dijital gradyanlara dönüşmüştür. Gatys ve arkadaşlarının (2016) belirttiği gibi, bu dönüşüm stil transferinin doğasında vardır: biçimsel özellikler korunurken, üretim mantığı tamamen değişmektedir.

Kompozisyonel Basitleştirme: En belirgin dönüşüm, karmaşık kompozisyonların radikal basitleştirilmesidir. Degas'ın çok figürlü dans sınıfı tek bir balerine, Manet'nin aynalı bar sahnesi soyut bir renk kompozisyonuna indirgenmiştir. Bu "entropi azalması", Elgammal'ın (2019) tanımladığı gibi, yapay zekânın görsel bilgiyi optimize etme eğilimini yansıtmaktadır.

Semantik Kayma ve Yeniden Bağlamsallaştırma: Yapay zekâ, eserlerin temel motiflerini (güneş doğuşu, bar, balerin) korurken, bunları yeni semantik bağlamlara yerleştirmektedir. Manet'nin sosyal eleştirisi dekoratif bir estetiğe, Degas'ın gözlemci gerçekçiliği romantik bir metafora dönüşmüştür. Bu durum, Offert ve Bell'in (2021) "yüzeysel semantik" kavramını örneklemektedir.

3. TARTIŞMA VE DEĞERLENDİRME

3.1. Anlık Üretimin Epistemolojik Paradoksu

Empresyonistlerin "anlık izlenim" arayışı ile yapay zekânın "anlık üretim" kapasitesi arasındaki görünürdeki paralellik, derin bir epistemolojik paradoks barındırmaktadır. Merleau-Ponty'nin (2013) vurguladığı gibi, empresyonist algı "yaşanmış beden"in (corps vécu) fenomenolojik deneyimine dayanırken, yapay zekâ üretimi bedensel deneyimden yoksun istatistiksel örüntü tanımadır. Bu fark, üretilen görsellerde kendini gösterir: Monet'nin sisli limanındaki belirsizlik, Midjourney tarafından netleştirilmiş; çünkü algoritma, insan algısının belirsizliğini değil, tanımlanabilir nesneleri optimize etmektedir.

3.2. Sanatsal Özgünlük ve Türetilmiş Yaratıcılık

Bulgularımız, yapay zekânın "türetilmiş özgünlük" (derivative originality) sergilediğini göstermektedir. Benjamin'in (2018) "aura" kavramı, yapay zekâ bağlamında yeni bir anlam kazanmaktadır: Üretilen görseller, orijinal eserlerin aurasından yoksun olmakla kalmayıp,

çoklu kaynakların algoritmik sentezidir. Manovich'in (2019) "meta-remediasyon" kavramı bu durumu açıklar: Yapay zekâ, medyumları değil, stilleri remediate etmektedir.

Coeckelbergh'in (2017) "dağıtılmış yaratıcılık" modeli, bu üretimlerin yazarlığını sorunsallaştırır. Midjourney'in Manet yorumunda Van Gogh estetiğinin belirmesi, sistemin eğitim verisindeki tüm sanat tarihini bir "potansiyel havuz" olarak kullandığını gösterir.

SONUÇ

Bu araştırma, Midjourney'in empresyonizm akımını yorumlama biçimini üç paradigmatik eser üzerinden incelemiştir. Bulgularımız, yapay zekânın sanatsal stilleri "öğrenme" ve "yeniden üretme" kapasitesinin hem potansiyellerini hem de sınırlılıklarını ortaya koymaktadır.

Yapay zekâ, empresyonizmin görsel dilini belirli düzeyde yakalayabilmektedir: renk paletleri tanınmakta, kompozisyon öğeleri korunmakta, atmosferik etkiler simüle edilmektedir. Ancak bu "yakalama", yüzeysel bir mimikri düzeyinde kalmaktadır. Sistem, Monet"nin fenomenolojik belirsizliğini netleştirmekte, Manet"nin sosyal eleştirisini dekoratif estetiğe dönüştürmekte, Degas"ın karmaşık gözlemlerini romantik klişelere indirgemektedir.

Bu dönüşümler rastgele değil, sistematiktir ve yapay zekânın epistemolojik sınırlarını yansıtır. "Sanatsal DNA rekombinasyonu" olarak tanımladığımız bu süreç, sanat tarihini bir veri havuzu olarak kullanarak yeni kombinasyonlar üretmekte, ancak sanatın bağlamsal derinliğini ve eleştirel potansiyelini kaybetmektedir.

Araştırmanın en önemli çıkarımı, yapay zekâ ve sanat ilişkisinin ne teknofobik reddiyecilik ne de teknolojik determinizm perspektifinden anlaşılabileceğidir. Bunun yerine, Latour'un (2005) önerdiği gibi, insan ve makine aktörlerin karmaşık etkileşimlerinin yarattığı yeni bir yaratıcılık ekolojisi olarak görülmelidir. Bu ekolojide, empresyonistlerin mirası dönüşüme uğramakta, ancak bu dönüşümün doğası ve yönü, insan aktörlerin eleştirel müdahaleleriyle şekillenmelidir.

Gelecekteki araştırmalar, farklı yapay zekâ sistemlerinin karşılaştırmalı analizini, niceliksel estetik ölçümleri ve sanatçıların bu araçları kullanım deneyimlerini incelemelidir. Yapay zekâ çağında sanat teorisi ve eleştirisinin kendini yeniden tanımlaması, bu teknolojilerin yaratıcı potansiyelini gerçekleştirirken eleştirel ve etik boyutlarını da göz ardı etmemek için kritik öneme sahiptir.

KAYNAKÇA

Benjamin, W. (2018). The work of art in the age of mechanical reproduction. S. Watson, AJ. Barnes, K. Bunning (Ed.), *A Museum Studies Aproach the Heritage* içinde (226-243). London:Routledge.

Coeckelbergh, M. (2017). Can machines create art? *Philosophy & Technology*, 30(3), 285-303.

Elgammal, A. (2019). AI is blurring the definition of artist. *American Scientist*, 107(1), 18-21.

Gatys, L.A., Ecker, A.S., & Bethge, M. (2010). Image style transfer using convolutional neural networks. *Proceedings of the IEEE,* 98(6), 1031-1044.

Herbert, R. L. (1988). *Impressionism: Art, leisure, and Parisian society*. London:Yale University Press.

Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford:Oxford University Press.

Manovich, L. (2018). *AI aesthetics*. Moscow:Strelka Press.

Manovich, L. (2019). Defining AI arts: Three proposals. *AI and dialog of cultures exhibition catalog*. Saint-Peterspurg: Hermitage Museum.

Merleau-Ponty, M. (2013). *Phenomenology of perception*. (Çev:D.Landes) UK:Taylor & Francis

Moffett, C. S. (1986). The New Painting, Impressionism 1874-1886, *An Exhibition Organized by the Fine Arts Museums of San Francisco with the National Gallery of Art*, National Gallery of Art :Washington

Offert, F., & Bell, P. (2021). Perceptual bias and technical metapictures: Critical machine vision as a humanities challenge. *AI & Society*, 36(4), 1133-1144.

Ramesh, A., Dhariwal, P., Nichol, A., Chu, C., and Chen, M. (2022). Hierarchical text-conditional image generation with CLIP latents. *arXiv preprint arXiv:2204.06125*.

Rombach, R., Blattmann, A., Lorenz, D., Esser, P., and Ommer, B. (2022). High-resolution image synthesis with latent diffusion models. *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*. pp. 10684-10695.

Shiff, R. (1984). *Cézanne and the end of Impressionism: A study of the theory, technique, and critical evaluation of modern art.* Chicago.:University of Chicago Press.

POST-FOTOĞRAF VE YAPAY ZEKÂ: GERÇEKLİĞİN VE TEMSİLİN DÖNÜŞÜMÜ

Serenay Anık Gök[1]

ÖZET

Fotoğraf, icat edildiği erken dönemlerinde an'ın birebir kopyasını oluşturması sebebiyle gerçekliği doğrudan aktaran bir belgeleme aracı olarak nitelendirilmiştir. Dijitalleşmeyle birlikte sayısal değerlerden oluşan bir veri kümesi haline gelmiştir. Günümüzde ise, yalnızca mekanik ya da optik süreçlerin bir sonucu olarak değil aynı zamanda çeşitli algoritmalar tarafından oluşturulan veri setlerinin birer çıktısı olarak da karşımıza çıkmaktadır. Yapay zekâ temelli görsel veri üreten platformların yaygınlaşması, fotoğrafın kimyasal ya da optik süreçler sonucunda oluşmasının yanı sıra kelimelerle de üretilebilmesine yol açmıştır. Bu durum, fotoğrafın ona yüklenen bir sanatsal üretim formu olma ya da gerçekliği aktarma misyonlarını dönüştürmüştür. Dolayısıyla fotoğrafın bulanıklaşan sınırları, onun post-fotoğraf bağlamında değerlendirilmesini mümkün kılmaktadır. Hakikat sonrası olarak adlandırılan günümüz dünyasında post-fotoğraf, yapay zekâ tarafından yaratılan ve kurgulanan imgenin yeni temsiller üretmesini de kapsamaktadır. Buna bağlı olarak, izleyicinin imge ile kurduğu güven ilişkisi yeniden yapılanmaktadır. Bunun sonucunda, fotoğrafik üretimde etik ve estetik konuları öne çıkmaktadır.

Bu çalışmada yapay zekâ aracılığıyla üretilen imgelerin gerçeklik, kurgu ve temsil kavramları çerçevesinde bir değerlendirmesi yapılacaktır. Çalışmada fotoğrafın uğradığı dönüşümün irdelenmesi, yapay zekâ ile oluşturulan görsellerin taşıdığı yeni anlamların tartışılması ve bunların görsel kültürdeki etkilerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Midjourney, DALL-E ve benzeri yapay zekâ temelli uygulamalar aracılığıyla 2023-2024 yılları arasında üretilen ve internette dolaşıma girmesiyle birlikte görünürlük kazanan, sosyal medya kullanıcıları tarafından gerçek sanılan ve tartışmalara sebep olan görseller Görsel Temelli Söylem Analizi yöntemiyle incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Post-fotoğraf, Yapay zekâ, Temsil, İmge, Görsel kültür

[1] Araştırma Görevlisi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, srnyank@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0846-6457

POST-PHOTOGRAPHY AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: THE TRANSFORMATION OF REALITY AND REPRESENTATION

Serenay Anık Gök[2]

ABSTRACT

In its early days, photography was characterized as a documentation tool that directly conveys reality because it creates an exact replica of the moment. With digitalization, it has become a dataset composed of numerical values. Today, it appears not only as a result of mechanical or optical processes but also as the output of datasets generated by various algorithms. The proliferation of artificial intelligence-based visual data-generating platforms has led to the ability to produce photographs not only through chemical or optical processes but also through words. This has transformed the mission of photography as a form of artistic production or to convey reality. Consequently, the blurring of photography's boundaries allows it to be evaluated within the context of post-photography. In today's world, referred to as post-truth, post-photography encompasses the creation of new representations of images created and constructed by artificial intelligence. Consequently, the trust between the viewer and the image is being restructured. As a result, ethical and aesthetic issues in photographic production come to the fore.

This study will evaluate images generated through artificial intelligence within the framework of the concepts of reality, fiction, and representation. This study aims to examine the transformation of photography, discuss the new meanings carried by AI-generated images, and examine their impact on visual culture. Visually Based Discourse Analysis will be used to analyze images produced between 2023 and 2024 through AI-based applications like Midjourney, DALL-E, and others, which gained visibility upon their online circulation, were mistaken for real by social media users, and sparked controversy.

Keywords: Post-photography, Artificial intelligence, Representation, Image, Visual culture

[2] Research Assistant, Eskişehir Osmangazi University, Faculty of Art and Design, Department of Visual Communication Design, srnyank@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0846-6457

GİRİŞ

Fotoğraf, icat edildiği erken dönemlerde görüneni doğrudan aktarması nedeniyle gerçekliğin bir temsili olarak nitelendirilmiştir. 19. yüzyılda ortaya çıkan ve anın dondurulmasını sağlayan fotoğraf, yalnızca gerçekliği belgeleyen bir araç değil aynı zamanda belleğin yeniden inşa edildiği, yeni temsiller üreten hem toplumsal hem de sanatsal bağlamda sıklıkla kullanılan bir araç haline gelmiştir. Dijitalleşmeyle birlikte yapısal ve niteliksel bir dönüşüme uğrayan fotoğraf, sayısal bir veri seti haline gelmekle kalmamış, geliştirilen bilgisayar programları aracılığıyla kolaylıkla manipüle edilebilir hale gelmiştir. Fotoğrafın manipüle edilebilir olması, ona yüklenen gerçekliği doğrudan aktarma misyonunu da sekteye uğratmıştır. Günümüzde ise, son yıllarda geliştirilen yapay zekâ (YZ) tabanlı görsel veri üretim teknolojileriyle fotoğrafın gerçeklikle kurduğu bağ kesintiye uğramış, fotoğrafın geleneksel anlamı sorgulanmaya başlanmıştır.

Görsel üretim bağlamında büyük bir kırılma yaratan YZ, metinler aracılığıyla görsel üretim yapılabilmesinin önünü açmıştır. Geçmişte fotoğraf yalnızca fotoğraf makinesi ve telefon gibi optik eklentilere sahip olan araçlarla üretilebilirken, YZ teknolojileri ile birlikte herhangi bir fiziksel ve optik bir araca sahip olmadan tahmin üzerine kurulu algoritmalar aracılığıyla üretilebilmektedir. YZ'nin görsel üretebilmesi, fotoğrafta gerçekliğin temsiline dair hali hazırda var olan şüpheyi somutlaştırmış, gerçekliğe ve görseller aracılığıyla üretilen temsile dair epistemolojik sorgulamaları beraberinde getirmiştir. Bu sorgulama süreciyle, fotoğrafın günümüz dijital dünyasındaki konumu teoride ve pratikte tartışılmaya başlanmıştır. Dijitalleşmenin ardından fotoğrafın geçirdiği niteliksel dönüşümü merkeze alan post-fotoğraf ise, 1990'ların başından itibaren fotoğraf ve gerçekliğin temsiline dair yapılan kavramsallaştırmalardan biri olarak nitelendirilebilir. Bu bağlamda post-fotoğraf kapsamında YZ üretimi görseller çalışmanın odak noktasını oluşturmaktadır.

Post-Fotoğraf, Gerçeklik Krizi ve Temsil

Gerçekliğin her alanda anlamını yitirmeye başladığı hakikat sonrası çağda üretilen görsellerin pek çoğu oldukça karmaşık yapılara sahiptir. Dolayısıyla geleneksel fotoğrafa dair kalıplaşmış tanımlamalar ve anlatımlar günümüzde üretilen görselleri tanımlamakta yetersiz kalmaktadır. Post-fotoğraf kavramı ise, fotoğrafın geçirdiği ontolojik dönüşümden sonraki durumunu betimlerken, ortamda oluşan adsız bir boşluğun sıkıntısından kurtarmaya yarayacak bir araç haline gelmiştir (Brückle ve Mutiis, 2021, s. 14). 1992 yılında post-fotoğraf kavramını öne süren Mitchell (1992, s. 20), 1989'da -yani fotoğrafçılığın 150. yıldönümünde- fotoğrafın öldüğünü iddia eder. Ona göre bu tarihten sonrası post-fotoğraf çağı olarak adlandırılmalıdır.

Çünkü, tıpkı resim sanatının fotoğraf tarafından yerinden edildiği gibi, geleneksel anlamdaki fotoğraf da dijitalleşme tarafından yerinden edilmiştir. Post-fotoğraf kavramını ele alan önemli kuramcılardan biri olan Ritchin (2012, s. 18)'e göre, "Dijital fotoğrafçı – ve ondan sonra gelen herkes – potansiyel olarak postmodern bir görsel dj rolü oynar." Buradan hareketle, herhangi bir fiziksel optik araca sahip olmayan kişilerin YZ aracılığıyla görsel üretebilir hale gelmesi, Mitchell'in öne sürdüğü gibi fotoğrafın öldüğü bu dönemde Ritchin'in deyişiyle, onları birer postmodern görsel dj haline getirmiştir.

Geleneksel anlamdaki fotoğraf, geçmişte yaşananların bir izi olarak nitelendirilirken (Barthes, 2016, s. 36), Manovich (1994, s. 6-7)'in sentetik olarak adlandırdığı dijital fotoğraf/imge geleceği işaret etmektedir. Buna bağlı olarak, YZ üretimi görseller göz önünde bulundurulduğunda, bu imgelerin olmuş olanı belgelemekten ya da gerçekliği göstermekten çok bir tahayyülün ve kurmacanın sonucu olduğu görülmektedir. Başka bir deyişle, YZ üretimi imgeler geçmişe ait nostaljik bir anlam taşımaz. Tersine, geçmişin çok katmanlı yapısını yapı bozuma uğratarak geleceğe yönelik tahminlerde bulunur.

Bilgisayarlar tarafından oluşturulan sentetik görüntüler, hali hazırda var olan gerçekliğin bayağı bir temsili değil, farklı bir gerçekliğin gerçekçi bir temsilidir (Manovich, 1994, s. 12). Bu farklı gerçeklik, sonsuz sayıda yeniden üretimi yapılabilen, işlemsel bir görünüme sahip, düşsellikten uzak ve sentetik bir biçimde üretilmiş olan hipergerçekliktir (Baudrillard, 2018, s. 15). Post-fotoğraf kavramı tam da bu noktadan hareketle hipergerçeklik düzleminde üretilen görselleri tanımlamak için kullanılmaktadır. Özellikle YZ çıktısı olan görseller herhangi bir fiziksel gerçekliğe dayanmadığından, görülmüş ya da deneyimlenmiş bir olguyu değil, tahayyül edilmiş soyut bir gerçekliği temel almaktadır.

Fotoğrafa dair yaşanan niteliksel ve ontolojik dönüşüm, yalnızca bireysel düzeyde değil, aynı zamanda habercilik, arşivcilik, bellek çalışmaları ve sanat tarihi gibi pek çok konuda da kendisini göstermektedir. YZ aracılığıyla üretilen görsellerin geleneksel anlamda "fotoğraf" olarak nitelendirilip nitelendirilemeyeceği tartışmalarının yanı sıra bir belge işlevine sahip olup olmadığı ya da sanatsal bir değer taşıyıp taşımadığı da irdelenmektedir. Bu bağlamda üretilen bu görseller aracılığıyla dolaşıma giren imgelerin temsilleri üzerine de düşünmek gerekmektedir. Diğer taraftan YZ temelli uygulamalarda görsel üretmek için kullanılan veri setleri ve bunun sonucunda oluşan temsiller, kültürel kodları da kapsamaktadır. Çünkü YZ'nin kullandığı bu veri setleri, kültürel ve ideolojik anlamda çeşitli önyargıları ve temsil düzeyindeki anlam boşluklarını da içinde barındırır. Buna bağlı olarak üretilen görsellerin, çeşitli kültürel

kodlara göre yapılandığını söylemek mümkündür. Dolayısıyla oluşan temsillerin gösterilenler kadar gösterilmeyenlerle de ilişkili olduğu söylenebilir.

Yöntem: Söylem Analizi

Fotoğrafın uğradığı dönüşümü irdelemeyi, YZ aracılığıyla üretilen görsellerin taşıdığı yeni anlamları tartışmayı ve bunların görsel kültürdeki etkilerini görmeyi amaçlayan bu çalışmada yöntem olarak görsel temelli söylem analizi olarak da adlandırılabilen (discourse analysis I-II) yöntem kullanılacaktır. Gillian Rose'un Görsel Metodoloji kitabında yer alan ve Söylem Analizi I, Söylem Analizi II olmak üzere ikiye ayrılan bu yöntemler birbiriyle kesişse de aralarında birtakım farklılıklar da bulunur. Buna göre Söylem Analizi I, görsel imajların metinlerle olan ilişkisindeki söylemsel örüntüleri ortaya çıkarmayı amaçlamaktayken, Söylem Analizi II ise, görsel verilerin kimler tarafından ne şekilde üretildiğine ve nasıl dolaşıma girdiğine odaklanmaktadır (Rose, 2023, s. 265-268). Çalışmada bu iki yöntem bir arada kullanılacaktır.

Görsel ve söylem ilişkisini ele alan bu iki yöntem, kültürel ve ideolojik bağlamda görsellerin üretimi, dolaşıma girmesi ve kullanımına odaklanmaktadır. Bu doğrultuda incelenmek üzere belirlenen görseller yalnızca içerik olarak değil aynı zamanda internette nasıl dağıtıma çıktığı ve ne tür güç-iktidar ilişkileri çerçevesinde üretildiği konularında da irdelenecektir. Dolayısıyla çalışmada kullanılan görseller söylemsel pratiklerin bir çıktısı olarak ele alınmaktadır. Foucault'nun söylem-iktidar teorisinden faydalanarak görsel temelli söylem analizi yöntemini yapılandıran Rose, imgelerin toplumsal ve kültürel bağlamlarda farklı anlamlar üretme sürecine odaklanmıştır.

Çalışma kapsamında Midjourney, DALL-E ve benzeri YZ tabanlı uygulamalar aracılığıyla 2023-2024 yılları arasında üretilen ve internette dolaşıma girmesiyle birlikte görünürlük kazanan (viral olan), sosyal medya kullanıcıları tarafından gerçek sanılan ve tartışmalara sebep olan görseller incelenecektir. Bu görsellerin seçimi rastlantısal olarak yapılmamış olup, kamusal dolaşıma girerek toplumsal bağlamda yarattıkları söylemsel etkiye göre seçilmiştir.

İmge ve İnanç: Papa Francis Görseli

Günümüzde YZ aracılığıyla üretilen fotoğraf benzeri hipergerçekçi görseller yalnızca siyasi konularla ya da politik kişiliklerle sınırla kalmamış, dini figürlere yönelik temsiller üretilmesine de neden olmuştur. Bu duruma verilebilecek en belirgin örnek, Katoliklerin 2025 yılına dek ruhani lideri olan Papa Francis'in Midjourney kullanılarak oluşturulan görselidir. 2023 yılında oluşturulan bu görselde Papa Francis, şişme mont giyerken görülmektedir. Sosyal medyada

gerçek sanılarak paylaşılan bu görsel kısa sürede çok fazla etkileşim alarak viral olmuştur. Bu görselin ürettiği yeni görsel kodların toplumun muhafazakâr ve seküler kesimlerinde nasıl bir algı yarattığı merak konusudur.



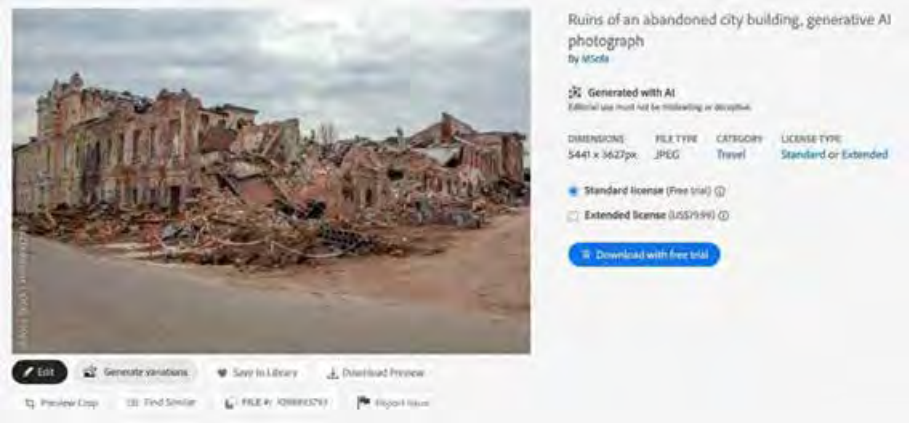
Görsel 1. *Papa Francis, Midjourney (AI), 2023*

X/Twitter, Reddit gibi platformlarda viral olan bu görselde Papa Francis, geleneksel sade giyiminden farklı olarak lüks giyim markası olarak adlandırılabilecek Balenciaga marka şişme mont giymektedir. Bu görsel aracılığıyla üretilen temsil, toplum tarafından inançla ve tevazuyla özdeşleştirilen görsel kodların sarsılmasına, diğer taraftan bu görsel kodların sekülerlik ve tüketim kültürü kodlarıyla birleşmesine neden olmuştur. YZ temelli görsel üretim mecrası olan Midjourney, verilen komutlar neticesinde tıpkı moda dergilerinde yer alan fotoğraflar gibi, dramatik-keskin bir ışık ve fazlasıyla net bir görüntü ortaya çıkarmıştır. Buna bağlı olarak, sosyal medya kullanıcılarının pek çoğu bu görselin üretimine dair fikir üretmeden önce, onu bir fotoğraf olarak nitelendirmişlerdir. Dolayısıyla bu görselin ifade ettiği anlam ve temsil, onun gerçek bir fotoğraf olup olmadığının sorgulanmasının önüne geçmiştir.

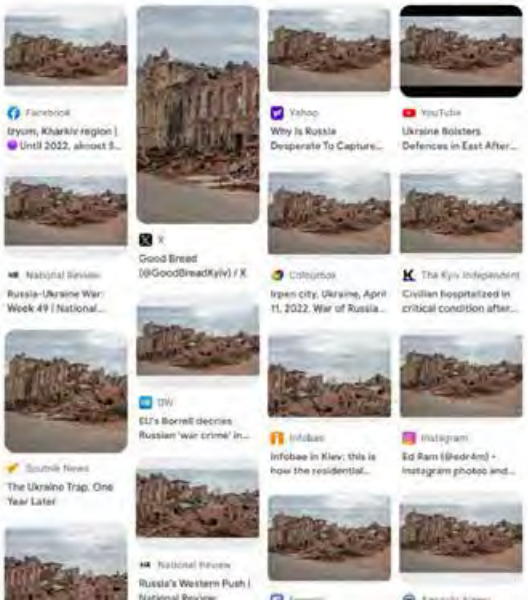
Batı Hıristiyanlığı içinde oldukça kutsal bir yere sahip olan Papalık, dinin bireysel bir temsilinden çok, ilahi gücü ve iktidarı temsil etmektedir. YZ ile yapılan görsellerde ise bu ilahi güce ve iktidara yönelik oluşturulan temsilin dönüşüme uğradığı ve kutsal olarak nitelendirilenin sıradanlaştığı görülmektedir. Sosyal medyada dolaşıma giren bu görsel toplumun muhafazakâr kesimi tarafından saygısızlık olarak adlandırılırken, seküler kesimi tarafından bir hiciv olarak değerlendirilmiştir. Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda, Hıristiyanlıkta ilahi gücün dünyadaki temsilcisi olarak görülen papaya dair üretilen bu görsel, kutsal olana dair temsillerin artık yalnızca dini otoriteler tarafından üretilmeyeceğinin bir göstergesi sayılabilir.

Acının Yapay Estetiği: Savaş Görselleri

Kolektif hafızanın şekillenmesinde geçmişten bugüne önemli bir role sahip olan savaş fotoğrafları, savaşa dair imgelerin ve temsillerin toplumsal bağlamda yer edinmesinde etkili olmuştur. Savaşa dolaylı olarak tanıklık etmenin en belirgin yolu olan fotoğraflar, toplumun içinde bulunduğu psikolojik durumu, insanların yaşananlara dair tepkilerini ve politik tutumlarını şekillendirmiştir. Geçtiğimiz yıllarda Rusya-Ukrayna ve günümüzde İsrail-Gazze arasında geçen çatışma ve savaşlara yönelik YZ üretimi görsellerin sosyal medya platformlarında gerçek fotoğraf olarak kabul edilerek paylaşıldığı görülmüştür. Adobe Stock platformuna yüklenen ve YZ üretimi olan bu fotoğraflar, çeşitli haber sitelerinde gerçek savaş görüntüleri olduğu sanılarak paylaşılmıştır.



Görsel 2. *Adobe Stock platformuna yüklenen YZ ile üretilmiş sahte savaş görseli, 2025*



Görsel 3. *YZ ile üretilen sahte savaş fotoğrafını gerçek kabul ederek paylaşan haber siteleri, 2025*

Rusya-Ukrayna Savaşı'nı konu alan YZ üretimi görsellerin dezenformasyona sebep olmasının yanı sıra, İsrail'in Gazze'ye saldırılarını konu alan sahte görseller de dolaşıma girmiştir. Bu görseller yıkıntılar, yaralı askerler ve ağlayan çocuklar gibi savaş fotoğrafçılığının klasik anlatımına uygun bir şekilde yapılandırılmıştır. Görsellerde öznelerin kompozisyonun merkezine yerleştirilmesi dramatik bir etki yaratmıştır. Oluşturulan bu sahte görsellerde aidiyetin sembolü olan yıkılmış evler ile çaresizliği ve masumiyeti sembolize eden ağlayan çocuklar bulunmaktadır. Savaşın gerçekliğini bir simülasyona dönüştüren bu görseller toplumun acıya, yıkıma ve çaresizliğe olan bakışını şekillendirmede en az gerçek savaş fotoğrafları kadar rol oynamaktadır.

Savaşa dair üretilen sahte görseller, onun gerçeklikle olan ilişkisini çarpıtmaktadır. Bu durum, gerçekliğe dair bir illüzyon yaratması sebebiyle etik anlamda ciddi bir problem yaratmaktadır. Diğer taraftan gerçekliğin çarpıtılması ve internette sahte savaş görsellerinin dolaşıma sokulması, gazetecilik ve haber etiği anlamında da önemli sorunlara neden olmaktadır. Yaşananları olay yerinde gözlemleme ve olduğu gibi aktarma misyonuna sahip olan gazetecilik, haberin doğrulanabilir oluşuyla toplumsal güveni kazanmaktadır. YZ ile oluşturulan görsellerin haber kanallarında ve sitelerinde kullanılması, tanıklıkla kurgu arasındaki sınırı bulanıklaştırmaktadır. Bu durum da toplumsal olaylara dair enformasyon akışını sağlayan mecraların güvenilirliğinin sorgulanmasını beraberinde getirmektedir.



Görsel 4. *Gazze'deki insanların savaş esnasındaki yaşantılarına yönelik YZ ile üretilen sahte görseller, 2024*



Görsel 5. *Gazze'deki yıkıma dair YZ ile üretilen sahte görseller, 2024*

En büyük insanlık suçu olarak nitelendirilebilecek savaş, kendi içinde oldukça dramatik ve yıkıcı bir eylemdir. Savaşa fotoğraflar aracılığıyla tanıklık etmek ise, onun bu yıkıcı gerçekliğine dair toplumsal bir farkındalık oluşması bağlamında önem taşımaktadır. Ancak dünyada trajik olayların çok sık yaşanması ve pek çok görsel verinin dolaşıma girmesi sebebiyle, vahşete ve yıkıma dair anlamlandırma süreci sekteye uğramaktadır. Acının küreselleşmesiyle birlikte metalaşan ve yeni temsiller üreten bu görsel veriler, yaşanan gerçek deneyimlerin çarpıtılmasına ve gücünün azalmasına neden olmaktadır (Pollock, 2017, s. 72). Diğer taraftan savaş fotoğrafları kişilerde duyarlılık ve empati oluşturabildiği gibi, fazla maruz kalındığında yıkıma ve vahşete karşı duyarsızlaşmaya da yol açabilmektedir (Sontag, 2011 s. 25-26). YZ aracılığıyla üretilen sahte savaş görselleri ise empati ile duyarsızlaşma arasındaki ikilemin büyümesine neden olmaktadır. Çünkü bu görseller, gerçek bir deneyime değil, algoritmalar ve komutlarla şekillendirilmiş dramatik sahnelere dayanır. Böylece travmatik yaşantılar estetize edilir ve yaşanan acılar izleyicinin gözünde bir çeşit simülasyon haline gelir.

SONUÇ

Etik ve Temsilin Geleceği

Görüntü işleme yöntemlerinin gelişmesiyle ortaya çıkan post-fotoğraf anlayışı, bilgisayarlar aracılığıyla görüntünün manipüle edilebilmesiyle fotoğrafın geleneksel anlamını yitirdiğini öne sürmekteydi. Teknolojik gelişmelere bağlı olarak yaşanan bu anlam yitimi, yerini YZ ile üretilen ve maddi gerçeklikle hiçbir bağı olmayan sahte görsellere bırakmıştır. Bir fotoğrafın manipüle edilmesi elbette gerçekliği bozmaktadır ancak var olmayan ve algoritmalar

aracılığıyla üretilen sahte görseller imgenin gerçekliğine ve temsiline dair daha derin sorgulamaları beraberinde getirmiştir. Gerçek ile yalanın ayırt edilemediği hakikat sonrası çağın etkilerinden biri olarak nitelendirilebilecek bu durum, izleyici ile görsel veriler arasındaki güven ilişkisini sarsmaktadır. Günümüzde bir görselin gerçekliğinin anlaşılmasında izleyiciye neyi gösterdiğinin yanı sıra nasıl üretildiği, hangi bağlamda kullanıldığı ve hangi mecralarda dolaşıma girdiği de önem taşımaktadır. Dolayısıyla bu görselleri tanıma ve tanımlamada görsel okuryazarlık oldukça önemli bir role sahiptir.

İnternet üzerinden edindiği büyük veri kümeleriyle çalışan YZ temelli uygulamalar, çoğunlukla kalıplaşmış Batı merkezli kodları yeniden üretme eğilimindedir. Buna bağlı olarak, komutlarla üretilen görseller kalıplaşmış kültürel kodların yeniden üretilmesine, toplumlarda var olan önyargıların sürdürülmesine sebep olabilmektedir. Çalışmada incelenen görseller ve buna bağlı gelişen kamusal söylemler göz önünde bulundurulduğunda, hakikat sonrası çağda verilerin doğruluğu üzerine tekrar düşünülmesi gerekmektedir. YZ kullanımının arttığı ve bu üretimlerin dolaşıma girdiği bu dönemde, gerçekliğe dair sınırlar ve etik sorumluluklar yeniden tanımlanmalıdır.

KAYNAKÇA

Barthes, R. (2016). *Camera lucida fotoğraf üzerine düşünceler*. İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

Baudrillard, J. (2018). *Simülakrlar ve simülasyon*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Brückle, W. ve Mutiis, M. de (2021). Post-photography içinde W. Brückle&M. de Mutiis (Eds.), *Introduction* (ss. 14-16). Lucerne: Lucerne School of Art and Design.

Manovich, L. (1994). *The paradoxes of digital photography*. Retrieved from [https://manovich.net/content/04-projects/004-paradoxes-of-digital-photography/02_article_1994.pdf]

Mitchell, William J. 1992. The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era. Cambridge, MA: MIT Press.

Pollock, G. (2017). Vahşeti fotoğraflamak: İkona dönüşen vahşet içinde H. Özlük & H. Yılmaz (Eds.), *Fotoğrafın krizi: Vahşeti fotoğraflamak* (ss. 61-72). Espas Sanat Kuram Yayınları.

Ritchin, F. (2012). *Fotoğraftan sonra*. İstanbul: Espas Sanat Kuram Yayınları.

Rose, G. (2023). *Görsel metodoloji*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Sontag, S. (2011). *Fotoğraf üzerine.* İstanbul: Agora Kitaplığı.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1. Papa Francis, Midjourney (AI), 2023, https://www.cbsnews.com/news/pope-francis-puffer-jacket-fake-photos-deepfake-power-peril-of-ai/

Görsel 2. Adobe Stock platformuna yüklenen YZ ile üretilmiş sahte savaş görseli, 2025, https://www.punctr.art/ai-generated-fake-war-images-passed-off-as-real/

Görsel 3. YZ ile üretilen sahte savaş fotoğrafını gerçek kabul ederek paylaşan haber siteleri, 2025, https://www.punctr.art/ai-generated-fake-war-images-passed-off-as-real/

Görsel 4. Gazze'deki insanların savaş esnasındaki yaşantılarına yönelik YZ ile üretilen sahte görseller, 2024, https://www.dw.com/en/fact-check-ai-generated-images-of-children-in-gaza/a-68146699

Görsel 5. Gazze'deki yıkıma dair YZ ile üretilen sahte görseller, 2024, https://www.dw.com/en/fact-check-ai-generated-images-of-children-in-gaza/a-68146699

DENEYSEL TİPOGRAFI UYGULAMALARINDA TASARIMCILARIN VE TASARIMCI OLMAYAN BİREYLERİN HARF BİÇİMLENDİRMEDEKİ YAKLAŞIMLARININ İNCELENMESİ[1]

İlayda Çelik[2], Mehtap Uygungöz[3]

ÖZET

Yazının tarihsel evrimi incelendiğinde, farklı uygarlıkların katkılarıyla şekillendiği ve kullanılan malzemelerin yazı biçimini doğrudan belirlediği görülmektedir. Bu çalışma kapsamında tipografi ile malzeme arasındaki etkileşim incelenerek, deneysel süreçlerin yazının estetik ve anlamsal dönüşümüne olan katkıları değerlendirilmektedir. Geleneksel tipografi anlayışının ötesine geçilerek, organik ve inorganik malzemelerin yazı formlarını tasarımcılar tarafından nasıl şekillendirdiği araştırılmıştır. Süreç bazlı tipografik üretimin görsel ve işlevsel etkileri incelenmiştir. Çalışmada, tasarımcı ve tasarımcı olmayan bireylerin yazı oluşturmada malzeme kullanımına yönelik farklı yaklaşımları örneklendirilmiştir. Tasarımcılar estetik kaygılar güderken, tasarımcı olmayan bireylerin malzemeyle oluşturdukları spontane yazıların anlık duyguları doğrultusunda veya reklam gibi çeşitli nedenlerle ortaya çıktığı tespit edilmiştir. Çalışmanın sonucu olarak tasarımcıların süreci bilinçli, kontrollü ve estetik kaygılar doğrultusunda yönlendirdiği; tasarımcı olmayan bireylerin ise sezgisel, deneyime dayalı ve rastlantısal bir yaklaşım sergilediği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Tipografi, Deneysel Tipografi, Malzeme ile Yazı, Deneysellik.

[1] Bu bildiri "*Organik ve İnorganik Malzemelerle Biçimlendirilmiş Yazıların Deney Sürecindeki Görsel Dönüşümü ve Mesaja Katkısı*" konulu yayınlanmış Yüksek Lisans tezinden yararlanılarak hazırlanmıştır.

[2] Öğr. Gör. Doğuş Üniversitesi Meslek Yüksek Okulu, Grafik Tasarım Programı, icelik@dogus.edu.tr, 0534 811 11 84, Orcid No: 0000-0002-7351-6919.

[3] Dr. Öğr. Üyesi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Anasanat Dalı, muygungoz@anadolu.edu.tr, Orcid No: 0000-0003-0716-6372.

EXAMINING THE APPROACHES OF DESIGNERS AND NON-DESIGNERS TO LETTER FORMING IN EXPERIMENTAL TYPOGRAPHY APPLICATIONS[4]

İlayda Çelik[5], Mehtap Uygungöz[6]

ABSTRACT

The historical evolution of writing shows it was shaped by contributions from various civilizations, with the materials used directly determining the form of the script. This study examines the interaction between typography and materials, assessing how experimental processes contribute to writing's aesthetic and semantic transformation. Moving beyond traditional typography, this research explores how designers have shaped written forms using both organic and inorganic materials. We investigated the visual and functional impacts of process-based typographic production. The study illustrates the different approaches to using materials in writing by both designers and non-designers. Designers prioritize aesthetic concerns, while the spontaneous writings created by non-designers using materials were found to emerge for various reasons, such as expressing immediate emotions or for advertising. In conclusion, designers consciously guide the process with control and aesthetic considerations, whereas non-designers exhibit an intuitive, experience-based, and accidental approach to engaging with materials in writing.

Keywords: Typography, Experimental Typography, Writing with Material, Experimentation.

[4] This paper has been prepared by making use of the published Master's thesis titled "*Visual Transformation of Lettering Made with Organic and Inorganic Materials in The Experiment Process and Its Contribution To The Message*".

[5] Lecturer, Doğuş University Vocational School, Graphic Design Program, icelik@dogus.edu.tr, Orcid No: 0000-0002-7351-6919.

[6] Asst. Prof. Dr., Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Graphics, muygungoz@anadolu.edu.tr, Orcid No: 0000-0003-0716-6372.

GİRİŞ

Yazı, bir düşüncenin yazılı ve görsel biçim verilmiş hâlidir (Ambrose ve Harris, 2018: 10). Her çağ ve dönemin yazıya etkisi farklı olmuştur. Bu farkları anlayabilmek için yazının tarihsel süreçteki evrimini, gelişimini ve değişimini bilmek gerekmektedir. Yazının evrimi neredeyse insanoğlunun uygarlık serüveniyle baş başa ilerlemiştir (Sarıkavak, 2017: 3). Yazının tarihsel gelişimi incelendiğinde, farklı uygarlıkların katkılarıyla sürekli olarak evrildiği ve kullanılan malzemelerin yazının biçimlenişi üzerinde doğrudan belirleyici olduğu görülmektedir. 20. yüzyılda Bauhaus, Dadaizm ve Fütürizm gibi modern sanat akımlarıyla birlikte tipografinin geleneksel yapısı sorgulanmış, harf biçimleri, kompozisyon kuralları ve malzeme kullanımı üzerine radikal denemeler gerçekleştirilmiştir. Yazı, kullanılan malzemelerle doğrudan ilişkili olmuştur. Deneysel tipografi, yazının görselliğini ve fiziksel süreçlerle dönüşebilme potansiyelini vurgulayarak sınırları genişletmiştir. Yazı aynı zamanda içerdiği harflerin anlamlarından çok görsel temsilleri üzerinden iletişim kuran bir grafik araç olarak kullanmaktadır (Ambrose ve Harris, 2018:164).

Yazının tarihsel süreçteki biçimsel dönüşümü ve malzeme ile kurduğu doğrudan ilişki, tipografinin yalnızca iletişimsel değil aynı zamanda deneysel bir alan olduğunu ortaya koymaktadır. Modern sanat akımlarının etkisiyle geleneksel tipografi anlayışının sorgulanması, harf biçimlerinin, kompozisyon kurallarının ve üretim tekniklerinin farklı bakış açılarıyla ele alınmasına zemin hazırlamıştır. Bu bağlamda, yazının biçimlenişinde yalnızca profesyonel tasarımcıların değil, tasarımcı olmayan bireylerin de yaratıcı katkılarının incelenmesi, tipografinin kapsayıcı ve çok yönlü yapısını anlamak açısından önem taşımaktadır.

Bu çalışma, tasarımcı ve tasarımcı olmayan bireylerin harf biçimlendirmeye yönelik yaklaşımlarını karşılaştırmalı olarak değerlendirmektedir. Alan yazın taraması yapılmış olup sanatçı ve tasarımcı çalışmaları araştırılmıştır. Bunun yanında süreç içerisinde karşılaşılan tasarımcı olmayan bireylerin malzeme ile oluşturdukları yazıların görselleri de toplanmıştır. Böylece tipografinin sanatsal bir deney alanı olmasının yanı sıra tasarımcı olmayan bireylerin de yazı malzeme arasındaki çeşitliliği incelenip benzer ve farklı yanları ortaya konmak amaçlanmıştır.

Tasarımcıların Malzeme ile Harf Biçimlendirmedeki Yaklaşımlarının İncelenmesi

Tipografi, tarihsel süreç içerisinde yalnızca bir yazı düzenleme pratiği olmaktan çıkarak, estetik ve kavramsal değerlerin taşıyıcısı hâline gelmiştir. Özellikle deneysel tipografi yaklaşımlarıyla birlikte, yazının biçimlendirilmesinde kullanılan malzeme, yalnızca fiziksel bir taşıyıcı değil,

aynı zamanda anlam üretimine doğrudan katkı sağlayan bir bileşen olarak önem kazanmıştır. Bu bağlamda, tasarımcıların malzemeyle kurduğu ilişki, yazının biçimsel yapısının ötesine geçerek, içerik ile biçim arasında çok katmanlı bir etkileşim alanı yaratmaktadır. Harf biçimlendirme sürecinde tercih edilen malzeme hem estetik hem de iletişimsel amaçlara hizmet etmekte; malzemenin dokusu, formu ve tepkiselliği, tasarımcının ifade biçimine katkı sağlamaktadır. Bu konu başlığı altında verilen örneklerle, tasarımcıların malzeme ile harf biçimlendirme süreçlerinde benimsedikleri yaklaşımları inceleyerek, grafik tasarım disiplininde deneysel üretimlerin nasıl şekillendiğini ortaya koymak amaçlanmaktadır. Bu çerçevede, malzemenin yazıya kazandırdığı yeni anlam katmanları ve biçimsel dönüşümler, tasarım sürecinin yaratıcı boyutlarıyla birlikte ele alınmaktadır.

Deneysel Tipografi alanında önde gelen tasarımcılardan Stefan Sagmeister kitabında, günlüğüne yazdığı özdeyişler ve bu sözleri ifade etmek için malzemeyle oluşturduğu tipografik tasarımları bulunmaktadır. Bu kitap, hayatından hikâyelerle kişisel gözlemlerini barındırdığı deneysel tasarımları içermektedir (Sagmeister, 2007). "Having guts always works out for me" (Cesur olmak her zaman işime yarar) tasarımında cümle içindeki her sözcüğü farklı malzemeler ile yazarak deneysel yaklaşımlar gerçekleştirmektedir. Görsel 1'de "ALWAYS" (her zaman) sözcüğünü beyaz bir zambağın taç yapraklarına siyah keçeli kalemle yazarak oluşturmaktadır. Süreç içerisinde solan çiçeğin yaprakları sararmış olup sözcüğün okunurluğu da yok olmaktadır (Çelik ve Uygungöz, 2021: 1472). Harfler süreç içinde biçim değiştirerek anlamıyla tezatlık barındırmakta ve izleyicinin dikkatini çekmektedir.



Görsel 1: *Stefan Sagmeister, "Having guts always works out for me", 2004.*

Tasarım sürecinde yaratıcılığı besleyen en temel unsurlardan biri merak duygusudur. Tasarımcılar, çevrelerini algılama, sorgulama ve yeniden yorumlama becerilerini büyük ölçüde

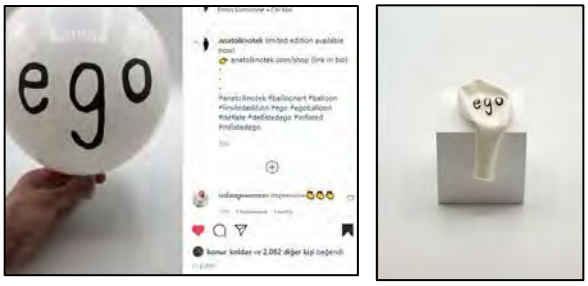
merakları doğrultusunda geliştirmektedirler. Bu içsel motivasyon, yalnızca estetik çözümler üretmeyi değil, aynı zamanda mevcut normları sorgulayan, yenilikçi ve kavramsal yaklaşımlar geliştirmeyi de mümkün kılmaktadır. Merak, tasarımcıyı farklı malzemelerle, tekniklerle ve düşünsel perspektiflerle sanatsal bir deney yapmaya yönlendirerek, yaratıcı sürecin dinamik ve sürekli evrilen bir yapıya kavuşmasını sağlamaktadır.

Görsel 2'de de tasarımcı Amandine Alessandra "ALWAYS" (her zaman) sözcüğünü bu örnekte farklı bir zemine yazarak sanatsal bir deney süreci başlatmaktadır. Alessandra, bu çalışmasında Kanada'da kar yağdığında yollarda kullanılan tuzun etkilerini gözlemlemek istemektedir. Tuzun etkilerini merak ederek evinin yakınındaki parkta bir deney süreci kurgulamaktadır. Stencil fontunda büyük harflerle oluşturduğu bir şablonu çimen üzerine tuzla yazmaktadır. Zaman içinde çevresel koşullarla birlikte (parkta gezen insanlar, kuşlar, yağmur, ilkbahar-sonbahar vb. gibi etkilerle) yok olan tuzlar, o bölgedeki çimenleri de yok edip kelleşmeye yani toprağın gözükmesine sebep olmaktadır (Rivers, 2011: 100-101). Süreç içerisinde yok olan ALWAYS (her zaman) yazısı ile tasarımcı, tuzun kar haricinde çimen üzerindeki yakıcı etkisini gözlemlemektedir.



Görsel 2: *Amandine Alessandra, "ALWAYS", Kanada 2009.*

Bir diğer tasarım incelendiğinde Avusturyalı sanatçı Anatol Klotek'ın, uluslararası düzeyde sergilenen sanatsal çalışmalarından "EGO" yer almaktadır. Klotek'in tasarımlarında görsel somut şiirler, yerleştirmeler ve kavramsal sanat yer almaktadır (http-1). Bir resmin bin kelimeye bedel olduğunu savunan sanatçı, işlerinde kelimenin anlamlarıyla zıtlık barındıracak yöntemler kurgulayarak izleyicisine sunmaktadır. Tasarımcı bu çalışmasında şişirilmiş bir egonun zamanla sönüp gideceğini somutlaştırmaktadır. Görsel 3'te "Ego" yazan balonun şişmiş ve inmiş hâli görülmektedir. Süreç içerisinde balondaki havanın dışarı çıkmasıyla harflerin biçimi değişime uğramaktadır. İlk halinde harfler büyük ve iri gözükürken ikinci halinde küçülmektedir. Tıpkı egonun insan üzerindeki etkisini görselleştiren bir çalışma ortaya koymaktadır. Klotek, kullandığı malzeme, yöntem ve sözcüğün anlamıyla güçlü bir anlam kurgulamış olup anlamı daha da kuvvetlendirmektedir (Çelik, 2022: 48).



Görsel 3: *Anatol Klotek, "EGO", 2012.*

Tasarımcılar, yalnızca estetik ve işlevsel çözümler üretmekle sınırlı kalmayıp, sosyal sorumluluk bilinciyle hareket eden tasarımlar da yapmaktadırlar. Tasarımlarını birer iletişim aracı olarak kullanarak çeşitli konulara dikkat çekmeyi hedeflemektedir. Bu bağlamda üretilen görsel ve kavramsal işler, izleyicide düşünsel bir etki yaratmayı ve duyarlılığı artırmayı amaçlamaktadır. Dolayısıyla tasarım, yalnızca estetik bir ifade biçimi değil, aynı zamanda toplumsal konulara dikkat çeken etkili bir iletişim aracı olarak da değerlendirilmektedir.

Bu örnekte sanatçı sigaranın insan sağlığına zarar verdiğini savunmaktadır. José Maria Neves, "The Smoke Printer" (Duman Yazıcısı) tasarımı süreç içerinde içilen sigara izmaritleriyle belirginleşen bir yazı düzeneği kurgulamaktadır. Malzeme olarak iki metal kutu, alt kısımda sigara izmaritleri, üstte bantlanmış metal bir şablon ve kâğıtla oluşturmaktadır (Görsel 4). Üstteki kutu, kül tablası olarak kullanıldığında alt kısma küller düşmektedir. Küllerin dağılmasıyla içeride yanmaya devam ettiğinde yazı da kullanıcının içtiği sigara miktarına göre süreç içinde belirmeye başlamaktadır. "This is How You Die" (İşte Böyle Ölürsün) söylemiyle etkileşimde bulunan kişiye hayatının tehlikede olduğunu somut bir yansımasını göstermektedir (http-2).



Görsel 4: *José Maria Neves, "The Smoke Prınter", New York 2017.*

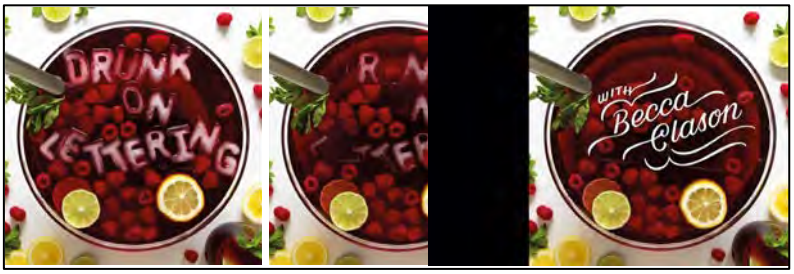
Görsel 5'te Fransız sanatçı Pierre Brault'un tasarladığı güneş saati prensibiyle çalışan tipografik bir yerleştirme görülmektedir. Bu örnekte renkli ve şeffaf pleksiglaslar kullanmaktadır. Binaların açıkta kalan yan yüzeylerine gelen güneş ışınlarının değişen açıları sayesinde ilham verici tasarımlar oluşturmaktadır. Corona virüsün tüm dünyaya yayılması sonucu pandemi döneminde "Evde Kal" çağrısında bulunduğu projesinin fotoğrafları görülmektedir. STAY sözcüğü binaya paralel sabitlenmektedir. HOME ve SAFE sözcüklerini ise güneş ışığını geçiren

yeşil ve turuncu pleksiglaslarla bina yüzeyine dik bir şekilde konumlandırılmaktadır. Güneşin sabah, öğlen ve akşamüstü düşen ışınların açılarına göre Önce "Stay Home" (Evde Kal) sonrasında ise "Stay Safe" (Güvende Kal) yazısı ortaya çıkmaktadır. Süreç içerisinde sözcüğün görselliğinde harfler hem uzayıp kısalmakta hem de güneşin diğer tarafa geçmesiyle ikinci sözcük belirmektedir. Tasarımcı bu çalışmasıyla, kurallara uyularak sağlık krizinin atlatılabileceğini vurgulamaktadır.



Görsel 5: *Pierre Brault, "Stay Home, Stay Safe", Fransa 2021.*

Becca Clason, çalışmalarında çoğunlukla yiyeceklerle yazılar oluşturmakta ve stop-motion videolar üretmektedir. Çeşitli markalarla iş birlikleri yaparak ürüne uygun eğlenceli reklamlar tasarlamaktadır. Görsel 6'da sosyal medyadaki takipçilerine "Drunk on Lettering" (Sarhoş Harfler) çalışması aracılığıyla Bigcartel isimli internet sitesinde röportajının yayınlanacağını duyurmaktadır. Ahududulu bir kokteylin içine buzdan oluşturduğu harflerin süreç içinde erimesini kaydederek onu takip eden kişileri siteye yönlendirmektedir. Bu çalışması röportajın okunması için sempatik ve eğlenceli bir davet niteliği taşımaktadır. Clason, izleyicisinin dikkatini çeken reklam tasarımları yapmaya devam etmektedir.



Görsel 6: *Becca Clason, "Drunk on Lettering", 2017.*

Sunulan örnekler incelendiğinde, tasarımcıların merak duygusuyla deneysel süreçleri başlattıkları projelerin yanı sıra, toplumsal sorunlara dikkat çekmeyi amaçlayan (sigaranın zararları, COVID-19 pandemisi gibi) tasarımlara da yer verildiği görülmektedir. Tasarımcı ve sanatçılar reklam tasarımlarında da izleyicisinin dikkatini çekmek için de malzemelerle harfler oluşturduğu görülmektedir. Bu durum, tasarımın hem bireysel yaratıcılığı tetikleyen bir keşif

alanı hem de toplumsal farkındalık oluşturan bir iletişim aracı olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır. Tasarımcılar malzemelerle çeşitli harfler oluşturarak sözcüklere yeni anlamlar katmakta ve bu *tasarım oyunu* ile izleyicide etki uyandırmayı amaçlamaktadır.

Tasarımcı Olmayan Bireylerin Malzeme ile Harf Biçimlendirmedeki Yaklaşımlarının İncelenmesi

Yazı yazmak tüm insanlığın ortak noktasıdır. Malzeme kullanarak harfler oluşturmak ise yalnızca tasarımcıların değil tasarımcı olmayan bireylerin de çeşitli amaçlar doğrultusunda oluşturduğu görülmektedir.

2024 yılında Cumhuriyet'in 101. yılı kutlanırken, Kırklareli'nde çiftçi Burak Tunçkol, tarlasına traktörüyle "Cumhuriyet 101 Yaşında" ifadesini 2,5 saatte yazmıştır (Görsel 7). Bu eylemiyle, Cumhuriyet'e olan bağlılığını ve Atatürk'e duyduğu minneti simgesel bir biçimde ifade etmektedir. Tunçkol, Türkiye topraklarının şehitlerin mücadelesiyle kazanıldığını vurgulamakta ve bu bilinçle hareket ettiğini röportajında belirtmektedir (http-3).

Tipografik açıdan değerlendirildiğinde, harflerin anatomik ölçülerine uygunluk taşımadığı açıktır. Ancak bu örnek, bir tasarımcı hassasiyetinden uzak olsada, bireysel bir ifade biçimi olarak dikkat çekmektedir. Çiftçinin bu özgün yaklaşımı ulusal basında yer bulmuş ve toplumsal bellekte yer edinmiştir. Bu bağlamda söz konusu örnek, biçimsel kusurlarına karşın, güçlü bir duygusal ve simgesel değer taşımaktadır.



Görsel 7: *Kırklarelili bir çiftçinin "Cumhuriyet 101 Yaşında" yazısı.*

Bir diğer örnek incelendiğinde Mehmet Kıybır, bahçesinde bulunan kuru yaprakları kullanarak eşine duygusal bir sürpriz hazırlamakta ve "Gülüm seni çok seviyom" ifadesiyle sevgisini ifade etmektedir (Görsel 8). Günlük bir eylem olan bahçe temizliği sırasında ortaya çıkan bu çalışma, yaprakların bilinçli bir şekilde konumlandırılmasıyla duygusal içerikli bir kompozisyona

dönüşmektedir. Tipografik kurallardan uzak olmakla birlikte, bu özgün uygulama bireysel bir ifade biçimi olarak değerlendirilmektedir.



Görsel 8: *Mehmet Kıybır'ın eşine kuru yapraklar yazdığı "Gülüm seni çok seviyom" yazısı.*

Bingöl'ün Solhan ilçesi bulunan Ziyaret Parkı'nda çevre kirliliğini fark eden bir grup çocuk, toplumsal sorumluluk bilinciyle dikkat çekici bir farkındalık eylemi gerçekleştirmektedir. Altı kişilik grup, parkı temizleyerek onlarca torba çöp toplamıştır. Topladıkları çöp poşetlerini mahalledeki sahaya taşıyan çocuklar, poşetlerle "UTANIN" kelimesini yazarak çevresel duyarsızlığa dikkat çekmeyi amaçlamış, yazının önünde çektirdikleri fotoğrafı sosyal medyada paylaşarak yetişkinlere çevre bilinci konusunda çağrıda bulunmaktadır (Görsel 9). Bu eylem, küçük yaşta bireylerin toplumsal farkındalık oluşturma kapasitesini ve görsel mesajlarla güçlü bir iletişim kurma becerisini ortaya koymaktadır.



Görsel 9: *Çöplerle yazılan "Utanın" yazısı.*

Covid-19 pandemisinin olumsuz etkilerinin yoğun şekilde hissedildiği 2020 yılının ardından, 2021 yılına girerken oyuncu Hasibe Eren'in gerçekleştirdiği sembolik bir eylem dikkat çekmektedir (Görsel 10). Eren, hazırladığı tatlının üzerine hindistan cevizi kullanarak "İkile 2020" ifadesini yazmıştır. Geride bırakılmak istenen zorlayıcı bir yılın ardından, yaşanan olumsuz duygu ve düşüncelerle mizahi bir dille yüzleşmeyi tercih etmektedir. Tipografik açıdan gündelik ve geçici bir yüzeye uygulanan bu ifade, bireysel hafızanın görsel bir yansısı olarak

değerlendirilmektedir. Bu örnek, toplumsal içerikli mesajlar taşıyabilmesine olanak tanıyan alternatif bir iletişim biçimini ortaya koymaktadır.



Görsel 10: *Oyuncu Hasibe Eren'in tatlı üzerine yazmış olduğu "İkile 2020" yazısı.*

Bir diğer örnek olarak Eskişehir Organize Sanayi Bölgesi (OSB) yolu üzerinde bulunan Korkmaz Yapı Malzemeleri'nin bir kavşakta konumlandırdığı dikkat çekici bir reklam yöntemi öne çıkmaktadır. Tuğlaların yönlerinin değiştirilmesiyle marka isimlerinin ve telefon numaralarının yazdığı bir kompozisyon görülmektedir. Yoldan geçen araç sürücülerinin dikkatini çeken bu uygulama, yapı malzemeleri satan bir işletme için hem malzemenin işlevsel hem de iletişimsel yönünü vurgulayan yaratıcı bir reklam biçimi olarak değerlendirilmektedir. Söz konusu yöntem, potansiyel müşterilerin ilgisini çekmeyi ve işletmenin görünürlüğünü artırmayı amaçlamaktadır (Görsel 11).



Görsel 11: *Korkmaz Yapı Malzemeleri reklamı.*

Tasarımcı olmayan bireylerin de çeşitli amaçlar doğrultusunda malzeme ile yazı yazdığı örnekler üzerinden açıklanmıştır. Bu örneklerdeki amaçların bazıları tasarımcılarla ortak olmuş olsa da bir tasarımcı hassasiyetinde hazırlanmadığı da görülmektedir. İnsanlığın yazıyla

kurduğu ilişkinin, farklı bilgi, deneyim ve yaklaşımlara sahip bireylerin katkılarıyla gelecekte de çeşitlenerek ve zenginleşerek devam edeceği öngörülmektedir.

Tasarımcı ve Tasarımcı Olmayan Bireylerin Harf Biçimlendirmedeki Benzer ve Farklı Yaklaşımlarının İncelenmesi

Tasarımcı harf denen o biçimlere karakter yüklemeye, ölümsüz bir biçim yaratarak dünya üzerindeki sayısız nesneler evrenine işlevsel ve anlamlı bir katkıda bulunmaya çalışır (Uçar, 2019: 230). Tasarımcılar ve tasarımcı olmayan bireylerin malzeme ile etkileşim süreçleri karşılaştırıldığında, iki grup arasında belirgin farklılıkların olduğu görülmektedir. Tasarımcıların, malzemeyi bilinçli bir şekilde manipüle ettiği ve süreci sistematik bir yaklaşımla yönlendirmektedir. Harf formlarının oluşturulmasında tasarımcılar, belirli bir estetik kompozisyon hedefi doğrultusunda malzemeyi yönlendirerek biçimlendirmektedir. Buna karşın, tasarımcı olmayan bireylerin malzeme kullanımına daha sezgisel bir yaklaşımla yaklaştığı ve sürecin doğasına daha açık bir tutum sergilemektedir. Yazının estetik ve işlevsel kullanımı açısından değerlendirildiğinde, tasarımcılar tarafından üretilen harflerin daha kontrollü, dengeli ve okunabilir bir yapı sergilediği; tasarımcı olmayan bireyler tarafından oluşturulan harflerin ise daha rastlantısal, doğal ve malzemenin kendiliğinden ortaya koyduğu formasyonlara bağlı olduğu gözlemlenmektedir.

Benzer tarafları ise bireylerin dikkat çekmek istedikleri konular karşısında sözcükleri, cümleleri malzemelerle oluşturmalarıdır. Tasarımcılar da tasarımcı olmayan bireyler de duygularını ve düşüncelerini aktarmada malzemeyi kullanarak yazma eğiliminde olduğu örnekler görülmektedir. Örneğin “sağlığınız için sigara içmeyin” yazısı etkileşimli bir tasarımla tasarımcı tarafından gerçekleştirilirken “utanın” yazısı parkta toplanılan çöplerle çocuklar tarafından oluşturulmuştur. İki örnekte de farkındalık yaratmak amaçlanmaktadır.

SONUÇ

Bu araştırma kapsamında gerçekleştirilen deneysel tipografi çalışmaları, malzemenin yazı formlarına olan etkisini ortaya koymuş ve yazının yalnızca iletişim aracı olmanın ötesinde, deneysel süreçler, malzeme kullanımı, çevresel faktörler ve zamanın etkisiyle dönüşebilen dinamik bir forma sahip olduğu görülmektedir. Elde edilen bulgular, tasarımcılar ile tasarımcı olmayan bireylerin malzeme kullanımında farklı ve benzer yaklaşımlar benimsediğini ortaya koymaktadır. Tasarımcılar sürece daha sistematik ve kontrollü yaklaşırken, tasarımcı olmayanlar sezgisel ve deneyime dayalı yöntemler tercih etmektedir. Tasarımcıların ortaya koyduğu yazı formları daha dengeli ve okunabilir iken, tasarımcı olmayanların çalışmaları daha

organik ve rastlantısal özellikler taşımaktadır. Benzer yönleri ise dikkat çekmek istenilen bir konu karşısında malzemeyle oluşturulan harfler daha dikkat çekici olduğu için tercih edilmiştir. Bir diğer benzerlikleri ise merak ve çeşitli duyguları doğrultusunda bireyler kendilerini bir ifade biçimi olarak malzeme aracılığıyla yazılarını oluşturmuşlardır.

İnsanın yazı ve malzeme ile kurduğu ilişki, tarih boyunca sürekli bir dönüşüm ve evrim süreci içinde olmuştur. Gelecekte de bu ilişkinin, yeni malzeme türleri ve deneysel uygulamalar aracılığıyla gelişmeye devam edeceği, yazının biçimsel ve kavramsal anlamda çeşitlenerek evrileceği öngörülmektedir.

Bu doğrultuda, deneysel tipografi yalnızca estetik bir arayış değil, aynı zamanda bireylerin düşünce ve duygularını farklı malzemeler aracılığıyla aktardıkları özgün bir iletişim biçimi olarak değerlendirilebilir. Çalışmanın ortaya koyduğu örnekler, yazının malzeme ile kurduğu ilişkinin hem bireysel ifade özgürlüğünü hem de toplumsal farkındalık oluşturma kapasitesini güçlendirdiğini göstermektedir.

KAYNAKÇA

Ambrose, G., & Harris, P. (2018). Tipografinin Temelleri. İstanbul: Literatür Yayınları.

Çelik, İ. & Uygungöz, M. (2021). Deneysel tipografide süreç faktörü. AART Uluslararası Anadolu Sanat Sempozyumu. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi. (s.1467- 1480).

Çelik, İ. (2022). Organik ve İnorganik Malzemelerle Biçimlendirilmiş Yazıların Deney Sürecindeki Görsel Dönüşümü ve Mesaja Katkısı, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Rivers, C. (2011). Handmade type workshop: techniques for creating original characers and digital fonts. London: Thames & Hudon.

Sagmeister, S. (2007). Things I have learned in my life so far. New York: Abrams; Revised ed.

Sarıkavak, N. K. (2017). Kaligrafik ve Tipografik Deneysel Tasarımlar. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Uçar, T. F. (2019). Görsel İletişim ve Grafik Tasarım. İstanbul: İnkılâp Yayınevi.

İnternet Kaynakçası

http-1 https://www.anatolknotek.com/about (07.08.2025).

http-2 https://www.behance.net/gallery/47732785/THE-SMOKE-PRINTER (07.08.2025).

http-3 https://haberglobal.com.tr/gundem/kirklarelili-ciftci-tarlasina-pullukla-cumhuriyet-101-yasinda-yazdi-389848 (13.02.2025).

Görsel Kaynakça

Görsel 1: https://sagmeister.com/work/having-guts-always-works-out-for-me/ (07.08.2025).

Görsel 2: https://amandinealessandra.com/always-salt (07.08.2025).

Görsel 3: https://www.instagram.com/p/CLj2Ky-p0Tc/%20/# (07.08.2025).

Görsel 4: https://www.behance.net/gallery/47732785/THE-SMOKE-PRINTER (07.08.2025).

Görsel 5: https://www.instagram.com/p/B-CKVfYINFe/ (07.08.2025).

Görsel 6: https://www.instagram.com/p/BVSoKHLHp6v/ (07.08.2025).

Görsel 7: https://haberglobal.com.tr/gundem/kirklarelili-ciftci-tarlasina-pullukla-cumhuriyet-101-yasinda-yazdi-389848 (13.02.2025).

Görsel 8: https://www.yeniasir.com.tr/galeri/yasam/denizlide-52-yillik-esine-surpriz-yapti-dokulen-yapraklarla-seni-cok-seviyorum-surprizi (14.02.2025).

Görsel 9: https://www.tamgaturk.com/yetiskinlerin-attigi-copleri-toplayan-cocuklardan-utanin-mesaji/34739/ (13.02.2025).

Görsel 10: https://www.instagram.com/hasibeeren/ (07.08.2025).

Görsel 11: İlayda Çelik Arşivi, 2021.

EL SANATLARINDA UNUTULMUŞ BİR TEKNİK: BÜKME PÜSKÜL YAPIMI VE 'İLİK' ARACININ KULLANIMI

Zekiye Şentürk[1]

ÖZET

El sanatları, bünyesinde çok sayıda unsur barından ve derin kültürel bağları olan bir alandır. Uygulama alanları benzer olsa bile kullanılan yöntem ve teknikler bölgelere göre farklılık gösterebilmektedir. Girift bir yapıya sahip olan el sanatları, ana sanat dalının yanında eseri bütünleyici yardımcı teknikleri de beraberinde kullanmaktadır. Çeşitli yapım teknikleri ve türleri olan püsküller bu tekniklere örnektir. Karadeniz bölgesinde üretilmekte olan el sanatları ürünlerinin önde gelen süsleme ögeleri arasında yer alan püsküller, ilik adı verilen özel bir araç ile yapılmaktadır. Yapılan bu püsküllerin, boğaların baş süslemelerinden yöresel giysilerin eteklerine kadar uzanan çeşitli kullanım alanları mevcuttur.

Bu çalışmada unutulmaya yüz tutmuş püskül bükme aracı olan "ilik", teknik özellikleri ve kullanım yöntemleriyle alanları ele alınmış, bükme püskül yapımı görsellerle kayıt altına alınmıştır. Çalışma yöntemi olarak, kaynak kişi görüşleri alınarak, yerinde incelemeler ve uygulamalar yapılmıştır. Çalışma prensibi ve uygulama yöntemi olarak orijinalliğini korumakta olan ilik, el sanatları alanında sıklıkla kullanılmakta olan püskül yapımına alternatif bir çözüm sunmaktadır. Kaybolmaya yüz tutmakta olan bu aracın ve püskül yapımının kayıt altına alınması, el sanatları alanına katkıda bulanacağı gibi gelecek kuşaklara da aktarılması bağlamında önem arz etmektedir.

