



İSTANBUL AYDIN
ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

LİSANSÜSTÜ
ÖĞRENCİLERİ

SANAT VE TASARIM

SEMPOZYUMU
& SERGİSİ



LİSANSÜSTÜ
ÖĞRENCİLERİ

SANAT VE TASARIM

SEMPOZYUMU
& SERGİSİ

İstanbul Aydın Üniversitesi Yayınları

**LİSANSÜSTÜ ÖĞRENCİLERİ SANAT VE TASARIM SEMPOZYUMU
BİLDİRİLER KİTABI VE SERGİ KATALOĞU**

Yayın Kurul Başkanı

Doç. Dr. Mustafa AYDIN

Editör

Dr.Öğr.Üyesi Sinem BUDUN GÜLAS

Editör Yardımcıları

Arş. Gör. Didem ERMİŞ

Arş.Gör. Sueda ŞATIR TORUK

Arş.Gör. Ardahan TORUK

Kapak ve Sayfa Tasarım

Arş.Gör. Ardahan TORUK

ISBN:

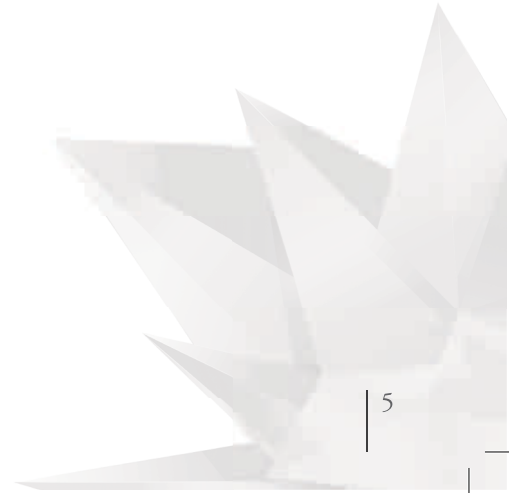
Copyright © İstanbul Aydın Üniversitesi

Bu yapıtın tüm hakları saklıdır. Yazılar ve görsel malzeme izin almadan tümüyle veya kısmen yayımlanamaz.

Bu kitabın tüm hakları İstanbul Aydın Üniversitesi'ne aittir.

İstanbul Aydın Üniversitesi'nin hediyesidir, para ile satılamaz.

LİSANSÜSTÜ ÖĞRENCİLERİ
SANAT VE TASARIM
SEMPOZYUMU



İÇİNDEKİLER

KURULLAR.....8

BİRİNCİ OTURUM23

Arzu Altınçelik.....25

Fatma Kaya41

Neslihan Öpöz Gökoğlan.....61

Nihan Çıplakkılıç - Prof. Dr. İsmail Aytaç.....77

Şule Yılmaz.....103

Seda Çilingir119

İKİNCİ OTURUM.....137

Arzu Altınçelik.....139

Tuğçe Günaydın.....157

Selin Dilekci Ünlü.....173

Burak Dervişoğlu.....189

Esra Özkan.....201

Sena Tomak.....213

ÜÇÜNCÜ OTURUM.....231

Çiğdem Düzgün233

Zeynep Özdem257

Yağmur Aysan - Dr.Öğr.Üyesi Sevim Aydınç Bölât277

Sibel Ateş293

Mahmut Rıfkı Ünal.....307

Merve Bozkurt323

DÖRDÜNCÜ OTURUM.....345

Neşe Yurdal	347
Gülşah Fırıncıoğlu	363
Eren Genç.....	379
Çağrı Duvar.....	389
Nurbahar Yıldız.....	401

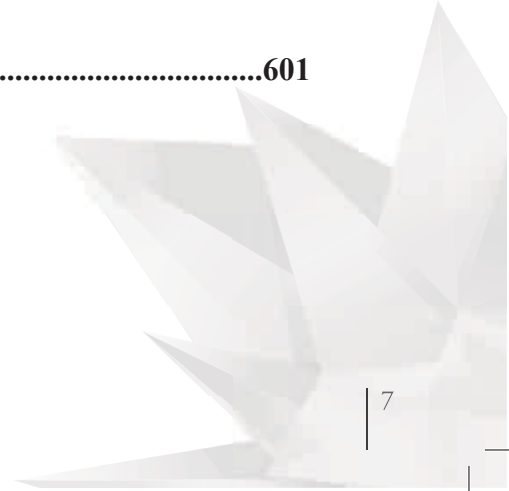
BEŞİNCİ OTURUM.....425

Burak Çiçek	427
Duygu Kartal.....	441
Volkan Lafçı.....	451
Şahin Turan	491
Mesut Batuhan Çankır	503
Melis Çakır.....	515
Uğur Dal.....	535

ALTINCI OTURUM.....549

Didem Ermiş	551
N. Irmak Dönmez.....	565
Hatice Tok.....	585

SERĞİ601



KURULLAR

Onur Kurulu

Doç. Dr. Mustafa Aydın

Dr. Fatih Aydın

Prof. Dr. Yedigir İzmirli

Prof. Dr. İ. Hakkı Aydın

Prof. Dr. Zafer Aslan

Prof. Dr. Ömer Canbolat

Prof. Dr. Özer Kanburođlu

Sempozyum Başkanı

Dr. Öğretim Üyesi Sinem Budun Gülas

Yürütme ve Düzenleme Kurulu

Arş. Gör. Neslihan Öpöz Gökođlan

Arş. Gör. Burak Dervişođlu

Arş. Gör. Seda Çilingir

Arş. Gör. Süeda Şatır Toruk

Arş. Gör. Ardahan Toruk

Arş. Gör. Didem Ermiş

Arş. Gör. Büşra Türk

Arş. Gör. Burcu Kaya

Arş. Gör. Burak Çiçek

Arş. Gör. Büşra Sokur

Sergi Organizasyon Kurulu

Dr. Öğretim Üyesi Medine İrak (Sergi Organizasyon Kurulu Başkanı)

Arş. Gör. Süeda Şatır Toruk

Arş. Gör. Ardahan Toruk

Arş. Gör. Didem Ermiş

Sekreteryaya

Arş. Gör. Neslihan Öpöz Gökoğlan

Arş. Gör. Burak Dervişoğlu

Arş. Gör. Seda Çilingir

Arş. Gör. Burcu Kaya

Bilim ve Sanat Kurulu

Prof. Günay Atalayer (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Prof. M. Reşat Başar (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Prof. Mehmet Birkiye (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Prof. Dr. Kamil Bostan (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Prof. Dr. Şerife Cengiz (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Prof. Sefa Çeliksap (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Prof. Veysel Günay (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Prof. Dr. Yusuf Gürçınar (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Prof. Dr. Özer Kanburoğlu (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Prof. Dr. Recep Karadağ (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Prof. Şebnem Ruhsar Temir Gökçeli (Uşak Üniversitesi)

Prof. Dr. Hasip Pektaş (Üsküdar Üniversitesi)

Prof. Dr. Hatice Öz Pektaş (Üsküdar Üniversitesi)

Prof. Dr. M. Biret Tavman (Marmara Üniversitesi)

Prof. Dr. Bayram Yüksel (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Doç. Fuat Akdenizli (Dokuz Eylül Üniversitesi)

Doç. Safiye Başar (Kocaeli Üniversitesi)

Doç. Dr. Selen Korad Birkiye (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Doç. Arif Can Güngör (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Doç. Dr. Berna Kurt Kemaloğlu (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Doç. Dr. M. Melih Korukçu (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Doç. Dr. Nazım Uğur Özüaydın (İstanbul Üniversitesi)

Doç. Vildan Tok (Marmara Üniversitesi)

Dr. Öğretim Üyesi Irmak Bayburtlu (İstanbul Ticaret Üniversitesi)

Dr. Öğretim Üyesi Sevim Aydınç Bölât (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Dr. Öğretim Üyesi Sinem Budun Gülas (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Dr. Öğretim Üyesi Sündüz Haşar (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Dr. Öğretim Üyesi Semra Gür Üstüner (Marmara Üniversitesi)

Dr. Öğretim Üyesi Medine İrak (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Dr. Öğretim Üyesi Nursan Korucu Taşova (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Dr. Öğretim Üyesi Çiğdem Koçak (Uşak Üniversitesi)

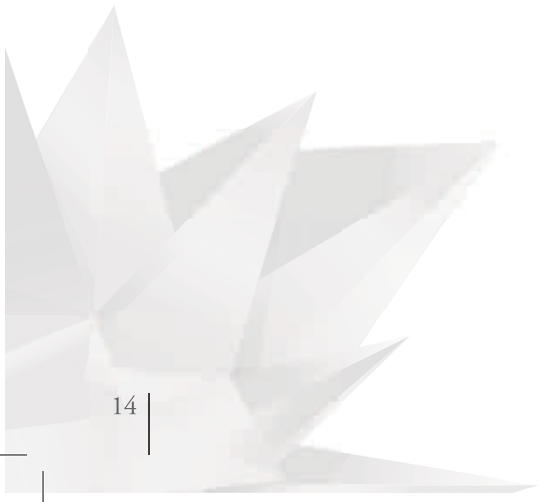
Dr. Öğretim Üyesi Güneş Oktay (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Dr. Öğretim Üyesi Selin Süar Oral (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Dr. Öğretim Üyesi Nazan Oskay (Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi)

Dr. Öğretim Üyesi Yıldız Öztürk (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Not: Bilim ve Sanat Kurulu üyeleri soyadlarına göre alfabetik olarak sıralanmıştır.



İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından düzenlemiş olan “Lisansüstü Öğrencileri Sanat ve Tasarım Sempozyumu-Sergisi” nitelikli, bilimsel eğitim anlayışı doğrultusunda geleceğin akademisyenleri olan genç sanatçı ve araştırmacıları sanatsal, bilimsel çalışmalarını, uygulama ve alan deneyimlerini paylaşmaları amacıyla bir araya getirmiştir.

Küreselleşmenin etkisiyle hızla değişen toplum ve gelişen teknolojilerin bir sonucu olarak sınırları kaybolmaya başlayan “Sanat ve Tasarım” disiplinleri günden güne yakınlaşmakta hatta bazı alanlarda iç içe geçerek bir arada çalışmaktadır.

Bu bağlamda gerçekleştirilen sempozyumda mevcut araştırmalar neticesinde karşılıklı fikir alışverişlerinin yapılması ve sergide; sanat ve tasarım alanındaki birçok disiplinden güncel ve eleştirel çalışmaların bir arada sergilenmesi ile farklı bakış açıları ortaya konmuştur. Öğrenci merkezli sempozyumda karşılıklı fikir alışverişleri yapılarak lisansüstü öğrencilerin bilimsel hayata hazırlanmaları hususunda bir ön hazırlık mahiyetinde olan çalışmalar gerçekleştirilmiştir.

Sempozyumda sunulan bildiriler ve eserlerin sempozyum metin kitabında yayınlanmış olması sempozyuma katılım sağlayamayan konuyla ilgili kişilerin de faydalanabilmesi açısından önem arz etmektedir.

Bu anlamda İstanbul Aydın Üniversitesi çatısı altında bu sempozyumu düzenleyen ve yayımlayan Güzel Sanatlar Fakültesine ve bu süreçte emeği geçen herkese teşekkürlerimi sunuyorum, böylesi verimli organizasyonların ve yayınların devamını diliyorum.

Doç. Dr. Mustafa AYDIN
Mütevelli Heyet Başkanı



Üniversitemizin sanat ve tasarım konularında yaptığı nitelikli etkinlikleriyle ön plana çıkan İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, “Lisansüstü Öğrencileri Sanat ve Tasarım Sempozyumu ve Sergisi” ile farklı disiplinlerden ve farklı illerden pek çok lisansüstü öğrenciyi bir araya getirdi. Ülkemizin farklı üniversitelerinde sanat ve tasarım alanlarında eğitim gören lisansüstü öğrencilerinin, akademisyenler ve diğer öğrencilerle diyalog kurmasını amaçlayan bu etkinliğin, onların akademik ve sanatsal geleceklerini yönlendirmede çok önemli bir rol oynayacağına inanıyorum.

Birçok genç tasarımcı ve sanatçıyı bir araya getirmesi ile Türkiye'nin kültür-sanat sektörüne de önemli bir katkı sağlayacak olan Lisansüstü Öğrencileri Sanat ve Tasarım Sempozyumu ve Sergisi'nde kuram ve pratiğin bir araya gelmesinin, bu etkinliğin başarılı olduğunun bir işareti olduğunu düşünüyor; bu başarıya katkı sağlayan İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin akademik kadrosunu kutluyorum.

Prof. Dr. Yadiğar İZMİRLİ
Rektör



Güzel sanatlar ve tasarım alanında ülkemizde yeni açılan lisans eğitim programlarına, yeni dönemde yüksek lisans ve sanatta yeterlik programları da dâhil olmaya başlamıştır. Kuşkusuz bu programlardan mezun olan öğrencilerimizin çoğu da akademisyen olarak aramıza katılacaklar ve gücümüze güç katacaklardır. Ancak alanımızda baştan beri baş gösteren yazım ile ilgili sıkıntılar söz konusudur ve bu gerçek hepimizce de bilinmektedir. Çünkü sanat eseri üretiminde herhangi bir problem yaşamayan sanatçılarımız, yazım konusuna geldiğine aynı üretkenliği gösterememektedir. Özellikle akademik çalışmalarda bunun eksikliğini çok hissettiğimizi, alanımızda nitelikli yayın sayısının oldukça az olduğunu belirtmek isterim. Bu nedenle fakülte olarak bu konuya el atmak istedik ve ülkemizde sanat ve tasarım alanlarında lisansüstü eğitimlerini sürdüren genç sanatçı ve araştırmacıların sanatsal ve bilimsel çalışmalarını; uygulama ve alan deneyimlerini paylaşmak, akademisyenler ile öğrenciler arasındaki iletişimi artırmak, disiplinler arası çalışma ve işbirliklerine katkı sağlamak amaçları ile “Lisansüstü Öğrencileri Sanat ve Tasarım Sempozyumu”nu düzenlemeye karar verdik. Böylece akademik yaşantıların en başından itibaren onlara düşünsel paylaşımlarını yazıya dökme disiplinini vermeyi amaçladık. Ayrıca sempozyum kapsamında sempozyum sanat kurulu tarafından seçilmiş eserlerin yer aldığı bir jüri sempozyum sergisi de kurguladık. Böylece sergide; sanat ve tasarım alanındaki birçok disiplinden güncel ve eleştirel çalışmaların bir arada sergilenmesini ve farklı bakış açılarının ortaya konmasını hedefledik.

Tabii ki bu tip sempozyumları düzenlerken üniversitemizin maddi ve manevi desteğini her zaman yanımızda hissettik. Bu nedenle; sempozyumun düzenlenmesinde desteklerini her zaman yanımızda gördüğümüz Mütevelli Heyet Başkanımız Sayın Doç. Dr. Mustafa AYDIN ve Rektörümüz Sayın Prof. Dr. Yadigar İZMİRLİ hocalarıma sonsuz şükranlarımı sunuyorum. Ayrıca başta sempozyum düzenleme kurulu başkanı Dr. Öğr. Üyesi Sinem BUDUN GÜLAS olmak üzere; sempozyumun düzenlenmesinde tüm enerjilerini bize yansıtan emeği geçen tüm ekibime de teşekkür ediyorum.

Prof. Dr. Özer KANBUROĞLU

Dekan

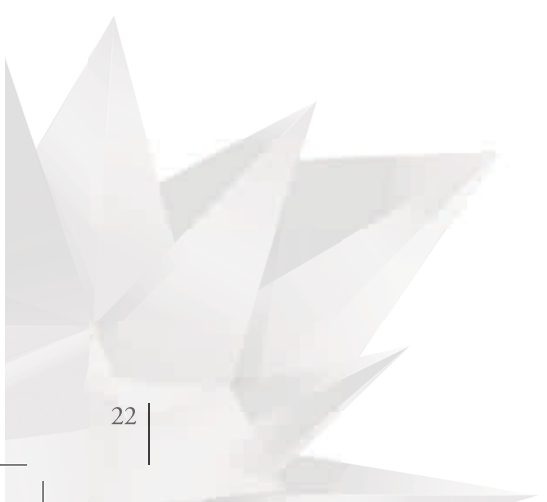
Sanat ve Tasarım; toplumdan, bilimden, günlük yaşamdan ayrı değildir. Bununla birlikte, kendilerine ait özerk bir üretim alanına sahiptirler. Zemininde yaratıcılık bulunan, bu her iki alanda da güçlü kuramsal temellere oturtulmuş çalışmalar, ülkemiz sanat ve tasarım ortamına katkı sunacaktır. Bununla birlikte; özellikle teknolojik gelişmeler sonucunda birbirine gittikçe yaklaşan ve iç içe geçen sanat ve tasarım disiplinlerinde birarada çalışma ise kaçınılmaz bir hal almaktadır. Buradan hareketle kurguladığımız Lisansüstü Öğrencileri Sanat ve Tasarım Sempozyumu ve Sergisi; ülkemizde sanat ve tasarım alanlarında lisansüstü eğitimlerini sürdüren genç sanatçı ve araştırmacıların sanatsal ve bilimsel çalışmalarını, uygulama ve alan deneyimlerini paylaşmayı, akademisyenler ile öğrenciler arasındaki iletişimi artırmayı, disiplinler arası çalışma ve iş birliklerine katkı sağlamayı amaçlamıştır.

Lisansüstü Öğrencileri Sanat ve Tasarım Sempozyumu ve Sergisi'nde sanat ve tasarım alanlarında farklı disiplinlerde hazırlanmış toplam 33 bildiri hakemlerimizce sözlü bildiri olarak kabul edilmiş, 40 eser ise sanat kurulu tarafından sergilenmeye değer bulunmuştur.

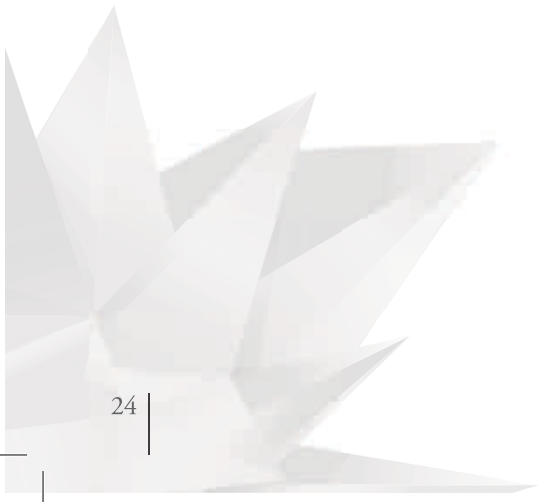
Lisansüstü Öğrencileri Sanat ve Tasarım Sempozyumu ve Sergisi Düzenleme Kurulu olarak; sempozyum ve sergimizin gerçekleşebilmesi için tüm olanaklarını seferber eden İstanbul Aydın Üniversitesi Mütevelli Heyeti Başkanı Sayın Doç. Dr.Mustafa Aydın'a; Rektörü Prof. Dr. Yadigar İzmirli'ye; süreçte bizden desteklerini esirgemeyen Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı Prof. Dr. Özer Kanburoğlu'na şükranlarımızı sunuyoruz.

Ayrıca; sempozyum Sanat ve Bilim Kurulu Üyelerine, sempozyum ve serginin tüm katılımcılarına ve sempozyumun düşünce aşamasından itibaren, özveriyle çalışan sempozyum düzenleme kurulundaki arkadaşlarıma ve emeği geçen herkese teşekkürlerimi sunuyorum.

Dr. Öğretim Üyesi Sinem BUDUN GÜLAS
Sempozyum Başkanı



BİRİNCİ OTURUM



POSTMODERNİZMİN GİYİLEBİLİR SANAT ÜZERİNE ETKİSİ

Arzu Altınçelik¹

Özet

Tarihsel süreç boyunca giysi tasarım alanı, yeni ve özgün olanı yaratma arayışında birçok sanat akımı ve disiplinden etkilenmiştir. Özellikle 1950 ve 1960'lardan itibaren tasarım metodu ve kuramları üzerine çalışmalar artırılmış, yeni yaklaşım, süreç ve üretim yöntemleri üzerinde alışılmamış, daha önce denenmemiş çalışmalar ortaya konmuştur.

Postmodernizm ile birlikte sanat ve tasarım alanlarında farklı malzeme kullanımı, form ve içerik ilişkisinde yeni yaklaşımlar görülmeye başlanmıştır. Bu süreç içerisinde sanat ile tasarım arasındaki sınırların belirsizleşmesi, giysi tasarımında giyilebilir sanat olarak adlandırılan bir alanda doğmasına zemin hazırlamıştır. Bildiride, farklı tekstil ve tekstil dışı malzemelerin kullanımının yanında kişiye özel deneysel yaklaşımın benimsendiği bu alanın, günümüz sanatsal giyim anlayışının başlangıç aşamalarından biri olduğu vurgulanmaktadır. Bu dönemde farklı malzeme kullanımına açık deneysel yaklaşımların geliştirilmesi, bir fikrin beden ile ilişki kurmasında tekstil malzeme ve giysi kodlarının kullanılması konusunda etkileyici olmuştur. Bununla birlikte Postmodernist süreç, malzeme, form, biçim-içerik birlikteliği, üretim yöntemleri, giysi-beden ve temsil ilişkisinin sorgulanmasına olanak sağlamıştır.

Çalışmanın amacı, yeniyi yaratma sürecinde sıklıkla başvurulan deneysel tasarım yaklaşımının, 1960'larda varlığını göstermeye başladığı Postmodernizm sürecinin giyilebilir sanat kavramı üzerine etkilerini irdelemektir. Bildiri, bu doğrultuda giyilebilir sanat kavramının postmodernizmden günümüze gelişim sürecine dair değerlendirmeler içermektedir.

Anahtar Kelimeler: Giyilebilir Sanat, Postmodernizm, Sanat, Tasarım, Deneysel.



THE EFFECT OF POSTMODERNISM ON WEARABLE ART

Abstract

Throughout the historical process, the field of clothing design has been influenced by many art movements and disciplines in search of creating the new and original one. Especially since the 1950s and 60s, studies on the design method and theories have been increased and unusual, previously untested studies on the new approach, process, and production methods have started to be put forward.

Together with postmodernism, new approaches to the use of different materials in the fields of art and design and the relationship between the form and content started to appear. In this process, the vagueness of the bounds between the art and design paved the way for the appearance of a field called wearable art in the clothing design. In this paper, it is emphasized that this field, where the use of different textile and non-textile materials as well as a personal experimental approach is adopted, has been one of the beginning stages of present artistic clothing understanding. In this period, the development of experimental approaches open to the use of different materials has been influential on the subject of the use of textile materials and clothing codes to form a relationship between the idea and the body. (to make an idea relate to the body) That being said, the Postmodernist process allowed to question the material, the form, the style-content union, production methods, the relationship of clothing-body and its representation.

The study aims to examine the effects of the experimental design approach, which is frequently used during the process of creating the new, and the Postmodernism process, which started to appear in the 1960s, on the concept of wearable art. In this respect, this paper includes evaluations of the development process of the wearable art concept from postmodernism to present.

Keywords: Wearable Art, Art, Design, Postmodernism, Experimental.

Giriş

20. yüzyıl ile birlikte sanat ve tasarımın birçok alanında hissedildiği gibi giyim tasarımında da yeni ve farklı olana ulaşmak adına işlevsel yaklaşımın yanı sıra, sanatsal anlatım dilinin ön plana çıktığı yeni bir dilin oluşmaya başladığı görülmektedir. Bu süreç ile giysi tasarımında geliştirilen kalıp teknikleri, malzemeye getirilen yeniliklerin yanında tasarıma yüklenen kavram önem kazanmaya başlamıştır.

Giysi tasarımcılarının tarihsel süreç içerisinde teknolojik gelişmelerin yanı sıra sanata olan eğilimleri çağın sanat akımlarından etkilenmelerine sebep olmuştur. Giysi tasarımı ve sanat akımları arasındaki etkileşimi gözlemlenen çalışmalara bakıldığında, tasarım süreci ve giysinin; ilham aldığı, sanat eserinin kodlarını, felsefesini veya manifestosunu yansıtmaktan çok yalnızca var olan görsellerini doğrudan uyarlama şeklinde aktardıkları görülmektedir. Bu da sanat akımına ait bir tasarım yaratmak yerine, sadece sanat dalları ile bağlantı kuran giysiler olarak ortaya çıkan bir tasarım anlayışı ortaya koymaktadır.

20. yüzyılda yaşanan savaşlar ve bu bağlamda ülkelerin sosyo-ekonomik durumlarının değişmesi, teknolojik gelişmelerin hız kazanması süreci, sanat alanlarında farklı düşünce biçimleri gelişerek tasarım ve sanat alanlarına yeni yaklaşımların getirilmesi ve yeniyi aramak, sorgulamak sonucunu doğurmuştur. Bu süreç içerisinde giyim tasarımı da dönemi etkisi altına alan Sürrealizm akımı ile farklı olanı sorgulama adına deneysel yaklaşımın ilk örneklerini vermeye başlamıştır. Sürrealizmin ilk manifestosunda da belirtildiği gibi “imgenin özünü, doğaçlamaya dayanan yaratı sürecinin üstünlüğü oluşturmuştur” (Antmen, 2008:136). Bu doğrultuda deneysellik tasarımın önemli süreci haline gelmiştir.

20. yüzyılın ilk yarısında giysi tasarımının özellikle sanat akımları ile girdiği etkileşim, devamında özgür, özgün bir tasarım anlayışını benimsemesinde etkili olmuştur. Bu süreç de, “sıradan olanı, yeni ve çoğunlukla da rahatsız edici bir bağlama yerleştirerek yıkıma uğratma deneyimi” (Thames, 2014:214) olarak da tanımlanan Sürrealizm ile girilen etkileşim, yeniyi arama ve sorgulama aşamasında alternatif yaklaşımlarda bulunulmasına öncülük etmiştir.

Tasarımcı Lisa Shaparelli 1920’li yıllarda, Sürrealist ressam Salvador Dali ile birlikte çalışmıştır. Tasarımcı, tasarımlarının üzerinde alışlagelmiş dışında hacim denemelerinde bulunarak farklı teknik ve malzeme arayışlarında bulunduğu görülmektedir. Dali’nin tablolarının yansımalarını giysilerine uyarlayan tasarımcının ‘Çekmece Elbise’ (Resim 1) tasarımında göze çarpan hacim arayışları dikkat çekmektedir. Tasarımcının bu çalışmaları, giysi alanında dönemin deneysel ve yenilikçi arayışlarına yaklaşımı gözler önüne seren örnekleri arasındadır.



Resim 1. Elsa Schiaparelli, 'Çekmece Elbise', (P Sanat Kültür Antika, Sayı 12:34).

İkinci Dünya savaşı ile birlikte bir süre ara verilmek zorunda kalınan giysi tasarımındaki bu gelişmelerin 1950'ler ile birlikte tekrar canlandığı görülmektedir. Bu yıllarda tasarımcı Cristobal Balenciaga, tasarımlarını bedenın bölgesel kısımlarındaki form arayışlarında, hacmi kullanarak hayata geçirmiştir. Tasarımcının tasarımlarındaki bu tekniği onun anlayışı haline gelerek 'heykelsi elbiselerin kralı' olarak anılmasını sağlamıştır (Sabanuç Gönül ve Bağrışen, 2016:94). Tasarımcının hacimsel özgün ifadesi ve sanatsal yaklaşımları ile oluşturduğu tasarımların, dönemi için öncü ve yenilikçi niteliklere sahip olmasının yanı sıra günümüz giysi tasarımı anlayışına referans olması bakımından önemli olduğu görülmektedir.

1960'lı yıllara gelindiğinde varlığını göstermeye başlayan Postmodernizmle birlikte farklı malzeme kullanımı ve deneysel yaklaşımlarda bulunulması, giysi tasarımının gelişim sürecini önemli ölçüde etkilemiştir. Postmodernizmle yeni, farklı olanın aranması adına geleneksel anlayışın kısıtlayıcı kuralları ve dokunulmaz olarak görülen değerleri sorgulanmaya başlanmıştır. Bu akım yaratıcılık alanları için duygu ve düşüncelerin özgürce aktarılabilirdiği bir görsel anlatım dili oluşturarak, özgür bir ifade alanı yaratmıştır.

1. Postmodernizm

Köklerinin 18. yüzyıla dayandığı düşünülen modernizmin, aydınlanma çağı ile birlikte temel özelliklerinin belirlendiği görülmektedir. Modernizm eskiyle ilişkisini tamamen sonlandırarak teknolojik ilerlemeler ve sosyo-ekonomik normlar doğrultusunda paralel bir gelişim göstermiştir (Şahin, 2013:237). Endüstri devrimi ile birlikte, sürekli bir gelişim ve devinim halinde bulunan geleneksel yapılanmaya sahip toplumların, modernizmin de etkisi ile düşünce sistemlerinde ve bu bağlamda bakış açılarında farklılıklar oluşmaya başlamıştır. Süreç içerisinde bu oluşumlar sanat alanlarını da etkisi altına almıştır. Artık modernizm ile ortaçağın sorgulanamaz düşünce yapısından sıyrılan sanatçı, kendi özgür yaratı ortamında duygu ve düşüncelerini ifade eden özgün çalışmalar üretme olanağı bulmuştur.

Modernizmin, temelinde insan aklına duyulan güven yatarken, bu doğrultudaki çalışmalar birlik ve bütünlüğü, evrenselliği savunmaktadır (Şahin,2013:239). Ancak zaman içerisinde bu bakış açısı da sorgulanarak eleştirilmiştir. Krauss'a göre (1994);

“Her ne kadar avant-gardizm ve modernizm sürekli olarak özgürlük ve orjinallik üzerine kurulu bir sözcüğü, üstleniyorsa da aslında her şey sürekli olarak bir tekrardan ibarettir. Örneğin, kareleri Malevich, Mondrian, Leger, Cornell ve Reinhardt da kullanmıştır; başı, sonu belli olmayan bu tekrarlar hiçbir şekilde önlenemez” (Akt. Jameson vd. 1994, 53-56).

Süreç içerisinde sürekli bir tekrar içerisine giren modernizm, teknolojik gelişmelerin de etkisi ile kademeli olarak ortadan kalkmıştır.

İkinci Dünya Savaşı, siyasi, ekonomik, teknoloji gibi değişen dinamikler çerçevesinde yeni bir dünya düzenini doğuran ortamı hazırlamıştır. Bu süreç içerisinde değişen etkenler düşünce alanlarında yeni yaklaşımların doğmasına bu doğrultuda pek çok alanda olduğu gibi sanat alanlarında da yeni arayışlara sebep olmuş, postmodern dünya görüşü şekillenmeye başlamıştır. Postmodernizm ilk defa ünlü İngiliz tarihçi Arnold Toynbee'in 1939'da yazdığı Bir Tarih İncelmesi adlı kitabında geçmektedir. Tarihçi modernizmin Birinci Dünya Savaşı ile son bulduğunu belirtmiştir. İlk olarak 1939'da literatüre girmiş olsa da 1970'lerden sonra yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Kuramcı Madan Sarup; “Postmodernizm teriminin 1960'larda New York'taki sanatçılar ve eleştirmenler tarafından ortaya çıktığını ve 1970'lerde Avrupalı kuramcılar tarafından geliştirildiğini” dile getirmektedir (Sarup, 2010:186).

Postmodernizmle birlikte farklı malzeme kullanımına açık deneysel yaklaşımların geliştirilmesi, bir fikrin beden ile ilişki kurmasında tekstil materyel ve giysi kodlarının kullanılması sürecinde etkileyici olmuştur. Postmodernizm süreci ile sanat-tasarım arasındaki sınırların belirsizleşmesi

giysi tasarımında, oluşum sürecinin 1920'lere dayanan sanatsal ifade arayışları ile başladığı düşünülen giyilebilir sanat olarak adlandırılan bir alanın doğmasına zemin hazırlamıştır. Giyilebilir sanat (Artwear, Wearable Art, Art to Wear), her şeyden önce kullanılan malzeme ve yaşanan sureclerde tekstil malzemesinin kullanıldığı bir sanat dalı olarak tanımlanabilir (Leventon, 2006: 12). Postmodernizm yaratıcılık alanları için duygu ve düşüncelerin özgürce aktarılabilirdiği bir görsel anlatım dili oluşturarak, özgür bir ifade alanı yaratmıştır.

1.1. Postmodernizmin Giyilebilir Sanat Üzerine Yansımaları

Postmodernizm, modernizme, bir karşı duruş ya da devamı olarak düşünölmek ile birlikte edebiyattan siyasete kadar her şeyi etkilediđi göz önüne alındığında sanatı etkilememesi imkansız hale gelmiştir. Modernizmin getirdiđi geleneksel tutumlar dahilinde koyduđu kuralları yok sayan postmodernizmin, en önemli getirisi; malzeme, yöntem ve teknik konusunda sunduđu özgür yaratı ortamıdır. Postmodernizm ile birlikte günlük hayattaki her nesnenin sanat eseri olma potansiyeline sahip olduđu öngörölmüştür. Bu yeni yaklaşım sanat dünyasında köklü deđişimlerin yaşanmasına sebep olmuştur. Nesnenin yeniden incelenmesini ve estetik davranışların deđerlerine karşı isyancıların anarşist yaklaşımı, tüketiciliđin seri üretim nesnelere odaklanan neo-dini bir anlayışla ortaya çıkmıştır. Popöler sanat ve önlenemez eklektik yönü, sıradan nesnelere sanata girmesine yol açmıştır (Şahin, 2013:239; Oskay, 2019:283).

1950'li yıllarda arı, net bir yaklaşımın söz konusu olduđu modern sanatın ilkeleri haline gelen kurallar deđişim göstererek daha melez daha belirsiz konumlamalar ve deđerlendirmeler yer almaya başlamıştır. 1960 sonrası ise bu bağlamdan ayrılan birçok akım belirmiştir. Yöntem ve bakış açısı olarak farklı söylemlere sahip bu akımlar, bugünün sanat anlayışını postmodern çatı altında toplamışlardır. "Yeni dadacılık, yeni gerçeklik, yeni dışavurumculuk, pop, kavramsal, gösteri, dijital, süreç, canlandırma sanatlarının tamamı postmodern tanım içinde yer alan ekollerdir" (Yılmaz, 2012:54). Bu dönem içerisinde Op Art ve Pop Art akımlarının giyim tasarımına etki etmesiyle farklı yenilikçi tasarımları mümkün kılan yeni bir süreç başlamıştır. Özellikle Pop Art'ın yeni dünya düzenine karşı ironik ve protest yaklaşımlarının giysi tasarımlarına yansıtılması 'yüksek sınıf'ın giysi anlayışının sorgulanmasına dayalı olduğunu söylemek mümkündür (Sabanuç Gönöl ve Bağrışen, 2016:95). Sürecin devamı olarak 1970'lere gelindiğinde postmodernizmin her şeyi sorgulamaya açık yapısı içerisinde karşı çıkışın sembolü olan Punk akımı ortaya çıkmıştır. Akım içerisinde denim kumaş(Jean) sınıf, cinsiyet, statü gibi ayrımcı duruşlara tepki olarak giyim nesnelere kullanılması biçiminde gün yüzüne çıkmıştır.

Kavramsal sanatın ortaya çıktığı 1980'lerde artık güzellik kavramı üzerinden yapılanan giyim tasarımını destekleyen modada estetik algısı sorgulanmaya başlanmıştır. 1980'ler ile birlikte yaygınlaşan Punk akımının öncü ismi Viven Westwood alışıl gelmiş renk ve dokuların haricinde, kirlili yırtık görüntüleri, hatta çirkin denilebilecek görünüme sahip giysi tasarımlarını hiyerarşik düzene tepki olarak ortaya koymuştur. Bu tasarımlar Postmodernizm sürecinin giysi tasarımına

etki ederek ilk örnekleri oluşturmak adına öncü rolü niteliği taşımaktadır. Güzellik algısının sorgulanmaya başlanması ile giysi tasarımlarında da kavram odaklı tasarımların ortaya konduğu görülmektedir. Bu süreç ve deneyimler dahilinde artık giyilebilir sanat adına yapılan çalışmalar, farklı malzeme ve boyut ile yapılandırılarak belli bir kavram üzerine oturtulmuş tasarımlar sanatsal tasarımlar olarak nitelendirilmiştir. Postmodernizmin disiplinlerarası yapısı giyim nesnesinin görsel bütünlüğünü etkilediği kadar düşünsel yapısının da tasarım sürecinde öne çıkmasında referans oluşturmuştur.

1990'lara ulaşıldığında artık giysinin, bir sanat nesnesi olarak konumlanması üzerinde durulduğu, giyecek kişi ve tasarımcı tarafından kendini bir ifade biçimi olarak kullanıldığı görülmektedir. Giysinin görseelliğinden çok, tasarıma yüklenen anlam ve yaratma sürecinin nasıl gerçekleştiği önem kazanmaya başlamıştır (Resim 2).



Resim 2. Rei Kawakubo, (<http://uk.phaidon.com/agenda/design/events/2010/october/15/colin-mcdowell-reviews-future-beauty-30-years-of-japanese-fashion>, 09.12.2019).

Yaşanan bu süreç Japon tasarımcıları da etkilemiştir. Tasarladıkları giysilerinde kavramı odak noktasına oturtan Japon tasarımcılar, kullandıkları farklı malzeme ve yöntemlerle, yenilikçi aynı zamanda deneysel tasarımlar hayat geçirmişlerdir. Bu anlamda Rei Kawakubo'nun tasarımları ön plana çıkmaktadır. Tasarımcı çalışmalarında getirdiği yenilikçi yaklaşım ve heykelsi estetik olarak yorumlanan yarattığı hacim etkileri dikkat çekmektedir. 1997 yılında, kadın bedenine yüklenen anlama eleştiri getirmek yaklaşımıyla oluşturduğu düşünülen giysilerine 'Vücut elbiseyle buluşur, elbise vücutla buluşur' adımı verdi. Bu giysiler, alışlageldiği gibi kadın bedenini yerleşmiş algıdaki

anlamıyla 'güzel' göstermek amacına hizmet eden giysiler değildi. Aksine, bedenin göğüs -kalça gibi dikkat çekici kısımlarına aykırı hacimler ekleyerek o bölgeleri deforme etmiş, böylelikle farklı bir estetik anlayışına vurgu yapmıştır. (Sabanuç Gönül ve Bağrıışen, 2016:97).



Resim 3. Jeremy Scott,

(<http://imageamplified.com/lookbook-river-viiperi-for-jeremy-scot-adidas-originals-fall-2012-wwimageamplifiedcom-image-amplified/> :23.11.2019).

Yine aynı dönemde Jeremy Scot'ın bir spor markası için tasarladığı tasarımlarında gerçek oyuncak ayıları kullanarak tasarladığı eşofmanlar, kanatlı spor ayakkabıları dönemin ruhunu yansıması açısından önemlidir (Resim 3).

Bir diğer Japon tasarımcı Issey Miyake tasarımlarını sanatsal bir anlayışa göre sergilemeyi seçmiştir. Mekanı da tasarımlarının bir parçası olarak gören tasarımcı enstalasyon anlayışını yansıtan sunumlar gerçekleştirmiştir (Resim 4).

Giysi alanına yansıyan bu yaklaşımın biçimlenmesinde etkili olan diğer bir sanatçı Alexander McQuenn'dir. Sanatçı, malzeme ve hacim odaklı tasarımlarında aynı zamanda tasarıma yüklenen kavramın da ön plana çıktığı görülmektedir. Tasarımcının 1999 yılında yaptığı

sunumunda dairesel olarak hareket verilen bir alan üzerinde, hacimli beyaz bir elbise sunan modelin üzerine iki robotun boya fişkırttığı gösteri performans sanatıyla ilişkilendirilen önemli düzenlemelerden biri olarak kabul edilmektedir (Resim 5).



Resim 4. Issey Miyake, (<https://landscapeismorgan.wordpress.com/2011/02/25/focus-three-exhibitions/> 09.12.2019).



Resim 5. Alexander McQuenn, (<http://blog.metmuseum.org> :12.12.2019).

Bu süreç içerisinde artık giysi tasarımlarının da sanat müze ve galerilerinde diğer sanatçı ve disiplinlerdeki çalışmalar ile yan yana yer aldığı görülmektedir.

1999 yılında Londra'daki Hayward Gallerisinde açılan "Sanat ve Modanın 100 yılı" isimli sergide, giyim tasarımcıları ile ressam ve heykeltıraşların eserleri bir arada sunulmasıyla sanat ve giysinin birlikteliği görünür hale getirilmiştir. Aynı zamanda, heykel ve giysinin sanatsal hacim olarak bir arada sergilenmesi giysinin de "sanatsal hacim" olduğu düşüncesine dikkat çekti. 1997'de Metropolitan Sanat Müzesi Versace, Guggenheim Müzesi ise Armani sergisine yer verdi (Sabanuç Gönül ve Bağrıışen, 2016:98).

Sonuç

1960'lı yıllarda varlığını göstermeye başlayan postmodernizm, birçok akımı çatısı altında toplamayı başaran bir kavram olmuştur. Postmodernizm, modernizme bir karşı duruş ya da devamı olarak düşünölmek ile birlikte kuralsızlığın ve özgür bir yaratı anlayışının getirisi olarak melez, çoğulcu bir yapıya sahiptir. Postmodernizm öncesinde özellikle tasarım alanında işlevselliğın ön planda tutulduğı görülürken bu kavram ile birlikte tasarım alanında sanatsal ve deneysel bir yaklaşımın benimsendiğı görölmektedir. Bu doğrultuda sanat ve tasarım alanlarını etkisi altına alan postmodernizm disiplinlerarası bir yaratıcı alan yaratmıştır. Bu süreç içerisinde tasarım anlayışının özgür bir platforma taşınması ve sanat ile tasarım arasındaki sınırların belirsizleşmesi, giyilebilir sanat olarak adlandırılan bir alanın doğmasına, tasarımcının artık bir sanatçı olarak kendini ifade edebilme olanağı bulmasını sağlamıştır. Bir kavram üzerine odaklanarak farklı tekstil malzemelerinin, yüksek el işçiliğı ve teknolojinin kullanılabilidiğı, deneysel yaklaşımın benimsendiğı bu alanın günümüz sanatsal giyim anlayışının başlangıç aşamalarından biri olduğı düşünölmektedir. Giyim alanında yeni açılımlar ve kavramlar oluşturacağı öngörülebilir. Ancak deneysel tasarım ilkelerinin rastlantısal ipuçlarının bugünde olduğı gibi gelecekte de görölmemiş olanı yakalayacağı güçlü öngörüler barındırmaktadır.

Kaynakça

Kitaplar

- Antmen, A. (2008). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Jameson, F. vd., (1994). Postmodernizm, Çev: Necmi Zekâ, İstanbul: Kıyı Yayınları.
- Leventon, M. (2006). Artwear Fashion and Anti-Fashion, London: Thames&Hudson.
- Thames &Hudsson. (2014). Modanın Tüm Öyküsü, İstanbul, Hayalperest Yayınevi.
- Yılmaz, M.(2012). Sanatın Günceli Güncelin Sanatı,Ankara: Ütopya Yayınları.

Dergiler

- Oskay,N. (2019). Örme Giysi Tasarımında Postmodern Sanata Yönelik Eğilimler,Akademik İncelemeler Dergisi, 2019,14/2:277-298
- Sabanuç Gönül, İ. Ve Bağrışen, Y. (2016). 20. Yüzyıldan Günümüze Giyim Tasarımında Deneysel Yaklaşımlar, İdil, 2016, Cilt 6, Sayı 28
- Sarup, M. (2010). Post Yapısalcılık ve Post Modernizm, İstanbul: Kırk Gece Yayınları,
- Şahin, H. (2013). Postmodern Sanatta Eklektik Nesnelere, Karadeniz Araştırmaları, Sayı 36, 235-255.

Görsel Kaynaklar

Resim 1. P Sanat Kültür Antika, Sayı 12: Moda ve Sanat, Raffi Portakal Antikacılık Müzayede Organizasyon ve Danışmanlık A.Ş.Yayınevi, 1999,s.34

Resim 2. <http://uk.phaidon.com/agenda/design/events/2010/october/15/colin-mcdowell-reviews->

future-beauty-30-years-ofjapanese-fashion (09.12.2019).

Resim 3. <http://imageamplified.com/lookbook-river-viiperi-for-jeremy-scot-adidas-originals-fall-2012-wwwimageamplifiedcom-image-amplified/> (23.11.2019).

Resim 4. <https://landscapeismorgan.wordpress.com/2011/02/25/focus-three-exhibitions/> (09.12.2019).

Resim 5. <http://blog.metmuseum.org> (12.12.2019).

SEÇİLMİŞ TASARIMCILAR ÜZERİNDEN GİYİM ALANINDA ŞEFFAF ETKİLİ YAPILARIN KULLANIMI

Fatma Kaya¹

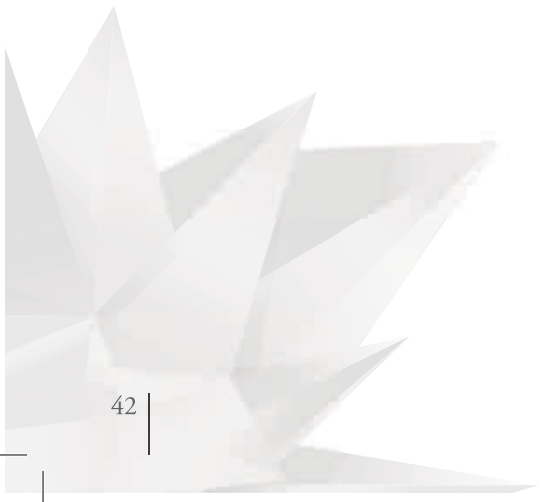
Özet

Tekstil yapılar İlk Çağlardan beri yaşamsal faaliyetlerimizle birlikte gelişmiş ve tarihsel süreç içerisinde değişimlere uğramıştır. Yaşanan teknolojik yeniliklerle iplikten kumaşa, kumaştan nihai ürüne kadar birçok alanı kapsayan ve sürekli gelişen bir sektör haline dönüşmüştür. Başlangıçta en yalın haliyle örtünmek için oluşturulan giyim nesnelere, zamanla zanaata ve teknolojik gelişmelere dayanan ürün çeşitliliği ile belirli eğilimler doğrultusunda kişilerin kendilerini ifade ettiği araçlar haline gelmiştir. Bu doğrultuda mekanla, ışıkla ve bedenle olan etkileşimi ile yenilikçi sonuçlar doğuran şeffaf etkinin tekstil alanında sıklıkla tercih edilen bir unsur olduğu görülmektedir. Süreç içerisinde tekstil alanında yaşanan gelişmelerin şeffaf etkinin materyal çeşitliliğine, kullanım miktarına ve uygulanan üretim tekniklerine bağlı olarak farklılık gösterdiği belirlenmiştir.

Bu çalışmada tekstil alanında bir ifade aracı olarak kullanılan şeffaf etkinin kavramsal yönünden çok materyallere ve üretim tekniklerine bağlı görsel ve işlevsel olanaklarının irdelenmesi amaçlanmıştır. Çalışma, bu doğrultuda şeffaf etkili yapıların seçilmiş tekstil tasarımcılarının koleksiyonları üzerinden giyim alanına yansımalarını kapsamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Şeffaf etki, Giyim Tasarımı, 21.Yüzyıl, Teknoloji

1 Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, Sanatta Yeterlik Öğrencisi, f_kaya_kaya@hotmail.com



THE USAGE OF TRANSPARENCY STRUCTURE ON CLOTHING FIELD THROUGH SELECTED DESIGNER

Abstract

Textile structures have developed with our vital activities since the First Ages and have undergone changes in the historical process. With the technological innovations experienced, it has become a continuously developing sector that covers many areas from yarn to fabric, from fabric to the final product. Clothing objects, which were originally created to be covered in their simplest form, have become tools that people express themselves in line with certain trends with their product variety based on crafts and technological developments. In this direction, it is seen that the transparent effect, which creates innovative results with its interaction with space, light and body, is frequently preferred in the field of textile. It has been determined that the developments in the field of textile in the process differ depending on the material effect, amount of use and the production techniques applied.

In this study, it is aimed to examine the visual and functional possibilities based on materials and production techniques rather than the conceptual aspect of the transparent effect used as a means of expression in the textile field. In this direction, the study includes the reflections of transparent structures on the clothing area through the collections of selected textile designers.

Keywords: Transparent effect, Clothing Design, 21st Century, Technology

Giriş

Antik Dönemlerde dokuma üretim tekniği ile başlayan ve zanaata dayalı bir uğraş olan tekstil, Endüstri Devrimi'nin getirdiği hızlı makineleşme süreci ile çok geniş alanlara yayılan bir sektör haline dönüşmüştür. Tekstilin gelişim süreci izlendiğinde en küçük birim olan elyafın dönüştürüldüğü ipliğin bükümüyle, dokuma sıklığıyla, örgü çeşitliliğiyle veya üretim tekniklerinin olanaklarıyla yarı-şeffaf ve şeffaf kumaşların oluşturulduğu gözlemlenmektedir. Gelişim süreci içerisinde bu çalışmanın odak noktası olan “Şeffaf Etki”ye duyulan ilginin insan yaşamı ile paralellik gösterdiği, bu eğilimlerin 20. ve 21. yüzyıl sanat ve tasarımında teknolojiye, kültüre ve sosyolojik olaylara bağlı olarak sanatçının ve tasarımcının bireyselliğiyle yeni süreçlere evrildiği görülmektedir.

Şeffaf ve saydam sözcükleri eş anlamlı olup kaynaklarda «İçinden ışığın geçmesine ve arkasındaki şeylerin görülmesine engel olmayan (cisim), şeffaf, transparan» (TDK) olarak belirtilmektedir. Şeffaflık sözcüğü köken ve yazılışta farklılıklar olmasına rağmen anlam olarak aynı şeyi ifade etmektedir. Şeffaf etki, sanatta sanatçının manifestosunu, düşünce yapısını, ifade yetisini güçlendirmek ve desteklemek amacıyla gerek materyal gerekse kavram olarak sıklıkla kullanılmaktadır. Tasarımda ise görsel etki, estetik, işlevsellik, kullanım kolaylığı, performans ve yenilikçi yapılar inşa edebilmek için kullanılan bir araç durumundadır.

Endüstri Devrimi ile gelen yeniliklerle tasarımlarda ortaya çıkan zanaatten uzaklaşmış kimliksiz ürünler sanat ve tasarımda estetik kaygılarla yeni süreçlerin başlamasına sebep olmuştur. Bu dönemde yoz, kimliksiz endüstriyel ürünlere karşıt bir duruş sergileyen ve zanaatı öne çıkaran, yücelten, geriye dönüşü savunan Arts & Crafts Hareketi sanat, zanaat, giysi gibi birçok alanı etkisi altına almıştır. 19. yüzyılın sonlarındaki Art Nouveau, Art Deco gibi hareketlerin estetik dili giyim tasarımında yaygın bir şekilde kullanılmıştır. Giyim tasarımının her dönem sanat akımlarından etkilendiği ve 20. yüzyılın başından 1960'ların sonuna kadar icatlar, savaşlar, kadın hakları, müzik, sinema, tiyatro, doğa olayları, ekonomik krizler gibi önemli gelişmelerle etkileşim halinde yaratımlar sunduğu gözlemlenmektedir Geçmişten günümüze tüm bu gelişmeler paralelinde şeffaf etki, giyim tasarımında sıklıkla karşımıza çıkan estetik bir olgu olmuştur.

Yüzyıl öncesinde şeffaf etki geleneksel yöntemlerle oluşturulan gözenekli yapılarla sağlanmıştır. Dantel yüzeyler, ağ örgülü yapılarla oluşturulan geniş ve görkemli ruf yakalar, manşetler, tül kumaşlarla oluşturulan kol kesimleri dönemin eğilimleri arasında yer almaktadır. Bu örnekler tekstilde şeffaf etkili yapılara ilginin geçmişten günümüze kadar etkisini yitirmeden sürdüğünü göstermektedir. Materyallerin ve kullanılan tekniklerin teknolojiye bağlı olarak değişmesi her alan da şeffaf etkili ürünlerin çeşitlenmesine neden olmuştur. Geçmişteki gözenekli yarı-şeffaf denilebilecek yapılar üretim tekniklerinden kaynaklanmaktaydı. Günümüzde ise şeffaf etkili yapıların karşılığı naylon ve türevlerini ifade ederken zanaatın yanı sıra bilim ve teknolojinin olanaklarını da tanımlamaktadır.

1. Tekstil Yapılarda Şeffaflığa Etki Eden Faktörler

1.1. Elyafa Bağlı Şeffaf Etki

Tekstil yapılarda şeffaflığa etki eden faktörler materyal çeşitliliği, kullanım miktarı ve uygulanan üretim teknikleri olarak sıralanabilir. Elyafların doğal veya sentetik yapılarına göre şeffaflık derecesi değişmektedir. Genel olarak doğal elyaf gruplarıyla üretilen ürünler iplik yapısı, atkı ve çözgü sıklığı, örgü yapısı, ürünün dokusu gibi etmenlere bağlı olarak gözenekli, geçirgen, yarı-şeffaf etkiler sağlamaktadır. Diğer taraftan bu doğal elyaf grupları ileri teknolojik olanaklarla, uygulanan bitim işlemleriyle parlak, geçirgen, yarı-şeffaf veya yanılmalı yüzeylerin oluşturulmasını mümkün kılmaktadır. Örneğin; kadife bir kumaş üzerine uygulanan devore işlemi yüzeyde rölyefsi, geçirgen, gözenekli, yarı-şeffaf etkiler oluşturulmasına olanak tanımaktadır.

Elyaf grupları içerisinde yer alan sentetik elyaflar ise doğal elyaf grubunun sunduğu tüm olanakların yanı sıra yapısal olarak da şeffaf etkiler sunmaktadır. Yüksek mukavemet ve elastikiyete sahip olan bu elyafların bugün kullanım alanı oldukça geniştir. Yapısal etkilerinin yanı sıra yüzeylere yapılan tekstil bitim işlemlerinden laminasyon, baskı veya farklı manipülasyonlarla dokulu, şeffaf, parlak, yanılmalı etkiler elde edilebilmektedir.

21. yüzyılda giysi tasarım alanında tanımların değişmesinde, materyallere teknolojik olanaklarla yeni özelliklerin kazandırılmasının etkisi büyük olmuştur. Naylon materyalden üretilen kumaşlar doğrudan giyim alanında yerini almış ve işlevsel yapılarıyla yaşamlarımızı kolaylaştırmıştır. Estetik açıdan etkileyici görünümler sunan bu materyaller su iticilik, ısı geçirgenliği, hafif yapısı gibi performans olanaklarıyla da giyim alanında tercih edilmektedir.

1.2. Üretim Tekniklerine Bağlı Şeffaf Etki

20. ve 21. yüzyıl sanat ve tasarım alanlarının deneysel yapısı içerisinde yaygın bir şekilde tercih edilen tekstil materyalleri, kimi zaman geleneksel kimi zamanda endüstriyel üretim teknikleriyle ifade alanına dönüştürülmektedir. Geleneksel üretim teknikleriyle (oya, makrame, el işi...vb) elde edilen gözenekli, geçirgen yapılara kaynaklarda veya gündelik yaşamlarımızda rastlamak mümkündür. Diğer taraftan ileri teknolojilerle üretilen şeffaf veya yarı-şeffaf etkili ajurlu yapıların olanakları giyim, tasarım veya sanat alanlarında sıklıkla görülmektedir.

Elyafların sunduğu şeffaflık olanaklarının yanı sıra üretim tekniklerine bağlı olarak da yapılarda şeffaf etkiler oluşturulmaktadır. Dokuma, örme, dokunmamış yüzeylerde kullanım miktarı veya uygulama tekniğinden dolayı gözenekli, şeffaf veya yarı şeffaf etkili kumaşlar üretilmektedir.

Örneğin dokuma üretim tekniği ile oluşturulan şeffaf etkili bir yapı “Şeffaf ve yarı-şeffaf kumaşlar seyrek dokuma yöntemiyle ya da farklı baskı teknikleriyle elde edilebilmektedirler. Dokuma sırasında çözümlü ipliklerinin dokuma tarağından seyrek geçirilmesi ve atkıdan seyrek atkı atılması ile oluşturulması mümkündür. Dokuma tezgâhında taraktan farklı düzenlemelerle kumaşın belli yerleri seyrek dokunarak yarı-şeffaf kumaşlar elde edilmektedir.» şeklinde açıklanabilir. (Yaşar, :120) Bu üretim alanlarında geliştirilen makine parkuru ile birlikte yüzeylere uygulanan bitim işlemleri, kaplama, laminasyon, lazer, farklı birleştirme teknikleri gibi alternatif uygulamalar yüzeylerde farklı şeffaflık derecelerinde gözenekli yapıların oluşturulmasına kolaylık sağlamıştır.



Resim 1. Shima Seiki, Dikişsiz örme tasarımı, 2018.

1980’lerin sonunda teknolojik gelişmelerin hız kazanması ile birlikte modadaki değişimler de oldukça hızlanmış ve tarzlar, formlar değişmiştir. Fakat oluşan bu yeni süreçte hızlı ilerleyen sosyal yaşantılar içerisinde pazara ilgi kaybolmaya başlamıştır. Bunun üzerine moda tasarımcıları tüketicinin ilgisini arttırmak için tasarım çizgilerini inovatif materyallere yöneltmişlerdir. Kumaşlar daha belirginleşmiş, üretimde kullanılan materyallerden ince, hafif ve parlak bir görünüm elde edilmiş, işlevsellik ve performans fikrini destekleyici birçok unsur bir araya getirilmiş ve moda silüetleri üzerinde boyutsal olarak gösterilmeye başlanmıştır. Bu dönemde tasarımcılar geleneksel tekniklerden ilham alarak ince hazırlanmış yüzeyler üzerine denemeler yapmış ve 80’lerin sanat temelli, bireyselci, dışavurumcu yaklaşımlarından daha gözlemci, beceri odaklı süreçlere eğilim göstermişlerdir. Tasarımcılar kumaş üzerine bir görüntüyü aktarmaktan ziyade daha çok kumaşın karakteristik özelliklerini, tepkilerini araştırmışlardır.

21.yüzyılda kavramsal ve görsel imgelerden esinlenilerek oluşturulan ve yenilikçi teknolojik yöntemlerle geliştirilen tekstil yapılar tasarım için yeni fırsatlar yaratmıştır. Örneğin; baskı

alanındaki uygulamaların yanı sıra geliştirilen 3 boyutlu yazıcı sistemleri ile oluşturulan tasarımlar geleceği yaratımlara katkıda bulunmaktadır. Bu yapılar “... dokumanın ve örmenin ötesinde, yeni üretim yöntemleri geleneksel anlamda kesinlikle tekstil olmayan giyilebilir malzemeler yaratmaya yardımcı olmaktadır” (Friedman, 2016:30). Yapı itibariyle bu yöntemle geçirgen, gözenekli, kafes etkili, yarı-şeffaf ürünler elde etmek mümkündür. Modern giysi anlayışına farklı bir perspektifle yaklaşan Iris Van Herpen genellikle bu 3 boyutlu yazıcı yöntemini kullanarak yaratımlarda bulunmaktadır. Tasarımlarında kullandığı bu teknik direkt olarak şeffaf etkiler sunmasa da yapılarda oluşturulan boşluklar, gözenekler, kafesimsi etkiler geleneksel dantel, makrome, ağ gibi üretim tekniklerinin 21. yüzyılda değişen yenilikçi tasarım yaklaşımlarının göstergesidir. Bu yapılar yarı-şeffaf görünümde arkadaki beden formunu görünür kılmaktadır.

21. yüzyıl tasarımcıları bilim, teknoloji, tasarım üçlemesinde birlikte hareket ederek yaratımlarda bulunmaktadır. Tekstil materyalin sunduğu olanaklar birçok alanda aktif olarak kullanılmasına neden olmuş bu da her alanda yeniliklerle değişip çeşitlenmesini sağlamıştır. Günümüz tekstil dünyası içerisinde yer alan teknolojik gelişmelerle oluşturulan teknik tekstiller, akıllı tekstiller, elektronik tekstiller, interaktif giysiler gibi alanlar kendi tasarım dillerini oluşturmuş durumdadırlar. İşlevsellik ve performansın ön planda tutulduğu bu yapılar moda dünyasında da farklı biçimlerde şekillenmeye başlamıştır. Kavramsal ve estetik anlatımlarında şeffaf materyallerin kullanımı tasarımların daha farklı boyutlara ulaşmasını sağlamıştır.



Resim 2. Anouk Wipprecht, İntimacy, 2009.

Günümüzde sanat, bilim, tasarım ve teknoloji arasındaki sınırlar belirsizleşmiş, tasarımlardaki yaratıcılık, yenilik ve özgünlük gibi kavramlar disiplinler arası etki ile giyim tasarımında; tasarımcının neyi, nasıl, hangi malzemeyi kullanarak yaptığından ziyade estetik değerlerle

işlevsellik, performans ve konfor gibi olguları sorgulayan bir alana dönüşmüştür. Bu alanda geleneksel teknikler veya materyaller kullanılsa da ileri teknoloji olanaklarıyla ideal bir oluşum içerisindedir. Teknoloji ve geleneğin faydalarını bir araya getirme eğilimlerinin artması “Dijital zanaat” gibi yeni ifadelerin tasarım sözlüğüne girmesini sağlamıştır. Yapılarda kullanılan şeffaf materyallerin görsel etkileri, uygulanan form ve tasarım estetiği, üretim tekniklerindeki çözümler 21. yüzyılda yaratım süreci içerisinde disiplinlerarası etkileşimlerle sanatçı ve tasarımcıların çalışmalarında yenilikçi esin kaynakları oluşturmaktadır.

2. Seçilmiş Tasarımcılar Üzerinden Giyim Alanında Şeffaf Etkinin Yansımaları

İngiliz tasarımcı Lee Alexander McQueen moda alanında yarattığı teatral çalışmalarıyla bilinmektedir. Tema olarak tarihi, filmi, fotoğrafı, hayvanları, kadına şiddeti, savaşları ele alan tasarımcı yansıttığı podyum performanslarıyla çevre duyarlılığını güçlü kavramsal etkiler şeklinde sunmuştur. Tasarımlarında bu duyarlılıkla çok farklı materyalleri bir araya getirmiş, zanaat, sanat, teknoloji üçgeninde ürettiği tasarımlarında şeffaf etkilere teknik ne olursa olsun oldukça sık yer vermiştir. Her koleksiyonunda ince işlenmiş danteller, tüller, makrame etkiler, şeffaf örgüler, farklı baskılı yüzeyler, PVC yapılar, zincirler, tüyler, deniz kabukları, deriler, ahşap detaylar v.b materyallerle vücudu saran formlar üretmiştir. McQueen dev sahne kurulumlarıyla her defilesini şova dönüştürmüş, geçmiş ve gelecek arasında bağ kuran sarsıcı performanslarıyla adından sıklıkla söz ettirmiştir. Şeffaf etkili yapılar tasarımcının bireyselliği ile şimdi ve geçmiş arasında bağlar kurmakta, gelenek ve modern materyaller birleştirilmektedir.

1995 yılı İlkbahar/yaz koleksiyonu “The Birds”te tasarımcı “Hitchcock” filminden esinlenmiştir. Modeller şeffaf materyallerin yoğun olduğu tasarımlarla tamamen şeffaflaştırılmış, şiddete maruz kalan kadınları ve ezilen hayvanların yaşadığı zulme karşı tepkisini yüzeylere uyguladığı baskı desenleri ile yansıtmıştır. Koleksiyon parçaları tasarımcının ustalıklı yönettiği üretim teknikleriyle estetik görsellikler sunmaktadır. İnce işlenmiş nakışlar, tül zemin üzerine yapboz şeklinde yerleştirilmiş görüntüler, detaylardaki anlatımlar, tüylerden oluşturulan giysiler, tema ile bütünlük sağlayan aksesuarlar tasarımcının tasarım diliyle örtüştüğü görülmektedir. Oluşturduğu tema ve giysiler arasında güçlü anlatımlar için şeffaf etkiyi bir araç olarak kullanmıştır.



Resim 3. Alexander McQueen, Nihilism, 1994.

Resim 4. Alexander McQueen, The Birds (detay), 1995

Giysi tasarımlarıyla kendini ifade eden Alexander McQueen 20 yıl boyunca moda endüstrisinde ürettiği yaratıcı koleksiyonlarıyla çarpıcı defileler sunmuştur. Marka performans şovlarının yapıldığı defilelerin yanı sıra hazır giyim olarak da ince işçilikli, yenilikçi, yaratıcı detaylara yer verilen koleksiyonlar üretilmektedir. Hemen her sezon kullanılan dantel, tül, farklı lazer kesimleriyle detaylandırılmış deri parçalar, baskılı ince kumaşlar, devore ile desenlendirilmiş kadifeler yüzeyde şeffaf, yarı-şeffaf, gözenekli yapılar oluşturmaktadır. Giyilebilir sanat niteliğindeki kimi tasarımları birçok sergide ve müze koleksiyonlarında yer almıştır.

21.yüzyılın en yetenekli tasarımcılarından biri olarak gösterilen Hollandalı Iris Van Herpen, disiplinlerarası araştırmalarda bulunmaktadır. Diğer sanatçılarla işbirliğiyle çalışarak, eserlerini yaratırken hem organik hem de teknolojik materyaller kullanıp bu materyalleri vücudun elastikliği ve hareketliliği ile bir harmoni oluşturacak şekilde uyarlamaktadır. Tasarımcı hemen hemen her tasarımında 3 boyutlu yazıcı ve alışıksız olunan materyaller kullanmaktadır. Şeffaf ve yarı-şeffaf görüntülere odaklanan tasarımcı 2007 yılında hazırladığı ilk koleksiyonu “Fragile Futurity” de hayvan içgüdüünün ve insan rasyonelliğinin kaynaşmasını tema olarak ele almıştır. Herpen gelecekçi bakış açısıyla bu tasarımlarında kırılğan, savunmasız ve evrimleşmiş karakterler yaratmış, detaylarda kanat, boynuz gibi formlar uygulamıştır. Koleksiyondaki formları parlak iplik veya şeritleri paralel olarak dizerek ve üst üste eklenecek şekilde oluşturmuş, bu parçalarla bütünde parlak, yarı-şeffaf görünüm elde edilmiştir.

Tasarımcı çalışmalarında farklı materyalleri, farklı birleştirme yöntemleri ve yeni bitim işlemleri geliştirerek parça bütün ilişkisi içerisinde kullanmaktadır. Her yeni materyalde çözüm odaklı çalışmalarını deneysellik çerçevesinde yaratımlarda bulunmuştur. Geliştirdiği tekniklerin sağladığı yapı inşa etme özgürlüğüyle ürettiği tasarımlarda çok güçlü şeffaf etkiler sunmuştur. Bu perspektiften hareketle geleneksel üretim tekniklerinin aksine tasarımlarında farklı birleştirmeler kullanan tasarımcı kendi tasarımcı kimliğiyle geleneksel olanı referans alıp modern yapılar inşa etmiştir. Deri şeritler, iplikler, naylon şeritler, metal parçalar gibi malzemelerle onun tasarımlarında giysi formları yüzeyde oluşturulan delikler vasıtasıyla bağlama, sarma, klipslerle birleştirme gibi tekniklerle tamamen zanaata dayılı olarak üretilmektedir. Kimi koleksiyonlarında, dantel, zincir, yüzeyde bağlama için kuş gözü metal parçalar ve metal görünümlü geometrik parlak varak baskılar kullanmaktadır. Kimi tasarımlarında ise materyal olarak lazerle kesilmiş, desenlendirilmiş, işleme yapılmış ve cilalanmış deriler, örgü iplikler kullanmış ve bunları kendi birleştirme önermeleri ile inşa etmiştir. Parça bütün şeklinde oluşturduğu bu yapıların dizilimi genellikle yarı-şeffaf görünümler sunmaktadır. 3 boyutlu yazıcı yöntemi ile geliştirdiği tasarımlarıyla bilinen tasarımcı simetrik olarak tasarladığı birimlerden oluşturduğu heykelsi yapıları bu tekniği kullanmadan önce tamamıyla el işçiliğiyle üretmekteydi.

2011 Amsterdam Moda Haftası'nda sunduğu "Cristalization" koleksiyonu içerisinde, 3 boyutlu yazıcı yöntemiyle ürettiği tasarımlarıyla kristalize olmuş su kütlelerinin geometrik etkilerini ve el işçiliğinin yoğun olduğu su sıçratmalarının an içerisinde dondurulmuş görselliğinin yansıtılmasıyla oluşturulan şeffaf ektili yapılar bulunmaktadır. Isıl işleme tamamıyla elle şekillendirdiği naylon materyalde oluşan şeffaf etkili tasarımı suyun dağılımının görsel etkisini vurgulamaktadır (Connellan, 2012). Herpen moda dünyasına yabancı geleneksel olmayan malzeme ve teknikleri ustaca kullandığı tasarımlar gerçekleştirmiştir. Suyun akışkanlığını ve şeffaflığını ele aldığı bu tasarımları öncü materyal kullanımıyla giysiler de yeni formlara dönüşmüştür.



Resim 5. Iris Van Herpen, Cristalization, 2011.

Resim 6. Iris Van Herpen, Cristalization (detay), 2011.

21. yüzyılın en yaratıcı tasarımcılarından biri olan Iris Van Herpen, teknoloji ile birleştirdiği giysi tasarımlarında sürekli yenilikçi, yaratıcı, el işçiliğine temellendiği üretimler gerçekleştirmektedir. Tasarımlarında iletmek istediği mesajları tarih, bilim, sanat, doğa, mikro yapılardan alan ve fütüristik yapılarla ifade eden Herpen, moda alanında yeni önermeleriyle çalışmalarına devam etmektedir. Son üç koleksiyonunda çizgi, dalga, titreşim efektlerini tasarımlarına taşıyan tasarımcı ürettiği heykelsi giysilerle 21. yüzyılda giysi tanımlarını sorgular nitelikte işler üretmektedir. Son koleksiyonunda sunduğu zengin renk paleti ve elle şekillendirilmiş piliseli hacimsel etkiler, yumuşak desenlerle optik görseller oluşturmuştur. Derinlik etkisiyle oluşturduğu yanılmalı bu koleksiyonlarında Herpen, tasarımcı kimliğiyle minimalist ve yenilikçi giysiler üretmiştir. Özgün bir estetik dille gelenek ve teknolojiyi bir arada kullanarak 21. yüzyılda giysi form ve kullanımına yönelik fikirleri çağdaşlarından farklı bir şekilde yorumlamayı başarmıştır. Iris Van Herpen'in organik yapıdaki tasarımları yalın, optik, hacimsel yönleriyle gerek Haute Couture gerek hazır giyim alanlarında güçlü şeffaf etkiler barındıran üretimlerdir. Gerçekleştirdiği üretimlerindeki şeffaf etkili yapılar alışılmış materyal kullanımının dışında farklı yapıları içermekte veya yenilikçi üretim teknikleriyle oluşturulmaktadır. Kullanılan her malzeme, teknik veya bitim işlemi yapıların daha saydam, parlak, hacimli, şeffaf etkili olmasını sağlamıştır. 21. yüzyılın giysi tasarım estetiğinin vazgeçilmez bir metaforu durumundaki şeffaf etkinin tasarımcılar tarafından yeni teknoloji ve materyallerle yaygın olarak kullanıldığı gözlemlenmektedir.

Japon tasarımcı Junya Watanabe kavramsal tasarımlarıyla, desen manipülasyonlarıyla ve sentetik malzemeleri yenilikçi kullanımıyla dikkat çekmektedir. Tasarımcı, 1992 yılında Watanabe

markasını kurmuş ve 1993'te ilk koleksiyonunu Paris'te sunmuştur (Piazza, 2016:495). "Rei Kawakubo'nun çalışmalarından güçlü bir şekilde etkilenen Watanabe, son derece gelişmiş kesim ve drapaj teknikleriyle yeni kumaş türlerini karakterize edip kendine özgü bir stil oluşturmayı başarmıştır"(Seeling, 2014:187). Kawakubo ve Watanabe her ikisi de endüstrinin moda algısını değiştirecek sınırları zorlayan tasarımlar gerçekleştirmişlerdir. Kawakubo gerçeküstü araştırmalarda bulunurken Watanabe, işlevsel, faydacı, klasikleri yeniden tanımladığı moda kurallarının sınırlarını zorlayan tasarımlar oluşturmuştur (The Mythology of Junya Watanabe, 2018). Watanabe moda da avangart ve yenilikçi tasarımlarıyla sanatı giyilebilir nesnelere dönüştüren tasarımcılardan birisidir.

Japon tasarımcıların genellikle malzemeye, dokuya ve forma olan ilgilerini ışık-gölge bilincinde güçlü yapılara dönüştürdükleri gözlemlenmektedir. Gelenekten aldıkları referansları günümüz teknolojileriyle birleştirerek hem haut couture hem de hazır giyimde sanat ve tasarım arasında gelişen tasarımlar yaratmaktadırlar. Bu ışık- gölge bilinci ile gerçekleştirilen tasarımlar tül, organze, şifon, dantel, PVC, naylon gibi yapılarla sağlanarak güçlü şeffaf etkiler oluşturulduğu gibi yüzeylerde yapılan geometrik kesikler, parçalanmalar, aplikeler, kalıp kuplarında gerçekleştirilen yenilikçi arayışlarla da yapılabilmektedir. Watanabe'nin koleksiyonlarındaki katmanlı bölünmeler, kumaş çeşitliliği, yüzeydeki manipülasyonlar karmaşık yapılara dönüşmekte ve görsel açıdan güçlü bir anlatım diline sahip yapılar oluşturulmaktadır.

2000 yılı ilkbahar defilesinde basit iş elbiseleri şeklinde kurgulanan tasarımları podyumda yanlarındaki bağcıklar sökülerek alttaki farklı renk ve baskılı tasarımlar işlevsel ikili tasarımlara dönüştürülmüştür. Tasarımcı tasarımlarındaki işlevsellik ve çok yönlülük yaklaşımıyla ürettiği sanatsal bütünlüğü olan çalışmalarına örnek oluşturacak bu defilede podyumda yağdırılan yağmur ile su geçirmeyen mikrofiber kumaşların kullanıldığı üretilere yer vermiştir. Su geçirmeyen koruyucu plastik malzemeden yapılan etek tasarımları şeffaf etkiler barındırmaktadır. Bu tasarımlarda tül, PVC, naylon gibi yapılarla asimetrik geçişler yaratmıştır. Watanabe'nin bu koleksiyonunda yer alan tasarımında polyester materyal üzerine turuncu, kahverengi ve gri renklerden oluşan ekose deseni basılmış giysi üzerine applike edilen şeffaf ektili naylon parçalarla fütüristik görünüm elde edilmiştir.



Resim 7. Junya Watanabe, ilkbahar koleksiyonu, 2000.

Resim 8. Junya Watanabe, ilkbahar koleksiyonu detay, 2000.

2017 İlkbahar koleksiyonunda sokak stilini organze kumaştan ürettiği üç boyutlu geometrik öğelerle yansıtmıştır. 1970'lerin punk kültürü, gotik, patenci, motorcu, neo-hippy silüetlerin yer aldığı defilede günlük kıyafetler geometrik yapıli katlamalarla oluşturulan organze arkasına gizlenmiş, origami katlamalar hem yapısal hem de dizilimden dolayı şeffaf etkiler yaratmıştır. Tasarımlarında genel olarak kadın figürünü gençlik kültürü içerisinde yansıtan tasarımcı 2018 yaz koleksiyonunda Finlandiyalı tekstil markası Marimekko ile işbirliği yapmıştır. Yüzeyde büyük çiçek desenleri, geometrik çizgi, daire, kare baskılar koleksiyon bütünlüğü içerisinde yer yer şifon kumaşlara basılmış, Watanabe'nin tasarım kimliğiyle formlara dönüştürülmüştür.