Anahtar Kelimeler: El sanatları, Süsleme, Kültürel Miras, Püskül.

[1] Öğr. Gör. Gazi Üniversitesi, Teknik Bilimler MYO, Tasarım Bölümü, Ankara, zreyhan@gazi.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-6906-4956

A FORGOTTEN TECHNIQUE IN HANDICRAFTS: THE USE OF THE 'İLİK' TOOL IN TASSEL MAKING"

Zekiye Şentürk[2]

ABSTRACT

Handicrafts are a field encompassing numerous elements and deeply rooted in cultural ties. While their application areas may be similar, the methods and techniques employed can vary by region. Crafts with an intricate structure utilize complementary techniques alongside the main art form. Tassels, which come in various production techniques and types, are examples of these techniques. Tassels, a prominent decorative element in handicrafts produced in the Black Sea region, are made using a special tool called a buttonhole. These tassels have a variety of uses, ranging from head ornaments for bulls to the hems of regional garments.

This study examines the technical properties and methods of using the "buttonhole," a nearly forgotten tassel-twisting tool, and documents its applications with drawings and visuals. The study method employed on-site observations and demonstrations, incorporating the opinions of key informants. While maintaining its originality in both its working principle and application method, the buttonhole offers an alternative solution to tassel-making, a frequently used technique in handicrafts. Recording this tool, which is on the verge of extinction, is crucial for contributing to the field of handicrafts and for passing it on to future generations.

Keywords: Handicrafts, Ornamentation, Cultural Heritage, Tassel.

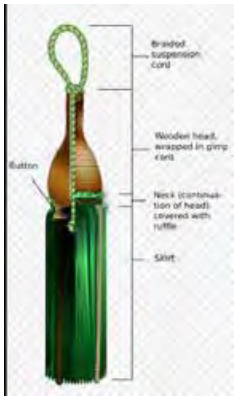
[2] Lecturer, Gazi University, Technical Sciences Vocational School, Department of Design, Ankara, zreyhan@gazi.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-6906-4956

GİRİŞ

El sanatları, kültürel mirasın kuşaktan kuşağa aktarılmasında önemli bir rol oynayan, teknik çeşitliliği ve bölgesel farklılıklarıyla zengin bir ifade alanıdır. Anadolu'nun zengin coğrafyası, üretilen her ürünü teknik özelliklerden kullanılan malzemenin çeşitliliğine kadar etkilemiş ve ortaya çok çeşitli ürünler çıkmıştır. Aynı araçların farkı bölgelerde farkı uygulamalar için kullanıldığı bilinmektedir.

El sanatları karmaşık ve teknikleri iç içe geçmiş bir üretim alanıdır. Bir ürün üretilirken farkı teknikleri bir arada kullanır ve bunları bir bütün haline getirir. Üzeri nakışlı deri çantalar, dokumalarla birleşen farklı süs eşyaları bunlara örnek verilebilir. Aynı zamanda ürünü tamamlayıcı pek çok unsurda sürece dahil edilerek görüntü bakımından daha zengin ürünler elde edilir. Bu tamamlayıcı unsurların başında püsküller gelmektedir. Püsküller, tekstilden mobilyaya, ev dekorasyonundan el sanatların pek çok alanına kadar kullanımı yaygın olan bir süsleme ögesidir. TDK' de (2025) püskülün tanımı, "bir ucundan bazı şeylere süs olarak takılan, diğer ucu serbest saçak biçimindeki iplik demeti" şeklindedir.

Püsküllerin bilinen en eski tarihi Asurların, Khorsabad, Nihiveh ve başka bölgelerde bulunan ve püskülleri cömertçe kullandığı kabartmalara dayanmaktadır. Sanatın tüm dönemlerinde ve her alanından örnekte püskül detaylarının çokça kullanıldığı görülmektedir (Meyer,1920:188). Püskül yapımında kullanılan araçlar ve teknikler değişlik göstermekle birlikte temel bir prensibe dayanmaktadır. Püsküller temelde dört ana bölümden oluşmaktadır (Görsel1). Yukarıdan aşağıya doğru sıralanacak olursa ilk olarak baş bölümü bulunmaktadır. Bu kısım püskülün ana ürüne tutturulmasını sağlayan bağlayıcı kısımdır. İkinci kısım sargı alanıdır. Püskülü oluşturan saçakların bir arada kalmasını sağlayan toparlayıcı kısımdır. Üçüncü bölüm gövdedir, saçakların bulunduğu alana denir ve en sonda uç kısmı yer alır, saçakların bitiş bölümüne verilen addır.



Görsel 1. *Püskülün kısımları (https://en.wikipedia.org/wiki/Tassel#/media/File:Tassel2.svg)*

Dönemler boyunca pek çok alanda kullanılmış olan püsküllerin birçok türü vardır. Yaygın olarak bilinen türleri tekli püskül, saçaklı püskül, topuzlu püskül, bulyon püskül ve boncuklu püsküldür. Halk arasında yaygın olarak kullanılan bu isimler püskülün yapılış tekniği veya görünüşüne göre verilmiştir. Teknik olarak da farklı yöntem ve araçlarla üretilmekte olan püsküllerin yapımında tığ, karton, cetvel veya yöresel araç gereçler kullanılmaktadır. Karadeniz bölgesinde kullanılmakta olan "ilik" aracıda bunlardan birisidir. Bölgede ilik adı verilen ahşap araç ile bükme püskül yapımını bilen insanların sayısı bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar azdır. Bu bağlamda çalışma, kaybolmaya yüz tutmuş olan bu püskül yapım tekniğinin kayıt altına alınması ve gelecek kuşaklara aktarılması anlamında önem arz etmektedir.

Hazırlanan çalışmada, Karadeniz bölgesinde bir süsleme unsuru olan bükme püskül yapımında kullanılan ve unutulmaya yüz tutmuş "ilik" adlı aracın teknik özellikleri ve püskül yapım aşamaları işlem basamakları ile belgelenmiş ve kültürel bağlamına değinilmiştir.

Nitel araştırma modeli ile hazırlanan çalışma, yerinde gözlem, kaynak kişi görüşleri ve yazar deneyimleri bileştirilerek oluşturulmuştur.

1. Bükme Püskül Yapımında Kullanılan Araç ve Gereçler

Püskül; ürünleri süslemek amacıyla, istenilen uzunlukta kesilen, iplerin bir araya getirilerek demet halinde birleştirilmesi ile oluşan, bir ucu serbest saçak biçiminde süslü iplik kümesidir (Megep, 2012:16). El sanatları alanı başta olmak üzere, mobilya, dekorasyon, takı gibi pek çok alanda kullanılmakta olan püskül çeşitleri Karadeniz bölgesinde de yaygın bir biçimde kullanılmaktadır. Bazı bölgelerde "pag" veya "tor" olarak da isimlendirilmektedir. Yöresel giysi tamamlayıcısı olan kuşakların süslemelerinde sıkça karşılaşılan özel yapım püsküller, bölgede zenginlik ve statü göstergesi olarak konumlandırılmıştır. Bükme püskül yapımı zahmetli olduğu ve aynı zamanda yapımını bilen kişi sayısının az olması dolayısı ile günümüzde kullanımı ve üretimi yok denecek kadar azdır.



Görsel 2. *85 yıllık Lahuri kuşak ve püskül detayı (yazar arşivi)*

Yine bölgede önem verilen boğaların ve ineklerin baş süslemelerinde püsküller yaygın olarak kullanılmaktadır. Çorap bağlarında, bebek giysilerinde de püskül kullanımının olduğu örnekler mevcuttur.

Bükme püskül yapımında kullan araç gereçler şunlardır:

Araçlar	**Gereçler**
İlik Celukdeğ Makas Dikiş İğnesi	Pamuklu, ipek veya ibrişim iplik İsteğe bağlı boncuk

1.1. **İlik**

Yün, keten, kenevir gibi lifleri eğirip ip yapılında kullanılan araca iğ veya ilik ismi verilmektedir. Türkiye'nin her bölgesinde kullanılan bu araç bölgelere göre şekil ve isim olarak farklıklar göstermektedir. Bazı bölgelerde kirmen, reşta, teşi gibi isimlerle karşımıza çıkmaktadır. İlkel ip bükme işinde kullanılan iğ, ipliğin sarıldığı ucu çengelli gövdesi ve gövdeye geçirilmiş ağırşak olmak üzere iki parçadan oluşur. İğ, ip eğirmeye mahsus kullanılan "şiş" olarak bilinir (Soydan, 2013:1296). Karadeniz bölgesinde ucu çengelli ve düz olmak üzere iki tür iğ bulunmaktadır. Düz başlı iğler (Görsel 3) ile dokuma ipleri üretilirken, ucu çengelli (Görsel 4) olan iğler ilik olarak isimlendirilip püskül yapılında kullanılmaktadır ve iğlere göre daha uzun bir gövdesi vardır. Eski dönemlerde her kadının evinde olan ilikler, bölgede giyilmekte olan yöresel giysi foganın tamamlayıcı parçası kuşakların uç kısımlarını süslemek amacıyla yapılan bükme püsküllerin yapımı için önemli bir araçtır.



Görsel 3. *İğ (Yazar arşivi)*



Görsel 4. *İlik (Yazar arşivi)*

İlik genel olarak ceviz ağacından yapılan ahşap gövdeli bir araçtır ve iki bölümden oluşmaktadır. Sap kısmının ucunda ipi sabitlemeye yarayan metal bir çengel vardır. Gövdeye geçirilmiş ağırşak ismi verilen huniye bezer ikinci kısım ise aracın denge merkezini oluşturmaktadır. Dış hattında bulunan çentikler ise eğrilmekte olan ipliğin hareketini kısıtlamak amacıyla oluşturulmuştur. Ağırşaklar genel hatları ile aynı olmalarına rağmen üzerindeki süsleme ve boyamalar kişiselleştirilmiştir. Çalışmada kullanılan iliğin ölçüleri şu şekildedir:

Sap uzunluğu: 60 cm

Metal uç uzunluğu: 2 cm

Çengel uzunluğu: 0.5 cm

Ağırşak çapı: 18 cm



Görsel 5. *Çalışmada kullanılan ilik aracı*

1.2. Celukdeğ

Celukdeğ iliğe dolanan ipliğin düzenli bir şekilde püsküle dönüşmesine yardımcı olan bir araçtır. İplik sıra sıra celukdeğe sarılarak, püskül saçaklarının düzeninin bozulmadan bükülmesine yardımcı olur. Taban kısmı ahşaptan yapılan ve üzerinde püskül uzunluğu kadar aralık bırakılarak çakılan iki meral çubuktan oluşan bir araçtır. Çalışmada kullanılan celukdeğ ölçüleri aşağıda verilmiştir.

Taban ölçüsü: 15*6*1.5 cm

Çubuk yüksekliği: 5 cm

Çubuk aralığı: 8 cm



Görsel 6. *Çalışmada kullanılan celukdeğ*

2. Bükme Püskül Yapımı İşlem Basamakları

Çalışmanın bu bölümünde bükme püskül yapımı işlem basamakları görsellerle desteklenerek verilmiştir.

***İşlem 1*:** Çalışmada kullanılacak iplik ilik aracının ucunda bulunan metal çengele bağlanır ve ip eğirilir (Görsel 7a). Eğirme işlemi iliğin bacak üzerinde yuvarlanarak ivme kazandırılıp, kendi ekseni etrafında dönmesi prensibine dayanmaktadır (Görsel 7b). Bu aşamada ipliğin bitiş noktası, iplik ilik etrafına sarılana kadar sıkıca tutulmalıdır.



Görsel 7a.İşlem 1



7b. İvme kazanmış ilik

***İşlem 2*:** Sıkıca bükülen iplik ağırşağın çeltiğinden aşağı doğru alınır ve son bükülen iplik noktasına kadar iliğe sıkıca sarılır (Görsel 8). Sonrasında iplik yeniden çeltikten geçirilir ve metal çengele sabitlenerek 1. işlem basamağı tekrarlanır. Yeteri kadar iplik iliğe sarılana kadar işlem basamakları tekrarlanır.



Görsel 8. *İşlem 2*



Görsel 9. *İliğe dolanmış iplik*

İşlem 3: İliğe dolanan ipliğin ucu celukdeğe bağlanarak sabitlenir. İplikler üst üste gelmeyecek şekilde sıra sıra iki çubuk etrafına sarılarak ilikteki iplik buraya aktarılır (Görsel 10). İpliğin sonu, başlangıç düğümü ile aynı çubuğa bağlanarak işlem tamamlanır. Bu işlemin sıkıca ve düzenli bir şekilde yapılması önem arz etmektedir.



Görsel 10.a.b.c.d. *İşlem 3*

***İşlem 4*:** Harici bir ip hazırlanır ve celukdeğde bulunan ipliklerin ortasından geçirilir. Düğüm olan çubuk tarafına çekilen harici iplik kabaca düğümlenir.



Görsel 11. *İşlem 4*

İşlem 5: Celukdeğe sarılan iplikler en üstteki ilmekten başlayarak sırası ile tek tek çubukların düğümsüz olanından çıkarılır ve ipliğin kendi halinde bükülmesine izin verilir (Görsel 12). Aynı işlem iplikler bitene kadar tekrarlanır.



Görsel 12.a.b.c. *İşlem 5*

***İşlem 6*:** Bükülen tüm iplikler metal çubuktan çıkarılır ve harici ip üzerine kalması sağlanır. Düzeltilerek yerleştirilen bükümler iplikle sıkıca düğümlenerek sabitlenir.



Görsel 13.ab.c. *İşlem 6*

***İşlem 7*:** İsteğe bağlı olarak farklı renkte bir iplik yaklaşık 40 cm boyunda kesilir, iki veya üç kat olacak şekilde püskülün baş kısmına üç tur sarılarak sabitlenir. İğne yardımı ile püskülün baş kısmı iğne ardı veya rişliyö tekniği ile kapatılarak sap kısmı oluşturulur (Görsel 14). Püskül tamamlanır.



Görsel 14.a.c.b.d.e. *İşlem 7*

SONUÇ

El sanatları, insanlık tarihinin en erken dönemlerinden itibaren varlık gösteren ve kuşaklar boyunca aktarılarak günümüze ulaşan önemli bir kültürel miras niteliği taşımaktadır. El sanatları, plastik sanatların dışında araç-gereç ve teknik yönden genellikle geleneksel yolları tercih eden bir toplumun geleneksel kültürünü yansıtan ürünlerdir (Barışta, 2005: 15).

Geleneksel el sanatları, toplumların özgün kültürel kimliğini yansıtan, ustalık ve deneyim yoluyla nesilden nesile aktarılan sanatsal üretimlerdir. Bu üretimler, bir toplumun değerler sistemini, inanç yapısını, yaşam biçimini ve tarihsel deneyimlerini somut biçimde ortaya koyarken; artistik el sanatları ise bireysel yaratıcılığı ve estetik duyarlılığı ön plana çıkaran, çağdaş sanat anlayışıyla bütünleşen bir ifade biçimi olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda el sanatları, yalnızca estetik bir üretim süreci değil, aynı zamanda sosyo-kültürel bir aktarım

mekanizması olarak da işlev görmektedir. Geleneksel ve modern yaklaşımlar arasındaki etkileşim hem kültürel sürekliliğin sağlanmasına hem de sanatın evrensel boyutlarda yeniden yorumlanmasına olanak tanımaktadır.

Nesiller boyunca aktarılarak üretilmeye devam eden, ancak günümüzde üretimi yok denecek kadar az olan bükme püsküller, geçmiş ve gelecek arasında sıkışıp kalmış ve unutulmaya yüz tutmuştur. Yaygın olarak kullanılan ve üretilen püskül modellerine kalifiye bir alternatif olan bu püsküllerin gerek üretim şekli gerekse üretiminde kullanılan araçların orijinalliği bakımından oldukça kıymetli olduğu düşünülmektedir.

Çalışma kapsamında ele alınan ilik aracı ve bükme püskül üretimi işlem basamakları, detaylı anlatım ve görseller vasıtası ile kayıt altına alınmıştır. Sonuç olarak, bükme püsküller hem kültürel mirasın korunması hem de geleneksel el sanatlarının özgünlüğünün yaşatılması açısından yeniden değer kazanması gereken nadide örnekler arasında yer almaktadır. Bu bağlamda, bükme püsküllerin üretim süreçlerinin belgelenmesi ve geleneksel bilgi birikiminin korunarak gelecek kuşaklara aktarılması, kültürel mirasın sürdürülebilirliği açısından kritik bir öneme sahiptir.

KAYNAKÇA

Barışta, H. O. (2005). *Türkiye Cumhuriyeti dönemi halk plastik sanatları*. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara

Megep, (2012), *Şiş Örücülüğünde Süsleme 215ESB476*. Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, Ankara

Meyer, F.S., (1920). *A Handbook of Ornament.* The Architectural Book Publishing Company, NewYork

Soydan, S. (2013). *Derleme Sözlüğünde Dokumacılık Mesleği ile İlgili Söz Varlığı*. Electronic Turkish Studies, 8(4), 1287-1303. Erişim http://www.acarindex.com/dosyalar/makale/acarindex1423932988.pdf

Türk Dil Kurumu (2025). Türkçe Sözlük, https://sozluk.gov.tr/

Kaynak Kişi: Firdevs Güneyi- Rize

Kaynak Kişi: Leyla Reyhan-Rize

TAYLAND'A AİT YEREL DOKUMA KUMAŞLARIN ÖZELLİKLERİ

Mustafa Büyüktürkmen[1]

ÖZET

Tayland geleneksel tekstilleri, ülkenin kültürel kimliği ve tarihsel zenginliğinin somut bir göstergesi olarak yüzyıllardır varlığını sürdürmektedir. Tarih öncesi dönemlere dayanan dokuma uygulamaları, toplumsal statü belirleyici olarak işlev görmüş ve dini ritüellerden günlük kullanıma kadar geniş bir alanda kendine yer bulmuştur. Bu tekstiller, yalnızca estetik değerleriyle değil, aynı zamanda barındırdığı sembolik anlamlar ve sürdürülebilir üretim yöntemleriyle de dikkat çekmektedir. Geleneksel dokuma yöntemleri kullanılarak üretilen kumaşlar halen Tayland'ın çeşitli bölgelerinde üretime devam etmektedir. Araştırma, Tayland'da üretilen yerel dokuma kumaşların kültürel, estetik ve teknik özelliklerini incelemeyi amaçlamaktadır. Bu inceleme; kumaşların üretiminde kullanılan lif türlerini, dokuma tekniklerini, desen ve renk kullanımlarını, kültürel bağlamlarını kapsamaktadır.

Araştırma, seçilmiş belirli bölgelerdeki (örneğin, Kuzey Tayland'ın İssan bölgesi, Kuzeybatı Tayland'ın Chiang Mai bölgesi) veya belirli etnik gruplara ait (örneğin, Lao Isaan, Karen) dokuma kumaş örnekleri ile sınırlıdır. Elde edilen bulgularda genel dokuma tekniği olarak Mudmee (İkat) ve Chok (Jok) tekniklerinin kullanıldığı tespit edilmiştir. Dokuma kumaşlarda, kumaş ve iplikler için doğal boyama yöntemleri kullanılarak kırmızı, sarı, kahverengi, pembe, mor, siyah renkler ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Bazı bölgelerde batik uygulamaları yapıldığı tespit edilmiştir. Araştırmada, her bir dokumanın kendine özgü lif bileşimi, dokuma tekniği, desen ve renk kullanımıyla birlikte, üretildiği bölgenin ve etnik grubun kimliğini taşıdığını görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Tayland, Yerel Dokumalar, Mudmee, Chok.

[1] Öğr.Gör. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Tekstil Tasarımı Bölümü mustafa.buyukturkmen@hbv.edu.tr ORCID: 0000-0003-4103-3821

CHARACTERISTICS OF THAILAND'S LOCAL WOVEN FABRICS

Mustafa Büyüktürkmen[2]

ABSTRACT

Thailand's traditional textiles have existed for centuries as a tangible manifestation of the country's cultural identity and historical richness. Weaving practices dating back to prehistoric times have served as markers of social status and have found their place in a wide range of areas, from religious rituals to everyday use. These textiles are notable not only for their aesthetic value but also for their symbolic meanings and sustainable production methods. Fabrics produced using traditional weaving methods are still produced in various regions of Thailand. This research aims to examine the cultural, aesthetic, and technical characteristics of local woven fabrics produced in Thailand. This research encompasses the fiber types used in the production of the fabrics, weaving techniques, patterns and color patterns, and their cultural contexts.

The research is limited to samples of woven fabrics from specific regions (e.g., the Issan region of Northern Thailand, the Chiang Mai region of Northwestern Thailand) or from specific ethnic groups (e.g., the Lao Isaan, the Karen). The findings indicate that Mudmee (Ikat) and Chok (Jok) were the general weaving techniques. Natural dyeing methods were used for the fabric and yarn, with the predominant colors being red, yellow, brown, pink, purple, and black. Batik techniques were also identified in some regions. The research revealed that each weaving, with its unique fiber composition, weaving technique, pattern, and color usage, bears the identity of the region and ethnic group in which it was produced.

Keywords: Thailand, Local Weavings, Mudmee, Chok

[2] Lecturer, Ankara Haci Bayram Veli University, mustafa.buyukturkmen@hbv.edu.tr ORCID: 0000-0003-4103-3821

GİRİŞ

Tayland yerel dokuma kumaşları, nesiller boyu aktarılan bir zanaat olmanın ötesinde, ülkenin kültürel kimliğinin ve toplumsal değerlerinin canlı birer yansıması halinde varlığını devam ettirmektedir. Bu dokumalar, kendine has desenleri, zengin sembolik yapısı ve üretim süreçleriyle öne çıkarak kültürel bir zenginlik oluşturmaktadır. Ayrıca bölgede yaşayan mevcut topluluklar için, ana geçim kaynağı olan tarımsal faaliyetlere ek olarak önemli bir ekonomik gelir kaynağı işlevi görmektedir. Günümüzde geleneksel el dokumacılığının karşılaştığı birçok zorlukla Tayland yerel dokuma kumaşları da karşı karşıya kalmıştır. Dahası, yerel kültürü yeterince anlamayan tüketiciler, kumaşta ifade edilen tasarıma veya kimliğe gereken değeri vermemişlerdir (Chai-Arayalert ve diğerleri, 2021). Bu durum, dokumadan gelen köklü mirasın korunması ve gelecek nesillere doğru aktarılması için önem arz etmektedir.

Bu çalışmanın amacı, Tayland'a özgü yerel dokuma kumaşların ayırt edici özelliklerini incelemek ve belgelemektir. Kumaşların üretiminde kullanılan lif türleri, dokuma teknikleri, desen ve renk kullanımları, kültürel ve tarihi bağlamları çalışmanın kapsamı içinde yer almaktadır. Bu kapsamlı inceleme, Tayland dokuma sanatının sadece bir zanaat değil, aynı zamanda tarih, inanç ve toplumsal yapıya dair önemli bilgiler içeren bir kültürel hazine olduğunu ortaya koymaktadır. Araştırma, kültürel mirasın korunması ve sürdürülebilir kalkınmaya katkı sağlaması açısından önem taşımaktadır.

Araştırma; Tayland'daki tüm yerel dokuma kumaşlarının her bir türünü veya bölgesini ayrıntılı olarak ele almamaktadır. Çalışma, belirli bölgelerdeki veya belirli etnik gruplara ait dokuma kumaş örnekleri ile sınırlıdır. Ayrıca, araştırma süresi ve kaynak kısıtlamaları nedeniyle, her bir kumaş türü için derinlemesine laboratuvar analizleri yerine, daha çok görsel, dokunsal ve uzman görüşlerine dayalı nitel analizlere odaklanılmıştır. Çalışma, özellikle ticari değeri yüksek veya turistik açıdan popüler olan dokuma türlerine daha fazla vurgu yapabilirken, daha az bilinen veya ulaşılması zor bölgelerdeki dokumalara daha sınırlı değinilecektir.

1. Tayland Yerel Dokumalarının Tarihsel ve Kültürel Bağlamı

Tayland'da dokuma sanatı, bireysel ve etnik kimliğin ifadesinde merkezi bir rol oynamaktadır. Bu zanaat, özellikle Tai Lue ve Lao Phuan gibi etnik grupların kendi kültürel kimliklerini korumalarında ve nesiller boyunca aktarmalarında hayati bir işlev görmüştür. Bu dokumalar, sadece birer giyim eşyası olmaktan öte, ait olunan etnik grubun, köyün ve ailenin kimliğini belirleyen, birer toplumsal statü ve beceri göstergesidir (Gürdal, 2019; Wannajun & Srihanam, 2012). Dokuma eylemi, Tay toplumunda net bir işbölümü ile ilişkilendirilmiştir. "Kadınları

dokur; Erkekleri demir döver" şeklindeki atasözü, bu zanaatın kadınların toplumsal rolleri ve kültürel yapı içerisindeki yeriyle ne kadar iç içe geçtiğini açıkça ortaya koymaktadır (Wannajun & Srihanam, 2012). Bu bağlamda dokuma becerisi, bir kadının "iyi bir kadın" tanımına uygunluğunu gösteren temel bir nitelik olarak kabul edilmektedir (Wannajun & Srihanam, 2012).

Tayland dokumaları, gündelik kullanımların yanı sıra, dini törenlerde, festivallerde ve özel günlerde giyilen kıyafetlerin de ana unsurlarını oluşturmaktadır (Sopon, 2022; Rozange, 2025). Geleneksel kıyafetlerin giyilmesi, Tayland kültüründe saygı, alçakgönüllülük ve kültürel mirasa olan bağlılığın bir dışavurumudur (Rozange, 2025). Renklerin de derin sembolik anlamları bulunmaktadır (Sopon, 2022). Örneğin, geleneksel olarak sıklıkla görülen kırmızı rengin kanı temsil ettiği için düğünlerde uğursuzluk getireceğine inanılır ve bu nedenle tercih edilmezken, siyah rengin kötü ruhları çektiği düşünülür ve yalnızca cenaze törenlerinde kullanılması uygun görülmüştür (Sopon, 2022). Bu kültürel normlar, kıyafetin bir iletişim aracı olarak nasıl işlev gördüğünü ve giyilen her parçanın bir anlam taşıdığını göstermektedir (Rozange, 2025). Yapılan araştırmalarda, dokumacılık üzerindeki etkileri incelenen değişkenlerden, dokuma faaliyetlerinin sürdürülmesinde deneyimden ziyade dışsal faktörlerin ve bilgi birikiminin daha belirleyici olduğunu göstermektedir (Phaignavon ve diğerleri 2024; s.75). Bu araştırma neticesinde Tayland yerel dokumalarının sürdürülebilirliğinin sağlanmasında en önemli etkenin dışsal faktörler yani tüketici talepleri ve ticari talepler olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

2. Dokuma Kumaşlarda Estetik ve Sembolizm

Dokumalardaki desenler, Tayland'ın zengin inanç sistemini, doğayla olan ilişkisini ve mitolojik hikâyelerini anlatan görsel bir dildir. Genellikle doğadan, özellikle de çiçekler, yapraklar, hayvanlar ve efsanevi Himmapan Ormanı'ndan ilham alınarak oluşturulmuşlardır. Bu motifler, taşıdıkları sembolik anlamlarla dokumalara derin bir kültürel değer katar. Lai Thai motifleri, Kranok, Nari, Krabi ve Kacha olmak üzere dört ana kategoride sınıflandırılabilir (Private Guided Tour Bangkok, 2024).

3. Tayland Yerel Dokuma Kumaşlarının Teknik Özellikleri ve Üretim Süreci

3.1. Kullanılan Lifler ve İplikler

Tayland dokuma sanatının temelini, ipek ve pamuk olmak üzere iki ana doğal lif oluşturmaktadır. Tay ipeği, pürüzsüz dokusu ve zengin parlak renkleriyle dünya çapında tanınmaktadır (Thai Silks, 2010). Tay ipeğini diğer ipek türlerinden ayıran teknik özellik,

genellikle farklı renkteki çözgü ve atkı ipliklerinin kullanılmasıyla elde edilen yanardönerliktir. Bu özellik, kumaşa derinlik ve canlı renk tonları kazandırır (Thai Silks, 2010).

Diğer yandan, özellikle Kuzey Tayland'da pamuklu el dokumacılığı yaygındır (Cotton Weaving, 2022). Elle eğirilmiş pamuk iplikleri, seri üretilen ipliklerin aksine düzensiz bir kalınlığa sahiptir. Bu düzensizlik, kumaşın dokusuna kendine has bir karakter ve özgünlük katarak, bir kalite ve zanaat göstergesi olarak kabul edilir (Cotton Weaving, 2022). Nualdaisri'nin (2022) araştırması bu tür kültürel inançların, Tay ipeğinin "eski tarz" bir ürün olarak algılanmasına neden olduğunu ve bu durumun yenilikçiliği engellediğini vurgulamaktadır. Bu durum, geleneksel zanaatların modern çağlarda varlığını sürdürebilmesi için kültürel normların ve algıların da gözden geçirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

3.2. Doğal Boyama Yöntemleri ve Renk Kaynakları

Tay dokuma geleneği, sentetik boyaların henüz yaygınlaşmadığı dönemlerde doğadan elde edilen boyarmaddelerin kullanımına dayanmaktadır. Bu yaklaşım, çevresel sürdürülebilirliği de önemli ölçüde desteklemektedir. Doğal boyama sürecinde, boyarmaddenin liflere daha iyi tutunmasını sağlamak için mordanlama adı verilen bir ön işlem uygulanır. Geleneksel olarak, şap, demir sülfat gibi metal tuzları ile tanen içeren bitkisel maddeler mordan olarak kullanılır. Ustalar, marigold çiçekleri, mango yaprakları, indigo bitkisi, nar kabuğu gibi bölgelerinde yetişen bitkileri kullanarak geniş bir renk yelpazesi elde ederler (Textile Traders, 2024; Ngernmuen et al, 2025).



Görsel 1. *Doğal boyarmaddeler ile boyanmış ipek iplikler (Than, 2022)*

3.3. Dokuma Teknikleri ve Tezgâhlar

Tayland dokumacılığında, her biri kendine özgü estetik ve teknik özelliklere sahip çeşitli geleneksel yöntemler kullanılmaktadır.



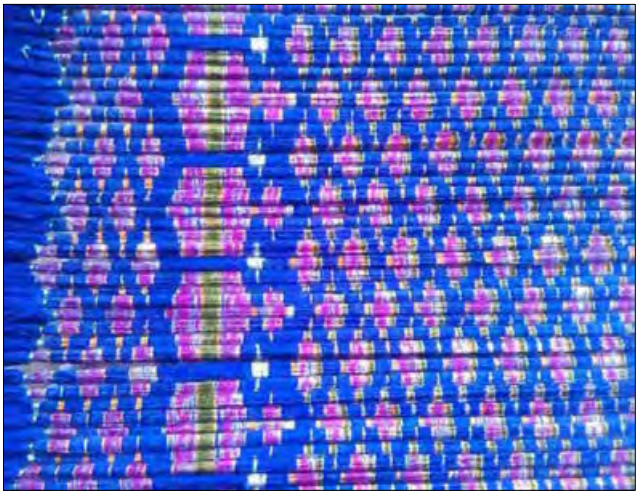
Görsel 2. *Yerel Dokuma Kumaş Örneği (Serewiwattana, 2015.s.89)*

En yaygın tekniklerden biri, Ikat veya Tayland'da bilinen adıyla Mudmee tekniğidir (Mudmee, 2025). Bu teknikte, iplikler dokunmadan önce, önceden belirlenen bir desene göre su geçirmez ipliklerle sıkıca bağlanır ve boyanır.



Görsel 3. *Mudmee (Ikat)Tekniği*

(Mudmee Unique Of Thai Cloth, 2025)



Görsel 4. *Mudmee (Ikat) Tekniği*

Mudmee Tekniği (Uaychinda, 2023)

Bu işlem, hem çözgü hem de atkı iplikleri üzerinde uygulanabilmekte ve canlı desenler oluşturulmasını sağlamaktadır (Yarmacı ve Akpınarlı, 2020). Özellikle Kuzeydoğu Tayland'da (Isan) Lao halkı arasında yaygın olan Mudmee, kültürel olarak anneden kıza aktarılan bir aile geleneğidir (Mudmee, 2025).



Görsel 5. *Yerel Dokuma Tezgâhı (Thailand's Handwoven Fabrics, 2019)*

Bir diğer önemli teknik ise Khit olarak adlandırılır. Bu teknikte, taban dokumasının üzerine ekstra bir iplik eklenerek desenler oluşturulur. Bu ek iplik, mekik kullanılarak kumaşın tüm eni boyunca uzanabilir ve farklı renkler kullanılarak karmaşık geometrik veya sembolik motifler meydana getirir (Thai Silks, 2010).



Görsel 6. *Khit tekniği (Khit, 2021)*



Görsel 7. *Chok (Jok) Dokuma Tekniği (Than, 2022)*

Chok (Jok) ise, dokumacı tarafından desenin gerektirdiği noktalara elle, mekik kullanılmadan eklenen "discontinuous supplementary weft" (kesikli ek atkı) tekniğidir. Mae Chaem bölgesine özgü bir teknik olan Chok, dokumacının kirpi oku gibi bir aletle çözgü ipliklerini elle seçmesini gerektirir. Bu teknikle üretilen kumaşların her iki yüzünün de aynı derecede zarif ve sıkı desene sahip olması, zanaatkârın ustalığını gösteren belirgin bir özelliktir (Abhakorn, 2017).



Görsel 8. *Chok (Jok) Dokuma Tekniği (Than, 2022)*

Dokumacılıkta kullanılan tezgâhlar da bölgesel geleneklere göre farklılık gösterir. Istar tezgâhı, temel olarak iki leventten oluşan, dikey bir tezgâhtır. Dokumacı, dokuma yükseldikçe kumaşı alt levente sararak çalışır, böylece kollarını yukarı kaldırma zorunluluğu ortadan kalkar ve yorgunluk azalır (Uğurlu, 2021). Lao dokumacılığında kullanılan Khao Tam Huuk tezgâhı ise, feum (tarama), khao noi (mil) ve khao nyai (desen deposu) gibi özel bileşenlerden oluşan bir sistemdir (McClintock, 2002). Bu tezgâhların yanı sıra, krasuay (küçük bir tekneye benzeyen mekik) ve nai (çıkrık) gibi geleneksel el aletleri de üretim sürecinin ayrılmaz bir parçasıdır.



Görsel 9. *Tezgâh (Thailand's Handwoven Fabrics, 2019)*

SONUÇ

Bu çalışma, Tayland'a özgü yerel dokuma kumaşlarının zengin ve çeşitli özelliklerini bilimsel bir yaklaşımla ortaya koymuştur. Elde edilen bulgular, bu kumaşların sadece bir giyim veya ev eşyası olmaktan öte, Tayland'ın derin kültürel mirasını, tarihini ve toplumsal yapısını yansıtan, yaşayan belgeler olduğunu da göstermektedir. Araştırma, her bir dokumanın kendine özgü lif bileşimi, dokuma tekniği, desen ve renk kullanımıyla birlikte, üretildiği bölgenin ve etnik grubun da kimliğini taşıdığını vurgulamıştır.

Elde edilen veriler, el sanatlarının sürdürülebilirliğini sağlamak ve kültürel değerini artırmak adına, dokuma ustalarına verilen desteğin artırılması, geleneksel tekniklerin modern tasarım prensipleriyle harmanlanması ve uluslararası pazarlara erişimin kolaylaştırılması gibi adımlar için büyük önem taşımaktadır.

Geleneksel Tayland dokuma zanaatı, nesiller boyu aktarılan bilgi ve becerileriyle hem somut hem de somut olmayan kültürel mirasın önemli bir taşıyıcısıdır. Doğal lif ve boya kullanımı, dokumaların çevresel sürdürülebilirlik açısından günümüzün "hızlı moda" modeline alternatif oluşturmasını sağlamaktadır. Geleneksel bilginin akademik araştırmalar ve yenilikçi yaklaşımlarla birleştirilmesi, zanaatın geleceğini güvence altına almaktadır. Nualdaisri'nin (2022) çalışması gibi projeler, geleneksel tekstilin değerini giyimin ötesine taşıyarak onu bir sanat formu olarak yeniden konumlandırmakta ve bu yolla modern tasarımcıların ve tüketicilerin ilgisini çekmektedir.

KAYNAKÇA

Abhakorn, R. (2017). *Pha Tin Chok*. encyclocraftsapr.com. https://encyclocraftsapr.com/pha-tin-chok/

Chai-Arayalert, S., Suttapong, K., & Kong-Rithi, W. (2021). Systematic approach to preservation of cultural handicrafts: Case study on fabrics hand-woven in Thailand. *Cogent Business & Management, 8*(1). https://doi.org/10.1080/23311975.2021.1872889

Cotton Weaving (2022). *Cotton Weaving in Thailand*. https://gardenofsiam.com/en/blogs/news/cotton-weaving-in-thailand

Gürdal, Y. (2019). *Tai Lue - Tayland Etnik Grupları*. https://kucukdunya.com/tayland-etnik-gruplari-tai-lue/

Khit (2021). *Khit*. https://thailandfoundation.or.th/khit/

Mangklatanakul, V. (2022). *Art of the Loom: the Future of Sustainable Fashion*. https://fukuoka.thaiembassy.org/en/content/ia0922?cate=60c70ad723fad859d3034032

McClintock, D. (2002). *The Lao Khao Tam Huuk*. Simplelooms.com. https://simplelooms.com/category/loom/

Mudmee (2025). *Mudmee: The Story, Technique, and Cultural Legacy of Thailand's Iconic Tie-Dye Silk*. https://surroundliving.com/blogs/second-nature-magazine/mudmee-the-story-technique-and-cultural-legacy-of-thailand-s-iconic-tie-dye-silk

Mudmee Unique Of Thai Cloth (2025). *Mudmee Unique Of Thai Cloth* https://www.thaitravelcenter.com/thailand/blog/mudmee-unique-of-thai-cloth/

Ngernmuen, A., Jantasuriyarat, C., Yothalak, R., Boonbundal, P., Jongruaysup, B., Kongpun, N., & Suraporn, S. et al. (2025). The annotation of De Novo genome assembly of the silkworm, Bombyx mori Linn., strain Nang Tui as Thai reference genome. *Chiang Mai Journal of Science*, *52*(4), e2025043. https://doi.org/10.12982/CMJS.2025.043

Nualdaisri, P. (2022). Creative textile: The interactive art installation from Thai silk. Humanities, *Arts and Social Sciences Studies*, 112–121. https://doi.org/10.14456/hasss.2022.11

Phaignavon, S., Fongmul, S., Sakkatat, P., & Kanokhong, K. (2024). Factors Affecting the Weaving Wisdom Management of the Weaving Group Members in Luang Prabang Province, Lao People's Democratic Republic. *Community and Social Development Journal*, *25*(2), 64–78. https://doi.org/10.57260/csdj.2024.268140

Private Guided Tour Bangkok. (2024). *Lai Thai or Thai Pattern* https://www.privateguidedtourbangkok.com/blog-around-bangkok/post/lai-thai- or-thai-pattern-the-essence-of-thai-aesthetics

Rozange, F. (2025). The Connection Between Thai Temples and Dress Codes. https://siamcrown.com/the-connection-between-thai-temples-and-dress-codes/

Serewiwattana, O. (2015). The Tin Chok Textile and Weaving Tradition of Mae Chaem, Thailand. *London Metropolitan University*, Phd Thesis, Volume I-II

Sopon, M. (2022). *Wear Thai Dresses to These Special Occasions*. https://www.thailandnow.in.th/arts-culture/wear-thai-dresses-to-these-special-occasions/

Textile Traders. (2024). *Natural Dye Textiles: Pii Md, Northern Thailand* https://www.textiletraders.co.uk/blogs/news/hand-dyed-fabric-thailand

Thai Silks (2010). *Heritage Rediscovered with Thai Silks*. Fibre2fashion.com. https://www.fibre2fashion.com/industry-article/5033/heritage-rediscovered-withthai-silks

Thailand's Handwoven Fabrics (2019). *Thailand's Handwoven Fabrics: The Industry Time Forgot*. https://mythailand.blog/2019/05/19/thailands-handwoven-fabrics- the-industry-time-forgot/

Than, T. (2022). *Thai Silks* https://www.bareo-isyss.com/2019/en/writer-the-clover-en/thai-silk/

Uaychinda, Y. (2023). *An Introduction to Thai Traditional Fabric and Textiles* https://thailandfoundation.or.th/an-introduction-to-thai-traditional-fabric-and-textiles/

Uğurlu, S,S. (2021). *Dokuma (Istar) Tezgâhı*. e-sehir.aksaray.edu.tr. https://e-sehir.aksaray.edu.tr/2021/01/13/dokuma-istar-tezgahi/

Wannajun, S., & Srihanam, P. (2012). Development of Thai textile products from bamboo fiber fabrics dyed with natural indigo. *Asian Journal of Textile*, 2(3), 44.

Yarmacı, H.G. ve Akpınarlı, H. F. (2020). İkat Dokuma Sanatının İncelenmesi. *İdil*, 9(74), 1550–1567. https://doi.org/10.7816/idil-09-74-05 https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1600784240.pdf

AKILLI OFİSLERDE MAHREMİYET KAVRAMININ İÇ MEKAN TASARIMI ÜZERİNDEN OKUNMASI

Beyza Güneş[1], Fatma Zişan Yolcu[2]

ÖZET

Dijitalleşme ile yakın geçmişten günümüze çalışma mekân kurgusu dönüşüme uğramış; akıllı sistemlerle donatılmış ofisler, verimlilik, konfor ve sürdürülebilirlik açısından kullanıcılara yeni standartlar sunmaya başlamıştır. Bu dönüşüm, kullanıcıların mahremiyet algısını sosyolojik ya da hukuki bir konu olmaktan çıkarmış, mekânsal bir çözümleme konusu olarak da tartışılan bir konu haline getirmiştir. Bu bağlamda, kullanıcıların kişisel mahremiyet gereksinmelerini karşılayan mekânsal düzenlemeler akıllı ofislerde kritik bir rol oynamaktadır. Bu çalışma dijitalleşmiş akıllı ofislerde, kullanıcı mahremiyetinin hangi mekânsal düzenlemelerle desteklendiğini araştırmayı amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda, dijital mahremiyetin iç mekân tasarımındaki temsil biçimlerini, örneklem alan olarak seçilen uluslararası platformlarda ödüllendirilmiş 5 akıllı ofis üzerinden ele alınmıştır. Seçilen projelerin; mimari planları, iç mekân görselleri ve literatür taramasından elde edilen kuramsal bilgileri ışığında, kişisel mahremiyetin mekânsal temsili görsel mekânsal analiz yöntemiyle irdelenmiştir. Dijitalleşmiş çalışma ortamlarında kullanıcı mahremiyetinin hangi iç mekân tasarım kararlarıyla sağlandığı; mekân planlaması, donatı yerleşimi ile malzeme ve renk kullanımıyla nasıl çözümlemeler yapıldığı değerlendirilmiştir. Çalışma bulguları, akıllı ofislerde iç mekân tasarımında kullanıcı mahremiyetinin sağlanmasına yönelik, sabit ya da hareketli bölücülerle ve donatıların konumlandırılmasıyla mekânsal zonlama yapıldığını göstermektedir. Bununla birlikte iç mekânda renk (koyu ve doygun tonlar) ve malzeme seçimleri (cam, ahşap, keçe vb.) kullanıcıların fiziksel, görsel, işitsel (akustik) ve dijital mahremiyetini sağlamaya yöneliktir. Bu tasarım parametrelerinin doğru kullanımı, akıllı ofislerde kullanıcıların farklı mahremiyet gereksinimlerine yanıt veren çok katmanlı bir mekân kurgusu oluşturduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijitalleşme, Dijital mahremiyet, Akıllı ofis tasarımı, Dijitalleşme ve tasarım.

[1] Araştırma Görevlisi, FMV Işık Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, beyza.gunes@isikun.edu.tr, Orcid Numarası: 0009-0009-9139-3199

[2] Araştırma Görevlisi, FMV Işık Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, fatmazisan.yolcu@isikun.edu.tr, Orcid Numarası: 0000-0002-4312-6979

READING THE CONCEPT OF PRIVACY IN SMART OFFICES THROUGH INTERIOR DESIGN

Beyza Güneş[3], Fatma Zişan Yolcu[4]

ABSTRACT

With digitalization, the concept of the workplace has undergone a transformation from the recent past to the present day; offices equipped with smart systems have begun to offer users new standards in terms of efficiency, comfort, and sustainability. This transformation has shifted users' perception of privacy from a sociological or legal issue to a topic of discussion as a spatial analysis issue. In this context, spatial arrangements that meet users' personal privacy needs play a critical role in smart offices.

This study aims to investigate which spatial arrangements support user privacy in digitized smart offices. To this end, the forms of representation of digital privacy in interior design are examined through five smart offices that have been awarded on international platforms selected as sample areas. The spatial representation of personal privacy was examined using visual spatial analysis methods, based on the architectural plans, interior visuals, and theoretical information obtained from literature reviews of the selected projects. The study evaluated how user privacy is ensured in digitalized work environments through interior design decisions, and how solutions are implemented through spatial planning, fixture placement, and the use of materials and colors.

The findings of the study show that spatial zoning is achieved in smart offices through the use of fixed or movable partitions and the positioning of fixtures to ensure user privacy in interior design. Additionally, color choices (dark and saturated tones) and material selections (glass, wood, felt, etc.) in the interior are aimed at ensuring users' physical, visual, auditory (acoustic), and digital privacy. The correct use of these design parameters demonstrates that smart offices create a multi-layered spatial structure that responds to users' different privacy needs.

Keywords: Digitalization, Digital privacy, Smart office design, Digitalization and design.

[3] Research Assistant, FMV Işık University, Faculty of Art, Design and Architecture, Department of Interior Architecture and Environmental Design, beyza.gunes@isikun.edu.tr, ORCID Number: 0009-0009-9139-3199.
[4] Research Assistant, FMV Işık University, Faculty of Art, Design and Architecture, Department of Interior Architecture and Environmental Design, fatmazisan.yolcu@isikun.edu.tr, ORCID Number: 0000-0002-4312-6979.

GİRİŞ

Dijitalleşme süreci, 21. yüzyılda çalışma yaşamının dinamiklerini köklü bir biçimde dönüştürmüş, iş yapma biçimlerinden mekânsal organizasyona kadar birçok alanda yenilikçi yaklaşımları beraberinde getirmiştir. Bu dönüşümün en belirgin yansımalarından biri olan akıllı ofisler, teknolojik altyapıları, esnek çalışma olanakları ve kullanıcı odaklı tasarım anlayışlarıyla geleneksel ofis tipolojilerinden ayrışmaktadır. Verimlilik, konfor ve sürdürülebilirlik gibi kriterlerin ön plana çıktığı bu yeni çalışma ortamları, aynı zamanda bireysel mahremiyetin korunmasına dair yeni sorunsalları da gündeme getirmiştir. Bu bağlamda, mahremiyet kavramı çalışma ortamlarında yeniden tartışmaya açılmış; sosyolojik ve hukuki bir hak olmaktan çıkıp mekânsal bir çözümleme konusu olarak değerlendirilmeye başlanmıştır.

Mahremiyet kavramı, geleneksel olarak sosyolojik, psikolojik ve hukuki çerçevede ele alınırken; dijitalleşmenin etkisiyle artık mekânsal bağlamda da tartışılmaya başlanmıştır. Fiziksel, görsel, işitsel ve dijital mahremiyet gibi çok katmanlı bir yapı kazanan bu kavram, kullanıcıların kişisel alan ihtiyaçları ve güvenlik algıları doğrultusunda iç mekân tasarımı açısından kritik bir tasarım parametresi haline gelmiştir. Bu bağlamda, akıllı ofislerin iç mekân tasarımında kullanıcı mahremiyetinin nasıl sağlandığı, hangi fiziksel düzenlemeler ve tasarım stratejileriyle desteklendiği sorusu önem kazanmaktadır. Bu çalışma, dijitalleşmenin etkisiyle yeniden şekillenen akıllı ofislerde mahremiyet kavramının iç mekân tasarımı üzerinden nasıl temsil edildiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Uluslararası platformlarda ödüllendirilmiş beş akıllı ofis örneği üzerinden yapılan analizlerle, mahremiyetin mekânsal yansımaları somut olarak incelenmiş; mekân planlaması, donatı yerleşimi, renk ve malzeme kullanımı gibi parametrelerin bu bağlamdaki rolü değerlendirilmiştir.

Bu çalışma, dijitalleşme ile dönüşen akıllı ofislerde kullanıcı mahremiyetinin hangi mekânsal tasarım parametreleriyle sağlandığını incelemektedir. Uluslararası platformlarda ödül almış beş akıllı ofis örneği, görsel mekânsal analiz yöntemiyle değerlendirilmiş; mahremiyetin farklı boyutlarının (fiziksel, görsel, işitsel, dijital) iç mekân tasarım kararları üzerinden nasıl temsil edildiği tartışılmıştır.

Dijitalleşme ve Ofis Mekanı

Ofis, esasen bir şirketin ya da firmanın finansal, teknik ve bürokratik işlerinin yürütüldüğü, 1950'lerden günümüze dek değişen ve dönüşen dinamik mekanlardır (Halim vd., 2021). Günümüz teknolojisinin sınırlarının genişlemesiyle dijital dünyaya uyum sağlayan ofisler yada akıllı ofisler, internet aracılığıyla birbirine bağlanan çeşitli sensörler gibi IoT cihazlarıyla

donatılmış mekanlar olarak tanımlanmaktadır (Shinde vd., 2020). Akıllı ofisler, insan ve bilişim teknolojisini bir araya getirerek çalışanlar için güvenli, paylaşımlı ve etkileşimli bir atmosfer oluşturmaktadır (Tehseen vd., 2019). Akıllı ofisler, ileri teknoloji ve tasarım aracılığıyla güncel işyeri beklentisini tetikleyebileceğinden, çalışma ortamlarının sürekli geliştirilmesi ihtiyacının yönetim bakış açısıyla ele alınması gerekmektedir (Tuzcuoğu vd., 2023).

Akıllı Ofisler ve Mahremiyet Kavramı

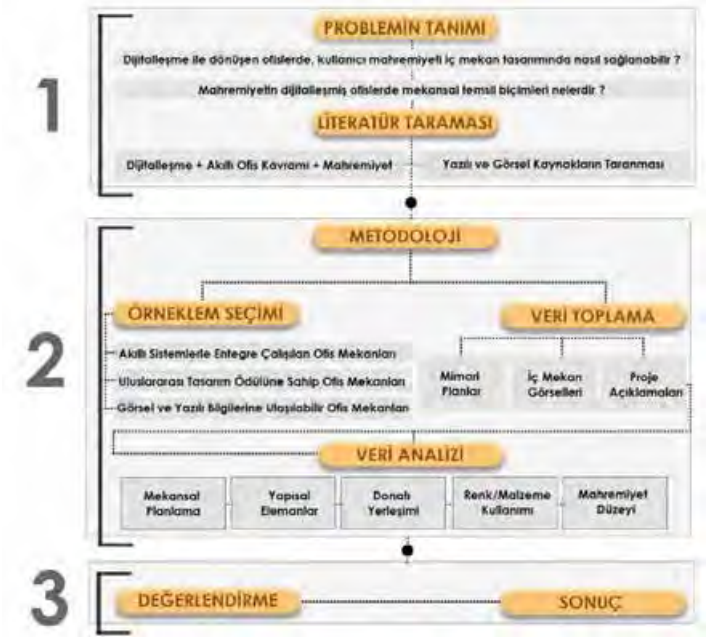
Endüstri devriminden günümüze kadar çalışma mekânları, toplumsal ve teknolojik dönüşümlere paralel olarak farklı dönemlerde yeniden biçimlenmiştir. 20. yüzyılda ortaya çıkan açık ofis anlayışı, ekip çalışmasını teşvik etse de mahremiyet ve dikkat dağılımı açısından eleştirilere konu olmuştur. Dijitalleşme süreci ile birlikte bu eleştiriler daha görünür hale gelmiş; sürekli bağlantı ve erişilebilirlik, çalışanların kişisel alan gereksinimlerini artırmıştır. Akıllı ofisler, dijital altyapıları sayesinde mekânsal esneklik, kullanıcı odaklı çözümler ve enerji etkinliği sağlamaktadır. Ancak bu yeni mekân anlayışı, beraberinde mahremiyetin mekânsal boyutlarını yeniden düşünmeyi zorunlu kılmaktadır. Çalışma mekânının sadece işlevsel değil, aynı zamanda psikolojik ve sosyal ihtiyaçlara yanıt veren bir yapı kazanması gerekmektedir.

Mahremiyet, bireyin kendine ait sınırlarını belirleme ve bu sınırları kontrol etme hakkı olarak tanımlanmaktadır (Altman, 1975). Rapoport (1977) mahremiyeti, bireyin sosyal ilişkilerini denetleyebilmesi, farklı seçeneklere sahip olması ve arzu ettiği etkileşim biçimlerini gerçekleştirebilmesi olarak tanımlamaktadır. Bu tanım, akıllı ofis bağlamında mahremiyetin yalnızca bireyler arası ilişkileri değil, aynı zamanda fiziksel mekân, donatı esnekliği ve dijital erişim olanakları aracılığıyla kontrol edilebilen çok boyutlu bir olgu olduğunu göstermektedir. Akıllı ofislerde kullanıcıların kişisel verilerinin korunması, dijital mahremiyetin bir boyutunu oluştururken; görsel ve işitsel mahremiyet ise mekânsal çözümler aracılığıyla sağlanmaktadır. Bu çalışmada da akıllı ofis mekanları mahremiyetin fiziksel, görsel, işitsel ve dijital olarak dört paramtere çerçevesinde değerlendirilmektedir.

Akıllı ofislerde kullanıcıların mahremiyet algısını ve tercihlerini anlamak, bunları etkileyen faktörleri tanımlama amacıyla yapılan çalışmada, mekânsal bağlamın mahremiyet algısı üzerinde en güçlü etkiyi yaratan parametre olduğu sonucunu göstermektedir. Literatürde daha önce yapılan çalışmalar, kişisel ofislerde mahremiyet hassasiyetinin yüksek olduğunu ortaya koymuşken, bu araştırma söz konusu hassasiyetin yalnızca kapalı mekânlarla sınırlı olmadığını, açık planlı ofislerde de benzer biçimde ortaya çıktığını göstermektedir (Li ve Heydarian, 2023). Bu bağlamda çalışmada, dijital dünyada güncellenen ofis mekanı tasarımı anlayışında mahremiyeti sağlamaya yönelik ne tür uygulamalar yapıldığını irdelemektedir.

Metodoloji

Bu çalışma, dijitalleşme ile dönüşen çalışma mekânlarında kullanıcı mahremiyetinin iç mekân tasarımı aracılığıyla nasıl temsil edildiğini ortaya koymayı amaçlayan nitel bir araştırma olarak kurgulanmıştır. Araştırmada, görsel-mekânsal analiz yöntemi temel alınarak, dijital mahremiyetin fiziksel mekândaki karşılıkları mekânsal organizasyon, donatı yerleşimi, malzeme ve renk kullanımı üzerinden incelenmiştir. Bu bağlamda dijitalleşen ofis ortamlarında kullanıcı mahremiyetinin iç mekân tasarımı aracılığıyla nasıl sağlandığını incelemek amacıyla 3 aşamalı araştırma deseniyle yapılandırılmıştır. (Şekil 1). Çalışmanın ilk aşamasında problem tespit edilmiş, araştırma soruları oluşturulmuştur. İkinci aşama ise, veri toplama ve veri analizinin gerçekleştirildiği süreçtir. Bu aşamada, öncelikle araştırma sorularına yanıt bulmak amacıyla çalışmanın temelini oluşturan yöntem belirlenmiştir. Ardından, araştırma kapsamında incelenecek örneklemler seçilmiştir. Örneklem grubu, dijital sistemlerle entegre çalışan ve kullanıcı odaklı tasarım anlayışıyla dikkat çeken beş farklı akıllı ofis projesinden oluşmaktadır. Projelerin seçiminde; yenilikçi mekânsal çözümler sunmaları, dijitalleşme odaklı tasarım yaklaşımları içermeleri ve uluslararası platformlarda ödüllendirilmiş olmaları temel kriterler olarak belirlenmiştir. Ayrıca, coğrafi çeşitliliğe önem verilerek, farklı kültürel ve fiziksel bağlamlarda konumlanmış projelerin seçilmesine özen gösterilmiştir. Örneklemlerin belirlenmesinin ardından, her bir projeye ait mekânsal planlar, yapısal ve iç mekân görselleri ile proje açıklamaları ve teknik detaylar toplanmış ve analiz sürecine hazırlanmak üzere sistematik biçimde sınıflandırılmıştır.



Şekil 1. Araştırma Deseni

Çalışmanın ilk aşamasında problem tespit edilmiş, araştırma soruları oluşturulmuştur. İkinci aşama ise, veri toplama ve veri analizinin gerçekleştirildiği süreçtir. Bu aşamada, öncelikle araştırma sorularına yanıt bulmak amacıyla çalışmanın temelini oluşturan yöntem belirlenmiştir. Ardından, araştırma kapsamında incelenecek örneklemler seçilmiştir. Örneklem grubu, dijital sistemlerle entegre çalışan ve kullanıcı odaklı tasarım anlayışıyla dikkat çeken beş farklı akıllı ofis projesinden oluşmaktadır. Projelerin seçiminde; yenilikçi mekânsal çözümler sunmaları, dijitalleşme odaklı tasarım yaklaşımları içermeleri ve uluslararası platformlarda ödüllendirilmiş olmaları temel kriterler olarak belirlenmiştir. Ayrıca, coğrafi çeşitliliğe önem verilerek, farklı kültürel ve fiziksel bağlamlarda konumlanmış projelerin seçilmesine özen gösterilmiştir. Örneklemlerin belirlenmesinin ardından, her bir projeye ait mekânsal planlar, yapısal ve iç mekân görselleri ile proje açıklamaları ve teknik detaylar toplanmış ve analiz sürecine hazırlanmak üzere sistematik biçimde sınıflandırılmıştır.

Çalışmanın üçüncü aşaması, toplanan verilerin analiz edilmesi ve yorumlanması sürecini kapsamaktadır. Bu aşamada, seçilen her bir akıllı ofis projesi, görsel-mekânsal analiz yöntemiyle incelenmiştir. Analiz sürecinde, projelere ait mimari planlar ve iç mekân görselleri üzerinden kullanıcı mahremiyetine yönelik fiziksel, görsel, işitsel ve dijital mahremiyet çözümleri detaylı biçimde değerlendirilmiştir. Özellikle sabit ya da hareketli bölücüler, mobilya yerleşimleri, malzeme ve renk kullanımları gibi iç mekân tasarım bileşenlerinin, kullanıcı mahremiyetini ne ölçüde ve nasıl desteklediği belirlenmiştir. Bu bağlamda, her bir projenin sunduğu mekânsal stratejiler kategorize edilerek, ortak eğilimler ve farklılıklar karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Analiz sonuçları, dijitalleşmiş çalışma ortamlarında mahremiyetin hangi iç mekân tasarım kararlarıyla sağlandığını ortaya koyarken, aynı zamanda kullanıcı ihtiyaçlarına yönelik çok katmanlı mekânsal kurguların nasıl oluşturulduğuna dair bulgular sunmaktadır.

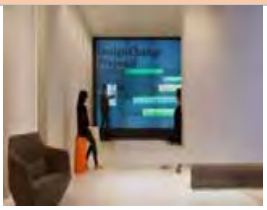
Akıllı Ofislerde Mahremiyetin Sağlanmasına Yönelik Tasarım Parametreleri

- ***Microsoft Envisioning Center***

Microsoft Envisioning Center örneğinde**,** açık ofis anlayışı benimsenmiş olsa da, farklı mahremiyet düzeylerine göre zonlanmış bir mekânsal kurgu uygulanmıştır. Stadyum tipi oturma alanları sosyal etkileşime açıkken, koza tipi oturma birimleri görsel ve işitsel izolasyon sağlayarak bireysel mahremiyete olanak tanır. “Next Generation Meeting Hexagon” gibi ileri teknolojili alanlar, erişilebilirliği artırırken dijital mahremiyet açısından risk barındırmaktadır. Donatıların modüler ve hareketli yapısı, kullanıcı ihtiyaçlarına göre alanların yeniden

düzenlenmesini mümkün kılar. Işık kodları (yeşil, kırmızı, mavi) alanın kullanım durumunu belirtirken, donatıların senaryoya göre konumlandırılması görsel mahremiyeti destekler ve esnek kullanım sağlar. Malzeme ve renk seçimleri ise mahremiyeti hem işlevsel hem psikolojik düzeyde destekler. Cam yüzeyler şeffaflık sunarken, ahşap ve keçe paneller işitsel mahremiyeti artırır. Koyu ve doygun tonlar ise odaklanmayı teşvik ederek bireysel mahremiyeti güçlendirmektedir (Tablo 1).

Tablo 1. Microsoft Envisioning Center

MICROSOFT ENVISIONING CENTER (ABD, 2016)				
	İÇ MEKAN GÖRSELLERİ	 		 
Mahremiyet Sağlayan Mekansal Ögeler				
Yapısal Elemanlar		Polen tipi, etkinlik bazlı yeniden yapılandırılma alan	Kokon tipi oturma elemanı	Yarı kapalı alan, bireysel ve toplu çalışma
Donatı Yerleşimi		Yarı kapalı alan, bireysel ve toplu çalışma	Yarı kapalı oturma alanı	Sabit donatılar ve etkileşimli yüzeyler
Renk/Malzeme Kullanımı		Cam, parlak yüzey, Led ışık	Keçe, ahşap malzeme Koyu renk tonları	Açık renk ve ahşap kullanımı
Mahremiyet Düzeyi				
Yüksek		-	Görsel ve işitsel mahremiyet	-
Orta		Görsel ve işitsel mahremiyet	-	Görsel ve işitsel mahremiyet
Düşük		Sosyal alana dönüşümü ile mahremiyet düzeyi azalır	-	-

Tablo 2. Deloitte Prague Office

DELOITTE PRAGUE OFFICE (ÇEKYA , 2019)				
	İÇ MEKAN GÖRSELLERİ			
Mahremiyet Sağlayan Mekansal Ögeler				
Yapısal Elemanlar		Spiral merdiven,atrium ve açık oturma alanı	Geniş pencere açıklıkları, tavan panelleri ve aydınlarma sistemi	Ahşap dikmelerden oluşturulmuş ev formu
Donatı Yerleşimi		Modüler oturma grubu,bölücü eleman	Tv ekranları,yarı kapalı oturma alanı	Renkli oturma elemanları ve ev içi yerleşim
Renk/Malzeme Kullanımı		Cam,metal, ahşap ve açık tonlu renkler	Metal ve cam yüzeyler,koyu tonlar ve renk kontrastı	Ahşap, sarı-mavi renkler, cam ve desenli yüzeyler
Mahremiyet Düzeyi				
Yüksek		-	-	-
Orta		Dijital ve görsel mahremiyet	-	Dijital ve görsel mahremiyet
Düşük		-	Dijital ve görsel mahremiyet	-

- ***Deloitte Prague Office***

Deloitte Prag Ofisi, geleneksel ofis anlayışından uzaklaşarak "yaşayan peyzaj" yaklaşımıyla çalışma ve dinlenme alanlarını bütünleştiren bir mekânsal kurgu sunmaktadır. Her katta merkezi bir HUB yer almakta, bu alanlar hem sosyal etkileşimi hem de işle ilgili buluşmaları desteklemektedir. HUB çevresindeki proje odaları resmi toplantılar için, yarı açık bölmeler ise bireysel çalışma ve odaklanma için kullanılmaktadır. Açık merdivenlerle katlar arasında görsel süreklilik sağlanırken, çalışanlara özel katlar aracılığıyla mahremiyet korunmaktadır. Donatılar, grup ve bireysel çalışmalara uygun şekilde yerleştirilmiş; esnek kullanım senaryolarına imkân tanımaktadır. Sarmal merdiven yapısı görsel bağlantıyı güçlendirirken, daha izole alanlar mahremiyet ihtiyacına göre içe dönük planlanmıştır. Tasarımda ahşap ve doğal dokularla

akustik ve görsel konfor desteklenmiş; cam yüzeylerle şeffaflık sağlanırken, yarı saydam panellerle mahremiyet dengelenmiştir. Renk paleti, sosyal alanlarda canlı ve sıcak, bireysel alanlarda ise sade ve odaklanmayı artıracak biçimde seçilmiştir (Tablo 2).

- ***The Edge Office – PLP Architecture***

Ofis kendi elektrik imkanını sağlarken, bu enerjiyi saklayabilme ve teknoloji entegrasyonunda öncü bir ofistir. Bina genelinde kullanım, hareketlilik, ışık seviyeleri, nem ve sıcaklık sürekli ölçülerek enerji kullanımı akıllı sistemler aracılığıyla optimize edilmektedir. Ethernet sistemine entegre yapısı ile çalışan ofis, Led aydınlatma sistemi ile 30.000 sensörle insan varlığına göre otomatik ayarlamalar yapılmaktadır. Philips tarafından geliştirilen ‘’Ethernet üzerinden Aydınlatma’’(LoE) sistemi her bir armatürü bilgisayarla kontrol edilebilmesi ve mobil cihazlarla kişisel erişim imkanı tanımaktadır. Armatürler çoklu algılayıcı özellikleri ile hareket, ışık, kızılötesi ve ısı verilerini takip etme özelliğindedir. IoT entegrasyonu ile ısıtma, soğutma, temiz hava ve aydınlatma özellikleri, mekânsal yönlendirmelerde aktif şekilde kullanılarak, boş alanlarda elektrik kullanımı sıfıra indirilmektedir. Kullanıcılar akıllı telefon uygulaması ile bina üzerinde boş alanları bulabilme, yönlendirmeyi kullanabilme, çalıştıkları alanın ısı-ışık ayarında kişiselleştirme yapabilme gibi olanaklara sahiptir (Tablo 3).

Tablo 3. The Edge Office

THE EDGE OFFICE (AMSTERDAM, 2018)				
	İÇ MEKAN GÖRSELLERİ			
Mahremiyet Sağlayan Mekansal Ögeler				
Yapısal Elemanlar		Kavisli ve akustik tavan, geniş cam yüzeyler	Her kat açık planlı ve modüler düzenleme,teras ve cephe tasarımı	Cam bölücü, düz tavan ve zemin
Donatı Yerleşimi		Uzun masa,sandalye ve büyük tip aydınlatma	Yarı kapalı oturma birimi, teras şemsiyeleri	Çalışma masaları, sandalye, masa, bilgisayar

Renk/Malzeme Kullanımı	Yeşil, beyaz ve gri, ahşap tonlar	Beyaz, gri, yeşil ve tonları,kumaş ve plastik	Beyaz, gri, ekran ve doğal ışıklar
Mahremiyet Düzeyi			
Yüksek	-	-	-
Orta	-	Dijital ve görsel mahremiyet	Dijital ve görsel mahremiyet
Düşük	Dijital ve görsel mahremiyet	-	-

- ***Mercedes Benz – Future Office***

Her biri 1400 m^2 olan 10 katlı ofis katıyla, katlarda farklı çalışma biçimlerini bir araya getiren, dinamik ve esnek tasarıma sahiptir. İşbirliği, öğrenme, fikir alışverişi ve yenilik kavramlarını ön planda tutan, aidiyet ve yüksek verimliliği sağlayan mekânsal çözümler geliştirilmiştir. Çekirdek olarak adlandırılan merkez etrafında kurgulanan ana sirkülasyon hattı, farklı departman türlerinin etkileşimlerini sağlarken, gün ışığından aktif olarak yararlanan açık ofisler, rezervasyon sistemi ile çalışan sessiz odalar, iş istasyonları ve ortak kullanım alanları esnek çalışma konseptini sunmaktadır. Varlık sensörleri, fotoselli vitrifiye elemanları ve enerji verimli çözümlerle sürdürülebilir ofis yapısına sahiptir. Dijital yönlendirme ve kontrol olanakları ile sosyal alanlarla bütünleşik akıllı ofis anlayışını etkin bir şekilde kullanılmaktadır (Tablo 4).