Şirket kurucuları Kate (1979-) ve Laura Mulleavy (1980-) kız kardeşler olan Rodarte, kavramsal ve yenilikçi bir markadır. Marka *yüksek* el işçilikli, iç içe çok katmanlı, ince yapıli materyallerden giysiler üretmektedir. Tasarımları hazır giyim olarak kabul edilen marka giysileri inşa etmekte tül, organze, şifon, dantel gibi ince kumaşlar, deri materyaller ve yüzey bezemelerinde kristaller, tüyler, rozetler kullanılmaktadırlar. Giysi formlarını oluşturmak için drapaj, katlama, bağlama yöntemlerinden yararlanılmakta ve yüzey renklendirilmesinde boyama, dijital baskı, ebru işlemi uygulanmaktadır (McCartney, 2012:491).

21. yüzyıldaki teknolojik yapılanmanın yanı sıra el işi süreçlerine saygı bu markanın temel felsefesi konumundadır. Koleksiyonlarındaki ince işçilikli, zarif, lüks, yüksek estetiğe sahip tasarımlarının neredeyse tamamında el işlemleri, yüzey bezemeleri geleneksel üretim biçimleri ile şekillendirilmektedir. Markanın 2006 yılında New York Moda Haftası'nda gerçekleştirdikleri

“dalgalar” başlıklı defilesi hazır giyim içerikli tasarımlarında şifon, saten, tül gibi kumaşlar elle işlenmiş ince terzilik nüanslarını barındırmaktadır.

Temaları sanat, tarih, doğa, çiçekler, ağaç dokuları, geleneksel üretim biçimleri (örneğin ebru sanatı), uzay yolculuğu, balerinler, masallar, farklı geometrik unsurlar, Van Gogh tabloları, uyurgezerlik gibi farklı konulardan oluşmaktadır. 2008 koleksiyonunda geliştirdiği örme tasarımlar için Amerikalı lif sanatçısı Evve Hesse'nin ip heykelleri, Japonya'nın kabuki geleneği ve korku filmleri gibi farklı konulardan ilham alınmış ve empresyonist ressam Edgar Degas tarafından çizilen geleneksel bale kıyafetlerine benzer yaratımlarda bulunulmuştur (Fogg, 2014:493). Markanın her sezon koleksiyonlarının bir yanını sanata temellendirdiği gözlemlenmektedir. Görseldeki tasarımda *tül kumaşın bükülmüş ipliklerle vücudu sarması sağlanmış, kat kat kullanılan zarif tül kumaştan tütü benzeri bir form elde edilmiştir. Bu tasarım yapısal olarak şeffaf etkiler barındırmaktadır.*

Metropolitan müzesinin koleksiyonları arasında yer alan 2006, 2008 ve 2010 yıllarına ait çalışmalarından bazıları, markanın 21. yüzyıldaki teknolojik ilerlemelere rağmen el işçiliğiyle ürettiği örme ve şeritlerden oluşturulan tasarımları *gözenekli, kafesimsi, geçirgen yapıya sahiptirler.*



Resim 9. Rodarte, güz koleksiyonu, 2008.

Resim 10. Rodarte, ilkbahar koleksiyonu, 2008.

Marka son koleksiyonlarında daha önce kullandığı materyallerden olan tül, dantel gibi yapıları birçok tasarımında geniş fırırlar, büzgüler, pililer oluşturacak şekilde kullanmış ve hazır giyim için tasarımlar üretmesine rağmen Haute Couture benzeri bir zanaatkârlık ve özgün bir bakış açısı sergilemiştir. Markanın tasarımları genellikle el üretimine dayalı, yüksek dikiş kalitesi, lüks materyal kullanımı, özgünlüğü, seçilen temaların yansıtılması gibi süreçlerinden dolayı birçok ödüle layık görülmüş ve müze koleksiyonlarında yer almıştır. Genellikle koleksiyonlarında kullandıkları dantel, tül, organze gibi yapılarda üretim tekniklerinden kaynaklı güçlü şeffaf etkiler gözlemlenmektedir.

Diğer bir tasarımcı Noir Kei Ninomiya, kumaşı bükerek, monte ederek veya sıra dışı tekniklerle katlayarak dikişsiz dokular üretmektedir. Ağırıklı olarak siyah renkle çalışan tasarımcı ürettiği yapılarda birimlerle hareket edip birleştirmede dikişten farklı teknikler kullanmaktadır. Alışık olunmayan kalıplardan kestiği parçaları dikiş yerine metal klips, halka, çivi, çitçit, rivet, bant, şerit gibi materyallerden yararlanarak birleştirmektedir. Üretimlerinin geleneksel giysi yapımına dayanmakta olduğunu; sadece birleştirme konusunda yeni teknikler oluşturmaya çalıştığını ve siyah renk kullanımıyla ilgili tek renge odaklanmanın kumaşta oluşturulan farklılıkları daha görünür kıldığını ifade etmektedir (Noir Kei Ninomiya, 2016). Tasarımlarında deneyelliği ön planda tutan, el işçiliğiyle boyutlu giysiler tasarlayan tasarımcı çalışmalarında ana renk olarak kullandığı siyahın yanı sıra vurgu yapmak için beyaz ve kırmızı renklerden faydalanmaktadır. Koleksiyonlarında genellikle suni deri, sahte kürk ve tül kumaşlarla çalışmakta ve kullandığı siyahın güçlü etkisiyle oluşan renk boşluğunu teknikler ve tasarım süreçleriyle ifade ettiği yenilikçi yaklaşımlar sunmaktadır. Bu süreçleri lazer kesim, bitim işlemleri, metal materyaller, örme yapılar veya kumaşın farklı şekillerde kıvrılması, katlanması gibi tekniklerle detaylandırmaktadır. Tasarım süreci derinlik ve süreklilik gibi kavramsal yapılanmalarla formun yeniden ele alınmasına dayanmaktadır.



Resim 11. Noir Kei Ninomiya, ilkbahar koleksiyonu, 2016.

Resim 12. Noir Kei Ninomiya, ilkbahar koleksiyonu, 2016.

21. yüzyılda yüzey tasarımlarındaki dokularını 3 boyutlu baskı teknolojisi yerine titiz el işçiliğine dayandıran tasarımcı Ninomiya, 2016 ilkbahar koleksiyonunda organze kumaş şeritlerini metal perçinlerle birbirine tutturarak oluşturmuştur. Çoğunlukla siyah rengi barındıran karmaşık dokulara sahip, kullanıcı etrafında yüzer durumda heykelsi yapılardan oluşturulmuş bu koleksiyonda şeffaf etkili organze, vinil kumaş, PVC, parlak saten kumaş kullanılmıştır.

2018 koleksiyonunda PVC yapıları şekillendirerek oluşturduğu heykelsi formları dikişsiz olarak kendi tekniğiyle üretmiştir. Şeffaf ve yarı-şeffaf etkili giysiler PVC, örgü şeritler, ince triko kumaşlardan üretilen bu koleksiyonda ana renk beyaz olarak belirlenmiş ve siyah renk kontur çizgisi olarak tasarlanmıştır. Yaygın olarak naylon, PVC, tül, organze gibi kumaşları kullanan tasarımcının tasarımları güçlü formlarda güçlü şeffaf etkiler yansıtmaktadır. Birimleri birleştirmede kullandığı metal parçacıkların yanı sıra geleneksel bir üretim tekniği olan makrame elbiseleri de oldukça gözenekli, geçirgen yapılar içermektedir. 2019 yılı koleksiyonunda PVC parçaların yanı sıra metalik iplikten oluşturulan ince, parlak kumaş ve tül birlikte kullanmış şeffaf etkili yapıda kırıcılı bir yüzey oluşturmuştur. PVC' den oluşturduğu yapıları birbirine perçinlerle tutturmuş büyük boyutlu giysilere dönüştürmüştür. Güz koleksiyonunda ise birimlerini gül benzeri bir formdan elde etmiş ve dikişsiz perçinleme tekniğiyle hafif, kafes benzeri veya petek görümlü bir seri oluşturmuştur.

Sonuç

Tekstil yapılar da şeffaf etkiler gelişen teknolojilerin etkisiyle materyal ve üretim tekniklerine bağlı olarak değişimler göstermektedir. Dönemsel olarak çeşitlilik gösteren bu yapılar kişinin eğilimleri doğrultusunda kimi zaman estetik ve işlevsel açıdan kullanım nesnesine dönüşmekte kimi zaman ise duygu ve düşüncelerin aktarımında ifade aracı olarak kullanılmaktadır. Sanat yapıtının renk, ışık, hacim, arka planla ilişki, mekân içerisinde yaratılan derinlik algısı şeffaf etkili yapılarla yaratıcı bir duyarlılık ile ifade edilmektedir. Haute Couture ve Hazır Giyim olarak iki ana başlık altında ele alınan ve moda olgusu ile şekillenen giyim tasarımı alanında ise şeffaf etkili yapılar görsel ve işlevsel özellikleri bakımından yaygın olarak kullanılmaktadır.

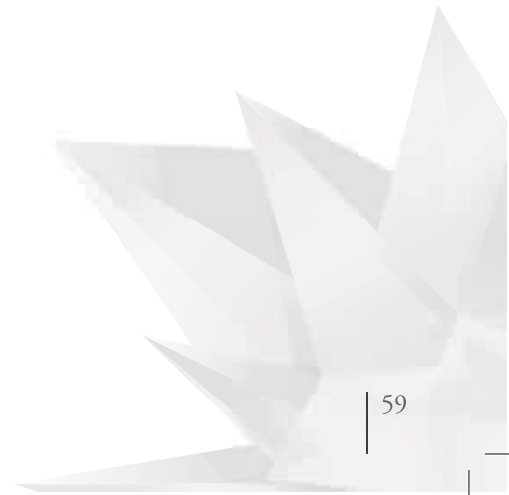
İnsanoğlu eğilim olarak «saydam, şeffaf etkili» materyale, sözlükteki tam karşılığı ile «açık-seçik, belirgin» nesnelere ilgi duymuş ve kimi zaman estetik açıdan kimi zaman da işlevsel açıdan kullanıma yönelik tekstil yapılar elde etmeye çalışmıştır. Çalışma, bu süreç içerisinde giysi tasarımında da yansımaları görülen şeffaf etkinin oluşturulmasında kullanılan materyal ve üretim teknikleri gelenek ve 21. yüzyıl teknolojileri üzerinden irdelenmiştir. Giysi tasarımında şeffaf etkili yapıların kimi zaman yüzeyde yanılısama, ışık, elektronik gibi teknolojik bazı metalleri barındırırken temelde üretim açısından zanaata sadık kalındığı gözlemlenmiştir. Şeffaf etki 21. yüzyıl giysi tasarımlarında derinlik algısı, fiziksel hafiflik, materyaller arası bağlantı, geçiş ve zenginlik, oluşturulan görsel etkilerde denge, katmanların getirdiği hologram etkiler, katmanlara bağlı değişkenlik ve devamlı olarak yenilenen yüzey algısı gibi yaratıcı yapıların oluşturulmasına olanak sağlamaktadır. Bu yapıların mekânla, ışıkla ve bedenle olan etkileşimi yenilikçi sonuçlarla çağın giysi tasarım algısını değiştirmektedir. Giysi tasarımındaki 3 boyutlu yazıcı yöntemiyle elde edilen heykelsi şeffaf etkiler, ışığa, sese duyarlı interaktif giysiler zanaattan dijitale geçiş ve değişen tasarım dilini ifade etmektedir. Tasarımcıların yüksek işçilikle ve yenilikçi yapılarla oluşturulan giyim tasarımlarının moda gösterilerinde sanat performanslarına dönüştürülmesi veya bu tasarımlarla belirli temalar doğrultusunda çevreci bir tutumla kavramların ifade edilmesi 21. yüzyılda giyim tasarımının genişleyen içeriğinin göstergesidir. Şeffaf etkili yapılar bu kavramsal yaklaşımları ifade etmede güçlü ifade araçları niteliğindedir. Materyallerin ve üretim tekniklerinin olanaklarıyla, sanatla, bilimle, ileri teknolojilerle ve zanaatla etkileşim halindeki 21. yüzyıl giyim tasarımına ait şeffaf etkili üretimler, şeffaf yapıların gelecekteki olanakları hakkında öngörüler sunmaktadır.

Kaynakça

- Connellan, L.(2012). İris Van Herpen.Belçika: Groninger Museum-Bai Publishers.
- Friedman, R. (2016). Smart Textiles For Designers- İventing The Future Fabrics. London: Laurence King Publishing.
- Fogg, M. (2014). Modanın Tüm Öyküsü. Emre Gözğü (çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Hakko,C. (1983). Moda Olgusu, İstanbul: Vakko Yayınları.
- Kaya, F. (2019). Tekstil Materyalleri ve Üretim Teknikleri Perspektifinden Şeffaf Etkinin 20. Yüzyıldan Günümüze Giyim Alanına Etkisi, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi GSE.
- McCartney, S. (2012). The Collection of the Museum at FIT Fashion Designers, Taschen Printed in İtaly.
- Piazza, A.(2016). Fashion 150 years/ 150 designers. London: Laurence King Publishing.
- Seeling, C.(2014). Fashion: 150 Years : Couturiers, Designers, Labels. H.F.Ullman, Könemann.
- Yaşar, N. (2016). Lif Sanatının Öncülerinden Ed Rossbach, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Cilt:6, Sayı:14, s.5.

İnternet Kaynakları

- <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2011-couture/iris-van-herpen> (08 Mart 2019)
- http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.57ea6aa5b73515.30625145 (27 Eylül 2017)
- <https://www.grailed.com/drycleanonly/junya-watanabe-master-class> (29 Mart 2019)
- <http://www.anothermag.com/fashion-beauty/9254/-in-conversation-with-the-founder-of-noir-kei-ninomiya> (15 Nisan 2019)



TEKSTİL TASARIMI BAĞLAMINDA ART NOUVEAU AKIMI

Neslihan Öpöz Gökoğlan¹

Özet

İngiltere’de 18. yüzyıldan itibaren yaşanan hızlı makineleşme ile birlikte sosyo-ekonomik ve kültürel değişimleri de kapsayan Endüstri Devrimi sonrası gelişen bir sanat-tasarım hareketi olan Arts & Crafts (Sanat ve Zanaat) ortaya çıkmıştır. Arts & Crafts bir çok ülkede farklı isimlerde yeni tasarım hareketlerinin doğmasına yol açmıştır. William Morris’in öncülüğünde gelişen hareket, sanat-zanaat birlikteliğini savunan ve makineyi reddeden bir sanat/tasarım hareketidir. Arts & Crafts, Avrupa’da Art Nouveau ve Judgenstil gibi yeni tasarım hareketlerinin doğmasına öncü olmuştur. 20. yüzyılın anlatım dilinin temellerini oluşturan bu hareketler, farklı disiplinlerde benzer yaklaşımlar ile kendini göstermiştir.

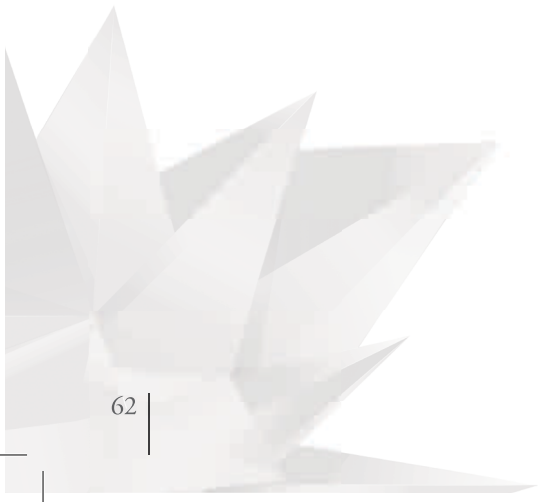
Günümüze kadar bir çok alanda etkisi süren, modern sanatın oluşumunda öncü hareket olarak gösterilebilecek bir akım olan Art Nouveau, 1800’lerin sonu 1900’lerin başlarını kapsayan süreçte ortaya çıkmıştır. Bu süreç, özgün ifade anlamında bireysel arayışların da yaşandığı geçmişten kopuş ile yeniye yönelişin yaşandığı bir dönem olarak da bilinmektedir. Art Nouveau’nun tasarım dili olarak yüzeyde ve formda kolaylıkla ayırt edilebilir karakteristik soyutlamalara sahip olduğu görülmektedir. Bu soyutlamalar iki farklı dönem içinde ele alınmış ve iki farklı üsluba ayrılmıştır. Her iki döneme ait desenler de tekstil yüzeylerine ve formlarına yansımıştır.

20. yüzyıl ve öncesinde ortaya çıkan sanat tasarım hareketleri, bir sonraki yüzyılın sanatçıları/ tasarımcılarını, bireysel ve kavramsal anlamda sorgulamalara iterek, estetik anlayışın ve ifade biçimlerinin değişmesine yol açmıştır. Doğayı taklit eden ya da işlevselliği arka planda tutan yaklaşımın yerini, 19. yüzyılda gelişen sanat akımlarıyla bireysel yorumlamalar yapan üsluplar almıştır. Sanat akımlarından etkilenerek nesnelerin formlarında ve yüzeylerinde yapılan soyutlamalar, sanat-tasarım ilişkisini öne çıkarmıştır. Yoruma açık özgün soyutlamalar ve yaklaşımlar sonraki yüzyılların geliştireceği yeni üsluplar için de başlangıç olmuştur.

Bu çalışmanın amacı, tekstil tasarımı perspektifinden, Art Nouveau akımının, geçmişten günümüze gelen tasarımlarının, bugünkü tasarımlara olan etkilerini ve soyutlama eğilimine katkılarını ortaya koymaktır.

Anahtar Kelimeler: Tekstil Tasarımı, Giyim Tasarımı, Art Nouveau

1(Arş. Gör.), İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, neslihanopoz@aydin.edu.tr.



Art Nouveau Flow In The Context Of Textile

Abstract

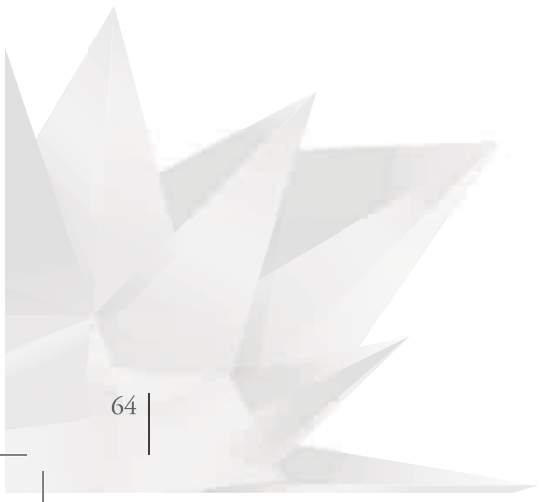
With the rapid mechanization in England since the 18th century, Arts & Crafts, an art-design movement that emerged after the Industrial Revolution, including socio-economic and cultural changes, emerged. Arts & Crafts led to the emergence of new design movements in many countries with different names. The movement, developed under the leadership of William Morris, is an art / design movement that advocates art-craft unity and rejects the machine. Arts & Crafts has pioneered the birth of new design movements in Europe such as Art Nouveau and Judgenstil. These movements, which form the basis of the narrative language of the 20th century, have manifested themselves with similar approaches in different disciplines.

Art Nouveau, which has been influenced in many fields until today and can be shown as a pioneering movement in the formation of modern art, emerged in the process covering the late 1800s and early 1900s. This process is also known as a period in which individual searches in the sense of original expression are experienced, and a departure from the past and a new trend. It is seen that Art Nouveau has characteristic abstractions that can be easily distinguished on the surface and form as the design language. These abstractions are handled in two different periods and divided into two different styles. Patterns of both periods are reflected on the textile surfaces and forms.

The art design movements that emerged in the 20th century and earlier pushed the next artist / designers to the inquiries in an individual and conceptual sense, leading to a change in aesthetic understanding and expression styles. Styles, which mimic nature or keep functionality in the background, replaced individualistic interpretations with artistic movements that developed in the 19th century. Abstractions made on the forms and surfaces of objects, influenced by art movements, highlighted the relationship between art and design. Original abstractions and approaches that are open to interpretation have also been the beginning for new styles that will be developed in the following centuries.

The aim of this study is to reveal the contributions of the Art Nouveau movement from the textile design perspective to the abstraction style in textile designs that have survived to the present day.

Keywords: Textile Design, Clothing Design, Art Nouveau



Giriş

19. yüzyılın anlatım diline etki eden Endüstri Devrimi, İngiltere’de makineleşmenin gelişmesi ile doğmuştur. 1760-1840 yıllarında ortaya çıkan Endüstri Devrimi; “tarım temeline dayalı bir ekonomiden sanayi ve ticaret temeline dayalı bir ekonomiye hızlı bir geçişi gösterir.” (Dölen, 1992:6) Endüstri Devrimi’nin de itici gücü olan tekstil endüstrisi, teknolojik ilerlemeler ile sürekli yenilenen bir alandır. 19. yüzyılın gelişmeleri, 20. yüzyılın anlatım dilini oluşturan etkenlerdir. Endüstrileşme sonucu gelişen makineleşme, önce Avrupa’ya sonra tüm dünyaya yayılmıştır. Hızla değişen dünya, insanın yaşam biçiminin ve gerçeklik algısının değişmesinde rol oynarken, yeni bir dünya tasfirine de zemin hazırlamıştır.

Endüstri Devrimi’nin ilk yıllarında makinenin el işçiliğindeki estetik seviyeye ulaşamamış olması Arts & Crafts hareketinin doğuşuna yol açmıştır. Bu hareketin yüksek estetik algısı ile Art Nouveau akımına öncülük ettiği söylenebilir. Her iki sanat hareketini de benimseyerek, bugünkü anlamıyla tasarım kavramının doğuşuna öncü olan Bauhaus ise sanat, zanaat ve endüstri birlikteliğini önermiştir.

19. yüzyılda sanatçılar, eserlerinde yeni biçimsel ve teknik arayışlarla ‘güzel duyu’yu aşmayı amaçlamışlardır. Soyutlama eğilimi ile dönemin sanat anlayışını ilk olarak etkileyen İzlenimciler, görünen gerçek dünyadan kopuşu temsil etmektedir. (Antmen, 2008:18). Soyut Sanat; aynı dönemlerde ortaya çıkan Kübizm, Fütürizm, Sembolizm, Op/Optik Sanat gibi farklı akımları kapsamaktadır. Ortaya çıkan bu sanat akımları ile 20. yüzyılda sanat, artık doğayla bağlarını koparmıştır. Sanatçılar nesnel dünyanın biçimlerine bağlı kalmadan soyutlamanın sınırlarını zorlayan yeni biçimler oluşturmuşlardır. (Gür Üstüner, 2017:68) Bu dönemde sanat izleyicisinin algısı yeniden şekillenmiştir. Tüm bu yaşanan değişimler, 20. yüzyıl sanatının düşünce ve ifade biçimlerini ortaya çıkarmıştır.

1910’lardan II. Dünya Savaşı’na kadar olan sürecin, günümüz sanat anlayışının ilk izlenimlerini oluşturduğu yıllar olduğu söylenebilir. 20. yüzyılın ilk yarısında yeni sanat akımlarının doğuşları ile bir devrim yaşansa da II. Dünya Savaşı’yla sanat yaşamı duraklamıştır. Savaştan sonra, yüzyılın ikinci yarısında sanattaki bu değişimin artık bir devrim niteliği taşımadığı, yeni akımların yüzyılın ilk çeyreğindeki yenilikler doğrultusunda geliştiği görülmektedir (İpşiroğlu, 2017:20).

Bir dönem sanat ve tasarımda doğa birebir taklit edilmişse de 19. yüzyılda temelleri atılan soyutlama eğilimi, günümüzde de tekstil tasarımının estetik anlatım dilini oluşturmaktadır. Bu çalışmada Art Nouveau akımı, 19. yüzyılda değişen sanat ve tasarım dili ekseninde, tekstil tasarımındaki soyutlama üslubu üzerinden incelenmiştir.

2.Yeniden Doğuş: Art Nouveau

Çağ dönümünü de içine alarak otuz yıl (1880-1910) devam eden Art Nouveau hareketi, uluslararası nitelikte dekoratif” süslemeci yapısı ile öne çıkmış yenilikçi bir sanat akımıdır (Bektaş,1992:17). Romantik, bireyci ve estetik değerleri ön planda tutan bir sanat akımı olan Art Nouveau’nun kurucusu; mimar Victor Horta (1861-1947) kabul edilmektedir (Dempsey, 2007:57-61). Mimar Henry van de Velde (1863-1957), bu dönemde bireyselci üslubu ile yaptığı, tekstil ve duvar kâğıdı tasarımları ile akımın önemli temsilcilerinden biri olarak görülmektedir (Celbiş 2017:171). Art Nouveau’nun öne çıkan temsilcilerinden biri de Alphonse Mucha’dır (1860–1939). Mucha bu dönemde akışkan kıvrımlar, stilize edilmiş kadın vücudu, çiçek yaprak ve saplarını kullandığı duvar kâğıdı ve afiş tasarımları ile dikkat çekmiştir. Ayrıca Mucha, bu dönemde tiyatro oyunları için de kostüm tasarımları yapmıştır (Balcı,2010:384) (Resim 1).



Resim 1. Alphonse Mucha, “Dance”, afiş tasarımı, 1898 (Selvi S,2010:384).

Paris Dünya Fuarı’nın açılışı için yapılan Eyfel Kulesi’nin yapımında demir kullanılması ve kulenin formu, ilk olarak etkisini mimaride gösteren bu hareketin doğuşu olarak kabul edilmektedir (Jackson, 2002:28). Art Nouveau, Arts & Crafts hareketinden ilham alarak kendini var ederken, Barok döneminin süslemeci üslubunu 19. yüzyılın sanat anlayışı ile birleştirmiştir. Art Nouveau’nun, Arts & Crafts hareketinden endüstrileşmeyi reddetmeyişi ile ayrılırken, gündelik hayatta kullanılan nesnelere temel bir tasarım fikrine göre ve bireyselci yaklaşım içinde tasarlamayı önermesi yönüyle de Bauhaus’a zemin hazırladığı söylenebilir. Art Nouveau doğayı,

doğadaki bitki ve hayvan figürlerini kullanarak yarattığı yüzey ve obje tasarımlarını, yeni yüzyılın sanat anlayışı ile yorumlayarak biçimleri soyutlamıştır.

Akım, etkisi sürdüğü yıllar içinde (1892-1903) iki birbirinden farklı üslupla kendini ifade etmiştir. İlk etkisi çiçekli doğal biçimlerin, kıvrımlı hatların ön plana çıktığı desenlerdir. İkinci ise düzleşmiş çizgiler ve geometrik formlar, sade renkler olarak tasarımlarda dikkat çekmeye başlamıştır. Modern dönemin başlangıcını ifade eden Art Nouveau, farklı ülkelerde farklı isimler ile anılmıştır; Fransa’da “Art Nouveau” , “Fin de Siecle Stili” , Almanya’da “Jugendstil” , Avusturya’da “Viyana Secession”, İngiltere’de “New Art”, “Liberty”, Türkiye’de “Yeni Sanat olarak” adlandırılmıştır (Yıldırım, 2011:110).

3. Art Nouveau Akımının Tekstil Tasarımına Yansımaları

Tekstil tasarımı, Arts & Crafts ve Aesthetic Movement hareketleri ile Victorien Dönem’in etki alanından çıkıp rahat, işlevsel, özgün yorumlamalar oluşturmaya başlamıştır. Bu dönemde Glasgow’da ilk devlet tasarım okulu olarak kurulan Glasgow Sanat Okulu, bireysel giysi tasarımı algısını uyandıran ‘sanatsal giysi’ için önemli bir nokta olmuştur (Şahin, 2015:26).



Resim 2. Marshall & Snelgrove, 1895.

(<https://www.vam.ac.uk/articles/how-arts-and-crafts-influenced-fashion>) (18.01.2020)

(<https://www.vam.ac.uk/articles/how-arts-and-crafts-influenced-fashion>)(18.01.2020).

Bireyselci yaklaşımın yükseldiği ilk yıllar olarak da adlandırabileceğimiz 1900’ler, “La Belle Epoque” (Güzel Çağ) olarak da bilinen üslubun ve Art Nouveau akımının etkisinde başlamıştır. Bu iki akım da giysi formlarının ve kumaş desenlerinin, stilize edildiği yorumlamalar geliştirmiştir. Dönemin karakteristik özelliği olan figürlerin uzaması, kadın silüetinde de uzun ve kıvrımlı hatların vurgulanmasıyla dikkat çeken “S” form giysi tasarımlarını ortaya çıkarmıştır. Bu yaklaşımı, modanın sanatı izlediğinin bir göstergesi olarak yorumlamak mümkündür (Fogg, 2014:196).

Art Nouveau akımı yalnızca tekstilde değil mimaride, resimde, duvar kâğıdında ve takı tasarımında da etkili olmuştur. Akımın en belirgin özelliği, biçimde ya da yüzeyde, çiçek yaprak ve saplarının stilize edildiği akışkan kıvrımlar ve benzeri uzatmalar kullanılmasıdır (Resim 2). Dönemin giysi ve yüzey tasarımı yapan sanatçısı Sonia Delaunay’ın (1885-1974) tasarımlarındaki soyutlamalarında, motiflerin kıvrımlı yapılarında Art Nouveau akımının etkisi görülmektedir. Delaunay’ın kullandığı canlı parlak renkler, tasarıma getirdiği soyut geometrik yaklaşım, kıvrımlı dallar, tekstil yüzeylerinin hareketlenmesini sağlamıştır (Yıldırım, 2010:67).

Art Nouveau akımının Avusturya’daki adlandırılışı “Viyana Secession”, zamanla tasarım dilinde bir bölünme yaşamış ve mimar Josef Hoffman (1870-1956) ressam ve grafik tasarımcı Koloman Moser (1868-1918); sadeleştirilmiş geometrik üslubun hâkim olduğu bir anlayış ile akımdan ayrılmışlardır (Celbiş, 2017:171). Bu durum “Secession Hareket” (Ayrılma Hareketi) olarak da bilinmektedir.

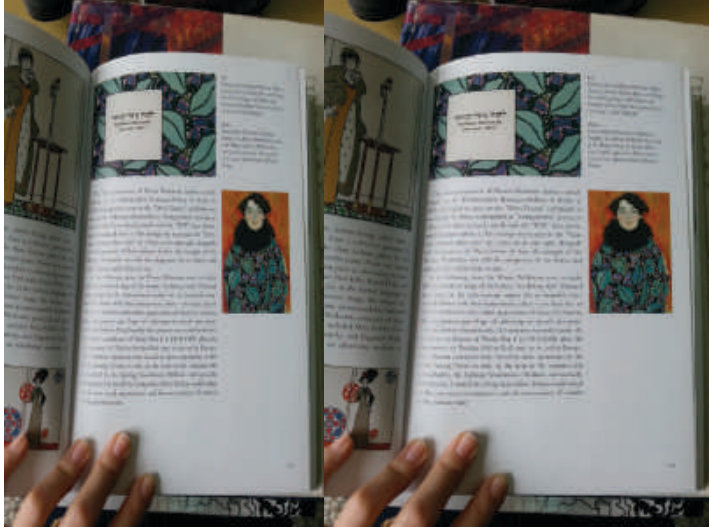
“Wiener Werkstatte” olarak da adlandırılan “Viyana Atölyeleri” bu dönemde kurulmuştur. Atölyenin kurucusu Eduard Josef Wimmer-Wisgickl’in (1882-1961) giysi tasarımlarındaki, farklı desen ve renk kullanımı, üst üste gelen geometrik şekillerin etkisini güçlendirecek şekildedir (Orsborne, 2013: 237) (Resim 3-4).



Resim 3. Kumaş tasarımı, Dagobert Peche.

Resim 4. Afternoon Dress. 1913-16, ipek, Dagobert Peche & Eduard Josef Wimmer-Wisgril tarafından tasarlanmıştır, Metropolitan Sanat Müzesi Koleksiyonu.

(<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/99562>) (12.01.2020).



Resim 5. Gustav Klimt, “Portrait of Johanna Staude”, 1917.

Resim 6. Marta Albert, “Blatter”, kartpostal tasarımı, 1910.

(Barandstatter, (Ed.)2006:225).

Gündelik hayatta kullanılan ev eşyalarından kartpostallara, giysilere kadar bir çok şeyin tasarlandığı bu atölye, bir sergi ile tanıtılmıştır. Secession Hareketin öncülerinden ressam Gustav Klimt (1862-1918), Marta Albert’in “Blatter” adlı kartpostal tasarımından, “Johanna Staude of Portrait”i Viyana Atölyeleri’nde yapılmış giysi ile resmetmiştir (Barandstatter, 2006:225) (Resim 5-6). Aynı dönemde Josef Hoffmann’ın, “Jagdfake” isimli deseni de hem şablon baskıyla döşemelik kumaş olarak basılmış hem duvar kâğıdı olarak kâğıda geçirilmiş, hem de Carl Otto Czehka tarafından, “Bavaira” isimi bir pelerin tasarımına ilham vermiştir (Resim 7-8-9). Bütün bu örnekler Viyana Atölyeleri’nin ürettiği desenleri çok yönlü kullandığının bir göstergesi olarak kabul edilebilir.



Resim 7. Josef Hoffmann, “Jagdfake”, duvar kâğıdı, 1913.

Resim 8. Carl Otto Czeszka, “Bavaira”, Pelerin, 1910 civarı.

Resim 9. Josef Hoffmann, “Jagdfake”, döşemelik kumaş, şablon baskı, 1910-11
(Jackson, 2002:37).

Sonuç

Art Nouveau'nun kendinden önce ortaya çıkmış olan Arts & Crafts akımının zarif dekoratif üslubundan, Barok döneminin süslemeci yaklaşımından ve Sembolizm akımının soyutlama çabasından beslenerek kendini var ettiğini söylemek mümkündür. Uluslararası bir etki yaratmış olan Art Nouveau akımının başlattığı soyutlama eğilimi, Bauhaus ile devam ederek dönemin ifade dilini değiştirmiş, modern sanatın referans noktası olmuştur.

Akım aynı dönemde farklı ülkelerde çeşitli isimlerle anılmış ve kendi içinde üslup bölünmesi yaşayarak iki farklı ifade biçimi geliştirmiştir. İlk eğilim çiçek motiflerinin stilize edilmesi ile uzun akışkan kıvrımların yer aldığı romantik bir çizgi oluştururken ikinci eğilim ise geometrik soyutlamaları içinde barındıran bir yaklaşım sergilemiştir. Art Nouveau'nun görsel sanatlarda kendini var etmesi nedeniyle uygulamalı sanatlarda etkisi açıkça görülmektedir. Çiçek figürlerinin stilize edilmiş desenleri kadın bedeni ile bütünleşmiş "S" form giysilerde kendini öne çıkarmıştır. Tekstil tasarımında formda olduğu kadar desenlendirmede de kendini öne çıkarmış, kumaş yüzeyine baskı ve jakar deseni olarak yansımıştır. Akımın bir diğer yaklaşımı olan geometrik formlar ise süslemeci üsluptan uzak bir soyutlamaya işaret etmiştir. Bu eksende ortaya çıkan sadeleşmiş geometrik desenler Bauhaus'un desen ve formda yöneleceği ifade biçimine basamak oluşturmuştur.

Bireysel yorumlamalar ile özgürleşen akımın kişiye özel tasarım anlayışının da gelişmesinde öncü olduğunu söylemek mümkündür. Bu bağlamda Art Nouveau günümüze kadar ulaşan ifade biçimlerinin temellerini atarak sanat-tasarımın etkileşiminin önemini vurgulamış ve kurduğu Viyana Atölyeleri ile de disiplinlerarası çalışmalara dikkat çekmiştir.

Kaynakça

Kitaplar

Antmen, A. 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Bektaş, D. (1992). Çağdaş Sanat Hareketleri, İstanbul: Yapı kredi Yayınları,

Barandstatter, C. (Ed.) (2006). Vienna 1900 and the Heroes of Modernism, London: Thames& Hudson.

Celbiş, Ü. Artun, A. ve Aliçavuşoğlu, E. (hızl.) (2017). Bauhaus: Modernleşmenin Tasarımı içinde (s. 169-181). İstanbul: İletişim Yayınları.

Dempsey, A. Modern Çağda Sanat. Osman Akınhay (çev.) (2007). İstanbul:Akbank Kültür Sanat Yayınları

Dölen, E. (1992). Tekstil Tarihi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Teknik Eğitim Fakültesi Yayınları.

Fogg, M. (Ed.) (2014). Modanın Tüm Öyküsü. Emre Gözgülü (çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

İpşiroğlu, N. (2017) Sanatta Devrim, İstanbul: Hayalperest Yayınları,

Jackson, L. (2002). Twentieth-Century Pattern Design:Textile&Walpaper Pioneers. New York: Princeton Architectural.

Reiko K. (2002). "The Influence of Haute Couture", Akiko Fukai (Ed.), The Collection of the Kyoto Costume Institute Fashion: A History from the 18th to the 20th Century, içinde (6-158), Köln: Taschen.

Orsborne, A. (Ed.) (2013). Moda: Geçmişten Günümüze Giyim Kuşam ve Stil Rehberi. Duygu Özen (çev.). İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Selvi, S. (Ed.) (2010), Sanat Atlası. İstanbul: Boyut Yayıncılık.

Dergiler

Gür Üstüner, S. (2017). Sanatçı İzleri, Yıldız Journal Of Art And Design. Sayı: 4, Issue: 1.

Yıldırım,L. (2011). “Sanat-Zanaat Buluşması ve Wiener Werkstatte Tekstilleri”, Gazi Üniversitesi GSF Sanat ve Tasarım Dergisi, Sayı.8.

Yıldırım, L. (2010) “Tekstil Tasarımında Bir İlk: Sonia Delanuay”, Yedi, Sayı.4.

Şahin, Y. (2015). Tarihin Tekerini Geriye Döndürmek: Moda Tasarımında Geleneği Yorumlama Sorunsalı. Yedi Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, Sayı: 33.

Görsel Kaynakça

Resim 1. Selvi, S. (Ed.), Sanat Atlası. İstanbul: Boyut Yayıncılık, 2010.

Resim 2. <https://www.vam.ac.uk/articles/how-arts-and-crafts-influenced-fashion>. (18.01.2020).

Resim 3. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/99562> (12.01.2020).

Resim 4. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/99562> (12.01.2020).

Resim 5. Christian Barandstatter (Ed.), Vienna 1900 and the Heroes of Modernism, 1. Basım, London:Thames & Hudson,2006, s. 225.

Resim 6. Christian Barandstatter (Ed.), Vienna 1900 and the Heroes of Modernism, 1. Basım, London:Thames & Hudson,2006, s. 225.

Resim 7. Lesley Jackson, Twentieth-Century Pattern Design: Textile&Wallpaper Pioneers, New York: Princeton Architectural, 2002 s. 37.

Resim 8. Lesley Jackson, Twentieth-Century Pattern Design: Textile&Wallpaper Pioneers, New York: Princeton Architectural, 2002 s. 37.

Resim 9. Reiko Koga, “The Influence of Haute Couture”, Akiko Fukai (Ed.), The Collection of the Kyoto Costume Institute Fashion: A History from the 18th to the 20th Century, içinde (6-158), Köln: Taschen, 2002,s. 112.



HALIS BIÇER'İN GRAFİK SANATINA KATKILARI

Nihan Çıplakkılıç¹

Prof. Dr. İsmail Aytaç²

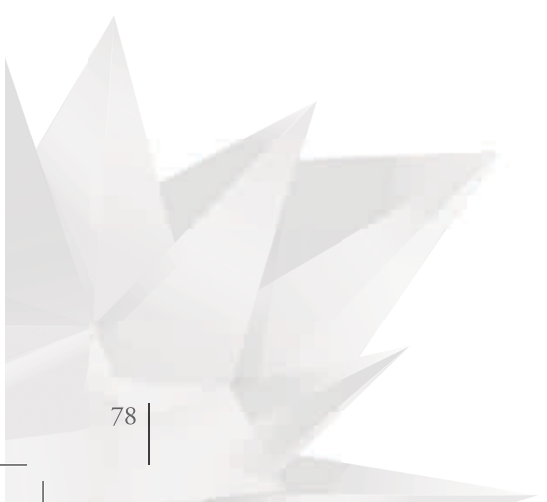
Özet

Bu bildiriye Türk grafik tasarım sanatında yer alan Prof. Halis Biçer' in hayatı, sanat anlayışı ve eserleri üslup açısından ele alınmıştır. Sanatçı, Türk Grafik Sanatı eğitimine, tarihine ve tasarım açısından gelişim gösterme sürecinde kendini göstermiştir. Bu nedenle grafik sanatını gelecekteki nesillere iletirken, insanın toplumsal ve sosyal çevresine ait olan tasarımları, konuları aktarmadaki katkıları ele alınmıştır. Türk Grafik Sanatı'nın sanatsal gelişmeleri ve değişimlerin yanı sıra, kendine özgü anlatımıyla değişik bir bakış açısı sunmuştur. Prof. Halis Biçer' in fikirlerinin, yapıtlarının, Türk Grafik Sanatı eğitimine katkıları ve etkileri araştırılarak, sonuçları ortaya konmaya çalışılmıştır. Sanatçı hakkında yapılan literatür taramasının yanında, kendisiyle röportaj yapılarak Türk Grafik Tasarım Sanatı'nı etkileyen süreçler konuşulmuş ve grafik eserleri incelenmiştir. Sadece grafik, amblem-logo, yazı, kaligrafi sanatçısı değil, bunun yanında suluboya, yağlıboya, oyma ve fotoğraf gibi bütün sanat eğitimi üzerine her türlü eğitimi almış bir kişidir. Nitel bir araştırma sonucunda grafik tasarım sanatı hakkındaki görüş ve düşünceleri, grafik sanatına verdiği değer anlatılmıştır. Sanatçı; görsellik adına kendine has tasarımlarıyla, grafik sanatındaki özgün düşünceleriyle daha iyi anlaşılmasına sebep olan sanatsal ifade biçimlerini kullanan bir grafik tasarımcısıdır.

Anahtar Kelimeler: Halis Biçer, Sanat ve Tasarım, Grafik, Tipografi

1 nihanc17@gmail.com

2 Fırat Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim- İş Öğretmenliği, iaytac@firat.edu.tr



HALIS BIÇER'S CONTRIBUTION TO GRAPHIC ART

Abstract

In this paper, Prof. Halis Biçer's life, art and works are discussed in terms of style. The artist has shown himself in the process of developing in terms of Turkish graphic art education, history and design. For this reason, while conveying graphic art to future generations, the designs of human being belonging to social and social environment and their contributions to conveying the subjects are discussed. In addition to artistic developments and changes in Turkish graphic art, it has presented a different perspective with its unique expression. Professor The contributions and effects of Halis Biçer's ideas and works to Turkish graphic arts education were investigated and the results were tried to be revealed. In addition to the literature review about the artist, the processes affecting the Turkish graphic design art were discussed and graphic works were examined by interviewing him. He is not only a graphic, emblem-logo, writing, calligraphic artist, but also a person who has received all kinds of art education such as watercolor, oil painting, engraving and photography. As a result of a qualitative research, his views and thoughts about the art of graphic design are explained. He is a graphic designer who uses artistic forms of expression that make him better understood with his unique designs in the name of visuality and his original thoughts in graphic art.

Keywords: Halis Biçer, Art and Design, Graphics, Typography

Giriş

Türk grafik tasarım sanatında, grafik tasarım sanatının tarihi, geleceği, sosyo-kültürel yapısı ve grafik tasarım sanatında yaşanan sorunlar, Türkiye’de ve dünyada grafik tasarım sanatının tanıtım aşamaları hakkında edinilen bilgiler doğrultusunda ortaya çıkmıştır. Grafik tasarım sanatını anlatan genel bilgiler ve üretim teknikleri açısından, grafik tasarım sanatının etkileşim içinde olduğu alanlarla birlikte, grafik tasarımın temel konularında mevcut sorunlar olduğu görülmektedir. Türk grafik sanatının sanat eğitimindeki asıl amacı, tasarım gücüyle bireysel yorum becerisini kazandırarak, farklı düşünceler üretebilmek ve özgünlük konusunda yaratıcı olmaktır. Bu konuda dünyayla yarışır hale gelen ülkemiz grafik konusunda son derece önemli bir konumdadır. İyi işler üreten, yeniliklere açık olan ve özgün tasarımlarda estetik görünümler kazanan grafik tasarımcılara sahiptir. Türk grafik tasarım sanatına ve eğitimine sorunların giderilmesi açısından, hayatını ve gönülünü sanata veren, grafik tasarım sanatı üzerine yaptığı çalışmalarla, yaşamını ve yıllarını dolu dolu geçiren sanatçımız, sanatını en güzel şekilde icra etmiştir. Prof. Halis Biçer, birçok yönüyle kendini gösteren bir grafik sanatçısı ve aynı zamanda da tasarımcıdır. Aldığı eğitimde bu yöndedir. Türk grafik sanatının önemini vurgulayarak eğitimini sürdürmüş ve yeni nesillere örnekler bırakmıştır. Çalışmalarından yararlanacağımız bir sanat eğitimcidir. Türk grafik sanatına yenilikler katarak, çağdaşlığı, özgünlüğü ve yaratıcılığı ön planda tutan bir sanatçısıdır.

Halis Biçer’in Hayatı (1940-)



Grafik tasarım sanatçısı Halis Biçer, 1940 yılında Nallıhan’da doğmuş, evli ve iki çocuğa sahiptir. 1946-1958 yılında, Bağlıca Köyü ve Nallıhan İlkokulların da ilkokula başlayan sanatçımız, 1952-1958’de, ortaöğretimini Ankara Hasanoğlan, Atatürk İlk öğretmen Okulu’nda tamamlamıştır. Daha sonra 1958-1961 yıllarında yükseköğrenimini, Ankara Gazi Eğitim Enstitüsü’nde tamamlayarak Resim-İş öğretmenliği olmuştur. 1981-1982 yıllarında ise, İstanbul Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu’nun da lisansını tamamlamıştır.

İlk tayin yeri Diyarbakır Erkek İlköğretim Okulunda göreve başlayan Halis Biçer, 1961-65 yıllarında görev yaptığı bu yerden Adana İmam Hatip Okulu'na resim öğretmenini olarak atanmıştır. Kısa bir süre sonra Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu Grafik Sanatlar Bölümü asistanlık sınavını kazanarak İstanbul'a yerleşmiştir. 1966-1970 yıllarında İstanbul Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu'n da asistanlık ve öğretim görevliliği yapmıştır. 1974-1977 yıllarında Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulunda grafik sanatlar bölüm başkanlığı yapan sanatçımız, 1978-1979 da Güzel Sanatlar Akademisi Uygulamalı Endüstri Sanatlar Yüksekokulunda öğretim görevliliği yapmıştır. Daha sonra Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi grafik ana sanat dalında öğretim görevliliği, 1970-1982 yıllarında ise İstanbul Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu'n da öğretim üyeliğine, 1983 yılında Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Ana Sanat Dalı'n da "Sanatta Yeterlilik" olarak, 05.06.1986'da doçentliğe, 04.07.1989 yılında İnönü Üniversitesi'nde profesörlüğe yükselmiştir. 1983-1988 yıllarında Marmara Üniversitesi Teknik Eğitim Fakültesi Matbaa Eğitimi Bölümü Başkanlığı ve anabilim dalı başkanlığı yapmıştır. Sonrasında Marmara Üniversitesi Uygulamalı Güzel Sanatlar yüksekokulu ve Açık öğretim Fakültesi İletişim Sanatları Bölümlerinde öğretim üyeliği (2 yıl) yapmıştır. Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü ve Sosyal Bilimler Enstitüsü öğretim üyeliği, 15.09.1989-1995 yıllarında, Malatya İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Bölümü Başkanlığı yapmış, Yıldız Teknik Üniversitesi Meslek Yüksekokulu Serigrafi Programı yürütücülüğü ve Yıldız Teknik Üniversitesinde beş yıl çalıştıktan sonra 1999 yılında emekli olmuştur. 2005-2007 yılları arasında Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü, öğretim üyeliği ve dekan yardımcılığı da yapmıştır. Emekli olduktan sonra Beykent Üniversitesi, Okan Üniversitesi ve İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde Grafik Tasarımı ile ilgili dersler de vermiştir. Sanatçımızın uzmanlık alanları ise, kaligrafi, yazı tasarımı, grafik tasarım, fotoğrafı, grafoloji ve matbaacılıktır. Sanatçımız ilkokul yıllarında yaptığı resim çalışmalarıyla ödül kazanarak, kendini ileriki yıllarda başarılı bir grafiker sanatçısı olarak göstermiştir.

1. Halis Biçer'in Eğitim ve Sanat Anlayışı

Prof. Halis Biçer, çok yönlü sanatçı kişiliğiyle öğrencilik yıllarında başlayan sanat anlayışı kendisini sanat ortamına hazırlamıştır. Grafik sanatçısı Prof. Halis Biçer' in yaptığı tasarımlar ve açtığı sergiler üzerine kendisine istek gelmesini sağlamıştır. Grafik sanatı üzerine yaptığı çalışmalarla Türk grafik tasarım tarihindeki yerini, yeteneklerini ve çalışmalarını öne çıkaran önemli isimlerden biridir. Grafik tasarımında çağımızın etkili sanatçılarından. Her zaman yeni biçimler yaratma çabası içindedir. Görsel algıda başarılı bir tasarımcıdır. Grafik alanında kendine özgün yeni şekiller ve biçimler üreten kaligrafi sanatçılarımızdandır. Prof. Halis Biçer, bildiklerini öğretebilen iyi bir eğitimci, branşında deneyimli ve üretken, yenilikçi, ilerici, çocukları ya da gençleri ayırım gözetmeksizin seven, sabırlı, sevgi dolu, esprili ve çağdaş düşünceler taşıyan

biridir. Prof. Halis Biçer' in mesleki yaşamında tasarımcı bilincinin dışında tasarımcı ve sanat eğitimcisi olarak sorumluluk duygusu da dikkat çekmektedir. Bir tasarımcı, olanakları sağlayarak çalışan, zihinsel ve yetenekli donanımlara sahip olmak zorundadır. Aynı zamanda tasarımcının bilgi birikimine de önem verilmelidir. Üretilen grafik ürünlerinin Türk kültürünün evrensel tarzına sahip olması gerektiği konusu üzerinde titizlikle durmuştur. Prof. Halis Biçer, tasarımlarında ele aldığı çalışmalarında kendine özgü bir kaligrafi yazı tarzı geliştirmiş ve uygulamıştır. Kendine özgü yazı karakteri, amblem, logo tasarımları ve çalışmalarıyla da öncü sanatçılardandır. Grafik tasarım ile ilgili her konuda tasarım ürünleri olan Prof. Halis Biçer, her zaman geleneksel ya da bize ait olan evrensel tarzda çalışmıştır. Eserlerindeki font tasarımlarını el ile yazan Prof. Halis Biçer, tipografi konusunda da oldukça titiz ve dikkatli olduğu gözlerden kaçmamaktadır. Grafik tasarımın her alanında özgün ürünler vermiş olan Prof. Halis Biçer, kendisinden sonra gelecek tasarımcılara, grafik tarihimize kazandırdığı özgün tasarımlarının farkındalığını sağlamaya yönelik çalışmalar yapmıştır. Sanatçı çağdaş tasarımlar üretmiştir. Tüm grafik tasarımlarında gereken amblem, logo, logotype, font tasarımları, illüstrasyon gibi çalışmalar yapmış ve uygulamıştır. Her türlü yeniliğe açık bir çizim sanatı olan grafik sanatının teknik çizim ve estetik bilgilerinin bütünleşmesinden oluşan çağdaş bir sanat olduğunu belirten sanatçımız Prof. Halis Biçer, tüm tasarımlarını el çizimi ile gerçekleştirmiş olup, günümüz teknolojilerinin kullanım açısından da olumlu yaklaşımlarda bulunmaktadır. Bir grafik tasarımcısı için bilgisayar teknolojisinin kolaylık sağlayacağı görüşündedir. Yaptığı grafik çalışmalarında ele aldığı konularda dünyada gerçekleştirilmiş tüm örneklerin detaylarını inceleyerek bize uygun biçimiyle ele almış ve bizim kültürümüze uygulayarak evrensel bir dil oluşturmuştur.

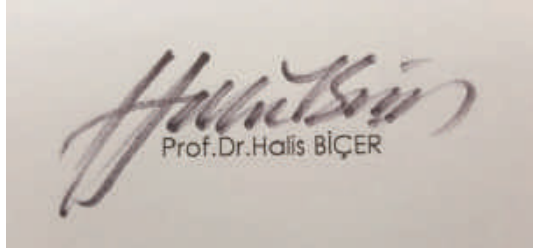
Sanatında yaptıkları çalışmalarla, düşündüklerini geçmiş kültür birikimleriyle anlamlandıran bir sanatçıdır. Grafik tasarım sanatında özellikle özgünlük ve özgün yaratıcılığın savunucularındandır. Türk grafik tasarım sanatına ve eğitimine sorunların giderilmesi açısından, grafik tasarım sanatı üzerine yaptığı amblem, logo, logotype, yazı karakterleri, kaligrafi ve yapmış olduğu yağlıboya, suluboya gibi resimsel konularda da ürünler vermiştir. Tasarımını gerçekleştirdiği grafik çalışmalarında kendisini göstermiştir. Sanata yıllarını vermiş olan sanatçı, özgün, estetik ve çağdaş grafik değerler barındıran kaligrafi ve tipografi çalışmalarıyla bize örnekler bırakmıştır. Prof. Halis Biçer' in sanatı ve düşünceleri, grafik sanatında taklit ve kopyacılığa karşı çıkan, ulusallık ve evrensellik düzeyinde adımlar atan, Türk grafik sanatını günümüze taşıyan usta-çırak ilişkisini bizlere öğreten isimlerdendir. Prof. Halis Biçer' in önceliği kendi kültürümüzdür. Köy enstitüsü mezunu olan sanatçımız, kendi kültürünü benimseyerek yola çıkmış, yaptığı çalışmalarda doğallığı ve içtenliği yakalamıştır. Kaligrafi ustası olarak, grafik alanında kendini geliştiren biridir.

2. Sanatsal Çalışmaları

Prof. Halis Biçer, köy enstitüsü eğitimi almıştır. Resim, grafik sanatlara, yazıya-çizime merakının, 12 yaşında başladığını ve sürekli resim çalışmaları yaptığını belirten sanatçımız, 5. sınıfta 60 adet resimden oluşan bir sergi açmıştır. Yapılan bir yarışmada 1.lik ödülü almıştır.

2.1. Kaligrafi Çalışmaları

Kaligrafi harfler arasındaki boşlukları belli estetik ve tasarım kurallarına göre düzenleyerek kâğıt üstüne kalem ya da fırçayla güzel ve zarif yazı yazma sanatıdır. Kökeni Yunanca kallos “güzel” ve graphos “yazı” kelimeleridir. İslam sanatında hat ismi verilir. Ülkemizde genellikle “hat sanatı” ve “kaligrafi” aynı anlamda anılsa da aslında farklı konulardır. Aslında hat ve kaligrafi “süsleyerek güzel yazı yazma sanatı” olarak da bilinir. Kaligrafi, Çin’de ve Japonya’da fırça ile yapılırken, Batı’da da genellikle yazı kalemi ile yapılan süslü yazılardır. (“Sanal”,2018:2)



Resim 1: Halis Biçer, İmzası

İmzasında kullandığı harflerin kendine özgü yazılış biçimindeki, isim ve soyad büyük harfle başlamış ve tek bir yazı bütünlüğü sağlanmıştır. Aslında ‘B’ harfinin büyük yazılmış olması isim ve soyadın ayrı ayrı kullanıldığını göstermektedir. Sanatçı kendine özgün bu yazı stilini kullanarak, harfleri ustalıkla birleştirmiştir (Bkz.Resim 1).





Resim 2: Halis Biçer Kendi Adının Yazım Şekilleri

Bir tasarım ürünü, estetik ve işlevsel olarak tamamlandığında, tasarımcının zihinsel ve entelektüel birikim sonucu ortaya çıkmaktadır. (Bkz.Resim 3) Yapılan bu çalışmada, kırmızı bir merkez etrafında siyah yazıların ahenkli uyumları dikkat çekmektedir. Harflerin birbirini engellemeden bütüncül bir hareket sağlaması ve espas ayarlarının orantısı da gözden kaçmamaktadır. Halis Biçer yazısında bir denge sağlanarak harfler arasındaki birbiriyle uyum içerisinde bağlanmıştır. Kare içine alınmış bir yazı stildir. Simetrik yazı tarzı uygulanmıştır. Bu yazı tipi sanatçının kendi oluşturduğu bir yazı stildir. Times news roman yazı stiline kalın bold halinde yazılmış şeklini andıran bir yazı gibi görünse de Halis Biçer' in kendi yazı stildir.



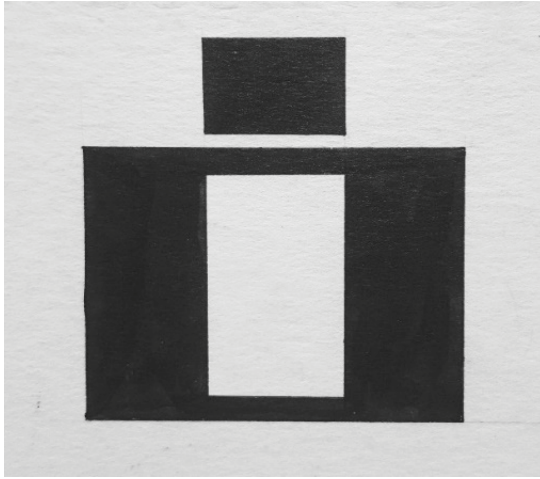
Resim 3: Yazı Karakterlerinin Uyumlu Bütünlüğü

Seçilen odak noktası etrafında dönen grafiksel bütünlük sağlanmıştır. Biçimsel, görsel ve estetik kombinasyon açısından görselliği çok iyidir. Espas ayarları yerinde kullanılmış ve strüktür, tipografik açıdan düzenleme sağlam yapılmıştır. Kare formda dairesel form hakimdir. Ortada bulunan yuvarlak form adeta bir gözü anımsatıyor. Sanatçımızın fotoğraf dalında başarılı olduğunu bu çalışmasından da anlıyoruz. Fotoğraf sanatını kaligrafiye aktardığı bu çalışmasından da anlaşılır. Kendi vizöründen aktarmış gibidir. Sanki merkezde bir aile ve çevresinde koruyucu bir evin olduğu anlatılan, amblem ve logo ile iç yapıyla dış yapının örtüşmekte olduğunu bu

çalışmaya bir dinamizm katmıştır (Bkz.Resim 4).

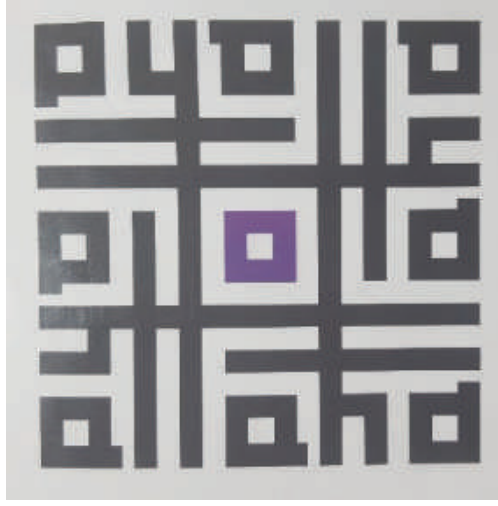


Resim 4: Halis Biçer Yazı Tasarımı



Resim 5: Halis Biçer İstanbul Operası Amblemi

Sanatçının yapmış olduğu bu amblem özgün, anlaşılır ve ilgili olduğu ürünü temsil etmeli, dikkat çekici ve sade olmalıdır. Ayrıca yapılan çalışmalar küçültüldüğünde şekil, font ve espas ayarları bozulmayacak şekilde tasarlanmalıdır. Prof. Halis Biçer' in amblem-logo tasarımlarındaki tüm özellikleri çağdaş, anlatımı güçlü, özgün, kullanışlı ve akılda kalıcı çalışmalar olması nedeniyle dikkat çekicidir (Bkz.Resim 5).



Resim 6: Halis Biçer' in Kendine Özgü Yazı Tasarımı

Sert bir yapıya hakim olan bu yazı stilinde geometrik formlar dikkat çekmektedir. “a” ve “y” harflerinin keskin dönüşleri birbiriyle uyumlu ve estetikdir. Mor renkli bir kare form etrafında dengeli bir dağılım sağlanmıştır. Oldukça estetik bir görünüm sağlayan geometrik formlar birbirini tamamlamaktadır (Bkz.Resim 6).



Resim 7: Halis Biçer' in Kendi El Yazısı

Sanatçının kendine ait el yazısıyla yazdığı “Mezura” yazısı çok estetik ve kıvrımlı bir yazı stildir. Uzunluk ölçü biriminin verdiği o incelik anlatılmıştır. M-z ve a harflerinin kendi içinde dönen kıvrımlı açılımı oldukça estetik görünümde olup, ölçü birimini tam anlamıyla anlatmaktadır (Bkz. Resim 7).

“İmge” yazılarındaki “e” denemeleri hiç karşılaşmadığımız bir yazı tarzıdır. Okunurluğu

arttırdığı gibi çok farklı bir gönderme yapmıştır. İmge yazısındaki ‘E’ harfinin ‘İ’ harfine gönderme yapması üçgen bir kompozisyon hareketi sağlamıştır. Birçok eserde gördüğümüz üçgen kompozisyonu sanatçı, başarılı bir şekilde sunmuştur. İmge yazılarında kullanılan negatif ve pozitif yazı karakterleri farklı tasarımıyla bir orijinallik ortaya koymuştur. Farklı ambiyans ve görsellik sunan yazı tasarımları estetik açıdan dikkat çekmektedir. Sanatçımızın kendi el yazısıyla tasarladığı özgün yazı stilleri yaratıcılığını ön plana çıkarmıştır (Bkz.Resim 8).



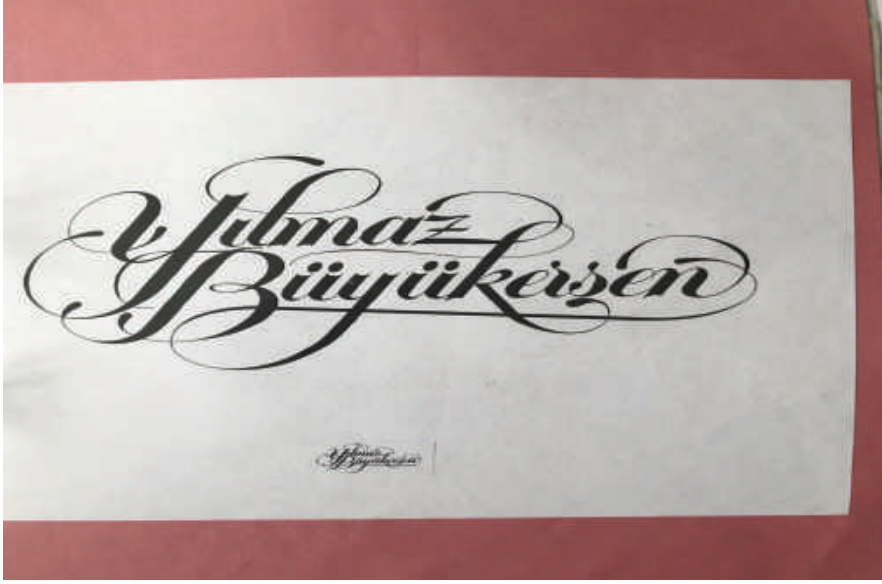
Resim 8: Halis Biçer Yazı Tasarımı

Bu çalışmada, diğer çalışmalara göre daha sade bir şekilde yazılarak net bir şekilde okunurluk sağlamıştır. “Günaydın” kelimesi sabah saatlerinde söylenen en güzel sözdür. Onun uzunluğunu “G” ve “N” harflerinde görmekteyiz. Renginin güne başlarken insan psikolojisindeki enerji yükünü kırmızıyla vermiştir. Sanatçımız, bu rengi psikolojik olarak vermiştir. Aç karnına markete gidip, gördüğün kahvaltılıkları almak istersin ya, tıpkı bunu bize anlatıyor gibi gösteren, renklerle göze hitap edecek şekilde bir yazı karakteri oluşturmuştur. Sabahları kullandığımız ilk kelime her zaman “Günaydın” dır. Bu yazı karakteri güneşin doğuşundan kahvaltıya kadar uzanan bir maceranın uzantısı gibidir. Tek blokla yazılan ve bize vermek istediği mesajı anlatan bir tasarımıdır (Bkz.Resim 9).



Resim 9: Halis Biçer El Yazı Tasarımı

İsim ve soyad tek bir bütün içinde değerlendirilmiştir. Y ve B harfinin bir blok estetiği içerisinde birbirine yakınlığını hiç bozmadan kendine ait bir yazı stiliyle kıvrımlara estetik bir görünüm sağlamıştır. Bir kesik diğerinin üzerinden geçerken boşluk bırakarak farklı bir estetik yapı oluşturmuştur. Bu yazı espas ayarlarıyla ve estetik dönüşümleriyle güzel bir çalışma örneğidir (Bkz. Resim 10).



Resim 10: Halis Biçer' in El Yazısı



Resim 11: Halis Biçer' in El Yazısı

Kendine ait olan bu yazı stiline mizanpaj bütünlüğüne ulaşmış, kullanılan estetik ve yuvarlaklık yazıya güzel bir yön vermiştir. Bu yazı tasarımında harfler birbirleriyle ilişkili ve bağlantı sıralaması dengelidir. Metin üzerindeki görsel vurgu, yazıya estetik bir biçim ve tasarım düzeni sağlamıştır (Bkz.Resim 11).



Bu resmin ayrıntısından alınan parçadan anlaşılacağı üzere, pistole cetveli ve rapidonun ustaca kullanılması da dikkatlerden kaçmamaktadır. Harflerdeki kıvrımların kullanım biçimi ve incelik-kalınlık noktasında yazıya estetik görünüm vermiştir. Yazıdaki kıvrımlara bakıldığında kişiyi rahatsız etmemektedir. O estetik yapı yazıya orijinallik katmıştır.



Resim 12: Halis Biçer Yazı Tasarımı

İsim ve soyadı büyük harfle başlamış ve tek bir yazı bütünlüğü sağlanmıştır. Aslında “A” harfinin büyük yazılmış olması isim ve soyadın ayrı ayrı kullanıldığını göstermektedir. Ancak bu yazı stilineki birleşim oldukça uyumludur (Bkz.Resim 12).



Resim 13: Halis Biçer El Yazı Tasarımı

Sanatçımızın bu tasarımında yazıyı, büyük-orta-küçük boyutta çalışmıştır. Bir grafik sanatçısının eserinin büyütüldüğünde bile bozulmadığını ve ters orantı olarak çok küçültüldüğünde dahi okunurluğunun bozulmadığını bize bir kaligrafik eser olarak göstermiştir. Bu yazı tasarımı çok estetik bir şekilde kullanılmıştır. İsim ve soyadın baş harfleri büyük, diğer harfler küçük kullanılmıştır. Soyadı büyük başlar ve büyük devam eder. Soyada vermiş olduğu değerle büyük başlamış ve okuyucuya rahat okunurluk sağlamıştır. Eğer soyadı da bütün harfler büyük kullanılmış olsaydı, bir kargaşalık yaşanırdı. Grafikte sanat eserleri, izleyiciye, istekte bulunan şahıslara ve şirketlere bu şekilde sunulur. Bu nedenle sanatçının eserinin arkasında sınıksız durduğunu göstermektedir (Bkz.Resim 13).



Resim 14: Halis Biçer Serbest Yazı Tasarımı

Değişik biçim ve formlarda kullanılan yazı stillerindeki geçiş gayet estetik ve yumuşaktır. Kendine ait olan bu renkli çalışmalar sanatsal açıdan değer kazanan serbest bir yazı stilini oluşturmuştur. Bu renkli yazı stilinde, yazıların alt alta yazılması sonucunda bütün bir blok hazırlanmıştır. Kendi isminin logosunu adeta bir mühür şeklinde kompoze etmiştir (Bkz.Resim 14).

Bir grafik tasarımcıda olması gereken özelliklerden bazıları; iyi bir eğitimci olması, deneyimli ve üretken, yeniliklere açık, ileri görüşlü, öğrencilerine değer veren, sabırlı, espri yeteneğine sahip, branşıyla ilgili araştıran ve çağdaş fikirlere sahip olmasıdır. Grafik tasarımında çağdaş olmak zorundayız. Aslında grafik tasarım sanatımız çağımızın en etkili ve en uygulanabilir bir sanat dalıdır. Görsel algısı olmayan birisi başarılı bir tasarımcı olamaz. Resim çizmesini bilmeyen biri yeni şekiller ve biçimler üretemez. Grafik için de bu geçerlidir. Ressamlıkla grafikerlik aynı değildir. Grafik için resim kullanmak illüstrasyon yapıldığını gösterir, bu da serbest grafikdir, amblemdir, logodur, kaligrafidir.



Resim 15: Halis Biçer Yazı Tasarımı

“Arşiv” yazısındaki “A” harfinin alta taşması yazıya değişik bir biçim ve farklı bir kaligrafik değer katmıştır. Köşede harfin dönmesi bir arap harfine benzer (Bkz.Resim 15).



Resim 16: Halis Biçer’ in Okan Üniversitesi İçin Yaptığı Kapı Tabelaları

Bu yazı tasarımının da ise, birbirine kaynaşmaması için “O” harfini büyük yazılarak bir bütünlük sağlanmıştır. Aralarındaki espas ayarları mükemmeldir. “O” harfinde ara boşluk bırakmadan okuyucuya bırakmış ve espas değerini o anlamda mükemmel kullanmıştır. Okan Üniversitesi’ nede kullanılan bu yazı tasarımları oldukça başarılı çalışmalarındandır (Bkz.Resim 16).



Resim 17: Halis Biçer Yazı Tasarımı ve Okan Üniversitesi İçin Yaptığı Tabela

Kaligrafi ustası olan sanatçımız, hiçbir eskiz yapmadan çalışma yapması, günümüz sanatçıların workshop yapmasıyla aynıdır. “Model” yazısında farklı karakterler kullanarak estetik bir görünüm sağlanmıştır. Dikdörtgen bir yazı modeli kullanılmıştır. “Model” yazısıyla “Atölye” yazısının bütünlüğü sağlanmıştır. Esnek ve kıvrak hareketler sağlayan harf karakterleri sanki bir dans edasıyla karşımıza çıkmaktadır. Espas ayarları mükemmel kullanılmıştır. Okan Üniversitesi duvarlarını süsleyen bu yazı tasarımları oldukça moderndir (Bkz.Resim 17).



Resim 18: Halis Biçer Yazı Tasarımı

Üçlü bir kompozisyon oluşturulan bu yazı tasarımında, “O”, “H” ve “B” harflerindeki ara boşluklar estetik bir görünümde. “O” yüksek tutulmuş ve ara boşluğu fazla tutarak espas ayarları mükemmel kullanmıştır. “H” ve “B” arasındaki ara boşluk az tutulmuş ve espas ayarları bir sanat eserine dönüşmüştür. Sanatçının kendine ait olan yazı karakteri “Osman Hamdi Bey” “Konferans Salonu” ile birleştirilerek, izleyiciye bunun tamamını görsel bir yapı eşliğinde sunmuştur. Buz pateni yapan bir sporcu gibi düşünün. Pisti çok iyi kullanmıştır. Harflerdeki modernlik ve o

kıvraklık adeta dans eder gibi müziğin ritmiyle hareketlenmiştir (Bkz.Resim 18).



Resim 19: Halis Biçer Şirket Tasarım Amblem ve Logo Çalışmaları

2.2. Tasarım Çalışmaları

Tasarım, günümüzde oldukça sık kullanılan, etkileyici bir sözcüktür. Tasarım, süsleme yapmak değildir. Bir tasarım kendi içinde bir yapıya ve bu yapı arkasında bir planlamaya sahip olmalıdır. Bütün sanatların temelinde bir tasarım olgusu bulunmaktadır. (Becer,2005:32) Batı dilinde "Design" olarak geçen sözcüğün dilimizdeki karşılığının adı tasarımdır. Son günlerde görülen tehlikeli beğeni düşüklüğü ve yozlaşmaya karşı kültürümüzü, sanatımızı korumak, yükseltmek zorundayız. Bu aşamada bilinçli, düzeyli çağdaş dili kullanan araştırmalara, yaratmalara her zamankinden çok daha fazla gereksinmemiz var. (Yurdakul,1989:95) Grafik tasarım görsel bir iletişim aracıdır. Bir mesajı, bir ürünü ve hizmeti tanıtmaktır. Grafik tasarım ise terimi ilk kez 20. yy'ın ilk yarısında metal kalıplara oyularak yazılan, çizilen ve daha sonrada çoğaltılmak üzere basılan görsel malzemeler için kullanılmıştır. Teknoloji geliştikçe, sadece basılı malzemeler değil; film aracılığıyla perdeye yansıtılan, video ile ekrana gönderilen ve bilgisayarlar yardımıyla üretilen görsel malzemelerde grafik tasarım kapsamı içine girmiş ve bu terimin anlamı oldukça genişlemiştir. (Becer,2005:33)

(Bkz.Resim 20-21) Sanatçımızın bu tasarımında, iki blok arasında yani deniz ve gökyüzü arasındaki gemiyi anlatmıştır. Açık mavi olarak kullandığı gökyüzü pozitif renklerle güçlülüğü anlatmıştır. Bırakmış olduğu boşluklarla denizi ve gemiyi birbirinden ayırmıştır. “Pendik” yazı tasarımının eğik yazılması kaligrafik bir düzen oluşturmuştur. “P” harfinin okunurluğu, metal bir tekne edası için iyi bir dinamizm kullanmıştır. Soğuk-sıcak ilişkisiyle ortaya çıkmıştır. “Türkiye Cumhuriyeti” havayı örnek olarak kullanılmıştır. Orta blok olmasına dikkat edilmiştir. Işığın kırılması güzel bir etki vermiştir. İstanbul ve deniz sevdalısı olarak bunu grafik sanatına çok güzel yansıtmıştır.