Tablo 4. Mercedes Benz-Future Office

MERCEDES BENZ-FUTURE OFFICE (İSTANBUL, 2022)				
	İÇ MEKAN GÖRSELLERİ			
Mahremiyet Sağlayan Mekansal Ögeler				
Yapısal Elemanlar	Alan bölücü, cam cephe ve duvar zonlaması	Katlı oturma alanı, cam bölme, tavan ızgara	Ahşap bölücü, panel duvar ve ortak çalışma alanı	

Donatı Yerleşimi	Lounge oturma grubu,bireysel çalışma alanı,masa ve sandalye	Masa, koltuk, sandalye, bar tipi tabure, dolap	Uzun masa, sandalye ve aydınlatma elemanları
Renk/Malzeme Kullanımı	Kumaş, cam, ahşap ve kompozit malzeme	Kumaş,cam ve ahşap, gri-siyah-bej tonları	Ahşap, metal , kumaş-plastik
Mahremiyet Düzeyi			
Yüksek	-	-	-
Orta	Dijital ve görsel mahremiyet	-	Dijital ve görsel mahremiyet
Düşük	-	Dijital ve görsel mahremiyet	-

Tablo 5. Pepsico Türkiye Genel Merkezi

PEPSİCO TÜRKİYE GENEL MERKEZİ (İSTANBUL, 2014)				
	İÇ MEKAN GÖRSELLERİ			
Mahremiyet Sağlayan Mekansal Ögeler				
Yapısal Elemanlar		Cam bölme, tavan ve zemin planlaması	Cam ve ahşap bölme, tavan ve zemin kurgusu	Ahşap slat duvar, tavan ve zemin kurgusu
Donatı Yerleşimi		Çalışma alanı, renkli bölücüler,masa ve sandalye	Çalışma alanı, masa ve sandalye, bölücü duvarlar	Sıralı masa, sandalye, teknolojik donanım
Renk/Malzeme Kullanımı		Kumaş,plastik&kompozit,cam ve halı,ahşap tonlar	Cam,ahşap,kumaş ve halı, ahşap tonlar-yeşil	Beyaz-siyah ve ahşap tonlar
Mahremiyet Düzeyi				
Yüksek		-	Dijital ve görsel mahremiyet	-
Orta		Dijital ve görsel mahremiyet	-	-

Düşük	-	-	Dijital ve görsel mahremiyet

- ***Pepsico Türkiye Genel Merkezi***

Mobil çalışanlar ve dünyanın farklı noktalarından gelen ziyaretçiler için esnek ofis kurgusu ile tasarlanmıştır. Yeniden düzenlenebilir iş istasyonları, hareketli bölücüler, mahremiyet ekranları ve kişisel kullanım için kabinler aracılığıyla bireysel ve toplu alan kullanımına dönüştürülebilmektedir. Çalışanlar için kısa süreli buluşma alanları, yeniden işlevlendirilebilir görev mobilyaları mekan verimliliğini arttırmaktadır. Tasarıma entegre varlık sensörleri, akıllı aydınlatma sistemleri, fotoselli donanımlar ile enerji verimli bina özelliğine sahiptir. Kullanıcı ihtiyaçlarına göre özelleşebilen, yarı özel alanlar ve yönetici ofisleri çekirdek etrafında cam bölmelerle konumlandırılarak, gün ışığından en üst seviyede verim alma olanağı sağlamaktadır. Teknolojik donanım ve esnek mekânsal çözümlemeler akıllı ofis anlayışını gösteren çağdaş bir modeldir **(**Tablo 5).

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Bu çalışma, farklı akıllı ofis örneklerinin mahremiyetin sağlanmasına yönelik tasarım parametrelerini karşılaştırmalı olarak incelemiştir. Elde edilen bulgular, tüm örneklerde açık plan anlayışının benimsendiğini, ancak yapısal elemanlar, donatı yerleşimleri ve renk-malzeme kullanımı üzerinden farklı mahremiyet düzeylerinin kurgulandığını göstermektedir.

Akıllı ofis örnekleri incelendiğinde yapısal elemanlar açısından ortak eğilimin açık plan kurgusunun farklı mahremiyet düzeylerine göre zonlanması olduğu görülmektedir. Microsoft Envisioning Center, Deloitte Prague Office ve Mercedes Benz Future Office gibi örneklerde cam yüzeyler şeffaflık sağlarken, ahşap paneller, yarı saydam bölücüler işitsel ve görsel mahremiyetin korunmasına katkı sunmaktadır. Bununla birlikte, Microsoft'un stadyum tipi oturma ve koza formundaki bireysel birimleriyle sosyalden bireysele geçişi net biçimde ortaya koyması, Deloitte'un merkezi HUB yaklaşımı ile katlar arasında sosyal süreklilik kurarken özel katlarla mahremiyeti sağlaması ve The Edge Office'in IoT tabanlı dijital mahremiyet vurgusu, projeler arasındaki farklılaşmayı göstermektedir. Pepsico Türkiye Genel Merkezi ise mobil çalışanlara yönelik hareketli bölücüler ve kişisel kabinler aracılığıyla esnek bir yapısal çözüm ortaya koymaktadır.

Donatı yerleşimleri incelendiğinde esneklik ve modülerlik tüm projelerde öne çıkan bir ortak parametre olarak görülmektedir. Çalışma mobilyalarının yeniden düzenlenebilir olması hem bireysel hem de grup odaklı çalışma biçimlerine olanak tanımakta, farklı mahremiyet

düzeylerini desteklemektedir. Microsoft örneğinde donatılar senaryo bazlı ışık kodlarıyla desteklenerek görsel mahremiyet güçlendirilirken; Deloitte'te HUB etrafında konumlanan oturma grupları sosyal etkileşim odaklı bir yaklaşımı yansıtmaktadır. The Edge Office, donatıdan ziyade aydınlatma ve sensör sistemleri üzerinden kişiselleştirilmiş kontrol ile mahremiyet sağlar. Mercedes Benz Future Office, lounge alanları ve sessiz odaları birlikte kurgulayarak sosyallik ve odaklanma arasında denge kurarken, Pepsico örneğinde mahremiyet ekranları ve bireysel kabinler doğrudan bireysel kullanım ihtiyacına yanıt vermektedir.

Renk ve malzeme kullanımı ise mahremiyetin hem işlevsel hem de psikolojik düzeyde desteklenmesine yönelik ortak bir strateji oluşturmaktadır. Ahşap ve doğal dokular tüm örneklerde akustik ve görsel konforu artırırken, cam yüzeyler şeffaflık ve gün ışığı kullanımını güçlendirmektedir. Sosyal alanlarda canlı renklerin, bireysel çalışma alanlarında ise nötr ve koyu tonların tercih edilmesi ortak bir yaklaşımdır. Bununla birlikte, Microsoft'ta keçe paneller ve koyu tonların odaklanmayı güçlendirmesi, Deloitte'ta sarı-mavi gibi canlı renklerin sosyal alanlarda tercih edilmesi, Edge örneğinde teknolojiyle uyumlu sade renk paleti, Mercedes'te gri-siyah-bej tonlarının kurumsal kimliği desteklemesi ve Pepsico'da renkli bölücüler ile beyaz-siyah kontrastının öne çıkması, her ofisin mahremiyet stratejilerini kurumsal kimlik ve kullanım senaryolarına göre farklılaştırdığını göstermektedir.

Sonuç olarak, yakın geçmişte mahremiyetle ilgili tartışmalar daha sınırlı boyutlarda ele alınırken, günümüzde akıllı ofislerde mahremiyet yalnızca fiziksel sınırlar üzerinden değil; dijital erişim kontrolü, donatı esnekliği, malzeme seçimi ve renk stratejileri aracılığıyla çok katmanlı bir yaklaşımla değerlendirilmektedir. Bu bağlamda, günümüzde ve yakın gelecekte ofis tasarımlarında mahremiyetin kullanıcı odaklı, esnek ve teknolojiyle bütünleşik bir yaklaşımla ele alınması; çalışanların verimliliğini, aidiyet duygusunu ve mekânsal konforunu artıracak önemli bir tasarım kriteri olarak öne çıkmakta ve yeni araştırmalara temel bir konu oluşturmaktadır.

KAYNAKÇA

Altman, Irwin, (1975). The Environment and Social Behaviour Privacy, Personal Space,Territory, Crowding. Monterey, CA: Cole Publishing Company.

Li, B., Tavakoli, A., & Heydarian, A. (2023). Occupant privacy perception, awareness, and preferences in smart office environments. Scientific Reports, 13(1), 4073.

Tuzcuoğlu, D., de Vries, B., Yang, D., & Sungur, A. (2023). What is a smart office environment? An exploratory study from a user perspective. Journal of Corporate Real Estate, 25(2), 118-138.

Bhuyar, R., & Ansari, S. (2016). Design and implementation of smart office automation system. International Journal of Computer Applications, 151(3), 37-42.

Halim, N. H., Awang, A. H., Ahmad, N., Jalil, N. A., Denan, Z., & Majid, N. H. A. (2021). Towards Green Office: A Systematic Literature Review on Smart Office Interior in Malaysia. Journal of Architecture, Planning and Construction Management, 11(1).

Shinde, R. M., Deval, N. D., & Kadam, S. S. (2020). Smart office. 11(6), 1006–1009.

Rapoport, Amos, (1977). Human Aspects of Urban Form: Towards A Man-EnvironmentApproach to Urban Form and Design. Oxford: Pergamon Press.

Tehseen, M., Javed, H., Mehmood, A., Amin, M., Hussain, I., & Jan, B. (2019). Multi Modal Aptitude Detection System for Smart Office. IEEE Access, 24559–24570.

Studio O+A. (2018, August 20). *Microsoft Envisioning Center / Studio O+A*. ArchDaily. https://www.archdaily.com/897942/microsoft-envisioning-center-studio-o-plus-a

Studio O+A. (t.y.). *Microsoft Envisioning Center*. Archello. Erişim adresi: https://archello.com/project/microsoft-envisioning-center-2

Studio O+A. (2018, August 26). *Microsoft's Envisioning Center by Studio O+A*. Retail Design Blog. https://retaildesignblog.net/2018/08/26/microsofts-envisioning-center-by-studio-oa/

Atelier Kunc Architects. (t.y.). *Deloitte Prague office*. Archello. https://archello.com/project/deloitte-prague-office

Atelier Kunc Architects. (2020, June 29). *Deloitte offices Prague*. Office Snapshots. https://officesnapshots.com/2020/06/29/deloitte-offices-prague/

PLP Architecture. (2016, April 22). *The Edge*. ArchDaily. https://www.archdaily.com/785967/the-edge-plp-architecture

PLP Architecture. (t.y.). *The Edge*. Architizer. https://architizer.com/projects/the-edge-1/

Boytorun Architects. (2022). *Mercedes-Benz İstanbul Genel Merkezi*. Architizer. Erişim adresi:https://architizer.com/projects/mercedes-benz-istanbul-headquarters-by-boytorun-architects/

Boytorun Architects. (2024, 5 Ağustos). *Mercedes-Benz İstanbul Genel Merkezi*. World Architecture Community. Erişim: https://worldarchitecture.org/architecture-projects/pzcfg/mercedes-benz-istanbul-headquarters-by-boytorun-architects-project-pages.html

Boytorun Architects. (2014). *PepsiCo Türkiye Ofisi*. Architizer. Erişim: https://architizer.com/projects/pepsico-office/

Boytorun Architects. (2014). *PepsiCo Türkiye Ofisi*. Archello. Erişim: https://archello.com/project/pepsi-co-turkey-office

YAPAY ZEKÂ DESTEKLİ MEKÂN TASARIMINDA YARATICILIK

Ebrar Kuruçay Gök[1]

ÖZET

Tasarımda yapay zekâ, tasarımı problem çözme olarak ele almaktan, kavramsal tasarım uygulamaları da dahil olmak üzere tasarım süreçlerini modelleme ve anlama konusunda daha geniş bir role doğru kaymıştır. Araştırma, yapay zekânın taslak hazırlama aracından aktif bir tasarım katılımcısına dönüştüğü mekân tasarımındaki yaratıcılığı incelemektedir. Yapay zekâ, çeşitli tasarım alternatifleri üretme ve karmaşık form-fonksiyon ilişkilerini keşfetme konusunda önemli ilerlemeler sağlar. Yapay zekânın ilk çıktıları, insan eliyle iyileştirilmesi gereken ilk taslaklar olarak hizmet edebilirken, bu araçlar genellikle insan sezgisinin ötesindeki tasarım alanlarının keşfedilmesini sağlar ve mekânsal olarak yenilikçi formların ortaya çıkmasına yol açar. Bu bağlamda, yaratıcı tasarım kavramı yeniden değerlendirilerek, yapay zekânın ihtiyaç ve isteklerin ilk ifadelerinde değişikliklere yol açabileceği ve ifade edilmemiş ihtiyaçlar için yaratıcı fikirler üretebileceği gösterilmektedir. Araştırmanın bulguları, bu tür yaratıcı çıktıların geleneksel, yenilikçi veya özgün tasarım ögelerinden kaynaklanabildiğini, bunun paralelinde yapay zekâ odaklı yaratıcılık için tasarım türleri arasında katı bir hiyerarşik ilerlemenin her zaman gerekli olmadığını göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Yapay zekâ, Mekân tasarımı, Yaratıcılık, Tasarım keşfi.

[1] Araştırma Görevlisi, Yalova Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, kurucayebrar@gmail.com, 0000-0002-2911-1658

CREATIVITY IN AI-SUPPORTED SPACE DESIGN

Ebrar Kuruçay Gök[2]

ABSTRACT

In design, artificial intelligence has shifted from treating design as problem solving to playing a broader role in modeling and understanding design processes, including conceptual design applications. The research examines creativity in spatial design, where artificial intelligence has evolved from a drafting tool to an active design participant. Artificial intelligence enables significant advances in generating various design alternatives and discovering complex form-function relationships. While the initial outputs of artificial intelligence can serve as first drafts that require human refinement, these tools often enable the exploration of design areas beyond human intuition and lead to the emergence of spatially innovative forms. In this context, the concept of creative design is being reevaluated, demonstrating that artificial intelligence can lead to changes in the initial expressions of needs and desires and generate creative ideas for unspoken needs. The findings of the research show that such creative outputs can stem from traditional, innovative, or original design elements, and that a rigid hierarchical progression between design types is not always necessary for AI-driven creativity.

Keywords: Artificial intelligence, Spatial design, Creativity, Design exploration.

[2] Research Assistant, Yalova University, Faculty of Art and Design, Department of Interior Architecture, kurucayebrar@gmail.com, 0000-0002-2911-1658

GİRİŞ

Yapay zekâ ve mekânsal tasarım arasındaki ilişki, son yıllarda köklü bir dönüşüm geçirmiştir. Teknik görevler için hesaplama yardımı olarak başlayan bu ilişki, mimaride ve iç mekân tasarımında geleneksel yaratıcılık kavramlarını sorgulayan sofistike bir ortaklığa dönüşmüştür (URL1). Mevcut sektör verileri, mimarlık firmalarının %68'inin yapay zekâ destekli araçları aktif olarak araştırdığını ve %20'sinin önceki yıllara kıyasla yapay zekâ deneylerine olan ilgisinin arttığını ortaya koymaktadır (Muslihat, 2025). Bu yaygın benimsenme, yalnızca teknolojik bir eğilimi değil, mekân tasarımının kavranma, geliştirilme ve gerçekleştirilme biçiminde paradigmatik bir değişimi de işaret etmektedir. Araştırma, çağdaş mekân tasarımı uygulamalarında yapay zekânın çok yönlü rolünü, özellikle yaratıcılığın geliştirilmesi ve tasarım inovasyon süreçlerine odaklanarak incelemektedir. Çalışmanın kapsamı, mimari ve iç mekân tasarım uygulamalarını içermekte olup, yapay zekânın basit bir çizim asistanından, yeni mekânsal çözümler üretebilen iş birlikçi bir tasarım ortağına nasıl evrimleştiğini analiz etmektedir. Araştırma, kavramsal tasarım aşamaları, form-fonksiyon ilişkisi keşfi, yaratıcı fikir üretme süreçleri ve hibrit insan-yapay zekâ tasarım metodolojilerinin ortaya çıkışı dahil olmak üzere yapay zekâ entegrasyonunun birçok boyutunu kapsamaktadır. Çalışmanın zamansal kapsamı, 2021'den 2025'e kadar olan son gelişmelere odaklanmakta, üretken yapay zekâ teknolojilerinin tasarım toplulukları tarafından benimsenmesini ele almaktadır. Bu zaman aralığı, mekân tasarımı pratiğinin görünümünü temelden değiştiren metin-imge üretme sistemleri (etkileşimli diyaloğa mümkün kılan üretken yapay zekâ sistemleri) ve uygulamalarının ortaya çıkışını kapsadığı için özellikle önemlidir.

Bu araştırma, yapay zekânın mekânsal tasarım yaratıcılığı üzerindeki etkisine ilişkin birkaç kritik soruyu ele almaktadır. Yapay zekâ, tasarım süreçlerinde problem çözme aracından yaratıcı bir katalizöre nasıl dönüşmüştür? Yapay zekâ sistemlerinin, geleneksel insan tasarım yaklaşımlarının ötesine geçen mekânsal olarak yenilikçi formlar üretmesini sağlayan mekânizmalar nelerdir? Hibrit insan-yapay zekâ yaratıcı süreçleri nasıl işler ve bunların tasarım yazarlığı ve mesleki uygulama üzerindeki etkileri nelerdir?

Araştırma metodolojisi, mekânın üretiminde geleneksel ve güncel akademik literatürün analizi, sektör raporları ve çağdaş mekân tasarımı projelerinde yapay zekâ uygulamalarının örnek incelemesini birleştirir. Bu yaklaşım, mekân tasarımı bağlamlarında yapay zekâ destekli yaratıcılığın teorik çerçevelerini ve pratik uygulamalarını kapsamlı bir şekilde anlamayı, yeni tasarım fikirleri için uygulama odaklı ve uygulamaya dayalı öneriler edinmeyi sağlar.

Yaratıcı Süreci Yeniden Tanımlamak

Yaratıcı tasarım düşüncesinin teorik temelleri, geleneksel olarak problem çözmeye yönelik iki farklı ancak birbirini tamamlayan yaklaşımla anlaşılmıştır. Yaratıcı tasarım düşüncesi, problemlere yönelik teorik yaklaşıma bağlı iki farklı yol izleyebilir. Bu yollar, tasarım sürecinde tasarımcının düşüncesindeki farklı özellikleri ve süreçleri temsil eden *doğrusal* ve *yanal* olarak adlandırılır (de Bono, 1970). Guilford (1967), biliş ve bellek açısından düşünmeyi *yakınsak* ve *ıraksak* düşünme stilleri olarak sınıflandırmıştır. Yakınsak düşünme, aynı zamanda Edward de Bono'nun (1970) dikey düşünme olarak adlandırdığı tek boyutlu, mantık temelli bir düşünme biçimine karşılık gelirken, ıraksak düşünme, sezgisel ve çok boyutlu bir düşünme biçimi olan yanal düşünmeye (lateral thinking) karşılık gelir. Dikey düşünmede tasarımcı, önceden belirlenmiş mantıksal dizileri takip ederek kademeli bir geliştirme süreciyle tek bir doğru çözüme ulaşmak için zihnini kullanır. Buna karşılık, yine Bono tarafından ortaya atılan yanal düşünmede tasarımcı önceden belirlenmiş bir yolu takip etmez, çoklu ve doğrusal olmayan keşifleri benimseyerek dağınık çözüm alternatifleriyle seçenekler üretir (de Bono, 1970). Ayrıca Bono, yanal düşünmenin dikey düşünmenin etkisini artırdığını ve yanal düşünme yoluyla üretilen fikirlerin dikey düşünme yoluyla geliştirildiğini belirtmiştir.

Bryan Lawson, Nigel Cross ve Kees Dorst gibi akademisyenlerin çalışmalarında ifade edildiği şekilde, yaratıcılık ve tasarım mükemmelliği arasında açık bir ilişki vardır (Lawson, 2006; Cross, 2006; Dorst, 2001). Çalışmaları, başarılı mimari tasarımın yaratıcı tasarım süreçlerine sahip olması gerektiğini ve bu yaratıcı sürecin, tasarımcının yakınsak ve ıraksak düşünceyi dengeleme becerisinde ortaya çıktığını belirtmektedir. Bu tür yaratıcı tasarım süreci, genellikle beklenmedik tasarım fırsatlarını ortaya çıkarır. Bu düşünme tarzları sırasıyla analitik ve yaratıcı düşünme olarak değerlendirilmiştir, ancak bu düşünce yapıları birbirine zıt eylemler olarak değil, sanat ve tasarım disiplinlerindeki diyalektik gibi yaratıcılığı merkezine alan ve birbirini destekleyen düşünme süreçleri olarak tasarım eğitimine yansıtılabilecek tamamlayıcı yaklaşımlar olarak algılanmalıdır (Özyıldız, 2018).

Bu teorik çerçeve içinde, yapay zekânın mekân tasarımına entegrasyonu yakınsak ve ıraksak yaratıcı süreçlerin temel bir dönüşümünü temsil etmektedir. Geleneksel yaratıcı düşünme teknikleri, tasarım sorunlarıyla ilgili fikirler üretirken hayal gücünün sınırlarını olabildiğince genişletmeye yardımcı olmak için geliştirilmiştir (Weisberg, 2016). *Tasarım keşfi* kavramı, bu genişletilmiş düşünceler içinde yaratıcı çözümlerin nasıl geliştiğine dair yeniden kavramsallaştırma olarak ortaya çıkmaktadır (Muslihat, 2025). Yapay zekâ destekli tasarım keşfi, tamamen doğrudan problem çözme metodolojilerini takip etmek veya yalnızca sezgisel

yaklaşımlara odaklanmak yerine, sistematik analizi yaratıcı üretimle birleştiren *yinelemeli* keşif yoluyla çalışır. Bu bağlamda, yapay zekâ tarafından üretilen her alternatif, yaratıcı araştırma için yeni yollar açarak, yakınsak/dikey ve ıraksak/yanal yaklaşımları sentezleyen hibrit bir düşünme süreci yaratır.

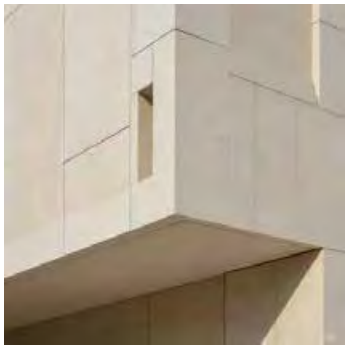
Rowe'a göre (1987), yaratıcı problem çözme, geleneksel olarak, her bir çağrışımın yeni bağlantılar ve dolayısıyla problemler hakkında yeni içgörüler ürettiği bir çağrışım akışı olarak anlaşılmıştır. Ona göre bu yeni çağrışımların kaynağı aynı zamanda, zihnin dışındaki çevrenin deneyimidir. Yapay zekâ sistemleri, bu çağrışım kapasitesini katlanarak genişletir ve tasarım örnekleri, çevresel faktörler ve kullanıcı davranışlarından oluşan veri tabanlarını işleyerek, insan bilişinin tek başına ortaya çıkaramayacağı bağlantılar oluşturur. Bu hesaplamalı çağrışım süreci, insan yaratıcılığının yerini almaz, aksine tasarımcıların kullanabileceği olası bağlantı ve fikir/kavrayış yelpazesini genişletir.

Metin-imge üretimi ve mimari görselleştirme alanındaki güncel araştırmalar, yapay zekâ sistemlerinin tasarımcılar için katalizör görevi gören yaratıcı çıktılar üretebildiğini ve hem yakınsak problem çözme hem de ıraksak fikir üretme için sofistike araçlar olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır. Bu ilk çıktılar, insan eliyle iyileştirme gerektirse de genellikle geleneksel yaklaşımların ötesine geçen tasarım yönleri önerir ve daha önce keşfedilmemiş form, işlev ve mekânsal ilişkilerin kombinasyonlarının keşfedilmesini sağlayarak yerleşik tasarım paradigmalarını sorgular.

Sonuç olarak, yaratıcılık geleneksel olarak büyük ölçüde rastgele bir olay olarak görülmüş; teknikler ve yöntemlerle sınırlı olmayan bir fenomen olarak tanımlanmıştır. Simon (1996) tasarımı, doğası gereği yaratıcılık gerektiren ve çok çeşitli potansiyel çözümler sunan bir problem çözme biçimi olarak kavramsallaştırmaktadır. Cross (2001) tarafından da belirtildiği gibi, tasarım süreci problem çözmenin ötesine geçerek, problemin önceden belirlenmiş bir biçimde kabul edilmesinden ziyade, problemin tanımlanması, yapılandırılması ve formüle edilmesini de içerir. Yapay zekâ destekli yaratıcılık, hesaplama sistemlerinin beklenmedik keşiflere açık kalarak yaratıcı alanları sistematik olarak keşfedebileceğini göstererek bu görüşü genişletmektedir. Aynı zamanda Feldman (1999), yaratıcılığın çok yönlü doğasını vurgulamakta ve bilişsel ve sosyo-duygusal süreçlerin, eğitim deneyimlerinin, paradigma çerçevelerinin, sosyokültürel bağlamların ve tarihsel koşulların yaratıcılığın gelişimi üzerindeki etkisini öne çıkarmaktadır. Bireyler bağımsız olarak yaratıcı çalışmalar üretebilse de Feldman bu tür yaratıcılığın izole bir şekilde ortaya çıkmadığını, ortak kelime dağarcığı, teknolojiler ve uygulama yöntemleri dahil olmak üzere kolektif bilgi yapıları içinde yer aldığını ve bu yapılar

tarafından desteklendiğini vurgulamaktadır. Bu doğrultuda, yapay zekâ, sistematik keşif yeteneklerini tasarımcıların sezgisel düşünce ve kültürel anlayışıyla birleştiren, yeniden tanımlanmış bir yaratıcı süreci doğurur. Bu süreç ne tamamen dikey ne de yanal düşünme yaklaşımlarının tek başına başaramayacağı yeni mekânsal inovasyon olanakları yaratmaktadır. Bu inovasyonların ilkinin *biçim-işlev ilişkisi* keşfi olduğu söylenebilir. Yapay zekâ tarafından üretilen tasarımlar, standart biçimlere dayalı insan sezgisiyle sınırlı değildir, ancak dayatılan özelliklerin, kısıtlamaların ve hedeflerin değerlendirilmesinden türetilen yenilikçi biçimler üretebilir. Yapay zekânın karmaşık biçim-işlev ilişkilerini yaratma kapasitesi, mekân tasarımında yaratıcılığa önemli katkılardan birini temsil eder.







Görsel 1. *Referans görsel. Neues Museum'den bir kadraj. David Chipperfield Architects, 1997-2009. URL3.*

Görsel 2 ve 3. *Referans görsel üzerinden biçim/form çeşitlemeleri/imgeleri (Kling.ai üretken yapay zekâ aracılığıyla yazar tarafından üretilmiştir).*

Bilişsel sınırlamalar veya yerleşik tercihler tarafından kısıtlanabilen tasarımcıların aksine, yapay zekâ sistemleri aynı anda birden fazla değişkeni dikkate alabilir ve estetik tutarlılığı korurken çok sayıda kriteri optimize eden çözümler üretebilir (Li vd., 2025). Temel zorluk, bir yapay zekânın belirli veri kümelerinden yeni duyarlılıklar üretebileceği ve bu sonuçların tasarımcı rehberliğinde nasıl etkilenebileceği veya şekillendirilebileceğidir. Bu bağlamda, örnek inceleme olarak ele alınan ilk görsel (Görsel 1, referans), daha geleneksel, tasarımcı tarafından tanımlanmış malzeme ve form yaklaşımını temsil eden tekdüze bir taş yüzeyini göstermektedir; doğrusal, öngörülebilir ve istikrarlıdır. Bunun yanında, ikinci ve üçüncü imgeler, yapay zekâ tarafından üretilen varyasyonları göstermektedir. Bu varyasyonlarda geometrik kaymalar, açılı çıkıntılar ve ince girintiler yüzeye yeni bir boyut kazandırmaktadır. Bu formlar, yapay zekânın sadece yerleşik mimari kelime dağarcığını kopyalamadığını, aynı zamanda temel referansları yapısal, estetik ve işlevsel kısıtlamaları aynı anda ele alan optimize edilmiş çözümlere dönüştürdüğünü göstermektedir. Üretilen çıktılarda görülen küçük girintili açıklık, konsol kenar ve eklemli düzlemler, tasarımın ışık geçirgenliği, malzeme verimliliği,

iklimsel performans ve mekânsal mahremiyet için gerekli açıklık-kapalılık gibi çok sayıda parametrenin veriye dayalı değerlendirmesinden nasıl ortaya çıkabileceğini ve aynı zamanda görsel tutarlılığı nasıl koruyabileceğini ortaya koymaktadır. Bu nedenle, bu görseller yapay zekânın yaratıcı rolünü, tasarımcı niyetinin yerine geçmekten ziyade, estetik uyumu performans optimizasyonu ile bütünleştiren form varyasyonları üretebilen bir *iş birlikçi* olarak somutlaştırmaktadır. Yapay zekânın üretken yeteneğinin, basit referansları, malzeme kısıtlamalarına uygun ve mimari hayal gücünü genişleten karmaşık, nüanslı geometrilere nasıl dönüştürebileceğini vurgulamaktadır.

Bu yetenek, önemli performans iyileştirmeleri sağlayan tasarım alternatifleri üretmede önemli olduğunu kanıtlamıştır. Son uygulamalar, yapay zekâ odaklı optimizasyon yoluyla enerji verimliliğinde %30-50'lik iyileştirmeler sağlarken, aynı zamanda geleneksel tasarım yöntemleriyle elde edilmesi zor olan mekânsal açıdan yenilikçi formlar üretmiştir (Reyes, t.y.). Bu geleneksel mekân üretimi açısından ne tür değişiklikler getirecektir ya da tasarım türleri arasında sıkı bir bağlılık gerektirmeyen yeni tasarım paradigmalarına mı yol açacaktır? Bu paradigmayı genişleten tasarım alanlarını keşfetme yeteneği, yapay zekâ sistemleri, tasarım örnekleri, malzeme özellikleri, çevresel faktörler ve kullanıcı davranışları gibi geniş veri tabanlarından gelen bilgileri işleyip sentezleyerek, geleneksel çerçeveler içinde çalışan tasarımcıların fark edemeyebileceği yaratıcı fırsatları belirleyebilir. Aynı zamanda yapay zekânın analitik yetenekleri, açıkça belirtilen tasarım gereksinimlerine yanıt vermenin ötesine geçerek, gizli kullanıcı ihtiyaçlarını belirleme ve karşılamaya yönelik sonuçlara kadar uzanır. Yapay zekâ sistemleri, örüntü tanıma ve veri analizi yoluyla, insan tasarımcıların hemen fark edemeyebileceği çevresel faktörler, kullanıcı davranışları ve mekânsal konfigürasyonlar arasındaki ilişkileri tespit edebilir. Söylenmemiş ihtiyaçlar için yaratıcı fikirler üretme, tasarım düşüncesinde diğer önemli bir ilerlemeyi temsil eder (Chaillou, 2021). Yapay zekâ, tanımlanmış sorunları basitçe çözmek yerine, sorun tanımlamasına katkıda bulunarak tasarımın kapsamını genişletir ve daha büyük ölçekte yenilikçi çözümlere yol açar.



Görsel 4. *Sınır, ayrılık ve mahremiyet hissi yaratmak. 16:9, flux 1.0 fast (Freepik.ai üretken yapay zekâ aracılığıyla yazar tarafından üretilmiştir).*

Buradaki örnekte (Görsel 4) görselleştirilen iç mekân, yapay zekâ sistemlerinin karmaşık veri kümelerini genellikle temel, desen odaklı çıktılara dönüştürme şeklini yansıtmakta; uyum ve denge algısıyla paralel bir temel estetik değerle karakterizedir. Chaillou'nun (2021) yapay zekânın psikolojik rahatlık, sirkadiyen ritim desteği veya duygusal rezonans gibi *gizli kullanıcı ihtiyaçlarını* ortaya çıkarabileceği argümanıyla örtüşen odaya giren doğal ışığın ifadesi, aydınlatmanın dışında bir etki yaratır. Tasarım, açık gereksinimlere yanıt vermenin yanında, istemde üstü kapalı ifade edilen mekânsal ihtiyaç ve soyut bir sınırlama, ayrılık ve mahremiyet hissi yaratan atmosferi yaratmıştır. Duvar dokuları, sıcak ve soğuk tonların yan yana kullanımı ve öğelerin (bitki, lamba ve modüler basamaklar) yerleşimi, yapay zekânın malzeme özellikleri, çevresel aydınlatma modelleri ve ergonomik hususlar gibi birden fazla veri tabanını sentezleyebildiğini göstermektedir. Bu sentez, yapay zekânın tasarımın işlevsel, estetik ve çevresel katmanları arasında köprü kurma rolünü örneklemektedir. Geleneksel tasarım çerçeveleri genellikle çözülmesi gereken bir sorunla başlar (örneğin, oturma alanını maksimize etmek, ışığı optimize etmek). Burada, yapay zekâ tarafından üretilen çıktı *sorunu* yeniden çerçevelendirir. Yapay zekâ sadece bir problem çözücü değil, aynı zamanda bir problem tanımlayıcı olarak tasarım düşüncesinde paradigmatik bir değişimi temsil eder.

Yaratıcı Faktörlerin ve Etkilerinin Yeniden Değerlendirilmesi

Yapay zekâ tarafından üretilen eserler, temel teknik süreçler, eğitim verileri ve çeşitli tasarımcıların katkılarıyla birlikte üretilmiş olarak kabul edilmektedir. Geleneksel tasarımda yaratıcı tek faktörün insan olması fakat şimdi iki farklı yazarın ortaklığında ilerleyen süreci ve hiyerarşisini değiştiren bu sistemde *dağıtılmış yazarlık* kavramı ortaya çıkmaktadır (Goodfellow, 2024). Burada, hiyerarşinin seçimi yazarın tercihine göre belirlenir, çünkü tasarımcı aynı zamanda yapay zekâ aracının kullanıcısıdır. Bu paylaşımlı modelde, insan yaratıcılığı hala çok önemlidir, ancak tezahürü değişmektedir. İnsan üretimi bilinç ve öznel deneyimin işlenmesiyle yönlendirilirken, yapay zekâ sistemleri algoritmalar ve veri işleme temelinde çalışır (Russell ve Norvig, 2021). Yapay zekâ tarafından üretilen bir çıktının *sanat* veya *tasarım* olarak kabul edilebilmesi için, sanatçı ya da tasarımcı tarafından yerleştirilen *kavramsal fikirleri* içermesi ve uygun bir sanat veya tasarım sistemi içinde sunulması gerekir. Kullanıcının/tasarımcının rolü yalnızca yapay zekâyı yönlendirmek değil, üretimi yönlendirerek yapay zekâ tarafından oluşturulan *görüntüyü* kendi benzersiz deneyimlerini içeren bir *imgeye* dönüştürmektir. Tasarımcı-yapay zekâ hibrit yaratıcı süreç, dinamik bir etkileşimi içerir. Tasarımcılar, komutlar/istemler oluşturarak yapay zekâ sistemleriyle

etkileşime girerler, ancak dil ve anlam akıcı ve ilişkisel olduğundan, amaçlanan kavramsal içerik ile sonuç çıktısı arasında doğal bir *anlam kayması* vardır (Goodfellow, 2024) Buna rağmen, tasarımcılar kendi çalışmaları üzerinde yapay zekâ sistemlerini eğittiklerinde, kendi yaratıcı kurallarını daha hızlı anlamalarını sağlayan, *yeni belirsizlik alanlarını* ortaya çıkaran ve tasarımlarında *ortaya çıkan karmaşıklığı* teşvik eden *diyalektik geri bildirim döngüsü* oluştururlar (Goodfellow, 2024). Bu yinelemeli iyileştirme süreci, iş birliğine dayalı bir keşif haline gelir. Sonuçta, dağıtılmış yazarlık, tasarımcının yaratıcı rolünü, yalnızca orijinal formların üreticisi olmaktan, kavramsal ve estetik nesnelerin çevirmeni/küratörü haline getirir (Goodfellow, 2024). Bunun paralelinde yapay zekâ, anında sayısız varyasyon üretebilse de sanatçının diğer insanlara yönelik somut çözümler gerektiren faaliyeti temel olarak önemli olmaya devam eder ve tamamen makineye dayalı üretimden farklıdır. Bu, insan niyetinin ve öznel deneyimin, gelişen dağıtılmış ortamda yaratıcı eylemi yönlendirmede öneminin devam etmesini sağlar.

Mekânsal endüstride benimsenme ve etki bağlamında yapay zekânın yaygın olarak benimsenmesi, birçok ölçek ve uygulamada açıkça görülmektedir (URL1). Erken kavramsal geliştirmeye yardımcı olan üretken tasarım araçlarından, ayrıntılı tasarım çözümlerini iyileştiren optimizasyon sistemlerine kadar, yapay zekâ çağdaş tasarım pratiğinin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir (Muslihat, 2025). Güncel anketler, mimarlık firmalarının %11'inin tasarım süreçlerinde yapay zekâyı aktif olarak kullandığını ve araçların daha sofistike ve erişilebilir hale geldikçe bu oranın önemli ölçüde artmasının beklendiğini göstermektedir (Muslihat, 2025). Bu durum, bireysel projelerin ötesine geçerek tasarım eğitimini de etkilemektedir. Yapay zekâ entegrasyonu, gelecekteki tasarımcıların mekânsal sorunları düşünme ve ele alma biçimlerini dönüştürmeye başlamıştır (Almaz vd., 2024). Tasarım eğitimi, yapay zekâ araçlarının stüdyo uygulamalarına ve teorik söylemlere entegre olmasıyla paralel bir dönüşüm yaşamaktadır (Karadağ ve Ozar, 2025). Bu eğitimsel evrim, gelecekteki tasarım profesyonellerinin geleneksel tasarım düşüncesini yapay zekâ iş birliği yetenekleriyle birleştiren hibrit beceri setlerine sahip olacağını göstermektedir (Li vd., 2025). Yapay zekânın tasarım eğitimine entegrasyonu, tasarım yazarlığının doğası, yaratıcı sorumluluk, etik ve yapay zekâ destekli tasarım süreçlerinde insan yargısının rolü hakkında da önemli sorular ortaya çıkarmaktadır (URL2). Bu hususlar, yapay zekânın yetenekleri ve sınırları hakkında eleştirel düşünmeyi vurgulayan ve aynı zamanda etkili tasarımcı-yapay zekâ iş birliği için pratik beceriler geliştiren yeni pedagojik yaklaşımları da şekillendirmektedir (Almaz vd., 2024).

Mesleki uygulamaların dönüşümü bağlamında yapay zekânın mekân tasarım uygulamalarına entegrasyonu, mesleki iş akışlarını, işveren-tasarımcı ilişkilerini ve tasarım metodolojilerini yeniden şekillendirmektedir (URL1). Tasarımcılar, yapay zekânın keşif yeteneklerinden yararlanırken, yapay zekâ tarafından üretilen alternatifleri yönetmek, yaratıcı önerileri değerlendirmek ve tasarım bütünlüğünü korumak için yeni uygulamalar geliştirmektedir (Reyes, t.y.). Bu dönüşüm, yapay zekâ tarafından üretilen görselleştirmeler ve alternatiflerin iletişimi geliştirebileceği ve değerlendirilen tasarım seçeneklerinin yelpazesini genişletebileceği tasarımcı-işveren etkileşimlerine de uzanmaktadır. Birden fazla tasarım senaryosunu hızla üretme ve test etme yeteneği, tasarım süreci boyunca proje olasılıklarının daha kapsamlı bir şekilde keşfedilmesini ve daha bilinçli kararlar alınmasını sağlayabilir.

Yaratıcı potansiyeline rağmen, yapay zekâ destekli tasarım, tasarım kalitesi, kültürel duyarlılık ve mesleki sorumluluk konusunda önemli hususları gündeme getirmektedir. Yapay zekâ çıktılarının insan eliyle iyileştirilmesi ihtiyacı, anlamlı mekânsal ortamlar yaratmada tasarım uzmanlığı, etik çözümler, eleştirel yargı ve kültürel anlayışın önemini ve gerekliliğini vurgulamaktadır. Buna paralel olarak, yapay zekâ tarafından üretilen tasarım önerilerini değerlendirmek, tasarım kalite standartlarını korumak ve teknolojik yeteneklerin kendi başlarına bir amaç haline gelmek yerine daha geniş tasarım hedeflerine hizmet etmesini sağlamak için etkili çerçeveler ve yeni paradigma tanımları geliştirmek önemlidir.

SONUÇ

Yapay zekânın mekân tasarımına entegrasyonu, insan sezgisi, deneyimi ve estetik yargısını yapay zekânın hesaplama gücü ve örüntü tanıma yetenekleriyle birleştiren hibrit yaratıcı süreçlerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bu iş birliğine dayalı yaklaşımlar, tasarımcı ve yapay zekânın güçlü yönlerini bir araya getirerek, her ikisinin de tek başına başaramayacağı yaratıcı sonuçlar elde etmeyi amaçlamaktadır. Bu hibrit süreçlerde yapay zekâ genellikle yaratıcı bir aktivatör gibi hareket eder; tasarımcıların varsayımlarını yeniden gözden geçirmeye ve yeni olasılıkları keşfetmeye zorlayan uygulama odaklı alternatifler üretir. Bu sayede, karşılıklı etkileşim ve iyileştirme yoluyla dinamik bir yaratıcı ortam yaratır. Bu bağlamda araştırma, yapay zekâ destekli mekân tasarımında yaratıcılık anlayışını yeniden şekillendiren birkaç önemli bulgu ortaya koymaktadır: *İlk olarak*, yapay zekâ, yalnızca bir hesaplama aracı olmaktan öte, aktif bir tasarım katılımcısı olarak işlev görme kapasitesini göstermiş ve tasarımcıların yeteneklerini tamamlayıcı ve genişletici bir şekilde kavramsal fikir üretme ve yaratıcı keşiflere katkıda bulunmuştur. *İkincisi*, tasarım keşfi kavramının yapay zekânın insan sezgilerinin ötesinde tasarım alanlarının keşfedilmesini mümkün kılan ayrı bir metodoloji

olarak ortaya çıkmasıdır. Yapay zekâ sistemleri, geniş öncülleri, malzeme özellikleri ve kullanıcı gereksinimlerini içeren veri tabanlarını işleyerek, geleneksel çerçeveler içinde çalışan tasarımcıların göremeyeceği yaratıcı fırsatları belirler. Bu kapasite, tasarımcıların yaratıcılığının yerini almaz, aksine karmaşık sistem etkileşimlerinden ortaya çıkan tasarım olanaklarına erişim sağlayarak onu güçlendirir. *Üçüncüsü*, yapay zekâ destekli yaratıcılık, hiyerarşik olmayan süreçler aracılığıyla işler ve tasarım spektrumunun çeşitli noktalarından anlamlı yeniliklerin ortaya çıkmasını sağlar. Yaratıcı sonuçlar, doğrusal gelişim dizilerini takip etmek yerine geleneksel, yenilikçi veya tamamen özgün unsurlardan ortaya çıkabilir ve bu da basit çözümlerden karmaşık çözümlere doğru ilerlemeyi vurgulayan geleneksel tasarım eğitimi modellerini sorgulamaya neden olur. Bu değişim, bu hibrit süreç içinde sistematik adımları ifade eden yeni paradigma önerileri geliştirmenin gerekliliğini vurgulamaktadır. Ayrıca, geleneksel mekân üretiminde izlenen temel tasarım ilkelerinin yeniden ele alınması ve yapay zekâ destekli yaratıcılıkla uyumlu yeni yöntemleri entegre etmek için genişletilmesi önerilebilir. *Dördüncüsü*, diğer maddelerden hareketle, yapay zekânın mekân tasarımına entegrasyonu, yaratıcı süreçleri yeniden tanımlamakla kalmaz, aynı zamanda tasarlanmış ortamlarda anlamın nasıl üretildiğini, algılandığını ve sürdürüldüğünü daha derinlemesine araştırmayı gerektirir. Geleneksel olarak, mekânsal anlam kültürel anlatılar, malzeme seçimleri, sembolik formlar ve mekân içindeki insan etkileşimi tarafından şekillendirilmiştir. Yapay zekânın artan rolüyle birlikte, anlam artık yalnızca insan yorumunun ürünü değildir; aynı zamanda hesaplamalı mantık, veriye dayalı korelasyonlar ve üretken deneylerden de ortaya çıkar. Bu durum kritik sorular ortaya çıkarır: Yapay zekâ, insan sezgisinin göremediği kalıplar aracılığıyla mekânsal anlamı yeniden yorumluyor mu? Eğer öyleyse, bu anlamları nasıl doğrulayabilir veya insan deneyimine nasıl çevirebiliriz? Aynı zamanda, hibrit süreçler tasarımın yazarlığını bulanıklaştırır (dağıtılmış yazarlık kavramı); anlam, tasarımcı ve makine tarafından birlikte inşa edildiğinde, yaratıcı niyetin sahipliği belirsiz hale gelir. Örneğin, yapay zekâ optimizasyonu yoluyla oluşturulan bir mekânsal konfigürasyon, iklimsel nitelikler, akustik veya denge-orantının psikolojik etkileri gibi belirtilmeyen/görülmeyen ihtiyaçlara öncelik verebilir. Bu unsurlar, tasarımcıların gözden kaçırabileceği, ancak nihayetinde mekânın nasıl deneyimlendiğini ve anlaşıldığını değiştiren boyutlardır. Bu tür çelişen gelişmeler, mekân tasarımı eğitimi ve pratikleri için yeni teorik çerçeveler gerektirir. Tasarımcılar, yalnızca yapay zekâ çıktılarını üretmek yerine, sonuçları yorumlayıcı roller üstlenerek küratörlük yapmalı ve bağlamsallaştırmalıdır. Bu yeniden yönelim, mekânsal tasarımdaki anlamın, yalnızca tasarımcı niyetiyle sabitlenmek yerine, insan duyarlılıkları ve hesaplamalı içgörü arasında dinamik bir yapıya kavuşmasını sağlayabilir. Bu anlamda, yapay zekâ tanımlanmış paradigmalar içinde

çalıştığında, tasarımın anlamsal alanını genişletebilir, geleneksel mekân, sembolizm ve kullanıcı etkileşimi kavramlarına yeni anlam katmanları ekleyerek, insan yaratıcılığını sınırlamadan niteliği artırabilir.

Araştırma, mekânsal tasarım yaratıcılığındaki önemli gelişmelerin, tasarımcıların yerinin yapay zekâ sistemleri ile değiştirilmesinden değil, ortak tasarım zekâsı içinde, yapay zekânın hesaplama ve keşif yetenekleriyle nitelikli ve sistematik bir şekilde entegre edilmesinden kaynaklanabileceği sonucuna varmıştır. Bu iş birliği modeli, tasarımcıların geleneksel tasarım düşüncesini yapay zekâ iş birliği ve uzmanlığıyla birleştiren hibrit beceri setlerine sahip olacağı bir gelecek öngörmektedir. Bu bağlamda yapay zekânın tasarımcıların yerini alıp alamayacağı sorusu, şu anda devam eden geniş kapsamlı dönüşüm süreçlerini göz ardı eden bir yanılgıyı yansıtmaktadır. Yerine geçme konusuna odaklanmak yerine, daha verimli bir bakış açısı olarak, tasarımcı-yapay zekâ iş birliği yoluyla yaratıcılığın nasıl genişletilebileceğini araştırmaktır. Bu bağlamda, yakınsak ve ıraksak düşünme arasındaki ayrım merkezi hale gelir. Yakınsak (veya dikey) düşünme, yapay zekânın kısıtlamaları analiz etme, işlevleri optimize etme ve sistematik dizileri takip etme konusunda üstün olduğu yapılandırılmış, mantık temelli süreçlerle uyumludur. Buna karşılık, ıraksak (veya yanal) düşünme, tasarımcıların yeni alternatifler ürettiği ve doğrusal olmayan yolları benimsediği sezgisel, çok boyutlu keşiflerle karakterizedir. Bu yaklaşımların iş birliği süreçlerine entegrasyonu, insan sezgisi ve estetik yargısının yapay zekânın hesaplama gücü ve örüntü tanıma yeteneği ile kesişmesini sağlar. Tasarımcılar bu araçları kullanma konusunda daha fazla uzmanlık kazandıkça, mekân tasarımında yaratıcı potansiyelin arttığı ve tasarımcı ile yapay zekânın etkileşimi yoluyla tasarlanmış ortamların kavramsallaştırıldığı, geliştirildiği ve deneyimlenebildiği paradigmatik yaklaşımlarla tanımlanan nitelikli bir gelecek öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

Almaz, A. F., El-Agouz, E. A. E. A., Abdelfatah, M. T., & Mohamed, I. R. (2024). The future role of Artificial Intelligence (AI) design's integration into architectural and interior design education is to improve efficiency, sustainability, and creativity. *Civil Engineering and Architecture*, *12*(3), 1749-1772.

Chaillou, S. (2021). Artificial intelligence applied to conceptual design. A review of its use in architecture. *Automation in Construction*, 124, 103550.

Cross, N. (2001). Design Cognition: Result From Protocol and Other Empirical Studies of Design Activity. C. Eastman, M. McCracken, W. Newstetter (Ed.), *Design Knowing and*

Learning: Cognition in Design Education içinde (ss. 79- 103). Oxford: Elsevier Science Ltd.

Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing.* Springer.

De Bono, E. (1970). *Lateral thinking: Creativity step by step.* Harper & Row.

Dorst, K. & Cross, N. (2001). Creativity in the design process: Co-evolution of problem-solution. *Design Studies*, 22(5), 425–437.

Feldman, D. H. (1999). The Development of Creativity. R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of Creativity* içinde (ss.169-188). Cambridge University Press.

Karadağ, D., & Ozar, B. (2025). A new frontier in design studio: AI and human collaboration inconceptualdesign.*FrontiersofArchitecturalResearch.*https://doi.org/10.1016/J.FOAR.2025.01.010

Lawson, B. (2006). *How designers think: The design process demystified.* Routledge.

Li, Y., Chen, H., Yu, P., & Yang, L. (2025). A Review of Artificial Intelligence in Enhancing ArchitecturalDesignEfficiency. *AppliedSciences*, *15*(3),1476.https://doi.org/10.3390/app15031476

Muslihat, D. (2025). *Top 16 AI tools for architects in 2025.* Chaos https://blog.chaos.com/ai-tools-for-architects (28.08.2025).

Özyıldız, P. K. (2018). *Tasarım stüdyosu eğitiminde bilişsel yetkinlik ve yaratıcılık süreçleri.* Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Reyes, E. (t.y.). *Can artificial intelligence (AI) replace architects? Best AI tools every architect & designer should know.* Arch2O. https://www.arch2o.com/can-artificial-intelligence-ai-replace-architects-best-ai-tools-every-architect-designer-should-know/ (29.08.2025).

Rowe, P. G. (1987). *Design thinking*. MIT Press.

Russell, S. J., & Norvig, P. (2021). Artificial Intelligence: A modern approach. Pearson.

Simon, H. A. (1996). *The sciences of artificial.* MIT Press.

Weisberg, R. W. (2016). *Creativity: Understanding innovation in problem solving, science, invention, and the arts.* John Wiley & Sons.

İnternet Kaynakçası

URL1: RIBA 2024, *Artificial Intelligence Report 2024*. Royal Institute of British Architects. https://www.architecture.com/knowledge-and-resources/resources-landing-page/riba-ai-report2024?srsltid=AfmBOoqryLWJMoKAmDNQUtafm5AB838CL9yfV_qrjrxsh1kl9SAyo7Ta (Erişim Tarihi: 24.08.2025).

URL2: RIBA Horizons 2034, *Architecture in the Age of AI.* Royal Institute of British Architects Future Studies. https://www.architecture.com/knowledge-and-resources/resources-landingpage/ribahorizons2034report?srsltid=AfmBOorJPUkilOFMkK_z7ABOi9WXFZW8cHwwu-sE0XNlKR0bGKxRn_ep (Erişim Tarihi: 24.08.2025).

URL3: *Neues Museum,* Berlin. Arquitectura Viva. https://arquitecturaviva.com/works/neues-museum-1#lg=1&slide=0 (Erişim Tarihi: 30.08.2025).

POSTMODERN CAMİ ANLAYIŞININ BİR TEMSİLİ OLARAK KARACAAHMET ŞAKİRİN CAMİSİ

Sena Nur İmir[1]

ÖZET

Postmodern mimarlık anlayışı, mimari formların geleneksel anlamlarından kopuşuyla birlikte yeni estetik ve mekânsal yaklaşımları beraberinde getirmiştir. Cami tasarımı bağlamında ise bu durum, klasik tipolojilerin modern yorumlarla melezleşmesine yol açmaktadır. Osmanlı döneminden kalan geleneksel cami formları, yerini yeni ve bu geleneğin dışında kalan arayışlarla başka formlara bırakmıştır. İstanbul'daki Karacaahmet Şakirin Cami, bu dönüşümün somut ve erken dönem örneklerinden biri olarak, geleneksel cami formunun temel unsurlarını korurken malzeme, ışık kullanımı ve mekânsal kurguda çağdaş bir dil geliştirmektedir. Yapıda geleneksel camilerde görülen kubbe, mihrap, minber gibi simgesel öğeler tanıdık biçimde yer alsa da bunların mekânsal ve estetik karşılıkları postmodern yaklaşımla yeniden yorumlanmakta; böylece hem tarihsel sürekliliğe gönderme yapılmakta hem de formda bir kırılma yaşanmaktadır. Bu durum, cami mimarisinde yeni bir biçimsel melezlik ve yorum zenginliği yaratmakta, gelenekle çağdaşlığın bir arada bulunmasına olanak sağlamaktadır. Cami tasarımına farklı bir perspektiften bakarak yeni bir biçim ortaya koymak ve aynı zamanda caminin içermesi gereken geleneksel parametreleri korumak, bu sürecin en önemli zorluklarından biridir. Bu çalışma, Karacaahmet Şakirin Cami özelinde, Türkiye'deki güncel cami mimarisinde gözlemlenen postmodern biçim dönüşümünü mimari bağlamda değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Özellikle yapının biçimsel çözümlemeleri ve estetik dili ön plandadır. Böylece geleneksel estetik kodlar ile çağdaş tasarım yaklaşımlarının bir arada var olduğu yapı ele alınmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Postmodern mimarlık, Cami tasarımı, Biçimsel dönüşüm, Karacaahmet Şakirin Cami.

[1] Araştırma Görevlisi, İstanbul Galata Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Ümraniye, İstanbul senanur.imir@galata.edu.tr, https://orcid.org/0009-0007-5902-6458.

KARACAAHMET ŞAKİRİN MOSQUE AS A REPRESENTATION OF POSTMODERN MOSQUE DESIGN

Sena Nur İmir[2]

ABSTRACT

By separating architectural forms from their conventional connotations, the postmodern architectural approach has produced new aesthetic and spatial approaches. This circumstance has resulted in the blending of traditional typologies with contemporary interpretations in the setting of mosque design. New mosque designs that deviate from the Ottoman era's classic styles have taken their place. One of the tangible and early examples of this change is the Karacaahmet Şakirin Mosque in Istanbul, which maintains the essential components of the classic mosque shape while creating a modern language via the use of materials, light, and spatial arrangement. While symbolic elements such as the dome, mihrab, and minbar found in traditional mosques are present in a familiar manner, their spatial and aesthetic counterparts are reinterpreted with a postmodern approach, resulting in both a reference to historical continuity and a formal rupture. This circumstance results in a new formal hybridity and complexity of interpretation in mosque design, allowing for the coexistence of tradition and modernity. Looking at mosque design from a different perspective to create a new form while also preserving the traditional parameters that the mosque should contain is one of the most significant challenges of this process. The purpose of this study is to assess the postmodern form change seen in current Turkish mosque architecture, particularly as it relates to the Karacaahmet Şakirin Mosque. The structure's formal analyses and aesthetic language are particularly prominent. Therefore, the framework that allows for the coexistence of modern design techniques with conventional aesthetic rules is investigated.

Keywords: Postmodern architecture, Mosque design, Formal transformation, Karacaahmet Şakirin Mosque.

[2] Research Assistant, Istanbul Galata University, Interior Architecture and Environmental Design. İstanbul senanur.imir@galata.edu.tr, https://orcid.org/0009-0007-5902-6458.

GİRİŞ

20. yüzyılın son çeyreğinde etkisini artıran postmodern mimarlık anlayışı, yalnızca biçimsel çeşitlilik yaratmakla kalmamış, aynı zamanda mimarlığın anlam ve temsil arayışlarında da köklü dönüşümlere neden olmuştur. Mimari formların mutlak yorumlara indirgenemeyeceği düşüncesinden hareketle, tarihsel referansların yeniden üretimi, ironik göndermeler ve gelenek ile çağdaşlığın iç içe geçmesi gibi yaklaşımlar postmodern mimarlığın temel nitelikleri arasında yer alır. Bu bağlamda, dini yapılar gibi güçlü simgesel anlamlara sahip olan mimari türler, postmodernizmin biçimsel ve anlamsal açılımları açısından önemli bir araştırma alanı sunmaktadır. Cami mimarisi, İslam toplumlarının en önemli yapı tipolojilerinden biri olarak tarih boyunca farklı coğrafyalarda çeşitli biçimsel gelişimlere sahne olmuştur. Ancak özellikle Türkiye bağlamında, Osmanlı mirasının güçlü etkisiyle cami tasarımı uzun süre belirli geleneksel kalıplar içerisinde varlığını sürdürmüştür. 21. yüzyıla gelindiğinde ise bu geleneksel kalıpların postmodern yaklaşımlarla yeniden yorumlanmaya başlandığı görülmektedir. Modern yapım teknikleri, yeni malzeme kullanımları ve estetik tercihler, klasik cami formunu dönüştürmekte ve bu dönüşüm bazı örneklerde radikal biçimsel farklılıklara yol açmaktadır.

Bu çalışma, söz konusu biçimsel dönüşümün erken ve çarpıcı örneklerinden biri olan Karacaahmet Şakirin Cami'ni mimari bağlamda ele almayı amaçlamaktadır. Çalışmanın kapsamı, yapının biçimsel kompozisyonu, malzeme ve ışık kullanımı, mekânsal düzenlemesi ve estetik dili üzerinden yapılacak çözümlemelerle sınırlıdır. Bu çözümlemeler aracılığıyla Türkiye'deki güncel cami mimarisine dair postmodern etkilerin izleri takip edilecek; gelenek ve çağdaşlık arasındaki gerilimin mimari düzlemde nasıl çözümlendiği sorgulanacaktır. Çalışmada nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Öncelikle cami mimarisi ve postmodern tasarım anlayışı üzerine literatür taraması yapılmış, ardından Karacaahmet Şakirin Cami'nin plan, kütle, malzeme ve mekânsal kurgusu üzerinden betimsel bir analiz gerçekleştirilmiştir. Bu çözümleme, yapının geleneksel cami tipolojileriyle karşılaştırmalı olarak okunması ve biçimsel dönüşümün hangi açılardan ortaya çıktığının tartışılmasıyla desteklenmiştir. Çalışmanın önemi, Türkiye'de cami mimarisinin geleneksel kalıplar ile çağdaş tasarım yaklaşımları arasındaki etkileşimi ortaya koyması ve bu alandaki postmodern eğilimlere dair erken bir örnek üzerinden değerlendirme yapmasıdır.

Geleneksel Cami Mimarisi

İslam'ın zuhuruyla birlikte muhtelif şekil ve suretlerde teşekkül eden ibadet mahalleri, cemaatin kullanımında olup; mevcudiyetlerini günümüze dek muhafaza etmişlerdir. Geleneksel cami mimarisi yalnızca bir ibadet yeri değildir; aynı zamanda eğitim, sosyal dayanışma ve kültürel

paylaşım gibi toplumsal yaşamın önemli bir parçasıdır (Yürekli, 2024). Tarih boyunca farklı bölgelerde camilerin evrimi, mimari biçimlerine ve işlevlerine katkıda bulunan; temel ve ek bileşenler olarak sınıflandırılabilen unsurların şekillenmesine yol açtı (Ahmed & Fethi, 2024). Temel unsurlar arasında harim, avlu, mihrap ve minber yer alırken; ek unsurlar arasında minare, kubbe, abdesthane, revak, mahfil, rahle/okuma kürsüsü, cami mobilyaları ve kapı bulunmaktadır (Ahmed & Fethi, 2024). Bu cami unsurları Tablo 1'de gösterilmiştir.

Geleneksel cami mimarisi, Emeviler, Abbasiler, Selçuklular, Beylikler ve Osmanlı dönemlerinde görülen ve İslam kültürünün toplumun yaşam alanlarına olan fiziksel yansımasıdır (Yürekli, 2024). Kubbe, minare, mihrap ve minber gibi yapılar, genellikle yüzyıllar boyunca yerleşmiş geleneksel mimari imgelemine uygun olarak yeniden tasarlanır (Taib & Rasdi, 2012). Erken İslam döneminden itibaren farklı hanedanlıklar ve devletler, cami mimarisine kendi üsluplarını kazandırmıştır. Bu üslupların tarihsel süreklilik içerisindeki gelişimi, kronolojik bir sınıflandırma çerçevesinde Tablo 2'de Yürekli (2024)'ten derlenerek özetlenmiştir.

Tablo 1. *Şakirin Cami üzerinden caminin temel ve ek unsurları.*

Temel Unsurlar			
Harim	**Avlu**	**Mihrap**	**Minber**
			
Ek Unsurlar			
Minare	**Kubbe**	**Abdesthane**	**Revak**
			
Mahfil	**Rahle**	**Cami Mobilyaları**	**Kapı**
			

Tablo 2. *Cami mimarisinin tarih içerinde gelişim süreci*

Dönem		Örnek Yapı	Dönemin Temel Mimari Özellikleri
Hz. Muhammed Dönemi		Mescid-i Nebevi	• Sade ve mütevazı yapı
Emeviler Dönemi (661-750)		Kufe Ulu Cami	• Anıtsal yapıMihrap ve minber gibi dini unsurlar daha belirgin
Abbasiler Dönemi (750-1258)		Samarra Ulu Cami	• Büyük avlular, geniş sütunlu ibadet alanları ve görkemli kubbeler • İç mekânlarda, hat sanatı, çini kaplamalar ve karmaşık geometrik desenlerin kullanımı • İlk kez cami ayakları üstünde sivri kemer • Büyük ölçekli yapılar
Gazneliler Dönemi (963-1187)		Leşker-i Bazar Ulu Cami	• Tuğla işçiliğinde ustalaşma ve süslemelerin kullanımı
Karahanlılar Dönemi (1038-1157)		Talhatan Baba Cami	• Tuğla ve çini kullanımı • Geniş avlular, kubbeler, revaklar, minareler • Dış cephe süslemeleri • Tuğla ile oluşturulan karmaşık geometrik desenler
Büyük Selçuklular Dönemi (1038-1157)		İsfahan Cuma Cami	• Anıtsal ve ihtişamlı yapı • Mukarnas süslemeler • Hat sanatı ve çini mozaikler
Anadolu Selçuklular Dönemi (1077-1308)		Konya Alâeddin Cami	• Geniş avlu ve ortasında etrafı sütunlarla çevrili şadırvan • Dikdörtgen plan şeması ve büyük kubbeler • Taş işçiliğinde zenginleşme
Anadolu Beylikler Dönemi (1310-1608)		Birgi Ulu Cami	• Dikdörtgen veya kare plan şeması • Taş, tuğla ve ahşap gibi yerel malzemelerin kullanımı • Geniş avlular
Osmanlı Dönemi	**Erken Osmanlı Dönemi (1299-1481)**	Bursa Orhan Gazi Cami	• Tek kubbe ya da düz çatı
	Klasik Osmanlı Dönemi (1481- 1720)	Edirne Üç Şerefeli Cami	• Külliye merkezinde cami • Tek kubbe altında toplanılan tevhidi anlayış • Merkezi kubbe ve yardımcı kubbe kullanımı
	Geç Osmanlı Dönemi (1720-1850)	İstanbul Nur-u Osmaniye Cami	• Barak ve rokoko etkileri • Süsleme yoğunluğu • Yayvan basamaklı merdivenlerle anıtsal giriş

Postmodern Mimari

1960'lı yılların mimari eğilimlerinden etkilenen postmodern yaklaşım, geleneksel formlardan köklü bir biçimde ayrılmayı ve yeni bir dönüşüm ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu yaklaşım; karmaşıklık, çeşitlilik, karşıtlık ve toplumsal çevrelerin insancıllaştırılması ilkelerini ön plana çıkarmakta olup, günümüzde farklı ülkelerde inşa edilen çağdaş camilerin tasarımında yaygın olarak kullanılmaktadır (Mirlohi, 2021).

Çağdaş cami tasarımı eğilimleri; yerelcilik, modernizm ve postmodernizm olarak sınıflandırılmaktadır (Ahmed & Fethi, 2024). Geleneksel yerel mimari öğelerin çağdaş yorumlarını öne çıkaran yerelcilik; modern yapım teknikleri, yalın biçim dili ve işlevselliğe vurgu yapan modernizm; ve tarihsel göndermeleri çoğulcu, eleştirel ve ironik biçimde yeniden ele alan postmodernizmdir. Postmodern sanatın temel özelliklerinden biri olan çoğulculuk ya da disiplinler arası yaklaşım, günümüz sanatında giderek daha önemli hale gelen mültipleks bir yapıdır (Kaya, 2017). Modernizm, binaları çevrelerinden kopuk, ayrı ve bağımsız yapılar olarak ele alıyorken; postmodernizm binaları çevre dokusunun bir parçası olarak ele almaktadır ve temel kaygıları ise kullanıcıların sosyal, kültürel ve ekonomik özellikleridir (Ali, 2021).

Modern cami tasarım stratejileri, mimari tarzların birleştirilmesi, yerel gelenekleri korurken mimari tarzları birleştirme ihtiyacı, çevresel sürdürülebilirlik, teknolojik yenilik ve kapsayıcılık gibi zorlukları göz önünde bulundurarak gelişiyor (Danibekova vd., 2025). Geçmişten tamamen uzaklaşmak, bireylerin yapıya aidiyet duygusu geliştirmesini engellerken; benzer şekilde tamamen geçmiş kalıplara bağlı kalmak, sanatsal açıdan değerli görülmeyen uygulamalara yol açacaktır; öte yandan geleneklerle ilişki kuran modern yapıların kabul edilebilirliği daha yüksek görülmektedir (Özçakı, 2018). Postmodern cami tasarımında, yapının yalnızca biçimsel yenilikler sunması değil; aynı zamanda cemaat tarafından benimsenerek gündelik ibadet pratiklerinde faal bir biçimde kullanılması da asli bir koşul olarak değerlendirilmektedir. İnsanlar estetik nitelikler taşıyan yapıları tercih etme, geniş ve ferah mekânlarda bulunma eğilimine sahiptir (Acar, 2023). Özellikle Türkiye tarafından kabul görmüş, alışılmış ve göze hoş gelen Osmanlı cami tipolojisi de çağdaş camilerin ilham kaynağıdır. Şakirin Camisi, çok sayıda Osmanlı tasarım öğesini bir araya getirmektedir (Turan, 2014). Bu bağlamda Şakirin Camisi, Osmanlı estetik kodlarına göndermeler yaparken aynı zamanda postmodern tasarım ilkelerini yansıtan öncü bir örnek olarak öne çıkmaktadır.

Karacaahmet Şakirin Cami Örneği

Semiha Şakir Vakfı'nın yöneticileri olan Şakir ailesi, Anadolu yakasında Avrupa yakasındaki

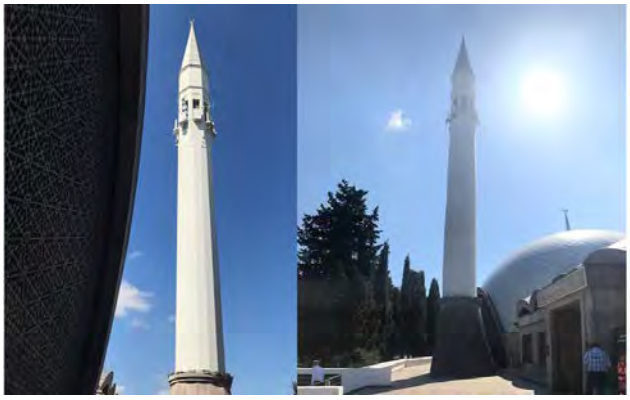
Teşvikiye Cami gibi protokol ve "laik" kesimlere hizmet eden bir caminin olmamasını eksik olarak görmüş ve Üsküdar'daki Karacaahmet Mezarlığı'nın içine "sosyete camisi" olarak adlandırılan bir cami inşa ettiler (Biçer, 2011).

Cami, Hüsrev Tayla ve Zeynep Fadıllıoğlu tarafından 2009 yılında tasarlanmıştır. Fadıllıoğlu, bu projesiyle Türkiye'nin ilk kadın cami tasarımcısı olarak dikkat çekmiştir. Cami, İstanbul'daki en eski ve Türkiye'nin en büyük Müslüman Mezarlığı olan tarihi Karacaahmet Mezarlığında konumlanmaktadır (Kızılkaya, 2017). Şakirin Cami'nin dış görünüşünde, kubbe ve minare gibi geleneksel öğeler korunmuş olsa da cephelerde kullanılan cam, metal ve çağdaş yüzeyler yapıya modern bir karakter kazandırmaktadır. Böylece ziyaretçi, daha ilk bakışta geleneksel simgesellik ile çağdaş tasarım dilinin birlikteliğini deneyimlemektedir.



Görsel 1. *Karacaahmet Şakirin Cami girişi ve dış görünüşü.*

Bundan sonraki kısımda caminin temel unsurları postmodern yaklaşımın etkileri ve geleneksel tasarımla olan benzerlikleri üzerinden değerlendirilecektir. İncelenen başlıca unsurlar minare, avlu, mihrap, minber, kubbe ve kadınlar mahfilidir. Minareler, çağdaş cami tasarımında yapının gövdesinden bağımsız olarak konumlandırılsa da, form ve malzeme açısından geleneksel tasarım özelliklerini korumaktadır; bu bağlamda Şakirin Camisi, çağdaş camiler arasında geleneksel minare formuna en yakın örnek olarak öne çıkmaktadır (Yürekli, 2024). Minarelerin geleneksel formu koruması, yapının modern yorumları ile tarihi referansları nasıl harmanladığını göstermesi açısından dikkate değerdir. Şakirin Cami avlusu, ilk bakışta geleneksel avlulara benzerliğiyle dikkat çeker ve Süleymaniye Cami'ndeki insan ölçeğini aşan avlu duvarları bu yapıda çağdaş bir yorumla yeniden ele alınmıştır (Yürekli, 2024). Avlunun bu şekilde yorumlanması, hem ziyaretçilerin mekânla kurduğu ilişkiyi şekillendirir hem de caminin genel estetik dilini güçlendirir.