Resim 20: Halis Biçer'in İstanbul Pendik Tersanesi Logo-Amblem Tasarımı



Resim 21: Halis Biçer'in İstanbul Pendik Tersanesi Pul Tasarımı





Resim 22: Halis Biçer' in Pul Tasarımları



Resim 23: Halis Biçer Amblem ve Logo Tasarımı

(Bkz.Resim 24) Şirket, kurum, kuruluş ve firma gibi isimlerini taşıyan sözcüğün baş harfinin veya harflerinin kullanıldığı amblem ve logolardır. Kullanılan bu harf ve şekillerin yapısında değişiklikler yapılarak geometrik formlardan da yararlanılarak düzenlenmiş harflerden oluşmaktadır. Dikkat çekici ve akılda kalıcı şekillerde yapılan amblem, logo ve logotypetan dizayn edilmiştir. Tipografik şekilde oluşturulan amblem ve logolar, sadece tek harften oluşmuşsa veya yapılan harf alışılmışın dışında bir forma dönüştürülmek zorundadır. Ayrıca kullanılan bu harflerin alfabeledi harflerden ayrılması ve akılda kalıcı bir özelliğe sahip olmalıdır. Çok fazla harflerin yan yana gelerek oluşturduğu amblem ve logolar da ise en önemli özellik, harflerin birbirleriyle ilgili olan espas ayarları, yapısı ve form birleşimi açısından yerinde kullanılmış olması gerekmektedir.



Resim 24: Halis Biçer Amblem, Logo ve Simge Tasarımları



Resim 25: Halis Biçer' in Türkçe "Ve" bağlacının, Eomon fontuna uyarlanmış denemesidir

Sonuç

Sonuç olarak Türk grafik sanatının dünyadaki gelişimi matbaanın bulunuşuyla başlamış, sanat alanında önemli isimler ön plana çıkmıştır. Anadolu’ dan ise sanat eğitimi için yurtdışına giden sanatçılarımız yurda döndüklerinde, aldıkları eğitimi en iyi şekilde icra etmişlerdir. Bu nedenle sanatçılarımızın sanat eğitimindeki asıl amacı, tasarım gücüyle bireysel yorum becerisini kazandırmak, farklı düşünceler üretebilmek ve özgünlük konusunda yaratıcı olmaktır. Bu konuda dünyayla yarışır hale gelen ülkemiz grafik konusunda son derece önemli bir konumdadır. İyi işler üreten, yeniliklere açık olan ve özgün tasarımlarda estetik görünüm kazanan grafik tasarımcılara sahiptir. Bunlardan biri de Prof. Halis Biçer olmuştur.

Prof. Halis Biçer’ in yaptığı eserler incelenmiş, kendisiyle çalışmaları ve düşünceleri hakkında görüşülmüştür.

Prof. Halis Biçer, grafik tasarım, kaligrafi, logotype, fotoğrafçılık, broşür, kitap kapağı, fotoğrafik panolar, gazete ve dergi ilanları tasarımları ile başarılı bir grafik sanatçısıdır. Kaligrafi alanında kendini ispatlayan ve birikimleriyle grafik tasarıma yön veren bir tasarımcıdır. Kaligrafilerinde, biçimsel formları, görselliği ve estetik kombinasyonu değişik biçimlerde kullanmıştır. Yazılarındaki espas ayarları ve tipografik açıdan yaptığı düzenlemeler estetik değer taşımaktadır.

Mesleğinde tecrübeli, üretken, yenilikçi, sabırlı, sevgi dolu, ve çağdaş düşüncelere sahiptir. Her zaman yeni biçimler yaratma çabası güden, görsel algıda başarılı bir tasarımcıdır. Grafik alanında yeni şekiller, biçimler üreten grafik tasarım ve kaligrafi sanatçılarımızdandır. Ayrıca düşündüklerini geçmiş kültür birikimleriyle anlamlandırmış ve çalışmalarına yansıtmıştır. Grafik tasarım sanatında özellikle özgünlük ve özgün yaratıcılığın savunucularındandır. Biçer, grafik sanatında taklit ve kopyacılığa karşı çıkan, ulusallık ve evrensellik düzeyinde önemli adımlar atan bir sanat adamıdır. Türk grafik sanatını günümüze taşıyan usta-çırak ilişkisini bizlere öğreten önemli isimlerdendir. Ona göre “İyi bir grafiker olmak için resimden, yazıdan, tasarımdan ve tabii ki görsel algıdan anlamalıdır. Bu işte en iyi olmak için çaba göstermelidir. Aynı zamanda çağdaş, bilgili, geleceğe yönelik etkin ve uygulanabilir bir yaratma çabası olmalıdır.” Halis Biçer’ in önceliği kendi kültürümüzdür. Köy enstitüsü mezunu olan sanatçımız, kendi kültürünü benimseyerek yola çıkmış, yaptığı çalışmalarda doğallığı ve içtenliği yakalamıştır. Türk grafik sanatının önemini vurgulayarak eğitimini sürdürmüştür. Türk grafik sanatına yenilikler katarak, çağdaşlığı, özgünlüğü ve yaratıcılığı ön planda tutan bir sanatçısıdır.

Kaynakça

Kişisel Görüşme

14 Nisan 2018 tarihinde, Sanatçının “Yenişehir Mah. Baraj yolu Cad. No:9 Palandöken Sitesi A1 Blok Kat:4 No:17 Ataşehir / İstanbul” adresindeki evinde kendisiyle yaptığımız görüşmeden derlenmiştir.

Kitap

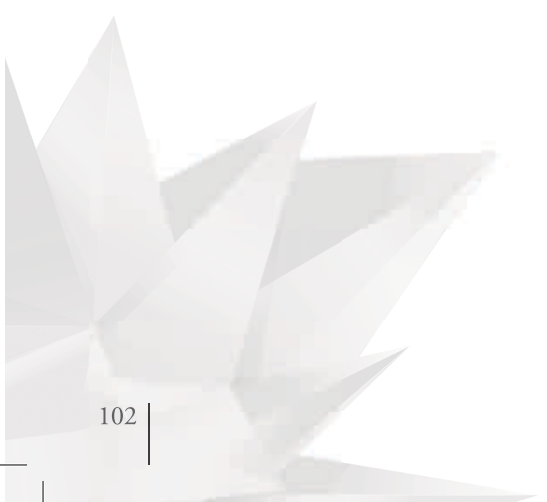
Becer, E., (2005), İletişim ve Grafik Tasarım, (4. Baskı), Dost Kitabevi Yayınları, Ankara

Dergi

Yurdakul, İ., (1989), Sanat Yazıları III, Niçin Yaratıcı Tasarım, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları:9, Ankara, s.95

İnternet Kaynakları

<http://www.sanatduvari.com> › Resim › Hat Sanatı › kaligrafi nedir(18.08.2018)



AVRUPA'DAN AMERİKA'YA GÖÇ EDEN ROMAN TRYTOV (ERTE), ALEXEY BRODOVITCH, MEHEMED FEHMY AGHA'NIN MODERNLEŞME SÜRECİNDE GRAFİK TASARIM VE DERGI TASARIMI ANLAYIŞINA ETKİLERİ

Şule Yılmaz¹

Özet

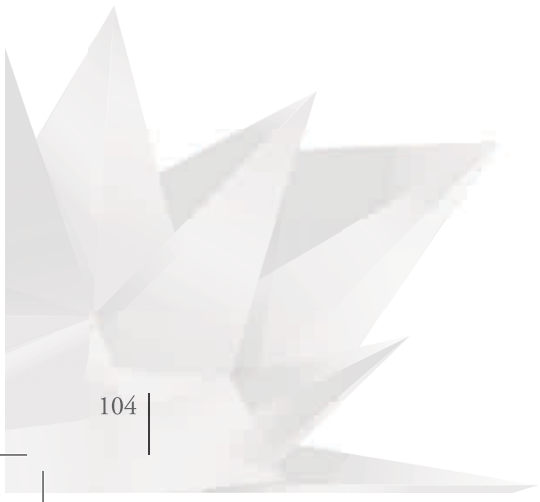
Sanayi Devrimiyle beraber baskı süreci hızlanmış ve maliyet azalmıştır. Bunun sonucunda okuryazarlık artmış, iş gücünün yerini makinelerin almasıyla birlikte boş zaman olgusu ön plana çıkmıştır. Toplumun sosyal hayatına da etki eden bu devrim, grafik ürünlere ve dergilere olan eğilimi arttırmıştır. İçeriksel anlamda bireyleri etkileyen ve yönlendiren dergiler, tasarım anlamında da yenilikçi bir tutum sergileyerek Avrupa modernizmini Amerika'ya taşımışlardır.

Avrupa'nın siyasi karmaşa içerisinde geçen durumundan uzaklaşmak isteyen sanatçılar Amerika'ya göç etmişler ve böylece modernizmin hızlı bir şekilde yayılmasına ön ayak olmuşlardır. Bu dönemde popüler yayınlardan olan dergilerde, Brodovitch, Agha ve Erte dergileriyle, tasarladıkları dergiler de onların isimleriyle birlikte anılmıştır. Tasarımcıların Rusya'da yaşamış olmaları konstrüktivizmin yalın etkilerini, Avrupa'da da bir süre yaşamış olmaları modern etkileri bir arada çalışmalarında okuyucuya sunmalarını sağlamıştır.

Avrupa'dan getirdikleri tasarım anlayışını Amerikan kültürüyle harmanlayan tasarımcılar modern ve eklektik anlamda ürünler ortaya çıkararak modernizmin benimsenmesini hızlandırmış hem de dergi tasarımına farklı bir anlayış kazandırmışlardır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Dergi, Dergi Tasarımı, Modernizm, Erte, Brodovitch, Agha.

¹ Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Öğrencisi, s.suleeyilmaz@gmail.com



THE INFLUENCES OF ROMAN TRYTOV (ERTE), ALEXEY BRODOVITCH, MEHEMED FEHMY AGHA'NIN MIGRATING FROM EUROPE TO AMERIKA ON GRAPHIC DESING UNDERSTANDING DURING THE MODERNIZATION PROCESS

Abstract

With the Industrial Revolution, the printing process has accelerated and the cost has decreased. As a result of this literacy has increased, the leisure time has come to the forefront with the machines taking their place of work power. This revolution also affecting the community's social life has increased the tendency for graphics products and magazines The magazines that influence and direct individuals in a contextual sense have moved to European modernism to America by showing an innovative attitude in terms of design.

The artists who wanted to move away from the situation in Europe's political turmoil emigrated to America and thus paved the way for modernism to spread rapidly. Brodovitch, Agha and Erte, and the magazines they had designed were mentioned together with their names in the popular publications of this period. The designers lived in Russia and they presented modern influences together in their work as they had lived in Europe for a while, with the lean effects of constructivism. The designers who blended the European design concept with the American culture accelerated the adoption of modernism by bringing out modern and eclectic products and also gave a different understanding to the design of the magazine.

Keywords: Graphic Desing, Magazine, Magazine design, Modernism, Erte, Brodovitchh, Agha.

1. Endüstrileşme, I. ve II. Dünya Savaşı ve Amerika'ya Göçün Sebepleri

Ortaçağ'da İngiltere'nin coğrafi keşifler ve sömürgecilikle elde ettiği hammadde bolluğu ve sermaye olanağı, Rönesans ve Aydınlanma sürecinde ortaya çıkan bilgi birikimi Sanayi Devrimi'nin ortaya çıkışını sağlamıştır. Sanayi Devrimi İngiltere'yle birlikte Avrupa'yı da kısa sürede etkilemiş, sanatsal faaliyetlerin önce Fransa ve İngiltere'de yayılıp daha sonra Amerika'da benimsenmesine neden olmuştur. Endüstrileşmeyle birlikte deniz ticareti önem kazanmıştır. Önceleri sipariş sonrası üretilen ve gemilerle Amerika'ya gelen sanatsal işler, İngiltere ve Paris'te eğitim gören sanatçıların Amerika'ya göç etmesiyle etkinlik kazanmıştır (Uludağ, 1997) Bu sayede etkileşim içinde olan Avrupa ve Amerika'daki sanatsal faaliyetler birbirlerini etkilemiştir.

Birinci Dünya Savaşı yıllarında kitle iletişim araçlarının yaygın olmamasından kaynaklı olarak Amerika'da afiş tasarımı ön plandadır. Propaganda aracı olarak kullanılan afişlerde gerçekçi insan figürleri, halkı hoşnut eden ya da suçlayan ifadeler, kadınların seks ve çekicilik unsuru olarak kullanılan temalar vardır (Bektaş, 1992). Bu dönemde grafik tasarım araçları savaş ortamına gerekli desteği oluşturacak bilinç ve şekilde tasarlanmıştır.

Birinci Dünya Savaşı ortamından sonra toparlanmaya çalışan ülkeler, İkinci Dünya Savaşı'yla da büyük bir çöküş yaşamıştır. Avrupa'nın var olan liderliği ve Paris'in sanat anlamındaki önderliği bu savaşla son bulmuştur. 1930'ların sonuna doğru Nazilerin terör eylemleri ve yine Nazilerin Bauhaus okulunu kapatmalarıyla Avrupa ülkelerindeki sanat kavramı baskı altına girmiştir ve bu durum kıtadaki sanatçı ve entelektüel kişilerin Batı'ya kaçmasına neden olmuştur (Lynton, 2009). Önceleri Amerika'da modern harekete karşı bir tavır söz konusu olmuştur. 1913'te modernleşme hareketini benimsemeye çalışan Amerikalıların New York'ta açtığı "Armory Show" büyük bir protestoyla kapatılmıştır. Modernizme karşı gösterilen tutucu tavır sonucunda Avrupa'daki yeni ve yaratıcı stillerin Amerika'yı etkilemesi engellenmiştir. Avrupa'da yaşanan politik olaylar sonucunda Amerika'ya göç eden sanatçılar Amerikan modernizminin başlamasına etki etmişlerdir (Bektaş, 1992). Sanatçı göçlerinin başlaması Amerika'da kabullenilemeyen modernist hareketlerin gerçekleşmesi için ilk adım olmakla beraber değişik sanat anlayışlarının sentezlenebileceği bir ortam meydana getirmiştir. Göçlerle birlikte tasarım ve sanat merkezi Avrupa'dan Amerika'ya kaymıştır.

2. Amerikan Grafik Tasarımında Modernleşme Süreci

Matbaanın bulunmasıyla birlikte basılı yayın olan dergi Avrupa’da çıkmaya başlamıştır. Baskı teknolojisinin gelişimi, okuryazarlık oranının artması, sanayi devriminin sosyal hayatta yaratmış olduğu değişiklikler, kadının toplumdaki rolü dergilerin farklı içeriklerle evlere girmelerine neden olmuştur. Önceleri ahşap kalıplarla basılan ve bu nedenle maliyeti artan dergiler makineleşmeyle bu durumdan kurtulmuştur. Endüstri devrimiyle beraber ortaya çıkan “boş zaman” anlayışına karşılık, kitlelerin isteklerine yönelik dergiler çıkmaya başlamıştır. Bu dönem dergilerin parlak olduğu bir dönem olmuştur. 19. yüzyılda dergiler toplumun bilgi edinme isteğine, hobilerine cevap vermek üzere, değişik konularda ve çeşitli şekillerde basılmıştır. Basılan dergiler belli bir tasarım sürecinden geçerek okuyucunun karşısına çıkmıştır. (Tuncay, 1998; Şenocak, 2014).

Dönemin popüler basın yayın organı olan dergiler var olan sanat anlayışından beslenerek tasarlanmıştır. Bektaş’ın (1992) kaleme aldığı gibi 19. yüzyıl sonlarına doğru Endüstri Devrimi’nin sanatsal karmaşasına zıt tavır olarak ortaya çıkan Arts and Crafts hareketi tasarım ve el sanatlarının gerekliliğini vurgulamıştır. Bu dönemde William Morris’in Kelmscott’taki basımevinde bir süre çalışan kitap tasarımcısı Bruce Rogers ve Frederic W. Goudy Amerika’da kitap tasarımı ve tipografiye yeniden canlılık katmıştır. Arts and Crafts hareketinden sonra 1890 ve 1910 yılları arasında etkinlik gösteren hareket Art Nouveau’dur. Başlarda Art Nouveau sanatçıları sanayileşmeyi eleştirilirken, sunduğu olanaklardan faydalanmaktan geri kalmamışlardır. Dekoratif bir üslup olan Art Nouveau’da resimli afiş ön plandadır ve “Harper’s” ve “Century” gibi dergilerin tanıtımı için kullanılmıştır. Art Nouveau’nun Amerika’daki başlangıcına etki eden Will Bradley afiş, illüstrasyon, kitap basımı, harf karakteri gibi birçok dalda çalışmış, “The Chap Book” ve “The Inland Printer” dergilerinde dönemin tasarım anlayışına yer vermiştir (Bkz. Resim 1-2). Bu dönemde dergi tasarımına giren yenilikler 20. yüzyıl dergi tasarım anlayışına katkı sağlamıştır.



Resim 1. The Chap Book Dergisi,
Will Bradley ,1895



Resim 2. The Inland Printer Dergisi,
Will Bradley,1895

Yirminci yüzyıl başlarında Avrupa’da ortaya çıkan Kübizm, Fütürizm, Dada, Sürrealizm, De Stijl, Süprematizm, Konstrüktivizm gibi modern sanat akımları, dönemin grafik tasarımını da yakından etkilemiştir (Becer, 2002). Avrupa’dan Amerika’ya göç eden sanatçılar Avrupa’daki tasarım anlayışıyla Amerikan kültürünü harmanlayarak tasarımlarında modern etkileri öne çıkarmışlardır. Dönemin yüksek traja sahip olan dergileri kitleler tarafından benimsenmesi modern hareketin etkilerinin dergilerde tasarım anlamında yansıtılmasına olanak sağlamıştır. Avrupa modernizmini Amerikan grafik tasarımına taşımada öncülük eden ilk üç sanatçı da, Rusya’da doğmuş, Fransa’da eğitim görmüş ve moda dergilerinin sayfa tasarımında uzmanlaşmış kişilerdir (Bektaş, 1992). Bu tasarımcılar genellikle dergi tasarım anlayışına getirdikleri değişikliklerle Amerika’da modern anlayışın benimsenmesine ön ayak olmuşlardır ve işlerinde modern sanat akımlarının izlerini yansıtmışlardır. Dergilerde genellikle yenilikçi sayfa düzenlemeleri ve alışlagelmişin dışında kapak tasarımlarıyla modern etkiyi yansıtmaya çalışmışlardır. Sürmeli’ye (2014) göre dergilerin başlattığı modernist hareket kısa sürede Amerika’daki tutucu tavrı kırmış ve Amerikan reklam şirketleri ve uluslararası şirketleri de etkilemiştir. Modern anlamda değişimin merkezi haline gelen dergilerde tasarımcıların yenilikçi etkileri sonucunda Amerika’da modern anlayışın benimsenmesi hız kazanmıştır.

Amerika’ya göç eden sanatçılar dergi tasarım anlayışına yeni bir soluk getirmiştir. Bu dönemde tasarımcılar dergilerle, dergilerde tasarımcılarla anılmaya başlanmıştır.

Amerika'ya göç eden sanatçılardan biri olan Mehemed Fehmy Agha, Rusya'da bir Türk ailesinin çocuğu olarak dünyaya gelmiş, Kiev'de sanat öğrenimi gördükten sonra Paris'e yerleşmiştir. Önceleri Alman Vogue dergisinin tasarımını yapan Agha, derginin yayımcısının isteği üzerine Amerikan Vogue dergisinin tasarımını üstlenmiştir. Vogue ve Vanity Fair dergilerinin kapak tasarımlarını yapmıştır (Bkz. Resim 3-4-5). Tasarımlarıyla kısa sürede dikkat çekmesi üzerine sanat yönetmeni olarak görevlendirilmiş ve Avrupa modernist tasarım dilini yenilikçi tasarım anlayışıyla Amerikan dergi tasarımına taşımıştır (William, 1991; Bektaş, 1992).

Tipografiyi ve fotoğrafı etkili biçimde kullanan Agha, bilimsel ve teknik becerileriyle de sıradan bir tasarımcı olmadığını kanıtlamıştır. Tasarımlarındaki estetik anlayışının ön planda olması Vanity Fair ve Vogue'un tasarım ekibinde lider olarak söz sahibi olması sonucunun kaçınılmaz olduğunu göstermiştir (RIT Libraries). Agha dönemin popüler dergilerinde çalışarak yenilikçi tasarım tarzını gözler önüne sermiştir.



Resim 3. Vogue Dergisi Kapak
Kapak Tasarımı, Mehemed

Fehmy Agha, Mayıs, 1932



Resim 4. Vogue Dergisi Kapak
Kapak Tasarımı, Mehemed

Fehmy Agha, Nisan, 1932



Resim 5. Vanity Fair
Dergisi

Kapak Tasarımı, Mehemed
Fehmy Agha, Ağustos,
1934

Dergi tasarımlarında titiz bir çalışma disiplini yürütürken dönemin başarılı sanatçılarıyla birlikte çalışmıştır. Kapak tasarımları için genelde Avrupalı sanatçılardan Cassandre, Andre Derain, Marcel Vertes, Saul Stenberg; fotoğraflar için ise Steichen, Horst, Weston, Abbot gibi isimlerden destek almıştır. Alanında başarılı olan isimlerin fotoğraf ve resimlerini kendi yenilikçi tasarım anlayışıyla birleştirerek başarılı işler ortaya koymuştur. Fotoğraf kullanımını sayfa düzeninde tasarımın bir parçası haline getirmiştir. 1936'da Vanity Fair'de hazırladığı "Dans" konulu sayfada, fotoğrafları birbiri üzerine bindirerek ve gitgide boyutlarını büyüterek düzenlediği sayfada dansın dinamizmini tasarımla yansıtmıştır (Bkz. Resim 6) (Weill, 2008).

Deneysel ve yenilikçi tasarım anlayışıyla adından söz ettirmiştir. Agha moda dergisi alanına yeni bir bakış açısı getirmiştir.



Resim 6. Vanity Fair Dergisi “Dans” konulu sayfa tasarımı, Mehmed Fehmi Agha, 1936

Öztuna (2009) makalesinde değindiğine göre, Mehmed Fehmy Agha köklü bir konstrüktivisttir. Genellikle Vanity Fair dergisinin kapak ve iç sayfalarında konstrüktivizmin yalınlığıyla Art Deco'nun kıvrımlı tarzını bir arada kullanmıştır. Tipografiyi asimetrik bir biçimde kullanmıştır ve bu durum dergilerde göze çarpan en önemli değişiklik olmuştur. Genellikle tasarımlarında serifsiz bir yazı karakteri olan Futura'ya yer vermiş, derginin içeriğindeki harfler arasında açık espas kullanmış ve başlıklarda da küçük harf kullanmayı tercih etmiştir. Fotoğrafi sayfanın dışına taşırılmış ya da tam sayfa kullanarak yenilikçi tarzını destekleyen tasarımlar yapmıştır. İlk sanat yönetmeni unvanına sahip olan Agha yenilikleriyle Amerikan dergi tasarımının görüntüsü değiştirmiştir. Vanity Fair dergisinin kapağında genellikle politik ve sosyal konulara değinmek için metinlerle beraber soyut biçimler kullanmıştır (Bkz. Resim 7). 1943 yılına kadar bu dergide sanat yönetmenliği yapmış pek çok ödül almıştır. Tüm sayfayı kaplayan fotoğraf kullanımı, serifsiz yazı karakterini tercih etmesi, beyaz alan ve dinamik asimetrik sayfa düzeni Agha'nın dergi tasarımına kattığı yeniliklerdendir (Remington, 2003). Agha modern tasarım anlayışıyla tasarımcıları etkilemiş ve dönemin dergi tasarımına yön vermiştir.

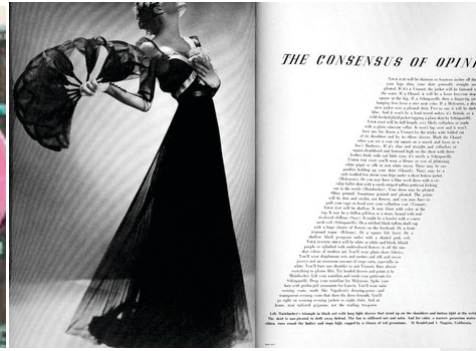


Resim 7. Vanity Fair Dergisi kapak tasarımları, Mehemed Fehmy Agha, 1934.

Dergi tasarımında modern üslubu yenilikçi tarzıyla birleştiren bir diğer isim de Alexey Brodovitch'tir. 1898 yılında Rusya'da dünyaya gelen Brodovitch, Bolşevik Devrimi'nden sonra, ailesiyle birlikte Paris'e yerleşmiştir. Para kazanmak için Paris'te Ballet Russes'de sahne tasarımcısı olarak çalışmak zorunda kalmıştır. Sanata ilgili ve yetenekli genç Brodovitch'in, sanatçılar için düzenlenen bir balo için tasarladığı "Bal Banal" adlı afişle kazandığı birincilik ödülüyle dikkatleri üzerine çekmiştir (Bkz. Resim 8). Bu yarışma grafik tasarımcı olarak kariyerinin başlangıcı olmuştur. Çeşitli afiş ve reklam çalışmaları yapmıştır. Önceleri Avrupa'da çalışan Brodovitch, 1930'da Amerika'ya eğitimci olarak çağırılmış ve burada çalışmaya başlamıştır. Bu dönemde Harper's Bazaar dergisinin editörünün Alexey Brodovitch'in çalışmalarından etkilenmesiyle onun derginin sanat yönetmeni olmasını istemiştir. Brodovitch böylece uzun yıllar dergilerde sanat yönetmenliği yapmıştır (Öztuna, Alexey Brodovitch, 2009; Tuncay, 1998). Brodovitch Paris'te gördüğü sanatsal nitelikleri Amerikan kültürüyle harmanlayarak modern etkiyi dergi tasarımına yansıtmıştır.



Resim 8. "Bal Banal" adlı afiş çalışması, Sayfa Tasarımı, Alexey Brodovitch.



Resim 9. Harper's Bazaar Dergisi Alexey Brodovitch, 1935.

Alexey Brodovich'in sayfanın bütünü göz önüne alarak yazı sütunlarını ritmik bir şekilde yerleştirmiş ve böylece yazıyı da tasarımın bir parçası gibi kullanmıştır. Karşılıklı sayfaları birbirinin devamı gibi tasarlamış, aralarındaki uyumu gözetmiştir (Ayıkol, 2014). Yan yana gelen sayfaları bir bütün olarak tasarlamıştır. Boş alanı tasarımın bir unsuru olarak tasarıma dahil etmiş, metin ve görsellerin boş alanlarla ön plana çıkmasını sağlamıştır. Genellikle tasarımlarında dönemin modern yazı karakteri olan Bodoni'yi tercih etmiştir. Fotoğraf, tipografi ve illüstrasyonu kaynaştırarak ve özellikle de tipografiyi görselle bütünleştirerek, birbirlerinin devamıymış hissi yaratarak kullanmıştır (Bkz. Resim 9). Fotoğraf kullanımında tekrar, cümlama, sayfadan taşıma gibi etkilerle dergi tasarım anlayışını yeniden şekillendirmiştir (Bkz. Resim 10). Boş alan kullanımı, kontrastlık ve akıcılık gibi düzenlemelerle sayfada dinamizmi sağlamıştır. Fotoğraf kullanımı için kullanmak istediği fotoğrafa uygun fotoğraf sanatçılara başvurmuş ve dönemin başarılı fotoğrafçılarıyla çalışmıştır. Tasarım ve fotoğraf alanına pek çok isim kazandırmıştır. Sanat ve tasarım odaklı "Portfolio" adlı derginin sanat yönetmenliğini yapmış ve bu derginin kapağında alışlagelmişin dışında sadece tipografi kullanarak tasarım yapmıştır (Bkz. Resim 11) (Öztuna, 2009). Dönemin ünlü sanatçı ve fotoğrafçılarından aldığı destekle kendine özgü deneysel ve yaratıcı tasarım anlayışını birleştirerek adından söz ettirmiştir. Avrupa'daki üslubu Amerika'ya taşımada önemli bir rol oynamıştır.



Resim 10. Harper's Bazaar Dergisi Kapak Tasarımı Alexey Brodovitch **Resim 11.** Portfolio Dergisi Kapak Tasarımı Alexey Brodovitch.

Alexey Brodovitch ve Mehemed Fehmy Agha gibi Avrupa'dan Amerika'ya göç eden ve dergi tasarımına modern etkiler getiren bir diğer tasarımcı da Erte'dir. Asıl adı Roman Tyrtoff olan, Romain de Tirtoff olarak da bilinen sanatçı, 23 Kasım 1892 yılında Rusya'da doğmuştur. 1912 yılında, Fransa'ya yerleşmek üzere Rusya'dan ayrılmış, Paris'e taşındığı sıralarda adını, baş harflerinin Fransızca'daki telaffuzu olan Erte (R.T.) olarak değiştirmiştir. Paris'te "Damsky Mir" adında bir Rus moda dergisine tasarımlarıyla katkıda bulunmuştur. 1913'te 21 yaşındayken ünlü Fransız modacı Paul Poiret'e elbiseler tasarlamıştır. Bu tasarımlar Bon Ton dergisinin editörüne sunulmuş ve dergide yayınlanmıştır (Sürmeli, 2014). Dergi tasarımının yanı sıra kıyafet

tasarımlarıyla da dikkat çekmeyi başarmıştır.

1924 ve 1937 yılları arasında Harper's Bazaar dergisinin kapak ve moda illüstrasyonlarını tasarlamakla görevlendirilmiştir (Bkz. Resim 12). Tasarımlarında genellikle Art Deco üslubunda çalışan Erte, hazırladığı dergi kapaklarıyla seçkin bir tasarım anlayışı oluşturmuştur. Moda tasarımı, dekor, illüstrasyon ve grafik dallarında ürün ortaya çıkaran Erte, genellikle çalışmalarında stilize edilmiş görsellerle modernizme katkı sağlamıştır (Bektaş, 1992). Erte'yi tasarım anlamında Brodowitch ve Agha' dan ayıran en büyük özellik, tasarımlarında fotoğraf yerine genellikle stilize edilmiş görseller kullanması olmuştur.



Resim 12. Harper's Bazaar Dergisi Kapak İllüstrasyonu,Erte.



Resim13.“Symphony in Black” adlı illüstrasyon,Erte.

İllüstrasyonlarından en bilineni “Symphony in Black” isimli çalışmasıdır (Bkz. Resim 13). 1940 ve 50’lerde yeni sanat akımlarıyla Art Deco’ya ilgi azalmıştır ancak 1960’larda yeniden ilgi görmesi Erte için ikinci bir şans olmuştur. Sanatçı, hayatı boyunca tamamı geleneksel Art Deco stilinde, görsel olarak çarpıcı moda serigrafileri ve bronz heykeller tasarlamaya devam etmiştir. Ünlü Rus desinatör ve sanatçı Erte, 20. yüzyıl tasarım stili üzerinde büyük bir etkiye sahip olmuş ve Art Deco üslubuyla yaptığı başarılı çalışmalar ortaya koymuştur (Sürmeli, 2014). Erte genellikle çalışmalarında Art Deco’nun etkilerini vurgulayan tasarımlar yapmıştır.

Erte, Brodovich ve Agha Avrupa’da da bulunmaları sonucunda modern akımların etkilerini tasarımlarında yansıtmışlardır. Amerika’ya göç etmeleriyle beraber ise benimsemiş oldukları tasarım anlayışlarını Amerikan kültürüyle birleştirerek modern bir tasarım ortaya koymuşlardır (Bektaş, 1992). Dergi kültürünün oldukça popüler olduğu dönemde dergi tasarımlarında yeni üsluplar kullanarak modernizmin benimsenmesine katkı sağlamışlardır.

Sonuç

Avrupa'daki siyasi olayların yarattığı karışık ortamdan uzaklaşan sanatçılar, Amerika'ya göç etmeleriyle burada modern hareketin benimsenmesini sağlamışlardır. Önceleri modernizme karşı tutucu tavır sergileyen Amerika, sanatçı göçleriyle beraber Avrupa'daki modern tasarımdan etkilenmiştir. Avrupa'dan gelen sanatçılar kendi tasarım anlayışlarını Amerikan kültürüyle sentezleyerek çalışmalar ortaya koymuşlardır. Sanatçılar ve tasarımcılar Avrupa'da var olan sanat akımlarının etkilerini işlerinde birebir yansıtmışlardır.

Endüstri Devrimi'yle beraber basım kolaylaşmış, önceleri uzun süreli ve maliyetli olan baskı işlerinde makineleşmeyle birlikte hızlı ve ucuz şekilde baskı yapma olanağı doğmuştur. Bu dönemde okuryazarlık oranının artması, kadının toplumdaki rolü, iş gücünün yerini makinelerin almasıyla birlikte boş zaman anlayışı oluşmuş ve bunun sonucunda da pek çok grafik ürün ve dergi ön plana çıkmıştır. Dönemin basılı yayını olan dergiler oldukça popülerdir, farklı ilgi alanlarına göre çeşitlilik göstermiştir. Evlere giren dergiler toplumun yaşamını, giyim tarzını kolayca etkilemiştir.

Dergilerin ön planda olduğu bu dönemde editörler, yapımcılar tasarıma oldukça önem vermiştir. Tasarım anlayışlarını yenilikçi buldukları kişileri derginin tasarımını ve sanat yönetmenliğini üstlenmesi için görevlendirmiştir. Tasarımcıların dergilerle, dergilerin ise tasarımcılarla birlikte anıldığı dönemde Avrupa'dan Amerika'ya göç sonucu gelen Agha, Brodovitch ve Erte dergi tasarımında isimlerinden söz ettirmişlerdir. Güzelliğin ve popüler kültürün öne çıktığı kadın ve moda dergilerinde çalışmaya başlayan tasarımcılar Avrupa'da gördükleri tasarım anlayışlarını Amerikan kültürüne ve dergi içeriğine entegre ederek dergi tasarımına yeni bir soluk katmışlardır. Ayrıca Brodovitch, Agha ve Erte'nin önceleri Rusya'da yaşamış olmalarının verdiği etkiyle konstrüktivizmin yalın etkilerini, Avrupa'da da bir süre yaşadıkları için modern etkileri tasarımlarında görmekteyiz. Tasarımcılar dönemin popüler yayınları olan dergilerde modern tasarımı kullanarak okuyucuların modernizme aşına olmasını sağlamıştır. Genellikle tasarımlarında geleneksel tarzdan farklı düzenleme, fotoğraf ve tipografi kullanımıyla dikkatleri üzerlerine çekmişler, dönemin başarılı sanatçı ve tasarımcılarından destek almışlardır. Yaptıkları işlerle modernizmin benimsenmesini hızlandırmışlardır. Avrupa'dan getirdikleri tasarım anlayışını Amerikan kültürüyle harmanlayan tasarımcılar modern ve eklektik anlamda ürünler ortaya çıkarmışlardır.

Kaynakça

Tezler

Aykol, Aysel. (2014). Dergi Tipografilerinin Kıyaslamalı İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Şenocak, Ali. (2014). Dergi Tasarımında Tasarım Sorunları ve Tasarımda Doğruluk İlkeleri. Yüksek Lisans Tezi İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kitaplar

Becer, Emre (2002). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Yayınevi.

Bektaş, Dilek (1992). Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Lynton, Norbert. (2009). Modern Sanatın Öyküsü. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Remington, Roger (2003). American Modernism Graphic Desing, 1920 to 1960. London: Laurence King Publishing.

Weill, Alain. (2008). Grafik Tasarım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

William, Owen. (1991). Magazine Desing. Londra: Laurence King Ltd.

Dergiler

Öztuna, Hacı Yakup (2009). Dergi Tasarımında Büyük Dönüşüm İlk Sanat Yönetmeni; Mehemed Fehmy Ağa, Grafik Tasarım Dergisi (29).

Öztuna, Hacı Yakup (2009). Alexey Brodovitch, Grafik Tasarım Dergisi (30).

Sürmeli, Kader. (2014). Amerikan Grafik Tasarımında Avrupa Modernizmi. Malatya: İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.

Tuncay, A. M. (1998). Dergi Tasarımı, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.*

Uudağ, Kemal. (1997). Sanat Ve Endüstride Üretim Mantığı, Sanayi ve Sanat, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.

İnternet Kaynakları

RIT Libraries. (n.d.). Erişim Tarihi 01 03, 2015, from <http://library.rit.edu/gda/designers/dr-mehemed-fehmy-gha>

Görsel Kaynaklar

Resim 1. The Chap Book Dergisi, Will Bradley, 1895

http://www.codex99.com/design/images/aw/chap_nov1895_lg.jpg (10.01.2016)

Resim 2. The Inland Printer Dergisi, Will Bradley, 1895 http://www.codex99.com/design/images/aw/inland_dec1895_lg.jpg (10.01.2016)

Resim 3. Vogue Dergisi KapakTasarımı, Mehemed Fehmy Agha, Mayıs, 1932 <https://library.rit.edu/gda/designers/dr-mehemed-fehmy-gha> (10.01.2016)

Resim 4. Vogue Dergisi KapakTasarımı, Mehemed Fehmy Agha, Nisan , 1932 <https://library.rit.edu/gda/designers/dr-mehemed-fehmy-gha> (10.01.2016)

Resim 5. Vanity Fair Dergisi KapakTasarımı, Mehemed Fehmy Agha, Ağustos, 1934 <https://library.rit.edu/gda/designers/dr-mehemed-fehmy-gha> (10.01.2016)

Resim 6. Vanity Fair Dergisi “Dans” konulu sayfa tasarımı, Mehemed Fehmt Agha, 1936 <http://alquimiacomplex.blogspot.com.tr/2014/05/gha-mehemed-fehmy-1896-1978.html> (10.01.2016)

Resim 7. *Vanity Fair Dergisi kapak tasarımları, Mehemed Fehmy Agha, 1934.* <http://alquimiacomplex.blogspot.com.tr/2014/05/gha-mehemed-fehmy-1896-1978.html> (10.01.2016)

Resim 8. “Bal Banal” adlı afiş çalışması, Alexey Brodovitch.

<http://www.design-is-fine.org/post/60536069646/alexey-brodovitch-le-bal-banal-1924-poster-for> (10.01.2016)

Resim 9. Harper’s Bazaar Dergisi Sayfa Tasarımı, Alexey Brodovitch, 1935 <http://visualcommunication.tumblr.com/post/331155972/alexey-brodovitch-1898-1971> (10.01.2016)

Resim 10. Harper's Bazaar Dergisi Kapak Tasarımı, Alaxey Brodovitch <http://www.famousgraphicdesigners.org/alexey-brodovitch> (10.01.2016)

Resim 11. Portfolio Dergisi Kapak Tasarımı, Alexey Brodovitch http://www.paul-rand.com/foundation/books_portfolio/#.VpK2hVIgXFQ (10.01.2016)

Resim 12. Harper's Bazaar Dergisi Kapak İllüstrasyonu, Erte. http://ohmygodot.blogspot.com.tr/2011/11/out-spotlight_20.html (10.01.2016)

Resim 13. Symphony in Black adlı illüstrasyonu, Erte. <http://www.erte.com/suites/theatre/symphb.html> (10.01.2016)



GRAFİK TASARIM RESİM İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA: RAFAL OLBINSKI

Seda Çilingir¹

Özet

Grafik tasarım, tarih boyunca çeşitli disiplinlerden beslenerek günümüzdeki mevcut konumuna ulaşmıştır. Disiplinlerden en belirgin olanının resim sanatı olduğunu söylemek mümkündür. Örneğin 19. Yüzyılda KelmScott Basımevi'ni kurarak kitap tasarımına yeni bir soluk getiren William Morris Ön Raffaelloculuk akımından beslenirken, afiş tasarımının öncülerinden Julet Cheret, Sanat ve El Sanatları akımından ilham almıştır. Alman görsel sanatçı John Heartfield'in fotomontaj çalışmalarında Dada akımının izleri görülürken, grafik tasarımcı Robert Massin, çalışmalarında dadaizm ve fütürizm akımından yararlanmıştır. Sanat akımlarından ilham alan grafik sanatçısı örneklerini çoğaltmak mümkündür. Bu sanatçılardan resim sanatı ve grafik tasarımı ilişkisi bağlamında öne çıkan Polonya Afiş Sanatı temsilcilerinden illustrator ve grafik tasarımcı Rafal Olbinski, çalışmada inceleme konusu olarak ele alınmıştır.

Sanatçının mensup olduğu Polonya Afiş Sanatı, 1950'lerden sonra Sovyetler ve Almanya'nın Polonya'yı işgal ettiği dönemde oluşmasına rağmen kendini yoktan var etmeyi başarabilmiş ve uluslararası tanınırlık elde etmiştir. Bu ülkedeki sıkı yönetimin dayatmış olduğu sansür, Polonyalı afiş sanatçılarının kavramları üstü örtülü bir şekilde anlatmaya olanak tanıyan sürrealizm akımından beslenmeye itmiştir.

1943 yılında doğan Rafal Olbinski sürrealist tabloları andıran çalışmalarıyla öne çıkmıştır. Çalışmalarında görsel cinaslara (iki farklı fikir ve görselin tek bir görselde birleşmesi) yer veren sanatçı, izleyiciyi çözmesi gereken görsel bir bulmacaya davet eder. Bu özelliğiyle Olbinski ifade gücü yüksek, etkileşimli ve akılda kalıcı eserlere imza atmıştır. Olbinski'nin afişlerindeki figürler adeta rüyalar aleminde ve ait oldukları dünyadan soyutlanmış gibidir. Afişlerinde genel olarak mavi, kırmızı, kahverengi, siyah renklerini ve tonlarını kullanması, arka fonda ise gökyüzü ve bulutları kullanması onun karakteristik özelliklerindedir. Sanatçının afiş çalışmalarında imge ve tipografi birbirinden bağımsız iki ayrı unsur olarak değerlendirilmiştir.. Tipografi seçimi ise

¹ (Arş. Gör.), İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü Öğretim Elemanı, seda-cilingir@hotmail.com

genellikle serifli,ince ve el yazısıyla yazılmış yazı karakterleridir. Ayrıca tipografi birçok afişinde konuyla ilişkilendirilmiş ve yeni bir görsel kimlik kazanmıştır. Sanatçı genellikle 20x30 cm boyutunda tuval üzerine akrilik yöntemiyle eserlerini oluşturmaktadır.

Bu çalışmada resim sanatı ve grafik tasarım arasındaki ilişki tarihsel bakış açısıyla irdelenmiş olup, sonrasında Olbinski'nin sürrealizm akımından nasıl etkilenmiş olduğu ve üslubu eserleri üzerinden mercek altına alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Rafal Olbinski, Afiş, Resim

THE RELATIONSHIP BETWEEN GRAPHIC DESIGN AND PAINTING: RAFAL OLBINSKI

Abstract

Graphic design has reached for present present by feeding from various disciplines throughout history. It is possible to say that the most prominent discipline is painting. Choosing The 19th Century KelmScott Publishing House, which brought a breath of fresh air to the book design, was fed by William Morris Pre-Raphaelism, while Julet Cheret, one of the pioneers of poster design, was inspired by the Arts and Crafts movement. Graphic designer Robert Massin made use of the dadaism and futurism trend in his works while he displayed the traces of the Dada movement in the photomontage works of the German visual artist John Heartfield. It is possible to reproduce graphic artist examples inspired by art movements. Rafal Olbinski, Polish Poster Art representations related to graphic builder painting art and graphic design relationship.

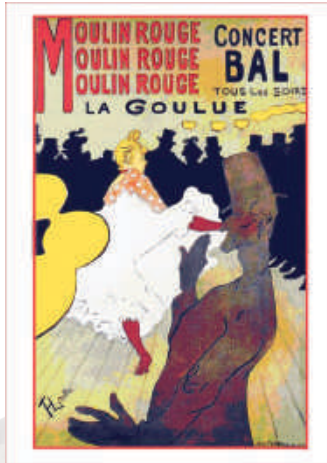
Polish Poster Art, which the artist belongs to, was used by the Soviets and Germany to rule Poland after the 1950s, but it destroyed itself.

Rafal Olbinski was born in 1943 and one of his works resembling surrealist paintings came out. The artist, who includes visual cinemas (two different ideas and associations in one visual) in his works, solves the audience. With this feature, Olbinski has created highly expressive, interactive and memorable works. The figures on the posters of Olbinski are almost like dreams and they are isolated from the world. It is characteristic that it uses blue, red, brown, black colors and shades in its posters and uses sky and clouds in the background. In the poster works of the artist, the image and typography were evaluated as two different uniquely different ones. For typography selection, it is generally collaborated with the subject in the poster including serif, fine and hand. Also, typography has gained a new visual identity. Choose your works by acrylic method on 20x30 cm size canvas.

This situation is examined from the point of view of the relationship between the art of painting and graphic design, and it can be used for this.

Keywords: Graphic Design, Rafal Olbinski, Poster, Painting

18. ve 19. yüzyılda toplumu kökten değiştiren Endüstri Devrimi yaşanmıştır. Endüstri devrimiyle birlikte el-emek gücü yerine makinenin gücü gelmiş; üretimler seri üretim halini almıştır. Endüstri devrimiyle yeni bir sınıf olan “işçi” sınıfı doğmuş ve bu dönemde yoğun çalışma saatleri, düşük ücret vb. faktörlerle çalışanların hakları yok sayılmıştır. Endüstri Devrimiyle gelişen sermaye hırsı, bireyi insanlığından koparmış, adeta bir makineye dönüştürmüştür. Bu makineleşmeye karşı seri üretim yerine, bireysel üretimi koyan “Arts and Crafts” adlı sanat akımı doğmuştur. Bu akım, endüstri devriminin bireyi yok saymasına karşı bireyin bireyselliğini ön plana çıkartır. Seri üretimin kişisellikten yoksun tavrına karşı Art ands Crafts, el sanatlarını yüceltmıştır. Bu akımın en önemli temsilcisi ise William Morris’tir. Ön-Raffaelloculuk akımından etkilenen Morris’in ilham kaynakları kuş, çiçek, yaprak motifleri olmuştur. Son derece detaylı işlediği tasarımlarla özgün bir tarz yaratmış olan Morris, ondan sonra gelecek olan tasarımcılara ilham kaynağı olmuştur. Kurmuş olduğu Kelmscott Basımevi ile kitap tasarımını sanat haline getirmiştir. Morris kitaplar için hazırlanmış olduğu bordürlerin yanında tipografi çalışmaları da gerçekleştirmiştir. Özellikle, tasarlanmış olduğu insiyal harfler ile(paragrafın baş harfinin büyük yazılması durumu) tipografiye yeni bir soluk getirmiştir. Bu insiyal harf tasarımları genellikle çiçeklerle bezeli ve Gotik tarzdadır. Arts and Crafts akımının ardından, Art Nouveau akımı hasıl olmuştur. Art Nouveau, dekorasyonu temel alan uluslararası, modern bir üslup yaratma denemesidir. Oldukça stilize, akıcı çizgileri ve organik görünümlü, bitkilerden esinlenilerek yapılan motifleriyle ayırt ediliyordu. (Graham-Dixon, Andrew: 2010, 382) Art Nouveau çiçekler, sarmaşıklar, yuvarlak hatlı şekillerin kullanıldığı dekoratif bir üsluptur. Çeşitli Avrupa ülkelerinde Viyana Secession stili, Jugendstil gibi isimlerle adlandırılmıştır. Mimari, heykel, sermaik, cam, resim, grafik tasarıma birçok sanat dalını etkilemiştir.



Görsel 1: Lautrec, Moulin Rouge Afişi, 1891.



Görsel 2: Cheret, Eldorada Afişi, 1894

Art Nouveau akımının grafik tasarım alanındaki en önemli temsilcileri Jules Cheret ve Lautrec'tir. İki afiş sanatçısı da afişlerini taşbaskı yöntemiyle oluşturmuştur. Bu afişlerde genellikle litografi tekniği kullanılmış, yazılar bir resmin parçası olacak biçimde elle yazılarak yazının belirli ve katı tekrarını kırmışlardır. (Dağ, 2015: 167) Taşbaskı yöntemiyle kireçtaşı üzerine kalem ve fırçayla yapmış oldukları afişler ile illüstrasyonu etkili çalışmalar gerçekleştirmişlerdir. Taşbaskı, üzerine birden çok renk verebilme özelliği sayesinde çok renkli ve kişisel çalışmalar yapabilmelerine olanak sağlamıştır.

Jules Cheret'in afişlerinde genellikle merkezde kadın figürü vardır. Bu kadın figürü dans ederken, çalgı çalarken kimi zamanda otururken görülür. İllüstrasyonların güçlü olduğu afişlerinde, illüstrasyon ve tipografi yer yer ilişki içindedir. Afişlerini genelde büyük boyutlu olarak çalışır. Yaratmış olduğu özgür kadın tiplmesiyle afiş tarihine damga vurmuştur.

Art Nouveau akımının bir başka önemli temsilcisi de Henri Toulouse Lautrec'tir. Henri Toulouse Lautrec afişlerinde genellikle eğlence mekanlarını ve kadınları resmetmiştir. Afişlerinde illüstrasyon ve tipografi ilişkisi son derece güçlüdür. Lautrec'ten önce hiçbir afiş tasarımcısının illüstrasyon ve tipografi ilişkisini bu denli iyi kurmadığı söylenebilir.

Afiş tasarımına katkısı olan bir diğer akım da Fütürizm olmuştur. Fütürizm ile birlikte *serbest tipografi* ve özgürlüğüne kavuşan sözcükler adları altında basılı sayfada yeni ve resimsel nitelikli tipografik bir tasarım doğmuştur. (Bektaş, 1992: 44). Devingen ve serbestçe hareket eden tipografik çalışmalar bu akımın temelini oluşturur. Bu akımdan beslenmiş olan grafik tasarımcılardan birisi de Robert Massin'dir. Robert Massin Fütürizm'in yanı sıra, Dada, Konstruktivizm gibi akımlardan da etkilenmiştir. 1965 yılında yayımlanmış olduğu oyun türünde yazılmış *Kel Şarkıcı* adlı kitaba yapmış olduğu tipografik tasarımla tipografiye yeni bir soluk getirmiştir. Massin, *Kel Şarkıcı* için tasarladığı tipografinin dinamik yapısını elde etmek için 1964 şartları içinde belki de pek çok tasarımcıya ders olabilecek enerji ve yaratıcı yöntemlerle sınırları zorlamıştır. (Uçar, 2004: 119). Massin'in istediği şey oyuncuların sahnede yaşadığı tüm nüansları ve bükülmeleri basılı olarak yansıtabilmektir. (Heller, 2004: 243)

Bir diğer dikkatleri üzerine çeken çalışması ise Letter and Image'dır (Harf ve İmge). Bu kitap 15 yılda yazılmıştır. Bu kitabı harflerin ve imgelerin insanlık tarihi ile etkileşimi üzerine kapsamlı bir çalışmadır. (<https://creativepro.com,2020>)



Görsel 3: Kel Şarkıcı



Görsel 4: Kel Şarkıcı

Afiş tasarımcılarını etkileyen bir diğer akım da her şeye başkaldırı niteliği taşıyan Dada hareketiydi. Dadaizm, I. Dünya Savaşı'ndan çıkan insanların kayıtsızlığına karşı tepki olarak tüm değerleri inkar etmek demektir. Bu kural tanımaz tavır, deneysel tasarımlar üretilmesine katkı sağlamış ve grafik tasarım dilini zenginleştirmiştir. Akımın temsilcilerinden John Heartfield nazizm karşıtı fotomontaj çalışmalarıyla ünlüdür. Bunlardan birisi de *Burjuva Gazetelerini Okuyanlar Kör ve Sağır Olur* adlı fotomontaj çalışmasıdır.



Görsel 5: "Burjuva Gazetelerini Okuyanlar Kör ve Sağır Olur"

Bu resimde, gazete parçalarından mumyalanan bir kafa, kendisine bakanlara alt sağ köşede yer alan bir yazıyla; “ben bir lahana kafayım, yapraklarımı gördünüz mü?” diye sorar. Gözlerini, ağzını ve kafasını sarmalayan gazete parçalarından dolayı adam kör edildiği ve susturulduğu için artık ne görebilir ne de konuşabilir, hatta ve hatta imgenin ardında siyah kalın harflerle yazılı “Burjuva Gazetelerini Okuyanlar Kör ve Sağır Olur” yazısına göre, duyamaz da. (<https://cora.ucc.ie,2020>)

Grafik tasarımı besleyen bir diğer sanat akımı da Dadaizme tepki olarak doğan ve soyut kavramları somut yol ile ifade etmede grafik tasarımcılara büyük katkı sağlayan surrealism akımıdır. Düş, bilinçaltı, rüyalar gibi öğeler akımın beslendiği temel unsurlardır. 1924 yılında Andre Breton’un Sürrealist Manifestosu ile ortaya çıkan akım günümüzde de etkilerini sürdürmektedir.

1. Olbinski ve Afiş Tasarım

Sürrealizm akımından ilham alarak eserlerini oluşturan sanatçılardan biri de Rafal Olbinskidir. 1945 yılında Varşova’da doğan sanatçı, Varşova Teknoloji Üniversitesi Mimarlık Bölümü’nden mezun olmuştur. Sanatçı Henryk Tomazewski’nin kurucusu olduğu Polonya Afiş Sanatı’nın günümüzdeki temsilcilerinden biridir.Hareketin kurucusu Henryk Tomazeski öğrencilerine grafik düşünme biçimini ve kişisel görsel dillerini kullanmayı öğretiyordu. (Ürkmez, 2014: 334) Tomazewski’nin yapmış olduğu afiş tasarımları ve hocalığıyla Polonya Afiş Sanatı’na büyük katkıları olduğunu, Olbinski ve daha birçok sanatçıya ışık tuttuğunu söylemek mümkündür. Bu ilham verici hareketin ışığıyla ilerleyen Olbinski, sanatsal başarıları için altın madalyalar ve gümüş madalyalar olmak üzere yüzelliden fazla ödül almıştır. (<http://europe.fiu.edu,2020>). Sanatçının çalışmaları Amerika, Japonya, Almanya, Kanada gibi çeşitli ülkelerde sergilenmiştir.

Olbinski için imge önemlidir ve tasarımcı için posterin en önemli unsurudur. Olbinski’ye göre fikrin ve yerinde imge kullanımıyla her şey sorunsuz olacaktır. (Mount ve Passent, 2003: 5)

İmge, bir tasarımı canlandıran resimsel grafik öğeleri ifade eder. (Ambrose ve Harris, 2013: 93) İmgeler bilişsel ve gösteren anlamların ikisine de sahip olabilir. Örneğin ‘ev’ bir binayla ilişkilendirdiğimiz bir gösterendir ama aynı zamanda ikincil bilişsel anlamları vardır. Biliş, bizim algıladığımız, öğrendiğimiz ve akıl yürüttüğümüz şeyleri ifade etmektedir. Bir evin resmi, bir binayı veya yaşadığımız yeri gösterir ama aynı zamanda aile ve güvenlik gibi diğer çağrışımları da vardır. (Ambrose ve Harris, 2013: 94) Bu bağlamda Olbinski’nin imgeleri bilişsel anlamda kullandığını söylemek mümkündür. Sanatçının afişlerinde imge görünen anlamından ziyade akıl yürütmemizi isteyen bilişsel bir işleve sahiptir. Sanatçı, anlatmak istediği kavramı metafor kullanarak anlatmaktadır. Metafor bilinmeyeni, bilinen bir göstergeye benzeterek anlatmaktır. (Ertan ve Sansarcı, 2017: 37) Örneğin sanatçı *Macbeth* afişinde ölümü kılıç imgesiyle, *Faust* afişinde ise şeytani siyah bir gölge ile ifade etmiştir. Afişlerinin çoğunda iki fikir veya görseli tek görselde birleştirmiş; az tasarım elemanı kullanarak akılda kalıcı ve etkili çalışmalar

gerçekleştirmiştir. Afişlerinin arka planında genellikle gökyüzü kullanmıştır. Arka fon olarak gökyüzü kullanmadığı afişlerinde ise sade bir arka fon kullanmayı tercih etmiştir. İmgeleri genellikle merkeze yerleştirmektedir. Tipografiyi ise çoğunlukla eliyle serbest bir biçimde yazmakta, çalışmalarında tuval kullanarak geleneksel bir yöntem izlemektedir. Sanatçı ancak geleneksel yöntem kullanarak, kişisel üslubunu yansıtabileceğine inanmaktadır.



Görsel 6: Macbeth Afişi

2. Olbinski ve Opera Afişleri

Olbinski'nin bu afişinin konusu Giuseppe Verdi'nin, Shakespeare'in *Macbeth* trajedisinden elde edilen Libretto'yu besteleyerek meydana getirdiği 4 perdelik *Macbeth Operası*'dır. (Altar, 1993: 343). Macbeth iktidar hırsıyla gözü kör olmuş; önüne engel olabilecek olan tüm kişileri öldüren bir karakterdir. Önce eşinin zoruyla kral Duncan'ı öldürüp yerine geçer. Banquo'nun günün birinde bütün İskoçya'yı egemenliği altına alacağını cinler tarafından söylenmiş olmasının ardından Macbeth, Banquo ve oğlu Fleance'nin öldürülmesi emrini verir. Banquo öldürülür. Fleance ise kaçar. (Altar, 1993: 345) Afişte tamamlayıcı(zıt) renkler olan siyah ve beyazın kullanımı hakimdir. Tamamlayıcı renklerin güçlü bir karşıtlığı vardır ve kullanıldıklarında çok canlı tasarım ortaya çıkmaktadır (Ambrose ve Harris, 2013: 127). Macbeth'in yüzünün ve şatonun birleştirilmesiyle görsel hicaz yapılmıştır. Böylelikle Macbeth ve şato arasında doğrudan bir ilişki kurulmuştur. Macbeth'in başında hükümdarlık sembolü olan taç bulunmaktadır. Macbeth'in tacının giderek kılıca dönüşmesi hem iktidarı kanla elde ettiğinin hem de bu iktidar hırsının onun

sonunu getireceğini imgelediği söylenebilir. Kara bulutlar, yaşanacak olan kötü olayların habercisi olarak görülmektedir. Nitekim, Macbeth oyunun sonunda soylu Macduff tarafından öldürülür ve tahta Kral Duncan'ın oğlu Malcom çıkar. Afişte illüstrasyon ve tipografi birbirinden ayrı iki unsur olarak değerlendirilmiştir. Tipografi bir kılıç gibi keskindir. Verdi ve Opera Pasific yazılarının kırmızı yazılmasıyla oyunun konusuyla ilişki kurulmuştur. Macbeth yazısı artık kana bulanmıştır ve bu kan lekesinin ölene kadar Macbeth'in ellerinden çıkmayacağı söylenebilir.



Görsel 7: Sihirli Flüt Afişi

Olbinski'nin *Sihirli Flüt* adlı afişinin konusu Mozart'ın iki perdelik eser halinde meydana getirdiği *Sihirli Flüt Operası*'dır. Bu büyük operanın librettosunu Johann Schikanader hazırlamıştır. (Altar, 1993: 133). Operada prens Tamino, Pamina'nın annesi Gece Kraliçesi tarafından kızını kurtarması için görevlendirilir. Sarastro, Pamina'yı hapsedmiştir. Tamino, Pamina'yı kurtarmak üzere Papageno ile birlikte türlü yolculuklara atılacaktır. Yolculuğu esnasında Pamina da ona eşlik edecek; birlikte sihirli flütün de yardımıyla zorlukları aşacaklardır. *Sihirli Flüt Operası*'nda Gece Kraliçesi fenalığı, kötülüğü, yani karanlık fikir ve düşünceleri, Sarastro ise iyiliği, aydınlığı yani insan hak, hürriyet ve sevgisini temsil etmektedir. Sarastro, insanlık tarihindeki büyük din kurucularından biri olan Zoroastr(Zerdüş)'tür. Böylelikle *Sihirli Flüt Operası*, yalnız halkın ilgisini çeken müzikli bir sihir oyunu olmaktan çıkarak, iyilik ve kötünün ve iyiliğin kötülüğü mutlaka yeneceğini açıklayan sembolik bir hümanizma eseri olmanın önemini elde etmiştir. (Altar, 1993: 136).

Vücutu kuş tüyleriyle kaplı olan Papageno kraliçe tarafından kuş yakalamak ile görevlendirilmiştir.

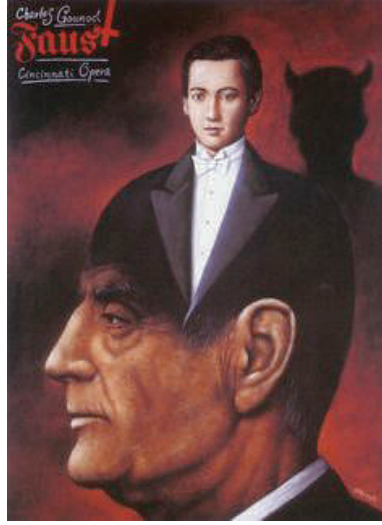
Kendisine verilenlerle yetinen bir karakterdir. Kendi düşünce seviyesi kuş kılığında temsil edilmekte ve bu role kuş adam da denmektedir. (Altar, 1993: 137) Bu özelliklerden hareketle afişteki karakterin Papageno olduğu söylenebilir. Afişte görülen karakter Papageno tipik olarak canlandırıldığından daha genç görünen rüyalar alemindeki bir çocuk gibidir. (Mount ve Passent, 2003: 18) Papageno, mavi siyah gökyüzünün altında derin düşüncelere dalmış gibidir. Papageno karakterinin başıyla güvercin imgesi birleştirilerek görsel hicaz yapılmıştır. Afişte ağırlıklı olarak mavi ve tonları kullanılmış; zıt renkler olan siyah ve beyazın da kullanılmasıyla canlı bir tasarım elde edilmiştir.



Görsel 8: Madame Butterfly Afişi

Olbinski bu afişinde Puccini'nin yazmış olduğu üç perdelik Madame Butterfly Opera'sını konu edinmektedir. Afişte merkeze operanın ana karakteri Cio San'ı (Madame Butterfly) yerleştirir. Cia San, deniz teğmeni Pinkerton ile evlidir. Aradan üç yıl geçer. Pinkerton gitmiş, Cio San ondan bir daha haber alamamıştır, kaldı ki bu arada bir de çocuğu olmuştur. Gözü hep limanda, kocasını beklemektedir. (<https://www.nkfu.com,2020>) Bu afişte Madame Butterfly'ın eşi deniz teğmeni Pinkerton'un yolunu gözlediği söylenebilir. Arka fondaki deniz manzarasının Madame Butterfly'ın eşi Pinkerton'un mesleğiyle ilgili olarak denizi imlediği düşünülebilir. Madame Butterfly, Pinkerton'u beklerken eşi ise başka bir kadınla birlikte yaşamaktadır. Butterfly'ın Pinkerton için bir oyuncak, eğlence aracı olduğu söylenebilir. Fakat Olbinski roller tersine çevirerek Pinkerton'u oyuncak asker olarak imlediği görülür. Asker adeta göreviymiş gibi yelpazeyi tırmanmaktadır. (Mount ve Passent, 2003: 36) Madame Butterfly yazısı ise Japon alfabesinde olduğu gibi yukarıdan aşağıya doğru yazılmıştır. Arka fondaki dağın Japonya'daki Fuji Dağı'nı imlediği düşünülebilir.

Afişte ağırlıklı olarak mavi ve tonları kullanılmıştır. Siyah ve beyaz zıtlığını burada da görmek mümkündür.



Görsel 9: Faust Afişi

Olbinski, *Faust* adlı eserinde ise merkeze Mephisto'yu koyar. Alman yazar Goethe tarafından yazılan ve besteci Charles Gounod tarafından libretosu oluşturulan eserde yaşlı doktor olan Faust, gençlik yıllarının özlemini duymaktadır. Gençliğine kavuşabilmek için Mephisto (şeytan) ile anlaşma yapıp ruhunu ona satar. Afişte Faust'un gençlik haline duyduğu özlemi başının üstünde geç bir adam portresi bulunmasından çıkarabileceğimiz söylenebilir. Arka fondaki şeytan silüeti olayın karanlık tarafının habercisi olduğunun işareti olabilir. İç içe girmiş olan kırmızı ve siyah rengi ortamdaki kasveti arttırdığı ve afişteki Faust yazısının Ortaçağ'daki gotik fontları anımsattığı (olay Ortaçağ Almanyasında geçmektedir) söylenebilir. Faust yazısındaki 't' harfinin haç işaretini imlediği, haç işaretinin ters dönmesiyle Faust'un ruhunu şeytana satmasıyla birlikte kaybetmiş olduğu inancına işaret ettiği düşünülebilir. Afişte siyah ve kırmızı renklerinin ağırlıkta kullanıldığını söylemek mümkündür. Bu renklerin bir arada kullanımıyla kasvetli bir havanın hissettirildiği söylenebilir. Figür merkeze yerleştirilmiş ve yan profilden görülmektedir.



Görsel 10: Figaro'nun Düğünü Afişi

Olbinski bu afişinde librettosunu Lorenzo da Ponte'nin yazdığı Mozart'ın dört perdelik operası *Figaro'nun Düğünü*'nü konu edinmiştir.

Operanın başlıca karakterleri Kont Almaviva, Kontes Rosina, Kontun uşağı Figaro, Susanna ve Kontes Rosina'nın hizmetindeki Cherubino'dur. Cherubino, fırsatını bulup kontesin odasına girmiştir. Kontes Rosina ise Cherubino'yu oğlu gibi sevmektedir. Kıskanç Kont Almaviva, eşinin onu aldattığını düşünmektedir; üstelik eşinin sadakatsızlığı üzerine bir mektup almıştır. Kont odaya geldiğinde eşinden başka kimseyi göremeyince eşinden özür dileyip, mektubun suçunu da Figaro'ya atar. Lakin evin bahçıvanı odadan atlayan birinin olduğunu görmüştür. Kral şüphelenip yaygarayı basacakken, Figaro suçu üstüne alır ve Susanna ile gizlice görüşürlerken kontu yakalanmamak için çiçeklere basıp kaçtığını itiraf eder. Kaçarken düşürülmüş notta ise Cherubino'nun saray subaylığına tayin emir olduğunu ve Cherubino'nun bunu kendisine verdiğini söyler. Kontes Rosina ve Susanna kont ile Figaro'nun sadakat durumlarını test etmek için her ikisini gizlice randevuya çağırıp; birbirlerinin kılığına girip randevu yerine giderler. (Altar, 1993:118-119) Randevu yerinde ise Kont Almaviva'nın Kontes Rosina'yı Susanna, Figaro ise Susanna'yı Kontes Rosina sanıp ilan-ı aşk eder. Figaro yanıldığını anlayıp işi şakaya dökerek aynı sahneyi oynamaya devam eder. (Altar, 1993: 119) Bu karmaşıklığa çözüm getirmek isteyen Kont Almaviva, Figaro ve Susanna'yı evlendirir. Afişte Figaro ve Susanna birbirine sırtını dönmüş, başlarının arkasında maskeleriyle görülmektedir. Figaro ve Susanna operada birbirlerini sevmelerine ve evlenmelerine

rağmen, burada sadece maskeleri birbirlerine bakar; yüzleri ve bedenleri birbiriyle ilgilidir ancak temkinli gözükürler. (Mount ve Passent, 2003: 58) Maskelerin oyundaki birbirinin kılığına girme bahsini imlediği düşünülebilir. Susanna'nın Rosina'nın kılığına girmesi, Figaro'nun da bu durumu farketmesine rağmen bilerek oyunu sürdürmesi, ikisinin de maske taktığının göstergesi olarak yorumlanabilir. Tipografi ve görsel birbirinden ayrı iki unsur olarak değerlendirilmiştir. Tipografinin rengi ise pembedir. Bunun da aralarındaki sevgiyi imlediği söylenebilir. Afişte iki zıt renk olan siyah ve beyaz bir arada kullanılmıştır. Figürler yan profilden resmedilmiştir.



Görsel 11: Carmen Afişi

Olbinski, bu afişinde Bizet'in ünlü operası "Carmen"i ele almıştır. Operanın konusu kabaca Carmen, Jandarma çavuşu Jose ve Sevilla'nın ünlü boğa güreşçisi Escamillo'nun arasında yaşananlardan oluştuğu söylenebilir. Jose, Carmen adında bir çingene kızını sevmektedir. Bu kız jandarma karakolu karşısındaki sigara fabrikasında çalışmaktadır. Carmen geçimsiz ve hırçın bir kızdır. Günün birinde çalıştığı fabrikanın işçi kızların biriyle çatışır ve ona bıçak çeker. Carmen'i tutuklamak ise Jose'nin görevi olmuştur. Aşk görev tanımaz ve Jose, sevgilisi Carmen'in ellerini bilerek gevşek bağlar ve genç kızın kolayca kaçmasına imkan sağlar. O sırada kaçakçıların konuşmaları duyulur. Kaçakçıların, tasarladıkları karlı işi başarma yolunda Carmen'in yardımını sağlamaya çalıştıkları sırada Jose görünür. Meyhaneye gelen teğmen Zuniga, Jose'ye oradan uzaklaşmasını söyler, hatta ona hakaret eder. Jose o sırada teğmenine saldırır. Kaçakçılar, Zuniga'yı zorla tutup silahını elinden alırlar. Böylelikle Jose de suç ortağı olur ve ister istemez onlara katılır. O sırada Jose ve Escamillo arasında kavga olur. Carmen ve kaçakçılar araya girip Escamillo'yu korurlar. Escamillo bunun şerefine herkesi Sevilla'da yapılacak olan boğa güreşine davet eder. Artık Carmen, Jose'den sıkılmış, Escamillo'ya gönül vermiştir. Carmen Jose

ile alay eder ve onu sevmediğini açıkça söylemekten çekinmez. Jose, Carmen'i tehdit ederek oradan uzaklaşır. Carmen'e Escamillo'dan vazgeçmesini söyler. Teklifini reddettiğinde bıçağını çektiği gibi Carmen'e saplar ve onu öldürür. Tam o sırada halk, boğa güreşini başarıyla bitirmiş olan Escamillo'yu selamlamaktadır(Altar,1993: 498-501) Afişte Carmen ve boğa güreşçisi Escamillo görülmektedir. Carmen figürü Goya'nın ünlü Giyinik Maya tablosu'nun yeniden yorumlanmış halidir. Olbinski, İspanyol Çingene kızı olan Carmen'i, İspanyol ressam Goya'nın Giyinik Maya'sından referans alarak oluşturmuştur. Koltuk ve boğa birleştirilerek görsel hicaz yapılmıştır. Bu yolla birbiriyle ilişkisi olmayan iki nesnenin beklenmedik bir şekilde ve ustalıklı kurgulandığı söylenebilir. Afişteki Carmen yazısının ince ve kırmızı renkte oluşunun Carmen'in dışığını yansıttığı düşünülebilir. Afişte kırmızı ve tonları kullanılmıştır.

Sonuç

Grafik tasarım diğer disiplinlerde de ilişkisinin görüldüğü gibi bir anda ortaya çıkmadığı söylenebilir. İlk yıllarında resim disipliniyle iç içe olan grafik tasarım, zaman içerisinde resim sanatından koparak kendi karakterini oluşturmuştur. Grafik tasarım kendi kimliğini yaratmadan önce, birçok sanat akımından beslenmiştir. Bunlardan birisinin de surrealism akımı olduğunu söylemek mümkündür.

Surrealizm akımının bir kavramı veya konuyu birçok açıdan ele alarak aynı yapıtta işlemesi grafik tasarımın görsel dilini zenginleştirmiştir. Bu yöntemle, bir konu veya ürün hakkında verilecek olan mesaj, uzun bir yazılı açıklamaya gerek kalmadan izleyiciyle kurduğu doğrudan iletişimden de yararlanılarak görsel anlatımla gerçekleştirilebilmiştir. (Bektaş,1992:52-53).

Sonuç olarak denilebilir ki Olbinski'nin surrealizm akımından hareketle yapmış olduğu afiş çalışmalarıyla kendine has bir tarz yaratarak seyir zevki yüksek ve akılda kalıcı çalışmalara imza attığını söylemek mümkündür. Afişlerinde kullanmış olduğu görsel hicaz örnekleri onun kişisel üslubunu oluşturur. Çalışmalarının Magrittevari bir düşsel manzaralardan oluştuğu görülebilir. Olbinski'nin birbirleriyle alakasız olan nesnelere birleştirip, seyirciyi görsel bir oyuna davet ederek, seyircinin eser üzerine düşünmesini istediğini söylemek mümkündür. Böylece seyircinin afişe bakarken yalnızca seyirci değil aynı zamanda özne de olduğunu söylemek mümkündür. Son olarak bu özellikleriyle Olbinski'nin günümüzdeki afiş sanatçıları ve illüstratörlerin bakmadan geçmemesi gereken; çalışmalarıyla zengin bir görsel kaynak sunan bir grafik tasarımcı olduğu ifade edilebilir.

Kaynakça

Kitaplar

Graham-Dixon, A. (2010). Sanat Atlası Dünyanın En Kapsamlı Müze Kitabı (Çev. A. Sabuncuoğlu, S. Can, Ü. Vurgun, A. Berkant, Ç. Özbilen, H. Koltuk) İstanbul: Boyut Yayınları (Orjinal yayın tarihi, 2008)

Dağ, E. S. (2015). İllustrasyonun İkinci Altın Çağı, İstanbul: Grafik Kitaplığı

Bektaş, D. (1992). Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık.

Uçar, T. F. (2004). Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İstanbul: İnkilap Yayınevi

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

Passent, A., Mount A. (2003). Olbinski and The Opera, Stamford: Nahan Editions

Ambrose, G., Harris P. (2013) Yaratıcı Tasarımın Temelleri (Çev. A. Tepecik, M. D. Atılğan) İstanbul: Literatür Yayınları

Ertan, G., Sansarcı, E. (2017). Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı. İstanbul: Alternatif Yayıncılık

Altar, C. M. (1993). Opera Tarihi I, İstanbul: Kültür Bakanlığı Yayınları

Altar, C. M. (1993). Opera Tarihi II, İstanbul: Kültür Bakanlığı Yayınları

İnternet Kaynakları

<https://creativepro.com/dot-font-massin-the-unclassifiable-free-thinker/>
Erişim: 12.01.2020

https://cora.ucc.ie/bitstream/handle/10468/215/Kriebel_HeartfieldSuture.pdf?sequence=1&isAllowed=y
Erişim Tarihi: 12.01.2020

<http://europe.fiu.edu/polish-lecture-series/spring-2012-lectures/20120321-oblinski-bio.pdf>
Erişim Tarihi: 12.01.2020

<https://www.nkfu.com/madame-butterfly-operasi-konusu-giacomo-puccini/>

Erişim Tarihi: 12.01.2020

Görsel Kaynakça

Resim 1: Lautrec, Moulien Rouge Afişi, 1891

Erişim: 12.01.2020, <https://www.snowgooseandlily.com/products/moulin-rouge-la-goulue-poster-henri-de-toulouse-lautrec-a2>

Resim 2: Cheret, Eldorado Afişi, 1894

Erişim: 12.01.2020, <https://vintageposters.us/product/french-advertising-supplement-for-eldorado-music-hall-by-jules-cheret-1894>

Resim 3: Kel Şarkıcı

Erişim: 12.01.2020, https://introtogd.files.wordpress.com/2014/11/type_image.pdf

Resim 4: Kel Şarkıcı

Erişim: 12.01.2020, https://introtogd.files.wordpress.com/2014/11/type_image.pdf

Görsel 5: “Burjuva Gazetelerini Okuyanlar Kör ve Sağır Olur”

Erişim: 12.01.2020, <https://www.e-skop.com/skopbulten/burjuva-gazetelerini-okuyanlar-kor-ve-sagir-olur-john-heartfieldin-politik-fotomontaji/1116>

Resim 6: Macbeth Afişi

Erişim: 12.01.2020, <https://polishposter.com/5126-makbet-verdi-opera-poster.html>

Resim 7: Sihirli Flüt Afişi

Erişim: 12.01.2020, <https://visualmelt.com/Rafal-Olbinski>

Resim 8: Madame Butterfly Afişi

Erişim: 12.01.2020, <https://retrographik.com/opera-madame-butterfly-poster-by-rafal-olbinski-1904/>

Resim 9: Mephisto Afişi

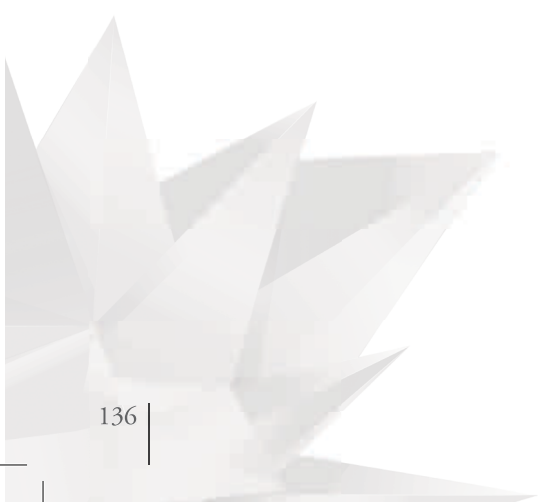
Erişim: 12.01.2020, <https://www.pinterest.cl/pin/395542779756988726/?lp=tr>

Ue

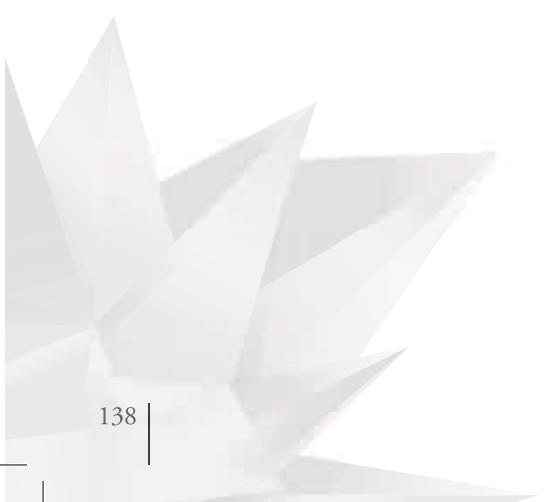
Resim 10: Figaro'nun Düğünü Afişi Erişim:12.01.2020, <https://rueroylefinearts.com/shop/contemporary-lithos/rafal-olbinski/marriage-figaro-w-mozart-digital-print/>

Resim 11: Carmen Afişi

Erişim:12.01.2020, https://arthive.com/artists/10942~Rafal_Olbinski/works/294584~Carmen



İKİNCİ OTURUM



SEÇİLMİŞ YAPITLAR ÜZERİNDEN 21. YÜZYIL LİF SANATINDA ENSTALASYONUN YERİ

Arzu Altınçelik¹

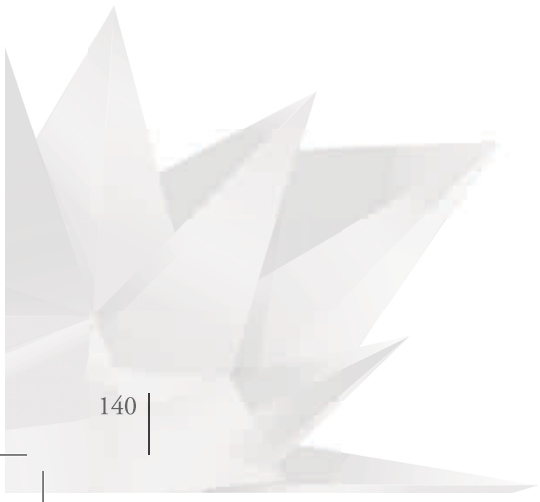
Özet

Tarihin en eski zamanlarından beri var olan tekstil, bu süreç içerisinde farklı yönlerde gelişen ve değişen zanaat, sanat, endüstri, tasarım gibi alanlarda varlığını sürdüren bir olgu olmuştur. 20. yüzyılda diğer disiplinler ile etkileşim içerisine giren lif sanatı, daha deneysel ve yenilikçi araştırmaların yapıldığı, duvara yerleştirilmenin yanında iki ve üç boyutlu enstalasyon çalışmalarının ortaya konduğu plastik bir sanat alanına dönüşmüştür. Süreç içerisinde teknolojik gelişmelerin durmadan devam ettiği ve disiplinler arası duvarların yok olduğu 21.yüzyılda tekstilin sanat ortamında ve kavramsal boyutta yerini sorgulayan yeni ifade biçimleri arasında enstalasyon çalışmaları dikkat çekmektedir. Tekstil materyallerinin yumuşaklık, saydamlık, kolay şekil verilebilirlik ve taşınabilirlik gibi fiziksel özelliklerinin yanında yapıta kattığı kavramsal değerler ve ilettiği kültürel referanslar, geniş bir malzeme alanını kucaklayan enstalasyon için tekstili, olanaklarına sıklıkla başvurulmuş bir kaynak haline getirmiştir.

Bu çalışmanın amacı, lif sanatının yapısal niteliklerini, bir ifade biçimi olarak kullanan, deneysel ve yaratıcı yapıtlar ortaya koyan tekstil enstalasyonların 21. yüzyıl lif sanatındaki yerini seçilmiş yapıtlar üzerinden değerlendirmektir.

Anahtar Kelimeler: Lif Sanatı, Enstalasyon, 20. Yüzyıl, 21. Yüzyıl.

1Altınbaş Üniversitesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, arzu.altincelik@altinbas.edu.tr



THE PLACE OF INSTALLATION IN THE 21ST CENTURY FIBER ART VIA SELECTED WORKS OF ART

Abstract

Textile, which has existed since the earliest times of history, has been a phenomenon that carries on in the fields like craft, art, industry and design which have been improved and changed in different directions in time. Fiber art, which interacted with other disciplines in the 20th century, has transformed into a field of plastic art where more experimental and innovative research is conducted and two and three installation works are presented besides being placed on the wall. In the 21st century, where technological advances continued non-stop in time and interdisciplinary walls disappeared, installation works among the new forms of expression that question the place of textile in the art environment and in the conceptual dimension stand out. In addition to the physical features of the textile materials such as softness, transparency, easy formability and portability, conceptual values it adds and the cultural references it delivers to the work of art have transformed the textile into a source that is frequently used for the installation embracing a wide range of materials.

The aim of the study is to evaluate the place of textile installations in the 21st-century fiber art via selected works of art, which use this as a form of expression and produce experimental and creative works of art by including the structural qualities and form possibilities of textile fibers.

Keywords: Fiber Art, Installation, 20th Century, 21st Century.

Giriş

Tarihsel süreç içerisinde tekstil, her ne kadar günlük hayatı kolaylaştıran, estetik değerlere ve statüye işaret eden bir yere sahip olsa da zaman içerisinde sanata dâhil olarak yeni anlamlar ve işlevler kazanmıştır. 1960'lı yıllar itibarıyla tapestry sanatçılarının geleneksel dokuma tezgâhı ile ürettikleri tekstillerin zanaata yakın değerlendirilmesi, hem teknik hem de estetik açıdan tatmin edici bulunmamıştır. Bu durum, tekstil sanatçılarının kendi tekniğini oluşturarak özgün yaklaşımlar getirmeleriyle lif sanatı sürecini başlatmıştır. "... *lif sanatı (fiber art), doku yapısında karışık malzeme kullanımını ifade etmektedir*" (Özay, 2001:47). Lif sanatının tapestry ile ortak bir geçmişe, geleneğe, yöntem, araç ve malzemelere sahip, birbirinden farklı olmalarının yanında ikisinin de modern resim ile ilgili olduğu düşünülmektedir. Tapestryler; ünlü ressamların çizimlerinin, dokumacılar tarafından üretilen, yüzyıllar içindeki gelenekleri izleyen yöntem ve tutumların sonucudur. Lif sanatı ise sanatçı tarafından tamamen öznel olarak, tezgâh üzerinde ya da tezgâhtan bağımsız olarak, düğümleme, örme, tığ işi veya diğer teknikler kullanılarak hayata geçirilen yapıtları içermektedir. Tarihsel süreç içindeki lif sanatı hareketine ait en belirgin yapıtların oluşumu 20. yüzyılın ikinci yarısında başlayıp günümüze kadar uzanmaktadır. Bu oluşum süreci içerisinde yaratıcı ve deneysel bir yapıya sahip olan lif sanatı, birçok sanat hareketinden, okuldan, geleneksel değerlerden ve zaman içinde sürekli ilerleyen teknolojik gelişmelerden etkilenmiştir.

Bu sürece paralel olarak Endüstri Devrimi'nin temellerinin atılması ile beraber biçim ve içeriğinde büyük değişikliklere giden birçok sanatsal yaklaşım gelişmiş, modern sanat hareketlerini biçimlendiren düşünsel süreçler başlamıştır. Dada akımı ile sanat nesnesine yeniden anlam yüklenerek onun niteliğini sorgulayan yaklaşımlarda bulunulmuştur. Tuval resminin kolaj ve assemblaj uygulamaları ile iki boyutluluktan dışarıya taşınmıştır. Tuval resmine getirilen bu yenilik ilerleyen zaman dilimleri içerisinde ise enstalasyon olarak adlandırılan yeni bir sanatsal pratiğin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Enstalasyon, "*Görsel sanatlardaki genel kullanımı, anlam ve algı düzleminde birbiriyle ve içinde buldukları mekânla ilişkili nesnelerin bir arada sergilenmesidir*" (Özayten, 1997:1939). Enstalasyonlar çevreden bağımsız bir sanat nesnesi içermeyip, belirli bir mekân için yaratılan, mekânın özelliklerini kullanıp sorgulayan ve izleyici katılımının temel bir unsur olduğu sanat yapıtlarıdır. 1960'lardan sonra gelişen Kavramsal Sanat sonrası, sanatın nesneye olan yaklaşımının yeniden sorgulanmasıyla, sanat nesnesinin ticari bir eşya haline gelmesinin reddedilmesi nesneden çok düşünceye önem verilmiştir. Bu bağlamda oluşan enstalasyonlarda satın alınmayacak fikrin ön planda olduğu çalışmalar ortaya konmuştur.

Lif sanatı süreci ile aynı zaman dilimini paylaşarak gelişim gösteren enstalasyon, tekstil malzemelerinin bir ifade aracı olarak çağdaş sanatçılar tarafından tercih edilmeye başlanmasıyla süreç içerisinde lif odaklı enstalasyon çalışmaları ortaya konmaya başlanmıştır. Tekstil malzemesinin saydamlığı, yumuşaklığı, ışık gölge oluşturmadaki zenginliği, kolay taşınabilirliğinin yanında onu bir ifade aracı haline getiren taşıdığı anlamlar ve kültürel referanslar gibi özellikleri malzeme açısından herhangi bir sınır tanımayan enstalasyon çalışmaları için ifade olanaklarına başvuru

bir materyal haline geldiği görülmektedir.

1. Enstalasyon Perspektifinden Lif Sanatı Süreci

Modern tapestry ile ortak bir geçmişe, geleneğe, yöntem, araç ve malzemelere sahip olan lif sanatının 20. yüzyıldaki gelişim süreci diğer görsel sanatlarla paralel olarak ilerlemiş, aynı sanatsal akımlardan, teknolojik gelişmelerin sanata yansımalarından etkilenmiştir. Yeni malzemelerin denenmesiyle belki de en güçlü dönüşümü yaşayan lif sanatı olmuştur. Sanatçıların yapıtlarında kullandıkları teknikler, materyallerin yapılarıyla oluşturdukları ifade biçimlerinin yanı sıra, yaratıcılık ve sezgilerini bir araya getirerek yapıtlarını gelenekten kurtardıkları görülmektedir. Bu süreç içerisinde güzel sanatlar ile dekoratif sanatlar arasındaki katı sınırlar erimiş ve kaybolmaya başlamıştır. Yine bu dönemde geleneksel temellere sahip olan zanaat hareketlerinin de çağdaş sanatsal ifade biçimi olarak kabuk değiştirmiş olduğu görülmektedir. Böylece endüstri devriminin etkisiyle modern sanat hareketlerini biçimlendiren düşünsel süreç de başlamış olmuştur. Lif sanatının temellerini oluşturan ortak bir gelenekten gelen tapestry bu hareketin merkezlerden biri haline gelmiştir.

“Dokuma resim (tapestry) sanatın da en önemli tekstil sanatlarından biridir. Geleneksel anlamıyla tapestryler, görkemli tarihsel ve resimli duvar dokumalarıdır. Ortaçağ tekstillerinden baş tacı olarak kabul edilen bu duvar panoları elle dokunan devamlı atkılı, atkı yüzü düz dokuma ürünlerdir. Rahatlıkla söylenebilir ki, bu muhteşem dokuma resimlerin kökeni, kilim ve ortaçağ gotik anlayışa dayanmaktadır. Tamamlanması uzun yıllar alan, büyük bir incelelikle dokunmuş anıtsal parçalar, sonraları mimari stillerin değişmesiyle daha küçük boyutlarda dokunmaya devam etmiştir” (Özay, 2001:1).

Endüstri Devrimi'yle makine üretiminin, el üretiminin yerine geçmesi, oldukça emek isteyen uzun bir üretim süreci olan ve yüksek maliyete sahip tapestry üretimini olumsuz yönde etkilemiştir. Bu dönem içerisinde yavaş yavaş tapestrylere olan ilgi azalmış, desenler kopya edilmeye başlanmış ya da daha ucuz maliyete sahip olan duvar kağıtları tercih edilmiştir. Tapestry dokumalarına azalan ilgi, William Morris'in Arts and Crafts hareketi öncülüğünde 1861 yılında İngiltere'de kurduğu Marshall and Faulkner ile Fine Art Workmen şirketleri ile tekrar artmıştır. Tasarımda sanatsal yaklaşımın önemini vurgulayan Arts and Crafts hareketi, makina üretimine karşı bir tutum sergilemiş olsa da tapestry dokumalarının teknik, desen ve malzeme bakımından ele alarak tekrar canlanmasını sağlamıştır. Bu süreç de en önemli gelişmelerinden bir diğeri de Bauhaus okulunun açılması olmuştur. Sanat ve zanaat birlikteliği sağlayarak el sanatları ile güzel sanatları birleştirmeyi amaçlayan okul, tapestry geleneği içinde tam anlamıyla kırılma noktası olmuş, makine üretimi ile tasarım için, zanaat bilgisinin gerekliliğini savunmuştur.

1920'lerin başından itibaren lif sanatı ile ortak bir gelenek ve kökenden geldiği düşünülen, Avrupa duvar halılarının devamı olarak görülen tapestry yeni bir boyut kazanmıştır. Bu yıllarda ilk deneysel modern tapestryleri hayata geçirdiği düşünülen Anni Albers ve Gunta Stölzl gibi Bauhaus dokumacılarının çalışmalarına paralel olarak Jean Lurçat'ın Fransa'daki ünlü Gobelin ve Aubusson atölyeleri için yaptığı çalışmalar tapestry için devrim niteliği taşımaktadır.

“Jean Lurçat, 1962 yılında Lausanne Tapestry Bienali'ni başlatarak, 1920'li yılların çağdaş tapestry anlayışının yeni bir ivme kazanmasına öncülük etmiştir. Bu girişim; malzemeler, teknikler ve formlarda yapılan açılımlarla çağdaş lif sanatının gelişiminde olumlu bir adımdır. 1963 yılında ilk kez New York'ta Museum of Contemporary Craft'ta düzenlenen Woven Forms başlıklı deneme ve araştırma sergisiyle olağan dışı, organik tekstil formları sanat izleyicilerine sunuldu. Bu ilk sergiye katılan sanatçılar Amerika Birleşik Devletleri'nde yetişen Sheila Hicks, Alice Adams, Lenore Tawney, Dorian Zachai ve Claire Zeisler'dir” (Acar, 2013:53).

İkinci Dünya Savaşıyla birlikte Avrupa'da bu yeni hareketin temellerini atan, Bauhaus dokumacılarının Amerika Birleşik Devletleri'ne göç etmesiyle tapestry geleneğinden lif sanatına geçiş sürecinin asıl merkezi olmaya başlamış olduğu görülmektedir.

“Sürecin devamında Amerika Birleşik Devletleri'nin ikinci nesil sanatçılarından bazıları Bauhaus'lu öğreticilerinden aldıkları ilhamı geliştirerek, malzeme ve tekniğin sınırlarını zorladılar. Örneğin Lenora Tawney şeritler halinde bölerek dokuduğu ilikli(slit) tapestry'ler, Sheila Hicks sarılmış ve dikilmiş modüler parçalar, Ed Rossbach sentetik malzemeler, gazete kağıtları, rafyalarla sepet örmeler yaparak tapestry dokuma tekniğinin iki boyutlu sınırlarını aştı. Özellikle Lenore Tawney'in 1960'ta sergilemeye başladığı çift katmanlı ve doğal liflerle birlikte kuş tüyleri kullandığı Shore Bird isimli tapestry serisi geleneksel resimli anlatım tavrının değişiminde dönüm noktasıdır” (Constantine, 1972:267).

1960'larda artık sanatsal tekstillerin, duvar halısı halinden kavram ve form olarak tamamen uzaklaştığı, daha deneysel ve yenilikçi araştırmaların yapıldığı bir sanat alanı haline dönüştüğü görülmektedir. Yapıtların, plastik olanaklarının araştırıldığı, duvara yerleştirilmenin yanında tavana asılarak üç boyutlu şekilde sergilendiği gözlemlenmektedir. İkinci Dünya Savaşı sonrasında Amerika'da erken örnekleri görülmeye başlanan lif sanatına, savaş sonrası ülkeye göç eden sanatçıların etkisi büyüktür. Bu sanatçılar bir yandan eğitimci olarak katkı sağlarken diğer yandan düzenledikleri bireysel ve karma sanat etkinlikleri ile lif sanatının Amerika'da gelişimine ivme kazandırmıştır. 1960 sonrası ilerleyen teknoloji, sanatçıların yeni malzeme arayışlarına cevap vermiş, kendilerini ifade olanaklarını genişletmiştir. Magdalena Abakonowicz'in tekstil

malzemelerinin olanaklarını kullanarak hayata geçirdiği kavramsal çalışmaları, lif sanatı sürecinde öncü örnekler olmuştur. Özgürlük kavramının hissedildiği çalışmalarında sanatçının, 1960 öncesinde daha çok duvar halısı tekniğini kullandığı bilinirken, sonrasında duvardan bağımsız makrame tekniği ile oluşturduğu üç boyuta ulaşan yapıtlar ortaya koyduğu görülmektedir. Üç boyutlu dokuma yapıtlarıyla dikkat çeken diğer bir sanatçı Yugoslav Jagoda Buic'tir. Abakonowicz ile lif sanatının öncü isimleri arasında yer alan sanatçı, farklı bakış açıları ve üretim teknikleri ile üç boyutlu yapıtlar ortaya koymuş, dönemin form arayışlarına rehberlik etmiştir. Abakonowicz'in sisal kullanarak hayata geçirdiği "Abakan Rouge" çalışmasında olduğu gibi sanatçı, çalışmalarını sonraki dönemlerde açık alana taşıyarak enstalasyon çalışmalarında bulunmuştur. Yapıt ile izleyiciyi karşı karşıya getirerek çevresel sanat yapıtlarını hayata geçirmiştir. Bu gelişim süreci içerisinde Claire Zeisler'in örgü bazlı işlerinde olduğu gibi birçok etkileyici yapıtlar ortaya konmuştur. Janerio ve Larsen ;

"70'li yıllarda profesyonel sanatçıların heykelle bağlantılı anlatımlara geçişine en iyi örnek Claire Zeisler ve onun serbest düğüm tekniğine dayanan yapıtlarıdır. Artık yeni görünümde aşılması gereken kısıtlamalar kalmamıştı. Tekstil hacmi elde etti; tam boyutluluk seyirciye formun etrafında dönerek onu bütün perspektiflerden algılama olanağı verdi. Zeislerin totemik formları modern sanat objeleri dünyasında yer alırken, onları geçmişle de bağladığını"
(Akt.Yetik, 2009:13) ifade etmiştir.

Lif sanatının bağımsız bir sanat formu olarak tanınması Lozan Bienalleri ile başlamıştır. Lozan Bienalleri, uluslararası platformda Duvar Halısı sanatının gelişmesi ve canlanması adına gerçekleştirilmesine karşın, süreç içerisinde yoğunluklu olarak enstalasyon düzenlemeleri biçiminde serbest üç boyutlu formlara ulaşan tekstil yapıtlarının lif sanatına doğru, Çağdaş Görsel Sanatlara paralellik göstererek evrilmesine daha çok hizmet ettiği görülmektedir. Lozan bienallerinin haricinde 1960'ların ortalarında düzenlenen Venedik ve Sao Paola Bienalleri de lif sanatı yapıtlarının sergilendiği, önemli uluslararası organizasyonlar arasındadır. 1970'li yıllara gelindiğinde uluslararası organizasyonların, sanat galerilerinin ve müzelerin de etkisiyle Amerika ve Avrupa başta olmak üzere lif sanatının ilerlemesini olanak sağlayan birçok sergi ve etkinlik gerçekleştirilmiştir. Üç boyutlu belli bir kavram dahilinde oluşturulan sanatsal çalışmaların, ilerleyen dönem içerisinde diğer sanat dalları ile de disiplinlerarası bir iletişim haline girerek, 21. yüzyılda plastik sanatlarda başlı başına yer edindiği görülmektedir.

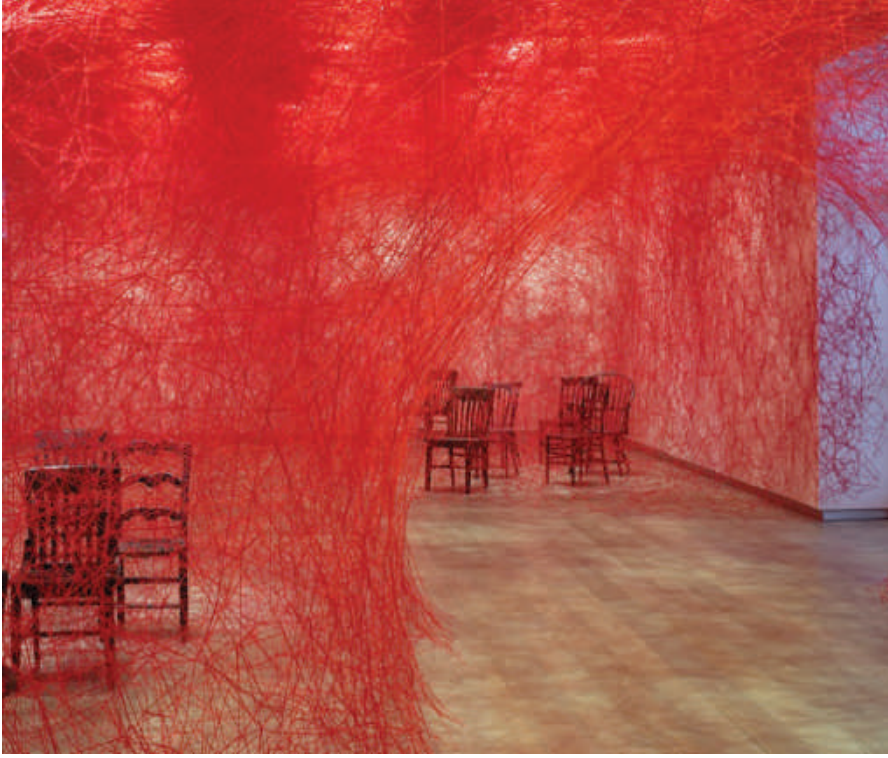
1.1. Seçilmiş Yapıtlar Üzerinden 21. Yüzyıl Lif Sanatında Enstalasyonun Yeri

Teknolojinin ve bu bağlamda seri üretim olanaklarının ilerlemesiyle tekstil ürünlerinin daha özelliiksiz hale gelmesi, standartlaşması tekstilin sorgulanmasına ve çağdaş toplumun ihtiyaçlarına cevap vermek adına yeni arayışlar içerisine gidilmesine sebep olmuştur. 1980'li yıllara gelindiğinde artık kapitalist düzen tüm dünyada etkisini hissedilir biçimde arttırmış, büyük devletler dünyanın farklı bölgelerinde açtıkları şirketler ile birleşerek küreselleşme kavramı ortaya çıkmaya başlamıştır. Yine bu dönemde sanata olan bakış açısının değişerek bir yatırım aracı olarak görülmesi sanat piyasası olgusunu oluşturarak, Avrupa ve dünyanın birçok yerinde galeri ve müzelerin açıldığı görülmektedir. Bu süreç de kültürlerarası gibi kavramların birçok alanda kendini gösterdiği, disiplinlerarası bir yapılanmanın söz konusu olduğu sanat ve tasarım alanlarındaki sınırların eriyerek birbiri içinde yer aldığı gözlemlenmektedir. Birçok tekniği içinde barındıran, çağdaş el sanatlarının en kapsamlı ve melez kollarından biri olan tekstil el sanatlarının farklı tutum ve biçimler etrafında farklı disiplinler eşliğinde uygulandığı görülmektedir. El sanatları lif sanatı içerisinde teknoloji ile tekrar yorumlanmıştır. İlerleyen teknolojinin sanatçıyı düşünmeye ve bu doğrultuda farklı üretim teknikleri arayışına iterek, çağdaş bir rol üstlendiği gözlemlenmektedir. Sanatçıların geliştirilmiş ve karmaşık yapıdaki malzeme seçimleri ve teknikleri yenilikçi lif sanatı yapıtları üzerindeki etkisi fazlasıyla hissedilmiştir. Boyama, baskı, kâğıt, tel, nakış, keçe, dokuma, örme, çeşitli konstrüksiyon teknikleri gibi birçok yöntem, tekstil yapısı ve tekstil dışı malzemeyi aynı sanatsal pratik içerisinde barındıran lif sanatının sınırları zorlanarak geleneksel ve yeni olan farklı kombinasyonlarla bir arda kullanılmıştır.

21. yüzyıl ile birlikte bazı sanatçılar yapıtlarında sanatın yanında işlevi de barındırdığı, endüstri ve tasarım dünyasının sınırlamalarından sıyrılarak bireysel yaklaşımlarla daha esnek malzeme anlayışı ile deneysel çalışmalar ortaya koymuşlardır. Geliştirilmiş malzeme ve tekniklerin geleneksel el sanatlarıyla harmanlanması, yeni sanatsal yaklaşımların doğmasına neden olmuştur. Alanları birleştirerek genişletmiş, ileri tekstillerin özelliklerinin de yapıtlarda var olmasıyla yeni estetiksel algı yaratmıştır. (Clarke ve O'Mahony, 1998:166). Bu süreç içerisinde birçok çağdaş tekstil sanatçısı, sadece büyük ölçekli alanlarda çalışmakla kalmayıp aynı zamanda gerçek iç mekânlarla bağlantı kurmakta ve alana özgü çalışmalar yaratmıştır. Dünyanın her yerinde, kendi ortamlarını yaratmak isteyen sanatçıların, güçlü ifadeler ortaya koymak için galeriler, müzeler ve mağazalarla birlikte çalıştığı görülmektedir.

21.yüzyıl içerisinde tekstil enstalasyonlarıyla ön plana çıkan en dikkat çekici sanatçılardan biri Japon sanatçı Chiharu Shiota'dır (d.1972). iplikler ile dev ağlar örerek tüm galerileri ve sergi mekanlarını labirent ortamlarına dönüştüren Shiota, çalışmalarına çoğu zaman kişisel eşyaları ve kendisini de dahil etmiştir. 2015 yılında gerçekleşen Venedik Bienali'nde Japonya'yı temsil etmek üzere seçilen sanatçı, 2018 yılında İsveç'te bulunan "Gothenburg Museum of Art" da ilk kapsamlı müze sergisini düzenlemiştir. Sanatçı büyük mekânları iplikler ile tamamen kaplayarak, anıtsal aynı zamanda şiirsel ortamlar yaratmıştır. Çalışmalarında; bellek, geçmişin ve çocukluğun izleri,

hayal kurmak, uyku gibi konuları irdelemiştir (Chiharu Shiota, <https://www.designboom.com/art/chiharu-shiota-lifelines-berlin-revolution-02-10-2019/> :25 Nisan 2019).



Resim 1. Chiharu Shiota, 'The Distance', (<https://culture360.asef.org/news-events/sweden-chiharu-shiota-exhibitions/> :25 Nisan 2019).

Konu kapsamında incelenen bir diğer önemli sanatçı, Güney Koreli Do Ho Suh'dur (d.1962). Mekânsal ve psikolojik göç kavramlarını yoğun olarak işleyen sanatçı, hem heykel hem de enstalasyon çalışmaları gerçekleştirmektedir. Yapıtlarında, özellikle ev kavramı ve bu kavramı izleyiciye iletmek için kullandığı kumaş dikkat çekmektedir. Sanatçı çalışmalarında şeffaf kumaşlar kullanarak ailesinin evinden ayrıntılar yansıtmakta, kayıp olma ve hafıza hissi uyandıran hayalet görüntüler yaratmaktadır.

Sanatçı, "Staircase-III" (Resim 2) adlı enstalasyon çalışmasında Güney Kore'de yaşadığı evini, New York'ta var olan modern mimari arasındaki bellek ve mekânsal algılar üzerinden yeniden yaratmıştır. Sanatçı yapıtlarındaki bu yaklaşımını ilgilendiği mekân kavramının, sadece fiziksel değil, metaforik, elle tutulamayan, soyut ve psikolojik bir kavram olarak ifade etmektedir (Do Ho Suh, <http://www.tate.org.uk/context-comment/video/tateshots-do-ho-suhstaircase->:7 Eylül 2019).



Resim 2. Do - Ho- Suh, 'Staircase-III', (<http://www.tate.org.uk/art/artworks/suhstaircase-iii-t13344> (7 Eylül 2019).

Bir diğer sanatçı Mexico City doğumlu Gabriel Dawe (d.1973), çalışmalarını geleneksel dikiş ipliğini çeşitli parlak gökkuşağı renklerinde, tamamen el ile bir araya getirerek oluşturmaktadır. Çalışmalarını görselleştirirken bilgisayarlardan yardım alan sanatçı, yerleştirilecek alana göre boyut ve renk belirlemeleri yapmaktadır. Kullandığı gökkuşağı rengi paleti doğrultusunda, LGBT hakları hareketi ile siyasi bir sembol olarak ilişkilendirilen sanatçı, bir gökkuşağının ışığı temsil ettiğini ve her şeyin bir birlik içerisinde olduğunu ifade etmeye çalıştığını dile getirmiştir. Sanatçı çalışmalarında; sosyal yapı kavramı, evrim ve doğanın kendini düzenleyen gücü arasındaki ilişkilerini irdelemiş bu bağlamda mekân düzenlemeleri yaratmıştır (Dawe, <https://www.gabrieldawe.com/new-page-1>: 15 Nisan 2019).



Resim 3. Gabriel Dawe, 'Plexus no.4', (<http://www.conduitgallery.com/artists/gabriel-dawe> :5 Mayıs 2019).

Enstalasyon çalışmalarıyla dikkat çeken diğer bir önemli sanatçı Janet Echelman 'dir (d.1966). Sanatçı çalışmalarını şehir merkezlerinde hayata geçirmektedir. Rüzgâr, su ve gün ışığı gibi doğal ve çevresel kuvvetlere yanıt veren anıtsal çalışmalarda bulunmaktadır. Echelman, heykel, mimari, kentsel tasarım, malzeme bilimi, yapısal havacılık mühendisliği ve bilgisayar teknolojisi gibi pek çok sanatsal ve bilimsel alanı bir araya getirerek disiplinler arası bir yaklaşım içerisinde yapıtlarını oluşturmakta, rüzgar ve ışık yardımıyla içerisinde kaybolma hissi yaratan eserler ortaya koymaktadır. Sanatçı, çalışmalarının insanların günlük yaşamları içerisinde yer alarak onlarla etkileşim halinde bulunduğunu ve yaratılan ağısı heykel yapıların doğanın güçlerine cevap veren ışık, su, rüzgâr gibi etkenlerin çalışmalarının bir parçası haline geldiğini ifade etmektedir Janet Echelman, <https://www.echelman.com/project/inside-outside/> :6 Nisan 2019). Echelman, aramid elyafından, atomize su parçacıklarına kadar olası olmayan materyalleri kullanarak, Singapur, Şangay ve Santiago'dan Pekin, Boston, Yeni'ye kadar beş kıtada kentsel yaşamın odak noktası haline gelen geleneksel zanaat yöntemleriyle günümüzün teknolojisini bir araya getirerek enstalasyon bazlı eserler hayata geçirmiştir.

Janet Echelman tarafından bir araya getirilen ve yönetilen tasarım ekibi, büyük ölçekli sanat eserlerinin yaratılmasına odaklanarak kamusal sanatın ve kentsel dönüşümün öncülüğünü

araştırmaktadır. Kalıcı ve geçici projeler olarak hayata geçirilen çalışmalar geleneksel zanaat anlayışından etkilenmektedir. Teknolojiyi de çalışmalarına dahil ederek, doğanın kuvvetlerine kullanarak cevap veren, canlı nefes alan çalışmalar hayata geçirmektedir. Bu çalışmalar, yaratılan ortamların yerel kimliğini de içerisinde barındırmak ile beraber, izleyicinin sanat ve mekân arasında dinamik bir ilişki kurmasını sağlamaktadır. Sanatçı, “Inside-Outside” (Resim 4) adlı enstalasyon çalışması ile mekân olgusu üzerinde durarak iç ve dış mekân arasındaki bağlantıyı sorgulamakta, izleyici etkenini de çalışmanın bir parçası haline getirerek bir ikilem yarattığı görülmektedir. Çalışmaların liften oluşan yüzeyleri değişen rüzgarın etkisiyle sürekli olarak form değiştirmekte ve güneş ışınlarının etkisiyle desenlerin üzerinde farklı yansımaların ortaya çıkması ile sürekli değişen sanat eserlerinin deneyimlenmesini sağlamaktadır. Geceleri ise yapıtlar programlanmış renkli led aydınlatma projeksiyonlarıyla ışıklandırılarak gün ışığındaki yapıtın içerisinde gömülü olarak var olan renk tekrar ortaya çıkartılması sağlanmaktadır (Janet Echelman, <https://www.echelman.com/about>, :6 Nisan 2019).



Resim 4. Janet Echelman, ‘Inside-Outside’,
(<http://www.echelman.com/project/inside-outside/> :8 Nisan 2019).

Diğer bir önemli sanatçı Kaarina Kaikkonen'dir (d.1952). Finlandiyalı sanatçı çalışmalarında insanlığa dair mevcut temaları ele alarak çevre olgusu ve kültürel bağlam göz önünde bulundurulmaksızın her zaman var olan temel ihtiyaçları baz almaktadır. Bu doğrultuda toplumu vurgulamak adına biçimlendirmeler ve enstalasyon çalışmaları gerçekleştirdiği görülmektedir. Çalışmalarında kullandığı eski kıyafetler izleyicisini yeni bir bilinmezin içine çekerken aynı zamanda son derece tanıdık ve samimi bir duygu uyandırarak eski sahibinin varlığını hissettirmektedir. Sanatçının çalışmalarında ölüm ve yaşam gibi temaların somutlaştığı görülmektedir. Kraft kağıdı ve ikinci el kıyafetler gibi geri dönüştürülebilir malzemeler ile çalışan sanatçının en çok tanınan eserleri arasında ceket ile gerçekleştirdiği enstalasyon çalışmaları yer almaktadır. 2000 yılında Helsinki Sanat ve Tasarım Üniversitesi'nden bir grup öğrenci ile gerçekleştirdiği Helsinki Katedrali'nin basamaklarına 3000 erkek ceketinin yerleştirilmesiyle oluşturulan "Way"(Resim 5) isimli enstalasyon çalışması dikkat çekmektedir(Karina Kaikkonen, <http://www.galerieforsblom.com/artists/kaarina-kaikkonen>, :18 Mart 2019).



Resim 5. Kaarina Kaikkonen, 'Way', (<https://www.environmentalart.net/kaikkonen/>, :7 Mayıs 2019).

Sonuç

İnsanlık tarihinin en eski yaratılarından biri olan tekstil, tarihsel süreç içerisinde çok farklı alanlarda gelişim gösteren ve değişen zanaat, sanat, endüstri, tasarım gibi farklı alanlarda varlığını sürdüren bir olgu olmuştur. Tekstilin sahip olduğu çok yönlü teknik olanaklar ve kolay biçim alabilmesi onu iki boyutlu rölyefsi anlatımları aşarak üç boyuta ulaşan, sanat mekânlarında çok boyutlu ifadelere evrilmesine neden olmuştur. Erken dönemlerden günümüze kadar gelmeyi başaran farklı kültürlere referans veren tekstil yüzeylerinin taşıdıkları bilgilerle tarihsel süreçteki etkileşimleri yansıtırken günümüz teknolojisi ile tekstilin harmanlanarak yeniden hayata geçirildiği görülmektedir. Çağdaş sanatçılar tekstil aracılığı ile gelenek, anı, etnik köken, kültür, dokunsallık, geçmişle kurulan bağ, statü, meslek, barınma, teknoloji, işlev, tasarım, zanaat, yozlaşma, nostalji, sürdürülebilirlik ve daha birçok olgu üzerinden bu etkileşimi yeniden üretebilmektedir. Endüstriyel sürecin getirdiği yeni sanat anlayışı, geleneksel ve endüstriyel tekstil ürünlerini yeni ifade alanları içine sokarken, endüstrinin ürettiği farklı ürünleri ve sıradan nesnelere sanat yapıtları haline gelmiştir. Çağdaş sanat çok farklı kavramları yansıtarak üretilmekte, tüketilmekte ve günümüz teknolojisinin en son gelişmelerinden etkilenecek çok boyutlu çalışmaları gündeme getirmektedir. Sanat alanındaki bu düşünsel değişime katkıda bulunan sanatçıların kendilerini ifade etmek için daha çok enstalasyon olarak adlandırılan sanat pratiğini kullandıkları görülmektedir. Geçmişten günümüze gelen tekstil malzemeleri ve teknikleri teknolojiyi de kullanarak sanat yapıtına yeni olanaklar sağlayan özellikleriyle enstalasyon çalışmalarında kullanılmaktadır. Çağdaş sanat kapsamı içinde geniş bir araştırma ve uygulama alanı barındıran enstalasyon, sanatçılar tarafından çok sık bir ifade aracı olarak tercih edilmektedir. Teknolojik gelişmelerin durmadan devam ettiği ve disiplinlerarası duvarların yok olduğu 21. yüzyılda tekstilin sanat ortamında ve kavramsal boyutta yerini sorgulayan yeni ifade biçimleri arasında enstalasyon çalışmaları dikkat çekmektedir. Ernesto Neto, Gabriel Dawe, Janet Echelman, Christian Boltanski, Claire Morgan, Kaarina Kaikkonen, Rebecca R. Medel, Liang Shaoji, Tamar Frank, Yin Xiuzhen, Gal Weinstein, Jacob Hashimoto, Quintessenz, Chiharu Shiota, Naoko Serino, Do Ho Suh gibi sanatçılar enstalasyon çalışmalarıyla tekstilin anlamını ve yerini sorgulayan, tekstille ifade yolu ile izleyici ile iletişim kuran, tekstil üzerinden düşünce biçimleri geliştiren ve yapıtlar üzerinde düşündüren sanatçılar arasında yer almaktadır. 21. yüzyıla gelinmesiyle beraber mekân kavramının tarih, bellek, şehir hayatı tasarım ve çağdaş sanat bağlamında sorgulanmasına ilişkin süreç yaşanmaya devam etmektedir. Bu süreç içerisinde tekstili de içinde barındıran güncel ile tarihi olan arasında yakınlaşmalar kuran yeni bir bakış açısı getiren çalışmalar hayata geçirilmiştir. Tekstilin hem malzeme hem de bağımsız bir hareket alanı olarak sanatta yer bulması sanatçının ifade alanını genişletirken, sanat disiplinleri arasındaki sınırların belirsizleşmesiyle gündeme gelen tekstil enstalasyon; mekan ve yapıt arasında yeni algılama biçimleri yaratarak güncel sanat içerisinde etkisini sürdürmektedir.

Kaynakça

Dergiler

Acar, S. (2013). Tapestry Geleneğinden Lif Sanatına Geçiş Sürecinde Jagoda Buic ve Sanatsal Çalışmaları, Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, sayı:9, Kış 2013, s:53

Kitaplar

Clarke, S.E.B, O'Mahony, M. (1998). Techno Textiles 2: [Revolutionary Fabrics For Fashion and Design], Londra: Thames & Hudson

Constantine, Mildred&Larsen. (1972). Jack Lenor,Beyond Craft;The Art Fabric,Van Nostrand Reinhold Company,New York

O'Mahony ve Branddock, (2010). Textiles and New Technology, Londra: Artemis.

Özay, S. (2001). Dokuma Resim Sanatı, Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları

Özayten, N. (1997). Yerleştirme, Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, İstanbul: YEM.

Tezler

Altınçelik, A. (2019). Lif Sanatında Enstalasyonun Yeri, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi GSE), İstanbul.

Yetik, S. (2009). 20. ve 21. Yüzyıllarda Türk Resim Sanatında Tekstil Etkisi, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi GSE), İstanbul.

İnternet Kaynakları

<https://www.tate.org.uk/art/artists/do-ho-suh-12799> , (21 Mart 2019).

<https://www.gabrieldawe.com/new-page-1> , (15 Nisan 2019).

<https://www.echelman.com/project/inside-outside/> (6 Nisan 2019).

<https://www.echelman.com/about>, (6 Nisan 2019).

<http://www.galerieforsblom.com/artists/kaarina-kaikkonen>, (18 Mart 2019).

<https://www.designboom.com/art/chiharu-shiota-lifelines-berlin-revolution-02-10-2019/>(25 Nisan 2019).

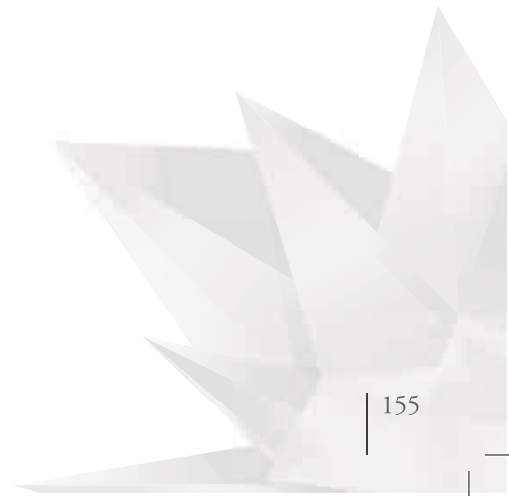
<https://culture360.asef.org/news-events/sweden-chiharu-shiota-exhibitions/> (25 Nisan 2019).

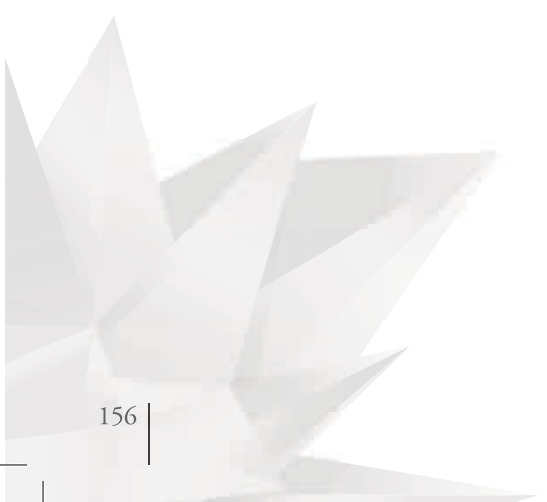
<http://www.tate.org.uk/art/artworks/suhstaircase-iii-t13344> , (7 Eylül 2019).

<http://www.conduitgallery.com/artists/gabriel-dawe>, (5 Mayıs 2019).

<http://www.echelman.com/project/inside-outside/> , (8 Nisan 2019)

<https://www.environmentalart.net/kaikkonen/> , (7 Mayıs 2019).





BİLİMSEL BULUŞLAR VE GİYİM TASARIMINA ETKİLERİ

Tuğçe Günaydın¹

Özet

Günümüzde, geleceğimizin şekillenmesini farklı bir alana çeken yapay zekâ gerçeği ile yüzleşmekteyiz. Homo-robot ve türevlerinin ne kadarının, insanlığımızın yaşam kalitesini olumlu etkileyeceği tartışma konusudur. Sanal dünyalar ve nükleer tehlikenin yarattığı endişe, aşılmaz bir duvar gibi karşımızda durmaktadır.

Toplumu etkileyen keşiflerin/ buluşların oluşturduğu bu kaygının temeli on sekizinci yüzyıl başlarına denk gelen Sanayi Devrimi'ne dayanmaktadır. Buharlı makinaların günlük yaşantımıza girmesiyle üretim, gelişen ulaşım ağlarıyla da tüketim hızlandırılmıştır. Bu gelişmeler sonucunda ortaya çıkan toplumsal sınıf farklılıklarına yansıtılmayan ekonomik zenginlik ve sonrası yaşanan iki farklı dünya savaşının sonuçları bugün dahi düşündürücüdür.

Ancak her alanda yapılan bilimsel keşifler ve buluşlar sürekli biçimde karşımıza çıkmaya devam etmektedir. Bu bağlamda çalışmada, her gün tenimiz ile temas halinde bulunan giysilerimiz ve çevremizi şekillendirmede kullandığımız tekstil malzemelerinde ortaya çıkan yeni buluşların, tasarım anlayışına ne gibi yenilikler getirebileceği konusu incelenmiştir. Geleceği şekillendirmekle yükümlü olan tasarımcıların, yukarıda verilen olumsuz örneğin dışına çıkarak, günümüzde ortaya çıkan bilimsel buluşlar ve yeni nesil tekstil ürünleri ile neler yapabileceği konusu, seçilen moda/ giyim tasarımcılarına ait birkaç örnek ile sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Bilimsel, Teknoloji, Giyim, Tasarım, Moda.

¹ İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Görsel Sanatlar Ana Bilim Dalı Görsel Sanatlar, gunaydntugce@gmail.com



SCIENTIFIC INVENTIONS AND THEIR EFFECTS ON CLOTHING DESIGN

Abstract

At the present time, we are faced with the fact of artificial intelligence that draw the shape of our future into a different field. It is debatable how much Homo-robot and its derivatives will positively impact on the quality of life of our humanity. The concern created by the virtual worlds and of nuclear danger stands just in front of us in a way that as an insurmountable wall.

The fundamental of this concern that formed of discoveries affecting society and of scientific inventions date back to the industrial revolution that was in the early eighteen century. Production has been accelerated that with the of steam machines into the our daily life's. Also consumption has been accelerated with that developing transport networks.

The economic wealth that was not reflected in the social class differences that emerged as a result of these developments and the results of the two different world wars after it are still thought-provoking even today.

However, scientific discoveries and inventions in every field continue to emerge continuously. In this context, it has been investigated how new innovations in the clothes that are in contact with our skin every day and new discoveries in the textile materials we use to shape our environment can bring innovation to the concept of design.

The subject of what designers who are responsible for shaping the future, by going beyond the negative example given above, can do in the face of scientific discoveries and new generation textile products are presented with a few examples of selected fashion-clothing designers.

Keywords: Scientific, Technology, Clothing, Design, Fashion.

Giriş

Günümüzde insanların kişisel ihtiyaçları ve bu ihtiyaçlardan doğan beklentileri, teknolojideki ilerlemeler ile doğru orantıda artmaktadır. Karşılanması istenen talepler doğrultusunda ilerleyen bilim ve teknolojinin sonucu olarak ortaya çıkan yeni malzemeler ile materyaller, tasarım yoluyla yeni çözüm arayışlarını gündeme getirmektedir.

Özellikle geniş bir kullanım ağına sahip olan tekstil sektörü de artan ihtiyaçları karşılamak üzere gelişim evrimini devam ettirmektedir. Bu doğrultuda temel ihtiyaçlar için üretilen tekstil malzemeleri de gelişime ayak uydurmak zorundadır.

İnsan hayatını etkileyen doğa koşulları ve bu koşulların etkisiyle gelişen bedeni koruma ihtiyacı, zaman içerisinde değişerek günümüzdeki moda-giyim kavramını oluşturmuştur. Teknolojinin gelişmesiyle alt sınıfin yaşadığı yokluk dönemlerinin yerini, çokluk nedeniyle seçmekte zorluk dönemi almıştır.

Tasarlama yöntemlerindeki kurallar da doğaldır ki bilim ve teknolojinin değişim hızına ve yeni yüksek teknoloji ürünlerin formüllerine uymak zorundadır.

‘Son yıllarda geliştirilen tekstil ve giysi tasarımı ürünleri teknoloji, diğer tüm tasarım ve üretim alanlarındaki gelişmelerden etkilenecek fikirleri oluşturulan, farklı amaçlar için geliştirilmiş, birçok malzeme ve teknikten yararlanılarak üretilmişlerdir. Bu bağlamda tekstil ve moda tasarımı açısından sanat bilimle bütünleşmektedir. Bilgi çağında, ürün ve malzeme teknolojisine sahip yüksek nitelikli ürünlerin tasarlama biçimleri değiştikçe, insanların bu ürünlere olan ilgisi arttıkça, performans özellikli, ileri teknoloji ürünlerinin çevremize daha da hâkim olacağı öngörülmektedir’ (Erbıyıklı, 2012).

Doğanın her daim çalışmakta olan sistemine *bir makina gibi* vurgu yapan tasarım fikirlerinin, bilimsel buluşlar sayesinde gelişen teknoloji ağırlıklı tasarımlar olduğu görülmektedir. Yapay zekâ, homo-robot, biyo-materyeller, nano-teknoloji adıyla geliştirilen malzemelerin kullanımı, geleceğin giyim anlayışını değiştiren teknolojiler olarak görülmektedir. Yakın gelecekte tasarımcıların fizik, biyoloji ve kimya gibi farklı bilim disiplinleriyle çalışarak ortaya çıkartacağı organizmalar, lif ve doku gibi tekstil ürünlerinin kullanımı zorunlu hale gelecektir. Bu nedenle tasarımcılar doğa ile olan işbirliğini daha güçlü hale getirerek çalışmak zorunda kalacaklardır.

Çalışma kapsamında kaynak taraması yapılarak gelişen teknoloji ve bilimsel buluşların tasarım anlayışını nasıl değiştirdiği araştırılmıştır. Bu bağlamda yenilikleri takip ederek kullandıkları or-

ganik ve inorganik malzemeler ile giyim formunu ve beraberinde işlevsel anlayışı da etkileyen, değiştiren örnek tasarımcılar incelenmiştir. Çalışmanın birinci kısmında, giyim, bilim, teknoloji ve sanat kavramları açıklanarak birbirleri arasındaki ilişki incelenmiştir. İkinci kısımda, dünyada var olan kaynakların giderek azalması ve ekolojik krizden dolayı tasarımcıların yeni malzeme arayışlarına yönelmeleri ele alınmıştır. Son bölümde ise buluşların tasarıma olan etkileri ve bununla beraber değişen giyim anlayışı, bildiri kapsamında özel olarak seçilen örnekler üzerinden aktarılmıştır. Bilimsel keşifler ile ortaya çıkan fikirler teknolojiyle somutlaşarak, yaratıcı fikirlere sahip tasarımcılar için itici güç olmuştur. Bu bağlamda alternatif malzemelerle üretilip bedeni saran özel kumaşlar ve benzerleri gibi tüm bilimsel buluşların, estetik görünümle birleşerek giyim tasarımında oldukça önemli bir etkisinin olduğu analiz edilmiştir.

1. Giyim Bilim ve Teknoloji

Son günlerde bilimin modası haline gelen yapay zekâ, bu alanda buluş örneklerinin neredeyse en ilgi çekeni ve korkutucu olanıdır. Meraklı insan, doğası gereği bazı olumsuzlukların tehlike boyutlarını göz ardı etmektedir. Bu merakın geçmişi, Yunan mitolojisi içinde yer alan birçok kaynak aracılığı ile günümüze kadar gelmiştir. Araştırmacı Adrienne Mayor incelemeleri sonucunda, Yunan uygarlığının kaynağı olan Hephaistos'un yarattığı bazı karakterlerin, bugünün insansı robotlarının ilk örnekleri olarak kabul etmenin doğru olacağı fikrini savunmaktadır. Bu aktarıma göre, altından yapıldığının tanımlandığı hizmetçiler günümüzdeki robotların bir tür öngörüsü olarak düşünülmektedir. Uzak ve farklı bir kültür olmasına karşın Çin mitolojisinde de yazılı olarak kayıtlara geçmiş dans eden, şarkı söyleyebilen ve aynı zamanda insan görünümüne sahip ilk robot aktör tanımlamaları da bulunmaktadır. Aristoteles'in Poetika isimli eserinde yer verdiği bir paragrafında mekanik insan tasvirini görebiliriz;

'Düşünün elimizdeki her alet ya bizim emrimizde ya da ihtiyaç halinde kendi işini yapıyor. Homeros'un kendi başlarına hareket eden 'üç ayaklıları' gibi dokuma tezgahının mekiği kendi kendiliğinden gidip gelse ve lirin mızrabı kendi kendine çalsa. O zaman ne usta zanaatkarlar hizmetçiye ihtiyaç duyardı ne de efendiler kölelere' (Poetika, Aristoteles).

Daha yakın yüzyılda Leonardo Da Vinci'nin şövalye biçiminde insansı robot tasarımlarının yanı sıra, Osmanlı donanmasına ait gemileri batırmak için denizaltı tasarımları olduğu bilinmektedir. Ana fikir bazen var olan insani duyguları geliştirmek, bazen de kötü amaçlar doğrultusunda kullanılarak baskı yönetimi oluşturmak olsa da tüm bu hayaller, bilimin, teknolojinin ve sanatın gelişmesinde önemli bir rol oynamaktadır.

İnsanlığın gelişmesiyle birlikte artan ihtiyaçlarını karşılama zorunluluğu nedeniyle ortaya çıkmış, deney ve gözlem yoluyla formüle edilmiş tıp, astronomi, madencilik, mühendislik ve benzeri gibi alanlarda kullanılan bilgiler, formüller zincirine *bilim* denilir. Bilimin ortaya koyduğu sonuçların sağlamasını yapmak anlamında günlük yaşantıda kullanılan ürünler haline getirme ve seri üretim yapmayla yükümlü olan alan ise *teknolojidir*. Bu bağlamda bilim ve teknoloji iş birliği çerçevesinde insan ergonomisine uygun işlevsel formlar yaratmak ise *tasarım* olarak tanımlanır. *Sanat* ise, onu yaratan kişinin endişelerini, birikimlerini taşır. Duygularını estetik yöntemler ile biçimlere dönüştürmek, kültürün devamlılığını sağlamakla birlikte teknolojik buluşların tasarımına da katkı sağlamak anlamında toplumsal yaratıcılığı ifade etmek sanat için önemli bir görevdir.

Bu tanımların ortak noktası ise insanlığın ihtiyaçlarına hizmet etme eylemidir. '20. yüzyıl başlarında bilimsel buluşların artması, sanat hareketlerinde görülen yenilikler ve politik olayların etkisiyle tasarım ve sanat alanında farklı algı biçimleri gelişmeye başlamıştır. 21. Yüzyıl da tasarım ve sanat ilişkisine teknolojinin yön verdiğini söylemek yanlış olmayacaktır' (Gönül ve Bağrıışen, 2016).

Her alanda yaşanan bu değişimler, şüphesiz ki tekstil ve ondan üretilen ürün olan giyim olgusuna da farklı bir bakış açısı getirmiştir. 'Günümüzde tekstil tasarımcıları kumaş ve ürün tasarım sürecinden farklı uygulama ve bilim alanlarından yararlanmaktadırlar. Bu bağlamda ürünlerine farklılık kazandırabilme arayışı içinde olan tekstil tasarımının bilinen anlayışı artık değişmekte, farklı malzemeleri kullanarak yeni ve farklı ürünler üretmek yönünde sürekli gelişen bir eğilime yönelmektedir. Böylece tamamen farklı amaçlar için geliştirilmiş malzeme ve tekniklerden yararlanılarak üretilen tekstil ve giysi tasarımlarıyla geleceğin tekstil ürünlerinin ve kullanım alanlarının çeşitliliği de artmaktadır. Farklı birçok alana yönelerek geliştirilen fikirlerinin zenginleşmesi, bilim, teknoloji ve sanat alanları arasında yeni iletişim yolları geliştirilmesi ile günümüz tekstil ürünleri bilinen kumaşlar, desenli yüzeyler ve sıradan giysilerden oluşmamaktadır' (Erbıyıklı, 2012).

2. Buluşlar Tasarım ve Giyimde Değişim

Dikiş makinasının icadı ile birlikte seri üretime geçilmiş ve beraberinde baskı makinası ile jakar tezgahının da bulunmasıyla, tasarlanan desenlerle kumaşlar dokunmaya başlanmıştır. Ancak yeni arayışlar, kumaş liflerinin doğal ham madde sorunu, tekstil sektöründeki yeni buluşlara olanak sağlamıştır ve böylece sentetik liflerin önemi artmıştır. '1938 yılında DuPont firması tarafından üretimine başlanan nylon, çelikten daha sağlam ve örümcek ağı kadar ince, mucize lif olarak tanıtılmıştır. İç giyim için geliştirilmesine rağmen, II. Dünya Savaşı sırasında paraşüt gibi ürünlerde kullanılması, onun çok amaçlı ve yüksek performanslı tekstil olarak bilinmesine

sebepl olmuştur' (Akt. G. Üstüner, 2017). Daha sonra bilim insanlarının, doğada bulunan canlıların içinde saklı olan biyo-teknolojileri keşfetmesi ile başlayan süreç de önem kazanmıştır. Örneğin Stenocara böceği, Nilüfer Çiçeği ve Lotus yaprağında bilimsel anlamda nano yapılara rastlanması ve elde edilen sonuçlar tasarımcıları heyecanlandırmıştır. Biyomimetik yani *doğa taklit bilimi* bu süreçte gelişen teknoloji olarak karşımıza çıkar. Canlıların doğa karşısındaki davranışlarından ilham alınarak geliştirilen fikirler, daha sonrasında insanlığın yararına olacak somut malzemeler olarak tasarımcılar tarafından değerlendirilmektedir. DuPont firması tarafından geliştirilen Thermolite lifleri önemli bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır; *'... kutup ayılarının kürkünde bulunan, mükemmel bir yalıtım sağlayan, içinde binlerce küçük hava kesecikleri olan içi boş tüylerden esinlenerek üretilmiştir. İçi boş çekirdekli lif teknolojisi hafif kumaşlarda bile en iyi ısı tutma özelliği sağlamaktadır. Geniş yüzey alanı sayesinde nemi hızlıca deriden kumaş yüzeyine aktararak hızlı buharlaşmayı sağlar. Aktif olarak hareketli olunan durumlarda terleme olayı gerçekleşmektedir. Eğer nem deride kalırsa ya da giysiye geçerek giysinin ıslanmasına neden olursa üşüme hissedilmektedir. Bu yüzden nemi deriden uzaklaştıracak bir tabaka olması çok önemlidir. Thermolite tabanlı kumaş bu görevi yerine getirerek kuru ve sıcak bir his uyandırmaktadır. Özellikle koşu ve bisiklet sporu ile ilgilenen sporcuların tayt kumaşlarında bu teknolojinin kullanımı yaygındır'* (Akçalı, 2016).

Bir başka örnek olarak, nanocare adı ile bilinen kumaşlar da bilimsel olarak Lotus yaprağı ve Nilüfer Çiçeği'nden ilham alınarak geliştirilmiştir. Bitkilerin yapraklarındaki biyolojik yapıları, yaprağın ıslanmamasını sağlamaktadır. Bu yüzeyin davranışını taklit eden kendi kendini temizleme, su ve leke tutmama gibi özellikler, tekstil sektöründe hidrofob ve pürüzsüz yüzeyler olarak geliştirilen nanocare kumaşlarıdır. 'Köpek balığı derisinden örnek alınarak hazırlanan özel tekniklerle dokunmuş yeni mayolar, bukalemundan esinlenerek üretilen renk değiştiren elbiseler ve trafik sorununa çözüm bulan çekirgeler' (Karahaneler, 2014) gibi örneklerin tamamına baktığımızda, doğanın bilimin konusu ve esin kaynağı olması açısından önemli kaynaktır.

Tekstil sektörü ve giyim tasarımcıları yeni nesil organik ya da inorganik tekstil malzemeleriyle birlikte değişen tasarım anlayışına ayak uydurmak zorundadır. Geleceğe yönelik ürünler üretmek için bilgi ve becerilerini yapay zekâ ile donatılmış bilgisayar tasarım programlarını kullanan nitelikli tasarımcılara ihtiyaç vardır.

Yaşadığımız toplumsal sorunlar, doğal kaynakların hızla azalması ve çevre kirliliğinin hızlı biçimde artması, atom bombası tehdidinin devam etmesi bilim insanları ile birlikte her alanda tasarımcıların üzerinde düşündüğü ana sorunlardır. Ortaya çıkan ekolojik krizin etkileriyle gelişen yeni malzeme arayışlarına tekstil sektörü de uyum sağlamıştır. Biyoloji, doku ve genetik alanındaki bilimsel araştırmalar sonucu doğa ve çevre dostu alternatif malzemelerle, çağımızın ihtiyaçlarına cevaplar aranmaya başlanmıştır. *'Doğada lif formuna sahip olmayan protein ve selülozun, tekstilde kullanılabilir lif haline getirilmesi tekstil malzemeleri endüstrisinde yeni bir dönem başlatmıştır. Organik malzemelerin laboratuvar ortamında üretilmesine, hatta bu malzemelerin üç boyutlu*

yazıcılarda kullanılmasıyla form kazanmasına olanak tanımaktadır. Laboratuvarlarda üretilen bu malzemelerin estetik ve işlevsel özelliklerinin geliştirilmesi de mümkündür' (Özkendirici, 2018).

Bu bağlamda tasarımcı Suzanne Lee, bilim insanı Dr. David Hepworth ile birlikte yaptığı araştırmalar sonunda *Kombucha* adı verilen bakteri, maya ve çayın fermantasyonuyla elde edilen bakteriyel selüloz içerikli bir malzemeyi laboratuvar ortamında yetiştirmiştir. Yüksek saflık, dayanıklılık, kalıp haline getirile bilinen ve su tutma özelliği bulunan bir selüloz geliştirilmiştir. Tasarımın ana malzemesi olan kumaş tercihi, geleneksel olan kumaş yapısı dışına çıkılarak laboratuvar ortamında üretilen bakterilerin saf selüloza ince bir ağ örmesiyle oluşturduğu bir zar elde edilmiştir. Bu zar, gerekli kalınlığa ulaştıktan sonra kurutulup kesilerek ve dikilerek normal bir kumaş görevi görmektedir.

Moda tasarımcısı Suzanne Lee, kullandığı yeni malzeme ile olan çalışmasını, biyoloji ve haute-couture sözcüklerinin birleşimi olan *bio-couture* sözcüğü ile tanımlamıştır. (S. Gönül ve Bağrıışen, 2016).



Görsel 1. Bio-Couture kumaş oluşturma örneği.

Tekstil sektörüne alternatif bir çözüm olarak geliştirilmiş ve bio-couture adıyla hazırlanmış tasarımlar sonucu gündeme gelen biyomateryaller ve biyotasarımlar, birçok tasarımcıya da ilham kaynağı olmaktadır. Bölünme ya da üreme yoluyla çoğalabilen canlı organizmaların malzeme olarak kullanılmasına biyomateryal, tasarımcıların daha ekolojik bir çevre oluşturmak için

biyolojik sistemleri itici güç olarak kullandığı güncel tasarım disiplinine de *biyotasarım* (Chieza ve Ward, 2015) olarak denmektedir.

Bir başka tasarımcı Aniela Hoytink ise mantar kökünde bulunan Mycelium dokusuyla biyo tasarımlar gerçekleştirmektedir. Bu doku beslenerek ince beyaz iplikler halinde genişlemektedir ve tasarımcı bunları lif halinde kullanıp üç boyut teknolojisiyle kumaşa dönüştürmektedir (Vogue 2019).

1959 yılında There's Plenty of Room at The Bottom adlı bir konferansta Nobel ödüllü fizikçi Richard P. Feynman tarafından dile getirilen nanoteknoloji düşüncesi, ilerleyen yıllarda geliştirilen mikroskoplar ve çeşitli bilimsel çalışmalarla varlığını kanıtlamıştır. '*Nanoteknoloji, maddenin atomik-moleküler boyutta mühendisliğinin yapılarak yepyeni özelliklerinin açığa çıkarılması; nanometre ölçeğindeki fiziksel, kimyasal ve biyolojik olayların anlaşılması, kontrolü ve üretimi amacıyla, fonksiyonel materyallerin, cihazların ve sistemlerin geliştirilmesidir. Bir başka ifade ile araçların, malzemelerin ve yapıların moleküler düzeyde işlenmesi, oluşturulması ve manipüle edilmesi olarak tanımlanmaktadır.*' (Kut ve Güneşoğlu, 2005).

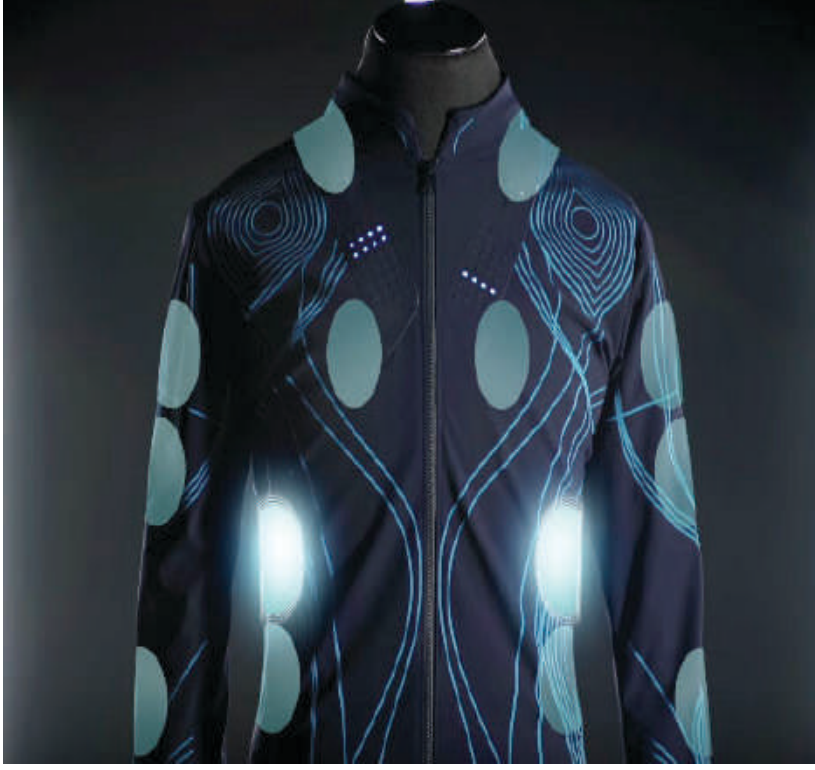
Nanoteknoloji kullanılarak tekstil yüzeyine işlenen nano sensörler, tasarım anlayışını farklı boyutlara taşımıştır. Gelişen imkanlar doğrultusunda oluşturulan yeni kumaş görüntüleri ve performans kabiliyetleri, tasarımcıların sınırsız yaratıcılıkları sayesinde, inanılmaz bir görünüme kavuşmuştur. Bu görünümün mimarları olan tasarımcılar, çağın gerektirdiği teknolojiye uyum sağlamışlardır. Tasarımlarını, geleneksel tekstil yöntemleriyle oluşturmak yerine, farklı alanlardaki bilim insanlarıyla birlikte çalışarak gerçekleştirmişlerdir.

3. Yeni Nesil Tasarımcılar

3.1. Francesca Rosella ve Ryan Genz

Francesca Rosella ve Ryan Genz tarafından kurulan Cute Circuit markası, akıllı tekstillerden (Herhangi sıcaklık, ışık, basınç, ses, hareket, vb. gibi etkileri ya da değişikliği nano sensörler ile algılayabilen, değerlendirip tepki verme özelliğine sahip olan tekstil malzemeleri) oluşan materyalleri tasarımda kullanan ve elektronik giyilebilir ürünler tasarlayan bir markadır. Hugshirt ve Galaxy Dress gibi birçok ödüllü tasarımları bulunan marka, işitme engelli insanlar için ürettiği Sound Shirt tasarımıyla ilgi çekmektedir. Akıllı kumaş teknolojisi kullanılarak tasarlanan özel tişört ile müziğin titreşimleri insan bedeninde hissedilir. Bunun için tişörtün kumaşına gömülü mikroçipler sayesinde değişen yoğunluklardaki titreşimlere dönüştürülen ses sinyalleri, gerçek zamanlı olarak dokunma duyularına dönüştürülmektedir. Bu şekilde ses titreşimleri vücudun farklı bölümlerinde (kemanlar kolda, alt teller midede gibi) hissedilir. İşitme engelli olan insanın, gövdesi boyunca her şeyi hissetmesini sağlayarak tamamen sürükleyici müzik deneyimi yaşatan özel tişörtün içinde kablo yoktur. Giysi içindeki tüm iletim, dokuma içerisine işlenmiştir ve

tasarım oldukça esnek bir yapıya sahiptir.



Görsel 2. Cute Circuit markasının 'Sound Shirt' tasarımı.

3.2. Pauline Van Dongen

Termoelektrik jeneratörleri ve nanoteknolojinin bir arada kullanılmasıyla mümkün hale gelen beden hareketlerinden veya vücut ısısından kinetik enerji üretimine, Pauline Van Dongen'in tasarımlarında rastlamaktayız. Wearable Solar Dress ve Solar Shirt gibi kendi enerjisini üreten tasarımlarının yanında 2017 yılında yaptığı Issho adlı tasarımıyla teknolojinin, insan ve dünya arasındaki ilişkiyi nasıl şekillendirip etkilediğini somutlaştırmayı amaçlamıştır. Akıllı bir denim ceket olan Issho, iletken ipliklerin denim kumaşa dokunmasıyla oluşmaktadır. İletken iplikler, ceketin dokunmatik sensör görevindedir.

Akıllı malzemeyle yapılan tasarım dokunmaya karşı, üst sırta hafif vuruşlar yapar ve kullanıcıyı mevcut andan daha fazla haberdar olmaya davet ederek cevap verir. Bu cevap gittikçe hızlanan dünyada kullanıcıya bir sakinlik anı yaratmak, kendini güvende ve korunmuş hissetmesini

sağlamak amacındadır. Pauline Van Dongen'in Issho tasarımı, giyilebilir teknoloji kategorisinde kullanıcıya ne yapıyor ya da üretiyor sorusunun yerine, kullanıcıyı ne yapmaya teşvik ediyor sorusunun cevabını vermektedir. Böylece teknolojik bir ürünün, insan davranışı ve perspektifini nasıl değiştirdiğini göstermesi beklenilmektedir.



Görsel 3. Pauline Van Dongen'in 'Issho' tasarımı.

3.3. Anouk Wipprecht

Giysilerin, insanın kendisi ve çevresiyle etkileşimini arttırıp kolaylaştırmasını isteyen tasarımcı Anouk Wipprecht, mühendislik, bilim ve teknoloji kombinasyonu ile tekstil alanını birleştiren bir tasarımcı olarak karşımıza çıkar.

Geleceği şekillendireceği öngörülen teknolojik giysilerin mimarı, yapay zekâ sistemlerini kullanarak oluşturduğu etkileyici tasarımlar ile insan vücudunun etkileşim halinde olmasını amaçlamaktadır. Bu doğrultuda giysi malzemesine yerleştirilen nano sensörler ile, insan vücudunun stres seviyesinden kalp atışlarına kadar olan her tepkisi kontrol edilmektedir.

Kişinin kalp atışlarına göre daha mat ya da saydam hale gelen Intimacy Black giysisi, çevreye karşı önlem olarak giyenin kişisel alanın sınırını oluşturan aynı zamanda giyeni korumakla görevlendirilmiş Smoke Dress ve Robotic Spider Dress giysileri yeni yüzyılın malzeme ve tasarım anlayışına önemli bir örnektir.

Sonuç

Gelişen teknoloji ve bilimsel buluşların etkisiyle değişime uğrayan yaşam biçimindeki karmaşa seçme gücünden kaynaklanan doyumsuzluk gibi modern dünya sorunu haline gelmiştir. İnsanların bu gelişmelerden doğan beklentileri, tasarım anlayışı ve oluşan yeni bakış açısı, tasarımcıların kullandığı geleneksel malzeme ve materyallere de yansımıştır. Bu sonuç tekstil sektöründe farklı bilim dallarıyla ortak çalışmaya itmiş ve sürdürülebilir ham madde araştırmalarını hızlandırarak ortaya çıkan sonuçları tasarımcıların kullanımına sunmuştur.

Gerçekleşen bilimsel buluşlar ve ilerleyen teknolojiler yaşam koşullarının değişmesine neden olmaktadır. Yeni yaşam koşulları, giyim-moda sektörünü de etkileyerek tasarımcıların yeni buluşlarla sınırlarını zorlamasını ve farklı formlar oluşturmaya yönlendirmektedir. Tekstil üretimine getirilen yeni soluklar, toplumun birbirlerinden bağımsız özgür tasarımları tüketmeye yönelme trendini doğurmuştur.

Her alanda geleceği şekillendirmekle yükümlü olan tasarımcıların, günümüzde ortaya çıkan bilimsel buluşlar ve yeni nesil tekstil ürünleri karşısında neler yapabileceği konusu, seçilen moda-giyim tasarımcılarına ait birkaç örnek ile sunulmaktadır.

Sonuç olarak, bütün bu gelişmeler ile birlikte geleceğe yönelik beklentiler de artmaktadır. Artık, insanların beden ölçümlerinin tarama yoluyla alınabileceği ve ona özel basılan, üretilen bir giysiye sahip olabileceği ya da organik malzemeler ile kullan-at giysi yöntemini öngörülmektedir. Aynı zamanda sanatçı ve tasarımcılar, gelişen teknolojiyle birlikte her daim güncel bir dil oluşturarak yaşadıkları toplumun değerlerini geleceğe taşıma sorumluluğu da ağırlaşmaktadır.

Kaynakça

Dergiler

Akçalı K (2016). Spor Tekstilleri Üretiminde Kullanılan Farklı Kumaş Yapılarının İncelenmesi, *International Journal of Science Culture and Sport*, 4(3): (830-842).

Bağrıışen, Y. ve Sabanuç Gönül, İ. (2016). 20.yy.dan Günümüze Giyim Tasarımında Deneysel Yaklaşımlar, *İdil Dergisi*, 6(28): (91-105).

Erdem İşmal, Ö. ve Yüksel, E. (2016). Tekstil ve Moda Tasarımına Teknolojik Bir Yaklaşım: Akıllı ve Renk Değiştiren Tekstiller, *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (16): (87-98).

Gür Üstüner, S. (2017). Tekstil Tasarım Tarihine Genel Bir Bakış, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (8): (49-56).

Gürcüm, B.H. ve Öneş, A. (2018). Bakteri ve Mikroalglerin Tekstil Boyacılığında ve Baskıcılığında Kullanım Olanakları, *İdil Dergisi*, 7(46): (701-709).

Özkendirci, B. (2018). Bilimsel Çalışmaların Geleceğin Giyim Tasarımına Olası Etkileri, *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 8(18): (67-81).