Görsel 2. *Şakirin Cami minareleri.*



Görsel 3. *Şakirin Cami*

Şakirin Cami mihrabı, yerleşiminde gelenekleri takip ederek mekân kurgusunda vurguyu koruyan bir yapı unsuru olarak öne çıkarken, malzeme ve form açısından yorumlanmış ve mihrap tasarımının ilk kez dairesel formda inşa edildiği bir örnek teşkil etmektedir (Yürekli, 2024). Selçuklu geleneğinde sıklıkla görülen turkuaz renk ve Rumi desen, mihrap tasarımında tercih edilmiştir (Kızılkaya, 2017). İslam mimarisinde genellikle köşeli veya niş biçiminde görülen mihrap algısı kırılarak, ibadet edenler için daha kapsayıcı ve akışkan bir mekân deneyimi sunulmaktadır. Bu durum, geleneksel simgesel bir ögenin, postmodern estetik içinde yeniden tanımlanmasına örnektir. Bu tasarım, geleneksel motiflerle modern yorum arasındaki köprüyü somutlaştırmaktadır. Yalnızca mihrap değil, minber de özgün tasarımıyla öne çıkmaktadır; merdiven korkulukları zeminden başlayan yarım ay formunda yükselmekte ve basamakların üzerinde yer alan yaprak motifleri, uzaktan bakıldığında Arapça yazıya benzer bir izlenim vermektedir (Akbulut & Erarslan, 2017). Minberin bu minimal ve modern tasarımı, caminin organik formları kullanmasıyla uyum sağlamıştır.



Görsel 4. *Şakirin Cami mihrabı ve minberi.*

Şakirin Cami'nde, örtü sistemi açısından geleneksel kubbe kullanımı göze çarpmaktadır; kare planlı yapının üzeri, köşelerdeki dört pandantif kolona oturan bir kubbe ile örtülürken, cepheler ise bu pandantif kolonların birbirine bağlanmasını sağlayan askı kemerlerle tanımlanmaktadır (Akbulut & Erarslan, 2017). Bu yapısal çözümlemeler hem mekânın işlevselliğini hem de kubbenin sağladığı doğal ışıkla beraber oluşan iç mekândaki hem ruhani hem de mekân algısındaki estetik bütünlüğünü pekiştirmektedir.



Görsel 5. *Şakirin Cami pandantifi ve kubbesi.*

Geniş bir meydanda yer alan ve merdivenlerle ulaşılan Şakirin Cami, birçok Osmanlı padişah camisi gibi, kubbeli bir harim ve benzer büyüklükte kemerli bir avludan oluşmaktadır (Moustafa, 2013). Camiye bu erişim biçimi, mekâna kademeli bir giriş sağlarken, geleneksel Osmanlı cami kurgularına da göndermeler yapmaktadır. Kadınlar Mahfili girişin üst kısmında bulunmaktadır ve özel tasarlanarak çok süslü tutulmuştur (Akbulut & Erarslan, 2017). Ancak geleneksel camilerden farklı olarak yüksek bir kamuflajı ve mahremiyeti bulunmamaktadır.



Görsel 6. *Şakirin Cami harimden bakılınca kadınlar mahfili*

SONUÇ ve DEĞERLENDİRME

Şakirin Cami'nde görülen mimari yaklaşımlar, geleneksel referanslarla modern yorumların birlikte kullanıldığı bir tasarım anlayışını yansıtmaktadır. Minare, Osmanlı döneminde yaygın olarak kullanılan kare ya da silindirik formu hatırlatmakla birlikte, gövdeden bağımsız bir konumda yer almakta ve malzeme ile form bakımından geleneksel öğelerle benzerlik göstermektedir. Bu durum, tarihsel sürekliliğin korunmasına yönelik bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Avlu, klasik Osmanlı camilerindeki geniş ölçekli avlulardan farklı olarak insan ölçeğine indirgenmiş, buna bağlı olarak duvar yükseklikleri de yeniden düzenlenmiştir. Böylece mekân, cemaatin kullanımına uygun şekilde daha çağdaş bir mekânsal düzenleme ile ele alınmıştır.

Mihrap, Osmanlı geleneğinde görülen mihrap formunu hatırlatmakla birlikte, dairesel bir forma dönüştürülmüş; kullanılan malzeme ve renklerle de postmodern bir yorum sağlanmıştır. Minber, klasik örneklerdeki basamak ve korkuluk düzenini korumakla birlikte yarım ay biçiminde yükselen korkulukları ve Arapça yazıya benzer motifleriyle farklı bir görsellik kazanmıştır.

Kubbe, geleneksel kare plan şeması içinde tasarlanmış ve klasik dönemin pandantifli kubbe anlayışı sürdürülmüştür; ancak form ve malzeme açısından çağdaş bir anlayış benimsenmiştir. Kadınlar mahfili, geleneksel camilerde olduğu gibi asma katta yer alarak yalnızca konumunu korumuştur ve estetik açıdan çağdaş yorumlarla desteklenmiştir.

Aydınlatmada ise modern teknolojilerin kullanımı ön plana çıkmıştır. Kubbe ve ana mekân, ortada yer alan büyük ölçekli yapay aydınlatma elemanları ile aydınlatılmış; aynı zamanda geleneksel camilerdeki doğal ışık etkisini artırmaya yönelik pencere ve kubbe düzenlemeleri yapılmıştır. Bu özellikler bir arada değerlendirildiğinde, Şakirin Cami'nde minareden kubbeye,

mihraptan aydınlatmaya kadar pek çok unsurun geleneksel referanslara atıf yapmaya çalışırken; malzeme, ölçek, biçim ve estetik anlayış açısından postmodern bir yaklaşımla yeniden yorumlandığı görülmektedir.

Geleneksel cami mimarisinden ilham alınarak yapılan bu değişiklikler, bir bütün oluşturma durumu açısından farklı yorumlara açıktır. Her bir parça geleneksele atıf yapmaya çalışsa da bütüncül bakıldığında uyumsuz bulunduğu görüşleri de mevcuttur. Alüminyum kaplamalı gri-mavi kabuk biçimindeki yapısı ve ana kütleden bağımsız olarak konumlandırılan minareleriyle cami, geleneksel mimari üsluplarla doğrudan örtüşmeyen ve Türk cami mimarisi içerisinde kültürel açıdan net bir karşılığı bulunmayan bir tasarıma sahiptir (Biçer, 2011).

Şakirin Cami'nin geleneksel Türk cami tasarım parametrelerinden uzak oluşu, camiyi farklı bir boyutta değerlendirmeyi mümkün kılmıştır. Mimari tasarım ekibinde yer alan ancak sonradan değişikliklere dahil edilmeyen Hüsrev Tayla da bu konuda görüş bildirmiştir. Tayla'ya göre camiler, düğün evi veya gazino gibi abartılı süslemelerle ve birbirinden kopuk anlayışlarla tasarlanmamalıdır; Şakirin Cami'nin eklektik bir anlayışla ortaya çıkması ise, geleneksel değerler korunmadan cami tasarlamanın mümkün olmadığını düşünen mimarı rahatsız etmiştir (Biçer, 2011).

Çağdaş camilerde, teknoloji ve sanat anlayışının günümüz mimarisine katkı arayışının izleri farklı derecelerde görülmekte; ancak bu değişimin düzeyi, çoğu zaman mimarın tercihinden ziyade kalıplaşmış düşünce yapılarının ve cemaatin tasarım üzerindeki sınırlayıcı baskısının belirleyici etkisiyle şekillenmektedir (Eyüpgiller, 2006). Sonuç olarak, gelecekteki cami mimarisinde eski formların dışına çıkan unsurların ortaya çıktığı ve temel ögelerin çağdaş bir dille yeniden şekillendiği görülmektedir. Bununla birlikte, manevi önem taşıyan ibadet alanlarının tasarımında tamamen özgür olmak mümkün olmayıp, belirli sınırlar içinde hareket edilmesi gerekmektedir. Şakirin Cami'nin kubbe, minare ve iç mekân tasarımı, Osmanlı mimarisinin simgesel yapılarından Süleymaniye Cami ile kıyaslandığında; Süleymaniye'deki öğelerin birbirini tamamlayan uyumlu bütünlüğü ve toplumu kucaklayan düzeni yerine, Şakirin Cami'nde her bir unsurun bağımsız bir ifade taşıdığı ve bu durumun ziyaretçide karmaşık, hatta kafa karıştırıcı bir izlenim yarattığı görülmektedir (Biçer, 2011).

Geleneksel cami mimarisinin öncü isimlerinden Mimar Sinan, bir camiyi tasarlarken kendisinden önceki mimari kültürel birikimi ne tamamen yok saymış ne de birebir taklit etmiş; aksine, önceki anlayışları inceleyip değerlendirmiş ve bunları kendi tasarım dilinde dönüştürerek eserlerine yansıtmıştır (Biçer, 2011). Bu çerçevede, cami tasarımında yapının aktif şekilde kullanılması ve kullanıcıların tasarım dilinin gelişiminde rol alması kritik bir kriter

olarak öne çıkmaktadır. Tüm bu parametreler ışığında, çağdaş cami tasarımının yeniden değerlendirilmesi ve geleneksel toplum kimliğine uygun yeni tasarım önerilerinin geliştirilerek cami mimarisinin şekillendirilmesi önem taşımaktadır.

KAYNAKÇA

Acar, A. K. (2023). Postmodern Dönemde Bir Cami Kurgulumak. *Kilis 7 December University Journal of Theology*, *10*(1), 201-224.https://doi.org/10.46353/k7auifd.1255663

Ahmed, A. Q., & Fethi, I. (2024). The Effects of Modern Architecture on the Evolution of Mosques in Sulaymaniyah. *Buildings*, *14*(11), 3697.https://doi.org/10.3390/buildings14113697

Akbulut, N., & Erarslan, A. (2017). Türkiye'de Çağdaş Cami Mimarisi Tasarımında YenilikçiYaklaşımlar. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, *9*(3), 33-59.https://doi.org/10.17932/IAU.IAUD.13091352. 2017.9/35.33-59

Ali, H. (2021). *Contemporary Mosque Architecture in Egypt and Iran (a Comparative Analysis)* [Master's thesis]. The American University in Cairo.

Biçer, H. (2011). Günümüz Cami Mimarisinde Geleneğin Belirsizleşmesi ve Eklektisizm: Postmodern Cami Anlayışı Olarak Üsküdar Şakirin Camii Örneği. İçinde *Sosyologca 1*. Doğu Kitabevi.

Danibekova, E., Abdrassilova, G., Daurenbekova, R., & Abdullayeva, N. (2025). Modern Mosque Architecture: A Balance Between Globalization and a Sense of Regional Identity. *Вестник КазГАСА*, *2*(96), 7-19.

Eyüpgiller, K. K. (2006). *Türkiye'de 20. Yüzyıl Cami Mimarisi*. Mimarlık Dergisi. http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=48&RecID=1178

Kaya, Y. (2017). Güncel Sanatta Yeni Bir Yaklaşım Olarak "Melezlik". *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 165-182. https://doi.org/10.18603/sanatvetasarim.370751

Kızılkaya, A. (2017). *Cami İç Mekân Tasarımı Üzerine Bir İnceleme: Karacaahmet Şakirin Camisi* [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Teknik Üniversitesi.

Mirlohi, P. (2021). Study of the Approach of Architects in Contemporary Mosques Design. *Journal of Art & Civilization of the Orient*, *8*(30).

https://doi.org/10.22034/jaco.2020.240207.1165

Moustafa, S. (2013). *Contemporary Mosque Architecture in Turkey* [Master's thesis]. The American University in Cairo.

Özçakı, M. (2018). Çağdaş Cami Mimarisi Üzerine Bir Değerlendirme. *Border Crossing*, *8*(1), 133-160.

Taib, M. Z. M., & Rasdi, M. T. (2012). Islamic Architecture Evolution: Perception and Behaviour. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, *49*, 293-303. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.07.027

Yürekli, Z. (2024). *Geleneksel Cami Mimarisinden Çağdaş Türk Cami Mimarisine Geçiş Sürecinin Sembolik Anlam Üzerinden Değerlendirilmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Antalya Bilim Üniversitesi.

ANTROPOSEN'DE BİR DOKUMA SANATÇISI: HANNAH RYGGEN'İN POLİTİK VE SÜRDÜRÜLEBİLİR GOBLENLERİ

Merve Balcı Şener[1]

ÖZET

Bu çalışma, 20. yüzyıl tekstil sanatçılarından Hannah Ryggen'in goblenlerini, Antroposen çağının politik ve ekolojik bağlamı içinde incelemeyi amaçlamaktadır. Antroposen, insanın doğa üzerindeki yıkıcı etkilerinin belirginleştiği bir dönem olarak, sanatın sorumluluk alanını dönüştürmektedir. Ryggen'in sanat pratiği hem dönemin politik çalkantılarına hem de sürdürülebilir üretim anlayışına yanıt verirken, geleneksel dokuma teknikleri ve doğal boyalar kullanarak bireysel ve toplumsal deneyimleri bir araya getirmektedir. Çalışmada seçili goblen eserleri ikonolojik ve ekokritik bir bakışla analiz edilmiş, özellikle *Mr. Atom/H.K.H. Atomsen* ve *Blut im Gras* gibi eserler üzerinden sanatçının politik ve çevresel duyarlılığı çözümlenmiştir. Bu araştırma, Ryggen'in üretimlerini günümüz ekososyal sorunları bağlamında değerlendirme imkânı sunmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Hannah Ryggen, Goblen, Antroposen, Sürdürülebilir Sanat, Tekstil Sanatı

[1] Sanatta Yeterlik Öğrencisi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi 8792mervesener@gmail.com

A WEAVING ARTIST IN THE ANTHROPOCENE: HANNAH RYGGEN'S POLITICAL AND SUSTAINABLE TAPESTRIES

Merve Balcı Şener[2]

ABSTRACT

This study examines the tapestries of 20th-century textile artist Hannah Ryggen within the political and ecological context of the Anthropocene. The Anthropocene marks a period in which human impact on nature becomes increasingly destructive, reshaping the responsibilities of art. Ryggen's practice responds to both the political turbulence of her time and a sustainable production approach, combining traditional weaving techniques with natural dyes to integrate individual and collective experiences. Selected tapestries are analyzed from an iconological and ecocritical perspective, with works such as *Mr. Atom/H.K.H. Atomsen* and *Blut im Gras* illustration the artist's political and environmental sensitivity. This research highlights Ryggen's work as a lens for understanding contemporary eco-social issues.

Keywords: Hannah Ryggen, Tapestry, Anthropocene, Sustainable Art, Textile Art

[2] Doctoral Student in Fine Arts, Eskişehir Osmangazi University, Faculty of Art and Design, 8792mervesener@gmail.com.

GİRİŞ

Günümüzde Antroposen kavramı, yalnızca ekoloji ve jeoloji tartışmalarında değil, aynı zamanda sosyal bilimler ve sanat araştırmalarında da belirleyici bir referans noktası hâline gelmiştir. İnsan eliyle şekillenen çevresel krizler, toplumsal bellek, politik otorite ve kültürel üretim biçimleri üzerinde derin etkiler yaratmaktadır. Özellikle savaşların yol açtığı yıkım, kimyasal ve nükleer tehditler ile doğal kaynakların sömürüsü, sanatın ifade alanında yeni duyarlılıkların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu bağlamda sanat, yalnızca estetik bir üretim olarak değil, aynı zamanda ekolojik ve politik bir tanıklık biçimi olarak da işlev kazanmaktadır. 20. yüzyılın ortalarında dokuma sanatını radikal bir eleştiri alanına dönüştüren Hannah Ryggen, bu dönüşümün güçlü örneklerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Ryggen, goblenlerinde hem bireysel deneyimlerini hem de küresel politik gelişmeleri iç içe geçirerek, savaşların ve iktidar ilişkilerinin gündelik yaşam üzerindeki etkilerini görünür kılar. Onun üretim pratiği, el emeği ve yerel malzeme kullanımına dayalıdır; bu yönüyle Antroposen çağının sürdürülebilirlik tartışmalarıyla da örtüşür. Ryggen'in eserleri, modern dünyanın otoriter ve yıkıcı dinamiklerine karşı bir direniş alanı sunarken, aynı zamanda doğa ve toplum arasındaki kırılgan dengeyi sanatsal bir dille sorgular.

Bu çalışma, Hannah Ryggen'in politik ve ekolojik bağlamda öne çıkan goblenlerini ele alarak, sanatçının üretim pratiğini Antroposen tartışmaları ışığında yeniden değerlendirmeyi amaçlamaktadır.

Antroposen Bağlamında Sanatın Dönüşen Rolü

Antroposen kavramı, atmosfer kimyacısı Paul Crutzen ve biyolog Eugene Stoermer tarafından 2000'lerin başında ortaya atılmış ve insan faaliyetlerinin Dünya'nın jeolojik süreçlerini geri dönülmez biçimde etkilediğini vurgulamıştır (Crutzen, 2002). Yunanca'da "insan" anlamına gelen *anthropos* sözcüğünden türetilen Antroposen, insanın gezegenin doğal dinamiklerini derinlemesine değiştirdiğine işaret etmektedir. Bu kavram, insanların çevreyi yalnızca etkileyen değil, aynı zamanda şekillendiren bir güç haline geldiğini göstererek atmosfer, okyanuslar, ekosistemler ve biyolojik çeşitlilik üzerinde belirgin ve kalıcı etkiler yarattığı yeni bir jeolojik çağ olarak tanımlanır (Crutzen ve Stoermer, 2000). Güncel jeolojik zaman ölçeğinde içinde bulunduğumuz dönem yaklaşık 11.000 yıl önce başlayan Holosen Çağı'dır. Yine Yunanca kökenli olan *Holosen* terimi "tamamen yenilenmiş" anlamına gelir ve Buzul Çağı'nın sona ermesiyle birlikte yerkürenin ısınması sonucu başlayan süreci ifade eder. Holosen, tarımın, ateşin ve yazının keşfiyle insanın yerleşik yaşama geçtiği; kültürel birikimlerin dünya çapında geliştiği bir evre olarak tanımlanır. Jeolojik dönemlerin sınırları tortul kayaçlarda izlenen

değişimlerle belirlenirken, Crutzen ve Stoermer fosil yakıt kullanımının yaygınlaşmaya başladığı 18. yüzyıl sonlarını Holosen'in son evresi olarak değerlendirmiştir (Crutzen, 2013). Nitekim 1784 yılında James Watt'ın geliştirdiği buhar makinesiyle hız kazanan sanayileşme, insan etkisinin küresel ölçekte belirginleşmeye başladığı dönüm noktalarından biri kabul edilmektedir. Alternatif bir yaklaşım ise J. Zalasiewicz tarafından ileri sürülmüş; 1950'lerden itibaren hızla artan nüfus, değişen tüketim alışkanlıkları, tarımsal faaliyetlerde yoğun gübre kullanımı ve baraj inşaatlarının yanı sıra nükleer testlerin ekosistemler ve iklim üzerindeki belirleyici etkilerine dikkat çekilmiştir. 2008 yılında Antroposen'in resmi olarak adlandırılması önerisi Uluslararası Stratigrafi Komisyonu'na sunulmuş ve 35 bilim insanı tarafından kapsamlı bir biçimde araştırılmıştır (Zalasiewicz, 2016). Böylelikle Antroposen, yalnızca jeoloji ve çevre bilimleriyle sınırlı bir kavram olmaktan çıkmış; sanat, toplum ve kültür alanlarında da tartışma konusu haline gelmiştir. Antroposen Çağı'nda insan faaliyetleri yalnızca ekosistemleri dönüştürmekle kalmamakta, aynı zamanda toplumsal düzen üzerinde kalıcı etkiler yaratarak adalet ve sorumluluk kavramlarına ilişkin yeni soruları gündeme getirmektedir. Bu dönemin izlerini anlamak ve tartışmak için en güçlü alanlardan biri de sanattır. Sanat, Antroposen'in yol açtığı çevresel krizler karşısında farkındalık yaratma ve insan-doğa ilişkisini eleştirel bir perspektifle değerlendirme işlevi üstlenmektedir. Bu bağlamda sanatçılar hem çevresel tahribata dikkat çeken hem de sürdürülebilirlik ve ekolojik dönüşümlere katkı sağlayan disiplinler arası eserler üretmişlerdir.



Görsel 1. *Yabanıl Atlas Kolektifi, Feifei Zhou, Amy Lien ve Enzo Camacho, "Hızlandırma", 2019, (Darbley, 2021).*

Edebiyat alanında, özellikle *science fiction* türünden türeyen ve iklim krizini merkeze alan *climate fiction* edebi türü bu bağlamda öne çıkmaktadır (Mayerson, 2018). Görsel sanatlarda

ise, fotoğraf alanında David Thomas Smith ve Vik Muniz, heykelde Angela Pozzi ve disiplinlerötesi projelerde Yabanıl Atlas Kolektifi (Görsel: 1) gibi sanatçılar Antroposen temalarını eserlerinde işlemektedirler. Farklı disiplinlerden bireylerin bir araya gelerek çağın sorunlarına alternatif çözümler üretmesi ve farkındalık oluşturması, bienal, kongre ve sempozyum gibi geniş katılımlı organizasyonlar aracılığıyla desteklenmektedir (İstanbul Bienali, 2019).



Görsel 2. *Monet, Claude, Gün Batımı, 48 × 63 cm, tuval üzerine yağlı boya, 13 Kasım 1872, Musée Marmottan Monet, Paris.*

Bu çerçevede, son yıllarda düzenlenen bienaller, sergiler ve filmler gibi kolektif platformlarda Antroposen kavramı sıkça tartışılmasına rağmen, insan faaliyetlerinin özellikle sanayileşme, tarım, ulaşım ve enerji üretimi alanlarındaki uygulamalar Dünya'nın iklimi ve ekosistemleri üzerindeki derin etkilerinin sanatta yansımaları birkaç yüzyıl öncesine kadar izlenebilmektedir. Örneğin, Claude Monet'nin *Gün Doğumu* adlı yapıtı, hem doğanın estetik değerini ve geçiciliğini ön plana çıkarırken hem de sanayileşmenin yol açtığı çevresel etkiler ve insanın doğa üzerindeki hâkimiyeti üzerine eleştirel bir bakış sunmaktadır (Görsel: 2). Monet'nin doğayı yücelten yaklaşımı, aynı zamanda insan-doğa ilişkilerini sorgulamak için bir tartışma zemini de oluşturmaktadır (Clark, 1999). Günümüz sanat çalışmaları ve Monet gibi tarihsel örneklerin yanı sıra, özellikle tekstil ve yerleştirme alanlarında çalışan Hannah Ryggen, çevresel ve toplumsal sorunları eserlerinde ele alarak Antroposen temalarını güncel bir

perspektifle yorumlamaktadır. Ryggen, Antroposen'in çevresel ve toplumsal krizlerine yanıt veren sanatçılardan biri olarak, politik ve sürdürülebilir goblenleriyle[3] öne çıkmaktadır. Ryggen'in eserleri, toplumsal eleştiriyi ve çevresel farkındalığı bir araya getirerek Antroposen çağında sanatın rolünü somutlaştırmaktadır.

Hannah Ryggen'in Politik ve Sürdürülebilir Goblenleri

Antroposen kavramının insan faaliyetlerinin ekolojik ve toplumsal düzen üzerindeki kalıcı etkilerine bakıldığında bu bağlamda sanat üretimlerini yapan Hannah Ryggen'in (1894–1970) goblenleri, yalnızca politik bir direniş aracı olarak değil, aynı zamanda insanın doğa ve çevreyle kurduğu ilişkileri sorgulayan görsel belgeler olarak okunabilir. Sanatçının doğal boyalar ve yerel malzemeler kullanarak ürettiği eserler, ekolojik sorumlulukla şekillenen bir üretim pratiğinin göstergesidir (Görsel: 3). Böylece Ryggen, Antroposen çağında sanatın üstlendiği toplumsal ve çevresel farkındalık işlevini önceden öngören bir yaklaşım sergilemiştir. Norveç doğumlu bir dokuma sanatçısı olan Ryggen, 20. yüzyılın en önemli politik ve toplumsal eleştiri içeren goblen çalışmalarını üretmiştir (Schirn Kunsthalle Frankfurt, 2019).





Görsel 3. *Hannah Ryggen, dokuma tezgahının başında, 1964. Fotoğraf: Bilinmiyor. Kjønnsforskning.no*

Görsel 4. *Hannah Ryggen, dokuma tezgahında. Fotoğraf: © Olséns Auction*

Geleneksel dokuma tekniklerini modern bir yaklaşımla birleştirerek, doğal boyalar ve sürdürülebilir malzemeler kullanmış; büyük ölçekli, etkileyici goblenler üretmiştir. Eserlerinde

[3] İngilizce ve Fransızca'da *(İng. Gobelin, Fr. Gobelline)* anlamına gelen gobelin günümüzde duvar halısını tanımlayan *tapestry* ile de eş anlama gelmektedir. Tapestry sözcüğü Grekçe *tapi* Latince *tapesium'*dan gelen ve çeşitli teknikleri içeren bir anlamı ifade eder. Genel anlamda "goblen" resimli duvar dokumalarına verilen addır (Sürür, 1981).

faşizm, savaş karşıtlığı, toplumsal adalet ve insan hakları gibi temaları işleyen sanatçı, politik mesajları görsel bir dille iletmeyi amaçlamıştır. Ryggen'in malzeme seçimi ve üretim süreci, Antroposen çağında sanatın ekolojik sorumluluk ve çevresel farkındalık üretme işleviyle paralellik gösterdiği anlaşılmaktadır.



Görsel 5. *Hannah Ryggen, Liselotte Herrmann decapitated, "Hannah Ryggen – Woven Manifesto" sergisinden, Fotoğraf: Beatrijs Sterk.*

Goblenlerinde kültürel desenler ve dışavurumcu bir ifade dili geliştirerek kendine özgü bir sanatsal üslup oluşturmuştur. Eserlerinde güçlü ifade, belirgin renk kullanımı ve dinamik desenler öne çıkar; bu nitelikler, onun dışavurumcu yaklaşımını açıkça ortaya koyar (Görsel: 5). Kandinsky, Jawlensky ve *Die Brücke* sanatçı grubundan etkilenmiş olan Ryggen, Otto Lange aracılığıyla tekstil sanatıyla tanışmış ve İsveç'e döndüğünde kendi küçük dokuma tezgâhını (Görsel: 4) kurarak sanatsal üretimini kendi kendine geliştirmiştir (Judah, 2017). Sanatçının goblenlerinde kişisel ve kolektif deneyimler iç içe geçer. Bir mektubunda "Rüya nedir ve gerçeklik nedir, benim için hepsi birbirine karıştığında her şey daha da belirginleşir" diyerek çağrışımsal üretimlerinin doğasını özetler. Bu eserler, form, içerik ve malzeme açısından sürekli bir gerilim ve karşıtlık taşır. Çalışmalarının konu alanı, II. Dünya Savaşı gibi tarihsel olayların tutkulu ve eleştirel tasvirlerinden, dünya liderlerinin yol açtığı dehşet ve totaliter rejimlerin baskısına karşı bireylerin sesini yükselten anlatılara kadar uzanır. Ayrıca Ryggen'in goblenleri, aşk, aile ve kadınlık gibi kişisel temaları da işler. Figüratif ve soyut

imgeler aracılığıyla sunduğu bu içerikler, sanatçının özgün görsel diliyle birleşerek özellikle kaos ve dehşet dönemlerinde küresel ve bireysel zihin-dünya ilişkisine dair derin bir anlayış ortaya koyar. Eserler, bireysel ifadenin sosyal ve kültürel koşullar tarafından nasıl şekillendiğini açıkça gösterirken, Ryggen içsel deneyimlerini ve duygusal tepkilerini çağının siyasi ve toplumsal değişimlerine duyarlı bir biçimde entegre etmiştir (Exhibition materials, 2018). Geleneksel ile başkaldırıcı unsurlar, açıklık ile belirsizlik, hayal ile bedensellik arasındaki gerilim onun çalışmalarında belirgin bir şekilde görünür. Bu karşıtlıkların buluştuğu ara alanlarda ataerkil yapıları sorgulayan sanatçı, yalnızca politik içeriklerle değil, aynı zamanda sanatsal temsilin kalıplarını hem benimseyen hem de eleştirel biçimde dönüştüren bir yaklaşım geliştirir. Böylece Ryggen, içinde bulunduğu dönemin sanat dünyasıyla eleştirel bir diyalog kurarken, aynı zamanda kendi üretim pratiğini bu temeller üzerinde inşa eder (Hatt & Klonk, 2006). Ryggen'in goblenleri, jeopolitik gerilimlerin ve varoluşsal kaygıların yoğunlaştığı dönemde güçlü sembolizm ile içsel imgeleri bir araya getirerek nükleer çağa yönelik eleştirel bir bakış sunar. Onun Antroposen bağlamında ele alınabilecek sanatsal yaklaşımı, yalnızca çevresel malzeme seçimleri ve sürdürülebilir üretim teknikleriyle sınırlı kalmaz; aynı zamanda bireysel ve kolektif deneyimleri politik çerçevede yorumlama biçiminde de kendini gösterir. Jeopolitik ve toplumsal krizleri yansıtan goblenleri, ekolojik sorumlulukla birleştiğinde hem insan hem de doğa üzerindeki baskıların ve etkileşimlerin görsel bir belgesi niteliği taşır.



Görsel 6. *Ryggen, H., 6. Oktober 1942, 1.7 × 4.2 m, Yün ve ketenden dokunmuş halı, 1943, Nordenfjeldske Kunstindustrimuseum, Trondheim.*

Sanatçı, yaşamı boyunca Avrupa'yı ele geçiren siyasi diktatörlükleri keskin bir biçimde eleştirmiş ve sanatını bu zalim eylemleri görünür kılmak için kullanmıştır. Özellikle Adolf Hitler'e karşı duyduğu yoğun eleştirel bakış, II. Dünya Savaşı sırasında Norveç'in Trondheim kasabasına yönelik Nazi işgalinin sonuçlarını konu alan *6 October 1942* isimli (Görsel: 6)

eserinde somutlaşır. Figgy Guyver'in belirttiği gibi, bu çalışma *Trondheim'da işgal güçleri tarafından sıkı yönetim ilan edilen tarihi yansıtır* ve aynı zamanda *önemli vatandaşların trajik infazını* gözler önüne serer (Paasche, 2020). Eserde Hitler'i uzaya yükselirken betimler ve onun arkasından yükselen meşe yapraklarıyla Üçüncü Reich'i simgeler. Eser, Nazilerin Trondheim bölgesini işgal ettiği ve sıkı yönetim ilan ettiği tarih olan 6 Ekim'e atıfta bulunur. Aynı gün, tiyatro yönetmeni Henry Gleditsch de dâhil olmak üzere on yerel lider idam edilir; Ryggen bu trajediyi dokumasında yeniden yorumlar (Chhivers, 2018). Hitler, karikatürize edilmiş bir şekilde, bir tabanca sallayarak ve Norveçli destekçilerle birlikte, aralarında Başbakan Vidkun Quisling ve yazar Knut Hamsun'un bulunduğu kişilerle çevrili olarak gösterilir; bu kişiler siyah kuşlar olarak tasvir edilmiştir. Sol tarafta aktör Henry Gleditsch vurulmuş, karısının kollarında yatmaktadır. Onun infazı, direniş çalışmaları nedeniyle Reich subayı Josef Terboven tarafından emredilmiştir. Ryggen, eserinde tekne üzerinde kocasını ve kızını diğer iki erkek figür ile birlikte yüzer şekilde gösterir. Hitler, infaz edilen adamın üzerinde süzülen bir biçimde tasvir edilmiştir. Sanat tarihçisi Marit Paasche'nin ifadesiyle, eserde Hitler *Her iki elinde bir tabanca ile, her yerde süzülen bir şeytan gibidir ve sanatçı, Hitler'i anüsünden çıkan meşe yaprakları ile tasvir ederek alay eder.* Bu goblen, Ryggen'in döneminin ana siyasi anlatılarını anma ve eleştirme yeteneğini ortaya koyar. Bununla birlikte eser, biyografik bir boyuta da sahiptir; olaylar, sanatçının kendi gözünden ve ailesinin deneyimlerinden aktarılır. Tekne içindeki yerleşim, kaçma arzusu ile engellenmiş özgürlüğün bir göstergesidir. Eserin form ve kompozisyonu, mesajın izleyiciye etkili biçimde aktarılmasında kritik bir rol oynar. Paasche'nin belirttiği gibi, *Ryggen'in işlerinde, renk şemasının önemli bir rol oynadığını ve genellikle kompozisyonu yönlendirdiğini ortaya koyuyor* (Paasche, 2020).

Ryggen'in *6 October 1942* adlı gobleni, II. Dünya Savaşı sırasında Nazi işgaline uğrayan Norveç kasabasındaki trajedileri ve bireysel gözlemlerini konu alırken, aynı zamanda insanın politik eylemlerinin toplumsal ve çevresel etkilerini de gözler önüne serer. Benzer bakışla, sanatçının Soğuk Savaş dönemi için tasarladığı *Mr. Atom/H.K.H. Atomsen* gobleni, insanlığın teknolojik ve politik güçlerini Antroposen perspektifiyle yorumlama pratiğinin bir devamı olarak okunabilir. Eser, nükleer enerjinin yaygınlaşması ve NATO'nun erken dönem oluşumuna alegorik bir tepki niteliği taşırken, hegemon erkek figürlerin iktidar ve kontrol mekanizmalarını ironik bir dille eleştirir. Ryggen'in bu gobleni, politik içerikli sembolizm ile çevresel ve toplumsal sorumluluk arasındaki bağı güçlendiren bir örnek olarak, Antroposen çağında insanın hem bireysel hem de kolektif eylemlerinin sonuçlarını sanatsal bir anlatıya dönüştürür.



Görsel 7. *Ryggen, Hannah, "Atomsen (Mr Atom)", 190 cm × 170 cm, Yün ve Keten, 1951.*

Ryggen'in *Mr. Atom/H.K.H. Atomsen* başlıklı gobleni (Görsel: 7), Soğuk Savaş döneminin psikolojik ve politik atmosferini görselleştirirken, aynı zamanda sanatsal algıyı ve ikonografik gelenekleri sorgular. Eserin Norveççe adı olan *H.K.H. Atomsen*, *His Royal Highness (Kraliyet Altesleri)* kısaltmasına gönderme yaparak, nükleer silah yarışının gölgesinde milyonlarca sivilin yaşamını kontrol eden hegemon erkek figürlere yönelik eleştirel ve ironik bir bakış sunar (Exhibition materials, 2018). Goblenin renk paleti ve kompozisyonu, dönemin psikososyal gerginliğini aktarır. Soğuk tonlar, özellikle mavi renkler, figürlerde melankoli, dinginlik ve gerilim duygularını öne çıkarır. Bu durum, Batı dünyasında sivillerin sürekli tehdit altında hissettiği bir dönem psikolojisini yansıtır. Ryggen, Âdem ve Havva figürlerini merkeze alarak klasik Batı resim geleneğine bilinçli bir atıfta bulunur; beyaz, çıplak figürler hem ilahi yaratıcıları temsil eder hem de insanlığın kırılganlığını ve savunmasızlığını simgeler. *Bay Atom* figürü, kompozisyonun merkezinde, doğa ve diğer figürlerden bağımsız bir şekilde konumlanır. Bir elinde çiçek tutarken, diğer eliyle bir ineği beslemesi, tehlikeli gücünü barışçıl ve hayırsever bir görünümle maskeleyen ironiye işaret eder. Çıplak figürlerin savunmasız duruşu, Âdem ve Havva'nın endişe ve korku dolu hallerini öne çıkarırken, *Bay Atom'un* güven ve otoriteyi temsil eden konumu, hegemonik iktidar ilişkilerine dair eleştirel bir bakış sunar. Üst gövdeleri

kahverengi şevron desenlerinden yükseliyormuş gibi tasvir edilen figürler, doğa ve insan arasındaki kopukluğu ve insanın iktidar deneyiminin çevreyle ilişkisini metaforik bir biçimde yansıtır (McMahon, 2003). Goblenin alt metni, nükleer enerjinin kitle imha potansiyeli ve kontrol edilemezliği üzerinden insanlığın dönüşümünü tartışır. Nükleer enerji, yalnızca fiziksel yıkım kapasitesi ile değil, aynı zamanda doğa ve teknolojinin ilişkisini yeniden şekillendirmesi açısından da kritik bir rol oynar. II. Dünya Savaşı'nın yol açtığı tahribat ve ardından gelen Soğuk Savaş dönemi, toplumsal kurumların istikrarını zedeleyerek bireylerin yaşamına derin bir belirsizlik ve huzursuzluk katmıştır.



Görsel 8. *Hannah Ryggen, "Blod i gresset (Blut im Gras)", 240 cm × 290 cm, Yün ve Keten, 1966, KODE — Kunstmuseen und Komponistenhäuser, Norveç.*

Bu bağlamda Ryggen'in gobleni, Antroposen perspektifinden bakıldığında, teknolojik ve politik güçlerin insan ve doğa üzerindeki dönüştürücü etkilerini sanatsal bir dille ele aldığı söylenebilir. Sanatçının bir diğer çalışmasında ise *Blut im Gras* gobleni (Görsel: 8), Hannah Ryggen'in politik içerikli üretim pratiğinin Soğuk Savaş sonrası döneme ve küresel çatışmalara nasıl yansıdığını gösteren çarpıcı diğer örneklerden biridir. Önceki *Mr. Atom/H.K.H. Atomsen* gobleninde olduğu gibi Ryggen, bireysel ve toplumsal deneyimleri bir araya getirerek küresel

politik bağlamı görselleştirir; ancak bu kez odak noktası ABD'nin Vietnam'daki müdahaleleri ve bunun insan üzerindeki yıkıcı etkileridir (Exhibition Materials, 2018). Sanatçının bu eserdeki yaklaşımı, Antroposen perspektifiyle de anlam kazanmaktadır. İnsan faaliyetlerinin ekosistemler ve toplumsal yapılar üzerindeki yıkıcı etkileri, sanatçının seçtiği malzeme ve renk kullanımında sembolik olarak vurgulanır. Goblenin sağ tarafında ABD Başkanı Lyndon B. Johnson karakteristik yüz çizgileri, kovboy şapkası ve köpeğiyle betimlenirken, sol tarafta yeşil, yüksek tüylü Güney Vietnam tarlaları ve başlığındaki kan kırmızısı tonları ile kesilen ızgara düzeni dikkat çeker. 21 Mart 1966 tarihli bir mektubunda Ryggen, ABD'nin Vietnam'a uyguladığı kimyasal müdahaleleri ve bunun halk üzerindeki yıkıcı etkilerini açıkça dile getirir; toprakların zehirlenmesi, açlık ve sağlık sorunları, bireyler ve topluluklar üzerindeki trajik sonuçlar olarak öne çıkar (Hannah Ryggen einem Brief, 1966). Sanatçı, uzun yıllara yayılan çalışmaları sonucunda bitkiler ve doğal malzemelerle yünü renklendirme konusunda uzmanlaşmıştır. Ancak *Blut im Gras*'ta parlak kırmızı tonu elde etmek için ilk kez kimyasal bir boya kullanmayı tercih eder. Bu kırmızı renk, eserin konusuna işaret eden güçlü bir sembol olarak, ABD'nin Vietnam'a püskürttüğü yüksek derecede toksik bitki öldürücü *Agent Orange*'i temsil eder. Bu kimyasalın uzun vadeli ekolojik ve insani etkileri, Antroposen bağlamında insan kaynaklı tahribatın somut bir göstergesi olarak okunabilir. Üç nesil boyunca süren doğuştan kusurlar, bağışıklık ve solunum hastalıkları gibi etkiler, nükleer ve kimyasal teknolojilerin insan yaşamı üzerindeki sürekliliğini vurgular (Margit, 2019).

Bu bağlamda, Ryggen'in eserlerine baktığımızda bireysel ve toplumsal deneyimleri, politik eleştiriyi ve çevresel farkındalığı dokuma pratiği aracılığıyla bir araya getirme yöntemini ortaya koyar. Sanatçının üretimleri yalnızca tarihsel olayları yorumlamakla kalmaz; aynı zamanda insan kaynaklı tahribatın, teknolojinin ve güç kullanımının birey ve toplum üzerindeki etkilerini görünür kılar. Ryggen'in goblenleri, Antroposen çağında sanatın ekolojik ve toplumsal sorumluluk üretme kapasitesine dair çarpıcı bir örnek teşkil eder. Bu noktada, Ryggen'in politik ve çevresel temelli üretim pratiği, Antroposen çağında sanatın hem toplumsal eleştiri hem de çevresel farkındalık aracı olabileceğini göstermesi bakımından önem kazanır.

SONUÇ

Antroposen, insan faaliyetlerinin yeryüzünü jeolojik ölçekte dönüştürdüğü ve ekosistemlerde geri dönülmez izler bıraktığı bir çağ olarak, yalnızca çevresel değil toplumsal ve kültürel dönüşümlerin de merkezinde yer alır. Sanayi Devrimi, buhar gücüyle çalışan makineler, fabrikalar, demiryolları ve limanlarla üretim biçimlerini ve gündelik yaşamı köklü biçimde değiştirmiştir. I. ve II. Dünya Savaşları ise hem doğayı hem de toplumsal yapıyı yıkıma

uğratarak insanlığın tarihsel hafızasında derin izler bırakmıştır. Bu süreçlerde kentler, manzaralar ve günlük yaşam savaşın ve makineleşmenin gölgesinde yeniden şekillenmiş; sanatçılar bu dönüşümleri eserlerine yansıtmıştır.

Claude Monet'nin 1872 tarihli *Impression, Soleil Levant* (*Gün Doğumu*) adlı eseri, Antroposen'in erken işaretlerini estetik düzlemde gösteren örneklerden biridir. Monet, Le Havre limanını resmederken gün ışığını sis, duman ve endüstriyel hareketlilikle iç içe geçirerek, doğa ile insan müdahalesinin ayrılmaz bir bütün hâline geldiğini göstermiştir. 20. yüzyılda sanat, doğayla daha doğrudan bir etkileşim kurma arayışına yönelmiştir. Joseph Beuys'un *7000 Meşe* projesi ekolojik bir müdahaleyi sanatsal bir eylem hâline getirirken, Robert Smithson'un *Spiral Jetty* çalışması doğayı yalnızca temsil eden değil, onunla birlikte var olan bir sanat anlayışını ortaya koymuştur. Günümüzde Sebastião Salgado'nun *Amazonia* serisi ve Instituto Terra girişimi, sanatın ekolojik farkındalık yaratma ve sürdürülebilirlik konularında toplumsal etki yaratma potansiyelini sürdürmektedir. Güncel sanat pratiğinde ise Feral Atlas / Yabanıl Atlas Kolektifi, Antroposen'in etkilerini disiplinler arası bir yaklaşımla ele alan önemli bir örnek teşkil etmektedir. Kolektif, insan müdahalesinin ekosistemler üzerindeki dönüşümünü görsel ve işitsel materyallerle sunarak, sürdürülebilirlik ve ekolojik farkındalık tartışmalarını güncel bağlama taşımaktadır. Bu bağlamda Hannah Ryggen'in goblenleri özel bir öneme sahiptir. Ryggen, yerel yün, doğal boyalar ve geleneksel tezgâhlarla üretim yaparak sürdürülebilirliği bir teknik değil, etik bir tavır olarak benimsemiştir. *We Are Living on a Star* ve *Mr. Atom* gibi eserlerinde savaş, otoriter rejimler ve nükleer tehditlere karşı politik eleştiriyi ortaya koyarken, insanın doğa üzerindeki yıkıcı etkilerini de görünür kılmıştır. Bu durum, Ryggen'in tarihsel yaklaşımının çağdaş sanat ile kesiştiğini ve Antroposen bağlamında sanatın hem geçmişi gözlemleme hem de geleceğe dönük çözüm üretme kapasitesini göstermektedir.

Sonuç olarak, Antroposen'de ortaya çıkan sanatsal üretimler, geçmişin yıkıcı etkilerini ele almak ve sürdürülebilir üretim ilkelerini görünür kılmak açısından kritik bir rol oynamaktadır. Ryggen'in eserleri, bu yaklaşımın hem tarihsel hem de güncel önemini vurgulayarak, Antroposen çağında sanatın dönüştürücü ve sorumluluk üstlenen rolünü açıkça ortaya koymaktadır.

KAYNAKÇA

Chhivers, Clara. (2018). "The revolutionary craft of Hannah Ryggen." *Apollo The International Art Magazine*. Erişim Tarihi: 09.01.2024. https://www.apollo-magazine.com/the-revolutionary-craft-of-hannah-ryggen

Crutzen, P. J. & Stoermer, E. F. (2013). "The Anthropocene." In L. Robin, S. Sörlin & P. Warde (Ed.), *The Future and Nature* (s. 483–490). Yale University Press.

Crutzen, P. J. ve Stoermer, E. F. (2000). The Anthropocene. Global Change Newsletter, 41, 17–18

Exhibition materials. (2017). *Hannah Ryggen: Woven Histories*, 11 November 2017–18 February 2018. Modern Art Oxford, Oxford.

Hatt, M. & Klonk, C. (2006). *Art History: A Critical Introduction to its Methods*. Manchester: Manchester University Press, s. 97.

İstanbul Bienali. (2019). *Yabani Atlas Kolektifi (Feral Atlas Collective)*. Erişim Tarihi: https://bienal.iksv.org/tr/sanatcilar/feral-atlas-collective

Judah, H. (2017). "Hannah Ryggen Wove Politics Into Her Gorgeous Tapestries." *The New York Times*. Erişim Tarihi: 27.12.2023. https://www.nytimes.com/2017/

Mayerson, M. C. (2018). "The influence of climate fiction." *Environmental Humanities, 10*(2), s. 473–500. DOI: 10.1215/22011919-7156848

McMahon, R. J. (2003). *The Cold War: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press, s. 5.

Paasche, M. (2019a). *Hannah Ryggen Threads of Defiance*. University of Chicago Press, s. 33.

Paasche, M. (2019b). "Mobile Wandgemälde, Hannah Ryggens monumentale Bildteppiche." In: *Ausst.-Kat. Hannah Ryggen. Gewebte Manifeste.* Paasche, Marit / Schlicht, Esther (Hg.), München: Prestel Verlag, s. 12–33.

Paasche, M. & Schlicht, E. (2020). *Hannah Ryggen: Woven Manifestos*. Schirn Kunsthalle Frankfurt, Prestel (Münich, London, Münich), s. 65, 114.

Ryggen, H. (1966). In einem Brief an ihre Nichte Lisa Nilsson, 21. März 1966, NTNU University Library, Trondheim, zit. n. *Ausst.-Kat. Hannah Ryggen 2019*, s. 10.

Schirn Kunsthalle Frankfurt. (2019). *Hannah Ryggen: Gewebte Manifeste [Ausstellung Hannah Ryggen, 26. September 2019 – 12. Januar 2020]*. https://www.schirn.de/ausstellung/hannah-ryggen-2019/

Sürür, A. (1981, Ekim). Duvar halıcılığı. *Türkiyemiz*, (35), 21.

Zalasiewicz, J. vd. (2008). "Are We Now Living in the Anthropocene." *GSA Today, Geological Society of America, 18*(2), s. 4–8.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1: https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3334010

Görsel 2: https://www.oggusto.com/sanat/eser-ve-muze-incelemeleri/claude-monet-gun-dogumu-tablo-okumasi

Görsel 3: https://www.nasjonalmuseet.no/en/stories/explore-the-collection/hannah-ryggen-eternal-activist/

Görsel 4: https://www.barnebys.com/blog/hannah-ryggens-tapestry-memories-of-three-to-be-sold-at-auction

Görsel 5: https://www.textile-forum-blog.org/2020/01/hannah-ryggen-woven-manifesto/

Görsel 6: https://www.frieze.com/article/pictures-hannah-ryggens-defiantly-anti-fascist-tapestries

Görsel 7: https://www.artnet.com/artists/hannah-ryggen/atomsenmr-atom-JpHwxc-1-GTt0qPJ4DM_fA2

Görsel 8: https://www.frieze.com/article/pictures-hannah-ryggens-defiantly-anti-fascist-tapestries

VİDEO PERFORMANSLARINDA ÇAMUR MALZEME KULLANIMI

Ayşe Canbolat[1]

ÖZET

İkinci Dünya Savaşı sonrasında sosyal ve kültürel koşullara bir cevap niteliğinde ortaya çıkan Performans Sanatı, Happening, Aksiyon Resmi (Action Painting), Fluxus ve Vücut Sanatı (Body Art) gibi pek çok başlık altında karşımıza çıkmaktadır. Özellikle dans, müzik, fotoğraf ve plastik sanatların farklı alanlarında, yeni medya teknolojilerinin de etkisiyle hızla yaygınlaşmaktadır. Çoğu zaman sanatçının kendi bedenini kullanarak izleyici önünde gerçekleştirdiği, izleyici ya da katılımcının dahil olduğu performansların yanı sıra sanatçı bireysel olarak da gerçekleştirdiği performanslar canlı veya fotoğraf ya da video kaydı şeklinde de izleyiciye sunulabilmektedir. Performanslar web siteleri, sosyal medya hesapları ve çeşitli uygulamalar üzerinden de izleyiciye çok daha hızlı ulaşabilmektedir. Sanat alanında yaşanan tüm bu gelişmeler çok yönlü ve değişken bir dinamiğe sahip olan seramik alanında da farklı biçimlerde kendini göstermektedir. Seramik sanatının temel malzemesi olan çamur, farklı fiziksel yapılarıyla performanslarda da yaygın kullanım alanı bulmaktadır. Bu çalışma; performanslarında çamur malzemeyi farklı biçimlerde kullanan ve bu performansları özellikle video kaydı alarak izleyiciye ulaştıran 4 sanatçı, birer eseri üzerinden ele alınmıştır. Amerikalı seramik sanatçısı James Melchert'in ilkini 1972 yılında ve ikincisini ise 2010 yılında gerçekleştirdiği *'Changes'* ve aradan geçen süre zarfında çamur malzeme kullanarak video performanslar yapan David Cushway *"Sublimation"* (2000), William Cobbing *"The Kiss"* (2004), ve Kathryn Baczeski *"Liminal Space"* (2019) gibi öne çıkan sanatçılar eserleri üzerinden ele alınacaktır. Geçen süre zarfında sanatçının değişen bakış açısı, çeşitlenen ve genişleyen ifade olanakları, video performansın bu anlamda performans sanatına etki ve katkılarının bugüne ve geleceğe olası yansımaları üzerinden çalışma derinleştirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Video, Performans, Çamur, Malzeme.

[1] Doçent, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Seramik Bölümü, ayse.canbolat@gmail.com, Orcid No: 0000-0002-7408-3406

THE USE OF CLAY MATERIAL IN VIDEO PERFORMANCES

Ayşe Canbolat[2]

ABSTRACT

Performance art, which emerged as a response to social and cultural conditions after World War II, appears under many headings, including Happening, Action Painting, Fluxus, and Body Art. It is rapidly spreading, particularly in dance, music, photography, and various other plastic arts disciplines, influenced by new media technologies. In addition to performances often performed in front of an audience using the artist's own body, involving both the audience and the participant, individual performances can also be presented live, through photography, or through video recordings. Performances can also reach audiences much more quickly through websites, social media accounts, and various apps. All these developments in the field of art manifest themselves in different ways in the field of ceramics, which has a multifaceted and dynamic. Clay, the fundamental material of ceramic art, is widely used in performances with its diverse physical structures. This study examines four artists who utilize clay in various ways in their performances and, in particular, present these performances through video recordings, through one work each. American ceramic artist James Melchert's "*Changes*," first created in 1972 and second in 2010, will be examined through the works of prominent artists who have since produced video performances using clay, such as David Cushway's "*Sublimation*" (2000), William Cobbing's "*The Kiss*" (2004), and Kathryn Baczeski's "*Liminal Space*" (2019). The study will delve deeper into the artist's evolving perspective, the diversification and expansion of their expressive possibilities, and the potential impact and contributions of video performance on performance art, both today and in the future.

Keywords: Video, Performance, Clay, Material.

2 Assoc. Prof., Muğla Sıtkı Koçman University, Department of Ceramics, ayse.canbolat@gmail.com, Orcid No: 0000-0002-7408-3406

GİRİŞ

20. yüzyılın ikinci yarısında sanat dünyasında köklü değişimlerin yaşandığı bir dönemde ortaya çıkan Performans Sanatı, sanatçı ile izleyici arasındaki geleneksel sınırları sorgulayan ve aynı zamanda bedeni doğrudan sanatın malzemesi haline getiren bir ifade biçimi olarak nitelendirilebilmektedir. Kelime olarak "Performans Lat. perfungor, İng., Fr. performance; Alm. Leistung gibi…" belli başlı dillerdeki kullanımlarıyla karşımıza çıkmaktadır. İfade ettiği anlam ise; "Yapmak, bitirmek, başarmak, icra etmek" şeklindedir. Kelime Anglosaksonca framian kökünden gelmekte olup, Orta İngilizce *par/per* ve *formed,* forum ya da *fourmen* sözcüklerinin bileşiminden oluşur. İngilizce *form* sözcüğünden etkilenmiş; *to perform* fiilinden türetilmiştir. Türkçe'de "herhangi bir başarı, yerine getirme, işleme, yapıt, oyun, numara" anlamlarında kullanılmaktadır. (Eczacıbaşı, C. 3; 1229). Sanat alanında farklı isimlendirmeler ve ortaya çıktığı dönem itibariyle, "20. Yüzyılın ikinci yarısında disiplinlerarası özelliğiyle dikkat çeken ve ancak 1970'lerde başlı başına bir tür olarak kabul edilmeye başlanan Performans Sanatı, "Beden Sanatı", "Happening", "Aksiyon" gibi çeşitli başlıklar altında gündeme gelmiş"tir (Antmen, 2013; 219). Bu başlıkların yanı sıra teorik ve biçimsel niteliklerin zengin çeşitliliğinde gösteri sanatlarının sahip olduğu imkanların plastik sanat dallarıyla kesiştiği noktada Performans Sanatı geniş bir alana yayılmaktadır. Bu genişleme, özellikle 1960'lardan itibaren sanat üretiminde bedenin araçsallaştırılmasıyla belirginleşmiş, 1970'lerin sonunda ticarileşme nedeniyle eleştirel gücünü yitirse de 1980–1990'larda kültür savaşlarının merkezinde yeniden politik bir görünürlük kazanmıştır. Performans, görsel estetiği kimi zaman göz ardı edilse de bedenin dolaşımı, gözetimi ve kontrolünü temsil etmede etkili olmuş; hatta hükümetler tarafından sürekli baskılanan ve sanatçıların cezalandırıldığı tek görsel sanat biçimi olarak öne çıkmıştır (Perry and Wood; 2004).

Sanatçının kendi bedenini kullanarak icra edilen bir sanat biçimi olarak performans hem eleştirel hem de protest bir tavrı da içinde barındırmaktadır. Tüm potansiyelleriyle birlikte dijital teknolojilerin hızlı yayılımı ve kullanımı da bu alanı besleyen ve destekleyen önemli gelişmelerdendir. Bu gelişmelerle birlikte performanslar daha çok video kayıtları şeklinde youtube, vimeo gibi web siteleri ya da sosyal medya aracılığıyla daha fazla izleyiciye çok hızlı bir şekilde ulaşabilmektedir. Video ise; "…genellikle girdi için kameralar, depolama için manyetik veya dijital ortamlar ve görüntüleme için monitörler veya projektörler içeren, zaman tabanlı bir elektronik görüntüleme tekniğidir" (Perry and Wood; 2004; 187). Görüntüleri izlemek, kaydetmek ve tekrar oynatmak için kullanılmakta bu bağlamda performansların kaydedilerek farklı zaman dilimlerinde tekrar izlenebilmesine aracılık etmektedir. Bu işlev

doğrultusunda pek çok sanatçının bu teknolojik imkânı kullandığı ve çalışmalarının önemli bir parçasını oluşturduğu görülmektedir. Profesyonel kameralarla video kayıtları alınabildiği gibi akıllı telefonu olan herkesin bu imkana sahip olmasıyla video, kültürel eleştiri potansiyeli de taşımaktadır.

> "…küresel siyasi ve kültürel dönüşümlerin ortasında ortaya çıkan videonun iki yönlü iletişim kapasitesi ve hızlı ve ucuz yeniden üretilebilirliği, kamu ve şirket kontrolündeki medyanın hegemonik kontrolünü bozma sözü verdi. İki yönlü iletişim, ticari medyada nasıl müdahale edileceğine dair örnekler sunarak etkileşimi teşvik etti ve videoyu diğer deneysel medyanın ('olaylar' ve enstalasyon gibi) hedefleriyle ilişkilendirdi" (Perry and Wood, 2004; 214).

Videonun bu etki gücü, tarihsel olaylar, alternatif düşünme ve bilgi üretme süreçlerine katkıda bulunabilmesi gibi özellikleriyle sanat alanına da yeni bakış açıları getirmiştir. Zamana dayalı bir araç olan video, performansın canlı ve tekrar edilemez yapısını tersine dönüştürmenin yanı sıra izleyici ile farklı etkileşim biçimlerinin ortaya çıkmasına da imkân sağlamıştır. Video, kaydedilen görüntünün tekrar eden bir döngü şeklinde izleyiciye sunulmasıyla hem algısal hem de psikolojik gerilimlere vurgu yapar. Zamandan belirli bir kesit sunsa da geçmiş, şimdi, geleceğe ait olmanın yanı sıra yaşanan durum ve olayların tekerrürünü de izleyiciye hatırlatır. Bu yanı ile hem geçici hem de kalıcı olanı vurgularken sürekliliğin de altını çizer.

Sanatçının kendi bedenini sanatın malzemesi haline getirdiği bir ifade biçimi olan Performans Sanatının iki önemli yönü "Themes in Contemporary Art" kitabında ise şu şekilde açıklanmaktadır;

> "…sanatçının bedeninin birincil mecra olarak hizmet etmesi ve hem sunumsal hem de temsili yollarla iletişim kurmasıdır. Temsil olarak performans, estetik bir tefekkür nesnesi olmaya devam eder. Ancak sunum olarak performans, izleyicilerle özneden özneye ilişki kuran gerçek özneleri sergiler. İnsan özneler arasındaki bu tür bir iletişim, sanatın, sanatçıların ve izleyicilerin sosyal, kültürel ve politik eylemlilik olasılığını artırır. Dahası, sanatçının hem özne hem de nesne olarak vurgulanması, biyografi ve özgünlük gibi geleneksel sanat tarihi saplantısını gereksiz kılar. Performans, algıyı yapma eylemine geri çeker ve böylece sanatçının kendine özgü hayal gücünü vurgular. Estetik alışverişin terimlerini yeniden şekillendiren performans, estetik anlamın oluşumunda sunum, temsil ve alımlama arasındaki ilişkiyi aydınlatır. Bu yollarla performans, özel deneyimler (biyografi) ile sanatın toplumsal üretimi arasındaki ayrılmaz ilişkiyi doğrular" (Perry and Wood; 2004; 186).

Fotoğraf ya da video kaydı aracılığıyla belgelenebilen ve arşivlenebilen Performans Sanatı; sunum, temsil ve alımlama kategorilerini dönüştüren bir yapıya sahiptir. Canlı olarak birebir

izleyici önünde gerçekleştirilen performansta sanatçının bedeni izleyici ile aynı mekân ve zamanda var olurken video, bu doğrudanlığı araçsallaştırır. Kamera açısı, kadraj ve montaj gibi unsurlarla performans kurgulanmış bir sunuma dönüşür. Bu süreçte sanatçının bedeni biricik varlık olmaktan çıkarak, yeniden üretilebilir ve çoğaltılabilir bir temsile evrilir. Böylece performans biricik ve özgünlük kavramlarının sınırları aşarken estetik anlamın oluşumuna da etki eder. Alımlama düzeyinde ise video kaydı ile performansın gerçekleştiği mekân ve zamanda kalmasının önüne geçerek farklı coğrafyalardan izleyicilerin farklı zamanlarda da erişimine imkân sağlar. Burada sağlanan imkân kameranın bakış açısıyla sınırlıdır. Bu doğrultuda video, sadece performansı belgelemenin ötesinde onun sunumunu, temsilini ve izleyici tarafından alımlanışını yeniden şekillendiren bir araç işlevi görür. Bu işlevlerle birlikte Performanslar daha çok izleyiciye daha hızlı ulaşır. Performansın kendi içindeki bu önemli taraflarının yanında birbiri ile aynı dönemlerde ortaya çıkan;

> "Enstalasyon ve videoyla karşılaştırıldığında performans sanatı karmaşık ve dengesiz bir tepkiyle karşılaştı. 'Performans' teriminin tarihsel soy kütüğünün ve nasıl geniş bir stil yelpazesini ifade ettiğinin anlaşılması, onun sorunlu geçmişini açıklamaya yardımcı olur. 'Performans' kelimesi artık sunum sanatı için genel bir gönderme olsa da sanatçılar (özellikle 1950'lerde ve 1960'larda) performans pratiklerini tanımlamak için pek çok farklı etiket önerdiler: 'olaylar', gösteriler, ritüeller ve törenler; beden, olay, aksiyon, canlı ve yıkım sanatı – sadece birkaçını saymak gerekirse. Sanatçı, bu çeşitli adlandırmalar aracılığıyla, bedene ve onun psikolojik, fenomenolojik, sosyolojik ve politik durumlarına ve varoluş koşullarına ilişkin farklı üslup ifadelerini ve kavramsal yönelimlerini ayırt etmeye çalıştı. Bununla birlikte, terimlerin bu şekilde çoğalması, yeni bedensel sanatı tanımlamadaki bir yetersizlik olarak yanlış anlaşılmamalıdır; ancak performansta somutlaşan teorik ve biçimsel niteliklerin zengin çeşitliliğinin ve değişmez teorilere karşı direncin bir göstergesi olarak anlaşılmalıdır" (Perry and Wood, 2004; 188).

Performansın teorik ve biçimsel niteliklerine videonun sahip olduğu özellikler de eklenince anlatım dili ve ifade gücüde bu durumdan etkilenmiştir. Videonun bir kayıt aracı olmasının ötesinde aynı zamanda sanatçının performansı yeniden kurgulamasına, zamanı ve mekânı da dönüştürebilmesine imkân sağlayan yaratıcı bir mecra olarak aktif bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Video kaydı, Performansın tek seferde izleyici önünde uygulanabilir yapısını dönüştürerek çoğaltılabilmesine, hızlandırma-yavaşlatma ya da gerekli yer ve noktalara yakınlaşma gibi imkanlarla sanatçının ifade gücünü kuvvetlendirmiştir.

Disiplinlerarası bir yapıyı da içinde barındıran performanslarda kullanılan malzeme ve nesneler çeşitlilik göstermektedir. Seramiğin temel malzemesi olan çamur, performanslarda yaygın

kullanım alanı bulmaktadır. Bu kullanımlarda çamur malzeme; yalnızca plastik özelliğiyle değil, aynı zamanda geri dönüşüm, geçicilik, kalıcılık, kırılganlık gibi kavramsal çağrışımlarıyla da video performanslarında önemli bir ifade aracı haline gelmiştir. Malzemenin şekil alabilir, bozulabilir ve yeniden kullanılabilir yapısı, performansın süreç odaklı doğasıyla doğrudan örtüşmektedir.

Video Performanslarda çamur, sanatçının bedenine doğrudan temas eden bir unsur olarak öznelliği güçlendirirken; video aracılığıyla bu temasın kaydı, çamurun hem fiziksel hem de simgesel dönüşümünü görünür kılar. Böylelikle çamur yalnızca bir malzeme olmanın ötesinde zaman, beden ve mekân arasında bir köprü kuran anlatım aracı olarak işlev görür. Bu bağlamda bu çalışma kapsamında ele alınacak James Melchert, David Cushway, William Cobbing ve Kathryn Baczeski gibi sanatçılar çamur malzemeyi performansın sunum, temsil alımlama gibi yanlarıyla kullanmaktadır. Bu kullanımlarda bir yandan da çamur malzemenin deneyimsel boyutunu ön plana çıkartırken, seramik sanatının sınırlarını da genişlettikleri görülmektedir.

Video Performanslarında Çamur Malzemeyi Kullanan Bazı Sanatçılar

Gerçekleştirdiği performanslarında çamur malzemeyi farklı fiziksel yapılarda kullanan pek çok sanatçı bulunmaktadır. Bu çalışma kapsamında video performanslarında çamur malzemenin kullanımını ele almak ve örneklemek açısından dört sanatçı, birer çalışmasıyla ele alınmıştır. Disiplinlerarası bir yaklaşım olan video-performanslarının merkezinde özellikle çamur malzemeyi etkili bir biçimde kullanıyor olmaları sanatçıların belirlenmesinde etkili olmuştur.

James (Jim) Melchert (1930-2023)

Amerikalı seramik sanatçısı James Melchert ilkini 1972 yılında, ikincisini ise 2010 yılında yaptığı *"Changes"* isimli bu performansıyla; çamur malzemeyi performansın merkezine taşıyan öncü sanatçılardan biri olarak ön plana çıkmaktadır. Bu performansta "…on kişi kafalarını bir kova çamura daldırıp kururken hissettiklerini not ediyordu. "Kulaklarınızı örten çamur çatlayıp açılana kadar, duyduğunuz şey tamamen vücudunuzun içindedir. İçinizin ne kadar mağara gibi olduğunu keşfedersiniz" Schwartz, 2008; 122). Çamur malzemeyi sıvı olarak kullanmayı tercih etmesiyle Melchert, çamurun şekillendirilebilir bir malzeme olmasının ötesinde algı ve duyuları dönüştürebilen bir ortam olduğunu da göstermiştir.



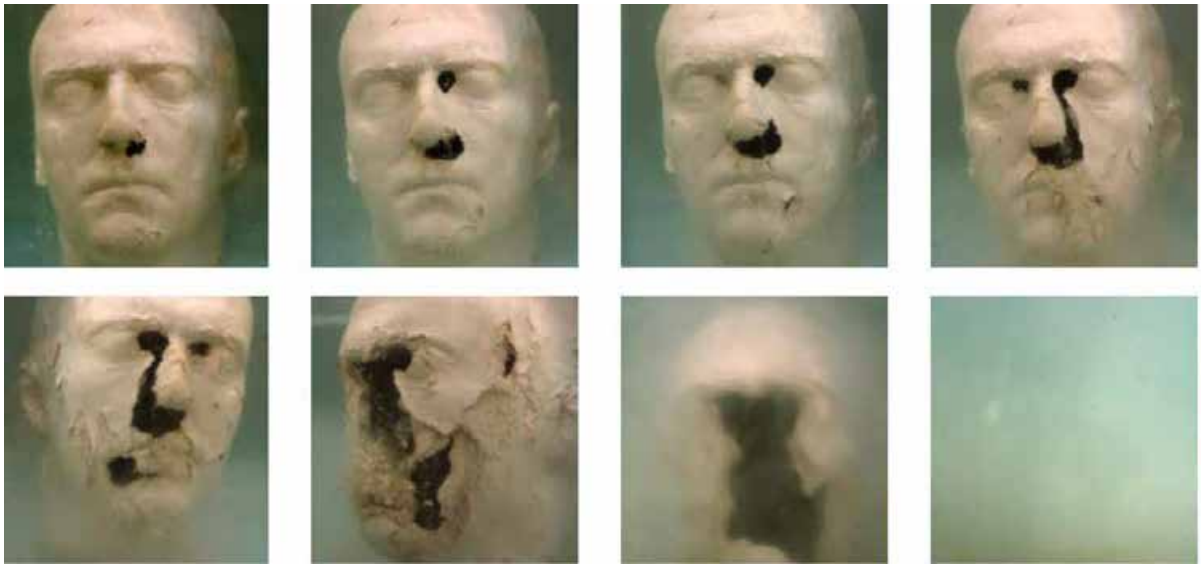
Görsel 1: James Melchert*"Changes", 1972, Soldan Sağa katılımcılar: Lily van Ginneken, Klass Beeldman, Hetty Haisman, Benno Premsela, Guido de Spa (Photo by Mieke Hille), (https://jimmelchert.com/portfolio-items/changes/, Erişim Tarihi: 19.09.2025)*

Hem bireysel hem de kolektif deneyimi ön plana çıkaran bu performansı farklı açılardan ele almak gerekmektedir. Birincisi sanatçının ve diğer katılımcıların bizzat yaşadığı bu deneyimi sözlü, yazılı ve basılı kaynaklar aracılığıyla izleyiciyle paylaşmasıdır. Performansı birebir deneyimleyen kişinin kendi iç sesinin rehberliğinde daha derinlikli bir yolculuğa çıkması ve bu süre zarfında hissettiklerinin gerçekliğini birinci elden yaşaması. İkincisi ise farklı bir zaman diliminde ekrandan bu performansın kaydını izleyen izleyicinin deneyimi. İkinci elden bu süreci gözlemleyen izleyici ise bu yaşanan deneyimin katılımcıda nasıl bir his ve etki yarattığını hayal gücü ile deneyimlemeye çalışmasıdır. Video Performans şeklinde bugün bizlere ve pek çok izleyiciye ulaşabilen bu çalışma, tek seferlik bir eylem olmanın ötesine geçmiş ve farklı zamanlarda izleyiciler tarafından yeniden erişilebilir olmuştur. 1972 yılı için zamanının ötesinde çarpıcı ve ufuk açıcı bir performans olarak basılı ve dijital arşivlerdeki yerini almıştır.