Vogue Dergisi (Mart, 2019).

Kitaplar

Aristoteles (2011). *Poetika*, çev: Furkan Akderin, İstanbul: Say Yayınları.

Kut, D. ve Güneşoğlu, C. (2005). Nanoteknoloji ve Tekstil Sektöründeki Uygulamaları, *Tekstil&Teknik*, (224-230).

Mayor, A. (2018). *Gods and Robots: Myths, Machines, and Ancient Dreams of Technology*, Princeton; Oxford: Princeton University Press.

Bildiriler

Chieza, N. and Ward, J. (2015). Design in the Age of Living Technology, In: *Proceedings of the 2nd Biennial Research Through Design Conference*, 25-27 March 2015, Cambridge, UK.

Erbıyıklı, N. (2012). Tekstil ve Moda Tasarımı Açısından Sanat ve Bilim, 1. Uluslararası Moda ve Tekstil Tasarımı Sempozyumu Bildiri Kitabı, (48-50).

Tezler

Karahanlar, Ü. (2014). Dokuma ve Örne Tekstiller Üzerinde Akıllı Uygulamalar, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İnternet Kaynakları

<http://www.anoukwipprecht.nl/#intro-1/> (28.12.2019).

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. BioCouture malzemesi (<http://risekult.com/focus-on/sammy-jobbins-wells-biocouture>).

Görsel 2. Soundshirt Tasarımı (<https://www.coolwearable.com/sound-shirt/>).

Görsel 3. Issho tasarımı (<https://www.forbes.com/sites/kittyknowles/2018/04/20/pauline-van-dongen-designing-future-fashion-fit-for-philips-electronics-skyn-condoms/#5325155c71db>).



SİNEMA'DA KOSTÜMÜN ÖNEMİ: HANS RUDOLF GİGER

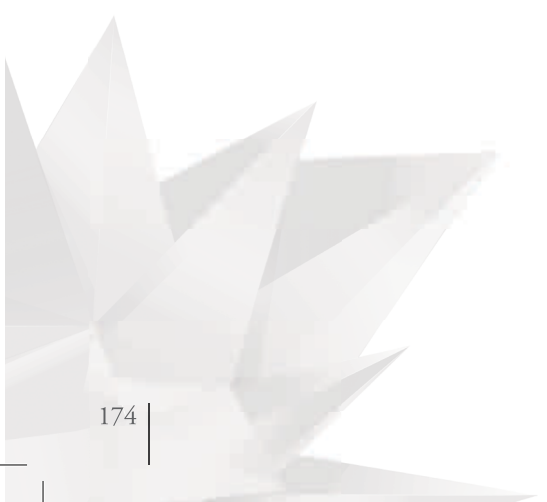
Selin Dilekci Ünlü¹

Özet

Yedinci sanat sinema. Bizlere geliştirdiği teknolojsi ve anlatım diliyle oluşturduğu farkı estetik gerçeklerin kurgulanmış hayalleri karşısında saygı duymaya itmektedir. Yıllar öncesinde bir kafenin duvarına yansıtılan ilk hareketli görüntülerin izleyici üzerinde bıraktığı o heyecan verici büyümlü etkisi, günümüzde devam etmektedir. Sinema sanatının içinde barındırdığı disiplinler arası tasarım anlayışı ve sanat, bu saygının temelini oluşturmaktadır. Senaryonun belirlediği sınırlar çerçevesinde iç ve dış mekân kullanımından ışığa, ışıktan oyunculığa, mimariye, müziğe kadar farklı sanat dalları sinema sanatının içinde rahatlıkla yer bulmaktadır. Doğaldır ki tıpkı tiyatro ve benzeri sahne sanatlarında olduğu gibi sinema sanatı da kostüm tasarımını bünyesine katarak beyaz perdeye yansıyan o büyümlüne kostüm tasarımları ile katkıda bulunmaktadır. Tarihi filmlerden, müzikal yapımlara, çocuk filmlerinden bilim kurgu sinema türüne kadar geniş bir yelpaze içinde yer alan kostüm tasarımları içerisinde dikkat çeken ve bilim kurgu sineması alanında sıçrama tahtası sayılabilecek sıra dışı bir ressam ve tasarımcı olan Hans Rudolf Giger' a ait sinema, kostüm tasarımları sunum konusu olarak seçilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kostüm, Sinema, Hans Rudolf Giger

1 Koleksiyon Danışmanı ve Moda Tasarımcısı, İstanbul Aydın Üniversitesi Yüksek Lisans Öğrencisi, selindilekci@yandex.com.



THE IMPORTANCE OF COSTUME IN CINEMA: HANS RUDOLF GIGER

Abstract

Seventh art cinema. The difference that it creates with its technology and expression language pushes us to respect the fictional dreams of aesthetic realities. The exciting magical effect of the first moving images projected on the wall of a café years ago remains on the audience today. The interdisciplinary understanding of design and the art of cinema is the basis of this respect. Within the limits determined by the scenario, different branches of art, from indoor and outdoor use to light, light to acting, architecture, music, can easily be found in the cinema art. Naturally, as in theater and similar performing arts, the art of cinema adds costume design and contributes to its magic reflected on the white screen with its costume designs. Hans Rudolf Giger, an extraordinary painter and designer who can be regarded as a springboard in the field of science fiction cinema, which draws attention among the costume designs in a wide range from historical films, musical productions, children films to science fiction cinema genre, presentation of costume designs. has been selected as the subject.

Keywords: Costume, Cinema, Hans Rudolf Giger

Giriş

Ortaya çıktığı andan itibaren izleyicileri şaşırtmaya devam eden sinema günümüzde de aynı büyüsunü geliştirdiği özgün teknoloji ile devam ettirmektedir. Makalede ele alınan konu; ışık, mekân, oyunculuk, müzik gibi öğelerin görsel anlamda sinemaya sanat niteliği kazandırmasının yanında temeli tiyatro sanatına kadar dayanan kostüm tasarımının sinema yapıtı üzerinde yarattığı önemli etkinin incelenmesidir.

Günümüzde film kostümü tasarımı kendi içinde yenilenen ve gelişen bir sektör haline gelmiştir. Oscar törenlerinde 'Kostüm Tasarımı' dalında ödüllerin verilmesi bunun en önemli göstergelerinden biridir. Sinemada kostüm, tarihi filmlerden müzikal yapımlara, çocuk filmlerinden bilim kurgu sinemasına kadar geniş bir yelpazeyi içine almaktadır. Bu bağlamda modern anlamda önemli derecede dikkat çeken ve bilim kurgu sinemasının sıra dışı, aynı zamanda film kostüm tasarımcısı olan Hans Rudolf Giger'a ait çalışmalar kapsamını oluşturmaktadır.

1. Tiyatrodan Sinemaya Kostüm

Sinema ile kostüm ilişkisi başlamadan önce metne (senaryo) ve yönetmene bağımlı, mekânı tamamlayan kostüm anlayışı ilk kez tiyatro sahnelerinde ortaya çıkmıştır. Kostüm ile günlük giysi arasındaki farkı tek kelime ile açıklayacak olursak; sahne üzerinde bir senaryoya bağı kalınarak, oyunu ve oyuncuyu tamamlayan, giyilen her şey kostümdür tanımı doğru olacaktır. Ancak teknik anlamda saç, makyaj ve aksesuarları da kapsayan, gerektiğinde bir dönemi içine alan ya da dramatik kurguya direkt katkı yapan giysiler ve aksesuarlar bütünü olarak da tanımlanabilir. Sahne üzerinde sunulması düşünülen kostümleri tasarlayan, kalıp hazırlayan, diken ekip sahne ile birlikte oyunun temel yorumunu değerlendirirken, daima aktörün kostümüyle olan ruhsal ilişkisini de düşünmek zorundadır. Bu nedenle oyuncu ve kostüm görsel etkiyi kuvvetlendirmesi açısından birbirinden ayrılmaz iki tamamlayan olmaktadır.

Günlük yaşam içinde tükettiğimiz moda kavramı dışında kalan giyim anlayışının haricinde tiyatro sanatında kostüm, oyuncunun gerek fiziksel, gerekse psikolojik kimliğiyle, kılığına ve ruhuna büründüğü oynanan rol-kışı arasında doğal bir taşıyıcı görevini üstlenmektedir. Sinemanın sunduğu gerçeklik duygusu, tiyatrodan daha farklıdır. Rolün tekrarı, kameranın hareketleri ve detayları göstermesi bakımından izleyiciyi farklı arayışlara itmektir. Bu anlamda sinemada kostüm tasarımı incelendiğinde sahne sanatlarından farklı ama aynı anlama hizmet ederek tasarlanmaktadır. Günümüzde bilgisayar teknolojisinin de katılımıyla izleyiciye düşünemeyeceği kadar büyüklükte görsel bir şölen sunan sinema alanında kostüm tasarımı kendine özgü bir sektör haline gelmek zorunda kalmıştır.

2. Kostüm-Renk İlişkisi

Kahverengi, gri, lacivert, siyah gibi renkler ve kendine özgü tekniği ile çalışmalarında buğulu-ürkütücü bir hava yaratmıştır. Kullandığı figürlerin tenlerinin soluk oluşu onların ölü insanlar etkisi yaratmasını sağlamaktadır. H. R. Giger'in resim ve film tasarımlarına yansıttığı siyah tonlamaları ve beyaz ışığa yaptığı vurgu dikkat çekicidir. Bu vurguyu eserlerinde bulunan figürlerin her yerini ışıl ışıl yapmayıp tek bir noktasındaki ışığa algıyı yönlendirerek çalışmalarındaki bilim kurgu karakterlerini ve atmosferini tanımlamaktadır.



Resim 1: Hans Rudolf Giger 'Anima Mia' (Ruhum) 1980.

(<https://listemine.com/news/h-r-giger-kimdir>)

H. R. Giger, 'Anima Mia' adlı eserini (Resim 1) 1980 yılında Alien filmi için yapmıştır. İtalyanca kökenli olan 'Anima Mia' kelimesi Türkçe'de 'Ruhum' anlamına gelmektedir. Eserde, pek çok erotik ve korku figürü yer almaktadır. Giger bu iki konu ile sanatseverleri zıtlık üzerine düşündürmeye sürüklemektedir. Resmin sol tarafında bulunan kadın ve resmin merkezindeki kılıç, ortada görülen figürün yüzünü tam ortasından böldüğü görülmektedir. Her figür başka bir anlam ifade ederek, simgelenmiştir.

Mustafa Sözen'in renklerin sembolik anlamları üzerine yaptığı araştırmaya baktığımızda, Giger'in çalışmalarında çoğunlukla kullandığı kahverengi, gri ve siyah renklerinin sembolik olarak anlamlarını;

“... kahverengi, insanoğlunun ilk evi olan tahtanın rengidir. Ağaç rengi olarak ele alındığında; tahta mobilyalarla döşeli mekanlar hem sıcak ve insanı sarıp sarmalayan görünümlem vermekte hem de loş, hüznü, eskimiş ve yaşanmış mekanlar duygusu uyandırarak farklı anlamlar yaratabilmektedir. Bu nedenle etkisi ne kaba ne de vahşidir. Bu rengin sahip olduğu güçlü yan-anlamlar, çok da eskilere gitmeyen, yaşanmış bir geçmiş zamanı ona ait anılar ve duygulardır” (Sözen, 2003:93-94).

Siyah ve beyazın karışımı ile oluşan gri renk, durgun, soluk, suskun ve ölümden korkma gibi ürkütücü anlamları ifade etmektedir. Sözen aynı çalışmasında;

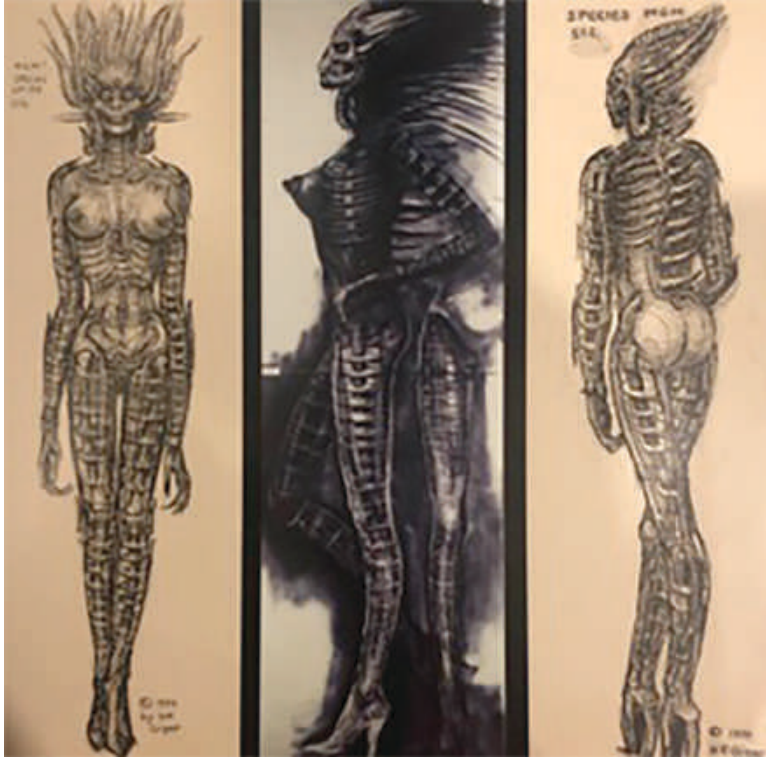
“Kendine özgü hiçbir özelliği olmayıp, ne beyaz gibi olasılıklarla dolu, ne de siyah gibi pasiftir. Hiçbir şey açığa vurmeyen, devinimi olmayan ve etkin hiçbir gücü içinde barındırmayan yapısıyla bu renk; enerji eksikliği, kararsızlık ve nötr olan ruh durumunun ifadesi olarak kullanılır. Bu nedenle bitip tükenmek bilmeyen bir duvarı veya dipsiz, sonsuz bir delik gibi, devinimsiz bir direnişi sembolize eder (...) Tüm renkleri içine çekerek emen ve içinde barındıran bu renk; sefalet, umutsuzluğun, sonsuza dek lanetlenmenin, cehennem ve ölümün sembolü olarak kabul edilir” (Sözen, 2003:93-101).

H. R. Giger'in filmleri ve resimlerinin temelinde siyah renk; korku, endişe, çaresizlik, yalnızlık ve aklın kaybının temsili olarak kullanılmıştır. Bütün renkleri içerisinde barındırır.

3. Giger ve Film Kostümleri

Sanatçı ve kostüm tasarımcısı Hans Rudolf Giger'in film kostümü tasarımlarına bakıldığında, yüzeysel ve üç boyutlu çalışmalarda insan ve makine öğeleri üzerinde düşünmektedir. H. R. Giger'in tasarlamış olduğu özellikle 'Alien' film serileri detaylı incelendiğinde, bilinçaltının etkileri, doku, renk ve ışık kullanımı gibi özellikler olarak karşımıza çıkmaktadır. Uyku bozukluğunun onda bıraktığı ruhsal bozukluklardan hareket ederek resimlerine tema olarak yansıtmaktadır. Örneğin; paslanmış çarklar, dişliler, makinalar, insan figürleri sürekli bir tekrar ve ritim içerisinde. Resimleri el değmemiş gibidir; fırça izlerini belirtmeyecek bir biçimde tuvali boyama tekniği kullanılmaktadır.

Giger: “Kendi özgün evrenini kendi yarattı. Organik ve inorganik yapıların biyokimyasal bir estetikle şekillendiği, insan ve makine diyalektiğinin; et ve kemiğin, balede olduğu gibi sinerjik bir şekilde magmaya ve metale dönüştüğü bir evren ortaya koydu” (<https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/karanlik-ruhlu-bir-deha-h-r-giger/>, 03.09.2019).



Resim 2: H.R. Giger “Species” filmi için **çizdiği** karakter tasarımı (1994).
(GIGER, H. R. (1995). *Species Design*, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.)

Resim sanatı ile birlikte mekân anlayışına farklı bakan ve heykelsi kostüm tasarımlarını bilim kurgu sinemasına aktarırken insan bedenini taşıyıcı olarak kullanan önemli kostüm tasarımcılarının başında Hans Rudolf Giger gelmektedir. Makine-insan ilişkisini mükemmel şekilde yansıtan sanatçının çalışmalarında, kadın vücudu ön plandadır. Sanatçının hayal gücünde ne varsa onu estetik bir açı ile bilinçli bir belirsizlik içerisinde karşı tarafa yani beyaz perdeye yansıttığını görülmektedir. Eserlerine bakıldığında korkutucu biyonik varlıklar yer alsa da, resmin sakin ve canlılığını yitirmiş olmasına rağmen, izleyiciye farklı bir enerji vermesi ilgi çekmektedir.

Makinelerle cinsel birleşmeden dolayı mutasyona uğramış insanlar, bu temaslar sonucu vücudunun bazı yerlerinde makineleşme başlamış figürlere sıklıkla rastlanmaktadır. Erotizmin sınırlarını zorlayan H. R. Giger resimlerinde her türlü erotik unsuru çekinmeden kullanmaktadır. İlk bakıldığında bir anlam ifade etmeyen, ancak resmin anlatımına girildiğinde karışık sembollerin her yerde olduğu görülmektedir. Salvador Dali ve realist ressam Ernst Fuchs'ın düşüncelerinden ve eserlerinden çok etkilenmiştir.



Resim 3: Hans Rudolf Giger 'Species Design' kitap kapağı.
(GIGER, H. R. (1995). *Species Design*, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.)



Resim 4: H. R. Giger, 'Species' karakteri tasarım aşamaları.

(GIGER, H. R. (1995). Species Design, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.)

Yukarıda verilen Resim 4 örneği Species/Tür filminden bir kostüm tasarım örneğidir. Malzeme olarak silikon kalıp kullanılmıştır.

Endüstri çağı ve sonrası gelişen teknolojinin insan yaşantısı üzerindeki korkutucu yanları üzerinde duran Giger, makinaları, ürkütücü fabrika görünümelerini, hurdalık mekân algısını hissettirir. Karanlık alanları ağırlıklı kullanması, ilk nişanlısı Li Tobler'ın intihar etmesi sonucu kendisinde bıraktığı ruhsal etkiye dayanmaktadır. Bu nedenle eserlerinde karanlık, puslu bir görünüm hakimdir ki 'Li' serisi (Resim 5) örnek olarak gösterebiliriz.



Resim 5: H.R. Giger, Li I.
(<https://frpnet.net/haberler/h-r-giger-aramizdan-ayrildi>)



Resim 6: 1979 'Alien' filmi set çalışması. H.R. Giger (sol üstte), Ridley Scott (ortada eğilmiş).
(<https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/karanlik-ruhlu-bir-deha-h-r-giger/>)

Yüzyılın resim, heykel ve tasarımcılarından sayılan H. R. Giger, yönetmenliğini Ridley SCOTT tarafından yapılan ‘Yaratık’ filmindeki Alien/Yaratık (Resim 6) karakterini bu endişeleri doğrultusunda tasarlamıştır. Senaryo gereği gerçekleştirilen atmosfer doğrultusunda oyuncu olarak seçilen insan bedeni üzerine farklı malzemeleri bir araya getirerek oluşturduğu ve monte ettiği bu ilginç giyim/kostüm tasarımı kendisine Oscar ödülü kazandırmıştır. Bilim kurgu, gerilim ve korku türünde ele alınan ‘Yaratık’ filmi toplam altı seriden oluşmaktadır. ²



Resim 7: Hans Rudolf Giger, ‘Alien’ karakteri.
(<https://alien.fandom.com/pl/wiki/Ksenomorf>)

² *Yaratık (1979), Yaratık - II (1986), Yaratık - III (1992), Yaratık: Diriliş (1997), Prometheus (2012), Yaratık: Covenant (2017).*

Sonuç

Senaryo gereği dekor, ışık, müzik gibi tamamlayıcı sanat dallarının bir araya gelmesiyle birlikte, sinemada kostüm tasarımı da farklı malzemeler ve uygulamalarla birçok yapımda karşımıza çıkmaktadır. Özellikle H.R Giger tarafından tasarlanmış Species/Tür, Alien/Yaratık, Alien serileri ve Alien vs Predator gibi filmler kullanılan, kostüm uygulamaları izleyicinin karşısına etkileyici şekilde çıkan önemli film kostüm tasarımının en önemli örneklerdir. Seyirci, kostüm tasarımcısının başvurduğu estetik ve tasarım öğeleri olan; renk, çizgi ve doku gibi unsurların oluşturduğu atmosferle beyaz perdeye kilitlenmektedir. Günlük yaşantı ya da tarihi konu alan filmlerde bu etki, tasarımcının seçmiş olduğu başta tekstil malzemesi olan kumaş özellikleri, dikiş teknikleri gibi yöntemlerle sağlanır. Ancak gerçeküstü, bilinçaltı gibi hayali senaryolar doğrultusunda tekstil malzemesi dışında kalan farklı malzemeler deneysel çözümlenmelerle birçok filmde şok etkisi yaratacak kostüm tasarımları olarak karşımıza çıkmaktadır. Hans Rudolf Giger'in tasarladığı sinema kostümleri gibi. Yine de sinema sanatı açısından bakıldığında, "... *filmler başlangıçta olduğu gibi izleyen üzerinde duygusal bir iz bırakmayı (bir izlenim, bir renk veya ruh hali olarak) başarmakta, ama onların eski yıllardaki filmlerdeki gibi giyim, tarz konusunda izleyiciyi harekete geçirmesi giderek zorlaşmaktadır...*" (Çeliksap, 2011).

Sonuç olarak seyirci kendine ait önceden sahip olduğu deneyim ve bilgiler doğrultusunda hayat görüşü ve bilgisi dahilinde film izlemeye gelmektedir.

Kaynakça

Dergiler

ÇELİKSAP, S. (2011). *Sinema ve Moda: Çözülen Efsanevi Birliktelik, Sosyal Bilimler Dergisi / Journal of Social Sciences (5), 2011,90-100* © BEYKENT ÜNİVERSİTESİ/ BEYKENT UNIVERSITY.

Kitaplar

GIGER, H. R. (1995). *Species Design*, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.

SÖZEN, M. (2003). *Sinemada Renk -Sembolik Anlamlar-* Ankara: Detay Yayınları. ISBN: 9758326570.

İnternet Kaynakları

<https://alien.fandom.com/pl/wiki/Ksenomorf> -erişim tarihi: 02.01.2020-

<https://frpnet.net/haberler/h-r-giger-aramizdan-ayrildi> -erişim tarihi: 22.12.2019-

<https://listemine.com/news/h-r-giger-kimdir> -erişim tarihi: 15.12.2019-

<https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/karanlik-ruhlu-bir-deha-h-r-giger/> --erişim tarihi: 26.12.2019-

Görsel Kaynakça

Resim 1: Hans Rudolf Giger 'Anima Mia' (Ruhum) 1980. (<https://listemine.com/news/h-r-giger-kimdir>) -erişim tarihi: 15.12.2019-

Resim 2: H.R. Giger 'Species' filmi için çizdiği karakter tasarımı (1994). (GIGER, H. R. (1995). *Species Design*, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.)

Resim 3: Hans Rudolf Giger 'Species Design' kitap kapağı. (GIGER, H. R. (1995). *Species Design*, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.)

Resim 4: H. R. Giger, 'Species' karakteri tasarım aşamaları. (GIGER, H. R. (1995). *Species Design*, London: Titan Books. ISBN: 1852866608.)

Resim 5: H.R. Giger, Li I.

(<https://frpnet.net/haberler/h-r-giger-aramizdan-ayrildi>) -erişim tarihi: 22.12.2019-

Resim 6: 1979 'Alien' filmi set çalışması. H.R. Giger (sol üstte), Ridley Scott (ortada eğilmiş).

(<https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/karanlik-ruhlu-bir-deha-h-r-giger/>) -erişim tarihi: 26.12.2019-

Resim 7: Hans Rudolf Giger, 'Alien' karakteri. (<https://alien.fandom.com/pl/wiki/Ksenomorf>) -erişim tarihi: 02.01.2020-



SANAL GERÇEKLİK BAĞLAMINDA CANLANDIRMA ÜRETİMİ, DİSNEY POSEVR ÖRNEĞİ

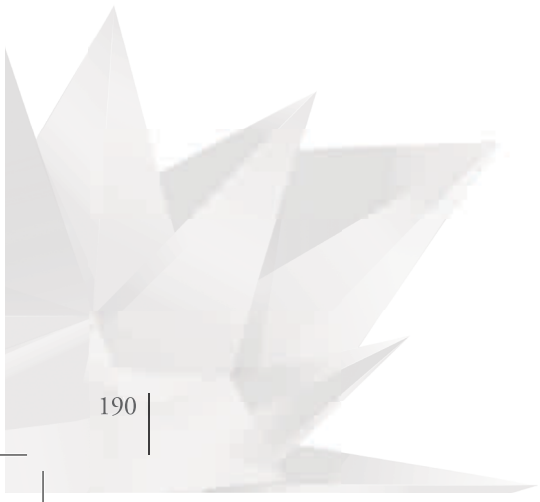
Burak Dervişoğlu¹

Özet

Canlandırmanın gelişim süreçlerine baktığımız zaman, canlandırma üretiminin tarih boyunca teknoloji ile aynı paralelde evrim geçirdiği görülmüştür. Bu gelişmeler farklı canlandırma türlerinin doğmasına neden olmuştur. Mağara duvar resimlerinden başladığı varsayılan canlandırmanın yaklaşık 150 yıldır üretim tekniklerinde önemli yenilikler ortaya çıkmıştır. Bilgisayar teknolojisinin ilerlemesine bağlı olarak, sanal gerçeklik teknolojisi de geliştirilmiştir. Sanal gerçeklik uygulamalarının sanat eseri üretme amacıyla geliştirilmesiyle çeşitli uygulamalar ortaya çıkarılmıştır. Birçok küresel şirketin sanal gerçeklik uygulamalarına yatırım yapmasıyla, farklı disiplinler içinde kullanılmaya başlanmıştır. Sanal gerçeklik ortamında canlandırma film üretimi yazılımları da mevcut olup halen gelişmeye devam etmektedir. Canlandırma film üretim endüstrisinin öne çıkan şirketlerinden Disney Animasyon stüdyoları, gelişen sanal gerçeklik teknolojisi için ön hazırlık yapmaktadır. Bu bildirinin amacı canlandırma film üretiminin zaman içinde evrimleşmesinin ve Disney'in PoseVR adını verdiği sanal gerçeklik programıyla değişen canlandırma üretiminin incelenmesidir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Canlandırma Sineması, Canlandırma Teknikleri, Sanal Gerçeklik, Sanal Gerçeklikte Canlandırma.

1 (Arş. Gör.), İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü Araştırma Görevlisi, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Grafik Tasarım Tezli Yüksek Lisans Öğrencisi, burakdervisoglu@stu.aydin.edu.tr



THE EVOLUTION OF ANIMATION, DISNEY POSEVR EXAMPLE

Abstract

When we look at the development processes of animation, it is seen that animation production has evolved in parallel with technology throughout history. These developments led to the emergence of different types of animation. Significant innovations in the production techniques have emerged for about 150 years in the animation, which is supposed to start from the cave wall paintings. Depending on the advancement of computer technology, virtual reality technology has also been developed. Various applications have been created by developing virtual reality applications for the purpose of producing artworks. With many global companies investing in virtual reality applications, it started to be used in different disciplines. Animation film production software is also available in the virtual reality environment and is still developing. Disney Animation studios, one of the leading companies in the animated film production industry, are preparing for the developing virtual reality technology. The purpose of this paper is to examine animation film production evolving over time and Disney's virtual reality program called PoseVR, which changes animation production.

Keywords: Animation (Animation Cinema), Animation Techniques, Virtual Reality, Animation in Virtual Reality.

Giriş

Günümüz sinemasında “Animasyon” veya “Canlandırma Sineması”; nesnelere, cansız objelerin veya bilgisayar ortamında yapılan çizim ve modellerle canlıymış gibi hareketlendirme tekniğidir. Animasyon yaratıcılarından Norman McLaren animasyonu hareket eden çizimlerin değil, çizilenlerin hareketi sanatı olarak tanımlamıştır. Bu tanımdan yola çıkılarak canlandırma için “kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır” (Aydın 1989:28) da denilebilir.

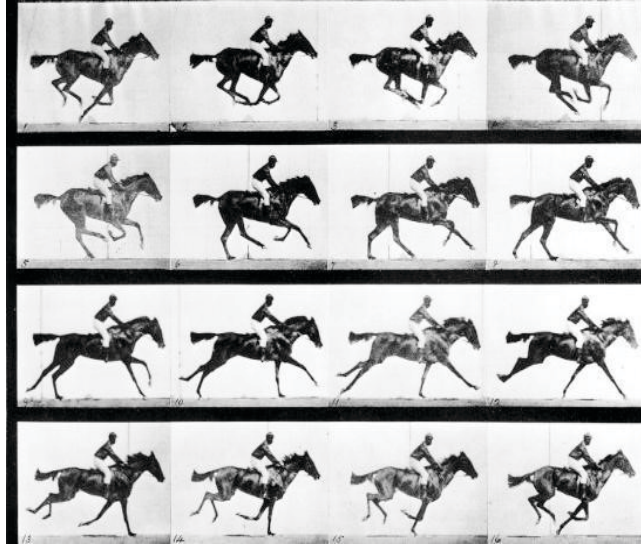
Canlandırma sineması teknoloji ile geliştikçe yapım tekniklerinde evrimleşmeler meydana gelmiştir. Günümüzde canlandırma üretimi büyük bir oranla bilgisayar programları ile yapılsa da binlerce yıl önce toplumlar olayları ve gördüklerini anlatmak için mağara resimleri, hiyeroglif gibi çizimlerle anlatmak istediklerini hareketli çizimlerle ifade etmişlerdir (Williams, 2002: 11-12).

Canlandırma sadece anlatılmak istenen konuyu animasyona dönüştürmek değil, basit çizimlerle de anlatılmak istenen konuya devinim kazandırmaktır. Bu çalışma, insanoğlunun anlatmak istediği olaylara devinim vererek anlatma ihtiyacından kaynaklanan canlandırma tekniklerinin, hızlı bir şekilde evrimleşmesini ve teknolojiye öncülük etmesini örneklerle anlatır. Disney animasyon stüdyolarının canlandırma sinemasına öncülüğü, teknolojinin gelişmesine neden olması kesitlerle sunulmuştur. Canlandırma stüdyolarının önemli bir ismi olan Disney, kurulduğu 1923 yılından günümüze canlandırma sektörüne yaptığı, farklı toplumlardan kültürel filmler sayesinde diğer stüdyolardan daha hızlı bir şekilde büyüme göstermiştir. Disney günümüzde sadece canlandırma sinemasında değil, çeşitli film stüdyolarını satın alarak küresel bir etki oluşturmuştur. Disney, Pixar animasyon stüdyolarını da satın alarak, bilgisayarlı animasyon alanında da öncülük etmektedir. Gelişen sanal gerçeklik teknolojisi, farklı disiplinlerde kullanılmaya zemin hazırlamaktadır. Sanal gerçeklik platformu için özel olarak geliştirilen tasarım uygulamalarıyla birçok alanda eser üretmeye imkan vermektedir. Sanal gerçeklik teknolojisinin canlandırma yapımında da kullanılabileceğinden ve birçok şirket canlandırma üretimine uygun programlar geliştirdiğinden dolayı Disney, ‘PoseVR’ adı verdiği bilgisayar programını geliştirmektedir.

1. Canlandırma

Binlerce yıl önce Neanderthal insan toplumları çeşitli ritüellerini aktarmak için yaşadıkları mağaralar da duvar resimleri çizmiştir. Bu duvar resimlerinde çeşitli leke oyunları ve fazladan eklemlerle çizilen objelere devinim katarak hareketliymiş gibi göstermişlerdir. Mağara resimleri arasında bilinen en eskisi “Altamira Mağarası’nın duvarlarında görülen resimlerde koşan bir yaban domuzunun görüntüsü için toplam sekiz ayak çizilmiş ve domuzun devinimleri verilmeye çalışılmıştır” (Hünerli, S. 2005: 2).

Roma, Mısır gibi medeniyetlerin kendi ritüellerini, kültürlerini aktarmak için, el yazmaları, duvar resimleri, çizgi romana benzer kitap süslemeleri yaptıkları bilinmektedir. Mısır duvar resimlerinde çok figürlü ritüel canlandırmalar görülürken, basit mekanik aletlerin gelişmesi ile Çin’de de optik illüzyonların yapıldığı görselleri hızlıca gösterilerek hareketliymiş gibi algılanmasına sebep olan optik oyuncaklar gelişmeye başlamıştır. Optik oyuncakların çoğunlukla şenlikler veya çocuklar için yapıldıktan sonra ilk canlandırma denemelerine başlandığı görülmektedir. Eadward Muybridge hareketli görüntünün oluşmasında önemli katkılar sağlamıştır. “İngiliz fotoğrafçı hareketli nesne, hayvan ve insanları bazen çok kısa aralıklarla yerleştirdiği fotoğraf makineleriyle bazen de o günün teknolojisinin elverdiği hızlarda arka arkaya çekerek görüntülemiştir” (Canıklıgil, İ. 2007: 2) Muybridge’in, bir atın koşma anını yakalayarak elde ettiği hareketli görüntüler alanda ilk çalışmalar olarak görülebilmektedir.



Resim 1: Eadward Muybridge, Koşan Atların Fotoğraflanması

1900’lü yılların başlarında sinema sektörünün gelişmekte olması, canlandırmanın da kendi içinde gelişmesine olanak sağlamıştır. Yapılan canlandırma denemelerinin ardından animasyon stüdyoları kurulmaya başlanmış, 1920’li yıllarda Walt Disney tarafından Disney Animasyon Stüdyosu kurulmuştur.

1979 yılında Lucas Film stüdyolarının kendi içlerinde bilgisayarla film efektleri üretme denemelerinden geliştirilen ilk üç boyutlu kısa ve uzun metraj canlandırma filmler yapılmıştır (Whitehead, M. 2012: 125-126). Lucas Film içinde olan bu departman Steve Jobs tarafından satın alınarak Pixar animasyon stüdyoları olarak adlandırılmıştır. Pixar’ın filmlerinden sonra bilgisayarlı canlandırma üretimi ilerleme göstermiştir. Dijital Çağ olarak da adlandırılan ilk çeyreğinde

olduğumuz 2000’li yıllarda ise ağırlıklı olarak canlandırma filmler bilgisayar programları ile yapılmaktadır. Canlandırma halen gelişmesini sürdürmekte, yeni çıkan teknolojilerle kendi içinde tekniklerini güncellemektedir.

2. Sanal Gerçeklik Teknolojisi

Sanal gerçeklik dediğimiz zaman bilgisayar ortamında yapılan animasyonların veya 360 derece video çeken kameralar gibi, hazırlanan videoların sanal gerçeklik gözlükleri ile 360 derece oluşturulan mekândaymış gibi izlenmesidir.

“Alternatif gerçekliğe daha derin bir şekilde dalmanın formülü olan VR, kendi Rönesans’ını Soğuk Savaş yıllarında yaşamaktadır. 1955 yılında çalışmalarına başladığı; deneyim tiyatrosu ve/veya geleceğin sinema deneyimi olarak nitelendirilen Sensorama ile Morton Heilig Vr teknolojisinin ilk örneğini ortaya koymaktadır” (Arıcı A. ve Bayçu, S. 2019: 34). Sensorama’dan sonra bilgisayar sistemlerinin gelişmesi ile birlikte ortamları simule eden gözlükler geliştirilmiştir.

“Tüm bu gelişmeler yaşanırken 1932 yılında ilk sanal gerçeklik konferansı Seattle’da gerçekleştirilmiştir. Bir diğer büyük sanal gerçeklik konferansı olan ve 1989’da gerçekleştirilen SIGGRAPH’da ilk defa kişisel kullanım için üretilmiş olan VR CAD sistemi tanıtılmıştır. Bu konferans sanal gerçeklik teknolojisinin kullanıcı tabanlı, kişisel bilgisayarlarda da kullanılabilen sanal gerçeklik teknolojisi gelişiminin önünü açmıştır” (Yengin D. 2017: 94-95).

Günümüzde ise grafik kartı gibi teknolojik cihazların ucuzlaması, yaygınlaşması ve yazılım gücünün gelişmesi ile sanal gerçeklik teknolojisi bireysel kullanıcıya hizmet etmeye başlamıştır. 360 derece video kayıt eden kameralar ile bireysel kullanıcıların kayıt ettiği spor görüntüleri, filmler gibi videoları sanal gerçeklik gözlükleri ile izlemek mümkünken sanat, tıp, dijital oyun gibi birçok alanda kullanılan sanal gerçeklik gözlükleri sanat eseri üretiminde de kullanılmaktadır. Sanal gerçeklik platformunda, üç boyutlu dijital heykel, illüstrasyon ve canlandırma gibi sanatsal tasarımlar üretilmektedir. Teknolojik gelişmelerde önce olan şirketler sanal gerçeklik uygulamalarına yatırım yapmaktadır.

2016 yılında Google şirketi tarafından piyasaya sunulan ‘Tilt Brus’ adlı sanal gerçeklik uygulaması ile sanal gerçeklik platformunda 360 derece illüstrasyonlar ve heykeller yapıma imkânı sağlanmıştır ve Google birçok sanatçıya uygulamasını kullanarak eserler yaptırmıştır (Google).

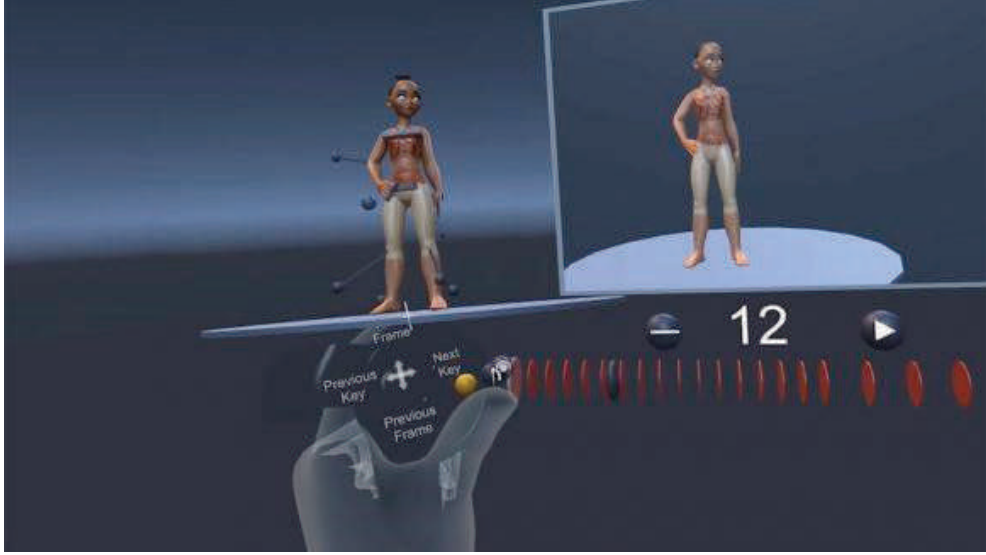
2.1. Sanal Gerçeklikte Canlandırma

Sanal gerçekliğin sadece yapılan filmleri izlemek için değil, sanal gerçeklikle beraber çıkan konsolların aynı gözlükle 360 derece resim yapabilme veya dijital oyun oynayabilme özelliği geliştikçe farklı alanlar içinde uygulamalar gelişmiş ve çizim uygulamalarının sanal gerçekliğe uyarlanması ile sanal gerçeklik üzerinden sanat eseri yapımına başlanmasıyla benzer uygulamalarla canlandırma üretimi mümkün hale gelmiştir.

Facebook şirketi 2014 yılında sanal gerçeklikte öncü firmalardan olan Oculus şirketini satın alarak sanal gerçeklik teknolojisi için kendi yatırım gücünü kullandı. Facebook kendi alt yapısını ve yazılım gücünü kullanarak geliştirdiği 'Quill' adlı sanal gerçeklik uygulamasını geliştirdi. Oculus alt yapısıyla desteklenen quill uygulaması ile klasik canlandırma tekniğinde olduğu gibi çizilen çizimleri her kare için teker teker çizerek veya biçimiyle oynayarak canlandırma yapmak mümkün hale geldi (Quill, 2020). Quill dışında sanal gerçeklikte illüstrasyon ve canlandırma yapılan farklı uygulamalar da geliştirilmiştir, ancak Quill'in farkı sanatçıları destekleyip kendi uygulamaları ile eserler yaptırmasıdır (Quill, 2020). Quill ile eser yapan sanatçılardan olan Goro Fujita kendisini sanal gerçeklikte eser üretmeye ve bunun eğitimini vermektedir (İmag, 2020).

3. Disney PoseVR

Canlandırma sinemasının öncü isimlerinden Disney, gelişen sanal gerçeklik teknolojisi için PoseVR adını verdiği sanal gerçeklik donanım setini ve yazılımını geliştirdi. PoseVR; sanal gerçeklik gözlükleri ve yardımcı konsolları ile 360 derece ortamda animasyon üretmeye dayalı bir uygulamadır (Vrscout, 2018). PoseVR, üç boyutlu sanal karakterlerin, kuklaymış gibi sanal gerçeklikte hareket ettirilip canlandırmasına dayalı karma bir canlandırma uygulamasıdır. Disney PoseVR için "geleceğin potansiyel animasyon uygulamasıdır" ifadesini kullanmıştır (Production Technology and Animation Teams, 2017). Bunun nedeni, klasik canlandırma veya dijital canlandırmanın verdiği yapay hareketlendirme yerine animatörler dijital karakterlerini kuklaymış gibi tutup poz verebilmektedir. Bir diğer deyişle, "Kullanıcılar, VR kulaklığını taktıktan sonra hemen elini uzatıp 3D karakterini yakalayabilir ve sanal ortamda farklı pozlar koyarak vücudunun herhangi bir parçasını manipüle etmeye başlayabilirler. Ayrıca bu model, ellerin kullanılmasına imkan tanıdığı için mouse veya kalem gibi tek bir giriş aygıtını kullanmaktan çok daha doğal bir his vermektedir (Zumre, 2018).



Resim 2: Disney PoseVR Çalışma Ekranı

Disney PoseVR uygulamasını kullanarak cycles adlı deneysel kısa canlandırma filmi yapmıştır. Bu filmle Disney PoseVr ile canlandırma üreteceğini kanıtlamakla beraber deneysel çalışmaların canlandırmanın üretimine olumlu etki edebileceğini göstermiştir.

Sonuç

Canlandırma film üretimi teknikleri halen kendi içinde evrimleşmektedir ve yakın disiplinler ile etkileşim halindedir. Günümüzde 3 boyutlu yazıcıların kukla yapımında aktif bir şekilde kullanıldığı gibi sanal gerçek gerçekliğin de canlandırma film üretiminde aktif bir şekilde kullanılacağı ön görülmektedir.

Buna göre elde ettiğimiz sonuç, Pixar kurucularından ve ilk üç boyutlu bilgisayarlı canlandırma üreten kişilerden Ed Catmull Disney için, animatörlerinin uygulamalı teknolojinin en ön saflarında yer aldığını ve mevcut metotları kullanmak yerine kendi tekniklerini ürettiklerini belirtmektedir (2016: 28).

Sanal gerçeklik programları canlandırma film üretme imkânın doğması, canlandırmanın halen evrimleştiğinin örneğidir. Sanal gerçeklik platformu, canlandırma üretimine farklılık katmaktadır, üç boyutlu modelleri iki boyutlu çizimler gibi çizilebilir ve animasyon haline getirmek sanal gerçeklik ile mümkün hale gelmektedir.

Disney'in, sanal gerçeklikte canlandırma yapılması için PoseVr'ı geliştirmesiyle beraber dijital canlandırma üretiminde köklü değişikliklerin olacağı söylenebilir. PoseVR uygulaması da bir bilgisayarlı canlandırma olduğu için canlandırma sektörünün teknoloji ile evrimini sürdüreceği düşünülmektedir.

Kaynakça

Dergiler

AYDIN. Hasan. "Kamerasız, Senaryosuz Sinema ve Norman McLaren" Ve Sinema. (Hazırlayanlar: H. SÖNMEZ. i. KABİL. H. AYDIN). 7, İstanbul: 1989: 28-29

Kitaplar

Arıcı, A., Bayçu, S. (2019) Sanal Gerçeklik ve Reklamcılıkta Sanal Gerçeklik Uygulamaları. Ankara: Detay Yayıncılık.

Catmull E. (2016) Yaratıcılık A.Ş. (Çev: B. Çelik) İstanbul: CEO Plus Yayınları.

Canikligil, İ. (2007). Dijital Video ile Sinema. İstanbul: Pusula Yayıncılık.

Hünerli, S. (2005). Canlandırma Sineması Üzerine. İstanbul: Es Yayınları.

Williams, R. (2002). The Animator's Survival Kit.

Whitehead, M. (2012) Animasyon Filmler. (Çev: Turuskan. A.) İstanbul: Kalkedon Yayınları.

İnternet Kaynakları

Production Technology and Animation Teams, (2017).
<https://www.technology.disneyanimation.com/projects/PoseVR> (16.01.2020)

Zumre, (2018). Disney'in PoseVR Aracı, Animatörlerin Sanal Gerçeklikte Çalışmasına İmkan Sağlıyor. <http://www.zumre.org/disneyin-posevr-araci-animatorlerin-sanalgerceklikte-calismasina-imkan-sagliyor/> (16.01.2020)

Air, <https://www.tiltbrush.com/air/> (10. 01. 2020)

Features, <https://quill.fb.com/features/> (10. 01. 2020)

User Stories, <https://quill.fb.com/user-stories/> (10. 01. 2020)

Interview With Goro FUJITA, <https://www.iamag.co/interview-with-goro-fujita/>, (20. 01. 2020)

Disney's PoseVR Tool Lets Animators Create In VR (21.11.2018)

<https://vrscout.com/news/disneys-posevr-animation-tool/> (19. 11. 2019)

Görsel Kaynak

Resim 1, Eadward Muybridge'in koşan at fotoğrafları.

https://imgc.artprintimages.com/img/print/photographer-eadweard-muybridge-sstudy-of-a-horse-at-full-gallop-in-collotype-print_u-l-p3ofht0.jpg?h=550&w=550

Resim 2: Disney PoseVR Çalışma Ekranı

<https://www.cartoonbrew.com/disney/disneys-posevr-is-a-mind-blowing-tool-that-letsyou-animate-in-vr-166721.html>

TEKNOLOJİK SANATLARDA GÜNCEL YAKLAŞIMLAR

Esra Özkan¹

Özet

Sempozyum kapsamında; teknolojinin gelişmesi ile birlikte yapay zekanın etkisini dijital sanatlar alanında sanatçılar ve eserleri üzerinden ele alarak teknoloji ve sanatın birleşimindeki sanatsal deneyimleri ve bu bağlamda “deneyim” üzerinden bilişsel bilimler (cognitive science) ve felsefe temelinde ilerleyerek dijital sanatlardaki algı ve deneyimi konusunu aktarıyor olacağım.

Günümüzde sanatçı, stüdyosundan çıkarak kendini bir bilim insanı gibi gören ve teknolojiyi keşfetmeye yönelik araştırmalar yapan, tek başına çalışmaktan ziyade farklı disiplinlerden gelen kişilerle çalışan, deneyim sürecine dahil olan, felsefi ve sosyal sorunları yeni bir dil üzerinden ele alan; laboratuvar ortamında mercek altında çözüm arayan; yapay zeka, canlı sistemler, kinetik, robotik gibi alanlarda yeni perspektifler üreten hem bugünü hem de geleceği kurgulayan bir kişidir. Kurguladığı düzen de yıkıp yeniden inşa ederek ve inşa sürecinde yeni izlenimlerle yola çıkarak idealar ortaya koyar, zihnindekileri zaman ve mekan içerisinde yer edinerek kendini konumlandırır. Zamansız ve ansızın durumların keşfedilme süreçlerinde ise akışa geçerek keşfedilmeye merak edilmeye açık olan bir labirent sunar. Bu labirent “İçinde yaşadığımız “post – dijital” dönem ve bu dönemin içerisindeki dijital anın her geçen gün yeniden şekillenmesini, enformasyon akışının teknoloji ile birlikte hızla ilerlemesi dinamik ve düşünsel paradigmaları sektörün farklı çalışma alanlarında inovatif fikirlere dönüşmesini sağlamaktadır.

Sempozyum kapsamında dijital sanatlar üzerinden izleyici ve eser arasındaki bağı aktaracağım. Üzerinde duracağım konular ise; Post- dijital dönem nedir? Dijital sanatlarda deneyim nasıl başlıyor? Sanat ve tasarımın en güncel örneklerinde yapay zeka nerelerde kullanılıyor? Dijital sanatlar temelinde izleyici ve sanatçı algısı nasıl oluyor? sorularının cevaplarını sunacağım.

Anahtar Kelimeler: teknoloji, yeni medya, dijital sanat, veri sanatı, deneyim

1 Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Bilgi Üniversitesi, Felsefe ve Toplumsal Düşünce Bölümü, esraozknn@gmail.com



CONTEMPORARY APPROACHES ON TECHNOLOGIC ART

Abstract

With the development of technology, I focus on the artistic experiences in the combination of technology and art by addressing the effects of artificial intelligence through artists and their works in digital arts. I will be addressing the perception and experience in digital arts by progressing on cognitive science on the basis of philosophy in technology and art. Today, the artist is defined as someone who leaves his studio, and considers himself as a scientist and makes researches to explore technology; works with people from different disciplines rather than working alone; gets involved in the experience process; addresses philosophical and social issues with a new language; seeks solutions under the lens at a laboratory environment; delivers new perspectives in artificial intelligence, living systems, kinetics and robotics fields, and builds both today and future. The artist disrupts and re-construct the order that he/she has built; delivers ideas based on new impressions during the construction phase; positions himself/herself and places what is on his mind within the boundaries of time and space. The artist steps into action in exploration processes of timeless and abrupt situations and offers a labyrinth that is open to exploration and curiosity. Daily reshaping of today's "post - digital" era and of the hyper-dynamic digital moments in this period and incredibly fast pace of information flow with technology unite dynamic and intellectual paradigms with art by transforming them into innovative ideas in different fields of the sector. The content of the symposium will convey the link of the audience and works through digital arts. My main topics; What is post-digital era? Can a form consisting of a series of points create a destruction? How does experience begin? What is the use of artificial intelligence in art and design?

Keywords: technology, new media, digital art, data art, experience

Giriş

Bir hazır-yapıtın sanat eseri olabilmesi tartışmalarının Marcel Duchamp'tan günümüze kadar evrilerek gelmesi ve artık bir hazır-yapıtın sanat eseri olmasından ziyade, bilgisayar gibi bir hazır nesnenin estetik kaygılar güderek eser üretmesi, sanat mıdır? sorusunu karşımıza çıkarmaktadır. Bunlara ek olarak yapay zekanın özneyi koşullandığı ve ona deneyim sunduğu noktada özne ve nesne arasındaki bağı insan ve makinaya indirgeyerek; insanın deneyimlerini ve zihnini sorgulatmaktadır. Bu çalışma, Kant'ın kategorilerini temel alarak Marcel Duchamp'ın hazır-yapıtı üzerinden günümüzde üretilen dijital sanat eserleri arasında bağı Fichte üzerinden özne ve nesne olma kavramını da ele almaktadır.

“Yapıt bir anlam üretme makinesidir.”

Marcel Duchamp, Octavio Patz

Günlük hayatımızda çevremizdekileri algılama şekillerimizi nesnelere etkilenerek oluşturduğumuz duyarlılıklarımızla gerçekleştirdiğini ifade eden Kant'a göre; nesnelere kavrama şekillerimiz dolaylı veya doğrudan düşüncelerimizde yer alması sezgilerle ilgilidir.

Kant'ın görünümün formu olarak ele aldığı formlar, kavramsal sanatın kurucusu Marcel Duchamp'ın ortaya koyduğu hazır-nesne işleriyle benzerlik gösterdiğini düşünmekteyim. Duchamp, görüntülerin değil görünümlerin sanatını yapmaya koyulmuştu ve hazır-yapıtlarını bu çatı altında temellendirmekle birlikte aynı zamanda hazır nesneyi biçim olarak anlamını ortaya çıkararak, biçimin anlam üretmesi üzerine yoğunlaşıyordu. Bu bağlamda Duchamp'ın anlam üretmesini Kant bakış açısından ele alacak olursak; nesneyi duyum yoluyla ilişkilendirdiğimiz sezgi ile ampirik deneyimi nasıl elde ederiz? Kant'a göre bir ham madde vardır ve biz bu ham madde üzerinden bilgi üretiriz, ürettiğimiz bilgilerin duyarlarımızı uyararak (stimüle ederek) “representasyonları” ortaya çıkarır. Representasyonların kendileri birer bilgi değil çünkü bu noktada understanding dediğimiz bir faculty devreye girer. Nitekim representasyonlar understanding tarafından birbirleriyle ilişkilendirilir ve ortaya bilişsellik (cognition) çıkar. Kant'ın yargısında representation olmadan bilgi mümkün değildir. Dış dünyada var olan şey bizim zihnimizde olan şey değildir ancak kişi dış dünyada zaman ve mekânı temel alırsa, insan zihninde representation oluşur.

Kant bilgi yargısını ikiye ayırır. A priori olan bilginin zorunlu, a posteriori bilgi ise evrensel olan ve içinde istisna barındırmayan bir bilgi türüdür. Sonrasında ise a priori yargıları pure ve non-pure olarak ikiye ayırır. Burada iki temel kriter üzerinde durarak tüm aşkın anlamdaki temsilleri duyuma ait bir şeyle karşılaşmayacak şekilde adlandırır ve ona göre saf formların genel olarak akılda apriori olarak karşılaşmasını manifoldların belirli ilişkilerde sezgisel olduğunu ifade eder. Bu saf duyarlılık formunun kendisinde saf sezgisidir.

Bir nesnenin formu, tasarımı özne ile kurduğu ilişki öznenin arzulanma yetisi doğrultusunda

kendini gerçek kılar ve özne kurduğu bu ilişkide nesneye haz duyar. Bu haz öznenin nesne üzerindeki tercihini belirleme koşulu kılarak onu var eder. Ancak bu durum sadece nesnenin tasarımına bakarak haz mı, acı mı vereceği ya da herhangi bir duygu verip vermeyeceği apriori olarak belirlenemez. Dolayısıyla kişinin tercihini belirleyen neden deneysel olmak zorundadır. Haz bir nesnenin varlığına olan bağıyla öznenin de ondan haz alma yetisini oluşturur ve bir tasarımın, nesnenin gerçekliğinden kişinin beklediği hoşlanma duygusunun arzulama yetisinin belirlediği kadarıyla pratiktir. Bu noktada kişinin tercihini belirleyen durum öznenin merkeze kendini koyarak forma olan duygusu-sevgisi ondan aldığı haz ya da kendi mutluluğudur.

Understanding, Kant' göre yargıları oluşturuyor. Bir representation var ve biz ona bir kavrameriyoruz fakat representation'ın zihnimizde olması için algı gereklidir. İnsan zihninin algılaması için zaman ve mekân yargısında en temelde yer almaktadır ve zaman/mekânı a priori olarak ele alır. Temel sebebi ise ampirik olarak gerçek transandale olan ideal'dir çünkü biz zamanı gerçek olarak algılıyoruz ama intuitionların gerçekleşmesi transandale bir formdur.

Uzay, verilen sonsuz büyüklük olarak temsil edilir. Genel bir alan kavramı (bir ayak ve bir zil için ortaktır) büyüklük açısından hiçbir şey belirleyemez. Sezginin ilerlemesinde sınırsızlık olmasaydı, onunla hiçbir ilişki kavramı sonsuzluğunun bir ilkesini belirli bir sonsuz büyüklük olarak temsil edemezdi. Genel bir alan kavramı (bir ayak ve bir zil için ortaktır), büyüklüğü açısından başka bir şey belirleyebilir. Sezginin ilerlemesinde sınırsızlık olmasaydı, hiçbir ilişki kavramı beraberinde sonsuzluklarının bir ilkesini getiremezdi.

“Dış sezgiler olarak her şey uzayda birbirinin yanındadır, “o zaman bu kural evrensel olarak ve sınırlama olmaksızın geçerlidir. Bu nedenle açığa çıkmaları, bizden önce dışarıdan bir nesne olarak gelebilecek her şeyle ilgili olarak mekanın gerçekliğini (yani nesnel geçerliliğini) öğretir, aynı zamanda kendi içinde akıl yoluyla ele alındıklarında şeylerin ideallliğini öğretir, duyarlılığımızın kurallarını dikkate almadan. Bu nedenle uzayın ampirik gerçekliğini (tüm olası dış deneyimlerle ilgili olarak), aynı zamanda onun aşkın ideallüğünden emin olmak için, yani tüm deneyimlerin olasılığını ortadan kaldırır atmaz hiçbir şey olmadığından emin olur ve şeyleri kendi içinde temellendirdiğimiz bir şey olarak kabul ederiz. (Kant,1999: 160)

1. Bir Dizi Noktadan Oluşan Form, Bir Yıkım Oluşturabilir Mi?

Değişimlerin, kendi dönemleri içerisinde bir yıkıma yol açması ve teknolojinin gelişmesi “sanat ve tasarım dünyası sürekli değişim karşısında nasıl devam edebilir?” sorusunu gündeme getirerek tartışmalara alan açıyor. Bu noktada avangard, tüm disiplinleri içine alarak “tüm zamanların avangardı” olmayı kapsıyor ve değişimi canlı tutuyor. Yıkım olarak adlandırdığım nokta konu

itibariyle aslında Duchamp'ın hareketin resmini yapmasından ziyade yarattığı akımın bir hareket olmasıyla ilgilidir. Zamanı bölmek, anı bölüyor olmak, hızın çözülmesini ve parçalanmasını sağlamıştır. Başa bir açıdan da ele alacak olursak tuvallerinde zamanı bölen, parçalayan Duchamp, hazır nesnelere de dönemindeki yıkımı gerçekleştirerek; zamanın hazır nesnesine, aynı zaman dilimi içinde başka anlamlar yükleyerek yeni tartışmalar açmıştır. Duchamp eserlerinde zaman algısıyla ve hareketle oynayan bir sanatçı olarak duyularımızla yakaladığımız ve yine onlar vasıtasıyla kaybettiğimiz formlar için; görüntüyü görünümün bir an için aldığı formlar olarak ifade eder.

Kant için görü duyusaldır fakat görünümün formları arasında beş duyumuz yoktur çünkü ampirik olan beş duyumuz kişiden kişiye değişir ve ispatlama imkânı yoktur. Mekân ve zamanı gözümüzün formu olarak görüyoruz, gördüklerimize yüklediğimiz anlam mekân ve zamanın dışında yüklediğimiz formlarla var oluyor. Dolayısıyla zamansallığı biz var ediyoruz ve zaman sayesinde ard arda sıralıyor, mekân sayesinde ise anılarımızı gruplayabiliyoruz. Kant yargılarımızın nesnesinin olduğunu ve onların deneyimle var olduğu söylüyor ve eğer deneyim bana nesne olarak görünüyorsa kategorilerde rolü olduğunu savunarak yargıya ulaşmak için kategorilerden yararlanıyor.

“Kararların dört temel mantıksal özelliği vardır: nicelikleri veya konu terimlerinin kapsamı; içeriği gerçekler ve olumsuzluklar olan yüklem terimlerinin kalitesi; ilişkileri ya da sadece bir özne ile yüklem arasında ya da iki ya da daha fazla özne yüklemi arasında bir ilişki öne sürüp istemediklerini; modaliteleri veya olası, gerçek veya gerekli bir gerçeği öne sürdükleri. Bu on iki mantıksal olasılığa karşılık olarak, Kant, nesnelere niceliği, kalitesi, ilişkisi ve modalitesini kavramak için on iki temel kategori bulunduruyor”
(Kant, 1999)

Duchamp'ın hazır-yapıtı üzerinden bu kategorileri ele alacak olursak; niteliğe göre olan yargılarımız bir objeye ya da tasarıma olan haz, güzel olarak belirlediğimiz objenin varlığından çok bir karşılık beklemezsizin duyduğumuz salt bir hoşlanmadır. Hazır nesne, sanatçının nesneyi belirlemesi ve onu sanat yapıtına dönüştüren ve anonimleştiren nesnelere. Dolayısıyla hazır bir nesneyi bir galeri mekânında gördüğümüzde kendi varlığının anlamını yıkarız. Duchamp'ın pisuarını ele alacak olursak; Niteliğe göre olan yargının içindeki *quantity*; bu pisuar beyazdır, *olumsuz nitelikte*; bazı pisuarlar beyaz değildir, *infinite* yani sonsuz yargıda ise bu bir pisuar olmayandır önermelerinde bulunabiliriz. Yani pisuar dışında her şeyin olabileceği yargı, aslında Duchamp'ın tam da anlamları yıktığı yargıya örnektir.

Aynı hazır-yapıtı Kant'ın nicelik yargısı yönünden ele aldığımızda karşımıza *a priori* olan evrensellik kavramı karşımıza çıkıyor. Bu noktada bir genellemeye giderek objeden haz almanın ondan hoşlanmanın ve güzel demenin yargısının herkeste bulunmasını savunuyor. Bir hazır nesneyi Duchamp'ın bakış açısına göre ele alırsak; hoşlanma nedir? zevk nedir? sorusunu

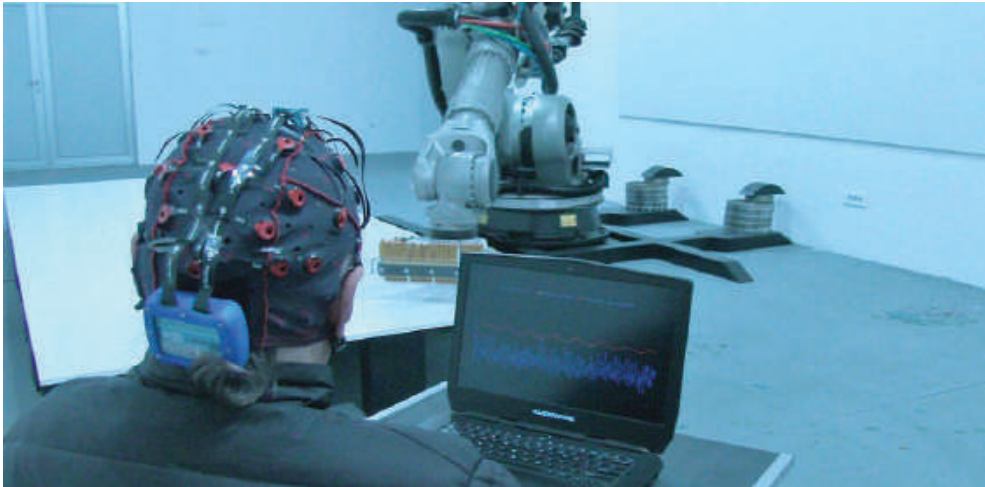
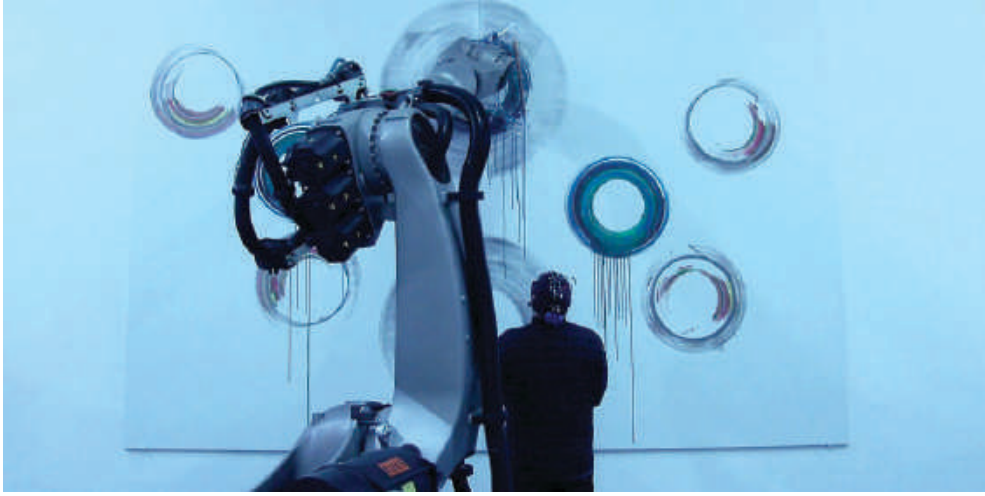
sormamız gerekiyor. Duchamp'a göre "modern sanatlar "retinal" bir özellik taşıyor ve bu retinal özellik yargısı değişkendir. Zamanın değişmesi, onların değişmesi öznenin bir esere bakarken aldığı hazın nedeni kesin bir bilgiye dayanmadığı gibi aldığımız haz açısından evrensel olması modern sanatta söz konusu değildir." (Duchamp, 2017) Modern sanatlardaki resimde haz alma durumu öncelikli olarak ilk durumda bir duyuma indirgemekte fakat sonrasında resmin gerçekliğini aramaktadır. Hazır-yapıtta ise "anlam, biçim ortaya çıkarır, biçim, bir anlam üretme aygıtıdır. Fakat "retinal" sanatın başlattığı anlam üretme süreçleri bir anlam ifade etmez." Bunlar sadece izlenimler ve duyular yaratır, salgılara ve boşalmalara neden olur." (Duchamp, 2017) Hazır- yapıt bu anlamsızlığın karşısında kendi nötrlüğünü, anlam üretmeyişi koyar. Bu nedenle de güzel, hoş giden, itici ya da hatta ilgi çekici bir nesne olamaz" (Duchamp, 2017)

Kant'ın modalite yargısında ise possibility ve impossibility temelinde ele alarak bir hazır-yapıt sanat eseri olabilir veya bu bir sanat eseri değildir yargılarını ele alabiliriz. Bunların oluşmasıyla yargılar ortaya çıkmakta, bilgide yargılardan üretilen bir şeydir ve bilgi olması için bu durumda özne ve yüklem olması gereklidir.

İlişki kategorisinde ise tek yönlü bir ilişki olarak neden-sonuç ilişkisini görüyor ve karşılıklı etkileşim olarak yani çok yönlü olarak *community* ilişkisi karşımıza çıkıyor ve *substantia*- yani özüne ait olmayan bir ilişki görüyoruz. Bu bağlamda tek yönlü ilişki olarak hazır nesnenin sanatçısı tarafından eserin anonimleştirilmesini ele alabiliriz. Sanatçısı anonim değildir fakat eser anonimleşmiştir. Buradaki nedensellik Duchamp'ın yapmış olduğu jesttir.

Teknolojinin Duchamp'tan bu yana hızla gelişimi günümüz dünyasının, doğasını, ruhunu, biçimlerini yeniden oluşturarak formları algılama, taklit etme ve anlamaya çalışma şekillerimizi farklılaştırmıştır. Tasarım ve sanatın eriyen duvarları disiplinlerin kendi arasında kurduğu bağın yanı sıra aralarındaki ayrımların da ortaya çıkmasını ve yeni tanımların oluşmasını sağlamıştır. Birbirlerinin sınırlarını eriten bu alanlarda üretim yapan sanatçılar artık hazır-yapıtı bir makina yardımıyla resimsel ifade ile ortaya koymaktadırlar. Dijital sanatlarda ve tasarımda anlamı yıkmak ve yeniden inşa etmek için makinaların ürettiği bir hazır nesneden çok makinaların ürettiği resimleri, heykelleri ve tasarımları ortaya çıkartmaktadır. Artık makinaların ortaya çıkarttığı nesnelere ziyade makinalar anlam üretmektedir. Bu sistemin içerisinde ise kendi kendine hareket eden bir düzen söz konusudur. Bizlerin ortaya koyduğu düşünceler ve bu düşüncelerin çıktılarının oluşturulduğu bir sistemdir.

Bu bağlamda 2017 yılında Ars Electronica Festivali'nde sergilenen Dragan Ilić (Ilic, Dragan, 2017, A3 K3) örnek olabilecek projeden sadece biridir. Yüksek teknoloji ile üretilen bir Kuka Robotu'nun bir bilgisayar arayüzü tarafından kontrol edilerek bir tuval üzerinden dikey ve yatay şekilde izleyicinin tuvale boya sürmesi deneyimini ele alıyor. Temel amacı ise yapay zeka sistemi ile insan arasında etkileşimi artırarak insanların sanat yapmalarını sağlamaktır.



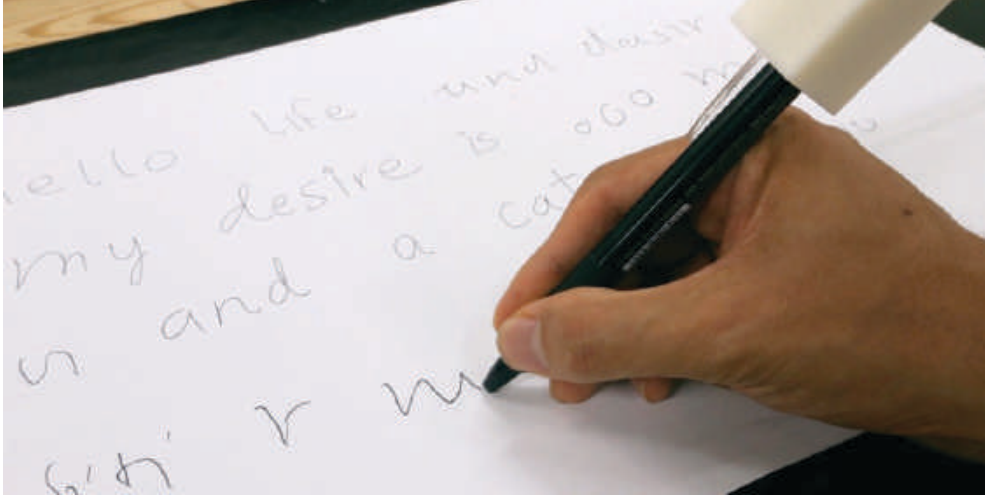
Görsel 1: Dragan Ilić, A3 K3. Kaynak: www.arselectronica.art (Erişim Tarihi: 22 Ekim 2019)

Yapay zekâ, makinalar ve insanların oluşturdukları sistemin içerisindeki Ben'i, yaratıcı olanı, sanatçıyı ele alacak olursak; Fichte dünyayı kendisinin yani Ben'in yarattığını söylerken Kant kendi deneyimlerimizi yarattığımızı ifade ediyor. Kant'ın dünyasında presentationlar vardır ve biz bunu deneyime dönüştürerek representation haline getiriyoruz. En temelinde bunu yaparken zaman ve mekân üzerinden kendi deneyimimden ortaya çıkarmakta ve zihnine bırakmaktadır. Fichte ise dünyayı ben yaratıyorum diyor ve Ben=Ben'i ortaya koyuyor. Bu bağlamda nesne ve öznenin iki farklı şey olduğunu, öznenin nesneden kendine döndüğünü bunun yetisinin ise soyutlama olduğunu ifade eder. Ona göre bu bir "Act" olabilir ancak "Fact" olamaz çünkü "fact" koşullu bir yargı, "act" ise koşulsuzdur.

Dijital sanatlar alanından çalışan sanatçıları ve teknolojiyi Fichte'nin bakış açısından ele aldığımızda; Öncelikli olarak sanatçı eseri üretmek için bir koşullu yargı ortaya koyuyor. Bu koşullu yargı karşımıza ilk aşamada konsept olarak daha sonrasında ise bilgisayara verdiği kod üzerinden ilerleyerek koşullu yargılar oluşturuyor. Tıpkı Dragan Ilić projesinde olduğu gibi. Bunların çıktısı ise koşullu bir şekilde esere dönüşüyor. Bir başka açıdan ise yapay zekâ kullanılarak ortaya çıkan veri sanatı veya yeni medya sanatı üzerinden ele aldığımız ise; tekrardan konsept bağlamında oluşturulan koşullu bir yargı ve bu yargı çevresinde yapay zekaya öğretilen ve tanımlanan kodların serbest bırakılarak öznenin müdahalesi olmadan çıkan sonucun hem Act olarak hem de Ben=Ben artık bilgisayar olarak karşımıza çıkıyor.

Ben=Ben'in içinde olmayan ben, günümüzde artık yapay zekâ konumundadır. Bu noktada ben olmayan özne ve nesne birliği ampirik ve transandal olarak ayrılabilir. Ortaya çıkan eseri deneyimleyen olarak ben hem içerik hem form açısından eseri ele alabilir veya sadece formun deneyimi olarak yani Act olarak ele alabilir ya da sadece içerik olarak ele alabilirim. Örnek olarak; bir bestecinin besteleyip çaldığı bir parçanın yapay zekaya öğretilmesi ve yapay zekanın aynı bestecisi gibi onu çalıyor olması Ben=Ben'in içinde olmadığımız sanatçının kendisinden bağımsız olarak eserinin başka bir nesne tarafından aynı şekilde çalınmasına karşılık geliyor. Eğer ben bu eseri deneyimleme durumumu koşulsuz olarak gerçekleştiriyorsam bu bir deneyim olabilir mi? Eğer bir eylem halindeysem ve kendimi eylem içerisinde var eden benim dolayısıyla bu oluşturulan dijital deneyimin içindeyim. Fakat eğer bunları koşullu olarak gerçekleştiriyorsam? Schelling eğer koşul varsa bir koşullanan da olması gerektiğini söylüyor. Buradaki koşullu ve koşulsuz olma deneyimini bana eser veriyorsa yani eğer eseri deneyimlemem gerekirse eser bana bir koşul veriyor. Örneğin sensör ile çalışan bir eserse ben önünden geçmeden o eser hareket etmeyecektir. Dolayısıyla hareket etmesinin ön koşulu Ben'in onu harekete geçirmesidir. Son olarak, nesnenin beni hala belirlediği ben=ben durumunda ise benim dışımda tanımlayamadığım bir şey varsa ve ben ona hakim değilsem kendimi özgür sanıyor olabilirim.

Konu ile ilgili olarak bir başka örnek ise; 2017 yılında Ars Electronica Festival'de sergilenen (author)rise projesidir. Yapay zekanın bir yazarın düşüncelerini yazması için, elin bir taşıyıcı görevi gördüğü bir el yazısı sistemi oluşturarak yapılan projede, kalemin ucu kâğıdın altındaki bir çizici üzerindeki bir mıknatıs tarafından hareket ettiriyor. Temel amaç ise bir kişinin yazmaya başlaması ve kısa süre sonra makinenin kalemin hareketini kontrol altına alarak el yazısıyla kişinin yerine yazması ve belirsiz ilerleyen yazılarını bir süre sonra anlamlı şeyler yazmaya başlamasıdır. B bağlamda, Ben=Ben'i deneyimlediğimiz sırada bir makinenin Ben=Ben'in içinden beni kopararak nesne haline getirmesi ve özne olarak kendisini ortaya koymasını görüyoruz.



Görsel 2 Harshit Agrawal, Junichi Yamaoka, Yasuaki Kakehi (2017). (Author) rise project. <https://ars.electronica.art/ai/de/author-rise/> Erişim Tarihi: 22 Ekim 2019

Kaynakça

Kitaplar

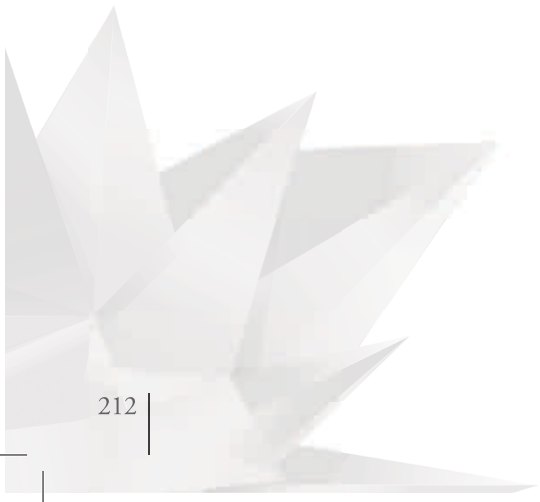
Kant, I., (1999). Critique of Pure Reason, UK:Cambridge University Press

Duchamp, M. (2017). Çırlıçıplak Soyulmuş Görüntü. İstanbul: Everest Yayınları

Görsel Kaynaklar

Görsel 1 Dragan Ilic. (2017). A3 K3, www.arselectronica.art Erişim Tarihi: 22 Ekim 2019

Görsel 2 Harshit Agrawal, Junichi Yamaoka, Yasuaki Kakehi (2017). (Author) rise project. <https://ars.electronica.art/ai/de/author-rise/> Erişim Tarihi: 22 Ekim 2019



DİJİTAL OYUNLARIN İÇ MİMARLIK TASARIM EĞİTİMİ ALAN Y VE Z KUŞAĞI ÖĞRENCİLERİNİN MESLEKİ TERCİHLERİNE ETKİSİ

Sena Tomak¹

Özet

Oyun tasarım süreci birçok farklı disiplini ve uzmanlığı bir arada bulandıran ortak bir çalışma arka planı gerektirmektedir. Örneğin oyunun türüne, yapısına ve konseptine göre; oyun tasarımcıları, pedagoji uzmanları, içerik uzmanları, yazılım mühendisleri, grafik tasarımcılar, mimarlar, iç mimarlar ve ses uzmanları gibi birçok farklı disiplin uzmanlığı uyumlu bir ekip ruhuyla ve profesyonelliği ile ortak hareket etmek durumundadır. Bu birlikteliğin bir sonucu olarak tasarlanan dijital oyun mekânları da oyuncuların büyük bir tutku ve heyecanla oyunun zorlayıcı engellerinden yılmadan deneyimleyebildiği yaratıcı, olağanüstü gerçeklikte ve şaşırtıcı görsellikte büyüleyici sanal ortamlar sunmaktadır. Oyundaki sanal mekân yaratıları, oyun karakterlerinin içinde bulunduğu ve yalnızca dekoratif ya da görsel amaçlı ortamlar olmaktan çıkıp, kullanıcı psikolojisine ve yaratılmak istenen oyun atmosferine doğrudan etki eden, pozitif katkı sağlayarak duyguları kuşatıcı profesyonel bir mekânsal deneyim sunan ortamlara da dönüşmektedir. Dijital ortamdaki mekân-içerik ilişkisi ile oyuncu deneyimi gibi kavramların, oyun mekânlarının tasarımında doğru ve uygun şekilde kullanılması için mimar ve iç mimarların da oyun tasarım sürecinde aktif rol üstlenmeleri; dijital oyunlarda onlar tarafından tasarlanan mekânların, y ve z kuşağı için mekânsal yeni algılama ve deneyimleme biçimleri sunabileceği, bu konularda kullanıcıların farkındalık ve estetik beğeni düzeylerini geliştirebileceği öngörüsünü de beraberinde getirmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, iç mekân tasarımı, Y ve Z kuşağı.

1 Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık Anasanat Dalı, senatomak@hotmail.com



THE IMPACT OF DIGITAL GAMES ON VOCATIONAL PREFERENCE OF Y AND Z GENERATION STUDENTS WHO TAKE EDUCATION ABOUT INTERIOR ARCHITECTURE DESIGN

Abstract

The game design process requires a common work background that combines many different disciplines and expertise. For example, according to the game's type, structure and concept; Many different discipline specialties, such as game designers, pedagogists, content experts, software engineers, graphic designers, architects, interior designers and sound experts, have to act in unison with a harmonious team spirit and professionalism. Designed as a result of this collaboration, the digital game spaces offer a creative, extraordinary reality and stunning virtual environments, which players can experience without difficulty from the challenging obstacles of the game. At this point, virtual space creations in the game are transformed into environments that contain the characters of the game and are not only decorative or visual purposes, but directly affect the user psychology and the game atmosphere desired to be created, providing a positive spatial experience by making a positive contribution. Architects and interior designers also take an active role in the game design process in order to use the concepts such as the space-content relationship and the player experience in the digital environment in the design of the game spaces correctly and appropriately; It brings together the prediction that the spaces designed by them in digital games may offer new forms of spatial perception and experience for the generation y and z, and that they can improve the level of awareness and aesthetic appreciation of users on these issues.

Keywords: Digital game, interior design, generation Y and Z.

Giriş

Bilişim teknolojilerindeki gelişmeler, hem elektronik cihazların endüstriyel ve yazılım olarak güncellenmesini eş zamanlı kılmakta hem de kullanıcılarına yeni bir kültürlenme olanağı sunarak onların deneyimlenmesine yardımcı olmaktadır. İnternet ile birlikte yoğun olarak kullanılan bilgisayar, cep telefonu, televizyon, oyun konsolu ve tablet gibi cihazlar, fonksiyonel ve simgesel özellikleriyle pek çok yönde olduğu gibi psikososyal ve tekno-kültürel açıdan da bireysel ve toplumsal düzeyde artık e-yaşama etki etmektedir. İnternet ve web teknolojilerinin gelişimi ile daha önce fiziksel aktiviteler için sokaklarda, parklarda, oyun alanlarında gerçekleştirilen sosyal etkinlik ve eğlenceler, günümüzde sanal ortamlar ve dijital mekanlarda bireysel ya da kümülatif olarak etkileşimli ve etkileşimsiz gerçekleştirilmektedir. Günümüz elektronik cihazlarıyla bireylerin internete bağlı kalarak ya da bağlanmadan, bir ekran ve arayüz tasarımı aracılığıyla etkileşime geçerek oynadığı birtakım oyunlar bulunmaktadır. Bu oyunlar video oyunları, telefon ve tablet gibi taşınabilir cihazlarda oynanan mobil oyunlar ve bilgisayarda oynanan oyunlar oldukları için “dijital oyunlar” olarak adlandırılmaktadırlar. Dijital oyun; “oyuncunun elektronik bir sistem veya bilgisayarla kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntü sistemi aracılığı ile gösterilmesidir” (www.tudof.org). Dijital oyunlar, bilişim teknolojileri ve çeşitli yazılımlar aracılığıyla tasarım öğelerinin bir arada kullanıldığı, etkileşimli eğitilme ortamları sunabilen sanal alanlardır. Bu disiplinler arası yönüyle hem yazılım hem de tasarım olarak konumlandırılabilir. Güncel yaşantıda zaman geçirmek ve eğlenmek amacıyla oynanan dijital oyunlar; çevrim içi (On-line: İnternete bağlı olarak bilgisayar, tablet ya da cep telefonları ile oynanan oyunlar), çevrim dışı (Off-line: İnternete bağlı olmadan oyun konsolu, bilgisayar, tablet ya da cep telefonları ile oynanan oyunlar) olarak tek oyunculu (single player), çok oyunculu (multiplayer) ya da yapay zekâya karşı oynanabilmektedir.

Dijital oyun sektöründe oyuncular; internet ve web teknolojilerindeki gelişmeler yanında cep telefonlarının artan rekabet piyasasında yüksek teknik özelliklerde uygun fiyatlarda satın alınabilmesi nedeniyle oyun konsolları ve bilgisayarlar aracılığıyla oynanan oyunlar yerine, istenildiği zaman ve mekânda oyun oynanabilir kolaylıkta ve erişilebilirlikte olması vesilesiyle mobil cihazları daha çok tercih etmeye başlamışlardır.

Dijital oyunlar, kapitalizm ve kültürel hegemonyanın bir gereği olarak kendisine yapılan yatırımlar ile endüstrisi ekonomisine dönüştürülerek geçmişten günümüze artan bir hızda ve farklı türlerde geliştirilip, yayımlanıp, lisanslanıp pazarlanarak önemli miktarlarda oldukça yüklü gelirlerin elde edildiği kârlı ve dev bir sektör haline gelmiştir. “Çok küçük yaşlardan itibaren başlamak üzere, her yaş grubu tarafından oynanan dijital oyunlara ilişkin yürütülen araştırmalar dünyada yaklaşık her altı kişiden birinin bu oyunları oynadığını, Türkiye’de ise dijital oyun oynayanların sayısının 2016 yılı itibariyle 30 milyona ulaştığını göstermektedir” (Dijital Oyunlar Raporu, 2017).

Diğer taraftan “oyun sektörünün pazar büyüklüğü 2008 yılında dünya genelinde 35,3 milyar

Euro'yken 2014 yılında bu büyüklük 47,7 milyar Euro'ya ulaşmıştır. 2018 yılında ise oyun sektörünün pazar büyüklüğü yaklaşık 138 milyar Euro iken 2021 yılında bu oranın 180 milyar Euro olacağı öngörülmektedir” (Gül, 2019: 454).

Dijital oyun endüstrisinde ağırlıklı olarak çocuklar ve gençlerin elektronik cihazlarla oyun oynama gerekçeleri araştırılmakta ve güçlü rekabet ortamında bu oyun türlerine ilişkin artan bir çeşitlilik ortaya çıkabilmektedir. Diğer taraftan bireylerin ve oyuncuların sosyokültürel birikimlere, bilişsel ve duyuşsal özelliklerine, eğitim düzeylerine, cinsiyetlere, ilgi alanlarına ve beklentilerine bağlı olarak oyun türlerinde de farklılığa gidilebilmektedir. Dijital oyun sektöründe, kültür endüstrisinin bir meta değeri olarak oyunun türü konusunda kullanıcının bilgilendirilmesi ve böylece onu satın alması ya da oynamaya tercih etmesi gerekmektedir. Dijital oyun türü, “bir anlatıdaki aynı içeriği, görsel stili ve oyun aksiyonunu ifade eden sınıflandırmalardır (Moore, 2007: 61). “Dijital oyunlar sekiz temel türe ayrılırlar ve bu türler bütün oyun platformlarına uyarlanabilmektedir: Aksiyon, bulmaca (adventure), rol oynama, strateji, simülasyon, araç, spor ve bilmece. Bu türler de alt-türlere ayrılabilir ve her alt tür oynar kitleye değişik oyun deneyimleri ile bunlarla bağlantılı olarak değişik hazlar temin eder” (Binark vd., 2008: 61).



Şekil 1: Mirror's Edge Catalyst oyunundan bir iç mekân tasarımı.

Bu oyun türlerine ilişkin beklenti, talep ve tercihler kullanıcı türüne ve diğer etkenlere göre de yüzdelik olarak değişkenlik gösterebilmektedir. Örneğin, “öğrenciler tasarımı iyi olan, güncel ve gerçek yaşama yakın oyunları tercih etmektedirler. (...) Bu noktadan hareketle üniversite öğrencilerin oyun tercihlerinde bilinçli bir seçim yaptıkları ve oyun tercih nedenleri ile oyun tercihleri arasında benzerlik olduğu söylenebilir” (Pala vd., 2011: 67). Dolayısıyla bu bilinçli

yaklaşım, aslında onların ne tür oyunlar oynamaktan hoşlandıklarının da bir kanıtı gibidir.

Uzmanlara göre psikososyal ve davranışsal problemler ile ilişkisini ortaya koyan dijital oyunların çocuk, genç ve yetişkinler üzerinde olumlu ve olumsuz etkilerine yönelik tartışmaya açık pek çok akademik araştırma yer almaktadır. “Araştırmaların büyük çoğunluğu dijital oyunların olumsuz etkileri üzerinde yapılmış olmasına karşın, dijital oyunların yorgunluk ve stresi azalttığı, boş zamanları değerlendirdiği, insanları karmaşık kent hayatından, yoğun iş ve stres ortamından uzaklaştırarak eğlenmesine, rahatlamasına olanak sağladığı, problemler ile baş edebilmeye yardımcı olduğu, öz güveni yükselttiği, görsel-dikkat becerilerini geliştirdiği ve özellikle eğitsel içeriği olan oyunların ders başarısını artırdığı da gösterilmiştir” (Irmak vd., 2016: 133). Dijital oyunların yeterli zaman ölçüsünde ve kontrollü olarak oynanması koşuluyla özellikle çocuk ve gençlere olumlu etkileri şöyle devam edebilir: “Uzamsal becerinin geliştirilmesine ve ölçülmesine yönelik çalışmalarda somut materyal kullanımının ve bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte üç boyutlu sanal ortam kullanımının bu beceriye etki ettiği belirtilmektedir. (...) Uzamsal beceri meslek gruplarından; grafikerlik, harita mühendisliği, mimarlık ve X- ışınlarının yorumlanması gibi alanlarda yaygın olarak kullanılır. Bu tür meslek grupları uzamsal beceri olarak zihinsel döndürme ve uzamsal görselleştirme becerilerine ihtiyaç duyarlar” (Özcan vd., 2016: 38). Burada adı geçen ‘uzamsal yetenek ve beceri’, imgelemde üç boyutlu nesnelerin rahatlıkla transpoze, transforme edilebilmesi ve farklı perspektiflerden tanımlanabilmesiyle ilgilidir.

Dijital oyun tasarımında oyunun geliştirilme, yayınlanma, lisanslanma ve pazarlanma gerekçelerine bağlı olarak tasarlanmasının, oyun türüne bağlı olmakla birlikte oyuncuda var olduğu kabul edilen uzamsal yeteneğin ya da geliştirilebilir uzamsal becerilerin beklentileri karşılayabilmesine ve tercih edilebilmesine bağlı olduğu da varsayılabilir. Kâr marjı çok yüksek olan bu güçlü rekabet ortamında farklı alanlardan (oyun programlama, üç boyutlu modelleme, animasyon, ses tasarımı uzmanlığı gibi) deneyimli bir ekibin kolektif çalışması kaçınılmazdır. Ayrıca “dijital oyun kültürü çalışmaları birçok disiplinin kesişme noktasında yer almaktadır: İletişim, siyaset bilimi, antropoloji, sosyoloji, psikoloji, eğitim bilimi, mühendislik, mimarlık ve grafik tasarım, kültürel çalışmalar ve toplumsal cinsiyet çalışmaları” (Binark ve vd., 2008: 58).

Oyuncunun dijital oyun türündeki olası eylemleri mekân ve çevre aracılığıyla anlamlandırabilmesi, gidebileceği yön ve gerçekleştirebileceği eylemlerle karşılaştığı engelleri aşabilmesi ya da sorunları çözümlenebilmesine dönük mekânlar yaratılabilmesi, mekân ve içerik ilişkisinin verimli kılınabilmesi amacıyla; mimarlık, iç mimarlık alanlarına ilişkin birikimleri olan ve oyun kültürüne sahip profesyonellerce kurgulandığı düşünülmektedir. “Dijital bağlamdaki mekân ve içerik ilişkisinin kurgulanması, oyuncu algısı ve oynanabilirlik açısından büyük bir önem taşımaktadır. Bu dijital dünyalardaki mekânların ve çevrelerin temsilîyetleri sadece birer görüntüden ibaret olmayıp aynı zamanda yeni algılama biçimleri sunmaktadır. (...) Oyun tasarımında içerisindeki olasılıklar, mimarinin ve iç mekânın köklerinde yatmakta ve yaratıcı bir süreç sonucundaki yaratım; doku, aydınlatma, yönlendirme gibi tasarım alanları ortaya

çıkarmaktadır. (<http://www.seydaakcali.com/>). Dijital oyun tasarımlarının büyük çoğunluğunda dış ve iç mekânlar yer almaktadır. Özellikle iç mekân tasarımları ve bu mekanlardaki aydınlatma elemanları, dijital oyun ekibindeki profesyonellerce gerçekleştirildiğinden; iç mimarlık bölümü öğrencilerinin dikkatini fazlasıyla çekebilme ve onları fazlasıyla etkileyebilme oranına sahiptir. “Ayrık Dünyalar Projesi’ çerçevesinde 130 video oyunu üzerinde yapılan çalışmada, oyunlar fiziksel mekân ve nesne sunumları, hikâye ve karakter gibi farklı özellikleriyle sorgulanarak oyun içerisinde bulunma sıklıkları tespit edilmiştir. İncelenen oyunların %75’lik bölümü dış mekânda geçerken, %50’sinin ise iç mekâna sahip olduğu görülmektedir” (<http://www.seydaakcali.com/>). Bu nedenle dijital oyunlardaki %50’den fazla olan sanal uzam ve mekânların mimarlık ve iç mekân tasarımı pratiğiyle estetik, simgesel, işlevsel ve anlamlı kılınması; doğal olarak iç mimarlık bölümü öğrencilerinde bir farkındalık düzeyi oluşturabilmekte ve uzamsal yeteneği ya da becerisi bulunan, hayal gücü gelişmiş ve yaratıcı potansiyeli olan öğrenci adaylarının mesleki tercihlerine etki edebilmektedir. Yalnızca dijital oyun tasarımlarının hem bir oyuncu hem de öğrenci adayı olarak kendisinin mesleki tercihlerinde tabi ki tek başına etkisi olamaz. Ama aday imgeleme dayalı zihinsel beceri ve kapasitesi yanında yaratıcılığı ve yeteneğiyle ilgili birtakım potansiyellerinin bilincinde olabilirse mimari ve iç mekân tasarımları yanında biçim, renk, ışık, aydınlatma, doku, form gibi bileşenlerin de etkisiyle özel ilgi ve yetenekleri doğrultusunda gelecekte başarılı, mutlu ve verimli olabileceği mesleğine karar kılabilir. Bireyin mesleğini seçmesi yaşamı boyunca vereceği en önemli kararlardan birisi olarak yaşamının geri kalanını etkileyecektir. Elbette ki tek problem adayın yalnızca bir iş bulabilmesi ve para kazanabilmesi değil, belki bunlardan daha önemlisi, tercih edeceği iş yaşamı biçimiyle yaklaşık 30 – 40 yıllık mesleğini başarıyla, gururla, huzur ve mutlulukla icra edebilmesidir. “Birey; yetenek, ilgi ve istekleri doğrultusunda meslek olarak seçtiği alanda başarılı, verimli ve mutlu olur. Özelliklerini göz önünde tutmadan rastgele seçim yaptığında başarısız, verimsiz ve mutsuz olur. Bu nedenle birey, meslek seçerken kendi özellikleri ile seçeceği mesleğin nitelikleri arasında uygunluk olmasına dikkat etmelidir” (Sarıkaya vd., 2009: 394).

“Günümüz iş yaşamında aktif roller üstlenen dört kuşaktan söz edilmektedir. Söz konusu kuşaklar; 1927-1945 doğumlu gelenekselci kuşak, 1946-1964 doğumlu bebek patlaması kuşağı, 1965-1980 yılları arasında doğan X kuşağı ve 1981-1999 doğumlu Y kuşağı olarak sıralandırılabilir. Demografik veya sosyolojik açıdan bir tarih sınıflandırması olmamasına karşın özellikle pazarlama araştırmacıları, doğum oranlarına ek olarak sosyal değişimler doğrultusunda 2000 yılından itibaren yeni bir kuşak türü olarak Z kuşağını başlatma eğilimi göstermektedirler” (Çetin vd., 2016: 159). Günümüzde özellikle y ve z kuşakları gelişmekte ve yaygınlaşmakta olan bilişim teknolojilerinden bağımsız düşünülemez. Dolayısıyla her iki kuşağın bilişim teknolojileri ve dijital oyun kültürüne olan özel ilgi, eğilim, uzamsal yetenek ya da becerileri, tekno-kültürel yatkınlıkları, görsel okuryazarlıkları, bilişsel ve duyuşsal algılama düzeyleri; şu anda iç mimarlık tasarım eğitimi alan y ve z kuşağı öğrencilerinin mesleki tercihlerinde (en azından küçük örneklem grubunda) etkileyici ya da belirleyici olmuş görünmektedir. Ortalama 25-30 yıllık yaş gruplarını oluşturan istekleri, güdüleri ve eylemleri ortak olabilen bireylerin oluşturduğu kuşak kavramı genellikle,

aynı küresel ya da ulusal, ekonomik ve sosyal, toplumsal ve kültürel değerlerle yetişmiş kişilerden oluşan topluluk olarak tanımlanmaktadır. Araştırma konusunda örneklem kısmında belirtilen Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık Bölümünde birinci ve ikinci sınıfta eğitim gören öğrencilerin Y ve Z kuşakları olması varsayımından hareketle bu kuşaklar üzerine odaklanılmıştır. Her iki kuşağın bilişim teknolojileri ve donanımları konusunda X kuşağına göre çok daha aktif, ilgili, becerili ve hızlı oldukları söylenebilir. “Y Kuşağı”nı oluşturan bireyler internet, cep telefonu, sosyal medya gibi küresel iletişimi kolaylaştıran teknolojinin takibi zor bir hızda geliştiği ve kitleler halinde bu gelişimin peşinden gidildiği bir ortamda doğup büyümüş ve bu kuşağı oluşturan bireylerin üçte ikisi çocuk yaşlarda bu teknoloji ile tanışmıştır” (Zemke, vd., 2013: 120-125). Z Kuşağı ise, “dışarıda vakit harcamayı pek tercih etmeyen ve bunun yerine çevrimiçi iletişimi tercih eden, cep telefonu olmadan yapamayan bireylerden oluşmaktadır. (...) Z kuşağı hayat standartlarındaki değişim ve gelişmelerin etkisiyle diğer kuşaklara kıyasla çok daha farklı bir dünyada yetişmeye başlamış ve özellikle teknolojideki gelişmeler bu yeni neslin kişisel özelliklerinin diğer kuşaklardan farklılık göstermesine sebep olmuştur” (Ayhün, 2013: 103).

1. Yöntem

1.1. Araştırmanın Hipotezi

Günümüzde özellikle Y ve Z kuşakları gelişmekte ve yaygınlaşmakta olan bilişim teknolojilerinden bağımsız düşünülemez. Dolayısıyla her iki kuşağın bilişim teknolojileri ve dijital oyun kültürüne olan özel ilgi, eğilim, uzamsal yetenek ya da becerileri, tekno-kültürel yatkınlıkları, görsel okuryazarlıkları, bilişsel ve duyuşsal algılama düzeyleri; şu anda iç mimarlık tasarım eğitimi alan y ve z kuşağı öğrencilerinin mesleki tercihlerinde etkileyici ya da belirleyici olmuş olabilir. Araştırma konusu, dijital oyunların iç mimarlık tasarım eğitimi alan y ve z kuşağı öğrencilerinin mesleki tercihlerinde etkisi olup olmadığı hipotezine dayalıdır. Dolayısıyla bu kapsamda akademik ölçme ve değerlendirmeye uygun sorular eşliğinde bir anket oluşturularak örneklemde belirtilen gruba uygulanmış ve birtakım bulgulara ulaşılmıştır.

1.2. Çalışma Grubu

Örneklem, 2019-2020 Eğitim Öğretim yılı ikinci yarısında Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık Bölümü birinci ve ikinci sınıfta lisans eğitimi alan 70 öğrenciden oluşmaktadır. Bu öğrenciler Y ve Z kuşağı olmak üzere eşit sayıda iki gruba ayrılmış ve her grup 35 katılımcıdan oluşturulmuştur.

1.3. Veri Toplama Araçları

Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan form kullanılmıştır. Taslak bir anket

içeriği oluşturulduktan sonra 1 ölçme değerlendirme ve 1 iç mekân tasarımı eğitimi alanında çalışan olmak üzere toplam 2 uzmana sunulmuştur. Veri toplama aracı olarak anket katılımcılarına sorulan sorular iki bölümden oluşmaktadır: İlk bölümde öğrencilerin demografik bilgileriyle ilgili toplam 7 soru yer almaktadır. Bunlar: 1) Kaçınıcı sınıftasınız? 2) Kaç yaşınızdasınız? 3) Hangi liseden mezun oldunuz? 4) Annenizin meslek alanı aşağıdakilerden hangisidir? 5) Babanız meslek alanı aşağıdakilerden hangisidir? 6) Annenizin eğitim düzeyi aşağıdakilerden hangisidir? 7) Babanızın eğitim düzeyi aşağıdakilerden hangisidir?

Anketin ikinci bölümünde de toplam 7 soru yer almaktadır. Bunlar: 8) Üniversiteye başlamadan önce dijital oyun oynadınız mı? 9) Dijital oyunlar oynadınız ise lütfen aşağıda belirtiniz. 10) Geçmişte oynamış olduğunuz oyunlardaki mimari ve iç mekân tasarımlarının iç mimarlık bölümünü tercih etmenizdeki etkisi var mı? 11) Oynadığınız ya da oynamakta olduğunuz oyunların mekân algınızın gelişiminde etkisi var mı? 12) Oynadığınız ya da oynamakta olduğunuz oyunların mekân ile ilgili farkındalık düzeyinizin gelişimine etkisi var mı? 13) Oynadığınız ya da oynamakta olduğunuz oyunların mekân ile ilgili estetik beğeni düzeyinizin gelişimine etkisi var mı? 14) Oynadığınız ya da oynamakta olduğunuz oyunların iç mekân tasarımları, projelerinize, tasarımlarınıza esin kaynağı oluyor mu?

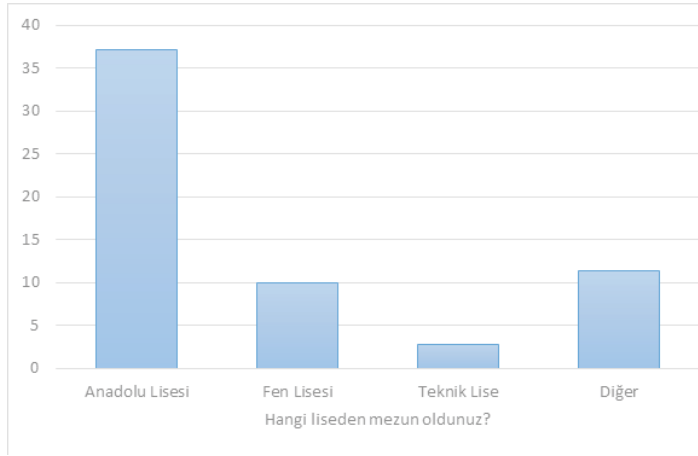
Dolayısıyla araştırma konusunun omurgasını oluşturan ikinci bölüm, dijital oyunlardaki mimari ve iç mekân tasarımlarının, katılımcıların mesleki tercihlerine etkisini tespit etmeye yönelik korelasyonlardan oluşmaktadır. Araştırma verilerinin toplanması için eğitim alanındaki öğretmenler ile tek tek görüşülmüştür. Öğreticilerin yönlendirmesi ile anketin yapılabileceği uygun saatler belirlenmiş ve öğretmenlerden alınan izinler doğrultusunda (dersten önce, derse ara verildiğinde ya da ders bittikten sonra) veri toplama aracı uygulanmıştır. Veriler, sınıf ortamında araştırmacı tarafından bir haftada toplanmıştır. Bu süreçte öğrencilerin gönüllü olarak katkı sunmaları beklenmiş, isteksiz olan öğrencilerden veri toplanmamıştır.

1.4. Verilerin Analizi

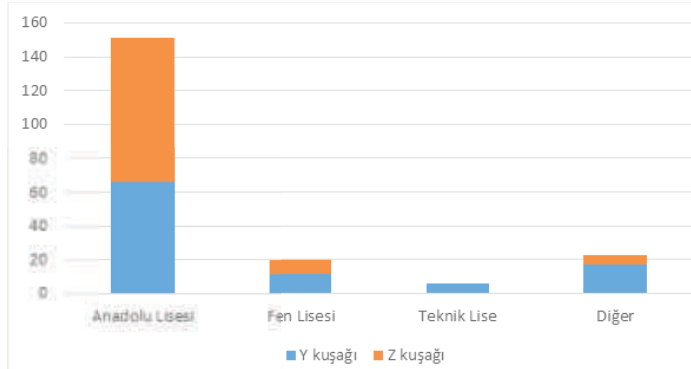
Y ve Z kuşaklarına ait gruplar normal dağılım sergilememektedir. Ancak her iki grubun dağılımları birbirine yakındır. Y kuşağının aritmetik ortalaması 15,31, Z kuşağının ise 14,11 dir. Y kuşağına ait Medyan 16, Z kuşağına ait Medyan 14 dur. Bu nedenle, Mann-Whitney U Testi ile yapılmıştır. Analiz sonucunda P değeri 0,211 olarak bulunmuştur. P değeri $\alpha=0.05$ değerinden büyük olduğu için hipotezi kabul edilmektedir. $Z = 1,248$ 'dir. Bu değer %95'lik kritik değer içerisinde yer aldığından kabul edilir aralıktadır. Veriler SPSS paket programı kullanılarak analiz edilmiştir.

2. Bulgular

Anketin ilk bölümde öğrencilerin demografik bilgileriyle ilgili toplam 7 soru yer almaktadır. Bu bölümde yer alan 3. soruya göre (Hangi liseden mezun oldunuz?) ankete katılan; 70 katılımcının mezun oldukları okullara göre dağılımları şöyledir: %37,1 Anadolu Lisesi, %10 Fen Lisesi, %11,42 Diğer ve %2,85 Teknik Lise (Şekil 2).



Şekil 2: 70 katılımcının hangi liseden mezun olduklarına ilişkin tablo.

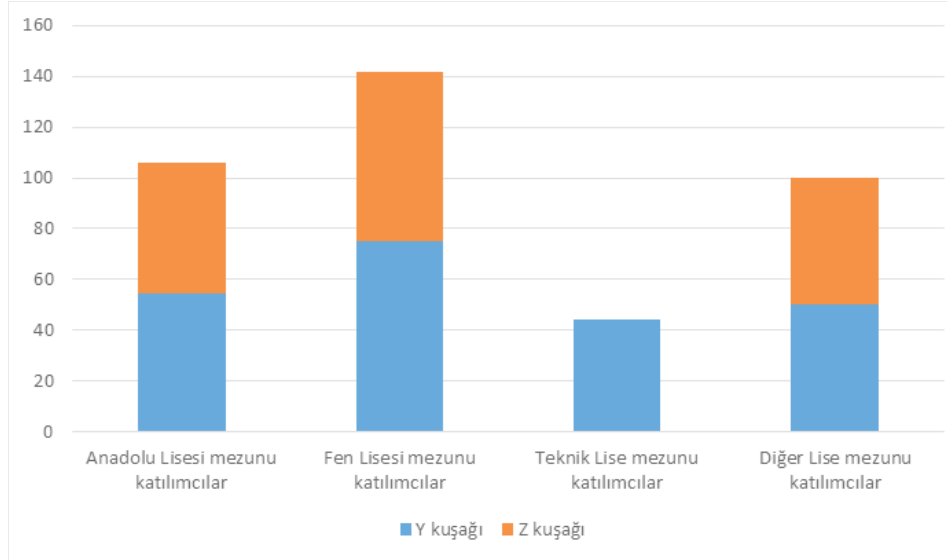


Şekil 3: Y ve Z kuşağı arasındaki farka göre mezun oldukları okullara ilişkin tablo.

Katılımcıların Y ve Z kuşağı arasındaki farka göre mezun oldukları okullara göre dağılımları ise şöyledir: Z kuşağı katılımcıları (35 kişi); %85,71 Anadolu Lisesi, %8,57 Fen Lisesi, %5,71 Diğer,

%0 Teknik Lise. Y kuşağı katılımcılarının (35 kişi); %65,7 Anadolu Lisesi, %11,4 Fen Lisesi, %17,1Diğer ve %5,7 Teknik Lise (Şekil 3).

Sonuç olarak, söz konusu gruplar ankette yer alan 8., 9., 10., 11. ve 12. sorular hipotezi araştırmak adına belirleyici olmuştur.



Şekil 4: Y ve Z kuşağı katılımcılarının, mesleki tercihlerinde bilgisayar oyunu oynamış olmalarının dijital oyunlarda mimari ve iç mekân tasarımlarına etkisine ilişkin tablo.

Buna göre; *Anadolu Lisesi mezunu katılımcılar*, Z kuşağı için en büyük katılımcı oranı olan Anadolu Lisesi mezunlarının, 8., 9., 10., 11. ve 12. sorulara verdikleri yanıtlar analiz edilerek şu verilere ulaşılmıştır: %51,6 oranıyla katılımcılar, mesleki tercihlerinde bilgisayar oyunu oynamış olmalarının dijital oyunlarda mimari ve iç mekân tasarımlarına etkisi olduğunu düşünmektedirler. Y kuşağı için en büyük katılımcı oranı olan Anadolu Lisesi mezunlarının, 8., 9., 10., 11. ve 12. sorulara verdikleri yanıtlar analiz edilerek ise şu verilere ulaşılmıştır: %54,54 oranıyla katılımcılar, mesleki tercihlerinde bilgisayar oyunu oynamış olmalarının dijital oyunlarda mimari ve iç mekân tasarımlarına etkisi olduğunu düşünmektedirler (**Şekil 4**).

Fen Lisesi mezunu katılımcılar, Z kuşağı için ikinci büyük katılımcı oranı olan Fen Lisesi mezunlarının, 8., 9., 10., 11. ve 12. sorulara verdikleri yanıtlar hesaplanarak şu verilere ulaşılmıştır: %66,6 oranıyla katılımcılar, mesleki tercihlerinde bilgisayar oyunu oynamış olmalarının dijital oyunlarda mimari iç mekân tasarımlarına etkisi olduğunu düşünmektedirler. Y kuşağı için ikinci büyük katılımcı oranı olan Fen Lisesi mezunlarının, 8., 9., 10., 11. ve 12. sorulara verdikleri

yanıtlar hesaplanarak şu verilere ulaşılmıştır: %75 oranıyla katılımcılar, mesleki tercihlerinde bilgisayar oyunu oynamış olmalarının dijital oyunlarda mimari iç mekân tasarımlarına etkisi olduğunu düşünmektedirler (Şekil 4).

Diğer Lise mezunu katılımcılar, Z kuşağı için üçüncü büyük katılımcı oranı olan Diğer grubunda yer alan lise mezunlarının, 8., 9., 10., 11. ve 12. sorulara verdikleri yanıtlar hesaplanarak şu verilere ulaşılmıştır: %50 oranıyla katılımcılar, mesleki tercihlerinde bilgisayar oyunu oynamış olmalarının dijital oyunlarda mimari iç mekân tasarımlarına etkisi olduğunu düşünmektedirler (Şekil 4).

Y kuşağı için üçüncü büyük katılımcı oranı olan Diğer grubunda yer alan lise mezunlarının, 8., 9., 10., 11. ve 12. sorulara verdikleri yanıtlar hesaplanarak şu verilere ulaşılmıştır: %50 oranıyla katılımcılar, mesleki tercihlerinde bilgisayar oyunu oynamış olmalarının dijital oyunlarda mimari iç mekân tasarımlarına etkisi olduğunu düşünmektedirler (Şekil 4).

Teknik Lise mezunu katılımcılar, Z kuşağında Teknik Lise mezunu bulunmamaktadır. Y kuşağı için dördüncü katılımcı oranı olan Teknik lise mezunlarının, 8., 9., 10., 11. ve 12. sorulara verdikleri yanıtlar hesaplanarak şu verilere ulaşılmıştır: %44,4 oranıyla katılımcılar, mesleki tercihlerinde bilgisayar oyunu oynamış olmalarının dijital oyunlarda iç mekân tasarımlarına etkisi olduğunu düşünmektedirler (Şekil 4).

Birinci bölüm analizin değerlendirilmesine göre; mezun oldukları Lise türleri ve dijital oyunlarda ki iç mekân tasarımlarının öğrencilerin mesleki tercihlerine etkisi arasında her grup arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir. Ancak Fen lisesi, Teknik Lise ve Diğer Lise grubunda her iki kuşakta yer alan katılımcı sayısının az olması sonucun geçerli değerlendirilmesi adına yeterli sayıda değildir. Anadolu liselerinden mezun olan her iki grupta yer alan katılımcı sayıcı ile dijital oyunlarda mimari iç mekân tasarımları ile katılımcıların mesleki tercihleri arasında ilişkinin pozitif olduğu sonucuna varılmıştır. Bu grupta yer alan hem Y kuşağı hem de Z kuşağı katılımcılarının dijital oyunlarda mimari ve iç mekân tasarımları ile katılımcıların mesleki tercihleri bakımından aralarında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Her iki kuşaktan olan mezunlar açısından dijital oyunlarda mekân ve iç mekân tasarımları açısından katılımcıların mesleki tercihleri aynıdır.

Anketin ikinci bölümünde ise “Veri Toplama Araçları” kısmında belirtildiği üzere toplam 7 soru (8., 9., 10., 11., 12., 13. ve 14. sorular) yer almıştır.

Söz konusu gruplar, anketin ikinci bölümünde yer alan 8., 9., 10., 11. ve 12. sorular hipotezi araştırmak adına belirleyici olmuştur.

Buna göre, “Üniversiteye başlamadan önce dijital oyun oynadınız mı?” 8. sorusuna; Y kuşağı

içerisinde yer alan katılımcıların, %11,4 üniversiteye başlayana kadar hiç oyun oynamamıştır. %28,5 oynadığı ya da oynamakta olduğu oyunların iç mekân tasarımlarına, projelerine, tasarımlarına esin kaynağı olduğunu düşünmemektedir. Bu yüzdellik dilim içerisinde yer alan %2'lik bir grup katılımcı da üniversiteye başlayana kadar hiç oyun oynamamıştır. Y kuşağı, %71,5 oynadığı ya da oynamakta olduğu oyunların iç mekân tasarımlarına, projelerine, tasarımlarına esin kaynağı olduğunu düşünmektedir.

Z kuşağı içerisinde yer alan katılımcıların, %22,8 üniversiteye başlayana kadar hiç oyun oynamamıştır. %31,0 oynadığı ya da oynamakta olduğu oyunların iç mekân tasarımlarına ya da tasarımlarına esin kaynağı olduğunu düşünmemektedir. Bu yüzdellik dilim içerisinde yer alan %63,3'lik bir grup katılımcı da üniversiteye başlayana kadar hiç oyun oynamamıştır. 14. soruya istinaden Z kuşağı, %69,0 oynadığı ya da oynamakta olduğu oyunların iç mekân tasarım projelerine ya da tasarımlarına esin kaynağı olduğunu düşünmektedir.

“Oynadığınız ya da oynamakta olduğunuz oyunların mekân ile ilgili farkındalık düzeyinizin gelişimine etkisi var mı?” 12. sorusuna Y kuşağı içerisinde yer alan katılımcıların, %11,4 oynadığı ya da oynamakta olduğu oyunların mekân ile ilgili farkındalık düzeylerinin gelişimine etkisinin “çok” olduğunu düşünmektedir. Y kuşağı içerisinde yer alan katılımcıların, %28,5 oynadığı ya da oynamakta olduğu oyunların mekân ile ilgili farkındalık düzeylerinin gelişimine etkisinin “çok” olduğunu düşünmektedir.

Tüm katılımcıların, %39,9 oynadığı ya da oynamakta olduğu oyunların mekân ile ilgili farkındalık düzeylerinin gelişimine etkisinin “çok” olduğunu düşünmektedir.

Sonuç

Marmara Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü birinci ve ikinci sınıf öğrencilerinin oynamış oldukları dijital oyun tasarımları ile hem dijital oyunların mekân ve iç mekân tasarımları açısından mesleki tercihlerinde etkisi olup olmadığı hem de oynadıkları dijital oyunların iç mekân tasarımı projelerine esin kaynağı oluşturup oluşturmadığı, oynadıkları oyunların hem iç mekân algılarını hem mekân ile ilgili farkındalık düzeylerini hem de estetik beğeni düzeylerini geliştirip geliştirmedeği incelenmiştir.

Buna göre; örnekleme belirtilen birinci ve ikinci sınıf Y ve Z kuşağı öğrencilerinin mesleki tercihleri ile oynadıkları dijital oyunlardaki mekân ve iç mekân tasarımları arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Söz konusu ilişkinin özellikle Z kuşağında yer alan katılımcılar üzerinde, Y kuşağında yer alan katılımcılara göre daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Y ve Z kuşağı katılımcılarının oynadıkları ya da oynamakta oldukları dijital oyunlar ile iç mekân tasarımı projeleri ya da tasarımlarına esin kaynağı olması arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Söz konusu ilişkinin özellikle Y kuşağında yer alan katılımcılar üzerinde, Z kuşağında yer alan katılımcılara göre daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Diğer taraftan Y ve Z kuşağı katılımcılarının oynadıkları ya da oynamakta oldukları dijital oyunlardaki mimari ve iç mekanların, kendilerinin mekân ile ilgili farkındalık düzeylerinin gelişimi arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Söz konusu ilişkinin özellikle Z kuşağında yer alan katılımcılar üzerinde, Y kuşağında yer alan katılımcılara göre daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Günümüzde her geçen gün artan bir ivmelenmeyle teknolojik olarak gelişmekte olan bilişim teknolojilerinden (VR ve AI dünyası) ve her türüyle yaygınlaşmakta olan dijital oyunlardan özellikle y ve z kuşaklarının bağımsız ya da ayrı düşünülmemeyeceği açıkça ortadadır. Dolayısıyla her iki kuşağın bilişim teknolojileri ve dijital oyun kültürüne olan ilgi ve eğilimleri, teknokültürel yatkınlıkları, görsel okuryazarlık becerileri ve bilişsel algılama düzeylerinin, oynadıkları dijital oyunlarla olan bağıntısında mesleki tercihlerine etkisi bulgulanmıştır. Bu sonuç her ne kadar küçük bir örneklem ile saptanmaya çalışılsa da genele ilişkin geçerli bir kanaat oluşturacak niteliktedir.

Kaynakça

Dergiler

Ayhün, S. E., (2013). “Kuşaklar Arasındaki Farklılıklar ve Örgütsel Yansımaları”, Ekonomi ve Yönetim Araştırmaları Dergisi, Çanakkale.

Çetin, C. ve Karalar, S. (2016). “X, Y ve Z Kuşağı Öğrencilerin Çok Yönlü ve Sınırsız Kariyer Algıları Üzerine Bir Araştırma”, Yönetim Bilimleri Dergisi / Journal of Administrative Sciences, Cilt: 14, Sayı: 28, 157-197.

Gül, M. E. (2019). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) Oyunu Örneği, International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS), Volume: 5, Issue: 2, e-ISSN: 2458-9381

Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2016). “Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış”, Türk Psikiyatri Dergisi, 27 (2), 128-37.

Özcan, K. V., Akbay, M. ve Karakuş, T. (2016). “Üniversite Öğrencilerinin Oyun Oynama Alışkanlıklarının Uzamsal Becerilerine Etkisi”, Cilt: 24 No: 1 Kastamonu Eğitim Dergisi, 37-52.

Pala, F. K. ve Erdem, M. (2011). “Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma”, Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt: 12, Sayı: 2, Haziran 2011 Özel Sayı, 53-71.

Sarıkaya, T. ve Khorshid, L. (2009). “Üniversite Öğrencilerinin Meslek Seçimini Etkileyen Etmenlerin İncelenmesi: Üniversite Öğrencilerinin Meslek Seçimi”, Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, Cilt: 7 Sayı: 2, 393-423.

Zemke, R., Raines, C. ve Filipezak, B. (2013). Generations at Work: Managing the Clash of Boomers, Gen Xers, and Gen Yers in the Workplace, 2nd Ed., Amacom, USA, s.120-125

Kitaplar

Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G.. (2008). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun, Eğitim ve Kültür Dizisi 13, İstanbul: Kalkedon Yayınları

Moore, M. E. (2007). Game Design and Development: Introduction to the Game Industry, New Jersey, Pearson-Prentice.

İnternet Kaynakları

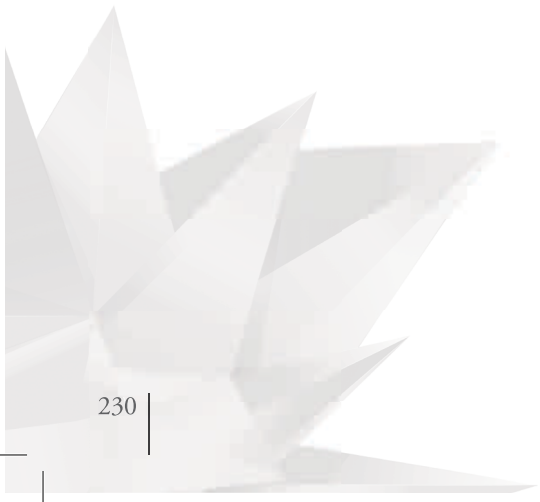
Dijital Oyunlar Raporu (2017). (29.01.2020) www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf/indir.

<http://www.seydaakcali.com/>, “Mimarlık Pratiğinde Yeni Bir Tasarım Alanı: Video Oyunları” (29.01.2020)

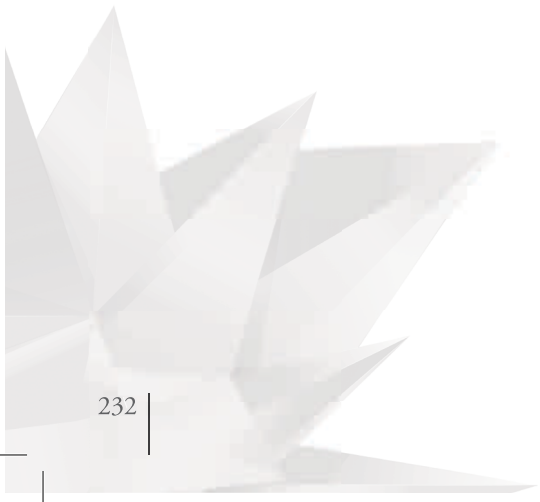
<http://www.seydaakcali.com/mi%CC%87marlik-prati%CC%87gi%CC%87nde-yeni%CC%87-bi%CC%87r-tasarim-alani-vi%CC%87deo-oyunlari/> (29.01.2020)

<http://www.seydaakcali.com/>, “Bilgisayar Oyunlarında Mimari ve Mekân Aracılığıyla Eğitim Potansiyeli”, <http://www.seydaakcali.com/oyunlarda-mekansallik-ve-mimarinin-rolu/> (27.01.2020)

www.tudof.org, TÜDOF’un <http://www.tudof.org/?p=1141> adresinde yayımlanan rapor http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:HTfEz0EBE4UJ:dijitaloyun.files.wordpress.com/2013/03/turkiyede_ve_dunyada_dijital_oyunlar_sektoru_hakkinda_genel_rapor.docx+&cd=5&hl=tr&ct=clnk&gl=tr (27.01.2020)



ÜÇÜNCÜ OTURUM



SÜRDÜRÜLEBİLİR TASARIM MALZEMESİ OLARAK “DERİ”

Çiğdem Düzgün¹

Özet

Deri, insan ve hayvan vücudunu kaplayan bir örtüdür. Protein esaslı yapısıyla organik bir malzemedir, tekstil ve diğer esnek yapılara göre üstün niteliklere sahiptir. Gözenekli yüzeyi ile hava geçirgenliği yüksek bir materyaldir. Her hayvanın kendine özgü deri dokusu, deriyi benzersiz kılmaktadır. Deri; Süt, nubuk, rujan, vidala, güderi, meşin, maroken, kösele gibi yapısal, fiziksel ve kimyasal işlemlerle farklılaştırılmış türleri ile çeşitli alanlarda kullanılmaktadır. Dayanıklılık performansı, farklı kullanım alanlarında beklenen yeterlilikleri sağlamaktadır. Kullanım ömrü benzeri ürünlerden oldukça uzundur.

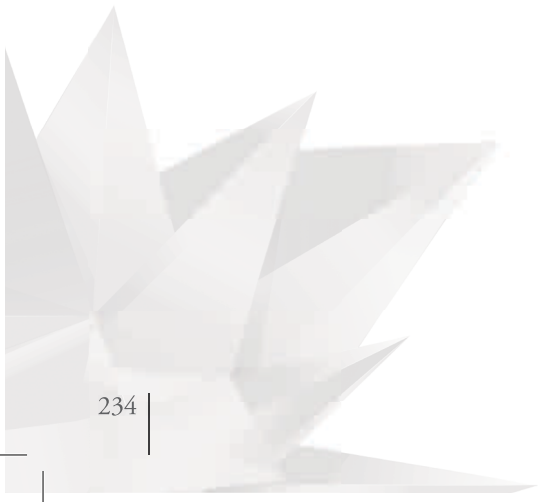
Deri; giyim, ayakkabı, çanta, aksesuar, iç mekân dekorları ve mobilya sektörünün yanı sıra ilaç, gıda ve kimya sanayi gibi alanlarda kullanılabilir özellikler taşımaktadır. Sanat alanında ise deri, gerek yüzeyinin tasarlanmasında gerek form oluşturulmasında estetik kaygılara çözüm sağlayan alternatif bir seçenek olarak karşımıza çıkmaktadır

Ekolojik dengenin bozulmasıyla sürdürülebilir üretim önem kazanmış, tasarımcılar ve firmalar, çevreye duyarlı ürünlere yönelmiştir. Bu eğilim çerçevesinde tasarımlar ve teknolojiler farklı malzemeleri kapsayarak genişlemektedir. Deri yenilikçi, çevreci akımda tüm bu nitelikleriyle yerini almaktadır.

Bu çalışmada derinin genel özellikleri, deri türleri, derinin sanat ve tasarım malzemesi olarak kullanımı, deri ürünlerin tasarımında sürdürülebilirlik kavramının etkileri ve çıktıları olan teknikler, ürünler araştırılmış ve derleme olarak sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilirlik, Sanat, Tasarım, Yüzey, Deri,

¹ ciğdemduzgun@hotmail.com.tr.



LEATHER AS SUSTAINABLE DESIGN “MATERIAL”

Abstract

Skin is a covering of human and animal bodies. It is an organic material with Protein-based structure and has superior qualities compared to textile and other flexible structures. It is a material with high air permeability with its porous surface. Each animal’s distinctive skin texture makes the skin unique. Leather; suede, nubuk, patent leather, vidala, chamois, meşin, marokene, leathery, such as structural, physical and chemical processes are used in various areas with differentiated species. Durability performance provides the expected competencies in different areas of use. The lifespan is quite long from similar products.

Leather, clothing, shoes, handbags, accessories, interior space and furniture industry as well as pharmaceutical, food and chemical industry are available in areas such as features. In the field of art, leather is an alternative option that provides an alternative solution to aesthetic concerns in the design of the surface.

With the deterioration of the ecological balance, sustainable production gained importance, designers and companies turned to environmentally sensitive products. Within the framework of this trend, designs and technologies are expanding by covering different materials. Leather takes its place in the innovative, environmental movement with all these qualities.

In this study, general properties of leather, leather types, techniques that have effects and outcomes of sustainability concept in leather design, products have been researched and presented as compilation.

Keywords: Sustainability, Art, Design, Surface, Leather

Giriş

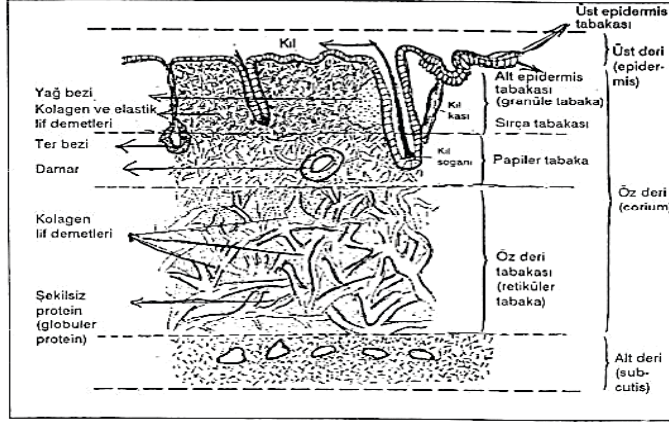
Başta hazır giyim olmak üzere birçok sektörde tasarım malzemesi olarak deri tercih edilmesi, ürünün hem uzun ömürlü olması hem de atıklarının doğaya zarar vermemesi açısından önemlidir. Elde edildiği gıda endüstrisi için atık konumundaki hayvan derilerini, hammadde olarak kullanan deri sektörü, atıkların geri dönüşümünü, temel olarak ekonomik değere sahip faydalı mamule dönüştüren bir yapıya sahiptir. Üretim aşamaları sırasında yüksek hacimde su kullanımı, kimyasal maddeler, makine parkurundan kaynaklanan enerji tüketimi ve lojistik unsurlar nedeni ile sektörün çevresel etkileri oldukça yüksektir. Gerek su ayak izi ve gerekse karbon ayak izi değerleri benzeri sektörlere kıyasla yüksek rakamlarla ifade edilmektedir.

Tüketicilerin yaşamsal ihtiyaçlarında giderek artan çevreye duyarlı ürün tercihleri, hazır giyim sanayi bünyesinde faaliyet gösteren deri ürünlerde ve buna bağlı imalat dallarında etkilerini göstermeye başlamıştır. Talep ve arz dengelerine bağlı olan imalat sektörleri ham madde ve üretim akışlarında bu baskıyı hissederek sürdürülebilir üretim yöntemlerine yönelmeye başlamıştır. Bu yönelim malzemeden tasarıma yansımış ve bir ürünün yaşam döngüsünün her aşamasında sürdürülebilirlik kavramının esas alındığı yeni bir düzene geçilmiştir.

Doğaya bırakılan kimyasal atıklar, hızla gelişen teknoloji son 20 yılda küresel ısınma hızını kontrol edilemeyecek şekilde artırmış, ekolojik dengenin giderek bozulmasına bağlı olarak, daha duyarlı hale gelen tüketici ve tasarımcılar hızla sürdürülebilir tasarımlara yönelmeye başlamıştır. Sürdürülebilirlik farklı şekillerde karşımıza çıkmasına rağmen malzeme odaklı, kalıp odaklı ve modüler tasarımlar gibi alternatif şekillerde incelenmektedir. Malzeme odaklı sürdürülebilirlikte atık parçalardan yeni ürünlerden meydana getirilirken, kalıp odaklı ve modüler tasarımlarda, atıl bir ürünün yeniden yapılandırılması ile oluşturulabilmektedir.

1. Deri Tanımı

Deri, insan ve hayvanların vücudunu kaplayan ve çeşitli fonksiyonları ile canlı organizmayı destekleyen organik bir yapıdır. Histolojik yapı olarak üç tabakadan oluşmaktadır. Bunlar; Üst Deri, Öz Deri, Alt Deri tabakalarıdır (Giyim Üretim Teknolojisi, Derinin Yapısı, MEGEP, Ankara, 2007).



Şekil 1: Derinin Histolojik Yapısı

Üst deri tabakası, canlı hayvanın derisini saran, en önemli yaşamsal işlevleri kapsayan tabakadır. Vücudun tümünü dıştan sararak onu çarpma ve darbelere karşı korur. Ayrıca; hayvan vücudunun ısı ve nem oranını ayarlar ve bakterilerin etkilerine karşı vücudu muhafaza eder. Öz deri tabakası üst derinin (epidermis) hemen altında bulunur. Derinin koruyucu tabakası olarak görev yapar ve vücudu mekanik etkilerden korur. Derinin en kalın tabakasıdır ve toplam kalınlığının %80'inden daha fazladır. Yapısı üst deriye göre farklıdır. Üst deride epitel doku hücrelerinin yerini öz deride bağ doku hücreleri alır. Bağ doku hücreleri birbirleriyle iç içe geçen ve ince bağlarla bağlanmış protein liflerinden oluşmuştur. Deri üretiminde en önemli tabakadır. Öz derideki bütün lif ve bağlar kollagen denilen bir proteinden meydana gelmiştir.

Öz deride üç tabaka bulunur: İnce sırça tabaka, Papiller tabaka, Daha kalın olan retüküler tabaka.

Sırça tabaka; derinin görünümünü belirleyen bir tabaka olup tipik özelliği kıl yataklarının burada meydana getirdiği gözeneklerdir. Retüküler tabaka ise deriyi oluşturan asıl tabakadır. Derinin tüm karakteristik özellikleri retüküler tabakadan kaynaklanır.

Derinin mamul hale dönüşümünde gerçekleştirilen işlemlerde, kürk olarak üretim yapılmayacak tüm derilerde yün örtüsü ve beraberinde üst deri tabakası uzaklaştırılır. Alt deri tabakası deriyi vücuda bağlayan ve yağ dokusu yoğun olan bir tabakadır. Bu nedenle teknik olarak bir öneme sahip değildir. Üretim sırasında “*etleme*” adı verilen işlem ile deriden uzaklaştırılmaktadır. Özderi ise derinin teknik olarak en önemli tabakasıdır. Tüm üretim aşamalarında kullanılan su, kimyasal madde ve yardımcı maddeler bu tabakada bulunan protein lifler ile reaksiyona girer ve derinin birçok sektörde kullanılabilir bir malzeme olarak elde edilmesine olanak sağlar (Gürler).

Deri üretiminde ham deri kaynağı olarak farklı ırklardan hayvanların derileri kullanılmaktadır. Ancak teknik olarak bu hayvanlar aşağıda sunulan gruplarda sınıflandırılmaktadır;

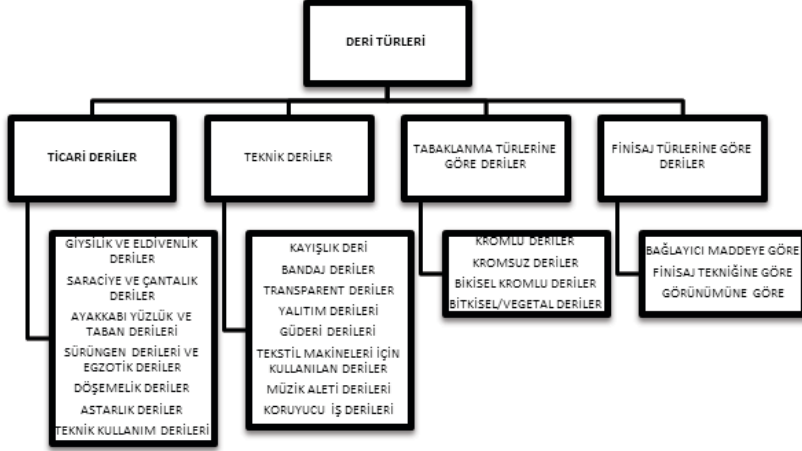


Şekil 2. Ham deri kaynaklarına göre deriler
(Giyim Üretim Teknolojisi, Giysilik Deriler, MEGEP, Ankara, 2007)

Farklı ırklardan deriler yapısal özellikleri ve buna bağlı olarak kullanım alanları itibariyle çeşitlilik göstermektedir. Deri sektöründe kullanım alanı dikkate alınarak, üretilecek deri mamul için ham deri seçilir ve farklı üretim reçeteleri kullanılarak amaca uygun deri malzeme elde edilir. Kaliteli bir mamul deri elde etmenin temel noktası kaliteli ve uygun ham deri seçimidir. Derinin dokusal, lifsel yapısı dayanım özelliklerini etkileyen temel faktördür. Kürk olarak işlenmeyecek deriler de ise sırça yani cilt yüzeyinin düzgünlüğü üretilecek derinin kalitesini belirleyen önemli bir etkidir.

Tasarımlarda deri kullanımında üretim aşamalarının kontrollü uygulanması, ham derinin özelliklerine uygun olarak mekanik işlemler ile sürecin desteklenmesi gerekir. Kimyasal işlemler yanında makineler ile gerçekleştirilen mekanik işlemler, bitmiş deri ürünün kalitesinde önemli aşamaları teşkil etmektedir.

Deri sektöründe üretim aşamalarına, mekanik işlemlere, vb. teknik iş akışına bağlı olarak farklı adlandırmalar ile anılan deri türleri üretilmektedir.



Şekil 3.Deri türleri

1.1. Derinin Kullanım Alanları

Deri, organik bir malzemedir, tekstil ve diğer esnek yapılara göre üstün nitelikli ve gözenekli yüzeyiyle hava geçirgenliği yüksek bir materyaldir. Her hayvanın kendine özgü deri dokusu, deriyi benzersiz kılmaktadır. Deri; süet, nubuk, rujan, vidala, güderi, meşin, maroken, kösele gibi yapısal, fiziksel ve kimyasal işlemlerle farklılaştırılmış türleriyle çeşitli alanlarda kullanılmaktadır. Dayanıklılık performansı, farklı kullanım alanlarında beklenen yeterlilikleri sağlamaktadır ve kullanım ömrü benzeri ürünlerden oldukça uzundur.

Deri; giyim, ayakkabı, çanta, aksesuar, iç mekân dekorları ve mobilya sektörünün yanı sıra ilaç, gıda ve kimya sanayi gibi alanlarda kullanılabilir özellikler taşımaktadır. Sanat alanında ise deri, gerek yüzeyinin tasarlanmasında, gerek form oluşturulmasında estetik kaygılara çözüm sağlayan alternatif bir seçenek olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yenilenemez enerji kaynaklarının kontrolsüz kullanımı, doğaya ve canlılara doğal ortamlarında yaşam hakkı tanımamak ve benzeri bir sürü faktör, her geçen gün ekolojik dengenin biraz daha bozulmasına yol açmaktadır. Bu nedenle sürdürülebilir üretim önem kazanmakta, bilinçli ve

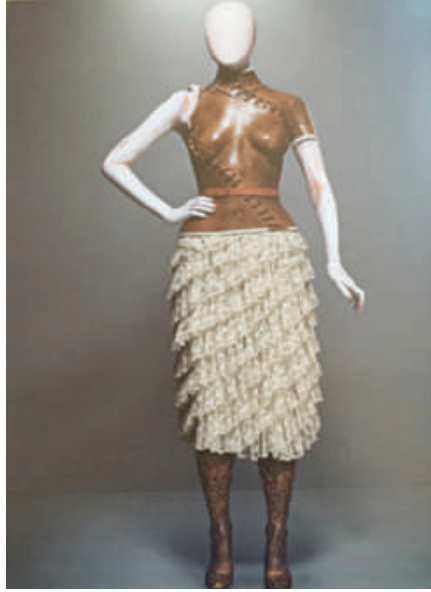
duyarlı firmalar, tasarımcılar çevreye yararlı ürünlere yönelmektedir. Yeni eğilim çerçevesinde tasarımlar ve teknolojiler farklı malzemeleri kapsayarak genişlemektedir. Bu bağlamda deri organik ve çevreye duyarlı oluşu ile sürdürülebilir tasarımlarda, alternatif bir materyal olarak yer almaktadır.

2. Tasarım Alanında Deri Kullanımı

Eserleri dünya müzelerinde yer alan çok yönlü sanatçı Lee Alexander McQueen aynı zamanda deri kullanan tekstil ve moda tasarımcıları arasındadır. Koleksiyonlarındaki yaratıcılık ve sıra dışı çalışmalarla tanınan McQueen İngiltere’de Moda tasarımı yüksek lisans eğitimi almıştır.



Resim1. Lee Alexander McQueen (Bolton, A.(2011).Alexander McQueen Savage Beauty, NewYork:The Metropolitan Museum Of Art)



Resim 2. Lee Alexander McQueen (Bolton, A.(2011).Alexander McQueen Savage Beauty, NewYork:The Metropolitan Museum Of Art)



Resim 3-4. Lee Alexander McQueen (Bolton, A.(2011).Alexander McQueen Savage Beauty, NewYork:The Metropolitan Museum Of Art)

Deri kullanan tasarımcılara ülkemizden Hatice GÖKÇE örneğini verebiliriz. Hatice GÖKÇE, 15 yıldır Türk erkek giyim sektörü için tasarım yapmaktadır. Amacı global olarak ‘Türk Tarzı’ imajının oturmasını sağlamaktır.

Tasarımcı Anadolu medeniyetlerinden aldığı ilhamla, sadece Türkiye’de üretilmiş derileri kullanarak tüm uygarlıklardan izler taşıyan savaşçı giysilerinden oluşan “The Leather Age” isimli bir koleksiyon oluşturmuştur. Her medeniyetin dokusunu deride yüzey çalışmaları yaparak işlemiştir. Koleksiyon Türkiye ve dünyada birçok yerde sergilenmiştir. (<http://tedxreset.com/content/modanin-vahsi-yuzu/>)



Resim 5. Hatice GÖKÇE “The Leather Age” (http://www.haticegokce.com/TR/the_leather_age.aspx (02.01.2020))



Resim 6. Hatice GÖKÇE 'The Leather Age'-Asur-İyonya (http://www.haticegokce.com/TR/the_leather_age.aspx) (02.01.2020)



Resim 7. Hatice GÖKÇE 'The Leather Age'-İyonya (http://www.haticegokce.com/TR/the_leather_age.aspx) (02.01.2020)



Resim 8. Hatice GÖKÇE ‘The Leather Age’-Urartu (http://www.haticegokce.com/TR/the_leather_age.aspx) (02.01.2020)



Resim 9. Hatice GÖKÇE ‘The Leather Age’-Hitit (http://www.haticegokce.com/TR/the_leather_age.aspx) (02.01.2020)

2.1. *Giyim Tasarımında Deri Kullanım Özellikleri*

Deri giysiler derinin alan ve yüzey özelliklerinin homojen olması nedeni ile çok sayıda kalıp parçasından oluşmaktadır. Deri konfeksiyonunda üretime asorti işlemi ile başlanmaktadır. Asorti işleminde, derinin cilt rengi, gözenek yapısı ve fiziksel özelliklerine göre kalıplar yerleştirilir. Deri ürünlerinde hata düzeltme işlemi mali açıdan ve zaman açısından dokuma kumaş konfeksiyonuna göre daha zordur. Deri giysi üretiminde kullanılan aksesuarlar da dokuma kumaş üretimine göre farklılık gösterir. Ayrıca deri giysi kalıbının çıkarılması ve serilenmesi, parça sayısı çok olduğu için zaman alıcıdır. Pastal planı deride daha kolay olmasına rağmen, katlı kesime uygun olmayışı, kalıpların yerleşimi ve kesimi zaman almaktadır (Utkun ve Öndoğan, 2011:79-85).

2.2. *İç Mekân Tasarımında Deri Kullanım Özellikleri*

Deri döşemeli mobilyalar ağır ve gösterişli bir görünüm sergilendikleri için, genellikle iş yerlerinde, ofislerde ya da resmî kurumlarda ciddi bir atmosfer yaratmak için kullanılmakta iken artık kurumsal dekorasyonun yanı sıra ev dekorasyonunda da karşımıza çıkmaktadır. Gerçek deriden üretilen döşemelik kumaşlar için genellikle sığır, geyik, koyun, keçi derileri kullanılmaktadır.

Deri mobilyalar, özellikle koltuklar, tozu içine çekmez ve hijyeniktir, kolay alev almaz. Suni deriye göre daha dayanıklıdır, hemen çizilip yırtılmaz. Ancak gerçek deri koltuklarda bollaşma ve buruşma görülebilir. Bu durum derinin yapısından kaynaklanan esnemedir. Gerçek deri koltukların dokusu yumuşaktır, gözenekli yapısı sayesinde hava alır ve terletmez. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte daha önceleri sadece siyah ve kahverengi renkli derilerden üretilen gerçek deri mobilyalar, artık farklı ve çok seçenekli renklerde üretilebilmektedir. Bu durum deri mobilyaların daha çok kullanılmasına olanak sağlamaktadır.



Resim 10.Deri koltuk

(<https://www.hakikiderikoltuk.com/detay/4512/imperes-hakiki-deri-chester-deri-koltuk>)

3. Deride Sürdürülebilirlik

Sürdürülebilirlik ile ilgili en net tanım ilk kez Birleşmiş Milletler Çevre ve Kalkınma Komisyonu (Bruntland Komisyonu) tarafından hazırlanan “Ortak Geleceğimiz” (Our Common Future) başlıklı raporda yer almaktadır. Bu tanıma göre sürdürülebilirlik, “bugünün gereksinimlerini gelecek kuşakların kendi gereksinimlerini karşılamalarını engellemeyecek biçimde karşılayabilmektir.” (Kipöz, 2015:117). Her neslin en az kendinden bir önceki nesil kadar, doğal kaynaklardan yararlanma hakkı vardır. Sürdürülebilirliğin; ekoloji, ekonomi ve sosyal/etik olmak üzere 3 boyutu vardır. Ekoloji doğa korunmasını, ekonomi hammadde ve iş gücü israfının maddi boyutunu, sosyal ve etik ise manevi boyunu ele almaktadır. Bununla beraber sürdürülebilirlik bütün bir süreç olarak ele alındığında üretim, tasarım ve tüketim boyutlarında da değerlendirilebilmektedir.

“Sürdürülebilir deri ürünleri için tüketicilerde gerekli bilinçlenmeler oluşturularak satın alma alışkanlıklarındaki değişikliklerle ekolojik deri ürünleri talep etmeleri sağlanabilir. Ayrıca derinin tabaklanması esnasında kullanılan zararlı kimyasallara alternatif olacak zararsız ürünlerin ya da üretim tarzlarının tercih edilmesi sürdürülebilirlik için öneri olarak sunulmaktadır.” (Erol vd., 2018: 7)

Deriden ürünlerin üretim prosesi sırasında ortaya çıkan deri parçaları farklı

yöntemler ile yeni ürünlerin tasarımı için kullanılabilen önemli materyallerdir. Bu döngünün gerçekleşmesi sırasında elde edilmesi amaçlanan yeni ürüne göre farklı geri dönüşüm planları ve yöntemleri uygulanmaktadır (Gurler Karaman vd, 2017:18(2)).

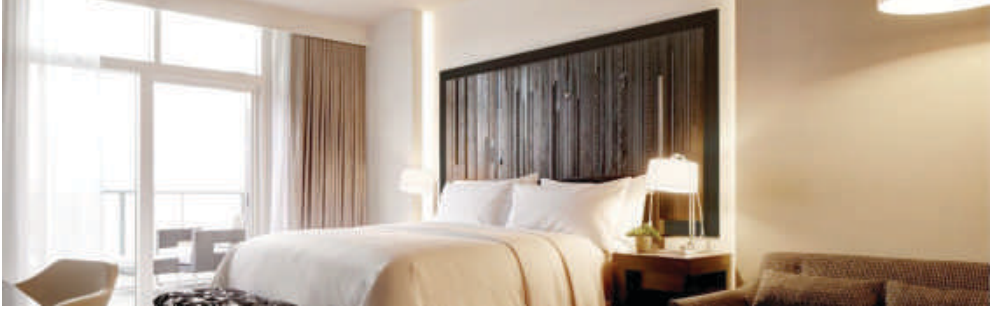
Bunlar Şekil 3'te vurgulanan 4 ana yöntem olarak gruplandırılabilir.



Şekil 4. Deri materyallerin geri dönüştürme yöntemleri

Dünyada birçok sektörün yeni yönelimi sürdürülebilir ürün ve tasarımlardır. Gerek tekstil ve gerekse endüstriyel ürün tasarımcıları çevre dostu ekolojik ve sürdürülebilir tasarım kavramını çalışmalarında kullanmakta ve ürünlerine yansıtmaktadır.

Yeni ve ilgi çekici bir akım olmasının ötesinde bu yönelim, sosyal sorumluluk temasını da içeren ve yaşadığımız çevreyi koruma, hızlı tüketimin beraberinde getirdiği doğal kaynakların kullanımı konusunda hassasiyet ve bilinçli yaklaşımı da destekleyen önemli bir eğilimdir. Sektörlerin, sektörlerdeki ünlü markaların ve tasarımcıların bu kapsamda yoğun çalışma ve üretim örnekleri mevcuttur.



Resim 11: Eco-Demo geri dönüştürülmüş deri yatak başlığı (<http://ecodomo.com/recycled-leather/>) (05.01.2020)

Yeni Zelanda’da bulunan ‘Eco-Demo’ Deri Yüzey Üretim Fabrikası; geri dönüşüm deri sınıfında, deri kemerlerden kapılar, yatak başlıkları ve benzeri mobilya aksamlar için yeni yüzeyler tasarlamakta, parçalara ayrılan deri giysilerden yer döşemesi, dolap yüzey kaplama, deri mobilya, puf tasarımlarını gerçekleştirdikleri yenilikçi ürünlere imza atmaktadır.



Resim 12: Eco-Demo geri dönüştürülmüş deri kapı (<http://ecodomo.com/recycled-leather/>) (05.01.2020)

Verdura Ayakkabı ve Sandalet; kurucu ve tasarımcısı Andrea Verdura olan, Toskana, İtalya’da el işi ayakkabı üretim yapan bir firmadır. Geri dönüşümlü ve vegan malzemeleri özel tasarımlarda kullanmaktadır. Amacı; güzel, konforlu ve dayanıklılık standartları yüksek olan, çevresel duyarlılıklara öncelik veren ideal bir tasarım kültürü ile ayakkabı üretmektir. Verdura’nın tasarımcısı malzeme olarak kullandığı balık ağını kesip, yumuşatmak için çeşitli işlemler uygulamaktadır. Ürünlerini, doğal pigment içeren boya ile boyamakta ve daha sonra mantar, geri dönüştürülmüş kauçuk taban ve ayakkabı üretiminden kalan atık deriler ile birleştirmektedir. İç taban anatomiktir, doğal mantardan yapılmıştır. Taban üretiminde; geri dönüştürülmüş Vibram kauçuk veya geri dönüştürülmüş bitkisel tabaklanmış deriden oluşan iki farklı versiyonu mevcuttur. Bu çevre bilincine sahip tasarımcılar, geri dönüştürülmüş malzemelerle ürettikleri ayakkabıları her yaş ve cinsiyetten insana, sunmaktadır. Verdura ayakkabı tasarımcıları; hedeflerinin, daha temiz bir çevreye katkıda bulunan devrimci ayakkabılar yaratmak olduğunu söylemekte: atıklardan, toksinlerden, kırık camlardan ve terk edilmiş balık ağlarından temizlenen denizleri, okyanusları ve plajları hayal ettiklerini belirtmektedir. Bunu, malzemeleri geri kazanarak ve çevreye daha az zarar veren bir üretimi benimseyerek yapmaya kararlı olduklarını açıklamaktadırlar (<https://www.verdurashoes.com/about-vegan/>).



Resim 13: Verdura kadın ayakkabı
(<https://www.verdurashoes.com/vegan-bitta-boots/>) (06.01.2020)



Resim 14: Verdura Ayakkabı

(<https://www.verdurashoes.com/#collection>) (06.01.2020)

İzmir Akdeniz Akademisi tarafından «Döngü» teması çerçevesinde düzenlenen İyi Tasarım İzmir 4 'te yer alan “Kurtarılmış Deri / Salvaged Leather” adlı sergi deri giyim sanayiinde atık sorununa yeni çözümler öneren işlere yer vermiştir. 18 Ekim-3 Kasım 2019 tarihleri arasında İzmir’de gerçekleştirilen sergide hem kuratör hemde tasarımcı olarak yer alan Şölen KİPÖZ halen Ekonomi Üniversitesi’nde akademisyenlik görevine devam etmektedir. Sürdürülebilirlik üzerine çeşitli çalışmalar yapmaktadır. KİPÖZ, Kurtarılmış deri sergisinde, atık derilerden üretim yapmak yerine atıl ömrü bitmiş deri ürünlerden yeni ürünler tasarlamıştır. Bu ürünler, üretilmiş ancak satışı gerçekleşmemiş giysilerin, yakılmak ya da atılmak yerine, parçalarına ayrılarak yeni tasarımlarda kullanılması ile deneysel olarak gerçekleştirilmiştir. Kurtarılmış deri sergisi için eser üreten diğer tasarımcılar malzemeyi çeşitli şekillerde ve işlevlerde kullanmış, örneğin; derilerin zımparalanarak inceltilmesi sırasında oluşan atıkları sıkıştırarak oluşturulan organik materyallerden, atık derilerden tasarımlar yapmışlardır.