David Cushway (1965-)

Çamur malzemeyi kullandığı videoları ya da seramiğin kırılma anını kaydeden videolarıyla dikkat çeken İngiliz sanatçı David Cushway'in *"Sublimation"* isimli çalışması sanatçının çamurdan şekillendirilmiş büstünün kurutulmuş halinin su dolu bir tank içerisine bırakılması ve suyla temas eden büstün suda çözünme sürecinin video kaydı şeklinde izleyiciye sunulmasından oluşmaktadır (Bkz. Görsel 2). Sanatçının kendisi birebir olmasa bile onu

betimleyen büst su içinde çözünmektedir. Çamur malzemenin pişirilmediği sürece geri dönüştürülebilir yanını çalışmasının merkezine yerleştiren Cushway bu kullanımı şu şekilde dile getirmektedir. "Malzemenin kavrama nasıl katkıda bulunduğuyla ilgileniyorum... 'Malzeme' kavramın özüyle bağlantılıdır... Kilin ne olduğu ne işe yaradığı ne anlama geldiği, neler yapabileceği ve yüzyıllardır neler yaptığına dair tüm bu çağrışımlarla ilgileniyorum. (Cushway, 2001, Aktaran Dahn, 2011; 162)



Görsel 2: *David Cushway, "Sublimation", 2001, (https://www.davidcushway.com/sublimation/, Erişim tarihi: 18.09.2025)*

Malzemenin temel niteliklerini esas alarak oluşturduğu "Süblimasyon (2000), bireysel yaşamın kırılganlığına ve daha büyük bir yaşam döngüsünün yok edilemezliğine gönderme yapar ("Dünya geldiğimiz ve geri döneceğimiz yerdir") (Cushway, Aktaran Dahn, 2011)." Sanatçı bu göndermeyi kendi büstünün su içinde çözünme sürecini 15 dakikalık video kaydıyla izleyiciye sunar. İzleyici kurumuş büstün aşama aşama yok olmasına tanıklık eder. Özünde bu büstü var eden malzemeler olan su ve çamur cam tankın içinde mevcuttur, bir anlamda yaşam vaad eder fakat yeniden doğmak için yeniden şekillendirmek gerekmektedir.

Sanatçının bu yaklaşımı çamurun yalnızca teknik bir malzeme olmadığını aynı zamanda tarihsel ve kültürel anlamlar taşıyan bir anlatım aracı olduğunu ortaya koymaktadır. Malzemenin sahip olduğu potansiyeli videonun tekrar eden yanı ile sürecin tekrar tekrar yaşandığının da özellikle altını çizer. Video kaydının tekrarlanabilen yanı sanatçının kurguladığı eserin anlam boyutundaki temel döngüsünü de desteklemekte ve video kaydı aracılığıyla farklı zaman ve mekanlarda sonsuz sayıda izleyiciye ulaşmasını sağlamaktadır.

William Cobbing (1974-)

İngiliz sanatçı "William Cobbing'in sanat eserleri video, enstalasyon ve performans gibi çok çeşitli medyaları kapsıyor. Çalışmaları entropi fikrine, yani beden ile manzara arasındaki sınırların bulanıklaşmasına gönderme yapıyor" (http-1). Özellikle çamur malzemeyle gerçekleştirdiği video performanslarının yanı sıra çamurdan şekillendirdiği eserleri de fırınlayarak sergilemektedir.

Bu çalışma kapsamında ilkini 2004 yılında yaptığı *"The Kiss"* isimli çalışması ve daha sonra 2017 yılında *"The Kiss 2"* ve 2019 yılında ise *"The Kiss 3"* olarak isimlendirdiği aynı yaklaşımla gerçekleştirdiği 3 video performansı ele alınmıştır. Bu seride kafasında kocaman çamur kütlesiyle hareket eden iki figür görülmektedir (Bkz. Görsel 3-4-5). Figürlerin başları çamurla kaplı olduğu için kim oldukları açık edilmez. Bu noktada kişisel kimliğin belirsizliği, ifadelerden yoksun sadece ellerin ve kolların hareketleri, ellerin çamura dokunuşuyla birlikte video kaydına yansıyan sesler izleyiciye yansımaktadır. Figürlerin yüzlerinin görünmez oluşu bir yandan bireysel kimliği gizlerken bir yandan da bedenin dışsal güçlerce kontrol edilişine dair metaforik bir anlatım sunmaktadır.

İzleyiciye işitsel ve görsel bir deneyim sunan bu seride, figürler hem birbirine yabancı ama aynı zamanda birbiri ile dokunsal bir temas istemiyle oldukça duyusal ve duygusal bir yakınlık peşinde oldukları hissini vermektedir.





Görsel 3 (solda): *"The Kiss", 2004, https://www.instagram.com/p/BhRYUfuH0bC/, Erişim Tarihi: 22.09.2025*

Görsel 4 (sağda): *"The Kiss 2", 2017, https://www.artsy.net/artwork/william-cobbing-the-kiss, Erişim Tarihi: 22.09.2025*

Figürlerin kimliklerinin belirsiz oluşu bir yandan izleyiciyi kendisine çekerken bir yandan da başlarının çamurla kaplı olması rahatsız edici bir unsura dönüşüyor. Bu unsurlar çerçevesinde eser izleyiciyi fiziksel ve psikolojik açıdan düşündürürken hem içine çekmekte hem de itmektedir. Çalışmanın adı olan *"The Kiss-Öpücük"* figürlerin duruşu ve pozisyonuyla birlikte öpüşme eylemini çağrıştırsa da özünde başlarındaki çamur kütleleri bu yakınlaşmanın ve

eylemin gerçekleşmesinin en önemli engelleyicisi olmakla birlikte figürleri birbirine de bağlamaktadır. Figürler ve onları birbirine bağlayan çamur ve gerçekleştirmeye çalıştıkları eylem kendi içinde zıtlıklarla izleyiciye sunulmaktadır.



Görsel 5: *"The Kiss 3", 2019, https://www.instagram.com/p/BzVBjGJF0--/, Erişim Tarihi: 22.09.2025*

Öpüşme gibi tensel ve duygusal bir eylem, çamur malzemenin kaplayıcılığıyla bastırılmış bir boğulma duygusuna dönüşmektedir. Daha çok izleyiciyi rahatsız etmek, düşündürmek gibi bir amaca hizmet etmektedir. Video tekrar eden, başa saran döngünün içinden çıkılamaz haliyle izleyiciyi baş başa bırakmaktadır. Video-performansta yer alan başı çamurla kaplı figürler, öpüşme eylemi için çabalayan eller ve kollar, sessizlik, çamurun az çok biçim değiştiren yapısı, sonuca ulaşılamayacak boşuna bir çabanın sonsuz döngüsünü izleyiciye sunmaktadır.

Kathryn Baczeski (1987-)

Amerikalı sanatçı, seramik ve heykel unsurlarını bedensel deneyimi ile birleştirerek izleyiciyi kavramsal bir sorgulamaya davet eder. 2019 yılında gerçekleştirdiği *"Liminal Space"*de çamuru bedeniyle doğrudan etkileşime soktuğu video-performansında James Melchert'in 1972 ve 2010 yıllarında gerçekleştirdiği *"Changes"* performansını daha da ileriye taşımıştır. Sıvı çamurla dolu bir küvetin içinde çıplak hareket eden sanatçının bedeni, çamurun pürüzsüz görüntüsüyle aynı zamanda gizleyen ve örten estetik bir görüntü sunar.



Görsel 6: *Kathryn Baczeski, "Liminal Space", 2019, https://vimeo.com/297883242?&login=true#_=_, Erişim Tarihi: 21.09.2025*

Sanatçı çamur dolu küvetin içindeyken çekilen görüntüleri daha sonra dijital ortamda birden fazla figür varmış gibi kurgulanmıştır (Baczeski, 2025). Aynı figürün çamur içinde adeta dans eden vücudu belirli bir ritm ve ahenk içinde izleyiciyi etkisi altına alır. Sıvı çamur burada geçiş alanını *(Liminal Space)* temsil eder. Devam eden bir süreç halindedir. Ne biçim almış ne de dağılmış, anın içinde ve dönüşüm halinde bir var oluş halini yansıtır. Sanatçı malzemeyle kurduğu ilişki aracılığıyla; sınırların, kimliğin ve dönüşümün boyutlarını görünür kılmaktadır.

"Liminal Space" performansında çamurun içinde olma hissini sanatçı şu şekilde dile getirmektedir;

> "Hafiflemiş hissettirdiğini (being weighless), sıvı çamurun sizi yüzeyde tuttuğunu ve batmanın mümkün olmadığını. Aynı anda geçmiş, şimdi ve gelecekte olmak gibi… çamur beni sardı ve doğanın temellerine, ana kaynaklarına ve yüzbinlerce yıl öncesine bağlanmak gibiydi. Aynı anda şimdiki zamandaymış gibi hissettim, benim için çok heyecan verici bir andı. Çünkü iki aydan fazla bir süre boyunca her gün tankı ziyaret etmek ve yeni bir şeyler yapmanın heyecanını yaşıyordum" (Baczeski, 2025).

Süreci birinci elden deneyimleyen sanatçının bu süreçte hissettiklerini paylaşmasıyla izleyici hem izlediği video üzerinden hem de sanatçının ifadeleri üzerinden bu deneyimi ikinci elden hissedebilme şansını yakalar. Daha özel ekipman ve imkanlarla gerçekleştirilebilecek bir deneyimi sanatçı video kaydı ile izleyiciyle paylaşır. Video izleyiciyi büyüleyici bir etki ve estetik hazzı yaşamaya davet etmektedir.

SONUÇ

Sanatçının kendi bedeni üzerinden gerçek zamanlı olarak gerçekleştirmeye başladığı performanslar değişen bakış açıları, sanat alanındaki yeni ve alternatif ifade arayışlarına teknik ve teknolojik gelişmelerin de eklenmesiyle daha farklı yönlere doğru evrilmiştir. Sanatın kendi içindeki bu değişken ve dinamik doğası pek çok sanat disiplinine de yansımıştır. Seramik sanatının genişleyebilen esnek yapısı bu bağlamda seramiğin ve temel malzemesi olan çamurun çok çeşitli kullanımlarına kapı aralamıştır. Bu noktada performanslarda yaygın kullanım alanı bulan çamur malzemenin bu çalışma kapsamında ele alınan ilk uygulaması 1972 yılına dayanmaktadır. James Melchert'in *"Changes"* isimli video-performansı bu araştırma başlığı altında ele alınabilecek öncü bir çalışmadır. Melchert'in çamuru sıvı olarak kullanması, performansın videoya alınmasıyla günümüze kadar ulaşabilmesi ve daha sonra yapılabilecek çalışmalara ilham olabilme potansiyeli açısından oldukça önemlidir. David Cushway ise; çamurdan şekillendirilmiş ve kurutulmuş kendi büstünü su dolu cam bir tankın içinde çözülme sürecine ait video kaydıyla izleyiciyi sonsuz bir döngüye şahit olmaya davet etmektedir. Videonun sürekli tekrarlanabilen yanı bu çalışmada sanatçının kendi büstünün çözünmesi kadar çarpıcı bir etkiye sahiptir. William Cobbing'in enrtropi merkezli gerçekleştirdiği çalışmada sınırların bulanık oluşu, çamurun yapışkan, engelleyici, birleştirici ve şekil verilebilir yanları izleyicide sonsuz bir döngüde rahatsızlık hissi yaratırken aynı zamanda içine de çekmektedir. Melchert'in gözlükleriyle birlikte başını sıvı çamura daldırmasından kırkyedi yıl sonra çamur dolu bir küvet içinde yüzme fikrinden yola çıkan Kathryn Baczeski, yaşadığı bu deneyimle izleyiciyi baş başa bırakmaktadır. Çamurun örtücülüğü bir yandan figürü gizlerken bir yandan da estetik bir görüntü sunmaktadır. Video-performanslarınla çamur malzemeyi sıvı, plastik kıvamda ya da kuru halinin suyla temas etmesiyle birlikte dönüşen yanını kullanan sanatçıların her biri çamur malzemenin özle, kavramla, ne ifade ettiği, edebileceğine dair tüm deneyimlerini izleyiciyle farklı yer ve zamanlarda yaratıcılıkları odağında paylaşmaktadırlar. Belirlenen bu sanatçıların yapmış olduğu video-performanslar çamur malzemenin ve dolayısıyla sanatın sınırlarının daha ne kadar ileri taşınabileceği konusunda ufak da olsa bir referans oluşturmaktadır.

KAYNAKÇA

Antmen, A., (2013) 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, Sel Yayıncılık, İstanbul.

Baczeski K. (2025) Sanatçı ile Zoom görüşmesi, 13.12.2025.

Cushway, D., (2001) Interview by the author.

Cushway, D. “Presence and Absence”, edited transcript of presentation given at The Fragmented Figure conference, University of Wales Institute, Cardiff; in *Interpreting Ceramics* edition 8. See http://www.uwic.ac.uk/ICRC/issue008/contents.htm.

Dahn, J. (2015) New Directions in Ceramics: from Spectacle to Trace, Bloomsberry Publishing.

Dahn, J. (2011) Elastic/Expending, Contemporary Conceptual Ceramics. M. E. Buszek (Ed.) Extra/Ordinary: Craft and Contemporary Art, (s- 153-171), Duke University Press.

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, Yem Yayınevi, C. 3, s. 1229.

Perry, G. and Wood, P., (2004) Themes in Contemporary Art (Art of the Twentieth Century), New Haven: Yale University Press.

Schwartz, J. (2008) Confrontational Ceramics, London: A&C Black.

(http-1)- Analyst: Michael Petry in conversation with William Cobbing Artlyst, April 28 2019, https://www.cookelathamgallery.com/press/21-artlyst-michael-petry-in-conversation-with-william-cobbing/, (Erişim Tarihi: 09.02.2025)

ÇANAK ÇÖMLEK SANATINDA DEVRİM: KUZEY MEZOPOTAMYA GEÇ NEOLİTİK DÖNEM ÇANAK ÇÖMLEK SANATI

Bahattin İpek[1], Esra Kaçmaz Levent [2]

ÖZET

Kilden yapılan çanak çömleklerin ilk ortaya çıkışı Anadolu'yu da kapsayan Yakın Doğu kültürlerinde günümüzden yaklaşık olarak on bin sene öncesine hatta daha da erken tarihlere gitmektedir. Yapılan ilk çanak çömlek örnekleri genel olarak kaba olup yiyecek pişirme veya saklama için kullanılmaktaydı. Fakat yaklaşık olarak MÖ 6100'lerde (günümüzden önce 8100) Kuzey Mezopotamya'da (Güneydoğu Anadolu, kuzey Suriye ve kuzey Irak) Halaf Kültürü olarak anılan kültürün ortaya çıkması ile çanak çömlek sanatında devrim niteliğinde yenilikler olmuştur. Halaf Kültürü ile birlikte oldukça kaliteli kilden yapılan çanak çömleklerin şekilleri artmış (kaseler, tabaklar, çanaklar vb.), kaplar üzerinde 350'den fazla motif türü görülmeye başlanmıştır. Özellikle dönemin kapları üzerinde her türden hayvan motifi, yapı sahneleri, insan figürleri görülmeye başlanmıştır. Bu çalışmada Yakındoğu ve Asya'da (Doğu ve Batı Asya) yapılan kazılar ve araştırmalar sonucunda seramik sanatının atası veya öncülü olan çanak çömleklerin ilk örnekleri anlatılacaktır. Daha sonra günümüz seramikleri kadar kaliteli ustalık gösteren ve MÖ 6100-5100 arasına tarihlenen Kuzey Mezopotamya'da ortaya çıkan Halaf Kültürüne ait oldukça kaliteli olan çanak çömlekler hakkında görselleri ile birlikte bilgi ve örnekler verilecektir. Özellikle çanak çömlek sanatında görülen figürlü sahnelerin dönemin sanatı ve sosyal yapısı hakkında ne anlam taşıdığı ele alınacaktır.

Anahtar Kelimeler: Çanak Çömleklerin İlk Örnekleri, Çanak Çömlek Sanatı, Kaplar Üzerindeki Figürlü Sahneler, Halaf Kültürü

[1] Arş. Gör., Mardin Artuklu Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Arkeoloji Bölümü ve Batman Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü (Doktora Öğrencisi), e-mail: bahattinipek@artuklu.edu.tr, Orcid: 0000-0003-4380-9283.
[2]Doç. Dr., Batman Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Arkeoloji Bölümü, e-mail: esra.kacmazlevent@batman.edu.tr, Orcid: 0000-0003-2489-9527.

REVOLUTION IN POTTERY ART: DEVELOPMENT OF NORTHERN MESOPOTAMIA LATE NEOLITHIC POTTERY ART

Bahattin İpek[3], Esra Kaçmaz Levent [4]

ABSTRACT

The first appearance of pottery made from clay dates back approximately ten thousand years, or even earlier, in Near Eastern cultures, including Anatolia. The earliest pottery was generally quite coarse and were used for cooking or preserving/storing food. However, around 6100 BC (8100 BCE), the emergence of the Halaf Culture in Northern Mesopotamia (Southeast Anatolia, Northern Syria, and Northern Iraq) brought revolutionary innovations to pottery art. With the Halaf Culture, the shapes of pottery made from high-quality clay increased (bowls, plates, basins, etc.), and over 350 types of motifs began to appear on vessels. In particular, all manner of animal motifs, building scenes, and human figures began to appear on vessels of the period. This paper will discuss the earliest examples of pottery, considered the precursor or origin of ceramic art, based on excavations and research conducted in the Near East and Asia (East and West Asia). Subsequently, information and examples, accompanied by visuals, will be provided about the high-quality pottery belonging to the Halaf Culture, which emerged in Northern Mesopotamia between 6100 and 5100 BCE and displays craftsmanship comparable to that of modern ceramics. In particular, the meaning of the figurative scenes seen in pottery art in terms of the art and social structure of the period will be discussed.

Keywords: Earliest Examples of Pottery, Pottery Art, Figural Scenes on Vessels, Halaf Culture

[3] Research Assistant, Mardin Artuklu University, Faculty of Letter, Archaeology Department, and T.C. Batman University, Graduate Education Institute, PhD Student (Lisansüstü Eğitim Enstitüsü), e-mail: bahattinipek@artuklu.edu.tr, Orcid ID: 0000-0003-4380-9283.

[4] Assoc. Prof. Dr., Batman University, Faculty of Science and Letters, Departmant of Archaeology, Batman, Türkiye. e-mail: esra.kacmazlevent@batman.edu.tr, Orcid ID: 0000-0003-2489-9527.

GİRİŞ

Yakındoğu ve Asya'da (doğu/batı) en erken üretilen çanak çömleklerin ilk kez ortaya çıkış aşaması ve kökeni uzun süre boyunca arkeoloji dünyasında tartışılan konular arasındaydı (Tsuneki, 2017, s. 1). Bu sorular arasında çanak çömleklerin ne örnek alınarak yapıldığı, kapların yapımı için ana malzeme olan kilin ilk kez ne zaman işlendiği, çanak çömleklerin ilk kez nerede ortaya çıktığı, üretilen ilk kaplar dünyanın faklı coğrafyalarında aynı anda mı yoksa farklı zamanlarında mı kullanıldığı, çanak çömleklerin ne amaçla kullanılmış olduğu en çok tartışılan sorular arasındaydı. Son dönemlerde yapılan kazılar, yüzey araştırmaları, laboratuvar ve etnografik çalışmalar bu tür soruların cevapların yanıtlarını bulmuştur. Örneğin, arkeolojik kayıtlarda çömlekçiliğin yaygın olarak görülmesine rağmen, çömlekçiliğin nasıl ve neden icat edildiği konusunda nispeten az fikir birliği olsa da (Gibbs, 2014, s. 339) kilden yapılmış kapların (çanak çömleklerin) prototipleri (model, ilk örnek) hakkında etnografik ve arkeolojik verilere dayanılarak, insanların kil kapları icat etmeden önce taş, tahta veya ahşap, dokuma, su kabakları, deniz kabukları gibi malzemelerden yapılmış kaplar kullandıkları verilere ulaşılmıştır (Gibbs, 2014, s. 347; Odaka, 2017, s. 66-67; Tsuneki, 2017, 2; Tsetlin, 2018, s. 195; Tsetlin, 2020, s. 31). Bu tür kaplar kullanıma hazır doğal kaplar (kabaklar, deniz kabuklar, boynuzlar, hayvan derileri veya mideleri) ve yapay kaplar (aş, ağaç kabuğu, ahşap veya hasır) olarak iki gruba ayrılmaktadır (Tsetlin, 2018, s. 195).

Diğer soru olan kilin ilk kullanımına bakıldığında, kil çanak çömlek yapımında her zaman birincil hammadde olmuştur (Tsuneki, 2017, s. 1) Yakın Doğu'da, nesneler üretmek için kilin işlenmesi çömlekçiliğin ortaya çıkışından çok daha eskiye gitmektedir (Gibbs, 2014, s. 343). Her ne kadar Yakındoğu sınırlarına girmezse de ateşte sertleştirilmiş kilden yapılan nesnelerin en erken örnekleri Çek Cumhuriyeti'ndeki Dolni Vestonice gibi Gravettian/Pavlovian yerleşimlerde yaklaşık GÖ[5] 31.000-27.000 yıl önceye ait ateşle pişirilmiş kil figürinler bulunmuştur (Gibbs, 2014, s. 339). Yakındoğu'da ise kilin mimari malzeme olarak kullanımı, Epipaleolitik dönemden beri bir gelenek haline gelmiştir. Yerleşik yaşam ile birlikte binaların dış ve iç mekânlarında ve evsel donanımlarında kil kullanımını yaygın hale gelmiştir (Tsuneki, 2017, s. 1). Çanak Çömleksiz Neolitik'te kilin kullanımı yalnızca güneşte kurutulmuş kerpiç ve çamur sıva gibi mimari kullanımlarla sınırlı değildi; aynı zamanda figürin, token, boncuk, ağırşak ve kap yapımında da kullanılıyordu (Tsuneki, 2017, s. 2).

[5] GÖ: Günümüzden önce; MÖ: Milattan Önce

Üretilen kapların işlevsel sorunu üzerinde yapılan çalışmalar sonucunda ilk üretilen çanak-çömleklerin kazılan yerleşimlerde form olarak çok çeşitli olmayıp miktar olarak oldukça az olduğu tespit edilmiştir (Le Mière, 2017, s. 14; Niuwenhuyse ve Campbell, 2017, s. 180; Tsuneki, 2017, s. 4). Bu ilk üretilen kapların ne için yapıldığı tam olarak bilinmemektedir (Tsuneki, 2017, s. 4). Fakat daha sonra üretilen kaplar işlevsel olarak yiyecek ve sıvı saklama gibi amaçlar için veya yiyecekleri kaynatmak için kullanılmıştır (Odaka, 2017, s. 67; Tsuneki, 2017, s. 4). Erken dönem çömlekçiliğinin (çanak çömleklerin) bir işlevi olarak gıda işleme olasılığını üzerinde yapılan çalışmalar sonucunda en eski çömleklerde yaygın olarak görülen ağır mineral katkı, ısı direnci açısından pişirme için uygun olduğu tespit edilmiştir (Odaka, 2017, s. 67). Özellikle, mineral katkı, kabın alt kısmının hızlı ısınmasından kaynaklanan çatlamayı- termal şoku- önlemeye yaramaktadır. Kapların yüzeyin cilalanması ile birlikte çanak çömleklerin su geçirmez olmasına yardımcı olmuştu (Niuwenhuyse ve Campbell, 2017, s. 181). Sonuç olarak en eski çanak çömleklerin potansiyel kullanım alanlarından birinin yemek pişirmek için uygun olduğu tespit edilmiştir (Niuwenhuyse ve Campbell, 2017, s. 182).

Fakat daha sonraki dönemlerde özellikle Yukarı Mezopotamya'da, pişirme için uygun görünmeyen bitki katılı çanak çömlek, en eski çanak çömleklerin yerini alarak baskın hale gelmiştir (Niuwenhuyse ve Campbell, 2017, s. 182; Odaka, 2017, s. 67). Bu dönem ile birlikte artık çanak çömleklerin mutfak işlevlerinin yanı sıra sembolik veya sosyal roller de taşımaktaydı (Gibbs, 2014, s. 347). Çanak çömlekler bu dönemde hem yemek pişirme ve saklamada sağladığı işlevsel faydalarından hem de bazı bağlamlarda prestij veya sembolik bir nesne olarak değer kazanmıştır (Gibbs, 2014, s. 339; Odaka, 2017, s. 67).

Çanak çömleklerin kökeni veya ilk ortay çıkışı sorulara karşılık olarak son yıllarda yapılan kazı ve araştırmalar sonucunda en erken çanak çömleğin icadı ve yeniliklerinin kanıtları ile ilgili olarak iki önemli bölgede ortaya çıkmıştır (Gibbs, 2014, s. 339). Bu bölgelerden ilk olanı çömleğin ilk kez göçebe avcı-toplayıcılar tarafından icat edildiği Doğu Asya ve ikincisi ise en eski çömleklerin yerleşik çiftçiler tarafından yapıldığı ve kullanıldığı Yakın Doğu'dur (Gibbs, 2014, s. 339). Dünya tarihinde çanak çömleklerin ilk kez üretildiği bu iki bölge kısaca aşağıda ele alınacaktır.

Doğu/Batı Asya Çanak Çömlek Geleneği

Doğu Asya'nın üç bölgesi Güney Çin, Japon Adaları ve Rusya'nın Uzak Doğusu (Amur Nehri havzası) Eski Dünya'da çömlekçiliğin doğduğu başlıca merkezler olarak tespit edilmiştir (**Resim 1**) (Kuzmin, 2015, s. 8-9).



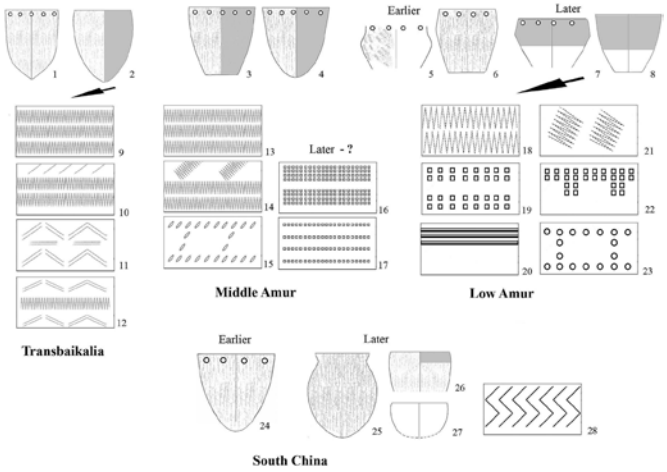
Resim 1. *Doğu Asya ve komşu bölgelerdeki en erken çanak çömlek örnekleri ve çömlekçiliğin başlıca merkezleri ve kalibre edilmiş tarihleri (Kuzmin, 2015: Figs. 4, 7, 11 ve 14).*

Günümüzde pişmiş/fırınlanmış kilden (*fired clay*) yapılmış en eski kapların ilk olarak modern Çin, Japonya ve Rusya'nın Uzak Doğusu'nu kapsayan Büyük/geniş Doğu Asya'da ortaya çıktığı yaygın olarak kabul edilse de en erken çömlek yapım kültür komplekslerinin tam yeri ve zamanlaması hakkındaki tartışmalar devam etmiştir (Kuzmin, 2015, s. 1). Dünyanın bu bölgesinde üretilen en erken kapların tarihlemesine bakıldığında, Doğu Asya'da ilk kez üretilen çanak çömlek Güney Çin'de yaklaşık GÖ 18.000, Japon Adaları'nda yaklaşık MÖ 17000/16.700 ve Rusya'nın Uzak Doğusu'nda (yaklaşık MÖ 16.500/15.900 tarihlenmektedir (Gibbs, 2014, s. 339, 342; Kuzmin, 2015, s. 1, 4-7). Sibirya'da, şu anda bilinen en eski çanak çömlek Transbaykal bölgesindendir ve buradaki çanak çömlekler yaklaşık GÖ 14.000 tarihlenmektedir (Kuzmin, 2015: 1, 9). Bu erken dönem çömlekleri yapan ve kullanan insanlar muhtemelen yerleşik olmayan bir yaşam sürmüşlerdir, çünkü Holosen döneminin başlangıcından sonra yerleşik yaşam alanları ortaya çıkmıştır (Gibbs, 2014, s. 342). Son arkeolojik ve kronolojik veriler çömlekçilik büyük olasılıkla bu bölgelerde birbirinden bağımsız olarak ortaya çıktığını göstermektedir (Kuzmin, 2015, s. 1, 9).

Doğu Asya üretilen en eski seramik koleksiyonlarını üç gruba ayırmak mümkündür (**Resim 2)**. Bunlardan ilki, Incipient Jomon[6] buluntularıdır. Bu kapların ayırt edici özellikleri, düz (pürüzlü

[6] Bahsi geçen kültür ile ilgili ilk buluntular ip işaretli veya saman-ip desen şeklinde olduğu için Japonca'da kıvrımlı bağ desenleri" veya "bağ işaretli" anlamına gelen Jōmon olarak çevrilmiş ve bu kültür Jamon Kültürü olarak tanımlanmıştır. (https://en.wikipedia.org/wiki/J%C5%8Dmon_period) (20.09.2025).

yüzey işlemi olmadan) çanak çömleklerin elle süslenmiş olması (çimdikleme, tırnak izi, kil uygulaması) ve nispeten yüksek bir birleşme düzeyine sahipler (Yanshina, 2016, s. 1, 9-10). İkinci grup ise Amur nehri havzasında yoğun olarak bulunan Osipovka topluluklarını içerir. Bunlar oldukça çok aşamalı/şekilli, ancak grog (seramik) katkılı, farklı desenlerde tarak desenli ve tarak yüzey işlemi gibi ortak ayırt edici özelliklere sahiptir (Yanshina, 2016, s. 1, 9-10). Üçüncü grup çanak çömlek ise en geniş ve çeşitli olanıdır. Bu kapların ana özelliği, çok özel bir şekilde sarılı bir çubuğu yuvarlayarak yapılan ip yüzey işlemidir.



Resim 2. *Doğu Asya seramik gelenekleri ve koleksiyonlarının şematik gösterimi (Yanshina, 2016: Fig. 4).*

Bu özelliğe sahip topluluklar, Çin'in en güneyinden Transbaikalia'ya ve Orta Amur nehri havzasına kadar uzanan bir alanı kaplar (Yanshina, 2016, s. 1, 9-10). Bu merkezlerde üretilen kaplar teknik olarak Çin'in güneyindeki bazı erken dönem çömlekler yaklaşık 600-700 °C'de pişirilmiş, ancak en eski çömlekler 250 °C'nin altında fırınlanmıştır (Gibbs, 2014, s. 343). Rusya'nın Uzak Doğu bölgesindeki en eski çömlekleri 400-600 °C'de ısıda yapılmıştır (Gibbs, 2014, s. 343).

Yakındoğu Çanak Çömlek Geleneği

Çanak çömlek üretim teknikleri, Anadolu, Kuzey Mezopotamya, İran ve Güney Levant gibi geniş bir bölgede uzun süredir bilinmektedir, fakat ilk üretilen kaplar yalnızca nadiren ve özel ürünler için kullanılıyordu (Niuwenhuyse ve Campbell, 2017, s. 171). Kuzey Mezopotamya'nın doğu kesiminde (Cezire) ve Zagros Dağları'nda (Kuzey Irak ve Batı İran) seramiklerin ortaya çıkışı MÖ 8. ve 7. binyıllar arasında kaydedilmiştir (Petrova, 2019, s. 128). Bu bölgedeki çanak-çömlek teknolojisinin kökenleri pişmiş kapların ortaya çıkışından çok önce başlamış ve gelişiminde çeşitli aşamalardan geçmiştir. Bu süreç, Ganj Dareh D evresi (MÖ 7750) (Bernbeck, 2017: 101; Petrova, 2019: 128-130), Ali Kosh kapları, Zagros Dağları vadilerindeki Tepe Guran (MÖ 7100-6800) ve Doğu Cezire'deki Tell Magzalia gibi yerlerde izlenebilir

(Petrova, 2019, s. 128-130). Yakındoğu'da ilk çanak-çömlek üretiminin başlangıcı MÖ 7000'lerde bazı Çanak Çömleksiz Neolitik (PPN) dönemine ait yerleşimlerde (Mureybet IIIA, Jericho, Beidha VI, Ganj Dareh D) minyatür kaplar olarak tespit edilmiş fakat bunların bilinçli mi yoksa rastlantı sonucu mu fırınlandığını/ısınmaya maruz kaldıkları kesin değildir (Tsuneki, 2017, s. 3). MÖ 7000'lerde Kuzey Mezopotamya'da yer yer bölgesel özelliklere sahip olan çanak-çömlek gelenekleri görülmektedir. Halaf Kültürü öncesine ait bu gelenekler Pre-Proto-Hassuna, Proto-Hassuna, Arkaik Hassuna/Pre-Halaf, Hassuna/Samarra/Proto-Halaf gibi farklı isimlendirmeler altında toplanmaktadır (Kodaş, 2023, s.7; Tsuneki, 2017, s. 5-6).

Kuzey Mezopotamya bölgesinde fırınlanmış/pişmiş çanak çömleklerin bölgedeki yaygın olarak ise MÖ 7. binyılın ortalarından itibaren Proto-Hassuna dönemi ile ilişkilidir (**Resim 3**) (Petrova, 2019, s. 128-130). Bu döneme ait çanak çömlek buluntuları Kuzey Irak'ta Tell Sotto, Kultepe, Yarimtepe I, Umm Dabaghiyah, Tell Hassuna, Telul eth Thalathat, Ginnig, Shimshara; Doğu Suriye'de Tell Seker al-Aheimar, Tell Kashkashok II, Tell Hazna II, Tell Bouqras; Türkiye'deki Fırat Nehri'nin kaynağında bulunan Salat Cami Yani ve Sumaki Höyük ile bir dizi başka bölgede bulunmuştur (Petrova, 2019, s. 130). Proto-Hassuna seramikleri genellikle kırmızı boya, astar ve aplike süslemeli "kaba çömlek" olarak tanımlanır. Kapların Hammadde üretim için kullanılan malzemenin az miktarda mineral (kalsit ve kum) içeren kil olduğu genel olarak tespit edilmişti (Petrova, 2019, s. 130-131). Mevcut veriler, çanak çömleklerin sürekli üretimin MÖ 6900-6850 civarında Yukarı Mezopotamya ve Kuzey Levant'ta, muhtemelen biraz daha erken Orta Anadolu'da ve daha erken Batı İran'da başladığını gösteriyor. Burada, iyi yapılmış, mineral katkılı kapların düşük yoğunluklarıyla tanımlanan ilk veya başlangıç aşaması, MÖ 6600 ile 6300 yılları arasında çanak çömlek, MÖ 7. binyılın sonlarında Yukarı Mezopotamya'daki yerleşim yerlerinde akıl almaz miktarlarda ortaya çıkan her yerde bulunan bir eser haline gelir (Niuwenhuyse ve Campbell, 2017, s. 172). Genel olarak yapılan çalışmalar sonucunda MÖ 7000-6600 arasında mineral-katkılı olan çanak-çömleklerin oransal olarak az olduğunu, genelde yiyecek pişirme amaçlı olduğunu, fakat MÖ 6600'dan sonra ise kaba-katkılı ve bitkisel-katkılı çanak-çömleklerin yoğun olarak üretilmeye başladığını söylemektedir (Niuwenhuyse ve Campbell, 2017, s. 168). Teknik olarak Geç Neolitik Dönem sonlarında özellikle Halaf çömlekçileri, çanak çömlek fırınlarındaki pişirme sıcaklıklarını kontrol etme yeteneğine sahipti. Yaklaşık 700-1050°C arasında sıcaklıklarda pişirilirdi (Akkermans, 1993, s. 276; Frankel, 1979, s. 16; Streily, 2000, s. 76). Bu nedenle Halaf çömlekçileri ideal ısıtma/fırınlama sıcaklıklarına ulaşıyor ve bunları kontrol edebiliyorlardı (Sinopoli, 1991, s. 28).



Resim 3. *Proto-Hassuna kapları: 1 Tell Sotto, 220 cm derinlik, seviye 3,1.2.a; 2 Tell Sotto, 1973, 10-B-1, seviye 5, I; 3 Yarim Tepe I, seviye 12 (Petrova, 2019: Fig. 1).*

Kuzey Mezopotamya'da Geç Neolitik Dönemde Çanak Çömlek Sanatında Devrim

Yukarda belirtildiği gibi Kuzey Mezopotamya'nın da içinde bulunduğu Yakındoğu'da çanak çömleğin ortaya çıkışı MÖ 8. ve 7. binyıllar arasında tarihlense de bu bölgede MÖ 6700'lerden sonra kapların yoğun ve yaygın olarak kullanılmaya başlandığı görülmektedir. Kapların ortaya çıktığı ve yoğun olarak kullanıldığı bu aşama Geç Neolitik Dönem olarak adlandırılır bu dönem Kuzey Mezopotamya'da yaklaşık olarak MÖ 7000 ile MÖ 5300/5200 arasına tarihlenmektedir (Akkermans ve Schwartz, 2003, s. 99; Akkermans, 2013, s. 17; Bernbeck ve Nieuwenhuyse, 2013, s. 18; Gallet ve diğ., 2015, s. 90). Günümüzün porselen veya plastik sanatında görülen çok renkliliği, kaliteli kilin kökenlerini anlamak için özellikle Halaf Kültürüne güzel bir örnektir. Çünkü Geç Neolitik Dönemin ikinci yarısına denk gelen MÖ 6200/6100 yılında Kuzey Mezopotamya'daki çanak çömleklerde yeni teknolojik ve stilistik modeller ortaya çıkmıştır (Nieuwenhuyse, 2013, s. 135). Bu dönem Proto-Halaf veya Geçiş Evresi (*Transitional Period*) olarak bilinmektedir (Bernbeck ve Nieuwenhuyse, 2013, s. 26; Nieuwenhuyse ve Cruells, 2004, s. 47-48; Nieuwenhuyse, 2007, s. 10; Nieuwenhuyse, 2009, s. 83). Bu dönem ince ve zarif kapların kademeli olarak ortaya çıkışı, yeni kap şekilleri, karmaşık tasarımlar ve kapların morfolojisinde değişikliklerin görülmesiyle temsil edilmektedir (Nieuwenhuyse, 2009, s. 83). İyi ve kaliteli olarak hazırlanmış kil kullanımında artış, pişirme tekniklerinin gelişmesi, daha gelişmiş fırınlar ve tek renkli boyamadan çok renkli boyamaya geçiş bu dönem ile birlikte ve Halaf Kültürünün sanına kadar en üst seviyeye ulaşmıştır (Cruells, 2008, s. 672-673). Geçiş döneminin çömlekçilik teknolojisi ve stili, Kuzey Mezopotamya'nın tamamında benzerdir (Nieuwenhuyse, 2009, s. 85). Nieuwenhuyse, Geçiş dönemini "Boyalı Çanak Çömlek Devrimi" olarak adlandırır (Nieuwenhuyse, 2013, s. 137).

Kuzey Mezopotamya'da Geç Neolitik Dönemin sonlarına tarihlenen ve sadece bu bölgede tek değil Yakındoğu'da çanak çömlekte devrim yaratan Halaf Kültürü yaklaşık olarak MÖ 6100-

5100 arasına tarihlenen tarihlenmektedir (Akkermans ve Schwartz, 2003; Bernbeck ve Nieuwenhuyse, 2013, Cruells, 2008, s. 680; Cruells ve diğ. 2013; Nieuwenhuyse ve Cruells, 2004, s. 47-48). Halaf Kültürü aynı bölgede daha önce var olan Hassuna ve Samarra kültürlerin devamı (Hijara, 1997, s. 96) ile Kuzey Mezopotamya'da yerel kültürden türemiş ve bölgedeki yerel gelişimin kademeli bir süreci olarak ortaya çıkmıştır (Akkermans ve Schwartz, 2003, s. 116; Le Miére ve Picon, 2008, s. 729). Bu kültür, doğuda İran bölgesindeki Zagros Dağları'ndan başlayarak, batıda Akdeniz ile Toros Dağları'na, kuzeyde Van Gölü ile Muş-Elazığ bölgesine ve güneyde ise kuzey Suriye'den Irak'ın merkezine kadar yayılmaktadır (Becker, 2013, s. 455; Gessner, 2011, s. 778; Hijara, 1997, s. 91; Özdoğan, 2013, s. 380; Watson, 1983, s. 232). Halaf Kültürüne ait çanak çömleklerin genel özelliklerine bakıldığında Kuzey Mezopotamya'da bu döneme ait bulunan Halaf çanak çömleğin tümü el yapımıdır (Becker, 2013, s. 455; Frankel, 1979, s. 15; van As ve Jacobs, 1989, s. 229). Bu dönemde üretilen kaplar çoğunlukla oldukça yüksek kaliteli ve boyalıdır (Frankel, 1979, s. 1; Sinopoli, 1991, s. 115). Kaplarda kullanılan rekler siyah, kahverengi, kırmızı, turuncu, yeşil ve beyaz tonlarını içermekte olup, kaplarda monokrom (tek renkli), bikrom veya trikrom uygulamalar da kullanılmaktadır (**Resim 4 ve 5**) (Steinberg ve Kamilli, 1990, s. 187-188).



Resim 4. *Çok renkli ve üzerinde Bukranium (Boğa Başı) bulunan Halaf Kabı (Schmidt, 1943).*



Resim 5. Mükemmel işçilik gösteren çok bezemeli Halaf Tabak Örneği (https://alisariramart.wordpress.com/the-pottery-of-ancient-tell-halaf-of-mesopotamia-and-my-ceramics/)

Kapların üzerinde 350'den fazla farklı desen tespit edilmiştir (Merpert ve Munchaev, 1973, s. 113; Merpert ve Munchaev, 1993, s. 134). Her ne kadar kapların üzerinde figürlü sahnelerden görülse de en yaygın motifler geometrik desenlerden oluşmaktadır (Campbell, 2010, s. 147; Gessner, 2013, s. 125; Steinberg ve Kamilli, 1990, s. 187). Özellikle dönemin insanlarının hayal veya sanat dünyasını anlamak için Halaf kapları üzerinde görülen figürlü sahneler oldukça önemli bir yere sahiptir. Çünkü kapların üzerindeki figürlü sahneler arasında boğa başları ve boğa boynuzları, çeşitli kuş türü (akbaba, flamingo, baykuş vb.), çeşitli hayvanlar (**Resim 6**) (akrep, yılan, inek, keçi, geyik, balık vb.), insan figürleri (**Resim 7**) (halay/dans oynayan insanlar, ok ve yay taşıyan avcılar, farklı başlıklar giyen şamanlar) ve (**Resim 8**) yapı sahneleri yer almaktadır (Gessner, 2011, s. 780; İpek ve diğ., 2024; Nieuwenhuyse, 2000, s. 163; Özbal ve Gerritsen, 2013, s. 109).



Resim 6. Halaf Kapları üzerinde görülen hayvan motifleri (İpek, 2024: Res. 7)



Resim 7. Üzerinde halay oynayan kadınları betimleyen kap (Dancing Ladies), Domuzetepe, Kahramanmaraş (Carter ve Campbell, 2008: fig. 7).



Resim 8. *Üzerinde yapı sahnesi bulunan Kap (Kansa ve diğ., 2009: fig. 5).*

SONUÇ

Günümüzde birçok sanat dalında, plastik sanatında veya mimari alanda hammadde olarak kullanılan kil ile ilgili en erken örnek sanatsal veya inanç sistemine ait kil figürler olup yaklaşık olarak 20.000 ile 30.000 sene önce ortaya çıkmıştır. Uzakdoğu ve Asya'da kilden çanak çömleklerin ortaya çıkması 20.000 yıl önceye kadar geri gitmektedir. Yakındoğu'da kilden yapılmış ve fırınlama sonucu yapılan çanak çömlekler MÖ 7000'lerde (günümüzden 9000 yıl önce) ortaya çıkmıştır. Yeryüzünde üretilen ilk kaplar pişirme amaçlı olup kapların üzerindeki motifler genel olarak geometrik öğelerden oluşmaktadır. Fakat MÖ 6200'lede özellikle Kuzey Mezopotamya'da Halaf Kültürü ile birlikte çanak çömlekte devrim niteliğinde yenilikler ortaya çıkmıştır. Bu kültür ile birlikte pişirme veya mutfak amaçlı kaplar dışında oldukça kaliteli işçilik gösteren çanak çömlekler ortaya çıkmıştır. Bu kaplar renk repertuarı açısından zengin olup çoğunlukla geometrik motiflerden yapılmıştır. İnce işçilik ve figürlü sahneler içeren kapların hepsi birer sanat eseri olup dönemin kültürü için ritüel veya sembolik anlam taşımaktaydılar. Çünkü kapların üzerindeki her türden hayvan ve bitki/ağaç betimlemeleri çevrelerinde var olan doğayı kaplara aktardıkları görülmektedir. Günümüzde bile hala Güneydoğu'da düğünlerde var olan halayın benzer betimlemelerinin Halaf kapları üzerinde bulunması, kapların üzerinde yer alan yapı sahneleri, şaman biçimli figürler bizlere dönemin sanatı ve dini ritülleri hakkında bilgiler vermektedir.

Anadolu toprakları içine de giren Halaf Kültürünü sanatsal veya ustalık becerisini günümüzdeki sanatsal veya ustalık çalışmalarının neresine yerleştirebilir sorusuna verilecek yanıt ise günümdeki plastik veya kap sanatında görülen kaliteli kil işçiliğinin yaklaşık 8000 yıl önceki Halaf çömlek ustaları tarafından bilinmesiydi. Çünkü dönemin ustaları günümüzdeki gibi kap yapımında kullanacak olduk kaliteli ve steril kili elde etmeyi öğrenmişlerdi. Günümüzde sanatsal veya gündelik yaşamımızda neredeyse kullandığımız tüm renkleri dönemim usta çömlekleri kaplarda kullanmayı biliyorlardı. Hatta aynı kap üzerinde tek, çift veya üç farklı rengi bir arada yapmayı başarmışlardı. Çanak çömlekler üzerinde yaptıkları insan, hayvan ve yapı sahneleri dönemin sanatını, gündelik hayatı ve ritüelleri kendi çağdaş komşu bölgelere hatta sonraki nesillere aktardıklarını görebilmekteyiz. Yukarda anlatılan devrim niteliğindeki çalışmaların yanında her ne kadar Halaf Kültürü bir döneme damga vurmuş olsa da bu kültüre ait kazılar oldukça azdır. Kültürün yayıldığı Kuzey Irak, Kuzey Suriye ve Güneydoğu'da sayısı 20 veya 30 yerleşimi geçmeyen yerde sadece bilimsel kazılar yapılmıştır. Mardin ili Kızıltepe ilçesinde bile sayısı 50'yi geçen höyük yerleşimlerin neredeyse hepsine Halaf Kültürüne ait oldukça kaliteli ve motifli çanak çömlekler görülmektedir. Fakat Mardin bölgesinde Halaf

kültürü ile birkaç bilimsel kazı veya yüzey araştırması haricinde burada neredeyse hiç çalışma yapılmamıştır. Son olarak, eğer günümüz sanatını, geleneklerimizi ve kültürümüzü anlamak istiyorsak atalarımızın ürettikleri tüm eserlere sahip çıkmamız ve bu alanda bilimsel çalışmalar yapmamız gerekmektedir.

KAYNAKÇA

Akkermans, P.M.M.G. (1993). *Villages in the Steppe: Late Neolithic Settlement and Subsistence in the Balikh Valley, Northern Syria*. USA: International Monographs in Prehistory.

Akkermans, P.M.M.G. ve Schwartz, G.M. (2003). *The Archaeology of Syria: From Complex Hunter-Gatherers to Early Urban Societies (ca.16,000-300 BC)*. Cambridge University Press.

Akkermans, P.M.M.G. (2013). Northern Syria in the Late Neolithic, ca. 6800-5300 BC. W. Orthmann, P. Matthiae ve M. al-Maqdissi (Editörler), *Archeologie et Histoire de la Syrie I: La Syrie de l'epoque neolithique a l'âge du fer* içinde (s. 17-31). Wiesbaden: Harrassowitz Verlag.

Becker, J. (2013). Tell Halaf: New Results on the Late Neolithic Period in Northeastern Syria. O.P. Nieuwenhuyse, R. Bernbeck, P.M.M.G. Akkermans ve J. Rogasch (Editörler), *Interpreting the Late Neolithic of Upper Mesopotamia,* içinde (s. 455-466). Turnhout: Brepols Publisher.

Bernbeck, R., ve Nieuwenhuyse, O. (2013). Established Paradigms, Current Disputes and Emerging Themes: The State of Research on the Late Neolithic in Upper Mesopotamia. O.P. Nieuwenhuyse, R. Bernbeck, P.M.M.G. Akkermans ve J. Rogasch (Editörler), *Interpreting the Late Neolithic of Upper Mesopotamia,* içinde (s. 17-37). Turnhout: Brepols Publisher.

Bernbeck, R. (2013). Multisited and Modular Sites in the Halaf Tradion. O.P. Nieuwenhuyse, R. Bernbeck, P.M.M.G. Akkermans ve J. Rogasch (Editörler), *Interpreting the Late Neolithic of Upper Mesopotamia,* içinde (s. 50-61). Turnhout: Brepols Publisher.

Bernbeck, R. (2017). "Merging Clay and Fire: Earliest Evidence from the Zagros Mountains". Akiri Tsuneki, Olivier Nieuwenhuyse ve Stuart Campbell (Editörler), *The Emergence of Pottery in West Asia*, içinde (s. 97-117). Oxford&Philadelphia: Oxbow Books.

Campbell, S. (2010). Understanding Symbols: Putting Meaning into the Painted Pottery of Prehistoric Northern Mesopotamia. D. Bolger ve L. C. Maguire (Editörler), *Development of Pre-State Communities in the Ancient Near East*, içinde (s. 147-155). Oxford: Oxbow Books.

Carter, E., ve Campbell, S. (2008). The Domuztepe Project, 2006. *Kazı Sonuçları Toplantısı*, 29(3), 123-136.

Cruells, W. (2008). The Proto-Halaf: Origins, Definition, Regional Framework and Chronology. J. M. Cordoba, M. Molist, M.C. Perez, I. Rubio ve S. Martrnez (Editörler), *Proceedings of the 5th International Congress on the Archaeology of the Ancient Near East*, (Vol. III), içinde (s. 671-689). Madrid.

Cruells, W. (2013). La cerâmica Halaf en Tell Halula (VII y VI milenios cal BC). Origenes y desarrollo. M. Molist ve M.M. Montana (Editörler), *Tell Halula: un poblado de los primeros agricultores en el valle del Eufrates, Siria*, içinde (s. 59211). TOMO II. Madrid: Ministerio de Educacion, Cultura y Deporte.

Frankel, D. (1979). *Archaeologists at Work Studies on Halaf Pottery*. London: British Museum Publications Ltd.

Gallet, Y., Montana, M.M., Genevey, A., Garda, X.C., Thebault, E., Bach, A.G., Goff, M.Le., Robert, B., ve Nachasova, I. (2015). New Late Neolithic (c. 7000-5000 BC) Archeointensity data from Syria. Reconstructing 9000 Years of Archeomagnetic Field Intensity Variations in the Middle East. *Physics of the Earth and Planetary Interiors*, 238, 89-103.

Gessner, G.C. (2011): A Brief overview of the Halaf Tradition. S.R. Steadman ve G. McMahon (eds.), *The Oxford Handbook of Ancient Anatolia 10,000-323 B.C.E*, içinde (s. 777-795). Oxford: Oxford University Press.

Gessner, G.C. (2013). Sequencing Practices, Revealing Traditions: A case Study on Painters' Brushwork. O.P. Nieuwenhuyse, R. Bernbeck, P.M.M.G. Akkermans ve J. Rogasch (Editörler), *Interpreting the Late Neolithic of Upper Mesopotamia*, içinde (s. 125-134). Turnhout: Brepols Publisher.

Gibbs, K. (2014). Pottery Invention and Innovation in East Asia and the Near East. *Cambridge Archaeological Journal*, 25(1), 339-351.

Hijara, I. (1997). *The Halaf Period in Northern Mesopotamia*. London: Nabu Publications.

İpek, B., Şan, M. ve Eksik, M. (2024). Geç Neolitik Dönem Halaf Kültürü'nde Sanat ve Sembolizm. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 34-52.

Kansa, S. W., Kennedy, A., Campbell, S., ve Carter, E. (2009). Resource Exploitation at Late Neolithic Domuztepe: Faunal and Botanical Evidence. *Current Anthropology*, 50(6), 897-914

Kodaş, E. (2023). Yukarı Dicle Vadisi'nde Bulunan Sere Şippe Höyük üzerine ilk Gözlemler (Dargeçit/Mardin/Türkiye)/ Preliminary Observations on the Sere Şippe Mound in the Upper Tigris Valley (Dargeçit/Mardin/Turkey). *Anadolu Araştırmaları*, 25, 1-25.

Kuzmin, Y.V. (2015). The origins of pottery in East Asia: updated analysis (the 2015 state-of-the-art). *Documenta Praehistorica*, XLII, 1-11.

Le Mière, M. (2017). "The Earliest Pottery of West Asia: Questions Concerning Causes and Consequences". Akiri Tsuneki, Olivier Nieuwenhuyse ve Stuart Campbell (Editörler), *The Emergence of Pottery in West Asia*, içinde (s. 9-16). Oxford&Philadelphia: Oxbow Books.

Le Miere, M., & Picon, M. (2008). A Contribution to the Discussion on the Origins of the Halaf Culture from Chemical Analyses of Pottery. J.M. Cordoba, M. Molist, M.C. Perez, I. Rubio ve S. Martmez (Editörler), *Proceedings of the 5th International Congress on the Archaeology of the Ancient Near East*, (Vol. III), içinde (s. 729-734). Madrid.

Merpert, N.Y., ve Munchaev, R. M. (1973). Early Agricultural Settlements in the Sinjar Plain, Northern Iraq. *Iraq*, 35(2), 93-113.

Merpert, N.Y., ve Munchaev, R. M. (1993). Yarım Tepe II: The Halaf Levels. N. Yoffee & J.J. Clark (Editörler), *Early Stages in the Evolution of Mesopotamian Civilization: Soviet Excavations in Northern Iraq*, içinde (s. 129-162). Tucson: The University of Arizona Press.

Nieuwenhuyse, O., ve Cruells, W. (2004). The Proto-Halaf Period in Syria. New Sites, New Data. *Paleorient*, 30(1), 47-68.

Nieuwenhuyse, O. (2007). *Plain and Painted Pottery: The Rise of Neolithic Ceramic Styles on the Syrian and Northern Mesopotamian Plains*. Belgium: Brepols Publishers.

Nieuwenhuyse, O. (2009). The 'Painted Pottery Revolution': Emulation, Ceramic Innovation and the Early Halaf in Northern Syria. L. Astruc ve A. Gaulon (Editörler), *Methodes d'approche des premieres productions ceramiques: etude de cas dans les Balkans et au*

Levant. Table-ronde de la Maison de l'Archeologie et de l'Ethnologie (Nanterre, France) 28 fevrier 2006, içinde (s. 8191). Leidorf: Rahden/Westf.

Nieuwenhuyse, O. (2013). The Social Uses of Decorated Ceramics in Late Neolithic Upper Mesopotamia. O.P. Nieuwenhuyse, R. Bernbeck, P.M.M.G. Akkermans ve J. Rogasch (Editörler), *Interpreting the Late Neolithic of Upper Mesopotamia*, içinde (s. 135-145). Turnhout: Brepols Publisher.

Niuwenhuyse, O.P. ve Campbell, S. (2017). "Synthesis: The Emergence of Pottery in West Asia". Akiri Tsuneki, Olivier Nieuwenhuyse ve Stuart Campbell (Editörler), *The Emergence of Pottery in West Asia*, içinde (s. 167-192). Oxford&Philadelphia: Oxbow Books.

Nieuwenhuyse, O. (2000). Halaf Settlement in the Khabur Headwaters. B. Lyonnet (Editör), *Prospection Archeologique Haut-Khabur Occidental (Syrie du N.E.)*, (Vol. 1) içinde (s. 151-260). Beirut: Institut Français d'Archeologie du Proche-Orient [IFAPO].

Odaka, T. (2017). "The Emergence of Pottery in the Northern Levant: A Recent View from Tell el-Kerkh". Akiri Tsuneki, Olivier Nieuwenhuyse ve Stuart Campbell (Editörler), *The Emergence of Pottery in West Asia*, içinde (s. 61-71). Oxford&Philadelphia: Oxbow Books.

Özbal, R., & Gerritsen, F. (2013). Burnishing, Painting and Fenestrating: Social Uses of Pottery at Tell Kurdu. O.P. Nieuwenhuyse, R. Bernbeck, P.M.M.G. Akkermans ve J. Rogasch (Editörler), *Interpreting the Late Neolithic of Upper Mesopotamia*, içinde (s. 107-115). Turnhout: Brepols Publisher.

Özdoğan, M. (2013). Reconsidering the Late Neolithic Period in Southeastern Turkey: A Regional Perspective. O.P. Nieuwenhuyse, R. Bernbeck, P.M.M.G. Akkermans ve J. Rogasch (Editörler), *Interpreting the Late Neolithic of Upper Mesopotamia*, içinde (s. 377-386). Turnhout: Brepols Publisher.

Petrova, N.Y. (2019). The development of Neolithic pottery technology in Eastern Jazira and the Zagros Mountains. *Documenta Praehistorica*, XLVI, 128-136.

Sinopoli, C.M. (1991). *Approaches to Archaeological Ceramics*. New York: Plenum Press.

Schmidt, H. (1943). *Tell Halaf I: Die prahistorischen Funde. Berlin*: Walter de Gruyter.

Steinberg, A. ve Kamilli, D.C. (1990). Paint and Paste Studies of Selected Halaf Sherds from Mesopotamia. P. M. Rice (Editörl, *Pots and Potters Current Approaches in Ceramic*

Archaeology, içinde (s. 187-208). Los Angeles: Institute of Archaeology University of California (Monograph XXIV).

Streily, H.A. (2000). Early Pottery Kilns in the Middle East. *Paleorient*, 26(2), 69-81.

Tsetlin, Y.B. (2018). The Origin of Ancient Pottery Production. *Journal of Historical Archaeology & Anthropological Sciences*, 193-198.

Tsetlin, Y.B. (2020). On the Hypothesis of the Origins of Pottery Shapes. *Annals of Archaeology*, 3(2), s. 30-39.

Tsuneki, A. (2017). "The Significance of Research on the Emergence of Pottery in West Asia". Akiri Tsuneki, Olivier Nieuwenhuyse ve Stuart Campbell (Editörler), *The Emergence of Pottery in West Asia*, içinde (s. 1-8). Oxford&Philadelphia: Oxbow Books.

Van As, A. ve Jacobs, L. (1989). Technological Aspects of the Prehistoric Pottery. P.M.M.G. Akkermans (Editör), *Excavations at Tell Sabi Abyad Prehistoric investigations in the Balikh Valley, Northern Syria*, içinde (s. 215-232). Balikh Valley Archaeological Projects Monograph 1.

Yanshina, O.V. (2016). The Earliest Pottery of the Eastern Part of Asia: Similarities and Differences. *Quaternary International*, XXX, 1-12.

Watson, P.J. (1983). The Halafian Culture: A Review and Synthesis. T.C. Young, P.E.L. Smith ve P. Mortensen (Editörler), *The Hilly Flanks and Beyond: Essay on the Prehistory of Southwestern Asia. Present to Robert J. Braidwood*, içinde (s. 231-249). Chicago: The Oriental Institute of the University of Chicago.

WEB

Dipnot 4. (https://en.wikipedia.org/wiki/J%C5%8Dmon_period) (20.09.2025).

Resim 5. https://alisariramart.wordpress.com/the-pottery-of-ancient-tell-halaf-of-mesopotamia-and-my-ceramics/ (20.09.2025).

TEMASSIZ ÇAĞDA DOKUNMANIN YENİDEN KEŞFİ: SERAMİK VE BEDENSEL ÜRETİM

Ayça Uğur[1]

ÖZET

Dijitalleşmenin ve temassız iletişimin hız kazandığı günümüzde, bireylerde fiziksel temas ve duyusal deneyimlere yönelik özlem "dokunma açlığı" kavramıyla açıklanmaktadır. Bu çalışmanın amacı, seramik çamuru ile gerçekleştirilen bedensel üretimin, COVID-19 pandemisi sonrası dönemde artan dokunma açlığını giderme, bedensel farkındalığı artırma ve psikolojik iyileşmeye katkı sağlama potansiyelini kuramsal ve fenomenolojik bir çerçevede tartışmaktır.

Araştırma, yalnızca sanat odaklı seramik pratiği ve bireysel dokunma deneyimine odaklanmaktadır. Endüstriyel süreçler, kolektif üretim ve izleyici etkileşimi kapsam dışı bırakılmıştır. Kuramsal analiz yöntemiyle yürütülen çalışmada Merleau-Ponty'nin bedensel algı kuramı, Tiffany Field'in dokunma eksikliği üzerine çalışmaları ve Tim Ingold'un üretim süreçlerine ilişkin ilişkisel ve bedensel yaklaşımı temel alınmıştır.

Seramik çamuru ile doğrudan temas içeren üretim süreci, yalnızca estetik değil, aynı zamanda duyusal ve varoluşsal bir deneyim alanı sunmaktadır. El emeği ve malzeme arasındaki etkileşim, dijital ve temassız üretim süreçlerine karşı alternatif bir ifade ve iyileşme alanı sunmaktadır. Güncel veriler, hem profesyonel sanatçılar hem de amatör üreticiler arasında seramiğe yönelik artan ilgiyi desteklemekte; bu üretimin bireyler için hem yaratıcı hem de terapötik bir alan haline geldiğini göstermektedir.

Bu bağlamda, seramik çamuru ile bedensel üretim süreci, temassız çağda dokunmayı yeniden anlamlandıran, bedensel farkındalığı güçlendiren ve psikolojik boşlukları dolduran alternatif bir ifade biçimi olarak değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Deneyim, Dokunma, Bedensel üretim, Üretim süreci

[1] Araştırma Görevlisi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Seramik ve Cam Bölümü, ayca.ugur@msgsu.edu.tr, Orcid Numarası: 0000-0002-7405-1930

REDISCOVERY OF TOUCH IN THE CONTACTLESS AGE: CERAMICS AND BODILY PRODUCTION

Ayça Uğur[2]

ABSTRACT

In today's world, where digitalization and contactless communication are accelerating, individuals' longing for physical touch and sensory experiences is explained by the concept of "touch hunger." This study aims to discuss, within a theoretical and phenomenological framework, the potential of bodily production with ceramic clay to alleviate touch hunger that escaleted with the post-COVID-19 pandemic period, enhance bodily awareness, and contribute to psychological healing

The research focuses solely on art-centered ceramic practice and individual touch experience. Industrial processes, collective production, and audience interaction are excluded from the scope. Conducted through theoretical analysis, the study is grounded in Merleau-Ponty's theory of bodily perception, Tiffany Field's research on touch deprivation, and Tim Ingold's relational and embodied approach to production processes.

The production process with ceramic clay, which includes direct contact, presents not only an aesthetic but also a sensory and existential experiential space. The interaction between craftsmanship and material provides an alternative form of expression and a healing space against digital and contactless production processes. Current data support the increasing interest in ceramics among both professional artists and amateur makers, showing that this form of production has become a creative and therapeutic space for individuals.

In this context, bodily production with ceramic clay is considered an alternative form of expression that redefines touch in the contactless era, strengthens bodily awareness, and fills psychological gaps.

Keywords: Ceramics, Experience, Touch, Bodily production, Production process

[2] Research Assistant, Mimar Sinan Fine Arts University, Ceramics and Glass Department, ayca.ugur@msgsu.edu.tr, Orcid Number: 0000-0002-7405-1930.

GİRİŞ

Günümüzde dijital araçların yaygınlaşması ve fiziksel temasın azalması, insanların dokunsal deneyimlere olan ilgisini yeniden görünür kılmıştır. Temassız iletişimin egemen olduğu bu dönemde, insanın beden ve çevreyle kurduğu temel ilişki biçimlerinden biri olan dokunma duyusu büyük ölçüde ihmal edilmektedir. Bireylerin bedensel ve duyusal deneyimlerden yoksun kalmasının psikolojik etkilerini tanımlayan 'dokunma açlığı' kavramı, COVID-19 pandemisi sonrası sosyal mesafe ve temassız iletişim uygulamalarıyla birlikte önem kazanmıştır.

Dokunma eksikliği, literatürde stres, kaygı ve yalnızlık gibi psikolojik sorunlarla ilişkilendirilmektedir. Çalışmalar, olumlu fiziksel temasın azalmasının depresyon ve anksiyetede artışla ile bağlantılı olduğunu ortaya koymuştur (örneğin Truzzi , 2023). Pandemi sürecinde bu etki artmış; katılımcıların büyük çoğunluğu dokunma arzusunu dile getirmiştir (Barona & Malafouris, 2022; Hasenack, 2023). Bu durum fiziksel, sosyal ve psikolojik yaşam kalitesiyle olumsuz ilişkilenmektedir.

Temassız çağ, gündelik yaşam pratiklerini olduğu kadar sanatın üretim ve algılanma biçimlerini de derinden etkilemiştir. Özellikle dokunma duyusu, bazı sanat disiplinleri aracılığıyla yeniden hatırlanmakta ve bir direnç biçimi olarak öne çıkmaktadır (Classen, 2012). Seramik çamuruyla çalışmanın hem profesyonel sanatçılar hem de amatör üreticiler arasında artan popülerliği, bu bedensel ve duyusal ihtiyacın bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

Bu bildiride, COVID-19 pandemisi sonrası dönemde artan temassızlık deneyimi bağlamında, bedensel seramik üretim sürecinin, dokunma açlığı, bedensel farkındalık ve duygusal iyileşme süreçlerindeki rolü; Merleau-Ponty, Tiffany Field ve Tim Ingold'un görüşlerinden yararlanılarak, kuramsal perspektiften ele alınmıştır. Amaç, seramik çamurunun hem sanatsal hem de bedensel bir deneyim alanı olarak nasıl işlev gördüğünü göstermektir. Araştırma, literatür taraması ve fenomenolojik yaklaşım kullanılarak yapılmıştır.

Kuramsal Çerçeve

Bu çalışma, seramik çamuruyla üretim süreci ve dokunma deneyimi üzerine mevcut kuramsal literatürü fenomenolojik bir perspektifle incelemektedir. Fenomenoloji, bireylerin öznel deneyimlerini derinlemesine anlamaya odaklanan bir felsefi yöntemdir; bu yaklaşım, deneyimlerin anlamını ve özünü ortaya çıkarmayı amaçlar (Husserl, 1913/1970). Fenomenolojinin beden ve algı üzerine vurgusu, Merleau-Ponty'nin beden temelli algı kuramıyla daha da derinleşir. Merleau-Ponty (1962), algının zihinsel bir süreçten çok, beden

aracılığıyla dünyayla kurulan canlı bir ilişki olduğunu vurgular. Bu bağlamda, dokunma duyusu sadece fiziksel bir eylem değil, aynı zamanda bireyin dünyayla kurduğu anlamlı bir bağlantıdır. Ancak modern yaşam koşulları ve özellikle pandemi süreci, bu temel bağın zayıflamasına ve kişilerin dokunma deneyiminden yoksun kalmasına yol açmıştır.

Klinik psikolog ve araştırmacı Tiffany Field, dokunmanın iyileştirici ve bağ kurucu etkilerine ilişkin kapsamlı çalışmalarıyla, azalan fiziksel temasın psikolojik ve bedensel sonuçlarını anlamamıza önemli katkılar sağlamıştır. Field (2001, 2010), dokunma eksikliğinin yalnızlık, stres ve kaygıyı artırabileceğini, dokunmanın ise sağaltıcı ve doyurucu bir etkisi olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda, bedensel farkındalık ve duyusal deneyimin, bireyin kendilik algısı ve çevresiyle ilişkisini şekillendirmede kritik bir rol oynadığı çeşitli kuramsal yaklaşımlarda vurgulanmaktadır.

Bedensel deneyimin psikolojik ve sosyal boyutlarının yanı sıra, üretim sürecinde beden ve malzemenin etkileşimi de önemli bir araştırma alanıdır. Bu noktada antropolog Tim Ingold'un çalışmaları, malzeme ile insan arasındaki karşılıklı ilişkiye odaklanarak seramik üretim sürecinin duyusal ve estetik boyutlarını derinleştirir. Ingold üretim sürecini, insan iradesinin malzemenin direnci ve plastisitesiyle karşılıklı etkileşimi olarak tanımlar (Ingold, 2013). Seramik çamuru ile yapılan bedensel üretim, bu etkileşim sayesinde bireyin dokunsal ve estetik deneyimini derinleştirir. Bu bağlamda seramikle çalışmak, sadece teknik bir süreç olmayıp, bedensel farkındalığı artıran ve dokunma ihtiyacını karşılayan çok boyutlu bir deneyim olarak ele alınacaktır.

El emeği ve malzeme ile kurulan bu ilişki, estetik değerlerin ötesinde duyusal ve varoluşsal bir deneyim sunmaktadır. Burada varoluşsal deneyimden kasıt, bireyin bedeninin ve duyularının varoluşuyla doğrudan temas kurması; yani kendilik algısını ve dünyadaki yerini beden aracılığıyla yeniden keşfetmesidir.

Bu bölümde sunulan kuramsal perspektifler, seramik pratiğinin bedensel ve duyusal deneyimi nasıl derinleştirdiğini ortaya koyarak, çalışmanın metodolojik ve kuramsal temelini oluşturur. Sonraki bölümde ise, malzeme ile bedensel üretim arasındaki etkileşim daha ayrıntılı incelenecektir.

Seramik Çamuru ile Bedensel Üretim

Seramik çamuru ile gerçekleştirilen bedensel üretim süreci, sanatçının bedeniyle malzeme arasında doğrudan ve yoğun bir duyusal etkileşim kurduğu özgün bir yaratım sürecidir. Seramik çamuru, plastisitesi sayesinde doğrudan elle şekillendirilebilir. Bu fiziksel temas, üretim

sürecini hem bedensel hem duyusal açıdan anlamlı kılar. Her bir dokunuş, parmak izi, baskı veya şekillendirme hareketi çamurun yapısıyla etkileşime girer (Görsel 1). Malzeme, yapılan her hareketi anında yansıtır; böylece yaratıcı süreç doğrudan, kesintisiz ve canlı bir şekilde deneyimlenir. Malzemenin iz taşıma özelliği, seramiği sadece biçimsel değil, aynı zamanda bedensel bir anlatı aracına dönüştürür (Lehmann, 2012).