Resim 15.Şölen KİPÖZ Kurtarılmış Deri Sergisi (https://issuu.com/dergi5.5/docs/salvaged_leather_catalogue_a5_issue_logolu) (10.01.2020)



Resim 16-17. Şölen KİPÖZ Kurtarılmış Deri Sergisi (https://issuu.com/dergi5.5/docs/salvaged_leather_catalogue_a5_issue_logolu) (10.01.2020)

4. Bitkisel Kökenli Deriler ve Alternatifleri

The Vegan Society (2018) tarafından 1979 yılında yapılan tanıma göre veganlık;

“Hayvanların gıda, giyim ya da herhangi başka bir amaçla maruz kaldıkları sömürü ve zulümler türünden uygulanabilir olan en mümkün boyutlarda) kaçınan ve ayrıca insanlar tarafından, hayvanların ve çevrenin yararına, hayvan kullanımı içermeyen alternatiflerin geliştirilmesini ve kullanımını teşvik eden felsefe ve yaşam biçimidir.” (<https://veganlik.org/> nedir/)

Vegan ya da vegeteryan hayat biçimini tercih eden insanlar, deri kullanımında hayvansal olmayan derileri tercih etmektedirler. Bunun için suni deri kullanmakta iken, son yıllarda gelişen bitkisel yani vegan deriler, daha sağlıklı ve doğal birer alternatif olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bitkilerden yapılan derilerin; mantar deri, ananas yaprağından deri, kâğıt deri, kauçuk deri, mumlu pamuklu deri, ağaç kabuğundan deri, elma deri, tık yaprağı deri, kahve deri, şarap deri, soya deri, Hindistan cevizi deri, olmak üzere alternatifleri vardır.

Bitkilerden elde edilen deriler, genellikle bitki atıklarının bakteriler yardımı ile çeşitli işlemler sonrası deriye dönüştürülmesi ile gerçekleşmektedir. Derilerin ortak özellikleri doğada çözünebilir, ekolojik ve mukavemetlerinin yüksek olmasıdır.

Bitkilerden elde edilen deriler dünya çapında yaygın kullanılmaktadır. Bu ürünler son yıllarda Türkiye’de de üretilmeye başlamıştır.



Resim 18: Ananas derisi ürün örnekleri (2016) (<https://images.app.goo.gl/Hmjtizh9QgEBzr1A>) (03.01.2020)

Sonuç

Değişen iklim ve çevre koşulları, küresel ısınma gibi doğal etmenlerin yanı sıra, giderek yoğunlaşan hızlı tüketim sektörü ve bunun sonucunda ortaya çıkan atıklar ekolojik dengeyi önlenemez bir şekilde bozmaktadır. Üretim sırasında kullanılan kimyasal maddeler bıraktıkları kalıntılarla kullanıcıya, doğaya atılan parçalarla da çevreye ciddi zararlar vermektedir. Ancak deri ihraç eden birçok ülke, zararlı atıklar için ciddi tedbirler almaktadır. Bu tedbirlerin sürdürülebilirlik sağlayabilmesi için, kimyasal kullanımının yerini daha ekolojik, organik ve yenilenebilir hammaddelerle değiştirilmesi, sentetik boyar maddelere alternatif doğal boyar maddelerin kullanılması gerekmektedir.

Ekolojik olarak bu yıkımı engelleyebilmek için birçok sektör sürdürülebilir tasarımlara yönelmiştir. Deri organik ve uzun ömürlü olması ile sürdürülebilir malzeme olarak hayatımızda yerini almaya başlamaktadır.

Bu çalışmada farklı tasarımcı ve markaların, farklılaştırılmış deri tasarımları ve bu tasarımlarda kullandıkları yöntemler incelenmiştir. Ürünlerde sürdürülebilirliğin nasıl uygulandığı aktarılmıştır. Atık parçalardan yeni ürünlerin meydana getirildiği, atıl ürünlerden yeni ürünler oluşturulduğu gözlenmiş ayrıca çevreci bir yaklaşım olarak vegan deriler ele alınmıştır.

Sürdürülebilir tasarımlara yönelimlerin hızla artması ile **kısa vadede maliyet olarak yüksek görünmesine rağmen deri**, uzun vadede çevreye daha az zarar vermesi, atıklarının organik ve çözülebilir olması, kullanım ömrünün uzun olması ile hayatımızda daha yaygın bir şekilde yer alacaktır.

Kaynakça

Dergiler

Ayanoğlu S. G. Ağaç S. (2017). Sürdürülebilir Moda Kavramına Yönelik Tasarım Fikirleri/SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi (19)

Erol,Ş, Pamuk,B, **Çakir** Aydın,M.(2018) Sürdürülebilir Moda Anlayışı İle Deri Tasarımında Ürün Geliştirme/Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, (74):297-309.

Giyim Üretim Teknolojisi,Derinin Yapısı,MEGEP,Ankara ,2007

Giyim Üretim Teknolojisi,Giysilik Deriler,MEGEP,Ankara ,2007

Gürcüm ve Yüksel, (2012):48-51; Kipöz, (2015):117

Gürler Karaman **D**¹, Kiliç **E**², Güllü **S**³, Sustainable Product Design And Examples Of Leather Material Recycling/Annals Of The University Of Oradea: Fascicle Of Textiles, Leatherwork, (18)2:141-144

Utkun.E, Öndoğan.Z,(2011) Deri Materyalinden ve Dokuma Kumaştan Tasarlanan Ceketlerin Üretim Süreçlerinin Karşılaştırılması,/Pamukkale Üniversitesi Mühendislik Bilimleri Dergisi(17)2:79-75

Ders Notları

Gürler, D., Deri Yapı Bilgisi, Yayınlanmamış Ders Notları,2019

Kipöz,Ş.(2020). Ekonomi Üniversitesi Doç Dr. Şölen KİPÖZ ile Ekonomi Üniversitesi odasında yapılan görüşme, İzmir:10 Ocak.

Uzel R. Anadolu Hazır Giyim-Deri Giyim Meslek Lisesi Türk-Alman Teknik **İşbirliği** Projesi(1993), Deri Teknolojisi,

Şen, C. (2019).Mantardan Elde Edilen Deri Benzeri Materyaller Ve Kullanım Alanları, Yayınlanmamış Lisans Tezi, Uşak:Uşak Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

İnternet Kaynakları

https://www.homify.com.tr/yeni_fikirler/661112/dekorasyonda-deri-kullanimi (03.01.2020)

<https://www.ieu.edu.tr/tr/news/type/read/id/6794> (14.02.2020)

<http://tedxreset.com/content/modanin-vahsi-yuzu/> (05.01.2020)

<https://www.verdurashoes.com/about-vegan/> (14.02.2020)

<https://www.verdurashoes.com/vegan-philosophy/>(14.01.2020)

Resim Kaynakları

Resim 1, 2, 3, 4. Bolton, A.(2011).Alexander McQueen Savage Beauty, NewYork:The Metropolitan Museum Of Art

Resim 5, 6, 7, 8, 9. http://www.haticegokce.com/TR/the_leather_age.aspx (02.01.2020)

Resim 10. <https://www.hakikiderikoltuk.com/detay/4512/imperes-hakiki-deri-chester-deri-koltuk> (13.02.2020)

Resim 11, 12. <http://ecodomo.com/recycled-leather/> (05.01.2020)

Resim 13. <https://www.verdurashoes.com/vegan-bitta-boots/> (06.01.2020)

Resim 14. <https://www.verdurashoes.com/#collection> (06.01.2020)

Resim 15. https://issuu.com/dergi5.5/docs/salvaged_leather_catalogue_a5_issue_logolu (10.01.2020)

Resim 16. https://issuu.com/dergi5.5/docs/salvaged_leather_catalogue_a5_issue_logolu (10.01.2020)

Resim 17. https://issuu.com/dergi5.5/docs/salvaged_leather_catalogue_a5_issue_logolu (10.01.2020)

Resim 18. <https://images.app.goo.gl/Hmjtizh9QgEBzr1A> (03.01.2020)



EV TEKSTİLİ SEKTÖRÜNDE TASARIMIN SÜRDÜRÜLEBİLİRLİĞE ETKİSİ

Zeynep Özdem¹

Özet

Endüstrileşme ile başlayan bilim, teknoloji ve seri üretim değerlerindeki değişimler sosyal yaşamda da çeşitli şekillerde kendini göstermiştir. Özellikle tekstil sektörü, sanat ve el sanatlarındaki değişikliklerden etkilenmiş, tasarımlar da bu değerlere göre şekillenmiştir. Tekstil endüstrisinde üretim ve tüketimin artması, üretimde fazla miktarda su ve kimyasal kullanımı, aşırı kaynak tüketimi, oluşan atıklar, olumsuz çalışma koşulları, ekonomik, ekolojik ve sosyal sorunlara neden olmaktadır. İnsanoğlunun çevre üzerinde olumsuz etkilerinin artması sonucunda sanatçı ve tasarımcılar çevreye duyarlı çalışmalar yapmaya başlamışlardır.

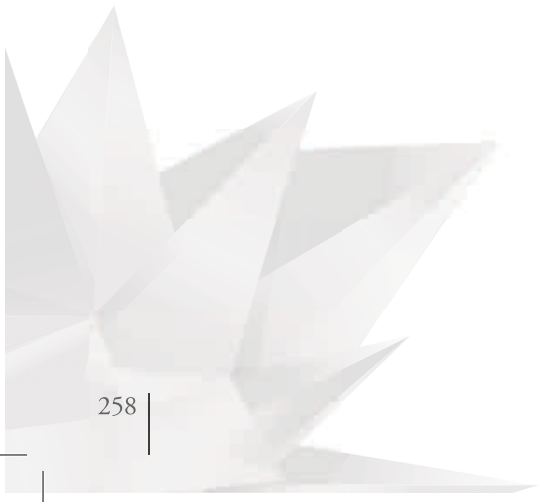
Ev tekstilinde uluslararası rekabette yer almak, hedef pazarlarda başarı sağlamak, çevresel, ekonomik ve sosyal faydalar elde etmek için, bu alanda gelişen çevre ve insan odaklı yeniliklerin takip edilerek uygulanması gerekmektedir. Sürdürülebilir ev tekstilini etkileyen birçok faktör bulunmakla birlikte en önemli faktörlerden biri ekolojik tasarım olmaktadır. Sektöre ekolojik tekstil ürünleri kazandırmakta tekstil teknoloji uzmanlarına olduğu kadar tekstil tasarımcılarına da büyük sorumluluk düşmektedir.

Günümüz tekstil, sanatçısı ve tasarımcılarının ilham kaynakları, ekoloji bilinci, doğanın dengesini bozmayan malzemelerle sanat anlayışını estetik bütünlük sağlayarak birleştirmiş ve yenilikçi tekstil tasarımlarıyla kumaş dünyasına farklılıklar kazandırmışlardır. Bu çalışmada ev tekstili sektöründe sürdürülebilirlik; tasarım açısından incelenmiş, sektörün en önemli sorunu olan tekstil atıklarının geri dönüşümünün tüm dünyada giderek önem kazandığı görülmüştür.

Sürdürülebilir ev tekstil süreçlerinin hammadde tedarik zincirinden başlayıp, ürün haline gelmesi, tüketiciyle buluşması, tüketici öncesi ve sonrası atık yönetimi için, sanatçı ve tasarımcıların performansları konuya estetik ve reel çözümler getirecektir.

Anahtar Sözcükler: Sürdürülebilirlik, Ev Tekstili, Tasarım, Ekolojik Tekstil.

1 İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Görsel Sanatlar Yüksek Lisans Öğrencisi



DESIGN'S EFFECT ON SUSTAINABILITY IN THE HOME TEXTILE INDUSTRY

Abstract

Changes in science, technology, and mass production caused by industrialization are visible in a variety of ways in today's society. The textile, art, and hand craft industries have been especially affected by the changes, and designs have taken shape accordingly. The increase in consumption and production in the textile industry has caused excessive water and chemical use, a depletion of resources, an accumulation of waste, unfavorable working conditions, and economic, ecological and social issues. Artists and designers have begun to make their products more environmentally conscious in response to an increase in man's negative impacts on the environment.

In order to compete internationally, reach target market, or to be environmentally, economically, or socially beneficial, the home textile industry must implement new policies focused on development in societal and environmental areas. Although many factors affect the sustainability of home textiles, ecological design is one of the most important. Designers should be held just as responsible as technology specialists in the industry-wide struggle to produce ecologically sound textiles.

Today's textile artists and designers have managed to make a difference in the world of fabric with their innovative textile designs combining artistic and esthetic awareness with eco-conscious materials that preserve the balance of nature. In this paper, we'll be examining how design relates to sustainability in the home textile industry.

From the supply chain of raw materials used in sustainable home textile production, to the creation of products, the convergence of product and consumer, and waste disposal techniques before and after consumption, we've seen that the performances of artists and designers will bring the true and real solutions to the table.

Keywords: Sustainability, Home Textiles, Design, Ecological Textile.

Giriş

Endüstrileşme ile başlayan ekonomik büyüme ve bu büyüme ile eş zamanlı artan toplumsal büyüme sonucunda kaynakların bilinçsizce kullanılması çevresel sorunların ortaya çıkmasının başlıca sebeplerindedir. Çevresel sorunların çözümü ve kaynakların basit çözümlerle akılcı tasarımlara dönüşmesini sağlamak üzere çevre dostu yaklaşımlar önem kazanmıştır. Son yıllarda artan çevre dostu yaklaşımlardan tekstil sektörü de etkilenmiş, konu ile ilgili birçok kavram ortaya çıkmıştır. Organik Tekstiller, Ekolojik Tekstiller, Yeşil Tekstiller, Yeşil Mühendislik, Yaşam Döngüsü Değerlendirmesi-YDD (Life Cycle Assessment- LCA), Sürdürülebilirlik, Eko-Tasarım (Eco-design), Çevre İçin Tasarım, Sürdürülebilir Tasarım (Design for Sustainability- D4S), Beşikten Beşiğe Tasarım (Cradle-to-Cradle Design) Çevreye Duyarlı Tasarım Kavramı (Design for the Environment- DfE) gibi birçok kavram ortaya atılmıştır.

Tekstil endüstrisinin uzun ve karmaşık üretim süreçleri, kullandığı kaynakların çeşitliliği, hızlı üretim ve tüketim, üretimde fazla miktarda su ve kimyasal kullanımı, aşırı kaynak tüketimi, atıklar, olumsuz çalışma koşulları; ekonomik, ekolojik ve sosyal sorunların oluşmasına neden olmaktadır. Çevre dostu yaklaşımlar sonucunda tekstil sektöründe sürdürülebilir ve etik üretim önem kazanmıştır. Bu kapsamda evrensel tasarım yaklaşımı ile sürdürülebilirlik kavramlarının dengeli ve uyumlu birliktelikleri tekstil sektörünün oluşturduğu çevresel sorunların çözümünde etkili olacaktır.

Sürdürülebilir tekstil tasarımı kavramı yaşam döngüsü fikirlerini içeren; hammadde, tasarım, üretim süreçleri, lojistik, perakende, kullanım ve bertarafı olmak üzere tüm aşamaları dikkate almaktadır (Üner ve Başaran, 2016: 245).

Tekstil tüketimi son yıllarda etkili olan modern tüketim kültürü sonucu hız kazanmış, işlem süreçlerinde kullanılan zararlı kimyasallar, yüksek enerji tüketimi sonucu ortaya çıkan hava emisyonları, lojistik ve paketleme konularında ortaya çıkan sorunlar ile oluşan tekstil atıkları sürdürülebilir üretimin önündeki en önemli engellerden birkaçıdır (Eser vd., 2016: 45).

Sürdürülebilir moda konusunda yapmış olduğu röportajında Kate Fletcher; hızlı tekstil tüketimi sorununun çözümü için kültürlerin zenginliklerinden faydalanan, küresel etik üretim kurallarına uyum gösteren, el beceri ve sanatlarına dayanan, ekolojik liflerle, bilinçli, sürdürülebilir ve estetik ürünler üretmek gerektiğini savunmuştur (Şahin ve Odabaşı, 2018: 417-418).

Günümüzde tekstil ve sürdürülebilirlik birlikteliği olgunlaşmakta, kendi dili ve dinamikleri olan bir alan olarak hızlı bir şekilde ilerlemektedir. Bu alandaki uzmanların disiplinlerarası çalışmaları artmakta ve gelişmektedir. Disiplinin bölümleri; geçmiş moda ve tekstil yaklaşımları, geçmiş yaklaşımlar ile teknoloji uzmanları arasındaki ayrımlar, zanaat ve tasarım, doğa bilim ve sosyal bilim arasındaki yaratıcılar yeni düşünceler ve uygulamalar ile yeniden şekillenmektedir (Gardetti ve Torres, 2017).

Ekolojik tekstil ürün üretimi; ihracat değerlerinde oluşturduğu üstün kapasiteleri ile ülke ekonomisinde, insan ve çevre sağlığının korunmasında, firma imajının güçlenmesinde, yeni pazar alanlarının açılmasında ve sosyal sorumluluk projelerinin oluşturulmasında önemli bir faktördür (Özdemir ve Tekoğlu, 2011: 27).

Ekolojik ürün tasarımı ve üretimini birçok faktör etkilemekle birlikte, en önemli faktörlerden biri doğal kaynakların verimli ve etkin kullanılmasıdır. Fuad-Luke'a göre, tasarımcılar çevresel sorunların yavaşlatılmasında politikacılar, iş adamları ve ekonomistlerden daha fazla etkiye sahiptir. Tasarımcılar, yeni ekolojik ürünü piyasaya sunduklarında veya kullandıklarında üreticilerin, tüketicilerin dahası ekonomistlerin dikkatlerinde ve algılarında değişiklik yapma güçleri bulunmaktadır. Bu güç klasik tasarım anlayışının değişimine ve sürdürülebilir tasarım anlayışının yaygınlaşmasına yön verecektir (Şahin ve Odabaşı, 2018: 414).

Tasarımın ev tekstilinde sürdürülebilirlik ile olan ilişkisini anlamak ve tekstil tasarımcısının rolünün ne derece etkisinin olduğunu bilmek için öncelikli olarak tasarım kavramını ve tasarım ile sürdürülebilirlik ilişkisini değerlendirmek gerekmektedir.

1. Ev Tekstilinde Tasarım, Tasarımcı ve Sürdürülebilirlik İlişkisi

Tasarım, bir sorunun çözümü için tasarımcı tarafından geliştirilmiş fikirlerdir. Her tasarım olgusunda bir fikir ve o fikre göre şekillenmiş nesne bulunur. Tasarımın temelinde bir konuya değişik ve farklı görüş açılarından yaklaşarak, yeni fikirler üretmek yatmaktadır. Tasarımın içeriğinde özgünlük ve algıda seçicilik bulunmaktadır. Tasarımcı, yaşamı algılama ve aktarma becerisini, mevcut bilgi ve deneyimleriyle sentezleyerek tasarımlarını oluşturmaktadır. Tasarımın her safhasında bilgi edinme ve öğrenme olduğundan, tasarımcı sürekli kendini geliştirmek için araştırma yapmak zorundadır. Tasarımcı ürünü tasarlarken toplum beklentilerini, müşteri isteklerini, firma politikalarını, işletmenin ekonomik durumunu, kullanılacak malzeme ve özelliklerini, piyasaya sürülecek pazarı göz önünde tutmalıdır. Bir ürünün tasarımına ekonomik, sosyal, teknolojik, kültürel faktörler etki etmektedir. Bilimsel ve teknolojik gelişmeler de yaşam tarzlarını büyük ölçüde etkilemektedir.

“Tasarım karmaşık ilişkileri çözebilme becerisidir. Bu nedenle tasarım ürünü hangi disipline ait olursa olsun pek çok parametresi olan, üzerinde defalarca düşünülen geri beslemeli ve uzun soluklu bir süreci gerektirir” (Evcil, 2014: 21).

Sürdürülebilir ev tekstili üretim süreçlerinde ekolojik malzemeler ve temiz üretim yöntemlerinin kullanılmasının yanında yapılan tasarımın ve tasarımcının da rolü önemlidir. Ekolojik tekstil ve tasarım yaklaşımıyla üretim yapılmasında, ileri teknolojik yöntemlerin kullanılmasıyla birlikte tasarımcının ekolojik görüşlerinin ve sorumluluğunun etkisi artmaktadır. Bu nedenlerle

tasarımcıların disipline arası çalışarak, teknolojik yenilikleri ve kabul gören yeni yaklaşımları takip etmeleri gerekmektedir.

İç mekan tekstil tasarımında öncü olan Jack Lenor Larsen; kendine özgü modern ve estetik değerleri geliştiren, araştırmacı, yazar, küratör A.B.D.'li tekstil tasarımcısıdır. Özellikle iç mekân ve mimaride başarılı tasarımlar yapan Larsen, doğal ipliklerle, rastgele tekrarlanan el dokuması kumaşlarıyla tasarımlarına başlamıştır. Renk, malzeme ve dokularıyla yenilikçi ve ustaca tasarlanmış el dokuma tasarımlarıyla “Larsen Look” stili diğer tasarımcılara ilham kaynağı olmuştur. Uzak kültürlerin tekstil geleneklerinin yanı sıra zanaat ortamındaki sanatçılara da dikkat çekerken, geleneksel ve çağdaş işçilik türünün en güzel örneklerini tasarlamıştır. Larsen, sanatçılar, zanaatkarlar ve bilim adamları için savunucu ve destekçi olmuştur. İç mekân tasarımında öncü ve birçok yenilikçi tasarıma imza atmıştır (Acar, 2013: 82).

Geleneksel tekstillerin güncellenerek daha çok tercih edilmesi, Batı'daki kitlesel hareketler kadar psikolojik nedenlere de dayandırılmaktadır. Örneğin Larsen ve Weeks modernleşme ve şehirleşmenin insanlarda doğa özleminin ruhsal ve estetik boşluklar yarattığını düşünmektedirler. Düşünceye göre; tekstillerde doğal doku ve malzemelerin kullanılması ruhsal boşlukları dolduracaktır (Acar ve Guliyeva, 2019: 1135-1136).

Sürdürülebilirliğin hayata geçirilmesi için insanları sürdürülebilir davranışlar sergilemeye ikna etmek gerekmektedir. Sürdürülebilir bir toplum oluşturmak için tasarımcının rolü, yalnızca “sürdürülebilir ürünler” tasarlamak değil, geniş çaplı sürdürülebilir davranışları özendirecek ürünler, süreçler ve hizmetler kurgulamaktır (Türkmen, 2009: 147).

Nathan Stegall'ın “amaçlı tasarım” adını verdiği bir tasarım felsefesi geliştirmiştir. “Amaçlı tasarım” felsefesinin anlamı olumlu ve yapıcı yaşam biçimlerini özendiren ürünleri tasarlayarak sürdürülebilir toplumsal davranış biçiminin yaygınlaşmasını sağlamak olarak tanımlanabilir. Stegall çevresel açıdan doğru malzemelerle ürün tasarlamayı, tasarlanan ürünün de sürdürülebilir bir toplum bilinci oluşturmak için tasarımları yönlendirebilecek ekolojik tasarım felsefesini savunmuştur. Felsefe; kaynaklar felsefesi, biçim ve işlev felsefesi, amaç felsefesi ve ruh felsefesi olarak hiyerarşik dört unsurdan oluşmaktadır (Stegall, 2006: 56-63).

Hiyerarşinin en üstünde yer alan bir ruh felsefesi, tasarımı, toplumu biçimlendirme sanatı olarak görmektedir. Günümüz üretim sistemleri, teknolojik gelişmeler ve oluşturduğu kâr hedeflerine odaklanırken, üretimin insanlar, toplum ve çevre üzerindeki etkilerini dikkate almamışlardır. Ruh felsefesi, ekolojik sürdürülebilirlik için “iyi yaşam” arayışını hedefleyerek sürdürülebilir bir toplum oluşturmaktır.

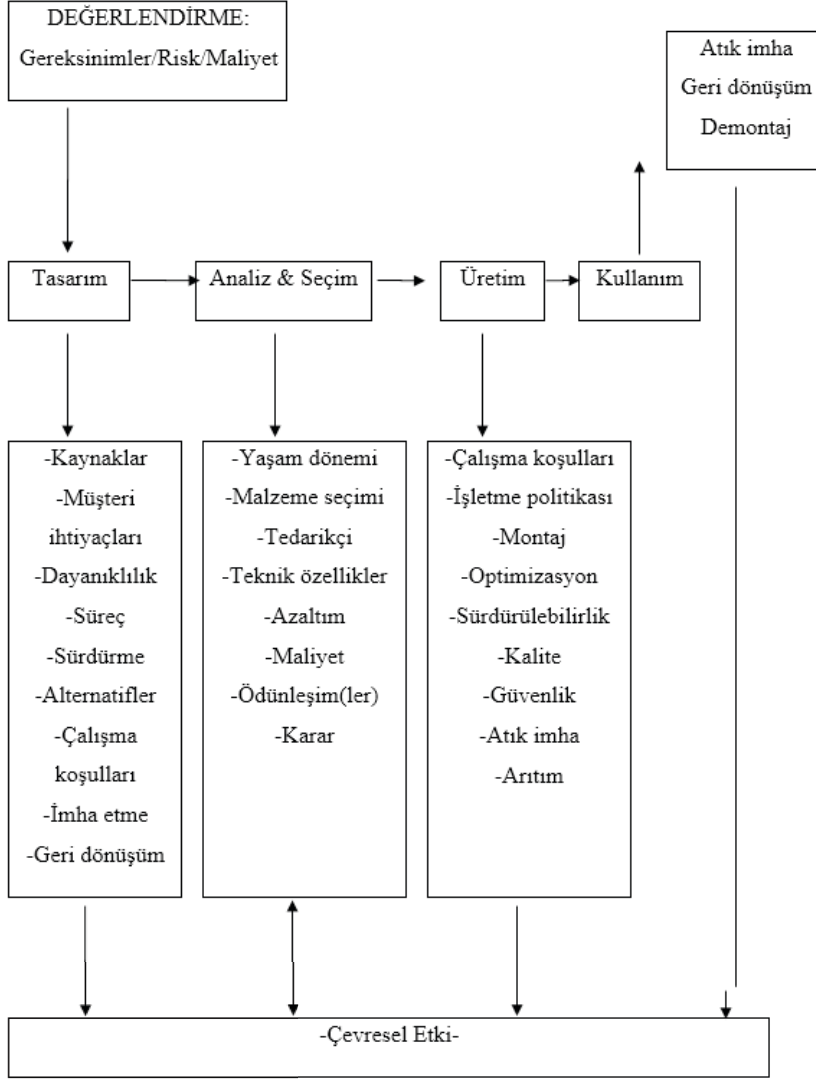
Amaç felsefesi ekolojik tasarım felsefesinde önemli bir yer tutmaktadır. Tasarlanan ürünler sürdürülebilir yaşam tarzını destekleyen, tasarımcıların bu konuda geliştirmek istedikleri değer,

tutum ve özellikleri yansıtmalıdır. Amaç felsefesi insanların her ortamda (farklı yerel çevre, farklı insan grupları) sürdürülebilir yaşamı benimsemelerini sağlayan değer ve özellikler taşımaktadır (Stegall, 2006: 56-63).

Biçim ve işlev felsefesi, ürünün tasarlanma sürecinden, kullanım ömrü sırasında ve sonrasında dünyayla, ekosistemle ve insanlarla nasıl etkileştiğini ele alır. Biçim ve işlev felsefesi, sürdürülebilirlik için tasarlanmış ürünlerde doğal malzeme kullanılarak süreçlerin yönetilmesini önermektedir (Türkmen, 2009: 147).

Doğal dünyanın kullandığı malzeme akışları, ekolojik açıdan sorumlu bir kaynaklar felsefesi için de bir örnek oluşturur. William McDonough ve Michael Braungart *Cradle to Cradle* adlı kitaplarında kaynak yönetimi stratejisi geliştirmiş ve uygulamaya koymuşlardır. Strateji, doğada atığın besine eşit olduğu ilkesine dayanır ve bir organizmanın atığı, bir diğerrinin besinidir. Ürünlerin kullanım ömürleri dolduktan sonra yapıldıkları malzemelerin yeni ürünler ya da canlı organizmalar için besin haline gelecek biçimde tasarlanmasını öngören bir “beşikten beşiğe” yöntemi geliştirilmeli savını savunmaktadır (Türkmen, 2009: 150).

Çevreye duyarlı tasarım kavramı (Design for the Environment- DfE); malzeme seçiminden, paketlemeye, ürün ömrüne, kullanım ömrü dolan ürünlerin geri dönüşümüne kadar giden sürecin dikkatli ve ayrıntılı planlanmasını gerektirmektedir (Çizelge 1).



Çizelge 1: Yeşil Tasarım Süreci Aşamaları (DeMendonça ve Baxter, 2001: 54).

Tasarımcı, ürün tasarımında Yaşam Döngüsü Değerlendirmesi (YDD-LCA) yaklaşımı göz önünde bulundurulmak suretiyle, ürünün tasarım ve geliştirilmesi aşamalarında kullanılan hammadde ve enerjiden, ürün kullanım ömrünü doldurduktan sonra yok edilmesi aşamasına kadar çevreye olan

tüm etkileri ayrıntılı olarak değerlendirilmektedir.

Tasarımcı dünya ve ülkesindeki gelişmeleri sürekli olarak yakından takip etmelidir. Etkin kullanabileceği ve en az zararlı olabilecek malzeme seçimleri yapmalıdır. Organik olarak üretilmiş doğal lifler ve yenilenebilir kaynaklardan üretilmiş veya geri dönüşümle kazanılmış kimyasal lifler tercih etmelidir. Önemli ve güncel bir eğilim olan DfE,, ürünün işlevselliği geliştirirken aynı zamanda malzemelerin, enerjinin verimli kullanılması ile tasarımların optimizasyonları yapılabilmektedir (Özlenen ve Yıldırım, 2011: 10).

Dünyadaki güncel eğilimler incelendiğinde teknolojik alandaki gelişmeler, yeni bakış açıları ve değişiklik gösteren tüketici beklentilerine bağlı olarak tasarımlar, malzeme seçimleri, estetik, işlevsellik, eko kavramlar değişime uğramaktadır. Güncel eğilimler, tekstil sektöründe tasarım, üretim ve buna bağlı olarak tüketim alışkanlıklarının ciddi şekilde değişime uğramasına neden olmaktadır. Tasarımcı algısı da değişmekte, ekolojik tasarım yaklaşımlarını benimseyen ve bilinçli tüketici beklentilerine cevap veren ürünler tasarlamayı amaç edinen bir tasarımcı kimliği oluşmaktadır.

Sürdürülebilir tasarımlar üretmek artık tasarım süreçlerinde temel ilke haline gelmekte ve bu kapsamda çeşitli ülkelerde projeler yapılmaktadır. Textile Futures Research Center (TFRC) projesi; araştırmacılar tarafından oluşturulmuş ve eko tekstiller üzerine çalışan bir merkezdir. Buradaki araştırmacılar tekstillerin gelecekte nasıl daha sürdürülebilir olabileceği konusunda çalışmalar yapmaktadırlar. Bu oluşum sürdürülebilir tasarım anlayışında bilim ve teknoloji, toplum ve refah doğrultusunda bir strateji izlemektedir. Temel ilke, gelecekteki tekstil malzemelerini geliştirmektir. Bu ilke ile, bilim ve tasarım arasındaki bağlantıyı sağlamak, teknoloji dönüşümünü ve uyumunu kolaylaştırmak suretiyle, tekstil ürününün tasarım sürecindeki ayak izini geliştirme hedeflenmektedir. Araştırmacılar, dijital ve sosyal ağları kullanarak tekstil tasarımının sosyal değişimi nasıl kolaylaştırabileceği konusunda da ilgilenmektedirler. Tekstil tasarımı, diğer tasarım alanlarıyla etkileşim içinde olmaktadır. Bu yaklaşım, grup üyelerinin moda, iç mekân tekstilleri, yeni malzemeler, gelecekteki tasarım öngörülerini, gelecekteki enerji tasarımı gibi konulardaki projelerine de yansımaktadır (Özlenen ve Yıldırım, 2011: 11).

Tasarımcıların yüksek fiyatlı estetik ürünleri tasarlarlarken ekolojik yaklaşımları ve malzeme seçimleri ile tüketicilerin bilinç ve beğenilerini etkileyebileceklerine dair göstergeler söz konusudur. Teknolojik gelişim, gelecekte tasarımcıları üretici ve tüketici arasında köprü görevi üstlenen, disiplinler arası çalışan bireyler olmaları konusunda zorlayacaktır. Bu noktada ise, bilim, teknoloji, teknik donanım ve doğa yol gösterici olacaktır (Özlenen ve Yıldırım, 2011: 13).

2. Ev Tekstilinde Sürdürülebilir Tasarım Uygulamaları

Kaynaklar kıtlaştıkça ve odaklanma dairesel ekonomilere doğru kaydıkça, kaynak kullanımı ve malzemeler için yeni tasarım düşüncelerine odaklanılmaktadır. Brezilyalı tasarımcılar Humberto ve Campana kardeşler, eski atılan eşyaları yenilikçi ve fonksiyonel tasarıma yeniden yansıtarak şaşırtıcı, farklı ve sıra dışı mobilyalar üretmektedir. Campana kardeşlerin başarısı, geri kazanma, dönüşüm, çeşitlendirme, geri dönüşüm, malzeme birikimi, lifler, şekiller ve nesnelere eko tasarımla birleştirme dehasından kaynaklanmaktadır. Eski ve yeni, geleneksel el sanatlarını modern teknolojiyle bir araya getirmektedirler. Fernando, koleksiyon fikrini, “geçmişin süslemelerinin çağdaş unsurlarla birleştirilmesi yoluyla bir kültür geleneği arasında organik bir dil oluşturmak ve yeni bir ülkenin bakış açısı” şeklinde olduğunu açıklamaktadır. Sosyal destek kuruluşlarıyla işbirliği yaparak, Brezilya’da şiddetten ve sosyal sorunlardan kurtulmanın bir yolunun el sanatlarıyla olacağını savunarak Campana Enstitüsü’nü kurmuşlardır. Eski ürünler için yeni uygulamalar bulma ilkesiyle, ip, deri, plastik, kürk ve diğer atık malzemelerle çalışmakta ve bunları yüksek teknoloji malzemelerle birleştirerek “Suşi Sandalyesi”ni üretmişlerdir. Tasarım sıkıca sarılmış ve dairesel bir kalıpta sıkıştırılmış, dik ve dengeli kalmaları için sağlam bir şablonla çevrelenmiş çeşitli bükülmüş kumaşlardan ve vintage renklerden oluşmaktadır. Suşi sandalye ve kanepesi görülmektedir (Şekil 1).



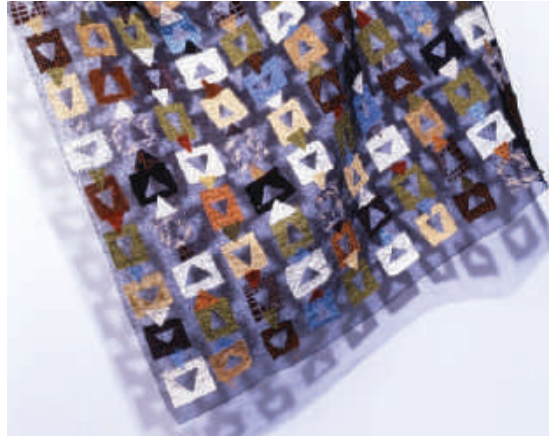
Şekil 1: Karışık Tekstil Malzemelerinden Üretilmiş Campana Brothers Tasarımı Sushi Sandalye ve Kanape, (Erişim)

<http://noiretblancunstyle.blogspot.com/2011/05/campana-brothers-les-freres-de-genie-du.html>, 28.11.2019.

Yeni Fikirler Dokumacısı olarak bilinen Reiko Sudo, en yenilikçi tekstil tasarımcılarından. Nuno Corporation of Tokyo'nun CEO'su ve kurucu ortağıdır. Sudo ve tasarım ekibi, şirketin dokumacı ve boyacıları ile birlikte, geleneksel tekstillerin tekniklerini, materyallerini ve estetiğini alarak yeniden yorumlamaktadır. Tuzla büzme, pas boyama ve yakıcı yakmayı içeren bitirme yöntemleri ile sektördeki çağdaş tasarım parametrelerini büyük ölçüde genişletmiştir. Nuno'nun birçok uygulamasında tekstil atıklarını kullanarak, çevre bilinci olan Japon mottainai kavramını ("israf etmeyin") yeni kumaşların oluşturulmasında uygulamıştır. Sudo'nun çalışmalarından örnekler gösterilmektedir (Şekil 2-3).



(a)



(b)

- Şekil 2 : a) Tasarımcı Reiko Sudo, Tomoko Lida. 2005. Tekniği; Tsugihagi patchwork, malzeme; % 100 ipek, çeşitli Nuno kalıntıları, Boston güzel Sanatlar Müzesi 2012
(Erişim) http://www.olhares.news/wp-content/uploads/2019/08/Japan-House-Sa%CC%83o-Paulo-Nuno-Kasane_Black-Mix-_Photo-by-Sue-McNab-1.jpg, 01.01.2020.
- b) Tasarımcı: Reiko Sudo, Tanabata. 2005. Tekniği; Japon el sanatı, malzeme; kesikli ve kıvrımlı polyester, Baltimore Sanat Müzesi
(Erişim) [http://collection.artbma.org/emuseum/internal/media/dispatcher/11829/resize:format\\$003dpreview](http://collection.artbma.org/emuseum/internal/media/dispatcher/11829/resize:format$003dpreview)), 01.01.2020.



Şekil 3: “Artıklar: Moda, Tekstil ve Yaratıcı Yeniden Kullanma” Kurulum Görünümü. Fotoğraf Matt Flynn © 2016. Cooper Hewitt, Smithsonian Tasarım Müzesi, Erişim)<https://www.nuno.com/en/exhibition/scraps-fashion-textiles-and-creative-reuse/> , 01.01.2020.

IKEA okyanuslar üzerinde olumlu bir etkiye sahip olmak, okyanusları plastiklerden temizlemek için projeler yapmaktadır. MUSSELBLOMMA, IKEA'nın ürünlerinde okyanus plastiği kullanması ve bunu gelecek için bir hammaddeye dönüştürmesi için attığı bir adımdır. 2020 başında piyasaya sürülecek olan MUSSELBLOMMA, Akdeniz'de İspanyol balıkçılar tarafından toplanmaktadır. Ürünler çanta, yastık örtüsü ve masa örtüsünden oluşmaktadır. İspanyol tasarımcı Inma Bermúdez tarafından okyanustan ilham alınarak tasarlanmıştır (Şekil 4).



Şekil 4: IKEA MUSSELBLOMMA Koleksiyonunun Görüntüsü, Erişim)<https://newsroom.inter.ikea.com/news/ikea-to-use-ocean-plastic-in-new-products/s/d2f79c58-f91a-4d05-9107-e13e28927871>, 30.11.2019.

Tekstil, iyi yaşamın evde başladığı inancıyla, en iyi işçiliği saf ve doğal malzemelerle birleştirerek, kaliteli ve zamansız tasarımlar üretmektedir. Etik üretim standartlarını, güçlü tedarik ilişkileriyle korumakta, malzemeler, trendler ve işçilikteki gelişmeler hakkında sürekli kendini eğitmekte, en iyi koşullarda ve yüksek standartlarda üretim, farklı kültürlerin zanaat tekniklerini uygulama gibi birçok alanda geliştirdiği üretim felsefeleriyle çalışmaktadır. Organik pamuk, geri dönüştürülmüş PET, işlem görmemiş ürünler, doğal boyama yöntemleri, üretim sürecinde kimyasal kullanmadan, çukur veya el tezgâhlarında, jüt, yün gibi doğa dostu malzeme ve yöntemler kullanmaktadır. Sürdürülebilir ev tekstiline; halı, kilim, yatak ve nevresim takımı, yorgan, yastık, perde, battaniye, minder, puf, havlu, bornoz, banyo takımları, masa ve yemek takımları gibi birçok ürün çeşidiyle hizmet etmektedir (Şekil 5-6).



Şekil 5: URBANARA Doğal Ev Tekstili Ürünleri, (Erişim) <https://www.urbanara.co.uk/pages/presscontact>, 30.12.2019.



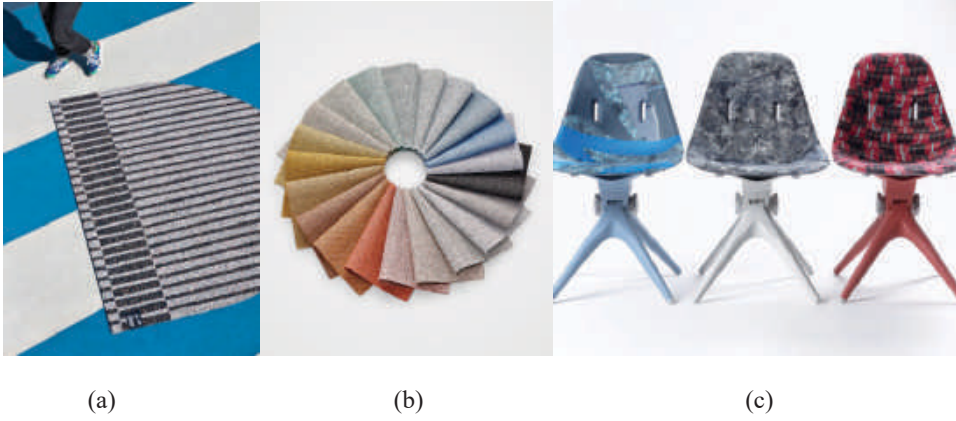
(a)

(b)

Şekil 6:URBANARA İndari% 100 PET Halı ve % 100 Yün Jindas Halı, (Erişim) <https://www.urbanara.com/products/doormat-dark-grey-blue-pigeon-blue-petindari>, <https://www.urbanara.com/products/rug-ivory-wool-cotton-jindas-rec>, 30.11.2019.

WGSN 2019

Evden sanayiye yeni atık maddeler eğilimleri eylem noktalarında; yeni malzeme gelişimi ve tüketici sonrası oluşan atık kullanım uygulamalarında büyük fırsatlar olduğunu vurgulamıştır. Kumaş atıkları halılardan döşemelere kadar ev tekstilleri yeni ve sürdürülebilir olanaklar sunmaktadır. Örneğin Simone Post, Adidas'ın giyilen spor ayakkabılarından enerjik çizgili halılar üretirken (Şekil 7a), Kvadrat'ın Margrethe Odgaard'dan Re-Wool'lü iplik eğirme atıklarından %45 geri dönüştürülmüş yün kullanılarak üretilmektedir (Şekil 7b). Dairesel tüketici markası Pentatonic ise yeni mobilyalarını iade, hasarlı giysiler ve fabrika artıkları gibi atılan giysilerden üretmektedir (Şekil 7c), (WGSN Evden Sanayiye: Yeni Atık Hammaddeler Anahtar Eğilimler, 2019).



Şekil 7: WGSN Evden Sanayiye: Yeni Atık Maddeler Eğilimleri a)Simone Post halısı, b) Kvadrat'ın Re-Wool kumaşları, c) Pentatonic atık tasarımları, (WGSN Evden Sanayiye: Yeni Atık Hammaddeler Anahtar Eğilimler 2019).

Sonuç

Tasarımcının ürün yaşam döngüsündeki etkisi fazladır. Bu nedenle hammadde seçimi, hammaddeleri nereden temin edeceği, üretim süreci, ürünün kullanım ömrü, nasıl kullanılacağı, bertarafı, bakımı, servisi, kullanım sonrası geri dönüşüm veya geri kazanım yapıp yapılamayacağını dikkatlice planlaması gerekmektedir. Başarılı bir şekilde tasarlanmış sürdürülebilir tasarım ürününün, ekolojik olarak gezegen için faydaları büyük olacaktır.

Sürdürülebilir tasarımın işletmelere sağladığı faydalar:

- Yasa düzenleyiciler ile ilişkileri iyileştirmektedir. Sürdürülebilir tasarım ilkelerinin uygulanması, firmanın çevresel etkileri azaltmaya olan taahhütleri ve inandırılığını artıracaktır.
- Ürünün üretim, kullanım ve yok edilmesine ilişkin gelecekteki sorumlulukların minimize edilmesi sebebiyle, sorumluluk yönetiminde gelişme sağlamaktadır.
- Sürdürülebilir tasarım, işletmenin farklı bölümleri arasındaki koordinasyon ve işbirliğini iyileştirirken, tedarikçilerle ve diğer firmalarla olan iletişimi desteklediğinden, işbirliğini artıracaktır.
- Sürdürülebilir tasarım uygulamaları sayesinde çevre koruma girişimleri ile çalışanlara tanınan fırsatlar, sağlık ve güvenlik ile ilgili uygulamalar, çalışanların moralini iyileştirecektir.

Sürdürülebilir Tasarımın İşletmelere Sağladığı Pazarlama Faydaları:

- Tüketiciler, çevreyi korumaya yönelik olarak davranışlarını değiştirme eğilimine sahiptirler ve çevre korumayı hükümetlerin ve işletmelerin önemli bir konusu olarak gördüğünden dolayı müşteri ihtiyaçları tanımlanmış olur.
- Sürdürülebilir tasarım, kaliteli ve pazarlanabilir, ancak daha az çevresel etkiye sahip, dayanıklı, daha kaliteli ve kullanımı daha ucuz ürünler ortaya çıkartacaktır. Bu da ürün ve hizmette farklılaştırmayı iyileştirecektir.
- Müşterilerine temiz, doğru ve güvenilir bilgi sunma imkânı tanıdığından, toplumla ilişkilerde iyileşme sağlayacaktır.

Her işletme için uygulanabilecek sürdürülebilir tasarım stratejileri farklılık göstermektedir. Her işletmenin organizasyon yapısına, tüketici profiline, ürünlerine, üretim ve teknoloji düzeyine göre kendi stratejisini geliştirmelidir (Zeren ve Nakıboğlu, 2009: 474-475).

Tasarımcının malzeme seçimini ve enerji kullanımını, doğaya ve canlılara zarar vermeyecek şekilde düşünerek tasarlaması gerekmektedir. Ürünün tasarım sürecinde doğada çözülebilen, geri

dönüşüme uygun içerikli çevre dostu malzemelerin kullanılmasına özen gösterilmelidir. Geleceğin tasarlanmasında tasarımcı; sürdürülebilirlik ilkelerini benimsemeli, işveren, müşteri, proje ve çalışma arkadaşlarını bu ilkeler doğrultusunda yönlendirebilmelidir. Tasarımcı hızlı üretime yönelik tasarımlardan kaçınarak, daha uzun süreli kullanılabilir, kullanıcısıyla duygusal bağ kurabilecek, kaliteli, çevreye dostu tasarımlar yapmalıdır. Kalitenin bir maliyeti olacaktır ve tüketicilerin daha az sayıda, kaliteli ürünler almasını sağlayacak, bunun sonucunda daha az kaynak tüketimi gerçekleşecektir.

Geri dönüşüm (recycling) ve geri kazanım (upcycling) ekolojik yaklaşım kavramlarındandır. Tasarımcılar kullanım ömrü biten ürünler ile ilgili de tasarımcı kimliğini kullanarak, atık ürünlere ikinci bir yaşama hakkı vermeli, ürünün yaşamını uzatmalıdırlar. Bu tasarım yaklaşımında, öncelikli olarak geri kazanım yöntemi uygulanmalıdır. Çünkü geri kazanımda ömrü dolmuş ürün kalite özelliklerini koruyarak veya artırarak yeni ürün olarak üretilmektedir. Geri dönüşümde ise ürün kalitesinde kayıplar olmaktadır.

Ev tekstili sektöründe çalışan tasarımcıların, sürdürülebilirlik konusunda bilinçlenmesi gerekliliği sebebi ile tekstil, tasarım bölümlerinde sürdürülebilirlik eğitiminin verilmesi, ekolojik ürün tasarımlarının ve kullanılmalarının yaşam tarzı haline dönüşmesini sağlayacaktır. Ev tekstil ürünlerinin tasarım aşaması, maliyet, işlevsellik, estetik ve çevresel açıdan en önemli aşamadır. Bu nedenle sürdürülebilir ürün tasarımları yapması beklenen tasarımcıların, gelecekte sürdürülebilir toplumların oluşmasındaki üzerine düşen görev ve sorumluluklar çok fazladır.

Kaynakça

Dergiler

ACAR, S. (2013) “Jack Lenor Larsen: İç Mekân Tekstili Tasarımında Bir Öncü” İnönü

Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi (Inonu University Journal of Art and Design), Cilt 3, Sayı 7, 2013, s. 81-91.

ACAR, S., GULIYEVA, M. (2019) “Azerbaycan’ın Cecim, Palaz, Şedde Dokumaları Örneğinde Güncel Kumaş ve Giysi Tasarımı Uygulamaları” Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, Cilt: 12, Sayı: 28, s. 1134-1150.

DEMENDONCA, M., BAXTER, T. E. (2001). “Design for the Environment (DFE): An approach to achieve the ISO 14000 international standardization”, Environmental Management and Health,, Vol.12, No. 1, 51-56.

ESER, B., ÇELİK P., ÇAY, A., AKGÜMÜŞ D. (2016). “Tekstil ve Konfeksiyon Sektöründe Sürdürülebilirlik ve Geri Dönüşüm Olanakları”, Tekstil ve Mühendis (Journal of Textiles and Engineer), Cilt 23, Sayı 101, s.44-60.

GARDETTİ, M. A., TORRES L. (2017). Sustainability in Fashion and Textiles: Values, Design, Production and Consumption, Taylor & Francis Taylor & Francis Group,

ÖZDEMİR, S., TEKOĞLU, O. (2011), “Ekolojik Tekstil Ürünlerinde Kullanılan Hammaddeler”, Akdeniz Sanat 4, 4/8, s. 27-30.

ÖZLENEN ERDEM, İ., YILDIRIM, L. (2011) “Tekstil Tasarımında Çevre Dostu Yaklaşımlar”, Akdeniz Sanat 4, 4/8, s. 9-13.

STEGALL, N. (2006) , “Designing for Sustainability: A Philosophy for Ecologically Intentional Design in” Design Issues, Volume: 22, Issue: 2, 2006 s.56-63.

ŞAHİN, Y., ODABAŞI, S. (2018), “Sürdürülebilir Kalkınmada Moda Tasarımcısının Rolü’ne Yönelik Alanyazın İncelenmesi” Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi (Journal of Management Economics and Business), Cilt 14, Sayı 2, s. 413-425.

ÜNER, İ., BAŞARAN, F. N. (2016). “Tekstilde Sürdürülebilirlik İçin Yöresel Ürünlerin Yaşam Döngüsü Değerlendirmesindeki Rolü: Çaput Dokumacılığı Örneği” Yöresel Ürünler Sempozyumu ve Uluslararası Kültür Sanat Etkinlikleri, Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Antalya, 3-5 Ekim 2016, s. 243-252.

WGSN Evden Sanayiye: Yeni Atık Hammaddeler Anahtar Eğilimler, 2019.

ZEREN, D., NAKİBOĞLU, G. (2009). “Sürdürülebilir Ürün Tasarımında Tanım ve Yöntemler”, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 18, Sayı 2, 2009, s. 458-480.

Kitaplar

EVCİL, A., N. (2014). Herkes İçin Tasarım. İstanbul: Boğaziçi Yayınları,

Tezler

TÜRKMEN, N. (2009). “Tekstil ve Moda Tasarımı Açısından Sürdürülebilirlik ve Dönüşüm”,

Tekstil ve Moda Tasarımı Ana sanat Dalı Tekstil ve Moda Tasarımı Programı Sanatta Yeterlik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul

İnternet Kaynakları

<http://noiretblancunstyle.blogspot.com/2011/05/campana-brothers-les-freres-de-genie-du.html>, 28.11.2019.

http://www.olhares.news/wp-content/uploads/2019/08/Japan-House-Sa%CC%83o-Paulo-Nuno-Kasane_Black-Mix-_Photo-by-Sue-McNab-1.jpg, 01.01.2020).

[http://collection.artbma.org/emuseum/internal/media/dispatcher/11829/resize:format\\$003dpreview](http://collection.artbma.org/emuseum/internal/media/dispatcher/11829/resize:format$003dpreview)), 01.01.2020.

<https://www.nuno.com/en/exhibition/scraps-fashion-textiles-and-creative-reuse/> , 01.01.2020.

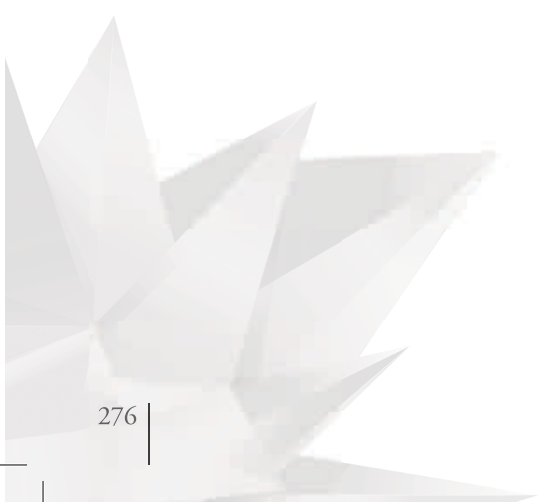
<https://newsroom.inter.ikea.com/news/ikea-to-use-ocean-plastic-in-new-products/s/d2f79c58-f91a-4d05-9107-e13e28927871>, 30.11.2019.

<https://www.urbanara.co.uk/pages/presscontact>, 30.12.2019.

<https://www.urbanara.com/products/doormat-dark-grey-blue-pigeon-blue-petindari>, 30.11.2019.

<https://www.urbanara.com/products/rug-ivory-wool-cotton-jindas-rec>, 30.11.2019.

<https://buffy.co/>, 30.11.2019.



GİYSİ KOLEKSİYON SÜRECİNDE PROTOTİPLEME

Yağmur Aysan ¹

Dr.Öğr.Üyesi Sevim Aydınç Bölât²

Özet

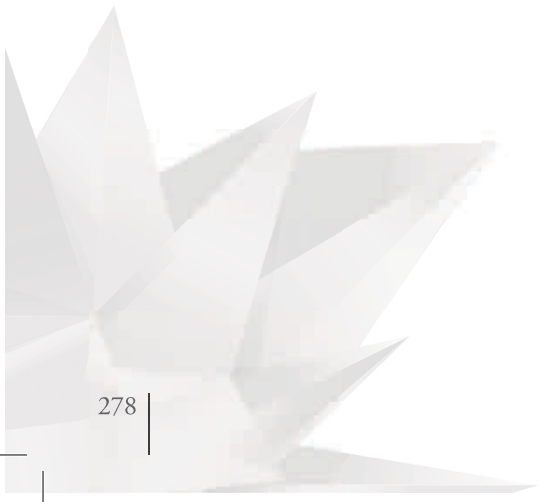
Giyim, insan vücudunu dış etkilerden korumak ve aynı zamanda örtünmek ihtiyacı ile ortaya çıkmıştır. Günümüzde ise giyim, bu ihtiyaçların yanı sıra süslenmek ve çalışma ortamının gerektirdiği şartlara uyum sağlamak gibi bir çok amaca hizmet edecek şekilde gelişmeler göstererek moda kavramını oluşturmuştur. Bu gelişmeler gün geçtikçe artmaktadır. Moda ise, toplumun değişiklik ihtiyacı veya süslenme arzusuyla ortaya çıkmıştır. Moda kapsamı altındaki giysilerin hazırlanma süreci koleksiyon olarak adlandırılır. Bir koleksiyonun aşamaları, koleksiyonu oluşturan ürün gruplarına göre farklılık gösterse de genel olarak aynı aşamaları kapsamaktadır. Bunlardan en önemlisi prototip oluşturma kısmıdır. Prototip, tasarım sürecindeki en önemli adımlardan biridir. Prototipin amacı çok fazla zaman ve para harcamadan ürünü test edip son halini oluşturmaktır. Prototipleme ile hazırlanacak koleksiyon; üretilebilir, kaliteli, kullanılabilir, güvenli ve estetik kaygısı taşımayan bir halde tasarlanmış olur. Prototipleme yöntemi ile giderilen sorunlar, sıkıntılar ile koleksiyonun üretim basamağında hiçbir sorunla karşılaşmaz ya da bu sorunlar en aza indirgenir.

Bu çalışmada, dört look üzerinden kadın giysi koleksiyonu hazırlanmıştır. Araştırma sonucunda prototiplenimin, tasarım aşamalarıyla başlayıp üretime geçmeden önce ürün üzerindeki süreçleri görseller eşliğinde açıklanarak, ürünü geliştirme aşamalarında getirdiği katkılar ele alınmaya çalışılmıştır.

Anahtar kelimeler: giyim, tekstil, tasarım, moda, prototip

1 İstanbul Aydın Üniversitesi, Görsel Sanatlar Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tez Öğrencisi.

2 (Dr.Öğr.Üyesi), İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarım Bölümü Öğretim Üyesi.



PROTOTYPING IN THE COLLECTION PROCESS OF CLOTHES

Abstract

Clothing emerged so as to protect the human body from external influences and also to cover it. In our age, besides these needs, clothing created the concept of fashion by showing improvements to serve many purposes such as beautification and fulfilling the requirements of work places. These developments have been increasing day by day. Fashion, on the other hand, emerged with the need of change and desire of being beautified of the society. The process of preparing clothes under the scope of fashion is called collection. Although the stages of a collection vary according to the product groups that make up the collection, they generally cover the same stages. The most important of these stages is the stage of prototyping. Prototyping is one of the most important steps in the design process. The aim of the prototyping is to test the product without wasting much time and money and to create its final version. The collection being prepared under prototyping has been designed in a condition in which it is producible, qualified, usable, safe, and destitute of aesthetics. By the help of the problems that are solved under prototyping method, few or no problems occur in the production step of the collection or these problems are minimized.

In this study, a women's clothing collection was prepared through four look. As a result of the research, the contributions of prototyping to product development stages were argued by explaining the processes on the product with visuals with the design stages and before starting production.

Keywords: clothing, textile, design, fashion, prototype

Giriş

Giyim ilk çağlarda insanların vücutlarını tabiatın etkilerinden koruyan, medeniyetin ilerlemesi ve modanın etkisi ile değişiklik gösteren, insan vücuduna göre şekil alan giysilerin tümüdür. Giyim seçimini günün modası, iklim, çevre, cinsiyet, vücut yapısı, yaş, ekonomik durum etkilemektedir. Giyim vücudu sadece dış etkenlerden korumak için değil, aynı zamanda insanın sosyal ihtiyaçlarını karşılamak, örtünmek, güzel görünmek, yeni biçimler ortaya koymak, kişiliğini kabul ettirmek gibi duygularını tatminde kullanılmaktadır (Muratoğlu, Şener, 2002:7). Giysiler hammaddeleri, yardımcı maddeleri, üretim metotları ve kullanım amaçları yönünden çok çeşitlilik göstermektedir. Bu farklılıklar giyim ürünlerinin çeşitlenmesine neden olmuştur (Gürçüm, 2010:55).

Toplumların zenginleşme sürecinde ise örtünmek için giyim, keyifli yaşamak veya toplumdaki sosyal statüyü belirlemek için giyinme sürecine dönüşmüştür. Bu süreçte önemli olan örtünmek için veya ihtiyaç için giyinmek yerini, doğrudan doğruya kendini dışarıya karşı ifade etmek için giyinme anlayışına bırakmıştır. Artık insanlar toplum içindeki statülerini yükseltmek ve sosyal katmanları yukarıya doğru tırmandırmak ve aynı zamanda kendi maddi varlıklarını dışa vurabilmek, toplumdaki statüyü kazanmak ve yükseltmek için öncelikle moda ve giyim olayına başvurmuştur. Bir toplumun gelişmişlik düzeyi, kültürü, moda anlayışı ne olursa olsun giyimi, daima bir statü sembolü olarak kabul edilmektedir (Gürsoy, 2010:46).

Giyim endüstrisinin temel konusu olan ve sıklıkla değişen moda; insanların başkalarının görüntülerini benimsemeye başlamasıyla ortaya çıkan bir sosyal süreç olarak kabul edilmektedir. Bu durum, toplumun farklı olanı taklit ederek ona benzemesine ve oluşan benzerlik sonrasında yeni görünüş arayışına girmesiyle devam eden bir döngü olarak açıklanmaktadır (Aktaran: Erdoğan, 2011); Carr ve Pomeroy, 1992).

İstekler doğrultusunda, moda, yaş, cinsiyet, vücut özellikleri, kumaş ve mevsim gibi etkenleri göz önüne alarak hazırlanan kreasyonlara koleksiyon adı verilmektedir (Kurtoğlu Ö., 2009).

Koleksiyonların temel elemanlarından biri giysi tasarımıdır. Giysi tasarımı oluşumunda; hayal gücü, sezgi ve beceri öğelerinin bulunması gerekmektedir. Aynı zamanda bir çalışmanın tasarım niteliği taşınması için, belirlenmiş bir amaçtan yola çıkarak belirli bir düşünceyi yansıtmayı ve özgün bir çalışma sonucu yaratıcılık değeri içeren bir sonuç ortaya koyması gerekmektedir (Kurtoğlu, 2009).

Moda tasarımcıları, her zaman giyimle ilgili son gelişmelerden, renk ve kumaş trendlerinden haberdar olmalı ve bunları, genç kesim ya da çalışanlar gibi, belirli hedef kitlelere göre yorumlayabilmelidirler. Bütün bu durumlara bağlı olarak yapılan ürünün, giyilebilecek ve satılabilecek olması da oldukça önemli bulunmaktadır (Erdoğan, 2011).

Koleksiyon hazırlanırken uyulması gereken belirli aşamalar vardır. Bunları şöyle sıralayabiliriz;

-Pazar Araştırması ve Board Hazırlanması (Hedef Kitle ve Temanın Belirlenmesi)

-Kumaş, Renk, Desen, Aksesuar Araştırması

-Artistik ve Teknik Çizimlerin Oluşturulması

-Prototip Çalışması

-Koleksiyonun Sunumu

Bu aşamalara dikkat edildiğinde ortaya çıkan çalışma her açıdan daha doğru ve verimli olacaktır. Karşılaşılabilecek hataları minimum orana indirmek için üzerinde durulması gereken en önemli aşama “prototip” çalışmasıdır.

Prototip, herhangi bir ürünün üretim aşaması veya satış aşamasından önce üretilmiş olan ön çalışmadır. Prototip ürünler kesinlikle bir ürünün son halini göstermez ancak temsil ederler. Prototip üzerinde denemeler gerçekleştirerek ürün, son aşamaya getirilmeye çalışılır.

Prototip, tasarlanan modelin karşı tarafa daha etkili bir şekilde anlatmayı kolaylaştırdığı için büyük önem taşımaktadır. Bir prototip, tasarlanan modelin kusurlarını, eksikliklerini ya da pratik hayatta işe yarayıp yaramadığını anlamanızı sağlar. Tasarımın doğru formda olup olduğuna emin olmamızı sağlamaktadır. (Karakurt, 2017).

1. Koleksiyon Hazırlama Süreci

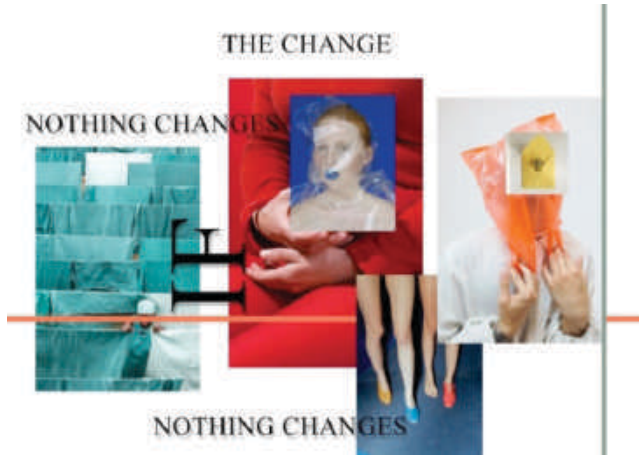
Koleksiyon hazırlanmadan önce koleksiyon içeriğinin oluşturulabilmesi amacıyla ön bir hazırlık yapılır. Temalar tema kapak sayfası adı altında o temaya ait bütün modellerin görülebildiği sayfalar şeklinde düzenlenir. Bu sayfalarda kullanılacak renkler ve modellere verilen kodlar belirtilir. Renk,motif,desen kombinasyonu tema adıyla bütünlük sağlamalıdır. Tema bir hikayeden yola çıkılarak oluşturulur ve içerisinde oluşturulan modeller ise tüm özellikleriyle (renk, motif, desen, model) belirlenen hikayeye özdeş olmalıdır. Tasarımcı tarafından hazırlanan bu çalışma föyüne göre baskı işlemi yapılır. Hazırlanan bu föyde; modelde kullanılacak baskının renkleri ve bedenlere göre belirlenen baskı büyüklükleri belirtilmiştir. Koleksiyon oluşturulurken; dikkat edilmesi gereken en önemli noktalardan biri,modellerin üretim aşamalarında yapılabirlik özelliklerini taşıyabilmeleridir (Alpan, 2005).

1.1. Pazar Araştırması ve Hikaye Paftası Hazırlanması (Hedef Kitle ve Temanın Belirlenmesi)

Bir tasarım sürecinde, moda tasarımcısı araştırma yaparken; tasarlayacağı ürün çeşidini, hitap edeceği hedef kitlesini tanımlamalı, üreteceği koleksiyon için ise konsept, piyasa ve materyal araştırması yapması gerekmektedir. Moda tasarımcıları koleksiyon oluşturmadan önce piyasa araştırması yapmaktadırlar. Pazar araştırması, verilerin sistematik olarak toplanması ve işlenmesi olarak bilinir ve sık sık düzenli olarak yapılması gerekmektedir. Pazar araştırması; moda ile ilgili yayınlardan, stil ve renk tahmin servislerine; rakip firmaların ürünlerinden, müşterilerin fikirlerine kadar birçok faktörü kapsamaktadır (Aktaran:Erdoğan: 2011; Gürsoy, 2010; Carr ve Pomeroy, 1992).

Moda tasarımcısı, bir koleksiyon hazırlarken, moda trendlerini araştırmakla sorumludur. Trend araştırmaları, sektöre uygun çeşitli yayınlardan, internet sitelerinden yapılabilmektedir Belirlenen tema sonrasında "hikaye paftası" dediğimiz koleksiyonu destekleyici görsellerden oluşan bir board hazırlanır ve sürece onun üzerinden devam edilir (Erdoğan:2011).

Görsel 1'de yer alan hikaye paftası çalışılmış olan "The Change" adlı koleksiyona aittir. İçerisinde koleksiyonda kullanılan renkler, detaylar ve koleksiyonun ana konusu aktarılmaya çalışılmıştır. Sonraki süreçlere bu pafta göz önünde bulundurularak ilerlenecektir.



Görsel 1: Hikaye Paftası (Moodboard)

1.2. *Kumaş, Renk, Desen, Aksesuar Araştırması*

Sezona uygun kumaş tespiti yapılırken uluslararası defile ve fuarlardaki kumaş trendleri takip edilmelidir. Bu trendlerin koleksiyon içerisine uyarlanmasında geçmiş sezonlarda yapılan analizler, giysinin kullanım alanları, hedef kitle içerisindeki cinsiyet ve yaş statusü, bununla birlikte mevsim-iklim özellikleri gibi faktörler göz önünde bulundurulmalı ve dikkat edilmelidir.

Renk moda göre değişen ve giyside ilgi yaratan en önemli unsurlardan biridir. Sezon içerisinde renklerin belirlenme aşamasında moda olan renklerle birlikte, renklerin kendi içerisinde meydana getirdiği uyumada dikkat edilmelidir. Düzenlenen ulusal ve uluslararası moda fuarları, yayınlanan renk katalogları, son trendlerin yer aldığı moda dergileri sezon renkleri hakkında bilgi vermektedir.

Moda üzerinde görülen değişimler desen konusunda da kendisini gösterir. Toplumu etkileyen sosyal akımlar, toplumu etkileyen güncel olaylar, mevsim özellikleri her sezon desenlere hakim olan konulardır. Konu içerikli bu desenlerin yanında tasarımcıların hemen her sezon kullandıkları ekoseleler, puantiyeler, şal desenleri, kareliler, çizgililer gibi klasikleşmiş desenler vardır.

Aksesuarların tamamlayıcı bir özellik kazanabilmesi için giysinin modeli, kumaşı, rengi ve deseni ile uyum içinde olması gereklidir. Koleksiyon hazırlığında amaca ve moda bağli olarak çeşitli aksesuarlar kullanılmaktadır. Yardımcı malzemelerden, tela, vatka ve astar giysinin rahat kullanımını sağlamayı amaçlarken, aksesuar olarak kullanılan boncuk, payetler, pullar, metalik - tahta süslemeler ve taşlar estetik görünümü zenginleştirmektedir. Düğme, fermuar, kurdela gibi boyalı aksesuarlar üretimde önce yıkama ve ütöleme testlerine tabii tutularak, kumaşı boyayıp boyamadıkları kontrol edilmelidir (Kurtoğlu Ö., 2009).

Görsel 2' de koleksiyonda yer alan aksesuarlar, kullanılan renkler ve kumaşlar yer almaktadır. Koleksiyondaki tasarımların düşünülmesi ve çizilmesine başlamadan önce bu malzemelerin netleşmesi süreç akışı için gereklidir.



Görsel 2: Kumaş, Renk, Desen ve Aksesuar Örnekleri

1.3. *Artistik ve Teknik Çizimlerin Oluşturulması*

Moda tasarımcıları, beraber çalıştıkları, modelist, terzi, müşteriler gibi tasarım ekiplerine fikirlerini anlaşılabilir ölçüde iyi bir çizimle iletmek durumundadırlar. Tasarımcıların tişörtten, couture bir tasarıma kadar her şeyi çizebilecek kadar yeteneklerinin olması gerekmektedir. Ölçülü olarak yapılan ve her detayın gösterildiği “teknik çizim” ve sunumlarda tasarımın daha gösterişli görünmesini sağlayan, moda figürü üzerine yapılan, “artistik çizim” gibi iki farklı yolla çizimler yapılabilmektedir. Birçok firmada tasarımcılar, modelistlere ve müşterilere “teknik çizim” yoluyla fikirlerini sunmaktadırlar (Burke, 2006).

Görsel 3’te hazırlanan 4 looktan oluşan koleksiyonun artistik çizimleri koleksiyon oluşturma çerçevesi içerisinde hazırlanmıştır. Bu kısımda çizimlere istenildiği gibi müdahale edilebilir.

Görsel 4’te Look 1 de yer alan giysinin teknik çizimleri yer almaktadır. Burada yapılan çizimler, kalıp ve dikim işlemleri için açıklayıcı unsurdur.



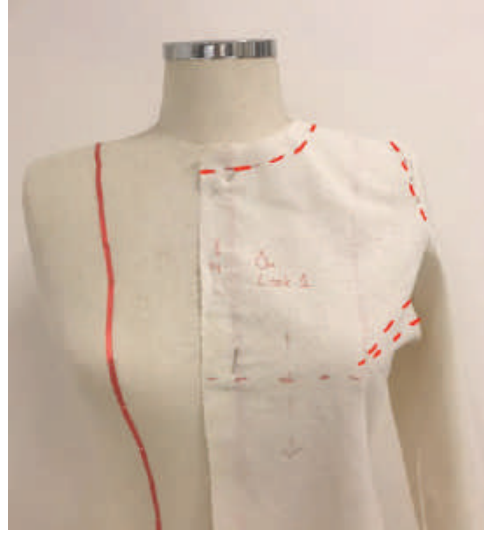
Görsel 3: Artistik Çizimler
Görsel 4: Look 1 Teknik Çizimleri

1.4. Kalıpların Hazırlanması

Hazırlanan teknik çizimler ve ölçü tabloları incelenerek, tüm kalıplar tek beden halinde hazırlanır. Kalıplar üretilecek giyimin çeşidi ve hitap ettiği tüketici gruba göre değişiklik gösterebilir. Temel beden kalıpları üzerine model özelliklerini yansıtmak amacı ile pili, büzgü, yaka, roba gibi çizimleri çalışmaya model uygulamak denir. Model kesimleri için kullanılacak olan kalıplara, dikiş payları, düz boy ipliği, kesim ve birleştirme yerleri gibi bilgilerin kalıp üzerine aktarılması gereklidir. Uzun süreli kullanım ve saklama açısından karton üzerine çalışma yapılabilir. Sonrasında ise gerekli olan bedenlerde seri işlemi yapılarak kalıp bedenleri çoğaltılır. Kalıptaki tüm parçalar (pervaz, biye, kemer vb) kalıp için kullanılacak materyal üzerine ayrı ayrı geçilir. Kumaşların kesime tek veya çift kat olarak serilmesi kalıp hazırlamayı etkiler. Çift kat kesim yapılacaksa kalıplar tek taraf için hazırlanır. Serim tek kat yani kumaş eni açılarak serilecekse kalıplar sağ ve sol olmak üzere iki taraf için ayrı hazırlanır.

1.5. Prototip Çalışması

Tasarımı yapılan ve son halini alan koleksiyon için her temadaki modellerden ön numune yapılır. Amaç; model için sağlanan kumaş, aksesuar, model kalıp şekli gibi özelliklerin model üzerinde son haliyle görülebilmesidir. Tasarımın yapılan modellerin kağıt üzerindeki görünümü üretim sonrası görünümüyle bağdaşmayabilir. Genellikle kalıp ile ilgili veya baskı-nakış büyüklüklerinin model üzerinde duruşu ile ilgili üretim sırasında sorunlarla karşılaşılabilir. Modellerin numune üretimi aşamasında teknik detayları model bilgi formunda belirtilir (Alpan, 2005).



Görsel 5: Look 1 bluz prototip çalışması.

Görsel 5a: Görsel 5'te prototip üzerine yapılan düzeltmeler.



Görsel 6: Look 1 pantolon prototip çalışması.

Görsel 6a : Görsel 6'da çalışılan prototip üzerine yapılan düzeltmeler.

Prototip Kritikleri: Hazırlanan koleksiyonun 1. look'unda olan bluz ve pantolonun prototipi çalışılmıştır. Çıkarılan kalıplar amerikan kumaşından kesilerek dikilmiştir. Yapılan bu prototipler denenmiş ve üzerinde gerekli olan kritikler işaretlenmiştir. Bu işaretlenen düzeltmeler doğrultusunda ikinci prototipler hazırlanmıştır ve onların üzerinden gerekli düzeltmeler tekrar uygulanarak, istenilen form elde edilene kadar gerekli kritikleri alınarak prototip çalışması tamamlanmıştır. Look 1 bluz çalışmasında, yaka oyuntusu açılacak, kol evi oyuntusu yeniden model üzerinde belirlenecek, beden bölgesine göğüs pensu yapılacaktır. (Bkz: Görsel: 5-5a) Pantolonda ise, yan dikiş hattında düzeltme yapılmalıdır. Bel hattı yeniden çizilerek, ön pantolonda fermuar açıklığı için 1,5 cm kumaş eklenmesi gereklidir (Bkz: Görsel: 6-6a)

2. Koleksiyonun Sunumu

Tamamlanan koleksiyonlar amaç doğrultusuna göre sunum farklılıkları gösterebilir.