Görsel 1. *Çamura dokunan iki elin bıraktığı parmak izleri*

Seramik yüzeylerindeki izler, çatlaklar ve dokusal farklılıklar, teknik bir iz olmanın ötesinde sanatçının bedensel müdahalesinin somut kanıtlarıdır. Bu izler hem sanatçının varlığını hem eserin dokunsal doğasını görünür kılar (Classen, 2012; Pallasmaa, 2005). Bu yaklaşım, daha önce gerçekleştirdiğimiz çalışmada (Uğur & Balyemez, 2023) seramikteki parmak izlerinin hem malzemenin maddi belleğini hem sanatçının bedensel varlığını simgelediğini ortaya koyan bulgularla paralellik gösterir. El emeğinin sevgi ve özenle ilişkilendirildiğini gösteren çalışmalar da üretici, malzeme ve izleyici arasında bu yolla kurulan duygusal bağın varlığına işaret etmektedir (Fuchs, Shreier ve Osselaer, 2015). Seramik çamuru, kişinin uyguladığı kuvvete karşılık verir. Şekil verme süreci, karşılıklı bir iletişime dönüşerek çamurun adeta canlı gibi hissettirmesini sağlar. Kişi, parmaklarının ne kadar güç uyguladığını ve çamurun buna nasıl tepki verdiğini sürekli olarak deneyimler (Görsel 2). Bu süreç her zaman doğrusal veya planlandığı şekilde ilerlemez. Çamur zaman zaman eğilir, bükülür, çatlar ya da tamamen yıkılır; bu da malzemeyle kurulan ilişkinin tek yönlü bir kontrol değil, karşılıklı bir etkileşim olduğunu göstermektedir.



Görsel 2. *Çatlamış bir çamur parçası üzerinde çalışan eller*

Seramik çamuru, kendine özgü fiziksel nitelikleriyle güçlü bir duyusal deneyim alanı sunar. Soğuk ve nemli yapısı, ciltle temas ettiğinde fark edilir bir serinlik ve yoğunluk hissi yaratır;

bu ilk temas, malzemenin maddi gerçekliğini bedende doğrudan hissettirir. Çamurun tanecikli ya da pürüzsüz dokusu, kullanılan malzeme türüne bağlı olarak farklı yüzey algılarına neden olur ve parmak uçlarında belirgin duyular uyandırır. Bu duyusal etkileşim, bedenin çevresiyle kurduğu ilişkide dokunmanın kurucu rolünü vurgulayan fenomenolojik yaklaşımlarla da örtüşür; Merleau-Ponty'nin bedenin dokunarak dünyayı kavrama kapasitesine dair görüşlerini çağrıştırır.

Son yıllarda seramik, geleneksel zanaat, çağdaş sanat, tasarım alanlarında ve sosyal medyada yeniden popülerlik kazanmıştır (Elderton & Morrill, 2017; Joyye, 2024; Morris, 2018; Artsy, 2024; Axios, 2025; Reddit, 2024). Bu ilgiyi, dijitalleşmenin tetiklediği hızlı tüketim kültürüne karşı gelişen yavaş üretim arzusunun ve duyusal deneyime yönelik özlemin bir yansıması olarak okumak mümkündür. Yavaş üretim, bedensel emek, el işçiliği ve malzeme ile doğrudan teması önceliklendirir (Görsel 3). Malzemenin geri bildirimleri, direnci ve kendi temposu, dijital çağın hızına karşı bir duruş sunmaktadır.



Görsel 3. *Çömlekçi tornasında çalışma: El emeği ve doğrudan malzeme temasıyla şekillenen yavaş üretim süreci*

Günümüzde dijitalleşme, seramik gibi geleneksel bedensel pratiklerin doğasını da dönüştürmektedir. Dijital araçlar ve teknolojiler, fiziksel temasın biçimini değiştirirken bedenin üretim sürecindeki rolünü de yeniden şekillendirir. Geleneksel seramik yapımında doğrudan temas temel bir unsurken, günümüzde bu temas ekranlar, 3D modelleme ve makineler aracılığıyla dolaylı biçimlere evrilmiştir. Bu durum, bedensel deneyimin tamamen ortadan kalktığı anlamına gelmez. Pink'in (2009) duyusal etnografi yaklaşımı, dijital teknolojilerle kurulan ilişkilerin bedeni dışlamadığını; aksine duyusal ve duygulanımsal katılımı farklı biçimlerde yeniden inşa ettiğini göstermektedir. Varnalis-Weigle'in (2016) çalışması da dijital teknolojilerin dokunsal deneyimi sınırlandırmak yerine farklılaştırdığını ortaya koyar. Örneğin 3D baskı teknikleri, elle şekillendirilen yüzeylerden farklı dokunsal estetikler sunarak beden-malzeme ilişkisini yeni alanlara taşır (Görsel 4).



Görsel 4. *3D baskı tekniğiyle üretilmiş seramik yüzey*

Hız ve verimlilik odaklı çağdaş üretim kültürüne karşı bedensel üretim süreçleri; yavaşlama, farkındalık ve duyusal katılıma öncelik vermektedir. Seramik pratiği, bedenin yavaşlamasına ve maddesel deneyimlere yeniden odaklanmasına olanak tanır. Bu yönüyle, dijital çağın aracılı deneyimlerine karşı, bedenin malzemeyle kurduğu çok katmanlı ilişkinin somutlaştığı bir deneyim alanı sunar. Bu çalışmada, el emeğine dayalı yavaş üretim süreci; hız, verimlilik ve temassızlık odaklı dijital üretim kültürüne karşı alternatif bir yaklaşım olarak değerlendirilmekte ve bedensel deneyimin sürekliliğini vurgulayan bir direnç biçimi olarak anlamlandırılmaktadır. Dijital araçların araya girdiği üretim süreçlerinde beden ve malzeme arasındaki doğrudan ilişki dönüşse de seramik disiplini bu ilişkinin canlılığını korur; sanatçının bedensel farkındalığını ve dokunsal deneyimini yeniden görünür kılar.

Seramik Pratiğinin Psikolojik ve Duygusal İyileşme Sürecindeki Rolü

Bu çalışma kapsamında, daha önce Merleau-Ponty'nin beden algısı ve Field'in dokunsal iyileşme yaklaşımları ışığında tartıştığımız gibi, seramik çamuru ile bedensel üretim yalnızca estetik bir uğraş değil; beden ve zihni bütünsel olarak etkileyen deneyimsel bir süreç olarak ele alınmaktadır. Tim Ingold'un üretim süreçlerine dair yaklaşımı da bu anlayışı destekler: Ona göre üretim, bir nesne ortaya koymanın ötesinde üreticinin bedeni, malzeme ve çevre ile kurduğu dinamik bir ilişki sürecidir (Ingold, 2013). Bu bağlamda, seramik çamuruyla doğrudan temas halinde gerçekleşen üretim, dokunma eksikliğini gideren ve bedensel farkındalığı artıran, duygusal ve bilişsel iyileşmeye katkıda bulunan bir süreç olarak değerlendirilecektir.

Bedensel farkındalık ve seramikle yeniden temas

Bedensel farkındalık bireyin beden hareketlerini ve duyusal algılarını bilinçli biçimde gözlemlemesi anlamına gelir (Kabat-Zinn, 1994). Çalışmalar, ellerle yapılan yaratıcı aktivitelerin beynin stresle ilişkili bölgelerini sakinleştirdiğini, duygusal düzenlemeyi desteklediğini ve serotonin gibi mutluluk hormonlarının salınımını artırdığını göstermektedir (Stuckey & Nobel, 2010). Ellerle çamurun direncini, nemini ve şekil alma sürecini hissetmek, bedensel farkındalığı artırarak bireyi anda tutan ve zihni sakinleştiren duyusal bir deneyim sunar. Bu süreç, mindfulness yani bilinçli farkındalık pratiği ile benzerlik gösterir; çünkü kişi

bedensel deneyime odaklandıkça dış streslerden uzaklaşarak zihinsel dinginliğe ulaşmaktadır (Brown & Ryan, 2003). Seramik çamuru ile çalışmanın, bireylerin psikolojik iyi oluşunu artırıcı etkileri olduğu araştırmalarla da desteklenmektedir (Wong & Au, 2019). Bu terapötik süreç, bireylerin hem psikolojik hem de duygusal ihtiyaçlarını karşılayarak dokunma açlığını azaltabilir ve bütünsel bir iyileşme sürecine katkıda bulunabilir. Seramikle uğraşmak, yalnızca estetik bir üretim süreci değil; aynı zamanda dokunma ve bedensel deneyim aracılığıyla duyguların ifade edilmesine, bilinçdışı içeriklerin açığa çıkmasına ve duygusal iyileşmeye olanak sağlayan bir süreçtir (Sholt & Gavron, 2006).

Seramik gibi dokunsal ve yaratıcı üretim etkinliklerinin anksiyeteyi azaltmada potansiyel destek sağladığı çeşitli çalışmalarda ortaya konmuştur (örneğin Smith & Lee, 2022; Kazashka, 2021). Özellikle fiziksel temasın kısıtlandığı COVID-19 pandemisi sürecive sonrasında seramik çamuruyla çalışmak psikolojik ihtiyaçları karşılayan somut bir kaçış alanı olmuştur (NSS Magazine, 2025). Akademik olmayan kaynaklar ve dijital platformlar (NSS Magazine, Axios, Reddit, Joyye) pandemi sürecinde seramiğe yönelik toplumsal ilgiyi ve terapötik potansiyelini anlamamıza yardımcı olmaktadır. Örneğin, Axios (2025) Amerikalıların ekranlardan uzaklaşıp toplulukla bağ kurmak amacıyla çömlekçilik gibi bedensel uğraşlara yöneldiğini belirtmektedir. Reddit (2024) ve Joyye (2024) platformlarında amatör üreticilerin paylaştıkları deneyimler, seramiğin yaratıcı bir etkinlik olmanın yanı sıra rahatlatıcı ve duygusal boşlukları doldurucu bir uğraş olarak da benimsendiğini göstermektedir. Tüm bu gelişmeler, seramiğin pandemi sonrası bedensel farkındalık, duyusal doyum ve psikolojik iyileşme arayışında alternatif bir uğraş olarak öne çıkmasını açıklamaktadır.

Çağdaş sanatçılar arasında da analog üretim tekniklerine ve malzeme odaklı geleneksel yöntemlere yönelik bir eğilim gözlenmektedir. Bu eğilim, sanatçının malzeme ile doğrudan fiziksel etkileşim kurduğu, dokunma sürecini merkeze alan yaratım pratiklerini ön plana çıkarmaktadır. Barona ve Malafouris (2022), "human touch" kavramı üzerinden, üretim sürecinde beden ve malzemenin karşılıklı etkileşiminin yeniden önem kazandığını vurgulamıştır. Bu yaklaşım, 2019 yılında İstanbul'da gerçekleşen Beyond the Vessel / Kalıpları Aşınca sergisi kataloğunda da açıkça dile getirilir; burada, günlük eşyaların yapımında kullanılan çamurun, sanatçının elinde özgün bir güçle duyguyu, estetiği ve ham dokusunu dışa vurabilen bir malzemeye dönüştüğü anlatılmaktadır (Milner, 2019). Vitamin C: Clay and Ceramic in Contemporary Art (Elderton & Morrill, 2017) adlı yayında da çağdaş sanatçılar arasında formel seramik eğitimi almamış ancak "çamurun fiziksel tatminini" keşfedenlerin sayısının arttığı belirtilmektedir. Benzer şekilde, New Wave Clay (Morris, 2018) kitabında bu

eğilim, “analog yaşama duyulan özlem” ve “bedensel deneyime dönüş” olarak tanımlanmaktadır.

Sanatçı Edmund de Waal, çamurla çalışmayı “bir kaçış değil, dönüş” olarak nitelendirir; bu süreç, sanatçının bedenine, nefesine, yavaşlamaya ve doğaya yeniden bağlanma deneyimidir (Morris, 2018, s.9). Sanat piyasasında da teknik uzmanlık gerektiren “stüdyo seramiği” ile daha özgür ve deneysel “yeni nesil seramik” yaklaşımları arasında dinamik bir alan oluşmuştur (Artsy, 2024). Pandemi sonrası doğaya, el emeğine ve yavaş üretim biçimlerine artan ilgi, seramiğin maddi doğasını ve üretim sürecindeki bedensel katılımı çağdaş sanatın merkezi bir noktasına taşımıştır.

Malzeme, zaman ve doğa ile kurulan duyusal ilişki

Seramik çamuru ile bedensel üretim sürecinde ellerin aldığı şekil, çamurun deformasyonu ve geri bildirim mekanizmaları şu şekilde örneklendirilebilir: Üretici, elini çamur üzerine bastırdığında, malzeme bu basınca karşılık vererek hafifçe şekil değiştirir; bu deformasyon, dokunma hissiyle eş zamanlı olarak beyne iletilir ve kişi hareketlerini anlık olarak ayarlayarak istediği formu yaratmaya çalışır (Görsel 5). Her dokunuş ve hareket, Ingold’un da vurguladığı geri bildirim mekanizması aracılığıyla bedensel algıyı ve duyusal doyumu artırır.



Görsel 5. *Çamurdan silindir biçimlendiren iki el, eş zamanlı yönlendirme ve destekle malzemenin kontrolünü sağlamaktadır*

Eller çamuru çekip yuvarlarken veya ince şekiller verirken, malzemenin direnci ve elastikiyeti üreticinin bedensel farkındalığını besler (Görsel 6). Çamur şekillendirme sürecinde genellikle tüm beden aktif katılım gösterir; geniş kil kütleleri üzerinde çalışırken eğilme, çömelme, itme, yumruklama ve hatta yere uzanma gibi hareketler sürecin doğal parçasıdır (Elderton & Morrill, 2017, s. 9). Tim Ingold’un da belirttiği gibi, form verme süreci, malzemeye dışsal bir biçim dayatmaktan ziyade, onunla birlikte düşünmeyi ve hareket etmeyi içeren karşılıklı bir etkileşim olarak değerlendirilmektedir.



Görsel 6. *Çamurdan fitil (sucuk) hazırlayan eller*

Bu çerçevede, üretim sürecinde ortaya çıkan çatlaklar ya da çökmeler, çoğu zaman bir hata olarak değil, sürecin doğal bir uzantısı olarak kabul edilir. Bu tür izler, çamurun kendi maddeselliğiyle sürece katılımını görünür kılar. Dolayısıyla, seramik pratiği yalnızca bir nesnenin ortaya çıkışını değil, aynı zamanda zaman içinde gelişen bir dönüşüm sürecine tanıklığı da içerir. Çamurla geçirilen zamanın hem zihinsel hem de bedensel düzeyde hissedilen yoğun bir deneyim yarattığı söylenebilir.

Seramik çamuruyla çalışmak, yalnızca duyulara hitap eden bir deneyim sunmakla kalmaz; aynı zamanda bedende ilkel bir doğa çağrışımı da uyandırır. Toprakla doğrudan temas kurma hissi, özellikle modern yaşamın yalıtılmış ve yapay ortamlarında kaybolan bir bağın yeniden kurulmasına olanak tanır. Bu temas, fiziksel olduğu kadar duygusal bir yakınlık da yaratarak bireyde bedensel bir aidiyet hissi uyandırabilir. Ingold'un doğa ve insan arasındaki maddi ilişkiye dair yaklaşımı göz önüne alındığında, bu tür bir üretim sürecinin, insanın doğayla kurduğu ilişkinin sürekliliğini duyumsamasına katkı sunduğu ileri sürülebilir. Çamurla geçirilen zaman, kimi durumlarda birey üzerinde yatıştırıcı bir etki bırakmakta ve psikolojik bütünlük hissini destekleyebilmektedir.

Üretimin son aşaması olan pişirim sırasında, kimyasal dönüşümler aracılığıyla form kalıcılığa ulaşır. Bu noktada bedenin dokunuşları, malzemenin yüzeyinde kalıcı izler bırakır ve seramik pratiği geçici bir etkileşimden, somut bir nesnenin oluşumuna evrilir. Üreticinin bedensel müdahalesi, ortaya çıkan nesnede hem estetik hem de deneyimsel bir katman olarak varlığını sürdürür. Kalıcılığa ulaşan form, üretici için yalnızca tamamlanmış bir nesne değil, aynı zamanda emeğin somutlaştığı ve içsel bir tatmin duygusunu besleyen bir hafıza nesnesi haline gelir.

Seramikle çalışmanın terapötik boyutu, Merleau-Ponty'nin bedensel algı kuramı, Field'in dokunma eksikliği üzerine analizleri ve Ingold'un üretim süreçlerine ilişkin düşünceleriyle örtüşmektedir. Bu çerçevede seramik, temassızlıkla tanımlanan çağdaş yaşam pratikleri içinde, insan ile madde arasındaki ilişkiyi yeniden kurma potansiyeli taşıyan ve duyusal farkındalığı artıran bir yaratım biçimi olarak öne çıkmaktadır.

SONUÇ

Bu çalışma, dijitalleşmenin ve temassız iletişimin yaygınlaştığı günümüzde seramik çamuru ile gerçekleştirilen bedensel üretimin, COVID-19 pandemisi sonrası fiziksel temasın kısıtlanmasıyla artan "dokunma açlığı" kavramı bağlamında önemli bir alternatif deneyim alanı sunduğunu ortaya koymaktadır. . Seramik çamuruyla bedensel üretim sürecinin hem bedensel farkındalığı artırdığı hem de psikolojik iyileşme süreçlerine olumlu katkı sağladığı kuramsal ve fenomenolojik yaklaşımlar ışığında desteklenmiştir.

Merleau-Ponty'nin beden algısı, Field'in dokunsal iyileşme ve Ingold'un üretim süreçlerine dair görüşleri temelinde yapılan analizler, seramikle uğraşmanın yalnızca estetik değil, duyuların ve bedenin aktif olarak deneyimlendiği bir varoluş biçimine zemin olduğunu göstermektedir. Seramik çamurunun plastisitesi ve malzeme ile kurulan bedensel etkileşim, üreticinin duyusal farkındalığını güçlendirirken, dijital üretim süreçlerine karşı yavaş üretim ve bedensel direnişin somut bir ifadesi olarak öne çıkmaktadır.

Araştırma, seramik çamuruyla çalışmanın stres, kaygı ve yalnızlık gibi duyguları azaltabileceğini; bu yönüyle bedensel üretimin terapötik bir işlev gördüğünü göstermiştir. Pandemi sürecinde dokunsal yoksunluğun artması bireylerde psikolojik desteğe olan ihtiyacı derinleştirmiştir. Seramik pratiği, temassız çağda dokunma deneyimini yeniden keşfetmenin, bedensel farkındalığı artırmanın ve zihinsel iyilik halini desteklemenin etkili bir yolu olarak değerlendirilmektedir. Bu çalışma, sanat pratiği ve terapi alanlarında seramik pratiğinin potansiyelini vurgulamakla birlikte, gelecekte uygulamalı araştırmalarla desteklenerek, bedensel sanat pratiklerinin psikolojik ve sosyal etkilerinin daha kapsamlı incelenmesine olanak sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

Barona, A. M., & Malafouris, L. (2022). On making futures with human touch. *Adaptive Behavior*, 30(1), 39–51. https://doi.org/10.1177/1059712321989428

Brown, K. W., & Ryan, R. M. (2003). The benefits of being present: Mindfulness and its role in psychological well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84(4), 822–848. https://doi.org/10.1037/0022-3514.84.4.822

Classen, C. (2012). *The deepest sense: A cultural history of touch*. University of Illinois Press.

Elderton, L., & Morrill, R. (Eds.). (2017). *Vitamin C: Clay and ceramic in contemporary art*. London: Phaidon Press.

Field, T. (2001). *Touch*. MIT Press.

Field, T. (2010). Touch for socioemotional and physical well-being: A review. *Developmental Review*, 30(4), 367–383.

Fuchs, C., Schreier, M., & van Osselaer, S. M. J. (2015). The handmade effect: What's love got to do with it? *Journal of Marketing*, 79(2), 98–110. https://doi.org/10.1509/jm.14.0018

Hasenack, B., Dijk, C., Poot, T., Maas, M., Trujillo, M., & IJzerman, H. (2023). Longing for Touch and Quality of Life during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(5), 3855. https://doi.org/10.3390/ijerph20053855

Husserl, E. (1970). *The crisis of European sciences and transcendental phenomenology: An introduction to phenomenological philosophy* (D. Carr, Trans.). Northwestern University Press. (Orijinal eser 1913)

Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. Routledge.

Kabat-Zinn, J. (1994). *Wherever you go, there you are: Mindfulness meditation in everyday life*. Hyperion.

Lehmann, A.-S. (2012). The matter of the medium: Some tools for an art-theoretical interpretation of materials. In C. Anderson, A. Dunlop, & P. H. Smith (Eds.), *The matter of art: Materials, practices, cultural logics, c. 1250–1750* (pp. 1–16). Manchester University Press.

Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception* (C. Smith, Trans.). Routledge & Kegan Paul.

Milner, C., Greenhalgh, P., & Brown, G. R. (2019). Kalıpları aşınca: Mit, efsane ve masallarla Avrupa'dan çağdaş seramik (S. K. Yentürk, Ed. & Çev.). İstanbul: Vehbi Koç Vakfı Yayınları / Meşher.

Morris, T. (2018). *New wave clay: Ceramic design, art and architecture*. Amsterdam: Frame Publishers.

Pallasmaa, J. (2005). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. Wiley.

Pink, S. (2009). *Doing sensory ethnography*. SAGE Publications.

Sholt, M., & Gavron, T. (2006). Therapeutic qualities of clay-work in art therapy and psychotherapy: A review. *Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association*, 23(2), 66–72. https://doi.org/10.1080/07421656.2006.10129647

Smith, X., & Lee, Y. (2022). Experiencing art creation as a therapeutic intervention to relieve anxiety: A case study of a university's ceramic art course. *Frontiers in Psychiatry*, 15, 1334240. https://doi.org/10.3389/fpsyt.2024.1334240

Stuckey, H. L., & Nobel, J. (2010). The connection between art, healing, and public health: A review of current literature. *American Journal of Public Health*, 100(2), 254–263. https://doi.org/10.2105/AJPH.2008.156497

Truzzi, A., Turri, G., Zambelli, F., Zakaria, D., & Esposito, G. (2023). Positive touch deprivation during the COVID-19 pandemic: Effects on anxiety, stress, and depression among the Italian general population. *Psychological Studies*. https://doi.org/10.1007/s12646-023-00752-0

Uğur, A., & Balyemez, M. A. (2023). Seramik malzemenin dili ve kimliğin taşıyıcısı olarak parmak izi dokusu. *Yedi*, 30, 109–121.

Varnalis Weigle, A. S. (2016). A comparative study of user experience between physical objects and their digital surrogates. *Journal of Contemporary Archival Studies*, 3. https://elischolar.library.yale.edu/jcas/vol3/iss1/3/

Wong, A. N. T., & Au, W. T. (2019). Effects of tactile experience during clay work creation in improving psychological well being. *Art Therapy*, 36(4), 192–199. https://doi.org/10.1080/07421656.2019.1645501

Artsy. (2024, Şubat). Why the ceramics market is having a moment. *Artsy*. https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-ceramics-market-moment (Erişim tarihi 9.08.2025)

Artsy Editorial. (2024, Mayıs). In the tragedy of Galila Barzilai's Anew, collecting is an act of resistance. *Artsy*. https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-tragedy-galila-barzilai-anew-collecting-art (Erişim tarihi 19.08.2025)

Axios. (2025, Ağustos 7). Why pottery is building in popularity. *Axios*. https://www.axios.com/2025/08/07/pottery-ceramics-studios-open-popular (Erişim tarihi 6.08.2025)

Joyye. (2024). The rise of artisanal ceramics in the retail market. *Joyye*. https://joyye.com/info-detail/the-rise-of-artisanal-ceramics-in-the-retail-market (Erişim tarihi 9.08.2025)

NSS Magazine. (2025, Ağustos 20). *The comeback of ceramics: The new trend of homemade beauty*. https://www.nssmag.com/en/lifestyle/38717/ceramics-comeback-trend-homemade
(Erişim tarihi: 25.08.2025)

Reddit. (2024). r/Pottery & r/Ceramics discussions on pottery trends and community. *Reddit*. https://www.reddit.com/r/Pottery/ & https://www.reddit.com/r/Ceramics/ (Erişim tarihi 10.08.2025)

Görsel kaynaklar

Görsel 1, 2, 3, 5, 6: Yazarın kişisel arşivinden alınmıştır.

Görsel 4: 3D baskı ile üretilen seramik yüzey. Kaynak: 3DSPRO. https://3dspro.com/resources/blog/ceramic-3d-printing (Erişim tarihi: 27 Ağustos 2025).

DİJİTAL HEYKEL TASARIMLARININ STEREOLİTOGRAFİ (SLA) TİPİ 3B YAZICILARLA ÜRETİM OLANAKLARI

Soner Özdemir[1]

ÖZET

Heykel sanatında üretim süreçleri, tarih boyunca teknolojik gelişmelerle dönüşüme uğramıştır. Bu çalışmada, dijital ortamda oluşturulan heykel tasarımlarının stereolitografi (SLA) tipi 3 boyutlu yazıcılarla fiziksel nesnelere dönüştürülme süreci ve bu sürecin sanatsal olanakları incelenmektedir. SLA teknolojisi, mor ötesi ışıkla kürleşen sıvı reçineleri çok ince katmanlarla katı forma dönüştürebilmesi sayesinde yüksek çözünürlükte detay üretimi imkânı sunar. Çalışmada dijital ortamda hazırlanmış heykel tasarımlarının SLA tipi yazıcılarla gerçekleştirilme olanaklarını, detay kalitesi, ölçeklendirme yöntemleri, malzeme çeşitliliği ve çıktı sonrası işlemler üzerinden değerlendirilmiştir. Ayrıca saydamlık ve ışık geçirgenliği gibi estetik unsurların ifade olanaklarına katkısı da gözlemlenmiştir. Sonuç olarak, SLA tipi yazıcılar sayesinde dijital heykel tasarımlarının fiziksel gerçekliğe yüksek detay kalitesiyle dönüştürülebileceği, üretim sürecinin sanatsal ifadeye yeni boyutlar kazandırdığı görülmüştür. Bu teknoloji, heykel sanatında hem form hem de malzeme kullanımında geleneksel sınırların ötesine geçilmesini mümkün kılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Stereolitografi, 3Boyutlu yazıcı, Heykel, Malzeme.

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Anadolu Üniversitesi, Heykel Anasanat Dalı, sonerozdemir@anadolu.edu.tr, 0009-0002-4227-538X.

POSSIBILITIES OF PRODUCING DIGITAL SCULPTURE DESIGNS WITH STEREOLITHOGRAPHY (SLA) TYPE 3D PRINTERS

Soner Özdemir[2]

ABSTRACT

Throughout history, production processes in sculpture have undergone transformations in parallel with technological advancements. This study examines the process of transforming digitally created sculpture designs into physical objects using stereolithography (SLA) type 3D printers and explores the artistic possibilities of this process. SLA technology offers the capability to produce high-resolution details by solidifying liquid resins cured with ultraviolet light in extremely thin layers.The study evaluates the potential of producing digitally prepared sculpture designs using SLA printers in terms of detail quality, scaling methods, material diversity, and post-processing techniques. Additionally, the contribution of aesthetic elements such as transparency and light transmittance to artistic expression has also been observed. As a result, it is found that SLA-type printers allow digital sculpture designs to be transformed into physical reality with high detail fidelity, adding new dimensions to artistic expression in the production process. This technology enables surpassing traditional boundaries of form and material use in sculpture.

Keywords: Stereolitography, 3D printer, Sculpture, Material

[2] Asst. Prof. Anadolu University, Department of Sculpture, sonerozdemir@anadolu.edu.tr, 0009-0002-4227-538X.

GİRİŞ

Sanat üretimi teknolojik yeniliklerden yararlanarak gelişimini tarih boyunca sürdürmüştür. İlk olarak doğada var olan yumuşak malzemelerin şekillendirilmesiyle başlayan süreç, kullanılan aletlerin zamanla gelişerek farklı malzemelerin de şekillendirilmesine olanak tanımış ve günümüze gelindiğinde bilgisayar ortamında hazırlanmış tasarımların 3 boyutlu yazıcılar aracılığıyla oluşturulabildiği bir üretim yöntemini sanatçıların kullanımına sunmuştur. Özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısında bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ile dijital bilginin hem iki boyutlu hem de üç boyutlu olarak oluşturulma teknolojileri de gelişmeye başlamıştır.

Mor ötesi (UV) ışığa duyarlı sıvı polimer malzemeler kullanılarak çok düşük katman kalınlıklarıyla yüksek hassasiyette modellerin elde edilebildiği stereolitografi (SLA) tekniği, ağırlıklı olarak prototip ürün üretiminde olmak üzere farklı alanlarda kullanılan bir yöntemdir.

Bu çalışmada dijital ortamda oluşturulmuş heykel tasarımlarının, SLA tipi bir 3 boyutlu yazıcı ile farklı özelliklere sahip UV reçineler kullanılarak baskıları alınmış ve sonrasında birleştirme, boya ve patine işlemleri uygulanmıştır. Yazıcı ile üretilen tasarımlar, detay kalitesi, baskı boyutu ve malzemenin özelliklerinin (renk, şeffaflık gibi) sonuca etkilerinin görülebilmesi için özel olarak seçilmiştir. Bu çalışmada, SLA tipi yazıcılar ile diğer yazıcı türlerinin bir karşılaştırılması değil; SLA tipi yazıcıların heykel sanatında kullanımında edinilen deneyimlerin sonuçları üzerinde durulmuştur. Araştırmada nitel bir süreç izlenmiş, kullanılan yazıcı ile heykel üretim aşamalarında karşılaşılan durumlar ve sonuçlar üzerinden değerlendirmeler yapılmıştır.

3 Boyutlu Yazıcı Tipleri ve Sanatsal Kullanım Alanları

Üç boyutlu algıya dayanan heykel sanatında dijital teknolojilerin kullanımı, bilgisayar destekli modellemeden dijitalleştirmeye, CNC yontu robotlarından üç boyutlu baskı makinelerine kadar pek çok alanda karşımıza çıkmaktadır. Bu teknolojiler kimi zaman yalnızca fikirden tasarıma geçiş için kullanılırken, kimi zaman dijital modellenmiş ya da dijitalleştirilmiş tasarımların fiziksel üretimlerinde kullanılmaktadır. Heykeltıraşlar yalnızca sanal ortamda eser üretebildikleri gibi, dijital ortamın gerçekliğini fiziksele taşıyan çalışmalar da yapabilmektedirler. Bu bölümde ikincisine imkân tanıyan üç boyutlu yazıcılar üzerinde araştırılacaktır.

Yazar ve dijital heykeltıraş Christian Lavigne (1998), dijital heykeli aşağıdaki üç tamamlayıcı faaliyetin bir bağlantısı olarak tanımlar:

- Üç boyutlu formların veya yapıların bilgisayarda oluşturulması ve görselleştirilmesi.

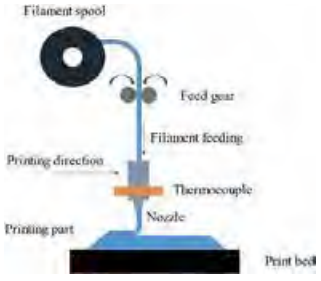
• Gerçek nesnelerin dijitalleştirilmesi ve bunların bilgisayar hesaplamalarıyla mümkün kılınan tüm değişimleri.

• Sanal görüntüleri somutlaştırmak için kullanılan dijital kontrollü makineler tarafından fiziksel nesnelerin üretilmesi. (Kuhn, 2009, s.137.)

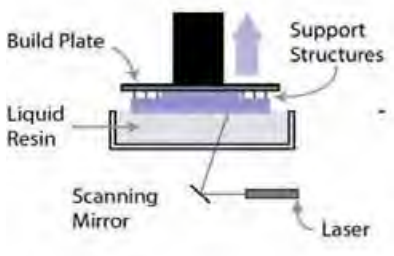
İlk "bilgisayar sanatı" çalışmaları 1962 yılında aslen bir mühendis olan A. Michael Noll'un matematiksel fonksiyonlar ve algoritmalarla ürettiği soyut görsellerle oluşturmuştur. (Uygan, 2025, s: 878) Dijital sanatın tarihi, bilgisayarın tarihi ile paralel ilerlemiştir. Dijital heykel, bilgisayar destekli tasarım ve üretimler, bir başka deyişle teknolojilerin araç olarak kullanıldığı yapıtlar ile tamamen dijital ortamlarda sergilenen heykelleri kapsayan bir terim olarak kullanılmaktadır. 1960'lı yıllardan itibaren CAD (Computer Aided Design - Bilgisayar Destekli Tasarım) programları ve CNC (Computer Numerical Control - Bilgisayarlı Sayısal Kontrol) makineler sanatta kullanılmıştır. 1990'lı yılların ikinci yarısında heykeltıraşlar, üç boyutlu baskı tekniklerini, henüz 3B yazıcılar ticari olarak topluma yayılmamışken kullanmaya başlamışlardır.

Stereolitografi, günümüzde yaygın biçimde 3 boyutlu baskı alanında ilk ticari hızlı prototipleme cihazı olarak kabul edilmektedir. 3 boyutlu baskı, dünyanın düşünme ve yaratma biçiminde devrim yaratmaktadır ve yerleşik teknolojileri yerinden eden ve yeni endüstriler yaratan bir yenilik olan 'yıkıcı teknoloji' olarak tanımlanmaktadır. 3 boyutlu baskının kökenleri 19. yüzyıla kadar uzansa da teknoloji ancak 1980'lerde gelişmeye başlamıştır. 1983 yılında Charles (Chuck) Hull, fotopolimerlerin ultraviyole (UV) lazerlerle kürlenmesiyle katmanların eklendiği stereolitografi adı verilen bir prototip sistem geliştirmiştir. Hull, bu süreci "oluşturulacak nesnenin kesitsel bir desenini oluşturarak üç boyutlu nesneler üretme sistemi" olarak tanımlamıştır. (The American Society of Mechanical Engineers, 2016)

3 boyutlu yazıcılar yazdırma teknolojilerine göre iki sınıfa ayrılabilir. Bunlar, stereolitography(SLA) tipi ve Fused deposition modeling (FDM) tipi yazıcılardır. İki yazıcı



Şekil 1. *FDM tipi yazıcıların çalışma prensibi. (Luyang, 2023, s 2.)*



Şekil 2. *SLA tipi yazıcıların çalışma prensibi. (Yilmaz, 2021, s 3.)*

tipinde de üretim, baskısı yapılacak modelin belirli kalınlıklarla katmanlar halinde dilimlenmesi ve bu katmanların üst üste oluşturulması şeklinde gerçekleşir. FDM tipi yazıcılarda (Şekil 1.) katmanlar, kullanılan iplik (filament) biçimdeki malzemenin belirli bir sıcaklıkta eritilerek extrüzyon başlığındaki nozülden çıkarak x-y düzlemine uygulanmasıyla oluşurken; SLA tipi yazıcılarda (Şekil 2.) katmanlar fotopolimer reçinenin x-y düzlemine yansıtılan mor ötesi (UV) ışıkla tepkimeye girerek sertleşmesi yoluyla oluşturulmaktadır. (Luyang, 2023. s 2.) (Yilmaz, 2021, s 3.)

3 boyutlu baskı teknolojisyle çalıştığı bilinen ilk sanatçı Masaki Fujihata 1989 yılında bilgisayar ortamında oluşturduğu tasarımını stereolitografi teknolojisini kullanarak oluşturmuştur. Bir grup organik formun kompozisyonundan oluşan "Yasaklı Meyveler" (Görsel 1.) adındaki çalışma sarı-turuncu ve yarısaydam malzeme ile basılmıştır. (Museum of Art and Design, 2025)

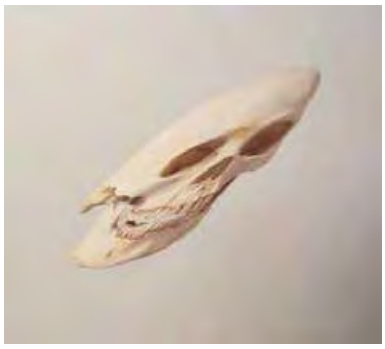
Fiziksel ve sanal üç boyutlu formlarda uzun yıllardır yeni mecraları deneyen, üç boyutlu baskı, artırılmış gerçeklik, sanal heykel gibi farklı alanlarda araştırmalarını çalışmalarına yansıtan heykeltıraş Rees'in 1998 yılında ürettiği "Anja Spine" serisindeki çalışmalarında kulak ve omurga gibi farklı anatomik parçalar ve organik formlar, birbirlerine karışarak karmaşık yapılar oluşturmaktadır. (Paul, 2008, s: 42.)

Karin Sander, Roxy Paine, Anish Kapoor v.b. pek çok sanatçı 3B yazıcıları kullanmışlardır. Büyük boyutlu içi hava dolu şişme heykelleri ile tanınan Michael Shaw 2005'ten itibaren yaptığı denemelerde, Donald Judd'un spesifik obje konseptini geliştirmek adına yapının iç ve dış geometrilerindeki zıtlığa odaklandığı form çalışmalarını dijital olarak tasarlayarak SLA da dahil olmak üzere 3B baskı teknolojileri ile üretmiştir.



Görsel 1. *Masaki Fujihata, "Forbidden Fruits" düzenlemesinden detay, 1989. (https://www.youtube.com/watch?v=yygElySiA-E) Erişim tarihi: 10.09.2025*

Üç boyutlu baskı teknolojilerini 1990'lı yılların ikinci yarısında kullanmaya başlamış olan ABD'li sanatçı Robert Lazzarini, "skulls" (Görsel 2.) isimli çalışma serisini SLA baskı tekniği ile üretmiştir. Hans Holbein'in "The Ambassadors" isimli resminde bulunan anamorfik kafatası figürünü çağrıştıran çalışma, kafatasının dijital üç boyutlu formuna yapılan müdahaleler ile perspektif bozulma izlenimi vermektedir. SLA baskı reçinesi, kemik tozu, ve pigmentler ile kemik dokusu fotogerçekçi biçimde yakalanabilmiştir. Benzer dijital bozulmalar ile sanatçı farklı işler de üretmiştir. (Paul, 2008, s: 41.)



Görsel 2. *Robert Lazzarini, "Skull", 2000, Reçine, kemik, pigment 35.0 x 8.0 x 20.0cm. (https://artblart.com/tag/robert-lazzarini/) Erişim tarihi: 29,08,2025*

SLA Tipi 3 Boyutlu Yazıcılarla Dijital Heykel Tasarımlarının Gerçekleştirilm Olanakları

Araştırmada kullanılan 3 boyutlu yazıcının teknik özellikleri şu şekildedir: Teknoloji: LCD tabanlı SLA, Işık kaynağı: yüksek kalite filament (405 nm dalga boyu), XY çözünürlüğü (en-boy): 0,050 mm (3840*2400 çözünürlük), Z ekseni çözünürlüğü: 0,01 – 0,15 mm, Maksimum baskı hızı: 60 mm/saat, Baskı boyutları: 192 mm (en)* 120 mm (derinlik)* 245 mm (yükseklik) (Anycubic, 2025)

Bu teknik özelliklere sahip yazıcı ile yapılan baskılarda 0,05 mm katman kalınlığı kullanılmıştır. Boya ve patine işlemleri yapılacak modeller için gri renk, malzemenin kendi renginin kullanılacağı modeller için ten rengi ve şeffaf reçineler kullanılmıştır. Çok parçalı modeller çift bileşenli epoksi yapıştırıcı ile birleştirilmiştir. Birleşim yerlerinin dolgu işlemleri için bazı çalışmalarda polyester macunu uygulanmış; bazılarında ise talk pudra ilave edilerek kıvamlandırılmış reçine uygulanıp kürleme işlemi yapılmıştır.

3 boyutlu yazıcı ile basılan heykel modelleri, ZBrush, Blender, Mudbox, Sculptris, 3Dcoat, Nomad vb. gibi bilgisayar programları kullanılarak oluşturulmaktadır. Bu çalışmada araştırmacı, kullandığı modelleri Blender programında oluşturmuştur. Dijital ortamda modelleme, x,y ve z eksenlerinden oluşan sanal üç boyutlu uzayda; Nokta, (vertex) çizgi, (edge) ve yüzeylerin (face) organizasyonuyla oluşmaktadır. Bu organizasyon bilgisayar programının sunduğu araçların kullanılmasıyla gerçekleştirilmektedir. (University of New York, 2025)

Modelin yazıcı ile oluşturulabilmesi için bir dilimleme (slicer) programında düzenlenmesi gerekmektedir. SLA tipi yazıcılar için Chitubox, LycheeSlicer, AnycubicPhotonWorkshop, All3DP ve Formlabs en çok kullanılan dilimleme programlarındandır. Bu programlarla modelin tabladaki konumunu ve açısını belirleme, içine boşluk oluşturma, delik açma ve destek oluşturma gibi işlemler yapılmaktadır. Modelin sağlıklı bir şekilde bastırılabilmesi için bu ayarlar önem arzetmektedir.

Baskı aşamalarında bazı modellerde farklı problemlerle karşılaşılmıştır. Bunlar aşağıda örnek olarak verilen çalışmalarla açıklanmıştır.

Detay- Çözünürlük

Detay, heykelde doku ile ilişkilendirilebilecek bir kavram olarak değerlendirilebilir. Farklı alanlarda farklı anlamlara gelebilen doku kavramı heykelde çoğunlukla yüzey değeri olarak kullanılır. Detay da bu yüzey değerinin kalitesinin ölçütü olarak değerlendirilebilir. Detay kalitesi arttıkça heykelin üzerinde harcanan emek ve zaman da artmaktadır. Çamur modelaj ile oluşturulan heykellerdeki detayda, ana malzemeye aktarılırken yapılan kalıp ve döküm işlemleri esnasında kayıplar yaşanabilmektedir. Bu işlemler sonrasında fazladan işçilik ve tekrar modelleme gibi süreçler ortaya çıkmaktadır.

Dijital ortamda oluşturulan heykel tasarımlarında ise detay kavramını çözünürlük terimiyle birlikte değerlendirmek yerinde olacaktır. 3 boyutlu modelleme programlarında oluşturulan modeller, ‘vertex’ olarak adlandırılan noktaların bir araya gelerek oluşturduğu çokgenler olan ‘poligonlar’dan oluşmaktadır. Bu bağlamda çözünürlük, vertex sayısı veya poligon sayısı olarak adlandırılabilir. Bir modelde çözünürlük arttıkça

detay miktarı da artacaktır. (Görsel. 3)



Görsel 3. *solda: düşük çözünürlükte bir heykel modeli, sağda: aynı modelin yüksek çözünürlükle detaylandırılmış hali. (yazarın kişisel arşivinden)*

Yukarıdaki görselden de görüleceği gibi yüksek detay kalitesine sahip modeller dijital ortamda oluşturulabilmektedir. Ancak bu modellerin elle tutulur olmaları, gerçek dünyada fiziksel

olarak var olabilmeleri için 3 boyutlu yazıcılar ile yazdırılmaları veya CNC makineleri ile malzemeden yontulmaları gerekmektedir. Bu aşamada yazdırma çözünürlüğü detay kalitesini belirlemektedir. 3 boyutlu yazıcılarda detay kalitesi yazıcı tipine göre değişiklik göstermektedir.

FDM tipi filament malzeme kullanan yazıcılar için detay kayıpları daha çok katman kalınlığı değerinde yaşanmaktadır. X ve Y eksenlerinin, filamentin akıtıldığı 'hotend' adı verilen başlığın tabla üzerinde gezdirilmesiyle oluşturulduğu bu tip yazıcılarda Z ekseni ise tablanın yukarı-aşağı hareketi ile katmanlar şeklinde eklenerek oluşmaktadır. Bu tip yazıcılarda 0,05 mm ile 0,8 mm arasında değişen katman kalınlığı kullanılabilirken en sık kullanılan katman kalınlığı 0,2 mm'dir. Katman kalınlığı düştükçe baskı süresi artmaktadır. Örneğin 0,2 mm katman kalınlığıyla 5 saatte basılan bir model 0,1 mm katman kalınlığında basıldığında 10 saatte basılmaktadır. SLA tipi reçine yazıcılarda ise X ve Y eksenleri yazıcının ekran çözünürlüğü kadar detay verebilirken z ekseninin kalitesini FDM yazıcılardaki gibi katman kalınlığı belirlemektedir. Ancak SLA tipi yazıcılarda katman kalınlığı aralığı 0,015 mm ile 0,2 mm aralığında olduğu için FDM yazıcılara kıyasla model daha detaylı biçimde basılabilmektedir. (Görsel 4.)



Görsel 4. *Aynı modelin SLA tipi (solda) ve FDM tipi (sağda) makinelerle alınmış baskıları. (https://www.crealityexperts.com/filament-or-resin-3d-printer) Erişim tarihi: 22,07,2025)*

Araştırma kapsamında değerlendirilecek modellerden biri olan 'Av'(Görsel 5a.) adlı dijital heykel çalışmasının, yüzey detayları bakımından kullanılan yazıcının detay kalitesinin sonuçlarını görmek için uygun olduğu düşünülmüştür. 3 parça olarak yazdırılan çalışmanın çıktısı Görsel 5 b'deki gibidir. Baskısı alınan çalışma, sonrasında çift bileşenli epoksi yapıştırıcı ile birleştirilmiş ve kalan küçük boşluklar polyester macunu ile doldurulmuştur. Bu işlemden sonra da boya ve patine uygulaması ile çalışma tamamlanmıştır. (Görsel 5c.) Sonuç olarak dijital modelin fiziksel hale dönüştürülmesi sürecinde detayların olduğu gibi aktarıldığı

görülmüştür. Çalışmanın basımı için hazırlanan dilimleme programında 5 mm kalınlık oluşturacak şekilde modelin içi boşaltılmış, ancak eklenen destekler zayıf ve sayıca yetersiz



a) ***b)*** ***c)***

Görsel 5. *a) Soner Özdemir, 'Av', Dijital heykel çalışması, 2022. b) Çalışmanın 3 boyutlu yazıcı ile basılmış ve birleştirilmiş hali c) Boya ve patine işlemleri sonrası son hali. (yazarın kişisel arşivinden)*



Görsel 6. *Yetersiz destek sonucu olduğu düşünülen hatalı baskı. (Yazarın kişisel arşivinden)*

kaldığından ilk baskıda modelin ağırlığından kaynaklı olarak belli bir katmandan sonra kaymalar yaşandığı görülmüştür. (Görsel 6.) Destek sayısını artırarak yapılan diğer baskı ile sorunsuz bir sonuç alınabilmiştir.

Ölçek

Dijital ortamda oluşturulmuş bir tasarımın 3 boyutlu yazıcı ile basılması durumunda belirlenmesi gereken bir unsur da ölçektir. Ölçekle ilgili belirleyici olan yazıcının baskı hacmidir. Araştırmada kullanılan yazıcının azami baskı boyutları 192 mm (en)* 120 mm (derinlik)* 245 mm (yükseklik) şeklindedir. Bu ölçülerle alınabilecek en büyük uzunluk, baskı zeminindeki bir köşeden tavandaki karşı köşeye uzanan doğru kadar (yaklaşık 333,6mm) olacaktır. Bu ölçülerin oluşturduğu hacmin üzerine çıkacak bir ölçekle bir model alınmak istendiğinde, modeli parçalara ayırma yoluna gitmek gerekmektedir.

Araştırmada kullanılan yazıcı ile basılan bir diğer dijital heykel tasarımı olan ‘Antropo-id’ adlı çalışma (Görsel 7a.), yazıcının baskı hacminin üzerinde bir ölçekle oluşturulması amaçlandığından hem hacim hem birleştirme noktaları dikkate alınıp 7 parçaya bölünerek üç ayrı seferde basılmıştır. (Görsel 7b.) Parçaların birleşim yerlerinde birleştirme aşamasında kaymalar yaşanmaması için karşılıklı olarak örtüşecek biçimde pozitif ve negatif birimler

kullanılmıştır. Birleştirme yoluyla yukarıdaki baskı hacmine sahip yazıcı ile 43 cm yüksekliği olan bir çalışma elde edilmiştir. (Görsel 7c.) Çalışmanın sivri uçlu detayları hiçbir kusur olmadan sorunsuz bir şekilde elde edilebilmiştir. Bu çalışma geleneksel yöntemlerle oluşturulmak istendiğinde, modelaj yöntemiyle modellenerek kalıp ve döküm aşamalarından geçirilecek ve diş detaylarının kalıpla elde edilmesi karmaşık bir kalıplama yöntemi gerektireceğinden ayrı olarak tek tek şekillendirilerek birleştirilmesi daha uygun olacaktır. İçinde boşluk olan, düşük kalınlığa sahip modellerde birleşme noktaları da ince ise, modelin bu kısımlarında deformasyonlar olduğu ve tam olarak örtüşmediği görülmüştür. Bunun gibi baskılarda, birleştirilecek yüzeyler ve kilit kısımları için yeterli hata payı bırakılması ve desteklerin buna uygun yerleştirilmesi gerektiği anlaşılmaktadır.



a) *b)* *c)*

Görsel 4. a) *Soner Özdemir, 'Antropo-id', Dijital Heykel Çalışması, 2022. b) Çalışmanın 3 boyutlu yazıcı ile basılmış ve birleştirilmemiş hali c) Boya ve patine işlemleri sonrası son hali (Yazarın kişisel arşivinden)*

Malzeme

İnsanoğlu malzemeye şekil vermeyi on binlerce yıldır tecrübe etmektedir. Heykel sanatı da bu şekil verme tecrübesinin birikimi ile dönüşerek günümüze kadar ulaşmıştır. Tarihsel olarak kullanılagelen gelenekselleşmiş malzemelerin yanında; teknolojinin günümüze kadar olan dönüşümüne paralel olarak, görece yeni olan malzemelerin de heykel sanatında kullanıldığı görülmektedir. Taş, ahşap, pişmiş toprak gibi malzemeler eski çağlardan günümüze kullanılagelmekteyken; teknik gelişmelerle bronz ve metal gibi malzemelerin kullanımı da gelenekselleşmiş ve modern teknolojinin gelişmesiyle polyester ve polimer gibi malzemeler de heykel üretiminde kullanılmaya başlamıştır.

Bu yeni malzemelerin yüzeyine boya ve patine uygulamalarıyla geleneksel malzeme etkileri oluşturulabildiği gibi malzemelerin ışık geçirgenliği özelliklerinden de faydalanılabilmektedir. Karışık teknikle üretilmesi tasarlanmış "Kaçınılmaz Çürüme" (Görsel 8.) adlı çalışmada işin bir kısmını oluşturan parçalar yazıcı ile basılmış, şeffaf reçinenin uv fener ile koşullarda yaklaşık üç ay sergilenmiş ve yapıştırmakta kullanılan reçinenin sarardığı gözlenmiştir.



Görsel 8. *Soner Özdemir, "Kaçınılmaz Çürüme", 62x46x182 cm, beton, polimer, 2023. (Yazarın kişisel arşivinden)*

SLA tipi yazıcılarda şeffaf reçineler ile baskılar almak mümkündür. Her ne kadar modellenen çalışma pürüssüz olarak tasarlansa da katman mantığıyla çalışan yazıcılardan çıkan modellerin yüzeyinde katman kalınlığından kaynaklı tırtıklar bulunur. Gözle görünmesi güç olan tırkılar şeffaf olması beklenen objeler için istenilen sonucu vermemektedir. Bunun için çalışma sonrasında ek işlemler gerektiği anlaşılmıştır.

Çalışmada kullanılan yazıcı ile şeffaf reçinelerle farklı özelliklerde modellerin baskısı alınmıştır. Şeffaf reçine ile basılan modellerden biri "Bardaktaki Kedi" modelidir. İçi dolu olarak modellenen çalışma bir kısmı renklendirilmiş olarak tasarlanmıştır. Bu amaçla renklendirilmesi planlanan kısmın belirlenerek, baskının o aşamasına gelindiğinde haznedeki reçineye alkol bazlı renklendirici damlatılmış ve Görsel 9.'daki sonuç elde edilmiştir.



a)



b)

Görsel 9. *a) Soner Özdemir, "Bardaktaki Kedi", Dijital heykel çalışması, b) "Bardaktaki Kedi" 12x11,7x18,5cm, Polimer reçine, 2023. (Yazarın kişisel arşivinden)*

Şeffaf reçine ile basılan diğer bir çalışma ise içi boş olarak tasarlanmıştır. (Görsel 10 a.) Çalışmanın baskısı önce standart şeffaf reçine ile alınmış ve malzemenin sarardığı gözlenmiştir. (Görsel 10 b.) Dış yüzeyine parlak vernik uygulanmış olsa da iç yüzeyine müdahale edilmediğinden tasarımda beklenen saydamlığa ulaşılamamıştır. Aynı çalışmanın 'High Clear Resin' adıyla üretilmiş bir şeffaf reçine ile baskısı alınmış, önceki sararmanın olmadığı görülmüştür. Bu çalışmanın altındaki tahliye deliğinden sıvı parlak vernik eklenmiş ve bütün iç yüzeye temas etmesi sağlanmıştır. Bu uygulamanın tasarımda istenen saydamlığa yaklaştırmış, içerideki detayların görülmesine olanak tanıdığı gözlenmiştir. (Görsel 10 c.



a)



b)



c)

Görsel 10. *a) Soner Özdemir, "Kendini Yutan Eleman", b) Çalışmanın standart şeffaf reçine ve dış yüzeyi parlak vernik uygulanmış hali, c)'High Clear' şeffaf reçine ve hem içi hem dışı parlak vernik uygulanmış hali. (Yazarın kişisel arşivinden)*

SONUÇ

Bu çalışmada, dijital ortamda üretilen heykel tasarımlarının stereolitografi (SLA) tipi üç boyutlu yazıcılarla fiziksel forma dönüştürülmesi sürecinde elde edilen deneyimler ortaya koyulmuştur. Yapılan uygulamalar, SLA teknolojisinin yüksek çözünürlüklü detay aktarımı, ölçeklendirme olanakları, malzeme çeşitliliği ve saydamlık gibi estetik etkiler bakımından heykel sanatına önemli katkılar sunduğunu göstermektedir. Yüzey detaylarının dijital ortamda oluşturulduğu haliyle aktarılabilmesi ve yüzeyde makineden kaynaklı gözle görünür bozulmaların bulunmaması; birden fazla parçanın birleştirilerek makinenin sınırlı baskı hacminin üzerinde büyük ölçekli çalışmalara ulaşılabilmesi ve farklı reçine türlerinin sağladığı görsel çeşitlilik, sanatçılar için yeni ifade imkânları yaratmaktadır.

Bununla birlikte, üretim sürecinde modelin ağırlığına bağlı olarak sarkmalardan kaynaklı kaymalar, kullanılan şeffaf malzemenin sararması, parçaların birleşme noktalarında deformasyonlar ya da şeffaflıkta ek işlemlere duyulan ihtiyaç gibi sınırlılıkların bulunduğu da gözlemlenmiştir. Bu durum, teknolojinin sunduğu avantajların yanında hâlâ geliştirilmesi gereken yönlerinin olduğunu ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, SLA tipi üç boyutlu yazıcılar, geleneksel yöntemlerin sınırlarını aşarak heykel sanatında form, malzeme ve ifade olanaklarını genişleten yenilikçi bir araç olarak değerlendirilebilir. Gelecekte yazıcıların teknik kapasitelerinin ve malzeme çeşitliliğinin artmasıyla birlikte, sanatçılar için daha özgün, deneysel ve sürdürülebilir üretim biçimlerinin gelişeceği öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

Anycubic. (2025). *Anycubic Photon Mono X*, https://www.anycubic.com/products/photon-mono-x-resin-printer

Museum of Art and Design. (2025). *3D Printing Timeline, https://madmuseum.org/sites/default/files/static/ed/3D%20Printed%20Timeline%20Resource.pdf*

The American Society of Mechanical Engineers. (2016). *Stereolithography The First 3D Printing Technology*

Paul, Christian. (2008). *Digital Art,* Thames & Hudson, Limited

University of New York. (2025). *Digital Creativity: a Practical Guide. https://subjectguides.york.ac.uk/digital-creativity/3d-modelling*

Luyang Xu, Xiaoxun Zhang, Fang Ma, Gaoyuan Chang, Cheng Zhang, Jiaming Li, Shuxian Wang ve Yuanyou Huang. (2023). *Detecting defects in fused deposition modeling based on improved YOLO v4, Material Research Express, Cilt 10, sayı 9. https://doi.org/10.1088/2053-1591/acf6f9*

Uygan, O. (2025). Sa*natta Teknolojinin Yarattığı "Yeni" Algısına Dijital Sanatın Tarihselliği Üzerinden Eleştirel Bir Bakış*. Sanat ve Tasarım Dergisi (15- Özel sayı), 871-892. https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1805180

Yilmaz B., Al Rashid A., Ait Mou Y., Evis Z., Koç M., 2021, *Bioprinting: A review of processes, materials and applications*, Bioprinting, Cilt 23, https://doi.org/10.1016/j.bprint.2021.e00148

DİJİTAL HEYKELİN KAVRAMSAL BELİRSİZLİĞİ ÜZERİNE TARİHSEL BİR ANALİZ: FİZİKSELDEN SANALA DİJİTAL HEYKELİN FARKLI TANIMLARI

Ozan Uygan[1]

ÖZET

"Dijital heykel" terimindeki mevcut kavramsal belirsizlik, alana yönelik eleştirel yaklaşımları ve tarihsel analizleri kısıtlamaktadır. Bu belirsizlik, tanımların üretim sürecine (sanatçının sanal bir malzemeyi yazılım aracılığıyla işlemesi), eserin nihai formuna (sanal modeller veya dijital medyanın somutlaşması) ya da sibernetik sistemler gibi kavramsal özelliklerine odaklanan farklı ve bazen birbiriyle çakışan perspektiflerinden kaynaklanmaktadır. Bu bildiri, tek bir tanım sunmak yerine, bu kavramsal belirsizliğin aslında bilgisayar sanatı, sibernetik sanat, algoritmik sanat ve dijital fabrikasyon gibi farklı kavramların tarihsel süreçlerinin çağdaş etkilerinin doğal sonucu olduğunu ileri sürmektedir. Medya Arkeolojisi metodolojisini benimseyen bu çalışma, bu akımların 1950'lerden itibaren izini sürerek dijital heykelin tarihsel kökenlerini ve teknolojik öncüllerini ortaya çıkarmayı hedefler. Bu tarihsel analizi yapılandırmak ve alana daha net bir bakış açısı getirmek amacıyla, dijital heykeli dört temel kategoriye ayıran işlevsel bir sınıflandırma sunulmaktadır: 1) Yaratım Sürecinde Dijital Heykel: Sanatçının sanal bir malzemeyi yazılımlarla işlemesi. 2) Maddesiz Form Olarak Dijital Heykel: Eserin, "maddesizleşme" süreciyle fiziksel olmayan, doğuştan dijital bir varlık olarak sanal gerçeklik gibi ortamlarda var olduğu durum. 3) Fiziksel Nesne Olarak Dijital Heykel: Sanal bir dosyanın 3B baskı, CNC gibi yöntemlerle fiziksel nesneye dönüştürüldüğü, veriden materyale geçiş süreci. 4) Özerk Sistem Olarak Dijital Heykel: Formun, sanatçı tarafından tasarlanan ve belirli kurallara göre işleyen otonom bir sistem (algoritma, yapay zeka) tarafından üretildiği, sanatçının rolünü bir meta-tasarımcıya dönüştüren pratik. Sonuç olarak, bu sınıflandırmaya dayalı (Dijital Modelaj, Sanal Heykel, Dijital Üretim Heykel, Jeneratif Heykel) örnekleri ile işlevsel ve genişletilebilir bir tanım listesi verilip, alanın eleştirel ve tarihsel analizi için kavramsal bir çerçeve sunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Heykel, Medya Arkeolojisi, Dijital Fabrikasyon, Sibernetik Sanat, Çağdaş Sanat

[1] Araştırma Görevlisi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Anasanat Dalı, ozanuygan@anadolu.edu.tr, 0000-0002-1173-8057

A HISTORICAL ANALYSIS OF THE CONCEPTUAL AMBIGUITY OF DIGITAL SCULPTURE: DIFFERENT DEFINITIONS FROM THE PHYSICAL TO THE VIRTUAL

Ozan Uygan[2]

ABSTRACT

The prevailing conceptual ambiguity in the term "digital sculpture" constrains critical approaches and historical analyses of the field. This uncertainty stems from different and sometimes overlapping perspectives where definitions focus on the production process (the artist manipulating a virtual material via software), the final form of the work (virtual models or the materialization of digital media), or conceptual attributes such as cybernetic systems. This paper, rather than presenting a single definition, argues that this conceptual uncertainty is a natural result of the contemporary effects of the historical processes of different concepts such as computer art, cybernetic art, algorithmic art, and digital fabrication. Adopting a Media Archaeology methodology, this study aims to uncover the historical origins and technological precursors of digital sculpture by tracing these currents from the 1950s onwards. To structure this historical analysis and bring a clearer perspective to the field, a functional classification that divides digital sculpture into four main categories is presented: 1) Digital Sculpture in the Creative Process: The artist manipulating a virtual material with software. 2) Digital Sculpture as Immaterial Form: The state where the work exists as a non-physical, digital-born entity in environments like virtual reality through a process of "dematerialization." 3) Digital Sculpture as Physical Object: The data-to-matter transition process, where a virtual file is converted into a physical object using methods like 3D printing or CNC. 4) Digital Sculpture as Autonomous System: The practice where form is generated by an autonomous system (algorithm, artificial intelligence) designed by the artist, who thus takes on the role of a meta-designer. In conclusion, a functional and expandable list of definitions with examples based on this classification (Digital Modeling, Virtual Sculpture, Digitally Fabricated Sculpture, Generative Sculpture) is provided, offering a conceptual framework for the critical and historical analysis of the field.

Keywords: Digital Sculpture, Media Archeology, Digital Fabrication, Cybernetic Art, Contemporary Art

[2] Research Assistant, Anadolu University Faculty of Fine Arts, ozanuygan@anadolu.edu.tr, Orcid Number, 0000-0002-1173-8057

GİRİŞ

Sanat ve teknolojinin kesişim alanları, sürekli değişim ve kullanım alanlarının çeşitliliği sebebiyle yeni terminolojiler doğurmaktadır. Hayatın pek çok alanına giren "dijital" kavramını anlamak, çağdaş sanatın kategorilerini belirlemek için gerekli görülmektedir. Yaygın kullanımda "dijital" Türkçe'de tam çevirisi "sayısal" olan bu terim temelde, verinin genellikle 1 ve 0'lar gibi birimler ile temsil edildiği sistemleri ifade etmektedir. Bir başka deyişle tam zıttı olan ve bilginin sonsuz sayıda değer ile ifade edilebildiği "analog"dan farklı olarak dijital sistemlerde bilgi sayılabilir ve üzerinde oynanabilir parçalara bölünmektedir. Bu işlemlerin matematiksel temelleri Claude Shannon'un 1948 tarihli "İletişimin Matematiksel Bir Kuramı" makalesi ile atılmıştır. Shannon bilginin ölçülebilir, kodlanabilir ve kayıplara karşı korunarak iletilebilir bir nicelik olduğunu göstererek modern dijital çağın temellerini atmıştır (Shannon, 1948).

Dijital devrimin sanattaki yansımaları çeşitli kavramlar ortaya çıkarmıştır. 1960'lardan itibaren bilgisayarların bir araç olarak sanatsal deneylerde kullanılması "Bilgisayar Sanatı" (Computer Art) kavramını doğurmuştur (Paul, 2015). Zamanla internet ve interaktif teknolojilerin yayılması ile "Yeni Medya Sanatı" (New Media Art) terimi benimsenmiştir. Yeni medya sanatı dijital kodların yanında modülerlik, otomasyon, süreç içinde değişkenlik gibi kendine has özelliklere sahiptir (Manovich, 2001). Bir şemsiye terim olan bu alan interaktif enstalasyonlardan internet sanatına, sanal gerçeklikten robotik sanata kadar uzanan geniş bir yelpazeyi içermektedir (Rush, 2005). "Dijital heykel" terimi bu arka planda doğmuş ve farklı geleneklerden izler taşıdığından melez bir kavram olarak ortaya çıkmıştır.

Dijital heykel dendiğinde akla gelen tanım, hangi perspektiften bakıldığına göre değişmektedir. "Dijital heykel" terimindeki mevcut kavramsal belirsizlik, alana yönelik eleştirel yaklaşımları ve tarihsel analizleri kısıtlamaktadır. Heykel sanatının maddesellik, kütle, hacim ve mekândaki fiziksel varoluşu gibi özellikleri, dijital pratiklerin maddesiz, veri tabanlı ve akışkan doğasıyla karşı karşıya geldiğinde, bu belirsizlik daha da derinleşmektedir. Bu durum Lucy Lippard'ın 1960'lı yıllarda kavramsallaştırdığı sanat nesnesinde maddesizleşme (dematerialization) fikri ile de örtüşmektedir (Lippard, 1997).

Bu çalışmadaki temel fikir, bahsedilen belirsizliğin bir eksiklik yerine alanın genişliğinin, çok katmanlı yapısının ve tarihsel özelliklerinin bir sonucu olduğudur. Bu belirsizlik, Bilgisayar sanatı, sibernetik, algoritmik estetik, dijital fabrikasyon, kavramsal sanat gibi farklı alanların çağdaş heykel pratiklerinde kesişmesinin bir sonucudur. Bu sebeple bildirinin amacı, alana ait tek ve sınırlandırıcı bir tanım üzerinde ısrar etmek yerine dijital sanatın kendi içindeki çeşitlilik ve karmaşıklığın ön kabulü ile belirsizliğin kökenlerini ve yapısını ortaya koyan bir çerçeve

sunmaktır. Bu çerçeve medya arkeolojisi metodolojisi üzerine inşa edilmiştir. Bu metodoloji, yakın geçmişin unutulmuş, göz ardı edilmiş veya ana akım dışı kalmış medya pratiklerini ve teknolojik denemelerini inceleyerek, dijital sanatın uzak geleceğine dair yörüngelerin anlaşılmasını kolaylaştıracaktır.

Bildiride öncelikle heykel sanatının kendi içindeki dönüşümünü ele alan teorik bir çerçeve sunulacaktır. Ardından medya arkeolojisinin metodolojik yaklaşımını detaylandıracak ve son olarak bu teorik ve metodolojik temel üzerine, dijital heykeli dört işlevsel kategoriye ayıran bir sınıflandırma sunulacaktır.

Genişletilmiş Alandan Post-Dijital Heykelsi Kavramına Geçiş

Dijital heykelin ilklerini araştırmadan önce "heykel nedir?" sorusunu açmak gereklidir. 20. Yüzyılın ikinci yarısında, bir başka deyişle modern sanattan sonra, bu sorunun cevabı büyük ölçüde değişmiştir. Rosalind Krauss "Genişletilmiş Alanda Heykel" (Sculpture in the Expanded Field) başlıklı makalesi ile, bu değişimi teorileştirmiştir. Krauss modern heykelin anıt işlevini yitirerek ne manzaraya ne mimariye dahil olan negatif bir tanımlamaya hapsolduğunu savunmaktadır (Krauss, 1979, s. 31). Bu durumdan çıkmak ise heykeli genişlemiş bir alanda tanımlamak ile olmaktadır. Krauss heykel sanatını mimari olmayan ve manzara olmayan arasında bir kesişim olarak konumlandırmakta ve bu kesişimlerin farklı kombinasyonlarını gösteren bir şema ile tanımlamaktadır. Bu "genişletilmiş alan", heykelin artık yalnızca özerk bir nesne değil, mekânsal ve bağlamsal ilişkiler bütünü olabileceğinin yolunu açmıştır.

Krauss'un bu analizi dijital devrim ile fiziksel dünya içinde farklı bir konumda yer alan sanatın veri ve süreç olarak genişleyebileceği alanı yaratmıştır. Fakat dijital ve fizikselin birbirine karıştığı post-dijital çağda Krauss'un şeması yetersiz kalmaktadır. Mara-Johanna Kölmel ve Ursula Ströbele'nin önerdiği "heykelsi" (sculptural) kavramı dijital alan için esnek bir araç sunmaktadır (Kölmel & Ströbele, 2023). "Heykelsi" artık bir nesne değil, bir nitelik, bir süreç veya bir eylemdir. Formun, materyalin ve mekânın ilişkilerinin sorgulandığı eylemler olarak bir üç boyutlu baskıda, sanal gerçeklik deneyiminde, veri görselleştirmesinde ya da bir jeneratif üretimde ortaya çıkabilmektedir.

Bu teorik dönüşüm, dijital heykelde ilklerin aranışında araştırmacıyı tek bir nesneye odaklanmaktan kurtarmakta, dijital çağda özerkleşen ve birbirinden kopan alanlar yerine teknoloji bilim ve sanat arasındaki tarihsel etkileşim sayesinde oluşan farklı ilkleri aramaya itmektedir. Heykel post-dijital çağda yalnızca katı bir nesne değil, bir veri kümesi, bir algoritma, hibrit bir süreç

veya sürükleyici bir deneyim olabilmektedir. Bu yenidurum, heykelin tanımını genişletirken, onu teknoloji, bilim ve felsefeyle kesiştiren dinamik bir alana taşımaya devam etmektedir.

Medya Arkeolojisi

Dijital heykelin ilklerini araştırmak sanat tarihindeki doğrusal anlatıların ötesine geçen bir metodoloji gerektirmektedir. Bu noktada medya arkeolojisi, sanat ortamları – medya kültürlerini araştırmak için analitik bir yaklaşım imkanı sunan bir araştırma pratiği olmaktadır (Huhtamo & Parikka, 2011). Bu metodoloji, teknolojik determinizmi ve teleolojik tarih anlayışını reddederek, medyanın doğrusal olmayan, döngüsel ve katmanlı doğasını vurgulamaktadır (Huhtamo & Parikka, 2011). Bu alan çağdaş "yeni" medyayı anlamak için geçmişten izleri araştırma yöntemi ile çalışmaktadır.

Medya arkeolojisinin temel prensibi, sanat mecralarının tarihini bir ilerleme hikayesi olarak değil, Jay David Bolter ve Richard Grusin'in (1999) kavramsallaştırdığı gibi, birbiri üzerine binen, eski formları yeniden şekillendiren (remediation) ve unutulmuş fikirleri yeniden canlandıran karmaşık bir ekoloji olarak görmektir. Bu metodolojinin dijital heykel kavramına uyarlanması ile terimin farklı teknolojik ve sanatsal katmanların biriktiği bir tema olduğu görülmektedir (Huhtamo, 2011, s. 27-47). İlk örnekler 20. Yüzyılın ikinci yarısında aranıyor olsa da, dijital heykelin farklı tanımlarının altında yatan izler modern öncesi sanatta da görülebilmektedir. Dijital heykelde veriye dayalı jeneratif formların üretilmesi, İslam sanatındaki kural bazlı geometrik desen üretimine, sanal gerçeklikteki izleyiciyi saran mekan üretimi Antik Roma'daki mekanı genişleten bahçe fresklerine benzemektedir. Bu zamansal bağlantılar, dijital heykelin yalnızca teknolojik yeniliklere bağlı olmadığı, heykeltıraşların tarihteki arayışlarının yeni araçlar ile bir tezahürü olduğunu göstermektedir. Bu yaklaşım, bildirinin amacını, neyin dijital heykel olması gerektiğini söyleyen kural koyucu bir pozisyondan, neden bu kadar çok farklı şekilde anlaşıldığını açıklayan betimleyici ve analitik bir pozisyona taşımaktadır.

Sibernetik ve Algoritmik Öncüller

Sanatın teknoloji ile olan ilişkisinin değiştiği ve bilgisayarlar üzerine denemelerin yapıldığı 1950'ler ve 1970'ler arasında, sanat nesnesini ve sanatçının rolünü yeniden tanımlayan iki temel akımın büyük rolü olmuştur: sibernetik sistemler ve algoritmik sanat estetiği. İkinci Dünya Savaşı sonrası geliştirilen sibernetik, hayvanlar ve makinelerdeki kontrol ve iletişim süreçlerini inceleyerek, geri bildirim (feedback) döngülerine dayalı kendi kendini düzenleyen sistemler fikrini ortaya atmıştır (Rosenblueth vd., 1943). Sibernetik, karmaşık sistemlerin yönetilmesini inceleyen bir bilim dalı olarak ortaya çıkmıştır. Sibernetiğin sanata etkisi, sanatı statik bir

nesneden çok, çevreyle etkileşen, tepki veren ve zaman içinde davranışını değiştiren dinamik bir "sistem" olarak hayal eden sanatçılar sayesinde olmuştur. Alandaki en somut öncü, Nicolas Schöffer'in 1956 tarihli CYSP 1 adlı çalışmasıdır; bu çalışma, sanat tarihindeki ilk sibernetik heykel olarak kabul edilmektedir (Görsel 1) (Cyberneticzoo.com, t.y.). CYSP 1, çevresindeki ışık, renk ve ses değişimlerini algılayarak hareketlerini ve üzerindeki plakaların devinimini otonom olarak ayarlamaktaydı (Broeckmann, 2016). Bu, sanat eserini bir nesne olmaktan çıkarıp, bir davranış ve bir süreci içinde barındıran radikal bir adım olmuştur (Ascott, 2001, s. 95-103).



Görsel 1. *Nicolas Schöffer, "CYSP 1", 1956, Çelik ve dayanıklı alüminyum, karışık malzemeler, elektronik, (Compart, t.y.)*

Sibernetik, sanat nesnesini bir sistem olarak yeniden tanımlarken, algoritmik sanat da sanatçının rolünü bir süreç tasarımcısı olarak yeniden şekillendirmiştir. Bu durumda sanatçı, sanat yapıtını doğrudan yaratmak yerine, onu üretecek olan kurallar dizisini, yani algoritmayı tasarlar. Bu, Sol LeWitt'in (1967, s. 79-83) kavramsal sanatı açıklarken ortaya koyduğu gibi, fikrin fiziksel öğelerden daha önemli hale geldiği bir yaratım biçimidir. Manfred Mohr ve Vera Molnár gibi öncüler, 1960'ların sonlarından itibaren bilgisayar programları kullanarak, rasyonel sistemler ile rastlantısallık arasındaki diyalektiği keşfeden geometrik kompozisyonlar üretmişlerdir (Broeckmann, 2016). Bu yeni sanatsal pratikleri teorik bir çerçeveye oturtan en önemli metinlerden biri, Jack Burnham'ın 1968 tarihli "Systems Esthetics" makalesidir (Burnham, 1968, s. 30-35). Burnham, sanatsal kültürün nesne temelli bir anlayıştan sistem odaklı bir anlayışa doğru evrildiğini savunmuş ve bir sistemin sınırlarını maddi limitlerin değil, kavramsallığın belirlediğini öne sürmüştür.

Dijital Heykelin İşlevsel Sınıflandırılması

Dijital sanatın tarihsel ve teknolojik katmanlarını ortaya koyduktan sonra, heykel alanındaki mevcut pratikleri daha net bir şekilde analiz etmek için işlevsel bir sınıflandırma yapmak mümkün olacaktır. Aşağıdaki alt başlıklar, bu çalışmada önerilen dört ana kategoriyi, temel kavramlarını, sanatçının değişen rolünü, kullanılan teknolojileri ve belirleyici örnekleri özetleyerek bir

bilişsel harita sunmaktadır. Bu sınıflandırma, kesin ve alternatif örnekleri dışlayıcı bir taksonomi olarak değil, alandaki farklı yaklaşımları karşılaştırmak ve anlamak için esnek bir analitik araç olarak tasarlanmıştır.

Sanal Araçlar: Yaratım Sürecinde Dijital Heykel

Bu kategori, dijital teknolojilerin bir tasarım ve üretim aracı olarak kullanıldığı, sanatçının sanal bir malzemeyi (poligon, voksel, vb.) yazılımlar aracılığıyla doğrudan şekillendirdiği pratikleri kapsamaktadır. Bu kategorinin bir başka yüzü ise, bilgisayarın bir tasarım ve görselleştirme aracı olarak kullanıldığı, ancak sonuçta sanat nesnesinin geleneksel yöntemlerle (yontma, döküm vb.) ya da 3 boyutlu baskı ve yontu yöntemleriyle üretildiği hibrit yaklaşımlardır. Nihai çalışma fiziksel olsa da olmasa da yaratım sürecinin merkezinde dijital araçlar bulunmaktadır.

Bu yaklaşımın tarihsel kökenleri, bilgisayarın sanatsal form yaratımında bir araç olarak kullanılmaya başlandığı ilk günlere dayanır. Robert Mallary'nin 1968'de, dönüm noktası niteliğindeki "Cybernetic Serendipity" sergisinde gösterilen Quad 1 adlı eseri, dünyanın ilk dijital olarak modellenmiş heykellerinden biri olarak kabul edilir. Mallary bu çalışmaları bilgisayar heykeli olarak tanımlandırmıştır (Görsel 2) (Mallary, 1969, s. 29-35).



Görsel 2. *Robert Mallary, "Quad 1", 1968, Bilgisayar üretimi heykel – plastik disk katmanları, yükseklik: 82,55 cm, Cybernetic Serendipity Konferansı, Londra. (Computer-Generated Sculpture, 2021)*

Mallary ile aynı dönemde, bilgisayar sanatının bir diğer öncüsü sayılan Charles Csuri, 1964'ten itibaren bilgisayarlar ile deneyler yapmıştır. İlk dijital heykel denemesi, programcı James Shaffer ile birlikte geliştirdiği Numeric Milling (1968) adlı çalışmasıdır. Bu fiziksel heykelin üretiminde, sanatçı matematiksel bir fonksiyon kullanarak heykelin yüzeyini tasarlamış ve bu veriler daha sonra delikli kartlara çıktı alınarak yaygın adıyla CNC olarak bilinen sayısal kontrollü bir freze makinesine gönderilmiştir (Rottmann, 2023, s59). Michael Rees'in 1990'ların başındaki çalışmaları da bu kategorinin öncü örneklerinden sayılabilmektedir. Rees, CAD yazılımlarında tasarladığı karmaşık biyomorfik formları üç boyutlu bir eskiz defteri gibi kullanarak, bu dijital modelleri referans almış ve çalışmalarını üç boyutlu yazıcılarda reçine, metal v.b. materyallerle üretmiştir. Bu yöntem, dijital teknolojinin sonsuz deneme imkanını geleneksel heykel

zanaatıyla birleştiren hibrit bir model sunmaktadır (Paul, 2015). Bu kategorinin dikkat çekici yönü, teknolojik arayüze rağmen, geleneksel heykeltıraşlığa yakın ve bağlantılı olmasıdır. Sanatçının eli (bir stylus veya fare aracılığıyla) ile malzeme (sanal ağ) arasındaki dokunsal (haptic) ve samimi ilişki, bu pratiğin merkezinde yer almaktadır. ZBrush veya Blender gibi yazılımlardaki "yontma", "itme", "çekme" gibi araçlar, doğrudan doğruya fiziksel heykel pratiğini taklit etmektedir (Bolter & Grusin, 1999).

Maddesiz Form Olarak Dijital Heykel

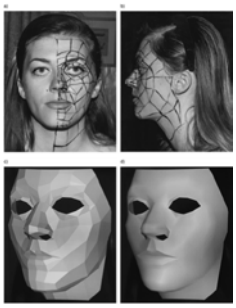
Bu kategori, heykelin fiziksel bir karşılığı olmadan, varlığını tamamen veri, piksel ve poligon olarak sürdürdüğü 'saf veri olarak heykel' fikrine dayanmaktadır. Christian Lavigne bu tür yapıtları "Siber Heykel" (CyberSculpture) veya "Sanal Heykel" (Virtual Sculpture) olarak adlandırmış ve onları internet üzerinden VRML (Virtual Reality Modeling Language) koduyla veya QuickTime VR gibi teknolojilerle sunulan, maddi olmayan dijital nesneler olarak tanımlamıştır (Lavigne, 1998). Bu kategorideki çalışmaların izleyiciye ulaşma biçimleri değişen teknoloji ile sürekli farklılaşmaktadır. İki boyutlu ekranlardan sanal gerçeklik görünümlerine ve hologramlara kadar pek çok farklı görüntüleme sistemi ile algılanmaktadırlar. Bu kategorinin ilk örnekleri, bilgisayar grafiklerinin tarihini araştırarak incelenebilmektedir. Maddesiz formun algılanışı, grafik arayüzler sayesinde gerçekleşmektedir. İlk grafik arayüzü olarak kabul edilen Sketchpad, 1963 yılında Ivan Sutherland tarafından MIT'de Elektrik Mühendisliği alanındaki doktora tezi çalışmasının bir parçası olarak geliştirilen bilgisayar grafik yazılımıdır (Görsel 3) (Gaboury, 2021 s:125).



Görsel 3. *Ivan Sutherland'in MIT'de geliştirdiği Sketchpad yazılımının arayüzü (1963). (Gaboury, 2021 s:133)*

Utah Üniversitesi'ndeki araştırmalar bu alanı sanatsal bir potansiyele taşımıştır. Kendi adıyla anılan gölgelendirme tekniği geliştirerek bilgisayar grafiklerinde ışığın etkisini katan Henri Gouraud'un karısının yüzünü tarayarak oluşturduğu ve kendi adıyla anılan gölgelendirme tekniğini sergilediği dijital portre (1971), organik bir formun dijital ortamdaki ilk heykelsi temsillerindendir (Görsel 4) (Gaboury, 2021 s:119). Üç boyutlu grafikler ve kullanıcı arayüzlerindeki gelişmeler, bu tarihlerden sonra hız kazanmıştır. Sanatsal bir anlatı olarak ise Ed Emshwiller'in 'Sunstone' (1979) videosundaki konuşan ve hareket eden 3 boyutlu surat, tamamen sentetik, ışık

ve dokudan oluşan, bir anlatının merkezindeki ilk dijital heykellerden biri olarak kabul edilebilmektedir. Bu ve benzeri çalışmaları, sanatçının, Gouraud'nun (1971) gölgelendirme teknikleri ve David Em'in (1979) dijital modelleme denemeleriyle eş zamanlı olarak, dijital ortamda organik ve heykelsi formların sentetik olarak üretilme potansiyelini göstermektedir (Crowther, 2013, s. 125). Emshwiller'ın bu alandaki öncülüğü, video sanatının 1970'lerin sonu itibarıyla bedensel deneyimlere (Char Davies'in Osmose gibi) ve sürükleyici (immersive) sanal heykellere geçişine de zemin hazırlayan bir dönemin önemli parçası olmuştur (Grau, 2003, s. 243).



Görsel 4 . *Henri Gouraud tarafından geliştirilen ve kendi adıyla anılan gölgeleme tekniğini sergileyen dijital portre (1971). (Gaboury, 2021 s:119)*

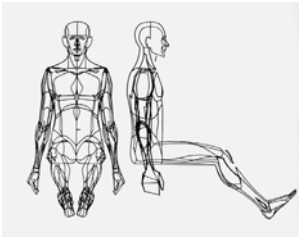
Bahsedilen dijital ortamdaki süreli üç boyutluluk durumu, dijital heykeli bir deneyim haline getirmekte ve sanat yapıtının fiziksellikten sıyrılarak, sanal gerçeklik (VR) veya artırılmış gerçeklik (AR) gibi sürükleyici (immersive) ortamlarda "doğuştan dijital" bir varlık olarak hayat bulduğu durumları tanımlamaktadır. Burada heykel dokunulabilir bir nesne olmaktan çıkmış ve algılanabilir bir deneyime dönüşmüştür. Formun kendisinden çok izleyicinin – bir başka deyişle katılımcının – formla ve formun bulunduğu sanal mekanla kurduğu ilişki çalışmaların odak noktası haline gelmiştir. Sanatçının rolü, bir nesne üreticisinden, bir "deneyim tasarımcısına" evrilmiştir. Bu alandaki en önemli öncü çalışmalardan biri, Kanadalı sanatçı Char Davies'in 1995 tarihli Osmose adlı sanal gerçeklik enstalasyonudur. Bu çalışmada katılımcıların nefes ve denge hareketleriyle sanal dünyada gezinmeleri sağlanmaktadır (Davies, 2003 s322 – 337). Üç boyutlu bilgisayar grafikleri olarak var olmasa da Osmose'dan önce, 1974'te Myron Krueger, Videoplace adını verdiği yapay gerçeklik enstalasyonunu kurmuştur. Bu enstalasyonda, farklı odalardaki katılımcıların silüetleri bir projeksiyon ekranında bir araya getirilerek, sanal nesnelerle ve birbirleriyle etkileşime girmeleri sağlanıyordu (Krueger, 1977, s. 423-433). Bu örnekte görüldüğü gibi dijital heykelin bu 'deneyim' odaklı yaklaşımının ve sanatçının "deneyim tasarımcısına" evrilmesinin kökleri, 20. yüzyılda ışığı bir malzeme olarak kullanan sanatsal pratiklerde de bulunabilmektedir. Örneğin, James Turrell'in "ışığı kullanarak mekânda hacim algısı oluşturan" ve izleyicinin "ışığa dokunma ihtiyacı hissettiği" çalışmaları, mekânı fiziksel kütle

yerine algısal bir deneyim olarak sunmaktadır (Özdemir, 2021, s. 238). Işığın da heykel sanatında bir malzeme olarak kullanılmasına benzer olarak 3B grafik teknolojilerindeki gelişmeler ile genişletilmiş gerçeklik (XR – extended reality) teknolojileri çağdaş sanatçıları denemelere iterek sanat alanlarındaki sınırların bulanıklaştığı sanat çalışmalarına zemin oluşturmaktadır.

Fiziksel Nesne Olarak Dijital Heykel

Bu kategori bilgisayar tasarımının bilgisayar kontrollü makineler ile fiziksel forma dönüştürüldüğü sanal sayısal veriden maddeselliğe geçiş sürecini ifade etmektedir. Bahsedilen birinci tanıma benzerlik görünse de o tanımda tasarım süreci ifade edilmekte, burada ise sonuçtaki fiziksselleştirmeye odaklanılmaktadır. Bu tanımın sanattaki ilk somut örneği, önceden de bahsedilen Robert Mallary'nin 1968 tarihli "Quad I" adlı çalışmasıdır. Mallary, geliştirdiği bilgisayar programı aracılığıyla tasarladığı kontur kesitlerinin verilerini bir CNC makinesine göndererek ahşap katmanlarını kestirmiş ve bu parçaları birleştirerek heykeli oluşturmuştur. "Quad I", bir bilgisayarın tasarlayıp bir makinenin imal ettiği, çağdaş dijital fabrikasyon süreçlerinin atası sayılabilecek ilk heykellerden biridir. Bu çalışmanın üretim süreci, Lavigne ve Vitkine'in 1995'te kavramsallaştırdığı "Tele-Heykel" (TeleSculpture) fikrini de içermektedir; bu fikir, bir heykelin bir yerde tasarlanıp, ağlar aracılığıyla başka bir yerdeki bir makine tarafından uzaktan üretilmesi potansiyelini öngörmüştür (Lavigne, 1998). Bu kategoride "Quad I"in yanına daha önceden bahsedilen Charles Csuri'nin çalışması da eklenebilir. Bu kategorinin kökenleri, bilgisayar destekli tasarımın (CAD) ilk örneklerine uzanmaktadır.

William Fetter, Boeing Uçak Şirketi'nin tasarım ekibinin bir üyesiydi ve 1964 yılında bilgisayar kullanarak insan figürünü modelleyen ilk kişi olmuştur (Gaboury, 2021, s. 12; Fetter, 1982, s. 10). Bu çalışma, modern bilgisayar grafiklerinin köken hikayelerinden biri olarak kabul edilmektedir (Gaboury, 2021, s. 13, 266). Figür, "Boeing Adamı" (Boeing Man) olarak yaygın bir şekilde anılsa da, Fetter'in kendisi bu çalışmaya "İlk Adam" (First Man) adını vermiştir (Görsel 5). Fetter, aynı zamanda "bilgisayar grafikleri" terimini ortaya atan kişi olarak da bilinse de, kendisi bu terimin büyük ihtimalle, 1959'da "İlk Adam" projesini öneren ve yetkilendiren patronu tarafından türetildiğini belirtmiştir (Gaboury, 2021, s. 266).



Görsel 5 . *William Fetter, First Man (diğer adıyla "Boeing Man") (1964). (Gaboury, 2021 s:13)*

Özerk Sistem Olarak Dijital Heykel

Bu kategoride odaklanılan sanatçı ya da üretilen nesne değil, formu üretecek sistem ya da algoritmadır. Sanatçı formu doğrudan yaratmak yerine, formu üretecek olan sistemi veya algoritmayı tasarlar. Sanatçının rolü yaratıcı süreci tasarlayan bir hale gelmektedir. Bu yaklaşım, sanatsal yaratıcılığı kural tabanlı bir süreç tasarımına dönüştürerek, eserin potansiyelini makine veya algoritmanın özerk eylemine bırakmaktadır.

Bu yaklaşımın teorik temeli, Philip Galanter'in Jeneratif Sanat (Generative Art) teorisinde ayrıntılı olarak incelenmektedir (2016, s. 146–180). Galanter, üretken sanatı, sanatçının "işlevsel özerkliğe sahip bir sisteme kontrolü devrettiği" herhangi bir pratik olarak tanımlamaktadır (Galanter, 2016, s. 154). Dijital sanatın bu tür kural tabanlı uygulamaları, Dada, Fluxus ve Kavramsal Sanat gibi sanatsal akımların biçimsel talimatlara odaklanma eğilimleriyle bağlantılıdır. Daha geriye gidildiğinde, soyutlama, formalizm ve İslami sanatlardaki kural bazlı desen oluşturma işlemleri benzer yöntemlere sahiptir. Daha önce de bahsedilen Macar asıllı heykeltıraş Nicolas Schöffer'in sibernetik çalışmaları bu kategorinin en erken örneklerini oluşturmaktadır (Schöffer, 1963, s. 10–17). CYSP 1 adlı çalışması, siber-spatio-dinamik (CYSP) ismini sibernetik (Cybernetics) ve spatio-dinamizm kelimelerinin ilk harflerinden almıştır. Bu heykel, alüminyum bir çerçeveden oluşmakta ve fotoelektrik hücreler ile bir mikrofon sayesinde çevresindeki renk, ışık ve ses yoğunluğundaki değişikliklere hareketle tepki verebilmektedir (Fernández, 2006 s. 561). Harold Cohen'in AARON isimli otonom olarak resim yapan yapay zeka programı, öncü çalışmalardan olsa da, heykel sanatına daha yakın olarak üç boyutlu grafikler üreten Willian Latham'ın 1980'lerin sonunda IBM Araştırma Laboratuvarları'nda matematikçi Stephen Todd ile işbirliği yaparak evrimsel sanat yazılımlarını geliştirmesi burada verilebilecek önemli örneklerdendir (McCorduck, 1991) (Todd & Latham, 1992b).

SONUÇ

Bu bildiri, "dijital heykel" teriminin tekil ve sınırlayıcı bir tanımına odaklanmak yerine, bu alandaki kavramsal belirsizliğin tarihsel ve teknolojik kökenlerini medya arkeolojisi metodolojisiyle araştırmayı amaçlamıştır. Analizler sonucunda, bu belirsizliğin bir eksiklik değil, aksine sibernetik sanat, algoritmik estetik, dijital fabrikasyon ve sanal gerçeklik gibi farklı pratiklerin tarihsel katmanlarının doğal bir sonucu olduğu ortaya konulmuştur. Sunulan dört kategorili işlevsel sınıflandırma — Yaratım Sürecinde Dijital Heykel, Maddesiz Form Olarak Dijital Heykel, Fiziksel Nesne Olarak Dijital Heykel ve Özerk Sistem Olarak Dijital Heykel — bu karmaşık alanı analiz etmek için bilişsel bir harita sunmaktadır.

Ancak bu sınıflandırmanın katı ve dışlayıcı bir taksonomi olmadığı, aksine kategoriler arasında belirgin geçişkenlikler ve melezleşmeler olduğu vurgulanmalıdır. Örneğin, özerk bir sistem tarafından üretilen bir form, sanal bir ortamda maddesiz olarak sergilenebilir veya 3B baskı ile fiziksel bir nesneye dönüştürülebilir. Teknolojinin ve sanatsal yaklaşımların evrimi, bu sınıflandırmanın dışında kalan veya kategoriler arasında köprü kuran yeni pratikler ortaya çıkarmaktadır. Bu melez ve alternatif formları anlamak, alanın gelecekteki yörüngesini kavramak için kritik öneme sahiptir.

Gelecekteki çalışmalar, bu dört kategoriye ek olarak yeni sınıflandırmaları da gündeme getirebilecektir. Örneğin, biyoteknoloji ile dijital üretimin kesiştiği "bio-dijital heykeller", ağa bağlı sistemler üzerinden var olan "telepresent heykeller" veya yapay zekanın yalnızca bir araç değil, bir işbirlikçi olarak konumlandığı pratikler, dijital heykelin tanımını daha da genişletecek potansiyel alanlardır. Sonuç olarak, bu çalışmada sunulan çerçeve, dijital heykelin ne olduğuna dair nihai bir yanıt vermekten çok, bu dinamik ve sürekli genişleyen alan üzerine yapılacak eleştirel ve tarihsel analizler için işlevsel ve genişletilebilir bir başlangıç noktası sunmaktadır.

KAYNAKÇA

Ascott, R. (2001). Behaviouristic Art and the Cybernetic Vision (1966–1967). R. Packer & K. Jordan (Ed.), Multimedia: From Wagner to Virtual Reality (s. 95–103). W.W. Norton.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media.* MIT Press.

Broeckmann, A. (2016). *Machine art in the twentieth century.* MIT Press.

Burnham, J. (1968). Systems Esthetics. *Artforum*, 7(1), 30–35.

Crowther, P. (2013). *Digital art, aesthetic creation: The concept of the digital expression.* Routledge.

Compart CYSP 1 by Nicolas Schöffer http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/670

Cyberneticzoo.com. (t.y.). 1956 – CYSP-1 – Nicolas Schöffer – (Hungarian/French). Erişim adresi: https://cyberneticzoo.com/cyberneticanimals/1956-cysp-1-nicolas-schoffer-hungarianfrench/Computer-Generated Sculpture. (2021) Robert Mallary. 30 Eylül 2025 tarihinde https://www.robertmallary.com/computer-art adresinden erişilmiştir.

Davies, C. (2003). Landscape, Earth, Body, Being, Space and Time in the Immersive Virtual Environments Osmose and Ephemére. J. Malloy (Ed.), Women, art, and technology (s. 322–337). The MIT Press.

Fernandez, M. (2006) “Life-like”: Historicizing Process and Responsiveness in Digital Art, Jones, A. (Ed.) A Companion to Contemporary Art since 1945 içinde

Fetter, W. (1982). A Progression of Human Figures Simulated by Computer Graphics. IEEE Computer Graphics and Applications, 2(9), 9–13.

Gaboury, J. (2021). *Image Objects.* MIT Press.

Grau, O. (2003). *Virtual art: From illusion to immersion.* The MIT Press.

Huhtamo, E. (2011). Dismantling the Fairy Engine: Media Archaeology as Topos Study. E. Huhtamo & J. Parikka (Eds.), Media Archaeology (s. 27-47). University of California Press.

Huhtamo, E., & Parikka, J. (Eds.). (2011). *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications.* University of California Press.

Kölmel, M.-J., & Ströbele, U. (Eds.). (2023). *The sculptural in the (post-)digital age.* De Gruyter.

Krueger, M. W. (1977). Responsive Environments. Proceedings of the June 13–16, 1977 *National Computer Conference,* 423–433.

Lavigne, C. (1998). La Sculpture Numerique. *Computer Arts,* 52-29.

LeWitt, S. (1967). Paragraphs on Conceptual Art. *Artforum*, 5(10), 79–83.

Manovich, L. (2001). *The language of new media.* The MIT Press.

McCorduck, P. (1991). *Aaron’s Code: Meta-Art, Artificial Intelligence, and the Work of Harold Cohen.* W. H. Freeman and Company.

Özdemir, S. (2021). *Heykeli Oluşturan Bir Bileşen Olarak Yapay Işık Kaynağı*. Pearson Journal, 6(15), 235–245. https://doi.org/10.46872/pj.351

Paul, C. (2015). *Digital art.* Thames & Hudson.

Rosenblueth, A., Wiener, N., & Bigelow, J. (1943). *Behavior, Purpose and Teleology.* Philosophy of Science, 10(1), 18–24.

Rottmann, M. (2023) *The Aesthetics of (Digital) Machine Sculpture,* Kölmel, M.-J., & Ströbele, U. (Eds.). (2023). The sculptural in the (post-)digital age. içinde De Gruyter.

Rush, M. (2005). *New media in art.* Thames & Hudson.

Schöffer, N. (1963). *La sculpture spatio-dynamique.* Le Griffon.

Shannon, C. E. (1948). *A Mathematical Theory of Communication.* Bell System Technical Journal, 27(3), 379–423.

Todd, S., & Latham, W. (1992b). *Evolutionary Art and Computers.* Academic Press.

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ | GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

GSF 40.YIL



ÖZET BİLDİRİLER
ABSTRACTS (ORAL PRESENTATIONS)

KAMUSAL ALANDA BİR SANAT UYGULAMASI OLARAK GENIUS LORCI SERGİSİ VE SÜRECİ

Gülçin Karaca[1]

ÖZET

Bu bildiri, 2023–2024 akademik yılı güz döneminde Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans Programındaki Kamusal Alanda Sanat dersi kapsamında gerçekleştirilen uygulamaları ve sonuç ürünü olarak ortaya çıkan sergi sürecini paylaşmayı amaçlamaktadır. Ders kapsamında, 14 hafta boyunca her hafta gerçekleştirilen buluşmalarda, dersi alan 12 yüksek lisans öğrencisi, Anadolu Üniversitesi Felsefe Bölümü öğretim üyesi Prof. Dr. Demet Kurtoğlu Taşdelen ve felsefe öğretmeni Arzu Cingü ile birlikte çalışmıştır. Toplantılar, Eskişehir'de faaliyet gösteren bir sanat inisiyatifi olan Co-operative'in, Hilmi Usta Pasajı'nda yer alan Akın Ayaz'a ait atölye mekânında gerçekleştirilmiştir. Dersin teorik çerçevesi, kamusal alan, sanat ve felsefe ilişkisi temelinde yapılandırılmış; her hafta farklı kavramsal odaklar üzerinden tartışmalar yürütülmüştür. Ele alınan temel konular arasında "iç ve dış" kavramları, "mekânın ruhu", "yaşam ve sanat etkileşimi" ile "sanatın sınırları" yer almıştır. Dönem sonunda, öğrencilerin süreç boyunca edindikleri deneyimlere dayalı olarak ürettikleri çalışmalardan oluşan "Genious Loci" adlı sergi, buluşmaların da gerçekleştiği Hilmi Usta Pasajı'nda düzenlenmiştir. Bu sergi, yalnızca öğrenciler için değil, aynı zamanda sergi mekânında bulunan ve sürece tanıklık eden diğer bireyler için de özgün bir deneyim alanı yaratmıştır. Pasajda daha önce benzeri yaşanmamış bir "olay"a dönüşen bu sergi, dersin kamusal alanda sanat üretimine dair yaratıcı, katılımcı ve dönüştürücü etkisini görünür kılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kamusal alan, İç-dış, Resim sanatı, Etkileşim, Biraradalık.

[1] Doçent, Anadolu Üniversitesi, Resim Anasanat, gulcinkaraca@anadolu.edu.tr, 0000-0002-8768-1667

THE GENIUS LORCI EXHIBITION AND PROCESS AS A PUBLIC ART PRACTICE

Gülçin Karaca[2]

ABSTRACT

This paper aims to present the practices and outcomes of the Art in Public Space course, which was conducted as part of the Painting Master's Program at Anadolu University Institute of Fine Arts during the 2023–2024 fall semester. Throughout the 14-week course, weekly sessions were held with 12 graduate students, Prof. Dr. Demet Kurtoğlu Taşdelen from the Department of Philosophy at Anadolu University, and philosophy teacher Arzu Cingü. These sessions took place at the studio of artist Akın Ayaz, located in the Hilmi Usta Passage in Eskişehir, and hosted by the local art initiative Co-operative. The course content was structured around the relationship between public space, art, and philosophy. Each week focused on a specific conceptual theme, including “inside and outside,” “the spirit of place,” “the interaction between life and art,” and “the boundaries of art.” These discussions formed the intellectual foundation for the students’ artistic production. At the end of the semester, during the exam week, the students organized an exhibition titled Genious Loci, showcasing works produced throughout the course. The exhibition was held in the Hilmi Usta Passage, where the sessions had also taken place. This event transformed the passage into a previously unseen “happening,” creating an experiential space not only for the course participants but also for incidental visitors who encountered the exhibition by chance. Thus, the project demonstrated the creative, participatory, and transformative potential of producing art in public spaces.

Keywords: Public space, Inside-outside, Painting, Interaction, Togetherness.

[2]Associate Professor, Anadolu University, Painting Department, gulcinkaraca@anadolu.edu.tr, 0000-0002-8768-1667

İKİ FARKLI DÖNEMİN TARİHSEL YOLCULUĞU: VİNCENT VAN GOGH'TAN ANSELM KİEFER'E DOĞA ALGISININ DÖNÜŞÜMÜ

Sevcan Saribaş[1]

ÖZET

Sanatta doğanın temsili estetik bir aktarımın ötesinde, sanatçıların içsel dünyalarının, dönemin toplumsal koşullarının, felsefi yaklaşımlarının ve kültürel değişimlerin bir yansıması olarak sürekli bir dönüşüm geçirmiştir. Bu dönüşüm, farklı yüzyıllarda yaşayan Vincent van Gogh ve Anselm Kiefer'in doğa temalı eserlerinde gözlemlenebilmektedir. Bu çalışma, 19. yüzyılın sonlarında yaşamış Vincent van Gogh ile 20. ve 21. yüzyıl çağdaş sanatçısı Anselm Kiefer'in doğa algısındaki dönüşümü karşılaştırmalı olarak incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmada her iki sanatçının ortak temaları yansıtan seçili eserleri, kişisel deneyimlerin sanatsal ifadeye dönüştürülmesi, doğanın temsil biçimleri, kullanılan teknik-malzeme ve bağlam açısından karşılaştırmalı bir perspektifle analiz edilecektir. Çalışmada nitel araştırma çerçevesinde doküman incelemesi tekniği temel alınmakla birlikte, eserler sanat eleştirisi yaklaşımlarından betimsel analiz yöntemiyle incelenecektir. Bu çalışma, sanatçıların kişisel deneyimlerinin ve yaşadıkları dönemin sosyo-kültürel koşullarının sanatsal üretim sürecine etkisini göstererek iki farklı dönemde doğa algısının nasıl farklılaştığını ortaya koyacaktır. Böylece sanatın bireysel ve toplumsal düzeydeki dönüştürücü gücünü tarihsel süreç içerisinde görünür kılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Doğa algısı, Manzara resmi, Çağdaş sanat, Post-empresyonizm, Yeni-dışavurumculuk

[1]Dr. Öğr. Üyesi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, sevcantuncalp@anadolu.edu.tr, 0000-0002-0608-4888

THE HISTORICAL JOURNEY OF TWO DIFFERENT PERIODS: THE TRANSFORMATION OF NATURE PERCEPTION FROM VINCENT VAN GOGH TO ANSELM KIEFER

Sevcan Saribaş[2]

ABSTRACT

In art, the representation of nature has undergone a constant transformation, going beyond mere aesthetic expression to reflect the inner worlds of artists, the social conditions of their time, philosophical approaches, and cultural changes. This transformation can be observed in the nature-themed works of Vincent van Gogh and Anselm Kiefer, who lived in different centuries. The present study aimed to comparatively examine the transformation in the perception of nature between Vincent van Gogh, who lived in the late 19th century, and Anselm Kiefer, a contemporary artist of the 20th and 21st centuries. In this research, selected works of both artists that reflect common themes will be analyzed from a comparative perspective in terms of the transformation of personal experiences into artistic expression, the forms of representing nature, the techniques and materials used, and the contextual framework. In this study, while the document analysis technique within the framework of qualitative research will be the primary method, the descriptive analysis approach from art criticism methodologies will also be employed in the examination of the artworks. This study will reveal how the perception of nature differed in two different periods by showing the impact of the artists' personal experiences and the socio-cultural conditions of the period they lived in on the artistic production process. Thus, it will make visible the transformative power of art on both individual and societal levels within a historical context.

Keywords: Nature perception, Landscape painting, Contemporary art, Post-impressionism, Neo-expressionism

[2] Assistant Professor, Anadolu University, Faculty of Fine Arts, sevcantuncalp@anadolu.edu.tr, 0000-0002-0608-4888

ÇAĞDAŞ SANATTA PROVAKATİF HAFIZA EYLEMLERİ: Aİ WEİWEİ VUKUATI

Burcu Nur Cengiz[1]

ÖZET

Ai Weiwei, "Çin'in son komünisti" lakabıyla bellenen ve ulusal-uluslararası sosyal etik sorunları, sanatında işleyen devrimci sanatçılardan ve çağdaş aktivist sanatın öncülerinden biri olarak karşımıza çıkar. "Her şey politiktir, her şey sanattır" sloganıyla özdeşleşen sanat düşüncesi ve projeleri sanatçıya, iktidara karşı aktif bir provakatör misyonu kazandırır, aynı zamanda antagonist bir figür olarak konumlandırır. Ai Weiwei'nin güncel çalışmaları ise, hafıza eylemleri "act-memory" özelliğiyle önem kazanır; unutulmak istenen, görmezden gelinen veya zaman içinde unutulmaya/kabuk bağlamaya yüz tutan küresel ve sosyal yaraları kaşıyarak, toplumsal travmaları yeniden gün yüzüne çıkarır. Bu açıdan travmatik deneyimde ustalaşır, bastırılan travmaya hakim olurken onu kolektif hafızada yeniden çağrıştırır, sembolik malzemelerle yeniden canlandırma "symbolic reenactment" sahnesi kurar: Terörün ve savaşın sarsıcı deneyimi, göçmenin ölüm yolculuğu, sessiz yolsuzlaşma, üçüncü dünya vatandaşı etiketi gibi insan-dışılaştırma ve ötekileştirme pratiklerine dair sanatçının eleştirel tutumu ve vicdani duruşu, sanat izleyicisinin ve aynı zamanda bir dünya-insanın da kendisini "insan" olabilme erdem ve koşutlarının muhakemesine davet eder. Bu araştırma, Ai Weiwei'nin davetine sanatsal ve akademik anlamda naçizane bir karşılık verebilme teşebbüsüdür. Nitel araştırma yöntemlerinden literatür taraması ve dokümantasyon analizi tekniğinden yararlanılarak, sanatçının "Remembering" (2009), "Safe Passage" (2016) gibi çalışmaları Frued'un ertelenmiş eylem "nachträglichkeit" ve G. Deleuze'un "yertsiz-yurtsuzlaşma" kavramları çeperinde değerlendirilmiştir. Esasında bu çalışmalar, politik aynalamanın ve etik yangıların sanatsal eyleme dönüştüğü kamusal yas alanlarıdır. Nihayetinde gerçekleştirilen araştırmanın ana gayesi de kişisel/kolektif sorumluluk ve olayları hatırlatmaktan ziyade, izleyiciye/okuyucuya insan olmanın veya insana dair olanın ne anlam ifade ettiğine yönelik farklı bir perspektif sunabilmektir.

Anahtar Kelimeler: Ai Weiwei, Hafıza eylemleri, Kamusal yas alanı, Ertelenmiş eylem, Yertsiz-yurtsuzlaşma

[1] Sanatta Yeterlilik Öğr. / Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi / Resim Ana-Sanat Bölümü / burcunurcengiz@gmail.com / https://orcid.org/0000-0002-4670-7883.

PROVACATIVE MEMORY ACTIONS INCONTEMPORARY ART: THE CASE OF AI WEIWEI

Burcu Nur Cengiz[2]

ABSTRACT

Ai Weiwei, known as “China’s last communist,” is one of the revolutionary artists and pioneers of contemporary activist art who addresses national and international social ethical issues in his work. His artistic philosophy and projects, which are synonymous with the slogan “Everything is political, everything is art,” confer upon the artist the role of an active provocateur against power, while also positioning him as an antagonistic figure. Ai Weiwei’s current works gain significance through their “act-memory” feature; they scratch at global and social wounds that are intended to be forgotten, ignored, or left to fade away over time, bringing social traumas back to the surface. The artist's critical stance on practices of dehumanization such as the traumatic experience of terrorism, the migrant's death journey, silent corruption, and the label of “third-world citizen,” invites the art viewer and, at the same time, a world-citizen to reflect on the virtues and parallels of being “human.” This research is a modest attempt to respond to Ai Weiwei's invitation in an artistic and academic sense. Using qualitative research methods such as literature review and documentation analysis, the artist's works such as “Remembering” (2009), “Safe Passage” (2016) are evaluated within the framework of S. Freud's concept of deferred action and G. Deleuze's concept of “deterritorialization.” Ultimately, the main goal of this research is to offer the viewer/reader a different perspective on what it means to be human or what humanity means, rather than focusing on personal/collective responsibility or reminding us of incidents.

Keywords: Ai Weiwei, Memory actions, Public mourning space, Deferred action, Displacement

[2] PhD Candidate / Anadolu University, Faculty of Fine of Arts / Department of Painting, burcunurcengiz@gmail.com / ORCID: 0000-0002-4670-7883.

ESTETİK BİR DİSTOPYA İNŞA ETMEK: BLADE RUNNER'IN İZİNDE DYSTOPİKA'DA SİBERPUNK MEKÂNLAR

Mustafa Orhan Göztepe[1]

ÖZET

Siberpunk estetiği, karanlık kent manzaraları, neon ışıklar, yapay zekâ ve mega şirketlerin gölgesinde şekillenen bir gelecek tahayyülüne dayalıdır. Bu görsel ve tematik yapı, sinemada en etkili biçimiyle Ridley Scott'un *Blade Runner* (1982) filminde vücut bulmuş ve türün estetik kodlarını belirlemiştir. Bu çalışma, *Blade Runner* estetiğinin çağdaş dijital oyun kültüründe nasıl yeniden üretildiğini, özel olarak *Dystopika* (2023) oyunu üzerinden incelemektedir.

Dystopika, geleneksel şehir kurma oyunlarının aksine ekonomik ya da stratejik hedefler koymaz; oyuncuya yalnızca karanlık, siberpunk atmosferli bir kent inşa etme ve bu mekânı görsel olarak deneyimleme olanağı tanır. Bu yönüyle oyun, doğrudan bir estetik deneyim alanı sunar. *Dystopika*'daki ışık kullanımı, mimari formlar, ses tasarımı ve oyuncuya sunduğu yaratıcı özgürlük gibi unsurlar analiz edilerek *Blade Runner* estetiğiyle kurduğu görsel ve duygusal ilişki değerlendirilecektir.

Bu bağlamda, sinemadan dijital oyunlara geçişte estetik kodların nasıl uyarlandığı ve oyuncunun görsel bir tasarımcı olarak konumlandığı yaratıcı alanlar irdelenecek, disiplinlerarası bir bakışla sinema ve oyun arasındaki estetik süreklilik tartışmaya açılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Siberpunk estetiği, Blade Runner, Dystopika, Dijital oyunlar ve görsel kültür, Kentsel distopya

[1] Dr. Öğretim Üyesi, İstanbul Kültür Üniversitesi, İletişim ve Tasarımı Bölümü, o.goztepe@iku.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-9600-3596

CONSTRUCTING AN AESTHETIC DYSTOPIA: BLADE RUNNER'S LEGACY IN THE CYBERPUNK SPACES OF *DYSTOPIKA*

Mustafa Orhan Göztepe[2]

ABSTRACT

Cyberpunk aesthetics are rooted in visions of the future shaped by dark urban landscapes, neon lights, artificial intelligence, and the looming presence of mega-corporations. This visual and thematic structure found its most iconic cinematic expression in Ridley Scott's *Blade Runner* (1982), a film that defined the aesthetic codes of the genre. This paper examines how *Blade Runner*'s visual language is reproduced within contemporary digital game culture, with a specific focus on the sandbox city-building game *Dystopika* (2023).

Unlike traditional city-building games, *Dystopika* does not impose economic or strategic objectives; instead, it offers players the opportunity to construct a dark, cyberpunk-themed city and experience that space as a purely visual and atmospheric environment. In this respect, the game functions as a platform for aesthetic experience. The paper analyzes *Dystopika*'s use of light, architectural forms, sound design, and the creative freedom it grants to players, in order to evaluate its visual and emotional relationship with *Blade Runner*'s aesthetic framework.

Within this context, the study explores how aesthetic codes are adapted from cinema to digital games, and how players are positioned as visual designers within interactive creative spaces. Through an interdisciplinary lens, the presentation aims to open a discussion on the aesthetic continuity and transformation between cinema and digital games

Keywords: Cyberpunk aesthetics, Blade Runner, Dystopika, Digital games and visual culture, Urban dystopia

[2] Asst. Prof., Istanbul Kültür University, Department of Communication and Design, o.goztepe@iku.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-9600-3596

"MASUM SANIK ROGER RABBIT": YENİ (ÇİZGİ) KARA FİLM ÖRNEĞİ ÜZERİNDEN NEOLİBERALİZM OKUMASI

Can Pekin[1]

ÖZET

Amerikalı sinemacı *Robert Zemeckis*'in (1952-) yönettiği fantastik komedi türündeki roman uyarlaması "*Masum Sanık Roger Rabbit* (1988)" filmi, insanlar ve çizgi karakterlerin beraber yaşadığı ütopik ama gerçeklikten çok da bağını koparmayan bir 1947 senesi Los Angeles'ında geçmektedir. Çetrefilli bir cinayet soruşturmasını merkezine alan yapım, klasik kara film anlatısını animasyonla ile harmanlamaktadır. Çizgi/canlı çekim melez formuyla yapısal açıdan öncü niteliğe sahip bu yeni kara film örneği, aslında sadece filmin animasyon yönetmeni Amerikalı animatör *Richard Williams* (1933-2019) ile ekibinin titiz canlandırma icrasıyla ve/veya uygulanan yenilikçi dikey kurgu metoduyla önem taşımanın çok daha fazlasını ifade etmektedir. Senaryoda, yakın geçmişte yaşanan gerçek olaylara ithafen yer verilen "renkli" kültür endüstrisi işçileri çizgi karakterlerin sömürüsü ve günümüz kapitalist tüketim alışkanlıklarına atıfta bulunan "*Red Car*" ulaşım krizi ele alınmaktadır. Özelleştirme, işgücünün metalaştırılması, kentsel mutenalaştırma ve yasal düzenin yozlaşması gibi ele alınan neoliberalist temalar film üzerinden okunarak çalışmanın temel karşılaştırma ve inceleme konularını oluşturmaktadır. Bu yönüyle araştırma, genel kanının aksine, filmlerdeki animasyon unsurlarının yalnızca çocuklara yönelik içeriklerle sınırlı kalmadığını ortaya koymaktadır. Ayrıca, güç/otorite ilişkisi, ötekileştirme, tüketim toplumu ve adalet arayışı gibi liberal-kapitalist eleştirileri kapsayan anlatılar aracılığıyla bir tür tarih yazım aracı işlevi görebileceğini ileri sürmektedir.

Anahtar Kelimeler: Roger Rabbit**,** Animasyon, Neoliberalizm, Postmodernizm, Neo-noir.

[1] Öğr. Gör., Bahçeşehir Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Çizgi Film & Animasyon Bölümü, can.pekin@bau.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-4119-5687

"WHO FRAMED ROGER RABBIT": A READING OF NEOLIBERALISM THROUGH THE EXAMPLE OF THE NEO (TOON) NOIR

Can Pekin[2]

ABSTRACT

The novel adaptation fantasy comedy film "*Who Framed Roger Rabbit* (1988)", directed by American filmmaker *Robert Zemeckis* (1952-…), is set in a utopian but not entirely unrealistic 1947 Los Angeles, where humans and toons live together. The production, which centers on a complicated murder investigation, blends classic film noir storytelling with animation. This new example of film-noir, which is structurally groundbreaking with its hybrid form of animation and live action, is much more than just the meticulous animation work of American animator *Richard Williams* (1933-2019) and his team, and/or the innovative compositing method used. Referring to real events that took place in the recent past, the script addresses the exploitation of "colored" toons of cultural industry workers and the "*Red Car*" transportation crisis, which refers to today's capitalist and consumption habits. Neoliberal themes such as privatization, commodification of labor, urban gentrification and corruption of the legal system are explored through the film, forming the basis for comparison and analysis in this study. In this respect, contrary to general opinion, the research reveals that animated elements in films are not limited to content aimed at children. Furthermore, it argues that it can serve as a kind of historiography tool through narratives that encompass liberal-capitalist critiques such as power/authority relations, marginalization, consumer society, and the search for justice.

Keywords: Roger Rabbit**,** Animation, **Neo**liberalism, Postmodernism, Neo-noir.

[2] Instr., Bahçeşehir University, Faculty of Communication, Cartoon & Animation Department, can.pekin@bau.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-4119-5687

TÜRK MİTOLOJİSİNDE KÖTÜ RUHLARIN ANLATI ESTETİĞİ

Ebra Nur Doğan[1]

ÖZET

Mitolojik anlatılar, toplumların kolektif bilinçaltını ve kültürel hafızasını yansıtan güçlü sembolik yapılardır. Bu anlatılar içerisinde yer alan demonik figürler, farklı coğrafya ve dönemlerde korku, bilinmezlik ve doğaüstü güçlerle ilişkilendirilmiş; sözlü kültür aracılığıyla kuşaktan kuşağa aktarılmıştır. Türk mitolojisinde ise kötücül varlıkların, zengin bir folklorik temsile sahip olmasına rağmen görsel ve anlatısal düzeyde yeterince incelenmediği ve çağdaş yaratıcı alanlara sınırlı biçimde entegre edilebildiği görülmektedir. Oysa başka kültürlerde benzer varlıkların sinema, oyun, animasyon gibi disiplinlerde sıklıkla temsil bulduğu gözlemlenmektedir. Bu çalışma, Türk mitolojisinde yer alan kötü ruh tasarımlarını kültürel bağlamı içinde ele alarak, bu figürlerin estetik, sembolik ve anlatı potansiyellerini tartışmaya açmayı amaçlamaktadır. Halk anlatılarında yer etmiş ancak zamanla silikleşmiş bu varlıkların yeniden düşünülmesi, sadece geçmişin bir yansıması olarak değil, aynı zamanda günümüz kültürel üretimlerine katkı sağlayabilecek dinamik bir yapı olarak değerlendirilmesini mümkün kılabilir. Bu çerçevede çalışma, mitolojik bilginin çağdaş anlatılarla ilişkilendirilmesine ve kültürel çeşitliliğin yaratıcı yorumlarla görünür kılınmasına yönelik bir katkı sunmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Türk Mitolojisi, Kötü Ruhlar, Görsel İletişim, Kültürel Hafıza

[1] Lisansüstü Öğrencisi, Üsküdar Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı, ebradogan0@gmail.com

THE NARRATİVE AESTHETICS OF EVIL SPIRITS IN TURKISH MYTHOLOGY

Ebra Nur Doğan[2]

ABSTRACT

Mythological narratives are powerful symbolic structures that reflect the collective subconscious and cultural memory of societies. Within these narratives, demonic figures have been associated with fear, the unknown, and supernatural forces, passed down through generations via oral tradition. In Turkish mythology, although malevolent beings possess a rich folkloric presence, they appear to be underrepresented in visual and narrative contexts and have been only marginally integrated into contemporary creative disciplines. In contrast, similar entities in other cultures are frequently portrayed in fields such as cinema, gaming, and animation. This study aims to explore the cultural background of malevolent spirits in Turkish mythology and open a discussion around their aesthetic, symbolic, and narrative potential. Revisiting these figures, which have faded into obscurity despite their rooted presence in oral traditions, may offer a dynamic framework not only for understanding the past but also for contributing to contemporary cultural production. Within this framework, the study seeks to provide a contribution to the reinterpretation of mythological knowledge through modern narratives and to the visibility of cultural diversity through creative expression.

Keywords: Turkish Mythology, Malevolent Spirits, Communication Design, Cultural Memory

[2] Master Student, Uskudar University/Visual Communication Design, ebradogan0@gmail.com

KÜLTÜREL BELLEĞİN GÖRSEL İNŞASI: BATI BERLİN'DE GRAFİK TASARIM VE KENTSEL KİMLİK (1960–1980)

Fatma Feride Sezer [1]

ÖZET

Soğuk Savaş döneminde ikiye bölünmüş Berlin, yalnızca ideolojik değil, görsel ve kültürel düzeyde de farklılıklar üreten bir kent yapısına sahne olmuştur. Bu çalışma, 1960–1980 yılları arasında Batı Berlin'de kamusal alanda üretilen grafik tasarım örnekleri üzerinden, görsel kimlik oluşturma süreçlerini kültürel bellek bağlamında incelemeyi amaçlamaktadır. Afişler, ulaşım sistemleri için geliştirilen yönlendirme grafikleri, kültürel etkinlik tanıtımları ve kurumsal kimlik uygulamaları, dönemin estetik anlayışını yansıtmakla kalmayıp, aynı zamanda Batı Berlin'in politik duruşunu ve kentsel aidiyetini de görselleştirmiştir.

Bu bağlamda, çalışma kapsamında seçilen grafik ürünler görsel analiz, tarihsel bağlamsallaştırma ve mekâna dayalı kültürel bellek kuramları çerçevesinde değerlendirilmiştir. Tasarımların biçimsel özellikleri kadar, hangi kurumlar adına ve nasıl bir kamusal iletişim amacıyla üretildikleri de analiz edilmiştir. Batı Berlin örneği, grafik tasarımın sadece bir iletişim aracı değil, aynı zamanda ideolojik pozisyon alan bir temsil formu ve kolektif hafızayı şekillendiren bir kültürel pratik olduğunu ortaya koymaktadır. Bu çalışmada, artık var olmayan bir kent parçasının, grafik tasarım yoluyla bellekte nasıl yer ettiğine ve bu belleğin bugünün görsel kültürüne nasıl yön verebileceğine dair bir tartışma yürütülmektedir

Anahtar Kelimeler: Grafik tasarım, Kültürel Bellek, Kent Kimliği, Görsel İletişim, Soğuk Savaş

[1] Araştırma Görevlisi, Çankırı Karatekin Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, feridesezer@gmail.com, ORCID:0000-0002-6649-9890

VISUAL CONSTRUCTION of CULTURAL MEMORY: GRAPHIC DESIGN and URBAN IDENTITY IN WEST BERLIN (1960–1980)

Fatma Feride Sezer[2]

ABSTRACT

During the Cold War era, the divided city of Berlin witnessed not only ideological but also cultural and visual divergences. This study examines the visual identity-building processes in West Berlin between 1960 and 1980 through examples of public graphic design. Posters, signage systems for publ ic transportation, promotional materials for cultural events, and institutional identity designs not only reflected the aesthetic tendencies of the period but also visualized West Berlin's political stance and urban belonging. The selected design materials are analyzed through a combination of visual analysis, historical contextualization, and theories of spatial cultural memory. In addition to their formal characteristics, the institutional and communicative contexts in which these designs were produced are also taken into consideration. The case of West Berlin demonstrates that graphic design functioned not merely as a means of communication, but as a representational tool that positioned itself ideologically and shaped collective memory.

This paper argues that public graphic design played a significant role in constructing a city's visual identity within a politically charged environment. It highlights how ephemeral visual materials contributed to the lasting memory of an urban space that no longer exists. The discussion focuses on the ways in which the visual language of the past informs our understanding of contemporary visual culture and suggests potential directions for the future.

Keywords: Grapgic Design, Cultural Memory, Urban Identy, Visual Commication, Cold War

[2] Research Assistant, Çankırı Karatekin University, Art, Design and Architecture Faculty, Graphic Design Department, feridesezer@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6649-9890

ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINDA SÜRDÜRÜLEBİLİR DÖNÜŞÜMÜN İZİNDE

Beste Altındaş[1]

ÖZET

20. yüzyılda ivme kazanan endüstriyel üretim, yalnızca doğayı değil, sanatın biçim ve anlam dünyasını da derinden etkilemiştir. Bu değişim, sürdürülebilirlik arayışlarını kaçınılmaz kılarken, sanatçının üretim sürecindeki sorumluluğunu da artırmıştır. 21. yüzyılda derinleşen ekolojik krizler ve hızla gelişen teknolojik olanaklar, çağdaş seramik sanatının tanımının ve üretim biçimlerinin yeniden düşünülmesini zorunlu kılmaktadır. Sürdürülebilir bir gelecek vizyonu, seramiği dönüştürmekle kalmamakta, sanatçının dünyayla kurduğu ilişkiyi de farklı bir boyuta taşımaktadır. Tarihsel süreçte kültürel ve teknik bir taşıyıcı işlevi üstlenen seramik, günümüzde yeni bir eşiğe gelmiştir. Varoluşunu sürdürebilmesi için yeniden yapılandırılması gerekmektedir. Bu dönüşüm yalnızca malzeme veya yöntem düzeyinde değil; sanatçının toplumsal ve çevresel duyarlılığıyla da doğrudan ilişkilidir. Aksi halde her üretim süreci, gelecekte geri dönülmesi güç ekolojik izler bırakma riski taşımaktadır.

Bu bildiri, çağdaş seramik sanatında sürdürülebilirlik yaklaşımlarını güncel sanatçıların üretim pratikleri üzerinden tartışmayı amaçlamaktadır. Kapsam, atık malzemelerin ikinci yaşamı, biyomalzeme temelli yenilikler, enerji verimliliğine dayalı yöntemler, dijital teknolojilerin sunduğu imkânlar ve çevreye duyarlı sergileme pratiklerini içermektedir. Yöntem olarak literatür taraması, güncel sanatçıların eserlerinin karşılaştırmalı analizi ve kavramsal teknik çözümlemesi kullanılmıştır. Bu bağlamda Elif Aydoğdu Ağatekin'in endüstriyel atıklardan ürettiği heykeller, Cynthia Nudel'in yumurta kabuğu ve yosun bazlı biyoseramikleri, Emily Reason'ın metan gazıyla çalışan fırınlarda gerçekleştirdiği üretimler ve Courtney Mattison'ın mercan resiflerini betimleyen enstalasyonları ele alınmaktadır. Ayrıca Hollanda'daki Princessehof Ulusal Seramik Müzesi, sürdürülebilir müzeciliğin güncel bir örneği olarak değerlendirilmektedir. Farklı coğrafyalardan seçilen bu örnekler, teknik yenilikleri yanısıra; seramiğin çok katmanlı evrimini, ekolojik farkındalık yaratma potansiyelini ve sanatçının üretim sürecinde üstlendiği etik sorumlulukları da görünür kılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Seramik Sanatı, Ekolojik Dönüşüm, Sürdürülebilirlik, Sanat ve Teknoloji, Üretim Etiği

[1] Seramik Sanatçısı – Bilim Uzmanı, Anadolu Üniversitesi, Seramik Anasanat Dalı, bestealtindass@gmail.com, https://orcid.org/0009-0002-5528-0655

IN PURSUIT OF SUSTAINABLE TRANSFORMATION IN CONTEMPORARY CERAMIC ART

Beste Altındaş[2]

ABSTRACT

The acceleration of industrial production in the twentieth century profoundly affected not only nature but also the forms and meanings of art. This shift made the pursuit of sustainability inevitable, while also intensifying the artist's responsibility in the creative process. In the twenty-first century, deepening ecological crises and rapidly advancing technologies compel a rethinking of the very definition and methods of contemporary ceramic art. A sustainable vision for the future not only transforms ceramics but also reshapes the artist's relationship with the world. Historically serving as both a cultural and technical carrier, ceramics now stands at a threshold that demands reconstruction for its continuity. This transformation is not limited to materials or methods but is also directly tied to the artist's social and environmental sensibility. Otherwise, every act of production risks leaving irreversible ecological traces.

This research sustainability approaches in contemporary ceramics through selected artistic practices. Its scope includes the second life of waste materials, bio-based innovations, energy-efficient methods, digital technologies, and environmentally conscious exhibition strategies. Examples include Elif Aydoğdu Ağatekin's sculptures from industrial waste, Cynthia Nudel's algae- and eggshell-based bioceramics, Emily Reason's works produced in methane-fueled kilns, and Courtney Mattison's coral reef installations. The Princessehof National Museum of Ceramics in the Netherlands, through environmentally conscious practices, is highlighted as an instance of sustainable museology. By addressing these diverse practices, the study emphasizes ceramics' multilayered evolution, its capacity to foster ecological awareness, and the ethical responsibilities borne by artists in shaping a sustainable future.

Keywords: Contemporary Ceramic Art, Ecological Transformation, Sustainability, Art and Technology, Ethics of Production

[2] Ceramic Artist – MSc, Anadolu University, Department of Ceramics, bestealtindass@gmail.com, https://orcid.org/0009-0002-5528-0655

POLYGON LANDSCAPE: POST-DİJİTAL SERAMİKTE MALZEME VE FORM İNCELEMESİ

Ozan Bebek[1]

ÖZET

Bu çalışma, Polygon Landscape (2025) başlıklı eser üzerinden, dijital ortamın kontrol edilebilir rasyonelliği ile seramik malzemenin öngörülemez maddesel karakteristiği arasındaki temel karşıtlığı sanatsal bir araştırma olarak konumlandırır. Araştırma, sanatçının dijital oyun dünyalarının prosedürel peyzaj yaratımına duyduğu kavramsal yakınlıktan motive olur; bu motivasyon, geleneksel peyzaj algısını "low-poly" (düşük poligon) olarak bilinen indirgemeci bir görselliğe tercüme eder. Üretim süreci, Blender 3D'de tasarlanan modellerin 3B baskı ve porselen döküm teknikleriyle fizikselleştirilmesini içeren melez bir metodolojiyi takip eder. Sürecin en kritik aşaması olan pişirim esnasında yüksek sıcaklıkta yaşanan deformasyonlar, birer hata değil, öngörülemeyen birer deneysel keşif olarak değerlendirilmiştir. Bu keşifler, dijital tasarımın mutlak geometrisi ile malzemenin fiziksel gerçeklikleri arasında zorunlu bir diyalog başlatmıştır. Bu deneyim, planlanmamış olanın estetik potansiyelini ortaya koyarken, zanaatkarın malzeme bilgisi ve anlık karar verme becerisinin post-dijital çağdaki vazgeçilmez önemini de kanıtlar; bu süreçte sanatçı, malzemeye hükmeden bir özne olmaktan çıkarak, dijital kod ile maddesel tepki arasında aktif bir arabulucu rolüne evrilir. Nihai eser, hem dijital bir veri setinin rasyonel düzenini hem de jeolojik bir oluşumun organik rastlantısallığını barındırarak, çağdaş seramikte dijital ve fiziksel dünyalar arasındaki sınırın bulanıklaştığı verimli ve gerilimli bir ara kesite işaret eder. Bu yaklaşım, dijital hassasiyet ile maddesel rastlantısallığı birleştiren yeni ifade ve üretim metodolojilerinin araştırılması için çağdaş seramik sanatına yeni bir alan sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Dijital Sanat, 3B Baskı, Post-dijital.

[1] Araştırma Görevlisi, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Seramik ve Cam Bölümü, ozan.bebek@bilecik.edu.tr, 0000-0003-3292-4403

POLYGON LANDSCAPE: MATERIALITY AND FORM ANALYSIS IN POST-DIGITAL CERAMICS

Ozan Bebek[2]

ABSTRACT

This study, through the work titled Polygon Landscape (2025), positions the fundamental contrast between the controllable rationality of the digital medium and the unpredictable material characteristics of ceramics as an artistic research. The research is motivated by the artist's conceptual affinity for the procedural landscape generation of digital game worlds, this motivation translates the traditional perception of landscape into a reductionist visuality known as "low-poly." The production process follows a hybrid methodology, involving the materialization of models designed in Blender 3D through 3D printing and porcelain slip-casting techniques. Deformations experienced at high temperatures during the firing, the most critical stage of the process, were evaluated not as fails, but as unforeseen experimental discoveries. These discoveries initiated a necessary dialogue between the absolute geometry of the digital design and the physical realities of the material. This experience reveals the aesthetic potential of the unplanned and proves the indispensable importance of the artisan's material knowledge and ability to make instantaneous decisions in the post-digital age. The artist thus evolves from being a subject who dominates the material to an active mediator between digital code and material response. The final work, embodying both the rational order of a digital data set and the organic randomness of a geological formation, points to a fertile and tense intersection where the boundary between the digital and physical worlds becomes blurred, offering a new field for contemporary ceramic art to explore expressive and productive methodologies that unite digital precision and material unpredictability.

Keywords: Ceramics, Digital Art, 3D Printing, Post-digital.

[2] Research Assistant, Bilecik Seyh Edebali University, Department of Ceramic and Glass, ozan.bebek@bilecik.edu.tr, 0000-0003-3292-4403

ATIK NESNENİN MALZEME TEMELLİ SANATA DÖNÜŞÜMÜ: SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK EKSENLİ GÜNCEL SANAT PRATİKLERİ

Harika Musal Çakmaklısoy[1]

ÖZET

Günümüzde çevresel sorunlara yönelik farkındalığın artmasıyla birlikte sürdürülebilirlik kavramı sanat üretiminde önemli bir yaklaşım olarak öne çıkmaktadır. Özellikle güncel sanat uygulamalarında atık malzemeleri üretim süreçlerine dahil eden ve bu malzemeleri sanat pratiğine dönüştüren eğilimler gözlemlenmektedir. Bu bağlamda sanat pratiklerinde kullanılan malzeme çeşitliliği giderek artmakta, özellikle atık nesneler malzeme temelli sanat uygulamaları içerisinde hem biçimsel hem de kavramsal olarak yeniden yorumlanmaktadır. Atık ve geri dönüştürülebilir malzemelerin sanat pratiklerinde kullanılması çevresel bilince işaret eden bir anlatımı ön plana çıkarırken, aynı zamanda malzemenin doğası, yapısal nitelikleri ve uygulanma şekilleri açısından özgün bakış açıları sunmaktadır. Bu araştırma atık ve geri dönüştürülebilir malzemelerin sanat yoluyla yeniden anlam ve değer kazanarak özgün sanat yapıtlarına dönüşümüne dikkat çekmeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilirlik, Sürdürülebilir Sanat, Atık Malzeme

[1] Dr. Öğr Üyesi, Anadolu Üniversitesi, Resim Anasanat Dalı, hmusal@anadolu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-9663-0821

TRANSFORMATION OF WASTE OBJECTS INTO MATERIAL BASED ART: SUSTAINABILITY CENTERED CURRENT ART PRACTICES

Harika Musal Çakmaklısoy [2]

ABSTRACT

Nowadays, with the increasing awareness of environmental problems, the concept of sustainability comes to the fore as an important approach in art production. Especially in contemporary art practices, trends are observed that incorporate waste materials into production processes and transform these materials into art practice. In this context, the diversity of materials used in art practices is gradually increasing, and especially waste objects are reinterpreted both formally and conceptually within material-based art practices. While the use of waste and recyclable materials in art practices brings to the fore a narrative that points to environmental awareness, it also offers unique perspectives in terms of the nature of the material, its structural qualities and the ways it is applied. This research aims to draw attention to the transformation of waste and recyclable materials into original works of art, gaining new meaning and value through art.

Keywords: Sustainability, Sustainable Art, Waste Material

[2] Assistant Professor, Anadolu University, Painting Department, hmusal@anadolu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-9663-0821

MESAJIN BİÇİMİ: YAZININ KAVRAMSAL VE GÖRSEL EŞİKLERİ

Şule Sayan[1]

ÖZET

Güncel sanat pratiklerinde yazının kullanımı, plastik sanatlar ile dilsel ifade biçimleri arasındaki sınırları yeniden düşünmeyi gerektirir. Yazının kullanım biçimi estetik ya da plastik bir tercih olmanın ötesinde, çoğu zaman doğrudan bir duygu ve düşünce aktarımının stratejik aracıdır. Sanatçılar yazıyı, kimi zaman söylenen bir fikrin, iletilen bir duygunun yerine geçen bir form olarak, kimi zaman da doğrudan mesajın taşıyıcısı olarak yapılandırır. Ancak yazı, tuval gibi iki boyutlu yüzeylere yerleştirildiğinde, salt anlam üretmenin ötesine geçerek biçimsel bir değer kazanır ve böylece hem kavramsal hem de görsel düzlemde çok katmanlı bir temsil alanına dönüşür. Sanatçının sessiz mesajının bir ifadesi olarak başlayan metin, izleyiciyle karşılaştığında biçimsel bir gerçeklik kazanır. Bu çerçevede yazının biçimsel yapısı ile taşıdığı anlam düzleminde konumlandığı çift yönlü karakter, onun hem dilsel hem de görsel bir unsur olarak işlev görmesini sağlar. Bu bağlamda çalışma yazının güncel sanattaki çoğul konumunu, kavramsal ve görsel eşikler çerçevesinde analiz etmeyi amaçlamaktadır. Çalışma, yazının iki boyutlu yüzeylerde yalnızca biçimsel bir unsur değil, aynı zamanda politik, kişisel ya da eleştirel ifade pratiklerini seçili sanatçı işleri aracılığıyla değerlendirilmekte ve anlamsal çözümlemelerini analiz etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yazı, tipografi, güncel sanat, biçim, kavramsal sanat.

[1] Dr. Öğr. üyesi, Harran Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, sulesayan@harran.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-6959-3452

THE FORM OF THE MESSAGE: CONCEPTUAL AND VISUAL THRESHOLDS OF WRITING

Şule Sayan[2]

ABSTRACT

The use of writing in contemporary art practices requires rethinking the boundaries between plastic arts and linguistic forms of expression. Beyond being an aesthetic or plastic choice, the use of writing is often a strategic tool for the direct transmission of emotion and thought. Artists sometimes construct writing as a substitute form for a spoken idea, a transmitted emotion, and sometimes as the carrier of a direct message. However, when writing is placed on two-dimensional surfaces such as canvas, it goes beyond the mere production of meaning and gains a formal value, thus transforming into a multi-layered field of representation on both the conceptual and visual planes. The text, which begins as an expression of the artist's silent message, gains a formal reality when it encounters the viewer. In this framework, the bidirectional character of the text, which is positioned on the plane of meaning it carries with its formal structure, enables it to function as both a linguistic and visual element. In this context, the study aims to analyze the plural position of writing in contemporary art within the framework of conceptual and visual thresholds. The study evaluates and analyzes the semantic analysis of writing as not only a formal element on two-dimensional surfaces, but also its political, personal or critical expression practices through selected artist works.

Keywords: Writing, typography, contemporary art, form, conceptual art.

[2] Asst. Prof., Harran University, Faculty of Fine Arts, Department of Painting, sulesayan@harran.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-6959-3452

"BANG" ÜZERİNDEN SANAT, IRK VE KİMLİK: BARTHES'IN GÖSTERGEBİLİM ŞEMASIYLA FELSEFİ BİR ELEŞTİRİ

Gökçen Bilge Kırman[1]

ÖZET

Sanat eserleri, içerdiği nesne ve imgeler yoluyla izleyiciyle anlamlı bir bağ kurmaktadır. Bu unsurlar, birer gösterge olarak sanatçının iletmek istediği düşüncenin açığa çıkmasına olanak sağlamaktadır. Göstergelerin felsefi eleştirisi görsel çözümleme sunmanın yanı sıra yapıtın kavramsal ve etik bağlamda değerlendirilmesine de imkân tanımaktadır. Felsefi eleştiri, bir sanat eserinin sanatsal değerini, anlam katmanlarını ve olası yorumlarını nesnel biçimde sorgulayan bir yaklaşımdır. Felsefi eleştiriyi yapan sujeler, nesnel görüşler ve objektif bakış açılarıyla, eserdeki imge ve göstergeleri kanıtları ile değerlendirir. Nesnel bulgu ve kanıtlar ışığında eserdeki imge ve göstergeleri yorumlarlar, öznel/kişisel düşünceye başvurmazlar.

Bu çalışmada, Afro-Amerikan sanatçı Kerry James Marshall'ın 1994 tarihli *"Bang"* adlı eseri felsefi eleştiri yöntemiyle incelenmiştir. Eserde yer alan göstergeler; renk kullanımı, figürler, metinler ve sahne kompozisyonu gibi unsurlar Roland Barthes'ın Göstergebilim Şeması üzerinden çözümlenmiştir. Söz konusu eserde kullanılan imgeler ve bu imgelerin sanatçı ile olan bağlantılarından yola çıkılarak Marshall'ın Amerika'daki ırkçı yaklaşımlardan kaynaklanan aidiyetsizlik duygusunu ifade ettiği görülmüştür. Marshall'ın kimlik, ırkçılık, aidiyet ve Amerikan rüyası gibi temalara dair getirdiği eleştirel yaklaşım, ironiyle harmanlanmış güçlü bir anlatımla desteklenmektedir. *"Bang"*, özgürlük ve eşitlik vaatlerinin altındaki tarihsel çelişkilere işaret eden katmanlı bir yapı sunmaktadır. Bu bağlamda eserdeki göstergelerin felsefi eleştirisi, izleyicinin yalnızca görsel değil, düşünsel bir okuma gerçekleştirmesini de mümkün kılmaktadır. Çalışma, görsel öğelerin ardında yatan düşünsel arka planı anlamaya yönelik bir sorgulamayı tartışmaya açmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Kerry James Marshall, Afro-Amerikan sanatı, Sanatta ırkçılık ve kimlik, Felsefi eleştiri, Göstergebilim.

[1] Araştırma Görevlisi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Anasanat Dalı, gokcenbilge.kirman@ibu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8205-3349

ART, RACE, AND IDENTITY THROUGH "BANG": A PHILOSOPHICAL CRITIQUE VIA BARTHES' SEMIOTIC FRAMEWORK

Gökçen Bilge Kırman[2]

ABSTRACT

Artworks establish a meaningful connection with the viewer through the objects and images they contain. These elements, functioning as signs, enable the expression of the artist's intended message. The philosophical critique of signs not only offers a visual analysis but also allows for a conceptual and ethical evaluation of the artwork. Philosophical criticism is an approach that objectively questions the artistic value, layers of meaning, and potential interpretations of an artwork. The subjects conducting this critique evaluate the images and signs within the work using objective viewpoints and evidence-based analysis, avoiding personal or subjective interpretations.

This study examines the 1994 artwork *"Bang"* by African-American artist Kerry James Marshall through the method of philosophical critique. The signs in the work-including the use of color, figures, texts, and scene composition-are analyzed using Roland Barthes's semiotic framework. Based on the images employed and their connections to the artist, the study reveals that Marshall expresses a sense of alienation resulting from racist approaches in America. His critical stance on themes such as identity, racism, belonging, and the American Dream is conveyed through a powerful narrative imbued with irony. *"Bang"* presents a layered structure that highlights the historical contradictions underlying the promises of freedom and equality. In this context, the philosophical critique of the signs in the artwork enables a reflective reading that goes beyond the visual. The study opens a discussion aimed at understanding the intellectual background behind visual elements.

Keywords: Kerry James Marshall, African-American art, Racism and identity in art, Philosophical critique, Semiotics.

[2] Research Assistant, Bolu Abant Izzet Baysal University, Faculty of Fine Arts, Department of Painting, gokcenbilge.kirman@ibu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8205-3349

KIRIK PANORAMALAR: MURAT GERMEN'İN MUTA-MORFOZ'UNDA KENTİN YENİDEN İNŞASI

Duygu Nazlı Assoy[1]

ÖZET

Bu bildiri, Murat Germen'in *Muta-Morfoz* adlı fotoğraf serisini Pierre Bourdieu'nün *habitus* kavramı, Henri Lefebvre'in *mekân üçlemesi* ve David Harvey'in *sermayenin mekansal çevrimi* ile birlikte incelemeyi amaçlamaktadır. Bu kavramlar, serideki fotoğrafların estetiği ile ilişkilendirildiğinde, mekân sadece fiziksel bir varlık değil; ideolojik, sembolik ve ekonomik düzlemde yeniden üretilen bir yapı haline gelmektedir. Murat Germen, *Muta-Morfoz* adlı fotoğraf serisinde İstanbul panoramalarını, neoliberal kentleşmenin neden olduğu mekânsal bozulmaları, bedensel ve sınıfsal yer değiştirmeleri ve kent habitusuna etkilerini görsel bir anlatıya dönüştürmektedir. Seri, Harvey'in *mekânın yaratıcı yıkımı* kavramıyla örtüşen kentsel dönüşümünün ve aşırı yapılaşmasının bir yansıması olarak İstanbul'un farklı bölgelerinden büyük ölçekli panoramaları yansıtmaktadır. Bununla birlikte, Lefebvre'in mekân üçlemesinden *algılanan mekân, tasarlanan mekân* tarafından bastırılmış, *yaşanan mekân* ise silikleştirilmiştir. Bu bağlamda serinin aynı zamanda estetik olarak da sermayenin kentsel mekânda yol açtığı kırılmaları, süreksizlikleri ve yapaylıkları da yansıttığı görülmektedir. Yaratım sürecinde Murat Germen *Muta-Morfoz*'un estetiğini, kavramsal olarak kentin de içinde barındırdığı rastlantı, beklenmedik keşif ve olasılık gibi öğelerle şekillendirmektedir. Fotoğraflar, toplumsal habitusun nasıl kırılmaya uğradığını, yeniden şekillendiğini ve dönüştüğünü görselleştirirken serideki dijital müdahalelerle kent dokusu tanınmaz hale gelecek ölçüde, kırılmış, parçalanmış, yığılmış, uzamış, çoğullaşmış, katmanlaştırmış ve kimi zaman tanınmaz hale gelmiş biçimlerde karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, bu çalışma ile, Germen'in *Muta-Morfoz* adlı fotoğraf serisini yalnızca bir estetik deneyim olarak değerlendirmenin ötesinde, toplumsal habitusun kırılmasına, mekânın çok katmanlı dönüşümüne ve kapitalist mekânsal stratejilerine dair eleştirel bir bakış ile, fotoğraflara ilişkin detaylı bir analiz yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Kentsel Çalışmalar, Mekan Politikaları, Murat Germen, Fotoğraf

[1] Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İletişim ve Tasarımı Bölümü, d.assoy@iku.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-2953-9774.

FRACTURED PANORAMAS: THE RECONSTRUCTION OF THE CITY IN MURAT GERMEN'S MUTA-MORPHOSIS

Duygu Nazlı Assoy[2]

ABSTRACT

This paper aims to examine Murat Germen's photo series *Muta-Morphosis* through the conceptual frameworks of Pierre Bourdieu's *habitus*, Henri Lefebvre's *spatial triad,* and David Harvey's *spatial fix of capital*. When these concepts are associated with the aesthetics of the photographs in the series, space is revealed not merely as a physical entity, but as a structure that is ideologically, symbolically, and economically reproduced. In the *Muta-Morphosis* series, Murat Germen transforms Istanbul's panoramas into a visual narrative that reveals the spatial distortions caused by neoliberal urbanization, bodily and class displacements, and their impacts on urban habitus. The series reflects large-scale panoramas from various parts of Istanbul, serving as a representation of urban transformation and overconstruction, aligning with Harvey's notion of the creative destruction of space. In line with Lefebvre's spatial triad, perceived space is suppressed by conceived space, while lived space is rendered indistinct. In this context, the series also aesthetically reflects the fractures, discontinuities, and artificialities introduced by capital in urban space. During the creative process, Murat Germen conceptually shapes the aesthetic of *Muta-Morphosis* with elements such as chance, unexpected discovery, and possibility—qualities inherent in the city itself. The photographs visualize how social habitus is disrupted, reshaped, and transformed. Through digital interventions, the urban fabric is presented in fragmented, disjointed, piled-up, elongated, multiplied, layered, and at times unrecognizable forms. In this regard, this study will provide a detailed analysis of Germen's *Muta-Morphosis* series, not merely as an aesthetic experience, but as a critical perspective on the disruption of social habitus, the multilayered transformation of space, and capitalist spatial strategies.

Keywords: Urban Studies, Spatial Politics, Murat Germen, Photography

[2] Asst. Prof. Istanbul Kültür University, Faculty of Art and Design, Department of Communication and Design, d.assoy@iku.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-2953-9774.

NFT'DE DİJİTAL-FİZİKSEL DİYALOG: SANATIN YENİ KESİŞİMLERİ

Ahmet Fuat Gökmen[1]

ÖZET

21. yüzyılda sanatın dijitalleşme süreci, yalnızca üretim tekniklerini değil, aynı zamanda sanat eserlerinin belgelenmesi, doğrulanması ve ticarileştirilmesi pratiklerini de köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Blockchain teknolojisinin sunduğu şeffaf, değiştirilemez ve dağıtık kayıt sistemi, özellikle non-fungible token'lar (NFT'ler) aracılığıyla sanat dünyasında paradigmatik bir değişimi tetiklemiştir. Bu bağlamda, dijital ve fiziksel sanat arasındaki sınırlar belirsizleşirken, özgünlük, değer ve mülkiyet gibi temel kavramlar yeniden tanımlanmaktadır. Bu çalışma, NFT'lerin fiziksel sanat eserleriyle ilişkisinin sanat dünyasında yarattığı kavramsal ve pratik dönüşümleri ele almaktadır. Yöntem olarak, blockchain teknolojisinin temel prensipleri dahilinde Damien Hirst'ün "The Currency", Banksy'nin "Morons", Beeple'ın "Human One" ve Agnieszka Kurant'ın "Sentimentite" serisi gibi öncü projeler nitel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Bulgular, NFT'lerin fiziksel sanatla kurduğu diyaloğun, sanat eserlerinin özgünlük ve değer algısını dönüştürdüğünü ortaya koymaktadır. Dijital ve fiziksel unsurlar, birbirini tamamlayan ve karşılıklı olarak zenginleştiren bir ilişki içinde yeniden kurgulanırken, sanat piyasasında mülkiyetin tokenizasyonu yeni bir ekonomik ve estetik çerçeve sunmaktadır. Bu dönüşüm, sanatın hem üretim hem de tüketim süreçlerinde disiplinlerarası bir yaklaşımı zorunlu kılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Blockchain, NFT, sanat, dijitalleşme

[1] Araştırma Görevlisi, Anadolu Üniversitesi, Baskı Sanatları, ahmetfuatgokmen@anadolu.edu.tr, 0000-0001-6677-5624.

DIGITAL-PHYSICAL DIALOGUE IN NFT: NEW INTERSECTIONS IN ART

Ahmet Fuat Gökmen[2]

ABSTRACT

The digitization process of art in the 21st century has fundamentally transformed not only production techniques but also the practices of documenting, verifying, and commercializing artworks. The transparent, immutable, and decentralized ledger system offered by blockchain technology has triggered a paradigmatic shift in the art world, particularly through non-fungible tokens (NFTs). In this context, as the boundaries between digital and physical art blur, fundamental concepts such as authenticity, value, and ownership are being redefined. This study examines the conceptual and practical transformations in the art world resulting from the relationship between NFTs and physical artworks. Using a qualitative analysis method, pioneering projects such as Damien Hirst's The Currency, Banksy's Morons, Beeple's "Human One," and Agnieszka Kurant's "Sentimentite" series are analyzed within the fundamental principles of blockchain technology. The findings reveal that the dialogue established between NFTs and physical art transforms the perception of authenticity and value in artworks. Digital and physical elements are reimagined in a complementary and mutually enriching relationship, while the tokenization of ownership in the art market introduces a new economic and aesthetic framework. This transformation necessitates an interdisciplinary approach in both the production and consumption processes of art.

Keywords: Blockchain, NFT, art, digitization

[2] Research Assistant, Anadolu University/Printmaking Department, ahmetfuatgokmen@anadolu.edu.tr, 0000-0001-6677-5624.

TARİHİ GÜLBAHAR AÇIK HAVA SİNEMASI: BİR MAHALLE HAFIZASI

Aydın Sıncar[1]

ÖZET

Bu çalışma, İzmir'in Eşrefpaşa semtinde bulunan ve günümüzde unutulmaya yüz tutmuş bir hafıza mekânı olan Gülbahar Açık Hava Sineması'nı odağına alarak, görsel belgeleme ve sözlü tarih yöntemlerini bir araya getiren deneyimsel bir araştırmadır. Arşiv taramaları, saha gezileri ve yerel halkla yapılan görüşmeler aracılığıyla sinemanın kentsel bellekteki yeri sorgulanmış; geçmişten bugüne taşıdığı kültürel ve sosyal değerler derinlemesine incelenmiştir. Proje kapsamında hazırlanan belgesel, yalnızca mekâna değil, aynı zamanda değişen mahalle dokusuna, kolektif hafızaya ve gündelik yaşama dair katmanlı bir anlatı sunmayı amaçlamaktadır. Bu yönüyle çalışma, unutulmuş kent hikâyelerini görünür kılmayı hedefleyen çağdaş sanat-temelli yaklaşımlara katkı sunar.

Anahtar Kelimeler: Sözlü tarih, Kolektif bellek, Kentsel dönüşüm.

[1] İzmir Demokrasi Üniversitesi, Sanat Tasarım Anasanat Dalı, sincaraydinn@gmail.com, 0009-0003-0274-1427

THE HISTORIC GULBAHAR OPEN-AIR CINEMA: A NEIGHBORHOOD MEMORY

Aydın Sıncar[2]

ABSTRACT

This study is an experiential research that brings together visual documentation and oral history methods, focusing on the Gülbahar Open-Air Cinema—now a forgotten memory space—located in the Eşrefpaşa district of İzmir. Through archival research, field visits, and interviews with local residents, the project explores the role of the cinema in the urban memory and examines its cultural and social significance from past to present. The documentary produced as part of the project aims to present a layered narrative not only of the space itself but also of the changing neighborhood structure, collective memory, and everyday life. In this respect, the study contributes to contemporary art-based approaches that seek to make forgotten urban stories visible.

Keywords: Oral history, Collective memory, Urban transformation.

[2] İzmir Demokrasi University, Art and Design Main Art Discipline, sincaraydinn@gmail.com, 0009-0003-0274-1427

MALZEMENİN HAFIZASI: ANSELM KİEFER'İN ESERLERİNDE FORM VE ANLAM ARAYIŞI

Tülay Özkul[1], Selcan Kalın[2]

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, Anselm Kiefer'in sanatında malzemenin taşıdığı anlamı, tarihsel ve kültürel bağlamda inceleyerek, sanatçının biçimsel tercihleri ile içerik üretimi arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktır. Kiefer'in eserlerinde sıkça kullandığı kurşun, kül, saman, toprak ve kitap gibi malzemeler; yalnızca estetik unsurlar olmamıştır. Aynı zamanda kolektif hafızanın ve travmatik geçmişin taşıyıcılarıdır. Çalışmanın temel problemi, sanat tarihinde biçim ve anlam ilişkisinin, malzemenin taşıdığı tarihsel yük üzerinden nasıl yeniden tanımlanabileceği sorusudur. Çalışma, nitel araştırma yöntemine dayalı olarak sanat eleştirisi ve görsel analiz yöntemlerini kullanacaktır. Sanatçının öne çıkan eserlerinden örneklerle yürütülecek bu çözümleme, Kiefer'in hem bireysel hem de toplumsal-tarihsel anlatılarla kurduğu bağı ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu doğrultuda sonuç olarak; Kiefer'in malzeme kullanımı üzerinden form ile anlam arasında kurduğu yoğun ilişki sayesinde, izleyicide estetikten çok daha derin, tarihsel ve felsefi düzlemde bir sorgulama alanı açtığıdır. Çalışma, çağdaş sanatta malzemenin anlam üretici gücünü yeniden düşünmeye katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Anselm Kiefer, Eser, Malzeme, Form, Anlam

[1] Doç. Dr., Malatya Turgut Özal Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü dondu.ozkul@ozal.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-2789-5396

[2] Dr. Öğr. Üyesi, Malatya Turgut Özal Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü selcan.kalin@ozal.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-6466-471X

THE MEMORY OF THE MATERIAL: THE SEARCH FOR FORM AND MEANING IN ANSELM KIEFER'S WORKS

Tülay Özkul[3], Selcan Kalın[4]

ABSTRACT

The aim of this study is to examine the meaning carried by materials in Anselm Kiefer's art within a historical and cultural context, revealing the relationship between the artist's formal choices and the production of content. Materials such as lead, ash, straw, soil, and books, frequently used in Kiefer's works, are not merely aesthetic elements. They are also carriers of collective memory and a traumatic past. The fundamental problem of this study is how the relationship between form and meaning in art history can be redefined through the historical burden carried by materials. The study will utilize art criticism and visual analysis methods based on qualitative research methods. This analysis, conducted with examples from the artist's prominent works, aims to reveal the connection Kiefer establishes with both individual and social historical narratives. Consequently, the conclusion is that, through the intense relationship Kiefer establishes between form and meaning through his use of materials, he opens up a field of inquiry in the viewer that goes far beyond aesthetics, on a historical and philosophical level. The study aims to contribute to rethinking the meaning-generating power of materials in contemporary art.

Keywords: Anselm Kiefer, Work, Material, Form, Meaning

[3] Assoc. Prof. Dr., Malatya Turgut Özal University, Faculty of Art, Design and Architecture, Department of Painting, dondu.ozkul@ozal.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-2789-5396.
[4] Asst Prof., Malatya Turgut Özal University, Faculty of Art, Design and Architecture, Department of Painting, selcan.kalin@ozal.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-6466-471X

ANTROPOZOFİ BAĞLAMINDA JOSEPH BEUYS'UN SANAT ANLAYIŞI

Gizem Güler[1]

ÖZET

Joseph Beuys, sanatını yalnızca estetik bağlamda değil, toplumsal ve ruhsal bir dönüşüm aracı olarak görür. Sanat anlayışı, Rudolf Steiner'in kurucusu olduğu antropozofi öğretisinden derin biçimde etkilenmiştir. Antropozofide, insanın fiziksel, ruhsal ve zihinsel yönleri bir bütün oluşturmaktadır; bireyin içsel gelişimiyle toplumsal yapının dönüşebileceği fikri hakimdir. Beuys'un "Herkes bir sanatçıdır" sözü, bu bütünsel dönüşüm fikrine dayanır. Ona göre yaratıcı potansiyel sadece sanatta değil, hayatın her alanında etkinleştirilebilir. Beuys, 'toplumsal heykel' gibi, bireyin yaratıcı gücü ve doğanın dönüştürücü gücünü bir araya getiren kavram ortaya çıkarmıştır. Beuys'un doğaya, iyileştirici güce ve sembollere büyük önem vermiştir. Kullandığı çeşitli doğal malzemeyle; doğayla uyumun yanı sıra şifa ve ruhsal sembolizmi vurgular. Beuys, Steiner'in insanın ruhsal dünyasına ait fikirlerini sanatıyla birleştirerek özgün bir dil oluşturmaktadır. Bu yönüyle Beuys, yalnızca bir sanatçı değil, ruhsal bir eğitimci ve sosyal dönüşüm savunucusudur. Bu çalışmada Joseph Beuys'un antropozofi öğretisini nasıl ele aldığı, sanat yapıtları üzerinden incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Joseph Beuys, Rudolf Steiner, Antropozofi.

[1] Sanatta Yeterlik Öğrencisi, Anadolu Üniversitesi, Resim Anasanat Dalı, gizemguler1997@gmail.com, 0000-0002-7006-120X

JOSEPH BEUYS'S UNDERSTANDİNG OF ART İN THE CONTEXT OF ANTHROPOSOPHY

Gizem Güler[2]

ABSTRACT

Joseph Beuys viewed his art not only in aesthetic terms but also as a tool for social and spiritual transformation. His artistic approach was profoundly influenced by the teachings of anthroposophy, founded by Rudolf Steiner. In anthroposophy, the physical, spiritual, and mental aspects of the human being constitute a unified whole; the prevailing idea is that the social structure can be transformed through the individual's inner development. Beuys's statement, "Everyone is an artist", is based on this idea of holistic transformation. For him, creative potential can be activated not only in art but in all aspects of life. Beuys developed concepts such as "social sculpture," which bring together the creative power of the individual and the transformative power of nature. Beuys placed great importance on nature, its healing power, and symbols. Through his use of various natural materials, he emphasized harmony with nature, as well as healing and spiritual symbolism. By combining Steiner's ideas about the spiritual world of humanity with his art, Beuys created a unique language. In this respect, Beuys was not only an artist but also a spiritual educator and advocate for social transformation. In this study, how Joseph Beuys approached the doctrine of anthroposophy will be examined through his works of art.

Keywords: Joseph Beuys, Rudolf Steiner, Anthroposophy.

[2] Proficiency in Art Student, Anadolu University, Department of Painting, gizemguler1997@gmail.com, 0000-0002-7006-120X

ANTİK MISIR HEYKELİNİN BEDEN-NESNE-MEKAN ARASINDAKİ KUTSAL İLİŞKİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Berkay Bektürk,[1] Yasemin Erdoğan Biter[2]

ÖZET

İnsanlar doğa ile olan ilişkilerini anlamlandırabilmek için tarihin her safhasında cevap yerine geçebilecek soyut ve somut gerçekliği sağlayan birçok nesne üretmiştir. Bunlar içerisinde Antik Mısır medeniyeti, bedenin manevi eksikliğini gidermek üzere ortaya konan, bir cevap teşkil eden derin anlamlarla beraber kutsiyet atfedilmiş nesleri ve mekanları barındıran özel bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır. Dindar olarak tanımlayabileceğimiz Antik Mısır toplumunu ve kültürel yapısını incelediğimizde, bedenin ölümünden sonraki ebedi yaşamına dair inanışlarını, bu inanışların nesne ve mekân olarak somut oluşumlarını görebilmekteyiz. Bu inanç yapısı içerisinde yaşamın sürekliliğini muhafaza ve temsil eden Nesne-Mekân oluşumlarının somut olarak bildirdiklerinin ardında asıl yatan anlamlar, kuşkusuzki onları ortaya koyan ya da namına atfedilen kişiler için kutsal değerlerleri ifade etmektedir. Bu odakta gelişen araştırma, Antik Mısır kültür ve medeniyetinin önemli unsurlarından biri olan heykel sanatının manevi eksiklikler doğrultusunda maddi bir tamamlayıcıya, birer fetiş nesnesine dönüşümünü ortaya koymaktadır. Ayrıca bu çalışma, nesne ve dahil olduğu mekânın atfedilen değerler doğrultusunda hangi tanımları barındırdığını ve bu tanımların doğrultusunda oluşan nesnel aidiyeti kapsamaktadır. Araştırmada antik Mısır kültür ve medeniyetini kapsayan çok sayıda kaynağın dahil olduğu literatür taraması yapılmış, ilgili kavramlar ve tanımlamalar birbirleri ile karşılaştırılarak ele alınmıştır. Elde edilen verilerde yer alan, kutsiyet barındırdığına inanılan birçok heykelin ve bu heykellerin dahil olduğu, onlarla bütünleşen tapınak, mezar vb. yapıların detaylı anlatımı yapılarak yorumlanmaya çalışılmıştır. Araştırma sonucunda ortaya konan değerlendirilen olguların, beden-nesne-mekân bütünselliği içerisinde ait olduğu kişi ve kişileri atfettiği değerlerle fetişleşebileceği, aidiyetin muhatabı olan benlikleri yücelten ve muhafaza eden, manevi eksikliklerini tamamlayan ve tanımlayan bir yönünün olabileceği bulgularına ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Beden-Nesne-Mekân İlişkisi, Antik Mısır Heykeli, Fetiş Nesnesi

[1] Öğretim Görevlisi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, Plato Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, İç Mekan Tasarımı Programı, berkaybekturk@topkapi.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-5714-7765

[2] Dr. Öğretim Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, Plato Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, İç Mekan Tasarımı Programı, yaseminerdogan@topkapi.edu.tr, https://orcid.org/0009-0006-0296-506X

EXAMINATION OF ANCIENT EGYPTIAN SCULPTURE IN THE CONTEXT OF THE SACRED RELATIONSHIP BETWEEN BODY-OBJECT-SPACE

Berkay Bektürk,[3] Yasemin Erdoğan Biter[4]

ABSTRACT

Humans have created many artifacts throughout history that offer both concrete and abstract realities that can be used as solutions to help them understand their relationship with nature. With its hallowed spaces and things, as well as its deep meanings that formed a reaction to the body's spiritual shortcomings, Ancient Egyptian culture stands out among these as a unique example. We may characterize Ancient Egyptian society and culture as religious when we look at their beliefs about the body's eternal life after death and how these beliefs were concretely expressed in the shape of places and items. Within this belief system, the underlying meanings behind the concrete manifestations of these Object-Space formations, which preserve and represent the continuity of life, undoubtedly express sacred values for those who created them or to whom they were attributed. This research, developed with this focus, reveals how sculpture, a key element of ancient Egyptian culture and civilization, transformed into a material complement and a fetish object in response to spiritual deficiencies. Furthermore, this study explores the definitions inherent in the object and its associated space, based on the values attributed to it, and the objective affiliation that emerges from these definitions. The research conducted a literature review encompassing numerous sources covering ancient Egyptian culture and civilization, and compared and analyzed relevant concepts and definitions. Numerous statues thought to have sacred value, along with buildings like temples, tombs, and other structures inside and integrated with these statues, were described in depth in order to interpret the data collected. Within the body-object-space holism, the presented and evaluated phenomena can be fetishized, with the values ascribed to the person or persons to whom they belong, according to the findings. Additionally, they could have a dimension that defines and enhances the spiritual deficiencies of the selves that the affiliation addresses.

Keywords: Body-Object-Space Relationship, Ancient Egyptian Statue, Fetish Object

[3] Lecturer, Istanbul Topkapı University, Plato Vocational School, Department of Design, Interior Design Program, berkaybekturk@topkapi.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-5714-7765

[4] Asst. Prof., Istanbul Topkapı University, Plato Vocational School, Department of Design, Interior Design Program, yaseminerdogan@topkapi.edu.tr, https://orcid.org/0009-0006-0296-506X

YAZI KARAKTERİ OLARAK EMOJİ

Safa Akalay[1]

ÖZET

Emojiler dijital çağın yarattığı anlık hızlı mesajlaşma dilinde ifadenin tonunu belirlemek ve metne görsel anlatımlar ekleyerek yazılı iletişimi desteklemek amacıyla kullanılan sembollerdir. Dijital iletişimin yoğun görselliğini oluşturan fotoğraf, video, gif, sticker veya benzeri diğer görsellerin aksine emojiler sayısal ortamda yazı sistematiğinin içinde tipografik unsurların sahip olduğu mekaniklerle çalışmaktadır. Farklı işletim sistemleri, cihazlar, sanal ortam ve platformlarda estetik açıdan birbirinden ayrışan emoji setleri tıpkı farklı fontlar gibi farklılaşan tasarım yaklaşımları ve görsel dilleriyle mevcut bulunmaktadır. Öncülü sayılan emoticonlardan bu yana emoji kavramı sürekli artan karakter sayılarıyla kendi klavyesini yaratarak tipografik araç setinin bir parçasına dönüşmüştür. Günümüzde klasik pek çok tipografik karakterden daha fazla kullanılır hale gelen emojileri bu bağlamda yazı karakteri tasarımı perspektifi ve dijital yazının dinamikleriyle değerlendirmek mümkündür. Çalışmada dijital yazılı iletişimde emojilerin gün geçtikçe artan kullanımı göz önünde bulundurularak bu sembol setlerinin birer font şeklinde yorumlanması ve güncel font formatları ile dijital yazı teknikleri içinde mevcut durumunun tespit edilmesi amaçlanmıştır. Sürekli gelişmekte ve değişmekte olan dijital iletişimde emojinin yazıyla dolanıklığı bağlamında olası rotasına ilişkin değerlendirmeler yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Emoji, Yazı Karakteri, Dijital İletişim, Font Formatları

[1] Arş. Gör., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, safa.akalay@ogu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-1694-2575

EMOJİ AS A TYPEFACE

Safa Akalay[2]

ABSTRACT

Emojis are symbols used in instant messaging language created by the digital age to set the tone of expression and to support written communication by adding visual representations to text. Unlike photos, videos, GIFs, stickers, and other similar visuals that create the intense visuality of digital communication, emojis operate within the digital environment using the mechanics of textual systems that typographic elements use. Emoji sets, which differ aesthetically across different operating systems, devices, virtual environments, and platforms, exist with varying design approaches and visual languages, just like different fonts. Since emoticons, that being considered its predecessors, the concept of emoji has evolved into a part of the typographic toolkit, creating its own keyboard with an ever-increasing number of characters. Emojis, which have become more widely used today than many classic typographic characters, can be evaluated within this context, from a typeface design perspective and the dynamics of digital writing. Considering the increasing use of emojis in digital written communication, this study aims to interpret these symbol sets as fonts and to determine their current status within current font formats and digital writing techniques. Evaluations have been made regarding the possible trajectory of emoji in the context of its entangled nature with text in digital communication, which is constantly evolving and changing.

Keywords: Emoji, Typeface, Digital Communication, Font Formats

[2] Research Assistant, Eskişehir Osmangazi University, Faculty of Art and Design, Visual Communication Design Department, safa.akalay@ogu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-1694-2575

MODERN SANATTA BİR KIRILMA NOKTASI: HENRİ MATİSSE ve JAZZ "EGE ÜNİVERSİTESİ KÂĞIT VE KİTAP SANATLARI MÜZESİ KOLEKSİYONUNDAN SEÇME ÖRNEKLERLE"

Seda Ağırbaş[1]

ÖZET

20. yüzyılın başında öncelikle Fransa'da içinde sanatçıların orijinal eserlerine yer veren kitaplar yayınlanmaya başlamıştır. Bu eserlerin kimisi doğrudan sanatçı tarafından basılmış, kimisi ise baskı aşamasında sanatçının kontrolünde baskı atölyelerinde yaptırılmıştır. Örneğin Joan Miro kitaplarda kullanılacak orijinal eserlerin baskısını kendisi yapmış, Henri Matisse "Jazz" isimli eserini makasla bizzat keserek hazırladığı ve monte ettiği kâğıt kalıplarla renklendirmiştir. Ustaların orijinal eserlerine yer veren kitapların basıldığı en önemli yayınevlerinden bazıları içinde orijinal litografi, ağaç baskı veya linol baskı gibi tekniklerle basılmış en güzel sanatçı kitaplarını yayınlamıştır. EÜ Kâğıt ve Kitap Sanatları Müzesi "Kitaplardaki Ustalar Koleksiyonu"nda Matisse'in iki orijinal çalışmasının yer aldığı 1947 tarihli Jazz adlı kitabın baskısına ev sahipliği yapmaktadır. Bunun yanı sıra Picasso, Chagall, Kandinsky, Miro, Renoir, Dubuffet, Dix, Arp ve Tapies gibi dönemin ünlü ressamlarının özgün baskılarının yer aldığı kitaplara da koleksiyonunda yer vermektedir. Bu çalışmada Kâğıt ve Kitap Sanatları Müzesi örneğinden yola çıkarak Matisse'in Jazz adlı eseri betimsel çözümleme yöntemiyle ele alınacaktır. Jazz, yalnızca bir sanat eseri değil, aynı zamanda sanatçının yaşamının zorlu bir döneminde geliştirdiği radikal bir ifade biçiminin somut örneğidir. Matisse'in "kesip-yapıştırma" tekniği ile oluşturduğu renkli kompozisyonlardan ve kendi el yazısıyla kaleme aldığı düşüncelerinden oluşur. Bu yönüyle Jazz, modern sanat tarihinde bir kitap formunun, orijinal bir sanat nesnesi olarak yeniden tanımlanmasının en güçlü örneklerinden biridir.

Ülkemizde sanatçı kitabı bir sanat olarak özgünlüğü boyutunda, araştırılmaya ve ilgiye ihtiyacı olan bir alandır. Türkiye'deki müze, kütüphane ve sanat galerileri gibi kurumlar bünyesinde yurtiçinden ve yurt dışından örneklerin görülebileceği Sanatçı Kitabı koleksiyonlarının ve sergilerinin oluşturulması, alanın tanınması ve incelenebilmesi açısından önem taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanatçı Kitabı, Henri Matisse, Jazz, Ege Üniversitesi Kâğıt ve Kitap Sanatları Müzesi, koleksiyon.

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Ege Üniversitesi, Bergama Meslek Yüksekokulu, El Sanatları Bölümü, Eser Koruma Programı, seda.agirbas@ege.edu.tr, 0000-0002-2649-5078

A BREAKING POINT IN MODERN ART, HENRI MATISSE AND JAZZ "WITH SELECTED EXAMPLES FROM THE COLLECTION OF THE EGE UNIVERSITY PAPER AND BOOK ARTS MUSEUM"

Seda Ağırbaş[2]

ABSTRACT

At the beginning of the 20th century, primarily in France, books containing the original works of artists began to be published. Some of these works were printed directly by the artist, while others were made in printing workshops under the artist's control during the printing process. For example, Joan Miro printed the original works to be used in the books himself, while Henri Matisse colored his work "Jazz" with paper plates that he prepared and assembled by cutting them himself with scissors. Some of the most important publishing houses that publish books featuring the original works of masters have published the most beautiful artist books printed with techniques such as original lithography, woodcut or linoleum printing. In the "Masters in Books Collection", the EÜ Museum of Paper and Book Arts houses a 1947 edition of Jazz, which includes two original works by Matisse. In addition, it also includes books with original prints of famous painters of the period such as Picasso, Chagall, Kandinsky, Miro, Renoir, Dubuffet, Dix, Arp and Tapies. In this study, based on the example of the Museum of Paper and Book Arts, Matisse's Jazz will be discussed with the descriptive analysis method. Jazz is not only a work of art, but also the embodiment of a radical form of expression that the artist developed during a difficult period of his life. It consists of colorful compositions created by Matisse using the "cut-and-paste" technique and his own handwritten thoughts. In this respect, Jazz is one of the most powerful examples of the redefinition of the book form as an original art object in the history of modern art.

In our country, the artist's book is a field that needs research and attention in terms of its originality as an art. The creation of Artist's Book collections and exhibitions within institutions such as museums, libraries and art galleries in Turkey, where examples from Turkey and abroad can be seen, is important in terms of recognizing and studying the field.

Keywords: Artist Book, Henri Matisse, Jazz, Ege University Paper and Book Arts Museum, collection.

[2] Asst. Prof, Ege University, Bergama Vocational School, Department of Handicrafts, Conservation of Artworks Program, seda.agirbas@ege.edu.tr, 0000-0002-2649-5078.

TOPLUMSAL SORUNLARDAN BİREYSEL İYİ OLUŞA: SANATIN TERAPÖTİK DÖNÜŞÜMÜ

Büşra Şahin[1]

ÖZET

Sanat, insanlığın varoluşsal deneyiminin ifade biçimlerinden biri olarak, duygusal ve psikolojik iyilik hali süreçlerinde köklü bir role sahiptir. Sanat terapisi, bu iyileştirici gücü sistematik ve bilimsel olarak kullanarak, bireylerin travma, stres ve duygusal zorluklar ile başa çıkma kapasitelerini güçlendiren disiplinlerarası bir alandır. Aynı zamanda yaratıcılık geliştirme ve sosyal süreçlere de katkı sağlar. Sözlü iletişimin yanı sıra sözsüz iletişimi de mümkün kılan sanat terapisi, mevcut psikoterapi yaklaşımlarını destekleyici, modern ve bütüncül bir metodoloji olarak kullanılmaktadır. Bu çalışma, iyi oluş pratiklerinin sanat terapisinde kullanılan modern disiplinlerarası yaklaşımlarla bağlantısını inceleyerek, toplumsal sorunların bireysel düzeyde nasıl işlendiğini ve dönüştürüldüğünü analiz etmeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın probleminde, pandemi, göç ve sosyal çatışmalar gibi yakın geçmişin kolektif travmaları, bireylerin psikolojik direncini etkilemekte ve çok boyutlu iyilik süreçlerine duyulan ihtiyacı artırmaktadır. Bu karmaşık travma ve sosyal sorun örüntülerinin çözümlenmesi için disiplinlerarası yaklaşımları benimseyen, geçmiş-gelecek perspektifini harmanlayan yenilikçi modellere gereksinim duyulmaktadır.Çalışma, resim, müzik, kolaj ve kil gibi farklı sanat yöntemlerinin bireysel ve grup terapisi dinamiklerinde adaptasyonunu kapsamaktadır. Yöntemde, çok katmanlı bir metodolojik çerçeve sunulmaktadır. Farklı sanat yöntemlerinin bireysel ve grup temelli terapi süreçlerinde nasıl işlevsel hale getirilebileceği kuramsal düzeyde ele alınmaktadır. Yaklaşım, sanat temelli iyi oluş süreçlerini kültürlerarası bağlamda kavramsallaştıran literatürün sentezine dayanmaktadır. Araştırmacının sanat terapisi atölyelerinden ve alan yazından seçilen örnekler, içerik analizi yöntemiyle destekleyici unsurlar olarak kullanılmaktadır. Hedeflenen sonuçta, sanat temelli iyi oluş süreçlerinin kolektif bellek, kültürel bağlam ve bireysel dönüşüm kavramlarıyla kesişimi ortaya konmaktadır. Bu yaklaşımın, sanat terapisi alanındaki mevcut yöntemlerin kuramsal ve pratik yönlerine ışık tutması, sanat terapisi uygulayıcılarına ise kavramsal perspektif sunması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanat terapisi, Disiplinlerarası yaklaşım, İyi oluş

[1] Öğretim Görevlisi/Sanatta Yeterlik Öğrencisi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, busrasahin10432@gmail.com, 0000-0002-9948-5778

FROM SOCIAL PROBLEMS TO INDIVIDUAL WELL-BEING: THE THERAPEUTIC TRANSFORMATION OF ART

Büşra Şahin[2]

ABSTRACT

Art serves as one of the fundamental expressions of humanity's existential experience and plays a pivotal role in emotional and psychological well-being processes. Art therapy is an interdisciplinary field that systematically and scientifically employs this healing power to strengthen individuals' capacities to cope with trauma, stress, and emotional challenges, while also contributing to creativity development and social processes. Art therapy, which enables both verbal and non-verbal communication, is utilized as a supportive, modern, and holistic methodology that complements existing psychotherapeutic approaches.This study aims to examine the connection between well-being practices and modern interdisciplinary approaches used in art therapy, analyzing how social problems are processed and transformed at the individual level. The problem addressed in this study is that collective traumas of the recent past, such as pandemics, migration, and social conflicts, affect individuals' psychological resilience and increase the need for multidimensional well-being processes. Innovative models that adopt interdisciplinary approaches and blend past-future perspectives are needed to resolve these complex trauma and social problem patterns.The study encompasses the adaptation of different art methods such as painting, music, collage, and clay work within individual and group therapy dynamics. Methodologically, a multi-layered methodological framework is presented. How different art methods can be made functional in individual and group-based therapy processes is addressed at the theoretical level. The approach is based on a synthesis of literature that conceptualizes art-based well-being processes in cross-cultural contexts. Examples selected from the researcher's art therapy workshops and the literature are used as supportive elements through content analysis methodology.The anticipated outcome reveals the intersection of art-based well-being processes with concepts of collective memory, cultural context, and individual transformation. This approach is expected to shed light on the theoretical and practical aspects of existing methods in the art therapy field and provide a conceptual perspective to art therapy practitioners.

Keywords: Art therapy, Interdisciplinary approach, Well-being

[2] Lecturer/PhD. Student, Eskişehir Osmangazi University, Department of Art and Design, busrasahin10432@gmail.com, 0000-0002-9948-5778

POSTMODERN TOPLUMDA GERİLLA REKLAMCILIKTA ARTTIRILMIŞ GERÇEKLİK UYGULAMALARI

Melis Boyacı[1]

ÖZET

Bu çalışma; alternatif, aktivist bir mecra olarak sokak sanatı ve gerilla sanatının, ileri kapitalist toplumda değişen toplum yapısı ve ilişkilerinin sonucu tüketiciye yönelik reklamlarda stratejik olarak uygulanmasını gerilla reklamcılık örnekleri üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. Dadaizm, Sitüasyonizm ve Pop Art etkilerini taşıyan Gerilla Sanatı park, bahçe, sokak gibi kamusal alanlarda izinsiz bir şekilde gerçekleştirilen; toplum düzenine eleştirel yaklaşan ve değişim yaratmayı amaçlayan aktivist bir sanat eylemidir.

Küreselleşmenin doğurduğu ve ileri kapitalist sistemin kültürel yansıması ve besleyeni olan Postmodern kültür, 1980'lerden itibaren yaşanan ve son dönemde daha da hızlanan teknolojik gelişmeler, bilginin her yerde her an herkes tarafından ulaşılabilir olması toplum yapısında değişime neden olmuştur. Her an imge bombardımanı ve sonsuz seçeneklerle karşı karşıya kalan bireyler kitle olarak sürekli tüketmeye yönlendirilmektedir. Bu görsel bombardıman ve sonsuz seçenek arasında da birbirine çok yakın olan tüketim nesneleri de tüketiciyi cezbetmenin ve kendisine çekmenin farklı yollarını aramaktadır. Bu arayışın bir sonucu olarak 'gerilla reklamcılık' gelişmiştir. Bu çalışmada önce gerilla sanatı ve özellikleri örnekler üzerinden ele alınacak, ardından gerilla sanatının reklamcılıkta kullanımı ve örnekler üzerinde durulacak; son olarak da Gerilla reklamcılık örnekleri incelendikten sonra Web 5.0'ın konuşulduğu günümüzün kültürel mantığı ele alınarak potansiyel bir alan olarak artırılmış gerçeklik kullanılan gerilla reklam örnekleri incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Postmodernizm, Tüketim Toplumu, Gerilla Sanatı, Gerilla Reklamcılık

[1] Doç. Dr., İstanbul Topkapı Üniversitesi İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarım Bölümü, email: melisboyaci13@gmail.com, ORCHID: 0000-0003-2939-6523

GUERRILLA ADVERTISING USING AUGMENTED REALITY APPLICATIONS IN POSTMODERN SOCIETY

Melis Boyacı[2]

ABSTRACT

This study examines the strategic application of street art and guerrilla art as an alternative, activist medium in consumer-oriented advertisements, resulting from changes in social structure and relations in advanced capitalist societies, using examples of guerrilla advertising. Guerrilla Art, which carries the influences of Dadaism, Situationism, and Pop Art, is an activist art action that is realized in public spaces such as parks, gardens and streets without permission; it is an activist art action that is critical of the social order and aims to create change.

Postmodern culture, which is the cultural reflection and feeder of the advanced capitalist system, which was born out of globalization, technological developments that have been experienced since the 1980s and have accelerated even more recently, and the accessibility of information everywhere and at any time by everyone have caused a change in the structure of society. Faced with image bombardment and endless options at every moment, individuals are directed to consume continuously as a mass. Amid this visual bombardment and endless options, the objects of consumption, which are very close to each other, are looking for different ways to attract the consumer. As a result of this search, 'guerrilla advertising' has developed. In this study, first guerrilla art and its features will be discussed through examples, then the use of guerrilla art in advertising and examples will be emphasized; finally, examples of guerrilla advertising using augmented reality as a potential field will be examined by addressing the cultural logic of today's Web 5.0.

Keywords: Postmodernism, Consumer Society, Guerrilla Art, Guerrilla Advertising.

[2] Assoc. Prof., İstanbul Topkapı University Faculty of Communication, E-mail: melisboyaci13@gmail.com, ORCHID: 0000-0003-2939-6523

GRAFİK TASARIMDA FORM VE İÇERİK ARASINDAKİ SİMBİYOTİK İLİŞKİ

Çağlar Okur[1]

ÖZET

Grafik tasarımda form ve içerik arasındaki ilişki, bir köpekbalığı ile ona tutunarak yaşamını sürdüren remora balığının ilişkisine benzer. Remora balığı, köpekbalığının derisindeki parazitleri yiyerek beslenir. Temizlik hizmeti karşılığında ise köpekbalığı da ona koruma sağlar. Bu örnek, tıpkı etkili bir grafik tasarım uygulamasının içeriği iletmek ve mesajın izleyiciye etkili biçimde ulaşmasını sağlamak için formu kullanmasına benzetilebilir. Grafik tasarım, form ve içeriğin birbirine yakından bağlı olduğu ve birbirini önemli ölçüde etkilediği bir görsel iletişim biçimidir. Bu yüzden form ve içerik arasındaki bu ilişki grafik tasarım uygulamalarında hem görsel hem de kavramsal netliğe ulaşmak için önemlidir. Bu makale, bu ilişkinin önemini vurgulayan grafik tasarım örneklerini inceleyerek form ve içerik arasındaki simbiyotik ilişkiyi açıklığa kavuşturmayı amaçlamaktadır. Ayrıca, grafik tasarım teorisinin önemli bir başlığı olan tasarım süreci için bir çerçeveyi ana hatlarıyla vurgulamaktadır. Çalışmanın yöntemi nicel bir araştırma ile çeşitli grafik tasarım uygulamalarını analiz etmektir. Analiz; içeriği tanımlama, formla ilişkisini inceleme ve yorumlama konuları etrafında yapılandırılmıştır. Sonuç olarak, form ve içerik arasında grafik tasarım aracılığıyla kurulan dengeli bir ilişki, izleyicinin mesajı algılamasını ve anlamasını olumlu yönde etkilemektedir. Bu açıdan form, içeriği desteklemeli ve tamamlamalıdır. Bu makale, form ve içerik arasındaki ilişkinin nasıl kurulabileceğini açıklığa kavuşturarak bu dengeye nasıl ulaşılacağına dair bir çerçeve sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Form ve İçerik, Tasarım Süreci , Simbiyotik İlişki

[1] Doçent, Anadolu Üniversitesi G.S.F., Grafik Sanatlar, cokur@anadolu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-8996-1243

THE SYMBIOTIC BOND BETWEEN FORM AND CONTENT IN GRAPHIC DESIGN

Caglar Okur[2]

ABSTRACT

The relationship between form and content in graphic design is similar to that of a shark and the remora fish that attaches to it. The remora feeds by eating parasites on the shark's skin. In exchange for its cleaning services, the shark provides protection. Just as effective graphic design uses form to convey content and ensure the message reaches the audience effectively. Graphic design is a form of visual communication in which form and content are closely intertwined and significantly influence each other. Therefore, this relationship between form and content is crucial for achieving both visual and conceptual clarity in graphic design executions. This article aims to clarify the symbiotic relationship between form and content by examining graphic design examples that highlight the importance of this relationship. It also outlines a framework for the design process, a key theme in graphic design theory. The study's methodology involves analyzing various graphic design practices through quantitative research. The analysis is structured around defining content, examining its relationship with form, and evaluating. Ultimately, a balanced relationship between form and content established through graphic design positively impacts the viewer's perception and understanding of the message. In this respect, form should support and complement the content. This article clarifies how the relationship between form and content can be established and offers a framework for achieving this balance.

Keywords: Graphic Design, Form and Content, Design Process, Symbiyotic Relationship

[2] Associate Professor, Anadolu University G.S.F., Department of Graphic Arts, cokur@anadolu.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-8996-1243

GLOBAL MARKALARIN REBRANDING SÜRECİNDE FLAT TASARIMIN ETKİSİ

Yasemin Kayabaşı[1]

ÖZET

Günümüzde dijital çağa uyum sağlama ve değişen tüketici beklentilerine yanıt verme çabasıyla pek çok global marka yeniden markalaşma (rebranding) sürecine girmektedir. Bu yeniden markalaşma süreçleri görsel iletişim açısından önemli bir tasarım haline gelmiştir. Son yıllarda markalar logolarını daha sade, düz ve minimal bir tasarım diline kavuşturarak dijital ortamlarda daha etkili bir görünürlük elde etmeyi amaçlamaktadır. Literatür taraması, betimsel tarama modeli ve vaka incelemeleri ile desteklenen bu araştırmada, 2020-2024 yılları arasında gerçekleştirilen farklı sektörden global markaların yeniden markalaşma örnekleri incelenerek, flat tasarım eğiliminin bu süreçlerdeki rolü araştırılmıştır. Bulgular, son dönemde pek çok markanın logo tasarımlarında üç boyutlu efektleri, gölge ve gradyanları terk ederek iki boyutlu, flat tasarım anlayışını benimsediğini göstermektedir. Bu değişimin ardındaki temel motivasyonlar; markaların dijital platformlarda ölçeklenebilir, küçük ekranlarda dahi okunaklı kimlikler oluşturma isteği, genç kuşak tüketicilere modern ve sade bir estetik sunma arzusu ve marka algısını "güncel" kılma çabası olarak saptanmıştır. Flat tasarım sayesinde logoların anlaşılabilirliği ve işlevselliği artmakta, çok çeşitli dijital ve mobil uygulamalarda tutarlı görünüm sağlanmaktadır. Sonuç olarak, yeniden markalaşma sürecinde flat tasarım yaklaşımının günümüz marka stratejilerinde önemli bir yer tuttuğu, ancak her markanın kendi konumlandırma ve hedef kitlesine göre dengeli bir tasarım kararı alması gerektiği vurgulanmıştır. Araştırma kapsamında incelenen markaların eski ve yeni logo tasarım süreçleri karşılaştırıldığında, geçmiş dönem tasarımlarda da flat tasarımın izlerine rastlanmaktadır. Bu bağlamda, söz konusu tasarım anlayışının geçmişte ve günümüzde tercih edilme nedenleri karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır. Ayrıca bu estetik eğilimin gelecekte nasıl evrileceği tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Logo Tasarım, Yeniden Markalama, Flat Tasarım.

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Anasanat Dalı, ykayabasi@mehmetakif.edu.tr, 0000-0002-6647-778X

THE IMPACT OF FLAT DESIGN ON THE REBRANDING PROCESS OF GLOBAL BRANDS

Yasemin Kayabaşı[2]

ABSTRACT

In today's digital age, many global brands are undergoing rebranding processes in an effort to adapt to the changing consumer expectations. These rebranding processes have become an important design element in terms of visual communication. In recent years, brands have been simplifying their logos and adopting a more minimalist design language in order to achieve greater visibility in digital environments. In this study, supported by literature review, descriptive scanning model and case studies, rebranding examples of global brands from different sectors between 2020 and 2024 were examined to investigate the role of flat design trends in these processes. The findings show that in recent years, many brands have abandoned three-dimensional effects, shadows, and gradients in their logo designs, adopting a two-dimensional, flat design approach. The primary motivations behind this shift were identified as brands' desire to create scalable identities that remain legible even on small screens in digital platforms, the ambition to offer a modern and minimalist aesthetic to younger consumers, and the effort to keep the brand perception 'up-to-date.' Flat design improves the clarity and functionality of logos and ensures a consistent appearance across a wide range of digital and mobile applications. As a result, it has been emphasised that flat design plays an important role in today's brand strategies during the rebranding process, but that each brand must make a balanced design decision based on its own positioning and target audience. When comparing the old and new logo design processes of the brands examined in the study, traces of flat design can also be found in past designs. In this context, the reasons for the preference of this design approach in the past and present have been discussed comparatively. Additionally, how this aesthetic trend will evolve in the future has been discussed.

Keywords: Logo Design, Rebranding, Flat Design.

[2] Assist. Prof. Dr. / Burdur Mehmet Akif Ersoy University Faculty of Art and Design / Department of Digital Game Design, ykayabasi@mehmetakif.edu.tr, 0000-0002-6647-778X

SERAMİK SANATINDA DUAYEN BİR SANATÇI: 'ZEHRA ÇOBANLI'[1]

Emel Mülayim[2]

ÖZET

Zehra Çobanlı Ülkemizde, modern seramiğin ikinci kuşak çağdaş sanatçılarından birisidir. Yaşanmışlıklarını ve deneyimlerini eserlerine aktaran sanatçı, devamlı yenilenmekte ve yaratıcılığını teknik araştırmalarla da desteklemektedir. Seramik sanat camiasında hem sanatçı kişiliği hem de akademisyen olarak birçok sanatsal oluşum ve dernek kuruluşlarında etkin olmuştur. Uluslararası seramik arenasında yetkinliğiyle tanınan, önde gelen duayen isimlerden birisidir. Geleneği çağdaş bir üslupla birleştirdiği eserlerinde, Anadolu kültür yapısına, doğaya ve kadın sorunsalına değinmektedir. Kendine özgü astarlı seramikleriyle tanınan Zehra Çobanlı, aynı zamanda iyi bir eğitimci olduğunu, seramik sanatındaki paylaşımlarının yanı sıra, uluslararası seramik etkinliklerinde öğrencileri ve sanatçıları buluşturmasıyla da anılan önemli bir sanatçıdır. Seramik sanatında ülkemizde birçok oluşuma ve yeniliğe imza atmıştır. Çalıştığı kurumdan emekli olduktan sonra bile ivmesi gittikçe yükselen çalışmalarıyla, Türkiye'de seramik sanatının nabzını tutan bir sanatçıdır. Yazdığı kitapları ve makaleleriyle, küratörlüğünü üstlendiği sergiler ve organizasyonlarla, uluslararası seramik kuruluşlarına üyelikleri ve çatısını oluşturduğu seramik dernekleriyle seramik sanatına birçok katkısı olmuştur. Ayrıca, kurulmasına öncülük yaptığı Eskişehir Uluslararası Çağdaş Seramik Müzesi, öğrencilere ve birçok seramik sanatçısına ışık tutmaya devam edecektir. Bu bildiri ile sanatçının, seramik sanatındaki yolculuğu incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Zehra Çobanlı, sanat, seramik, astar.

[1] Bu özet bildiride sunulan bilgilerin bir kısmı, *Plastik Sanatlar Alanında Cam ve Seramik Üzerine Akademik Yorumlar-2* (Palet Yayınları no: 942, ISNB: 978-625-560365-4) adlı kitapta Ekim 2025'te daha önce yayımlanan ve bölüm yazarı Emel Mülayim tarafından yazılan *Bir Seramik Duayeni 'Zehra Çobanlı ve Sanatı*' başlıklı kitap bölümüne dayandırılarak türetilmiştir.

[2] Öğr. Gör. Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü, email: emulayimart@gmail.com, emulayim@akdeniz.edu.tr, ORCID iD:009-0009-0935-5717

A DOYEN ARTİST İN CERAMİC ART: 'ZEHRA ÇOBANLI'[3]

Emel Mülayim[4]

ABSTRACT

Zehra Çobanlı is one of the second generation contemporary artists of modern ceramics in our country. Transferring her experiences and experiences to her works, the artist is constantly renewed and supports her creativity with technical research. In the ceramic art community, she has been active in many artistic formations and associations both as an artist and as an academician. He is one of the prominent doyen names recognized for her competence in the international ceramic arena. In her works, where she combines tradition with a contemporary style, she touches upon the Anatolian cultural structure, nature and the problematic of women. Zehra Çobanlı, who is known for her unique slip ceramics, is also a good educator and an important artist who is known for her sharing in ceramic art as well as bringing students and artists together in international ceramic events. She has put her signature under many formations and innovations in ceramic art in our country. She is an artist who keeps the pulse of the ceramic art in Turkey with her works whose momentum keeps increasing even after she retired from the institution she worked for. She has made many contributions to the art of ceramics with the books and articles she has written, the exhibitions and organizations she has curated, her memberships to international ceramic organizations and the ceramic associations she has founded. In addition, Eskişehir International Museum of Contemporary Ceramics, which she pioneered the establishment of, will continue to she delight on students and many ceramic artist. With this paper, the artist's journey in ceramic art will be examined.

Keywords: Zehra Çobanlı, art, ceramic, slip

[3] Some of the information presented in this abstract paper is derived from the book chapter titled *Bir Seramik Duayeni 'Zehra Çobanlı ve Sanatı* written by Emel Mülayim and previously published in October 2025 in the book *Academic Interpretations on Glass and Ceramics in the Field of Plastic Arts–2* (Palet Publications No. 942, ISBN: 978-625-560365-4).

[4] Lecturer, Akdeniz University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramics, email: emulayimart@gmail.com, emulayim@akdeniz.edu.tr,ORCID iD: 0009-0009-0935-5717.

BAĞIMSIZ OYUN STÜDYOLARINDA GRAFİK TASARIM VE TRENDLER: SUPERGIANT GAMES'İN GÖRSEL VE ANLATISAL ESTETİĞİ

Meltem Salihoğlu[1], Dilek Erdoğan Aydın [2]

ÖZET

21. yüzyılın son çeyreğinde oyun tasarımı; kodlama, görsel sanatlar, ses ve anlatıyı birbirine kavuşturan bir sanat mecrası haline gelmiştir. Yüksek bütçeli stüdyoların aksine, bağımsız stüdyolar (indie stüdyo) risk alarak oyunlara yalnızca stilize bir görsel kimlik kazandırmakla kalmamış, aynı zamanda tasarladıkları oyunlara atmosfer ve duygu katarak kullanıcıyla kurulan bağı güçlendirmiştir. Bağımsız oyun stüdyolarının endüstriye yararlarının giderek daha fazla kanıtlanmış olmasına rağmen, sağladıkları katkının oyuncu deneyimi üzerindeki etkisi ve endüstriye ne şekilde yön verdiği hakkında yapılmış az sayıda akademik araştırma bulunmaktadır. Bu çalışmada; bağımsız oyun stüdyolarının endüstrideki güncel tasarım trendlerine nasıl yön verdiği özgün tarz ve biçim gibi konular üzerinden incelenerek literatürdeki bu eksiklik giderilmeye çalışılmıştır. Yöntem olarak, nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz ve görsel döküman analizinden yararlanılmıştır. Örneklem olarak, Supergiant Games'in Bastion, Transistor, Hades yapımları ele alınmış: bu yapımlardaki renk kullanımı, estetik anlatı bütünlüğü ve oyun tasarımı içinde grafik tasarımın yeri incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun tasarımı, Bağımsız oyun stüdyoları, Supergiant Games, Sanat yönetimi, Oyun tasarımı

[1] Lisansüstü Öğrencisi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Anasanat Dalı meltemsalihoglu@gmail.com

[2] Dr. Öğr. Üyesi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Anasanat Dalı, derdogan1@anadolu.edu.tr, Orcid Numarası: 0000-0003-0936-6706

GRAPHIC DESIGN AND TRENDS IN INDEPENDENT GAME STUDIOS: THE VISUAL AND NARRATIVE AESTHETIC OF SUPERGIANT GAMES

Meltem Salihoğlu[3], Dilek Erdoğan Aydın [4]

ABSTRACT

In the last quarter of the 21st century, game design has become an art form that combines coding, visual arts, sound, and storytelling. Unlike high-budget studios, independent studios (indie studios) have taken risks not only to give games a stylized visual identity but also to enhance the connection with users by adding atmosphere and emotion to the games they design. Although the contributions of independent game studios to the industry have been increasingly proven, there are few academic studies on the impact of their contributions on the player experience and how they shape the industry. This study examines the ways in which independent game studios shape current design trends in the industry, focusing on topics such as unique style and form, with the aim of addressing a gap in the literature. The methods used include descriptive analysis and visual document analysis, which are qualitative research methods. The sample includes Supergiant Games' Bastion, Transistor, and Hades productions, and the use of color, aesthetic narrative integrity, and the place of graphic design in game design in these productions are examined.

Keywords: Digital game design, Independent game studios, Supergiant Games, Art direction, Game design

[3] Graduate Student, Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Graphic Arts meltemsalihoglu@gmail.com

[4] Asst. Prof. Dr., Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Graphic Arts derdogan1@anadolu.edu.tr, Orcid Numarası: 0000-0003-0936-6706

KIM SIMONSSON'UN HEYKELLERİNDEKİ POST-APOKALİPTİK KURGULAR VE DİSTOPİK YANSIMALAR

Şeyma Müge İba [1]

ÖZET

Kim Simonsson, güncel heykel sanatının öne çıkan isimlerinden biridir. Sanatçının yapıtlarında, ait olunmayan bir distopik evrene gönderme yapan, zamansız ve bağlamsız figürler yer alır. Bu figürler çoğunlukla post-apokaliptik bir mekân içinde konumlanır ve anlatı niteliği kazanır. Simonsson, aidiyet duygusundan uzak, kimliğini kendi içinde yeniden kuran figüratif yaklaşımlar üzerinden heykellerini ve mekânsal kurgularını biçimlendirir. Bu çalışma, sanatçının doğa, beden ve mekân kavramlarıyla kurduğu ilişkileri çözümleyerek, distopik düşüncenin sanatsal üretim süreçlerindeki post-apokaliptik yansımalarını incelemeyi amaçlamaktadır. Kapsam olarak çalışma, sanatçının özellikle Moss People adıyla bilinen yosunla kaplı çocuk figürlerinden oluşan serisine odaklanmakla birlikte, farklı dönemlerde ürettiği diğer figüratif işleri de içermektedir. Bu çeşitlilik, sanatçının post-apokaliptik kurgu içinde biçim ve anlatı açısından nasıl çok katmanlı bir dil geliştirdiğini görselleştirme açısından önem taşımaktadır.

Çalışmanın problematiği, güncel heykelin distopik düşünceyi ne ölçüde görselleştirebildiği ve bu yolla geleceğe dair ekolojik, kimliksel ya da varoluşsal alternatif anlatılar kurma potansiyelidir. Araştırma sürecinde sanatçı röportajları, sergi katalogları, akademik yayınlar, sanat eleştirileri ve görsel belgeler gibi ikincil kaynaklardan yararlanılmıştır. Elde edilen veriler, kavramsal çözümleme için temel veri kümesini oluşturmuş; çalışma hem nesnel betimlemeyi hem de öznel yorumu içeren hermenötik bir yaklaşımla ele alınmıştır. Bu bağlamda çalışma, Simonsson'un pratiği üzerinden güncel heykelde spekülatif gelecek kurgularının biçimsel ve kavramsal düzeyde nasıl inşa edildiğine dair yeni açılımlar sunmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Kim Simonsson, Post-Apokaliptik, Distopik, Güncel Heykel

[1] Doç., Selçuk Üniversitesi, Heykel Anasanat Dalı, mugeiba@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1612-2494

POST-APOCALYPTIC FICTIONS AND DYSTOPIAN REFLECTIONS IN THE SCULPTURES OF KIM SIMONSSON

Şeyma Müge İba[2]

ABSTRACT

Kim Simonsson is one of the prominent figures in contemporary sculpture. His works feature timeless and context-free figures that reference a dystopian universe to which they do not quite belong. These figures are often situated within post-apocalyptic settings and acquire a narrative quality. Simonsson shapes his sculptures and spatial installations through figurative approaches that reconstruct identity internally and evoke a sense of detachment from belonging.

This study aims to analyze the post-apocalyptic reflections of dystopian thinking within artistic production processes by examining the artist's relationship with the concepts of nature, the body, and space. While the focus is primarily on his Moss People series -comprising child-like figures covered in moss- it also includes an examination of other figurative works produced in different periods. This diversity is important for visualizing how the artist develops a multilayered language of form and narrative within a post-apocalyptic fiction.

The main problem of the study is the extent to which contemporary sculpture can visualize dystopian thought and its potential to construct alternative ecological, identitarian, or existential narratives about the future. The research draws on secondary sources such as artist interviews, exhibition catalogues, academic publications, art criticism, and visual documentation. These data form the core of the conceptual analysis, which is approached through a hermeneutic methodology that includes both objective description and subjective interpretation. In this context, the study seeks to offer new insights into how speculative future scenarios are constructed on both formal and conceptual levels in contemporary sculpture through the artistic practice of Kim Simonsson.

Keywords: Kim Simonsson, Post-Apocalyptic, Dystopian, Contemporary Sculpture

[2] Assoc. Prof., Selçuk University, Department of Sculpture, mugeiba@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1612-2494

POST-TRUTH ÇAĞINDA SANATTA GERÇEKLİK, ALGI VE TEMSİLİN DÖNÜŞÜMÜ

Yusuf Can Kulak[1]

ÖZET

Post-truth çağı, bilgi ve gerçeklik algısının göreceli, parçalı ve manipülasyona açık hâle geldiği bir dönemi ifade etmektedir. Bu kavram, ilk olarak Sırp asıllı Amerikalı oyun yazarı Steve Tesich tarafından 1992 tarihli *"Yalanların Rejimi"* başlıklı makalede ortaya konmuş; 2004 yılında Ralph Keyes'in "*Hakikat Sonrası Dönem"* adlı kitabında yeniden gündeme getirilmiştir. Kavram, 2016 yılında Oxford Sözlüğü tarafından yılın kelimesi seçilerek küresel çapta yaygınlık kazanmıştır. Bu çalışma, post-truth çağının görsel sanatlar üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Bu dönemde sanat, konvansiyonel estetik üretim sınırlarının ötesine geçerek bilgi üretimi, temsil ve gerçekliğin sorgulandığı eleştirel bir platforma dönüşmüştür. Araştırmanın temel problemi, sanatın artık mutlak ve nesnel hakikatleri temsil etmek yerine çoklu, göreli ve yapay gerçeklikleri ele almasıdır. Böylece sanat, izleyiciyle etkileşim kuran, gerçeklik algısını sorgulatan ve dönemin epistemolojik sorunlarını yansıtan bir işlev kazanmıştır. Araştırma, nitel yöntem ve hermeneutik yaklaşımla yürütülmüştür. Bu kapsamda, Joan Fontcuberta'nın *"Prosopagnosia"* (2019-2021*)* projesi ile Obvious (Collective) tarafından yapay zekâyla üretilen "*Portrait of Edmond de Belamy"* (2018) eseri, post-truth çağının görsel sanat üzerindeki etkilerini somutlaştıran önemli örnekler olarak ele alınmıştır. Ayrıca, Mario Klingemann, Ahmed Elgammal (AICAN) ve Robbie Barrat gibi yapay zekâ ve algoritmik süreçlerle çalışan çağdaş sanatçılar, bu dönüşümün güncel temsilcileri olarak değerlendirilmiştir. Sonuç olarak, post-truth çağında sanatın sadece estetik bir alan olmaktan çıkıp eleştirel, epistemolojik ve kavramsal bir araç olarak yeniden konumlandığı tespit edilmiştir. Bu dönüşüm, sanatın bilgi üretimindeki rolünü güçlendirmiş ve çağdaş sanat pratiklerine yeni boyutlar kazandırmıştır.

Anahtar Kelimeler: Post-truth, Sahte gerçeklik, Steve Tesich, Algoritmik sanat, Joan Fontcuberta, Temsil.

[1] PhD, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Ana sanat Dalı E-posta: y.cankulak@gmail.com Orcid: 0009-0001-2612-3303

THE TRANSFORMATION OF REALITY, PERCEPTION AND REPRESENTATION IN ART IN THE POST-TRUTH AGE

Yusuf Can Kulak [2]

ABSTRACT

The post-truth era refers to a period in which the perception of knowledge and reality has become relative, fragmented and open to manipulation. This concept was first put forward by Serbian-American playwright Steve Tesich in his 1992 article titled "*Regime of Lies*" and was brought to the fore again in Ralph Keyes' book "*The Post-Truth Era*" in 2004. This study aims to examine the impact of the post-truth era on the visual arts. In this era, art has transcended the boundaries of conventional aesthetic production and transformed into a critical platform for questioning knowledge production, representation, and reality. The fundamental problem of this research is that art no longer represents absolute and objective truths but instead addresses multiple, relative, and artificial realities. Thus, art has acquired a function that engages with the viewer, challenges the perception of reality, and reflects the epistemological issues of the era. The research was conducted using qualitative methods and a hermeneutic approach. Joan Fontcuberta's "*Prosopagnosia*" (2019-2021) project and Obvious (Collective's artificial intelligence-generated "*Portrait of Edmond de Belamy*" (2018) were considered as significant examples that embody the impact of the post-truth era on visual art. Furthermore, contemporary artists working with artificial intelligence and algorithmic processes, such as Mario Klingemann, Ahmed Elgammal (AICAN), and Robbie Barrat, have been considered current representatives of this transformation. Consequently, in the post-truth era, art has been repositioned as a critical, epistemological, and conceptual tool, rather than a mere aesthetic field. This transformation has strengthened art's role in knowledge production and added new dimensions to contemporary art practices.

Keywords: Post-truth, Fake reality, Steve Tesich, Algorithmic art, Joan Fontcuberta, Representation.

[2] PhD, Dokuz Eylül University, Institute of Fine Arts, Department of Art and Design, E-mail: y.cankulak@gmail.com, ORCID: 0009-0001-2612-3303.



2. ULUSLARARASI ANADOLU SANAT SEMPOZYUMU

2. INTERNATIONAL ANADOLU ART SYMPOSIUM

Anadolu Üniversitesi Yayın No: **4488**
Güzel Sanatlar Fakültesi Yayın No: **114**
ISBN: **978-975-06-4690-4**