Showroom, tasarımcıların ürünlerini sergilediği yer olarak adlandırılır. Koleksiyonlara ait modellerin tema bazında ayrılarak sergilendiği showroumlarda müşterilere birebir yakından görme olanağı verilir.

Fuarlarda, çeşitli kategoriler adı altında düzenlenen giyim fuarlarında alıcı ve satıcıyı buluşturan fuarlar koleksiyonun sunumu ve satışında çok etkili olan bir yoldur. Yurt dışında birçok müşteriye ulaşabilmek ve irtibat kurabilmek için fuarlarda yer almak önemlidir (Alpan, 2005).

Defile, tasarımcıların güncel olarak hazırladığı giysileri gruplandırarak koleksiyon olarak basına

ve alıcı kitlelerine karşı sergilediği bir organizasyondur. Defilelerde koleksiyonun tamamen özgün bir şekilde sunulma imkanı sağlar. Tasarımcılar, hazırladıkları koleksiyonu istedikleri gibi tamamlayıcı etkenlerle destekleyebilirler.

Bu çalışmada, koleksiyon aşamalarına uyularak hazırlanan dört look'tan oluşan defile sunumu görseldeki gibidir. (Bkz. Görsel: 7)



Görsel 7: Tasarımı yapılan dört look'un defile sunumu

Sonuç

Genel olarak bakıldığında giyim temel bir ihtiyaç olarak ortaya çıkmıştır. Zamanla moda ile şekillenip, farklı etkenlerden beslenerek günümüzde devamlılığını korumuş ve zaman ilerledikçe kendini güncellemeye devam etmiştir. Her ne kadar moda ile şekillenip insanlara sunulsa da, giyimde temelinde barındırması gereken unsurlar vardır. Bu unsurlar; tasarlanan modellerin insan üzerindeki ergonomisi, tasarımcıya yansıyan maliyeti, sezon içinde gündemde kalması gibi her zaman yerini koruması gerekmektedir. Müşteri ihtiyaç ve isteklerini, moda, yaş, cinsiyet, vücut özellikleri, kumaş ve mevsim gibi etkenleri göz önüne alarak hazırlanan giysi gruplarına koleksiyon adı verilmektedir. Hazırlanan koleksiyonlarda uyulması gereken aşamalar vardır. Bu aşamalara uyulmadığında sonuçta verim alınmaz.

Koleksiyon hazırlamada yer alan en önemli aşamalardan biri de "prototip" kavramıdır. Prototipler fikirlerinizi gösterir ve ürün üzerinde değişikliklerin yapılmasına yardımcı olur. Prototipleme, teknik anlamda koleksiyon hazırlanmadan önce elle tutulur en ilkel şeklinin oluşturulması olarak tanımlanabilir. Prototip, tasarım aşamasından sonra gelir. Ayrıca, malzeme seçiminden önce prototipleme yapılır. Böylece seçilecek malzemeler doğru şekilde kararlaştırılmış olur. Tasarım sonrası ürünün prototipi oluşturularak ürünün düzgün ve üretilebilir olup olmadıkları kontrol

edilir. Tasarımlar orijinal malzemeleriyle dikim işlemine alınmaz. Bu da hem malzemedenden hem de zamandan tasarruf edilmesini sağlar. Prototiplerde, modelin tasarıma uygunluğu defalarca kritiği alınarak en doğru sonuca ulaşılmaya çalışılır. Kalıp ve dikim teknikleri değiştirilebilir, hata varsa giderilerek yeniden bir prototip çalışması yapılır.

Bu çalışmada hazırlanan ‘‘The Change’’ adlı koleksiyon ele alınmıştır. Tasarım ile başlayıp koleksiyon hazırlamanın her bir aşaması kısaca anlatılmıştır, Prototipleri yapılarak kritiği alınan 4 look nihai ürün haline getirilmiştir. The change koleksiyonuna bu aşamalarda yer verilerek görseller ile desteklenmiştir. En son defile ile sunulmuştur. Koleksiyon hazırlanırken prototip çalışması dikkatli bir şekilde çalışılmıştır. Look’ların içerisindeki parçaların provası yapıp, ileride yaşanacak olumsuzlukların önüne geçilmiştir. İstenilen formlar elde edilene kadar prototip kritikleri üzerinden çalışılmıştır. Her alanda olduğu gibi tekstil alanında da bu çalışmanın önemi büyüktür. Yapılan işi doğru ve sistemli şekilde amaca ulaştırmayı sağlar.

Kaynakça

Tezler

Alpan E. (2005), Hazır Giyim Sanayiinde Koleksiyon Hazırlama Ve Geliştirme Yöntemleri, T.C. Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi Tekstil Eğitimi Anabilim Dalı, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul.

Erdoğan İ. D. (2011), Bir Moda Tasarımcısının Koleksiyon Hazırlama Süreci Ve Simay Bülbül Örneği, Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Endüstriyel Sanatlar Anabilim Dalı, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Eskişehir.

Kurtoğlu Ö. (2009), Koleksiyon Hazırlama Aşamasına Uygun Üretim Ve Kalite Kontrol Yöntemlerinin Araştırılması, Ege Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Tekstil Mühendisliği Ana Bilim Dalı, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İzmir.

Kurtoğlu Ö. (2009), Koleksiyon Hazırlama Aşamasına Uygun Üretim Ve Kalite Kontrol Yöntemlerinin Araştırılması, Ege Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Tekstil Mühendisliği Ana Bilim Dalı, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İzmir.

Kitaplar

Burke, S. (2006), Fashion Artist Drawing Techniques to Portfolio Presentation, Burke Publishing, China

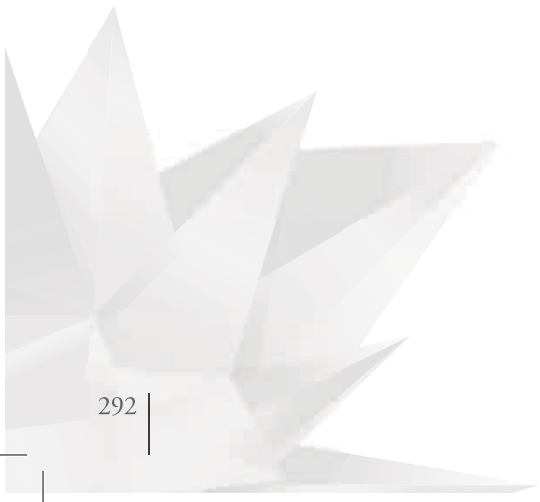
Gürcüm H. B. (2010), Tekstil Malzeme Bilgisi, Güncel Yayıncılık, İzmir.

Gürsoy A. T. (2010), Giyim Kültürü ve Moda, Türkiye Tekstil Sanayii İşverenleri Sendikası, İstanbul.

Muratoğlu Y., Şener F. (2002), Etek- Kadın Giysi Tasarımı, Ya-Pa Yayınları, Ankara.

İnternet Kaynakları

Karakurt Y. (2017), (<https://gelisenbeyin.net/prototip-nedir.html>, İstanbul).



MURAT GERMEN FOTOĞRAFLARINDA MUTENALAŞTIRMANIN TEMSİLİ

Sibel Ateş¹

Özet

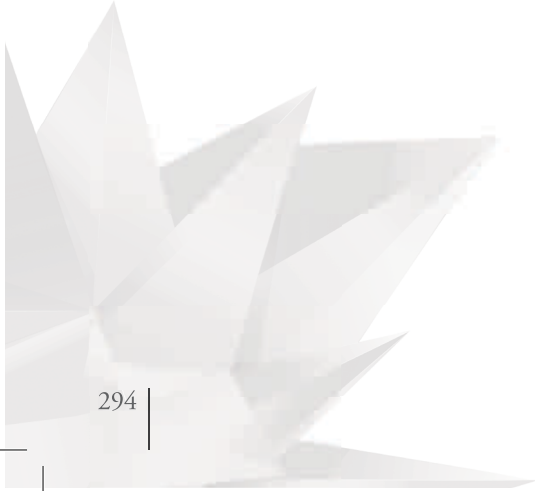
Sanayi Devrimi ile ilk adımları atılan, 21. yüzyılın sanayileşme ve ekonomik süreçlerinin beraberinde getirdiği, kentleşmedeki giderek artan büyüme, mutenalaştırma kavramının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu oluşum, toplumda, teknoloji, ekonomi ve kültür gibi pek çok alanda yaşanan değişimlere işaret etmektedir.

Sanat ile kent kavramı içerisindeki mimari oluşumlar birbirleri ile etkileşim halindedir. Aşırı kentleşme, kültürel ve sosyal değişime yüksek ölçekte sebep olmakla birlikte insanların hayatlarındaki etkileri yadsınamaz büyüklüktedir. Aynı zamanda küreselleşmenin itici gücüyle, kentlerde, ekonomik, sosyal, siyasal, demografik ve coğrafi nedenlerden dolayı dönüşüme ve değişime ihtiyaç duyulmaktadır. Bu değişim ve dönüşümün bir belgesi niteliğinde olan, manzara fotoğrafçılığının içinde ele alınan, kent fotoğrafçılığı, kentin içindeki tarihsel ve kültürel yapıyı, ekonomik çerçeveyi, mutenalaşma sonucunda oluşan mimarisıyla ilişkilendirerek geniş bir yelpazede aktarmaktadır.

Bu çalışmada kentleşmenin artışı ile birlikte ortaya çıkan kentlerin mutenalaştırılması kavramı ile kent fotoğrafçılığı arasındaki bağlantı irdelenecektir. Kentselleşmenin ve mutenalaştırmanın hangi koşullarda ortaya çıktığı ve fotoğraf ile nasıl ilişkilendirilip belgelendiğini saptamak amacıyla Murat Germen'in "Muto-Morfoz" adlı fotoğraf serisinden "İstanbul" başlıklı fotoğraflar incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Kentleşme, mutenalaştırma, kentin mutenalaştırılması, kent fotoğrafçılığı

1 Sakarya Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımcı, sblates@hotmail.com



MURAT GERMEN IN PHOTOS REPRESENTATION GENTRIFICATION

Abstract

The first steps taken by the Industrial Revolution and the compulsory increase and growth of urbanization brought about by the industrialization and economic processes of the 21st century led to the emergence of the concept of gentrification. This formation in the social structure of technological, economic and cultural indicates the change.

The architectural formations within the concept of art and the city interact with each other. Although excessive urbanization causes cultural and social change on a high scale, its effects on people's lives are undeniable. At the same time, with the driving force of globalization, they need transformation and change in cities due to economic, social, political, demographic and geographical reasons. Urban photography, which is dealt with in landscape photography, which is a document of this change and transformation, conveys the historical and cultural structure within the city in a wide range by establishing a relationship with the architecture formed as a result of the gentrification.

In this study, the relationship between urban photography and the concept of gentrification of emerging cities with increasing urbanization will be examined. In order to determine the conditions under which urbanization and gentrification emerged and how it is associated and documented with photography, the series of photographs on the subject of "Muto-Morphosis Murat from the perspective of Murat Germen will be examined.

Keywords: Urbanization, gentrification , gentrification of the city, urban photography

1. Kent ve Kentleşmenin Oluşumu ve Etkileri Üzerine

İnsanoğlunun avcılık ve toplayıcılık süreçlerinden sonra toprağa yerleşmeye geçiş durumu insanlık tarihinde de yeni bir dönemi başlatmıştır. Grup içinde kendilerini güvende hissetmeleri, aidiyet, barınma gibi toplumsal ihtiyaçlarını karşılamaları ve yaşamsal faaliyetlerini gerçekleştirebilecekleri alanlara ihtiyaç duymaları kentlerin ilk oluşum süreçleri olarak gösterilebilmektedir.

Mimari oluşumlar meydana geldiği döneme ait izler taşıdığından kültürel ve tarihi olmasının yanı sıra belge niteliği olarak da önem arz etmektedirler. Sanayileşmenin ve ekonomik gelişmenin beraberinde getirdiği kent sayılarındaki artış ve kentlerde yaşayan insanların toplumsal yapısında meydana gelen gelişmeler ve değişmelerden faydalanarak ortaya çıkan süreç, kentleşme süreci olarak nitelendirilebilir. Nitekim bu süreç ve sürecin etkileri, sadece toplum üzerinde değil kentlerin mimari oluşumunda ve düzeninde de açıkça görülmektedir. Bu noktada kent ve kentleşme kavramları birbirinden bağımsız olarak düşünülme de bazı özellikleri bakımından birbirinden ayrılmaktadır. Erkan'ın (2010:8) kent tanımına göre: “tarımsal olmayan, üretimin yapıldığı, tüm üretimin denetlendiği, dağıtımın kontrol edildiği, belirli teknolojinin kullanıldığı, nüfusun belli bir büyüklük ve yoğunluğa ulaştığı, heterojenlik ve bütünleşmenin var olduğu bir yerleşme yeridir.” Bu bağlamda kent, sanayinin geliştiği ve ekonomik imkanların var olduğu bu nedenle de göçe oldukça elverişli olan, birbirinden bağımsız insanların yaşadığı ortak bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sanayi Devrimi'nden günümüze, 21. yüzyıla değin, kentler geçirdiği dönüşümlerle birlikte tarihsel süreçleri kaydederek kültür, uygarlık ve medeniyet mirasının da göstergesi haline gelmektedirler. Erkan (2010: 19) kitabında kentleşmenin tanımı için “Kentleşme, kent ortaya çıktıktan sonra kentlerdeki, büyümeyi, yoğunlaşmayı, farklılaşmayı, bütünleşmeyi, değişmeyi anlatabilmek için kullanılmaktadır.” ifadelerine yer vermiştir. Kentleşme kavramı kent kavramına göre daha süregelen ve halihazırda yaşanan bir süreci de içine alır. Kentleşme daha çok kentler meydana geldikten sonraki süreci yaşanan değişimleri ve dönüşümleri anlatmak için kullanılan bir kavramdır. Böylesi bir durumda yaşanan bu süreçte hem sebep hem de sonuç durumunda kentleşme yer almakta ve her iki durum da toplumsal hayata etki etmektedir. Ekonomiden teknolojiye, mimariden arkeolojiye birçok disiplinden etkilenen ve kendisinin de etkileyen durumunda olduğu kentleşme olgusu toplumsal açıdan da sosyal değişimi olağanlaştırmaktadır.

21. yüzyıl iletişim ve ulaşım teknolojileri kentlerin yapılanmasında oldukça önemli basamaklardır. Bu noktada kentlerdeki bu yapılanmanın tezahürü olarak mekanların gelir düzeyine göre konumlanmasının da 21. yüzyılın sanayileşme etkileri ile birlikte evrilen bir süreç olduğu kabul görmektedir. Nitekim bu durum nüfusun artması ile birlikte ihtiyaç karşılığı yığınsal üretimin yapılmasını ve işçi sınıfının yerleşme mekanlarını sanayileşen bölgelerde tercih etmesini sağlamaktadır. Kent yaşamını etkileyen bu faktörler yeni kentsel düzenlemeleri de beraberinde getirmektedir.

2. Kentin Mutenalaştırılması (Soylulaştırılması)

Makineleşme ile birlikte kentlere olan yoğun talep beraberinde bir takım sorunlara yol açmaktadır. Kentlerdeki farklı etnik gruplar, farklı kültürler, sosyal tabakalaşmalar ve meslek grupları kentin heterojen yapısını oluşturmaktadır. “Kentlerin kalabalıklaşması sonucu ortaya çıkan yerleşim biçimi, insanları doğadan koparmış yan yana ve üst üste apartman dairelerinde birbirine yakın fakat ruhen birbirinden ayrı bölmeler içine sokmuştur...” (Gögebakan, 2013: 16) Bu durum bir bakımdan tektipleşmeyi de beraberinde getirerek endüstrinin ve kapitalist sistemin kendi istekleri doğrultusunda yapılaşmayı doğurmuştur. Gelir dağılımındaki politikalar birtakım eşitsizlikleri ortaya çıkararak sosyal sınıflaşmayı ve tabakalaşmayı tetiklemektedir.

Farklı başlıklar altında farklı etkiler doğuran bu kavramlar beraberinde birçok değişime de kapı aralamaktadır. Tüm bu dönüşümler ekonomik ve kültürel olarak kentteki toplumsal ve mekânsal gelişimi belirleyen faktörler olarak kabul edilmekte ve durumun bir gerçekliği olarak göz önüne serilmesine de katkıda bulunmaktadır. *Kentin Mutenalaştırılması kitabında Smith ve Williams (çeviren Uzun, 2015: 11) mutenalaştırmanın ortaya çıkışı ve tanımı için şu ifadelere yer vermektedir:*

“Mutenalaştırma” [gentrification] teriminin ilk kez kullanılmasından bu yana 20 yılı aşkın bir süre geçti. Britanya’da ortaya çıkan mutenalaştırma kavramının, popüler bir terim olarak, Amerika Birleşik Devletleri’ndeki köklü sözlüklere alınmış olması şaşırtıcı ama önemli bir olaydı. 1982 yılında yayınlanan American Heritage sözlüğüne göre mutenalaştırma, “özellikle işçi sınıfının yaşadığı mahallelerdeki köhnemiş kentsel konutların orta ve üst sınıflar tarafından yenilenmesidir.” Benzer şekilde, ondan iki yıl önce yayınlanmış “Oxford American sözlüğünde de mutenalaştırma şöyle tanımlanmaktadır: “orta sınıf ailelerin kentsel alanlara taşınması sonucunda konut değerlerinin yükselmesi ve bunun sonucunda daha düşük gelirli ailelerin bu alanlardan sürülmesi.”

Orta sınıf ailelerin kentin içine taşınmalarıyla birlikte mülkiyetlerin fiyatlarının değer kazanması, düşük gelirli ailelerin bu alanların dışına itilmesi ya da dolaylı/ zorunlu yollarla çıkartılması durumu yine mutenalaştırma kavramı dahilinde incelenebilir. Kentsel mekan üzerinden gözlemlenen mutenalaştırma kavramı durağan ve sabit bir olguyu değil işleyen bir süreci ifade etmektedir. Bu kavram insanların tarihsel ve kültürel olarak yabancıları oldukları mekana yerleşmeleri ile başlasa da sebep sonuç ilişkilerinin içerisinde karmaşık bir yapıda ve birçok etkenin bir araya gelmesi kaynaklı ortaya çıktığından, tek başına bağımsız bir şekilde ortaya konulamayan bir kavramı oluşturmaktadır. Bu konuda literatürün oluşmasında önemli katkıları bulunan Neil Smith, mutenalaştırma olgusu çerçevesinde yaşanan dönüşümlere farklı pencereler açılmasına sebebiyet vermiştir. (Smith ve Williams, 2015).

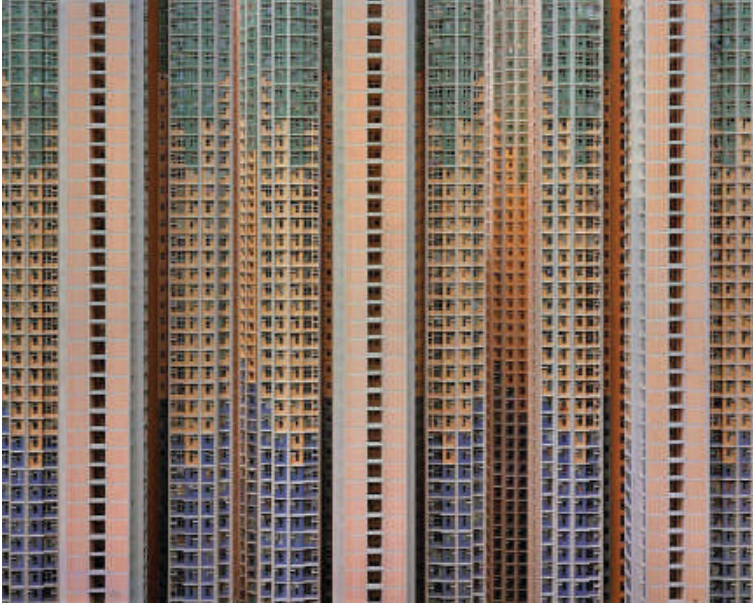
2.1. Fotoğraf ve Kentlerin Mutenalaştırılması İlişkisi

Modern kapitalizmin ve sanayileşmenin yaşandığı 21. yüzyılda sanatın anlatım ve üretim biçimleri farklılıklar göstererek dönüşüm içerisine girmektedir. Fotoğrafın hayatın bir parçası olarak görülmesi ve toplumsal sınıflarda kabul görülüşü farklı disiplinlerde birer anahtar olarak kullanılabilir olduğunun ispatı niteliğindedir. Nitekim Freund (2008: 8) da Fotoğraf ve Toplum kitabında, fotoğrafı gündelik yaşamda toplumsal hayatın ayrılmaz bir parçası olarak kabul ederek, onun en önemli özelliğinin işçi, zanaatçı, tüccar, memur ve sanayicinin, her kesimden toplumsal farklılıkların, fotoğrafı aynı şekilde kabul görmesinin siyasi açıdan büyük bir önem taşıdığını savunmaktadır.

Kent ve sokak fotoğrafçılığı kentteki dönemin toplumsal, kültürel ve ekonomik açıdan kaydettiği gelişmeleri bir belge niteliğinde kaydeden bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Sokak fotoğrafçılığı aynı zamanda fotoğrafın çekildiği tarihin ve anın gerçekliğini ve olduğubiliğini ortaya koyduğu gerekçesiyle de belgesel fotoğrafçılığının bazı özelliklerini taşımaktadır. Çağdaş fotoğraf çalışmaları için tek bir anlatı yeterli olmamakla birlikte fotoğraflarda dijitalin ve gelenekselliğin birleşiminden, teknik ve hikayelerde “zamanlararasılık” kavramından bahsedilmektedir. “Zamanlararasılık” için geçmiş, bugün ve geleceği aynı anda içinde bulundurabilen kısa bir tanımdan söz edilebilir.

Çağdaş sanat fotoğrafçılarından 1956 doğumlu Alman fotoğrafçı Michael Wolf “Yoğunluğun Mimarisi” (The Architecture of Density) adlı serisindeki çalışmalarında çağdaş dünyanın karmaşık kentsel dinamiklerinden ilham alarak, kentin mimarisini çarpıcı bir şekilde gözler önüne sermektedir (Higgins, 2014: 170). Wolf’un “Yoğunluğun Mimarisi” fotoğraf serisi 122 adet fotoğraftan oluşmaktadır. Seride çekilen fotoğraflar şehri sarmalayan dev gökdelenleri, gökyüzü ile yeryüzü arasındaki bağı kopararak bir patern oluşturacak şekilde çekilmiştir. Wolf’un eserlerinin odak noktasını mega şehirlerdeki hayatlar ve insanlar oluşturmaktadır.

“Yoğunluğun Mimarisi” serisindeki fotoğraflar dünyadaki en fazla nüfus yoğunluğunu bulunduran şehirlerden Hong Kong’ta yaşayan insanların hayatları, kentin içindeki yeri ve kentin mimari yapısı hakkında detaylar vererek farklı bakış açıları için fırsatlar sunmaktadır. Bu görüntüler kent içinden görünmeyen fakat uzaktan bakıldığında kentlerde yaşanan acıklı durumu apaçık bir şekilde gözler önüne sermektedir. Suzan Orhan da *Çağdaş Megakent ve Periferisinin Fotoğrafik İmgesi* adlı makalesinde konu ile ilgili şu görüşlere yer vermektedir: “Ekonominin küreselleşmesinin ötesinde gezegenin farklı coğrafyalarındaki mimarinin, kültürün ve gündelik hayatında küreselleşmesi, Hong Kong gibi megakentlerde korkunç bir aynılığa ve farklılıklar zamanla silinip gitmeye meyillidir.” (2016:17).



Fotoğraf 1: Wolf, A91, Yoğunluğun Mimarisi, (2005).

3. Murat Germen'in Muto-Morfoz adlı fotoğraf serisindeki İstanbul fotoğrafları

1965 doğumlu Murat Germen farklı alanlardaki niteliklerini fotoğraf çalışmalarına da yansımaktadır. Bu sebeple birbirinden ayrı konuları kendisine özgü kadrajı ile çekmektedir. Germen (2018) çektiği fotoğraflar için şu açıklamalarda bulunmuştur:

“Eser külliyyatım; kentleşme ve mutenalaştırmanın etkileri, katılımcı vatandaşlık ve kent hakları, yerel kültürlerin belgesel sürdürülebilirliği, insanın doğada neden olduğu tahribat gibi konulara odaklanıyor. Kentler sakinlerinin eksantrik yaşama hallerini ve barınaklarını şekillendirdiği alanlar oldukları için onları inşa eden toplumların da aynasıdır, bir kültürü kurduğu şehirler üzerinden okuyabilirsiniz. Kentler, toplumların hakiki ruhunu gözlemleyebileceğiniz açık hava antropoloji / etnografya müzeleri gibidir.”

Germen, kentteki mutenalaştırmayı konu alan fotoğraf çalışmalarından oluşan seri için “mutasyon” ve “metamorfoz” kelimelerinin birleşiminden yola çıkarak “Muta-Morfoz” olan yeni bir kelime ile isimlendirmiştir. Germen Muta-Morfoz serisinde kullandığı yöntem içinse fotoğrafları dijital ortamda (photoshop) yatay bir şekilde sıkıştırarak oluşturduğunu aktarmaktadır. Bu dijital manipülasyonun nedenini de Germen (2011) “Bu sıkıştırma eylemi, kentlerin tarihi yapı stoku; konut ve iş merkezlerini barındıran bölgelerinde, kentsel gelişmeye karşı durabilen ve duramayan bileşenlerin arasındaki dinamiğe dikkat çekiyor.” ifadeleri ile açıklıyor. Nitekim fotoğrafların yansıttığı gerçekliğin bir anlam kaybetmediğine

değinererek aynı zamanda belgesel fotoğrafçılığın içinde de yer alıyor oluşuna da değiniyor.

Muta-Morfoz adlı serisindeki fotoğraflar beraberinde kentlerin geçirdiği dönüşümleri şok edici bir şekilde gözler önüne sermektedir. Çalışmalarında dijital manipülasyona yer veren sanatçı, çağdaş olanı geleneksel ile örüntüleyerek kullanmaktadır.



Fotoğraf 2: Germen, Zincirlikuyu, İstanbul (2013).



Fotoğraf 3: Germen, Küplüce, İstanbul (2013).

Serideki fotoğraflar, yöntem olarak, fotoğrafın dijital ortamda bozularak ve sıkıştırılarak, kentlerdeki var olan gerçekliğin, bir çeşit dijital manipüle ile etkileşimi durumunu anlatmaktadır. Bu fotoğraf çalışmalarında kentin toplumsal dokularına ve tarihlerine ait izler de yansıtılmaktadır. Fotoğraf 1 ve 2’de kentin farklı yerlerinden alınan görüntülerde kent tasvirlerini çeşitli perspektiflerin birleşiminden alan fotoğrafları bu açıdan da farklılık göstermektedir.



Fotoğraf 4: Germen, FOTOİSTANBUL (2014).

Mutenalaştırma her mekan için farklılık gösterebilen bir olgu olduğundan dolayı her biri içinde farklı değerlendirmeleri gerektirmektedir. Burada ki gerçek ise mutenalaştırmanın etkilerinin hem doğa ve mimari hem de kent belleği açısından net bir şekilde görülebiliyor olmasıdır. “Muta- morfoz” serisindeki fotoğraflarda, tek bir düzlem, tek bir anlatı ya da tek bir perspektif olmaması bu fotoğrafların nitekim çağdaş fotoğraf olma özelliklerini de ortaya koymaktadır. Ayrıca fotoğraflarında geleneksel sanattan yararlandığına ve fotoğraflarını minyatür geleneğine yakın bir duruş sergilediğine vurgu yapan Germen, aynı zamanda fotoğraflarında geniş açılı lens kullanarak, bir fotoğraf karesine sığmayacak olan görüntüleri, sıkıştırma yöntemiyle, şekilde tek bir seferde görülüp anlaşılabilmesi imkansız fotoğrafları tek bir kareye sığdırabildiğinin vurgusunu da yapmaktadır.

Sonuç

Mutenalaştırmanın kentte yaşayan insana ve kentin mimarisine etkileri, onun nedenleri ve sonuçları ile birlikte düşünüldüğünde, yadsınamaz büyüklüktedir. Nitekim kentin mimari geçmişindeki deneyimleri onu nasıl şu ana getirdiyse, kültürü ve tarihi açısından nasıl bir öneme sahip ise aynı şekilde gelecekte de önemini sürdürecektir. Oysa belli başlı nedenlerden dolayı gerçekleşen mutenalaştırma süreci kapsamında yapılan her şey şu anı yaralamakta ve kentin kültürel ve tarihi dokusuna zarar vermektedir. Şehir merkezlerine ya da kentin önemli yerlerine uygulanan mutenalaştırma, aynı zamanda bir dönüşümü de beraberinde getirmektedir. Belirli olarak zorunlu ya da gerekçeli bir şekilde kentler ya da mahalleler, bazı durumlarda değerlendirmek amaçlı ya da bazen tamamen siyasi rant sağlamak amacıyla ya da tamamen bölgeyi soylulaştırmak nihayetinde gerekçeleri açıklanarak ya da açıklanmayarak mutenalaştırılmaktadır.

Germen'in Muta-Morfoz serisi sadece mutenalaştırılan kentteki mimariyi değil bu mimaride yaşayan insanların yaşamlarını ve aynı zamanda ruhlarını da fotoğraflarıyla aktarmaktadır. Dolayısıyla kentin dijital ortamda sıkıştırılan bu görüntüleri kentin gerçekleriyle ilgili bilgileri de açık bir şekilde sunmaktadır. Fotoğraflardaki mutenalaşan kentler, geçmişten bağlarının kesilmesiyle birlikte aynı zamanda geleceğe uzanan bağları içinde yok oluşunu sorgulatmaya yönelik bir çalışmayı oluşturmaktadır.

Kaynakça

- Artun, A ve N. Öрге (ed.). (2017). *Çağdaş Sanat Nedir?*. 3. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bahçeci, I. H. (2017). Neoliberalizmin Kentsel Mekandaki Tezahürü Olarak KentselDönüşüm. *JIMEP*, 5, 36-47.
- Erkan, R. (2010). *Kentleşme ve Sosyal Değişme*. İstanbul: Bilimadamı Yayınları.
- Freund G. (2006). *Fotoğraf ve Toplum*. (Ş. Demirkol, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Germen, M. (2011). Murat Germen'le Kentlerin Mutamorfozu Üzerine. <https://muratgermen.wordpress.com/2011/11/28/murat-germenle-kentlerin-muta-morfozu-uzerine-ozge-yilmaz-ile-roportaj-artunlimited-dergisi-sayi-13-kasim-2011/>. (01.08.19).
- Germen, M. (2012). Muta-Morfoz Fotoğraf Serisi Hakkında Açıklama <https://muratgermen.wordpress.com/2012/01/24/muta-morfoz-murat-germen-arredamento-mimarlik-aralik-2011/> (01.08.2019).
- G, Murat. (2008). Fotoğrafın Türlü Halleri – Murat Germen Kesit Retrospektif <http://www.sakipsabancimardinkentmuzesi.org/sergiler/murat-germen> (10.01.2019).
- Gögebakan, Y. (2013). Kültürel Değişim Çerçevesinde Kentlerin Oluşmu Süreci ve Çağdaş Kent Sorunsalı. İnönü Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 1, 1-22.
- Gültürk, S. M. (2014). Murat Germen İle Söyleşi. Bellek Oyunları Fotoğraf Atölyesi, İFSAK. <https://www.youtube.com/watch?v=M3V6UjF00j4> (06.01.19).
- Hacking, J. (Ed.).(2005). *Fotoğrafın Tüm Öyküsü*. (A. Bozkurt, Çev.) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Higgins, J. (2014) *Fotoğraf Neden Kusursuz Olmak Zorunda Değildir?*. (F. Candil Çulcu, Çev.) İstanbul: Hayalperest Yayınevi. Işık, Ş. (2010). Türkiye'de Kentleşme ve Kentleşme Modelleri. *Ege Coğrafya Dergisi*, 14, 57-71.
- Kaya, E. (2017). *Kentleşme ve Kentlileşme*. İstanbul: İşaret Yayınları
- Keleş, R. (1972). Şehirciliğin Kuramsal Temelleri*. Ankara: SBF Yayınları

Koyuncu, A. (2011). Sosyoloji Kuramlarında Kent. Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 25, 31-56.

Lefebvre, H. (2013). Kentsel Devrim. (S. Sezer, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.

Orhan, S. (2016). Çağdaş Megakent ve Periferisinin Fotoğrafik İmgesi. Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, 15, 11-24.

Smith, N. (2002). Yeni Küresellik, Yeni Şehircilik: Küresel Kentsel Strateji Olarak Soylulaştırma. Planlama. (İ. Urkun Bowe ve İ. Gündoğdu, Çev.). 2006/2, 20-21.

Smith, N. ve Williams, P. (2015). Kentin Mutenalaştırılması. (M. Uzun, Çev.) İstanbul: Yordam Kitap Basın ve Yayınevi.

Sönmez, B. (2014). Soylulaştırmanın Yeni Biçimleriyle Yerinden Edilmeyi Yeniden Düşünmek. Planlama, 24(1), 42-53.

Yılmaz, Ö. (2011). Murat Germen’le Kentlerin “Muta-Morfoz”u Üzerine. Artunlimited Dergisi, 13, 14-15. [https://muratgermen.wordpress.com/2011/11/28/murat_germenle-kentlerin-muta-morfozu-uzerine-ozge-yilmaz-ile-roportaj_artunlimited-dergisi-sayi-13-kasim-2011/\(05.09.2019\).](https://muratgermen.wordpress.com/2011/11/28/murat_germenle-kentlerin-muta-morfozu-uzerine-ozge-yilmaz-ile-roportaj_artunlimited-dergisi-sayi-13-kasim-2011/(05.09.2019).)

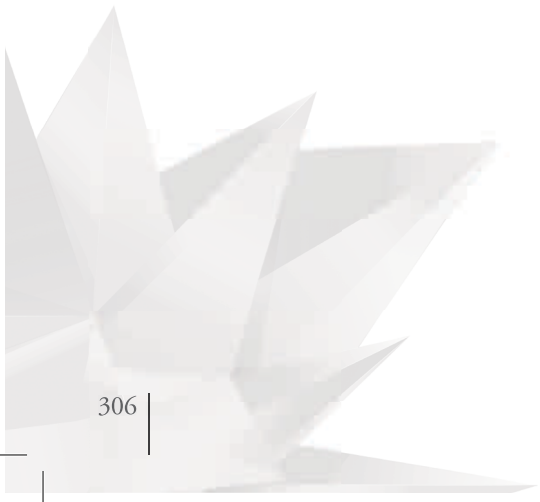
Görsel Kaynaklar

Germen, M. (2010-2018). Muta-Morfoz Fotoğraf Serisi (Fotoğraf: 2) <https://muratgermen.com/artworks/mutamorphosis/#image-23,01.01.2019>.

Germen, M. (2010-2018). Muta-Morfoz Fotoğraf Serisi (Fotoğraf: 3) <https://muratgermen.com/artworks/mutamorphosis/#image-28,01.01.2019>.,

Germen, M. (2014). Muta-Morfoz Fotoğraf Serisi, Sergileme. (Fotoğraf: 4) <http://muratgermen.com/artworks/mutamorphosis/#image-112,01.01.2019>.

Wolf, M. (2005). Yoğunluğun Mimarisi. A39. (Fotoğraf: 2) <http://photomichaelwolf.com/#architecture-of-density-2/5,01.01.2019>.



ANDREAS GURSKY’NİN FOTOĞRAFLARINDAKİ GERÇEKLİK VE ÇAĞDAŞLIK OLGUSU

Mahmut Rıfkı Ünal¹

Özet

Yirminci yüzyılın sonlarına doğru ilerleyen teknolojinin, küreselleşmenin ve giderek artan tüketim olgusunun, yaşam biçimine de etkileri gözden kaçmamaktadır. Çağdaş Fotoğrafçıların sıklıkla teknolojiden yararlanmasıyla birlikte fotoğrafın gerçek anlatisının ne olduğu tartışılmaya başlandığı görülmektedir.

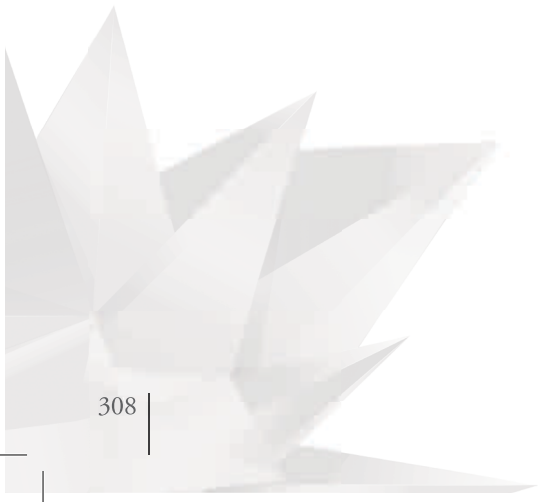
Fark edilmesi zor ayrıntıları olağanüstü şekilde fotoğraflarına yansıtan, kapitalizmin belgeleyicisi olarak nitelendirebileceğimiz *Andreas Gursky*, bazen alışveriş merkezinin rengârenk ürünleriyle bazen borsa ile bazense insanların içinde küçülüp kaldığı geniş ve büyük fotoğraflarıyla gerçeği dijital ortam ile yoğunlaştırır ve kalabalıklar oluşturmaktadır. Yakından bakıldıklarında detaylarla dolu her bir alanı inceleme fırsatı sunan fotoğrafları, uzaktan bakıldığında grafiksel ve soyut bir görünüme bürünmektedir. Genellikle de insanların bireyselliğini değil, kitleler halinde oluşunu vurgulamaktadır. Günümüz gerçeğini, dijital manipülasyon ile artan etkisinin sonuçları önem arz etmektedir. Yapılacak olan makale çalışmasında, Dusseldorf Ekolünden olan *Andreas Gursky*’nin çağdaş fotoğraf üzerinden fotoğraftaki dijital manipülasyon ile gerçeklik incelemesi yapmayı amaç edinmektedir. Bu bağlamda, *Gursky*’nin *99 cent*, *Pyongyang IV* ve *Kuwait Stock Exchange* isimli fotoğrafları başta olmak üzere estetik ve teknik açıdan incelemeler yapılırken bir yandan da dijital manipülasyonlar ve gerçeklik yaklaşımları sınırlılıklar olarak belirlenmiştir.

Belirlenen fotoğrafların detaylı incelemesi yapılarak dijital manipülasyonlar saptanacaktır. Çalışmalarında anlatılmak istenen hususlar, literatür taraması sonrası saptanarak çağdaş fotoğrafla bağlantılı okumalar yapılacaktır. Yöntem olarak, belirlenen eserlerin alan içinde uzmanlaşmış kişilerle röportajlar yapılarak analiz yapımına katkı sağlanabilir. Kitleleri dijital müdahaleler ile çoğaltarak standartlaşma vurgusu da yapılmaktadır.

Anahtar Kelimeler

Andreas Gursky, Dijital Fotoğraf, Kapitalizm, Dusseldorf Ekolü, Fotoğrafta Gerçeklik

¹ Araştırma Görevlisi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, mrifkiunal@hotmail.com



THE CONCEPT OF REALITY AND CONTEMPORANEITY ON ANDREAS GURSKY'S PHOTOGRAPHS

Abstract

The effects of technology, globalization and the increasing consumption phenomenon towards the end of the twentieth century are not overlooked. With the use of technology by contemporary photographers, it is seen that the real narrative of photography is being discussed.

Andreas Gursky, who can be described as the documentary of capitalism, which reflects the details that are difficult to notice in extraordinary ways, sometimes intensifies the truth with the colorful and large photographs of the shopping center, sometimes with the stock market and sometimes in the people, and creates the crowds with the digital environment. A close-up view of each area filled with details that offer the opportunity to look at the distance from the distance, a graphical and abstract view is taken. Generally, it emphasizes not the individuality of people but the masses. The results of today's fact, the increasing effect of digital manipulation are important. In his article, Andreas Gursky, who is from the Dusseldorf Ecole, aims to make a reality analysis by using digital manipulation in photography via contemporary photography. In this context, Andrei Gursky's 99 cents, Pyongyang IV and Kuwait Stock Exchange photographs, especially the aesthetic and technical aspects of the investigation while digital manipulations and approaches to reality have been identified as limitations.

A detailed examination of the determined photographs will be done and digital manipulations will be determined. The points to be explained in the studies will be determined after the literature review and readings will be made with the contemporary photography. As a method, interviews can be made with experts who are specialized in the field. Standardization is emphasized by multiplying the masses with digital interventions.

Keywords: Andreas Gursky, Digital Photography, Capitalism, School of Dusseldorf, Reality in Photography

GİRİŞ

Gelişen teknoloji ile fotoğrafın yönetsel işlevi ve yaşanan dünyanın yorumlanmasındaki bakış açıları günden güne farklılık göstermesinin yanı sıra birçok farklı anlatı biçimi de kendini göstermektedir.

Fark edilmesi zor ayrıntıları fotoğraflarına yansıtan, modern dünyanın ve kapitalizmin fotoğrafçısı olarak kamuoyu tarafından nitelendirilen *Andreas Gursky*, bazen bir süpermarketin rengârenk ürünleriyle bazen borsayla bazense insanların içinde küçülüp kaldığı geniş ve büyük fotoğraflarıyla gerçeği dijital ortam ile yoğunlaştırır ve kalabalık oluşturur. Yakından bakıldıklarında detaylarla dolu her bir alanı inceleme fırsatı sunan fotoğrafları, uzaktan bakıldığında grafiksel ve soyut bir görünüme bürünmektedir. Genellikle de insanların bireyselliğini değil, kitleler halinde oluşunu vurgulamak istediği görülmektedir. Günümüz gerçeğini, dijital manipülasyon ile artan etkisinin sonuçları önem arz etmektedir. Dusseldorf Ekolünden olan *Andreas Gursky*'nin çağdaş fotoğraf bağlamında fotoğraftaki dijital manipülasyon ile gerçeklik incelemesi *99 cent, Pyongyang IV ve Kuwait Stock Exchange adlı fotoğrafları başta olmak üzere dijital müdahale yapılan fotoğrafları üzerinden Çağdaş Fotoğrafçılık, Postmodernizm, Kapitalizm ve Kültür Endüstrisi gibi kavramlar gözlemlenirken bir yandan da estetik ve teknik kompozisyon bağlamında değerlendirilmektedir.*

1.1 Teknolojinin Fotoğraf Üzerindeki Etkileri

Günümüzde çağdaş sanatın tanımı, kapsamı ve dönemi üzerinde birçok tartışma bulunmaktadır. Ancak, 1860-1960 arası modernizm, 1960 sonrası için post modern dönem olarak tanımlanmaktadır. Henüz içinde olduğumuz bu akımın sınırları da pek tanımlanamamaktadır. Yeni bir yaşam biçimi olarak değerlendirme yapacak olursak;

Walter Benjamin, 19. Yüzyılın kültür tarihini incelerken, temel değiştirici öğeleri belirleyerek dönemi incelemiştir. Örneğin, ona göre modern dönemin belirleyici özelliği teknolojik değişimdir. Bu değişim sonucunda, üretimin kitleselleşmesi ve insan ilişkilerinin de bu kitleselleşmiş üretimin parçası haline gelmesi söz konusudur. Bütün bunların hepsine yaşam biçimi dersek, Benjamin'e göre modern dönem yeni bir yaşam biçimidir. Bir şeyin yeni olması demek, doğal olarak da eski olanın yerini alması demektir. Yeni yaşam biçimi eskinin yerini alırken aynı zamanda bir geleneğin parçalanması, sona ermesi ve eski yaşam biçimindeki otoritenin yerine yeni yaşam biçiminin otoritesinin geçmesi anlamına da gelmektedir. (Kılıç, 2008: 44)

Modern dünyayı değişen yaşam biçimi olarak varsaydığımızda, bunun temel sebeplerinden biri olarak mutlaka teknolojik değişim ve gelişmelerle iç içe olduğu söylenebilmektedir. Fotoğrafın tarihsel gelişim süreci incelendiğinde yaşam biçimi geliştikçe ve modernleştikçe fotoğrafa olan etkisi de değişmektedir. Farklı yaklaşımlar ve fikirler fotoğraf üzerinde etkisini göstererek

teknolojik gelişmelerden yararlandığı saptanmıştır.

Temelinden bu yana “fotoğraf” nedir, nasıl gelişmiştir şeklinde ilerleyecek olursak, her aşamasında teknolojik gelişmelerin izlerini görmemiz mümkün olur. İlk zamanlardan (*fotoğrafın bulunuşu, 1839*) günümüze (*2020*) kadar olan kısımda hızla gelişen ve büyüyen teknoloji elbette fotoğrafçıyı ve fotoğrafın bize sunduklarını yorumlamamızdaki değişimlere sebep olmuştur. Yeni teknikler, yeni bakışlar ve elbette değişmekte olan estetik kaygılar olarak yorumlanabilmektedir. Fotoğrafın dünyayı değiştirdiği söylenemez fakat değişen dünyanın da her zaman belgeleyicisi ve yorumcusu olmuştur.

1.2 Fotoğraftaki Gerçeklik Olgusu

Gerçeklik olarak adlandırılan kavramın fotoğraf için karşılığı mekanizmanın belirlediği sınırlar doğrultusunda ortaya çıkmaktadır. Öyle ki, zamansal olarak doğrudan tanıklık edilen an gerçek ise, fotoğraf üzerinde gördüğümüz aynı an sınırlanmış ya da bakış açısının gerçeği olarak ifade edilebilmektedir.

Fotoğrafın anlatısı aslında, fotoğrafçının, kadraj (çerçeve) içerisine yerleştirdikleriyle sınırlı olmamalıdır. Bütün olarak tahmin yürütme ya da çıkarım yapma fırsatı, bizim maruz kaldığımız imgelemeler ya da bellek ile mümkün olabilmektedir. Fotoğraflanmış bir an, anlamı ancak, fotoğrafa bakan kişi onda kendinin ötesinde genişleyen bir süreyi okuyabildiği zaman yakalayabilir. Bir fotoğrafı anlamlı bulduğumuzda, ona bir geçmiş ve gelecek atfetmişizdir. (Mohr, 2007:81)

Fotoğraf sahibinin bize sunduğu kadraj ile sınırlandırılanlar, onun bakış açısıyla ve anlatmak istediği düşünceleri ifade etmesi sonucunda gerçekleşmektedir. Fotoğrafçının, gerçek olanı görüntülemesi ile terminolojisi bakımından gerçeklik kavramını karşılamasa da, gerçeğin ne olduğunu ya da “an” gerçekliği üzerine kişisel bakış katabilmektedir.

Fotoğraf başlangıçta mütevazı bir kendini temsil etme aracı olarak ortaya çıktı. Kısa sürede güçlü ve her yönde genişleyen bir sanayi dalına dönüştü ve her yere sızdı. Fotoğraf, bir tıpkıbasım yöntemi olarak sanat yapıtının herkese ulaşmasını ve bu sayede demokratikleşmesini sağladı. Bununla birlikte sanata bakışımızı da değiştirdi. Fotoğraf, yaratıcı bir kaygının dışarı çıkarılması için kullanılan bir yöntem olarak algılandığında onun doğanın basit bir sureti olmaktan öteye geçtiği görülür. “iyi” fotoğrafların az bulunmasının nedeni de budur. Basın ve yayın organlarında her gün yayımlanan milyonlarca görüntü arasında, basit bir temsilin ötesine geçen çok az fotoğraf göze çarpar. Fotoğraf, insanın dünyayı yeni bakış açılarıyla yeniden keşfetmesini sağlamıştır, mesafeleri ortadan kaldırmıştır. Bugün iletişim alanında çok önemli bir rol üstlenen kitle iletişim araçlarının çıkış noktasında fotoğraf vardır. Fotoğraf olmasaydı ne sinema olurdu ne de

televizyon. Küçük televizyon ekranına her gün dönüp bakmak, milyonların vazgeçemeyeceği bir uyuşturucuya dönüştü. Fotoğrafın mucidi *Nicephore Niepce*, düşüncesini kabul ettirebilmek için boşuna didinmişti. Bugün çok az kişi onun ismini biliyor. Mucidi olduğu fotoğraf, uygarlığımızın en çok kullanılan dili oldu. (Freund, 2006:192)

Freund'un ifade ettiği gibi, fotoğrafın mucidi *Nicephore Niepce*, pek bilinmiyor olsa da modern yaşamın büyük parçası olan fotoğrafın etkili bir anlatı ve ifade dili olduğu günün gerçekleri arasında yer almaktadır. Fotoğrafın tartışılır yanlarından biri olarak yine teknolojiyi sebep gösterilebilmektedir. Kolay ulaşılabılır ve servis edilebilir olması ile nitelik ve sanat kavramlarının doluluğu üzerinden teknolojik gelişmelerin sonucunda bu durumda olması sonucuna varılabilmektedir. Gerçeklik bağlamında da tartışılır olmaya devam eden fotoğraf, “an” ifadesinin de eskisi gibi sadece “gerçek” olan an olmadığı ortaya çıkmaktadır. Yani müdahale edilmiş bir “an” gerçek midir diye düşünmek zorunda olunması var olan asıl gerçektir şekilde yorumlanabilmektedir.

“Bir nesnenin hakikiliği, maddi varlığından tarihsel tanıklığına değin, başlangıçtan bu yana o nesnede gelenekleşmiş olanların bütününden oluşur. Tarihsel tanıklık maddi varlıktan temellendiğinden, birinci ögenin insanlarla bağımlı kesen yeniden – üretim, ikincinin, yani tarihsel tanıklık ögesinin de sarsıntı geçirmesine yol açar. Sarsıntı geçiren, yalnızca bu ögedir hiç kuşkusuz; ancak tarihsel tanıklıkla birlikte zarar gören, nesnenin otoritesinden başka bir şey değildir.” (Benjamin, 1993:49)

Yani fotoğraf üzerinden ele alınacak olursa, gelenekselleşmiş bütünlük nesnenin o an ki mevcut durumunu ifade etmektedir. Benjamin'in ifadesine göre müdahale edilebilen ve tekrar üretime geçirilebilen nesnenin otoritesi ise gerçek kaynağın zarar gördüğü anlatısı ortaya çıkmaktadır.

1.3 Gerçeklik ve Dijital Müdahale İlişkisi

Hakiki gerçekliği tartışılır olan “an” meselesine, yapılacak dijital ortamdaki her müdahale de aslında gerçeklik kavramını ortadan kaldırmaktadır. Fakat burada gerçeklik olarak nitelendirilen nesne ise, fotoğraf sahibinin, ileyicinin görmek istediği kadar gerçek olur. Fakat gerçeklik olgusunun tartışılması, postmodern ve modern dönem öncesinde de var olduğu bilinmektedir. Gerçekliğin etkisinin abartılması (çoğaltılması) bağlamında, insanı etkilemesi esas alınarak örnek verilecek olursa, savaş fotoğrafçılığından bir örnekle açıklamak mümkün bir hal almaktadır. Frank Hurley'in 1917 yılında Belçika'da çektiği “Passchendaele” adlı savaş fotoğrafı incelmek için uygun olduğu düşünülmektedir.



Fotoğraf 1: Frank Hurley - Passchendaele (1917)

Yapılan müdahale ile fotoğraftaki “an” atmosferi ve etkisi artırıldığı görülmektedir. Yani montaj veya kolaj teknikleriyle de “gerçeklik” yaklaşımı çok bozulmadan ifadeyi güçlendirmesi için müdahaleler yapılmaktaydı. Savaş anının etkisi dramatize edilirken görsel olarak da dikkat çekmeyi başardığı görülmektedir. Birbirinden bağımsız üç fotoğrafın bir araya getirilmesi ile izleyici üzerindeki etki, savaş anının nasıl olduğu ve çarpıcı etkisini oldukça güçlü anlatıyla sunmaktadır. Dönem olarak değerlendirildiğinde, savaş atmosferini görmemiş veya yaşamamış insanlar üzerinde fotoğrafın etkisinin oldukça fazla olduğu düşünülmektedir. Öyle ki devam eden ve endüstrileşen sinema alanında da sıklıkla savaş filmleri yer almış, dramatik etkiler dijital müdahale ile artırılarak izleyicilere sunulduğu görülmektedir.

1.4. Dusseldorf Ekolü ve yaklaşımları

Alman Sanat gündeminde etkin rolü olan oluşumlardan birisi Düsseldorf ekolüdür. Özellikle fotoğraf alanında tarihteki yerini almış olan ekol, fotoğraf sanatçıları Bernd Becher ile eşi Hilla Becher çiftinin yaklaşım ve bakış açıları doğrultusunda ortaya çıkmıştır. 2. Dünya Savaşının hemen sonrasında üretmeye başlayan çiftin tavrı, endüstrileşme ve şehirleşmenin hızla artması sebebiyle mimari yapıları fotoğraflayarak başladığı görülmektedir. İlerleyen dönemlerde kurdukları atölye ile öğrenciler yetiştirmeye başlamalarıyla, sahip oldukları görüşleri ve sanatsal yaklaşımları başta Avrupa olmak üzere Amerika’da da ilgi görmüştür.

Fotografik görüntü ile içeriğin örtüşmesini de göz önünde bulundurarak, fotoğrafları Minimalizm çerçevesine dâhil etmemiz olanaklıdır. Günümüz Post-modern ortamında sanat söylemlerini bu derece net belirleyerek, başlangıcından bu güne yaklaşık kırk yıllık bir süreçte Becher’lerin fotoğrafları, çağımızı farklı bir açıdan görme, değerlendirme aracı olmuşlardır. (Tamtekin, 2018)

Modern endüstrinin büyümesiyle sayısı artan, su kuleleri, fabrika binaları, rafineler, madenler, büyük yapıda farklı binaları fotoğraflayarak dönemdeki değişimin belgeleyicisi olmuşlardır. Ekolün bu günlere kadar taşınmasında belki de en önemli isimlerden olan Gursky özelinde ilerlemek, belirlenen saptamalar adına kapitalizm ve dijital manipülasyon bağlamında uygun olacaktır.

1.5. Andreas Gursky ve Büyük Kitleleri

Andreas Gursky, ilk fotoğrafları 1980’li yıllarda çekmeye başladığında öğrencisi olduğu Dusseldorf Ekolü’nün yaklaşım ve tarzına sahip olduğu gözlemlenmektedir. Zamanla arayışlarının cevabını bulmaya başlayan Gursky, büyüyen düzende, küçülen insanları görüntülemeye başlayarak kendi tarzını ve yaklaşımını net bir şekilde oluşturmayı başardığı görülmektedir. Sık sık insanların kitleler halinde gidebileceği ya da bulunabileceği ortamlarda yer alarak, bazense ilahi bir bakış açısıyla yani insanların ve nesnelerin hepsini bir arada uzak mesafeden görerek bazen onlardan biri gibi içi içe olduğu yakın fotoğraflar üretmeyi başarmıştır. Zamanla bu durumun da Gursky için yeterli olmadığı düşüncesi ortaya çıkmış ve dijital müdahaleler ile var olan görüntüdeki gerçeği, yoğunlaştırarak kabalıkları arttırmaya başlamıştır. Çoğu zaman nesnelere hatta manzaraları bile manipüle ederek dijital ortamda gerçekliğini değiştirmiştir. Yaptığı müdahaleler ile nesnelere çoğaltarak “Tüketim” vurgusunu yoğunlaştırarak vermek istediği mesajın etkisini arttırmaktadır.



Fotoğraf 2: *Andreas Gursky – 99 Cent (1999)*

Fotoğraf 3: *Andreas Gursky – 99 Cent II (1999)*

Fotoğraflarındaki kompozisyonlar, merkezsiz yerleşimler ve çoğu zaman uzaktan bir bakış ile gördüğümüz ya da öyle hissettiğimiz fotoğraflar üretmeye devam etmektedir. Gursky’nin çerçeve içine aldıkları ile bizlere bıraktığı yorum doğrultusunda sınıfsal farklılıklara sıklıkla vurgu yaptığı

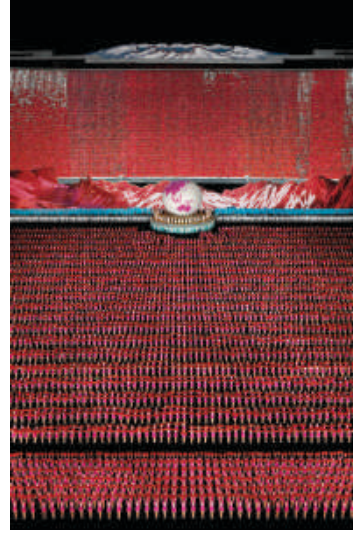
görülmektedir. Dünya'nın en pahalı fotoğraflarından olan "99 Cent" (fotoğraf 2), 2006 yılında 2,9 milyon dolar gibi yüksek bir fiyata satılmıştır. Bir yandan vurguladığı kapitalist düzen ve tüketim iken, bir yandan da fotoğraflarının oldukça yüksek değerlere satılması ironik bir durumu ortaya çıkarmaktadır. Piyasa emperyalizmi olarak değerlendirilen durum, 21. yüzyılda fotoğrafın piyasada nasıl konumlandırılabilceğinin en ideal örnekleri arasında yer almaktadır.



Fotoğraf 4: Andreas Gursky – F1 Boxenstopp I (2007)

Gursky'nin 2007 yılına ait "F1 Boxenstopp I" adlı fotoğrafı (fotoğraf 4) ise yine en çok ilgi çeken ve "kapitalizmin fotoğrafçısı" diye nitelendirilmesine sebep olan fotoğraflardan biri olarak okunmaktadır. Büyük boyutlarda baskı ile sergilenmesi ve ayrıntıyı yansıtabilme olanağı sağlayan fotoğrafları, teknolojik gelişimi görmezden gelip düşünmek pek mümkün olmayacaktır. Büyük ölçülerde izleyiciye sunulan fotoğraflar, temsil açısından da Rönesans veya yakın dönem resim sanatlarıyla da rekabet halinde olmaya devam niteliğinde yorumlanmaktadır. Teknolojik gelişmeler ve değişen yaklaşımlar doğrultusunda büyük ölçekte fotoğraf çekebilme ve sergileme imkânlarının sağlanmasıyla, imajlar üstünde oynanabilmektedir. Gerçekçilik, dijital müdahalelerle arttırılabilirken her ayrıntının görülebildiği yüksek kalitede fotoğraflar sergilemek mümkün bir hal almaktadır.

Gursky'nin fotoğraflarının belirli niteliklerinin başında büyük baskılar halinde sergileniyor olması gelmektedir. Bazen 4 metreyi bulan fotoğraflarla karşı karşıya gelen bir seyircinin fotoğraflarda dijital müdahale olduğunu anlaması, Alman televizyon kanalında da ifade ettiği gibi, Gursky için bir sorun teşkil etmemektedir. Yani yaptığı dijital müdahaleyi saklamayı veya gizlemeyi düşünmemektedir. Esas olarak içeriğin ve anlatının ön plana çıkmasını istemektedir. Gerçekleştirdiği dijital manipülasyon ile eserlerindeki toplulukların ya da nesnelerin çoğaltılmasıyla kullanan Gursky, aynı zamanda insanları daima kitleler haline göstererek modern dünya, toplumsal düzen ya da kapitalizme değinmektedir.



Fotoğraf 5: Andreas Gursky – Shanghai (2000) Fotoğraf 6: Andreas Gursky – Pyongyang IV (2000)

Çin’de çektiği “*Shanghai*” adlı fotoğrafı (Fotoğraf 5) ve Kuzey Kore’nin başkentindeki ulusal bir gösteride çektiği “*Pyongyang IV*” (Fotoğraf 6) ile kimi zaman nesnelere kimi zamansa insanları dijital müdahale ile çoğaltmayı tercih etmektedir.

Çağdaş sanat bağlamında değerlendirdiğimiz fotoğrafçı, net olarak bir sistem eleştirisi ya da belirlenen kavramlara yönelik bir karşı tutum sergilediğini söylemek mümkün olmamakla birlikte, sadece bizlere modern dünya getirilerinin hatırlatıyor diyebilmekteyiz.

Dijitalleşmeyle birlikte çoklu ortamın, teknolojik gereçlerin bir ürünü olmanın yanında, izleyiciyle ulaştığı araçlar açısından da çeşitlilik göstermektedir. Araçlar görüntüyü aktarmanın dışında mesajı da kendi varoluş amaçları doğrultusunda şekillendirmektedir. (Müstecaplıoğlu, 2018:198)

Dijitalleşme ve bunun fotoğrafa yansımaları bağlamında Gursky’nin fotoğrafları da yapılan dijital manipülasyon ile kendi mesaj biçimini ortaya koymaktadır. Manipüle edilen kitleler ile standartlaşmayı vurguladığı da görülmektedir. Fotoğraflarındaki kitleselleşme ve standartlaşma kavramları, Dusseldorf ekolüne göre Çağdaş Fotoğraf bağlamında inceleyerek analiz etmek mümkün olmaktadır.



Fotoğraf 7: *Andreas Gursky*
Chicago Board of Trade III (1999-2009)



Fotoğraf 8: *Andreas Gursky – Kuwait*
Exchange II (2008)

Gursky, bu iki fotoğrafıyla kitleleri oluştururken elbette anlatı olarak birçok yoruma da açık bırakmaktadır. Amerika’da çekilen (*Fotoğraf 7*) ile Kuveyt’te çekilen (*Fotoğraf 8*) fotoğrafların doğrudan finansal kaynaklar ve para ile alakalı oluşu kapitalizm veya günümüz gerçekliği olarak yorumlanabilmektedir.

Fotoğrafın belge unsuru taşıması ve geçmişe yönelik oluşu sonraki zamanlarda değerlendirildiğinde anımlanmaktadır. Yani her fotoğraf çekildiği ve bakıldığı “an” itibarıyla geçmiş olur.

Fotoğraf, eğer onu makinenin kaydettiği haliyle kabul edersek, dünyayı tanıyacağımız izlenimini uyandırır bizde. Gelgelelim bu, dünyayı görüldüğü haliyle kabullenmemekle yola çıkan anlamının tam zıttıdır. Anlamının gizi, hayır diyebilmekte yatar. Kesin bir dille konuşursak, bir fotoğraftan asla herhangi bir şey anlaşılır. Elbette ki fotoğraflar, şimdiki zaman ve geçmişe dair zihinlerimizde var olan resimlerdeki boşlukları doldurmaya yararlar. (Sontag, 2008:29)

Oysaki Gursky, yaptığı müdahale ile kitleleri çoğaltıyor, nesnelere arttırıyor ve geçmiş unsurlar taşıyan fotoğraflarında gelecek mesajı veriyor olarak yorumlamak mümkün olacaktır. “Gerçek” olgusu bağlamında tartışılan gerçeklik kavramına yeni bir bakış ve anlayış getiren Gursky, “etkisi arttırılmış gerçeklik” şeklinde yorumlamamıza sebep olmaktadır. Aslında gerçekliği terminolojik olarak karşılamasa da etkisinin gerçekliği çok daha etkileyici hal alarak karşımıza çıkmaktadır. “Evrensel eşitlik gerçekliğinin yanılması ile sağlanabilir. 20. yüzyılın kültürü bir endüstriye dönüşmüştür, sanat nesnesi ise alınıp satılan bir maldır artık.” (Müstecaplıoğlu, 2018:201) Yani Sanayi devrimiyle hızla büyüyen ve gelişen endüstrileşme, sanatta da kendine yer edinmiştir. Piyasa emperyalizmi bağlamında Gursky’nin en pahalı 10 fotoğraf arasında dört fotoğrafının olması buna örnek olarak verilebilmektedir. Onun anlatısına ve yaklaşımına verilen yüksek değerler, piyasadaki emperyalist yaklaşımın örneklenmesi için uygun olmaktadır.

Sonuç

Fotoğrafın bulunmasıyla başlayan şaşırtıcı unsurları, Çağdaş dönemde de etkili bir biçimde kendini göstermektedir. Bu makale çalışmasında, Dusseldorf Ekolü'nden olan Andreas Gursky'nin fotoğrafları ile çağın fotoğraftaki geri dönüşleri ve etkileri incelenmiştir. Teknolojik gelişmelerin yaşanılan döneme ve fotoğrafa etkisi irdelenirken yapılan müdahaleler ise gerçeklik kavramının tartışılmasına ve farklı yorumlanmasına sebebiyet vermektedir. Toplumsal sorunların, Kültür Endüstrisi ve Kapitalizmin yer aldığı fotoğraflarla birlikte farklı bir anlatı biçimi geliştiren Gursky, Sanat galerilerinde ya da sergilenecek olan alanları zaman zaman dört metreyi bulan büyük ebatlı fotoğraflarıyla dönemin en büyük fotoğrafçısı olarak yorumlanmaktadır. Gursky aynı zamanda en pahalı fotoğrafların da sahibi olarak piyasada yer almaktadır. Aslında bu bakımdan da incelemek gerekirse, fotoğraflarında sıklıkla eleştirdiği durumun içinde yer alması ayrı bir çelişki olarak yer almaktadır. Çağdaş Fotoğrafçılık bağlamında değerlendirilen Gursky, fotoğraftaki yaklaşım ve tavrı ile kendinden sonraki nesillere örnek olarak verilebilecek bir fotoğrafçı olarak tarihteki yerini almıştır. Fotoğraf ile gerçeklik kavramına yeni bir bakış açısı getirmiş olmasa bile yeni bir görüş ve yorum kattığı söylenebilir.

Teknolojik gelişmelerin fotoğraf tekniklerine etkisi ile geleneksel fotoğraf anlayışı da değişmiştir. Savaşlar, afetler ya da günlük rutin sayılabilecek olayların gözleme dayalı fotoğraflanma biçimi, dijitalleşme ile biçimsel değişikliklere kolayca uğrayabilmektedir. Bu sebepler doğrultusunda dijitalleşme sürecinde kolay üretilebilir olan fotoğrafın ne kadar nitelikli, gerçekçi ve estetik değerlere sahip olduğu ise tartışma söz konusudur. Bu bağlamda fotoğrafçının da rolü ve tanımı değişmiştir. Fotoğrafçı artık kuran ve kurgulayan olmuş, gerçekliği kendi yorumlamıştır. Bu sebeple var olan görüntüyü kaydetmek yerine yeni bir görüntünün görünüş biçimini ve görülmesini istediği biçimde müdahaleler yaparak fotoğrafı nesnel bir parça haline getirmektedir.

Kaynakça

Kitaplar

- Akbaş, F. (2010). Dijital Dünyada Fotoğraf, İstanbul: Say Yayınları
- Artun, A. (2017). Çağdaş Sanat Nedir, İstanbul: İletişim Yayınları
- Aydemir, C. (2013). Fotoğraf Neyi Anlatır, İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- BAJAC, Q. (2001). Fotoğraftan Sonra, çev:Marşa Franco, İstanbul: YKY
- Cauquelin, A. (2005). Çağdaş Sanat, çev: Kemal İz, İstanbul: Dost Yayınevi
- Derman, İ. (2009). Fotoğraf ve Gerçeklik, İstanbul: Hayalbaz Yayınevi
- Dora, S. (2003). Büyüyen Fotoğraf Küçülen Sosyoloji, İstanbul: Babil Yayınları
- Freund, G. (2006). Fotoğraf ve Toplum, çev: Şule Demirkol, İstanbul: Sel Yayıncılık
- Pooke, Grant (2018). Çağdaş Sanatı Anlamak, çev: Tufan Göbekçin, İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- Sontag, Susan (2008). Fotoğraf Üzerine, çev: Osman Akınhay, İstanbul:Agora Kitaplığı
- Topçuoğlu, Nazif (2010). Fotoğraf ölmedi ama tuhaf kokuyor, İstanbul: YKY

Dergiler

- Mirzoeff, N. (2016). How to See the World, La Vergne: Ingram Publisher Müstecaplıoğlu, Mehmet Ali (2018). Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi

Fotoğraf Listesi

Fotoğraf 1, Frank Hurley - Passchendaele (1917), enhancetv.com.au (16.01.2020)

Fotoğraf 2, Andreas Gursky – 99 Cent (1999), www.andreasgursky.com (16.01.2020)

Fotoğraf 3, Andreas Gursky – 99 Cent II (1999), www.andreasgursky.com (16.01.2020)

Fotoğraf 4, Andreas Gursky – F1 Boxenstopp I (2007) , www.andreasgursky.com (16.01.2020)

Fotoğraf 5, Andreas Gursky – Shanghai (2000), www.andreasgursky.com (16.01.2020)

Fotoğraf 6, Andreas Gursky – Pyongyang IV (2000) , www.andreasgursky.com (16.01.2020)

Fotoğraf 7, Andreas Gursky– Chicago Board of Trade III (1999-2009), www.andreasgursky.com (16.01.2020)

Fotoğraf 8, Andreas Gursky – Kuwait Exchange II (2008), www.andreasgursky.com (16.01.2020)



GÖSTERİŞÇİ TÜKETİM BAĞLAMINDA INSTAGRAM MECRASINDA YEMEK FOTOĞRAFLARININ PAYLAŞIMI

Merve Bozkurt¹

Özet

Geçmişten günümüze gelen süreçte tüketim alışkanlıkları incelendiğinde gösteriş amacıyla gerçekleşen tüketime rastlanılmaktadır. Gösterişçi tüketim kavramından ilk olarak Thorstein Veblen, *Aylak Sınıfın Teorisi* kitabında bahsetmektedir. Veblen, sosyal sınıfların gösteriş için tüketim yapmaktan kendini alamadığını ifade etmiştir. Tüketici, bir yandan üstün gördüğü gruptan kopmamak için aradaki farkları gidermeye çalışırken, bir yandan da bulunduğu grubun içerisinde göze çarpmayı ve fark edilmeyi istediği için bu yola başvurur.

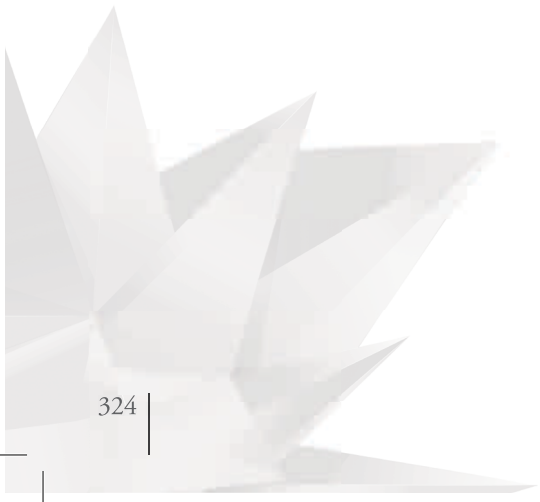
Yemek yeme eylemi insanlık tarihini biçimlendirecek şekilde hayatın merkezine farklı formlarda yerleşmiştir. Zaman içerisinde bireyler, yemeğin birincil işlevinin yanı sıra yemekten sosyal fayda gözetmeye başlamıştır. Bu bağlamda bireyler, yeme alışkanlıklarını ifşaya yönelterek, yemeği sosyal gruplarda prestij ve statü kazanmanın bir aracı olarak görmeye başlamıştır.

Yemek güçlü bir mesaj taşıyıcı olarak hayatın içine sızmıştır. Böylece günlük hayatın vazgeçilmez bir ögesi olan yeme eylemi ve içerisindeki her bir besin toplu içerisinde kendi sembollerini yaratarak anlam dizgelerinin önemli bir bölümünü oluşturmaktadır.

Teknolojinin gelişmesi ile oluşan ve gelişen sosyal mecralar, gösterişçi tüketime ortam sağlamıştır. Fotoğraf tabanlı bir sosyal mecra olan Instagram, gösteri faaliyetinin yaygınlaşmasını üstlenirken, rutin bir haz haline gelen yemeği fotoğraflama eylemini tetiklemekte ve popüler kültür malzemesi haline getirmektedir. Fotoğraflanan yiyeceklere bakıldığında, amacından sapmış imgeler halinde, yemeğin birincil işlevinden uzak, mesajlar içeren, bireyleri belli statülere konumlandıran, bireyin imajı hakkında fikir sunan ve bireyin sosyo-ekonomik düzeyi hakkında ipuçları taşıyan bir iletişim aracı haline gelmiştir. Bununla birlikte yeme-içme ekonomisinin hacmini arttıran yeni kültürel anlatılar üretilmeye başlanmıştır. Bu çalışma ile yemeği, gösterişçi tüketim bağlamında ele almak ve yemek kültürünün tüketim ile ilişkisini incelemek amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Gösterişçi Tüketim, Yemek, Sosyal Fayda, Sergileme, Sosyal Medya

¹ Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi



SHARING OF FOOD PHOTOGRAPHS ON INSTAGRAM IN THE FRAMEWORK OF PRETENTIOUS CONSUMPTION

Abstract

When consumption habits from the past to the present are examined, the consumption realized for the purpose of showing off is observed. Thorstein Veblen, first mentions the concept of ostentatious consumption in his book *The Theory of The Leisure Class*. Veblen has stated that social classes cannot stop themselves from consuming for show. The consumer, on the one hand, tries to eliminate the differences in order not to break away from the group he considers superior, on the other hand, in the group where he wants to stand out and to be noticed because he resorts to this way.

The act of eating has been placed at the center of life in different forms to shape human history. Over time, individuals began to observe the primary function of food as well as the social benefit from food. In this context, individuals have started to see food as a means of gaining prestige and status in social groups by promoting their eating habits to disclosure.

Food has seeped into life as a powerful message bearer. Thus, the act of eating, which is an essential element of daily life, and each food in it forms an important part of the strings of meaning by creating its own symbols within society.

Social media formed and developed by the development of technology provided an environment for ostentatious consumption. As a photo-based social medium, Instagram takes on the spread of show activity, triggering the act of photographing food that has become a routine pleasure and making it a popular culture material. When we look at the food photographed, it has become a communication tool with messages that are far from the primary function of the food, that position individuals to certain status, that offer ideas about the image of the individual, and that carry clues about the socio-economic level of the individual. However, new cultural narratives have begun to be produced that increase the volume of the food and drink economy. With this study, it is aimed to examine food in the context of ostentatious consumption and to examine the relationship of food culture with consumption.

Keywords: Conspicuous Consumption, Food, Social Benefit, Display, Social Media

1. Giriş

Bu bölümde, araştırmanın kuramsal bağlamı, sorunu, amacı, önemi, sayıtları, sınırlılıkları ve araştırmada geçen kavramların tanımları yer almaktadır.

1.1 Sorun

Tüketim kültürü bağlamında incelendiğinde sürekli tüketim halinde olan bireyler, tüketim davranışlarını teşhir etme ihtiyacı duymaya başlamıştır. Bu sergileme ihtiyacının altında yatan sebeplerden en önemlisi, sosyal gruplar halinde yaşayan bireylerin, statü kazanma istekleridir. Birey sosyal bir varlıktır. Bu sebeple tüketim eylemini gerçekleştirirken yalnızca birincil faydasını değil sosyal faydasını da gözetmektedir. Sosyal medyada incelendiğinde bireylerin tüketim alışkanlıklarını ifşaya yöneltmesi Amerikalı Sosyolog Thorstein Veblen' in “gösterişli tüketim” kavramı ile açıklanabilmektedir. Veblen, sosyal sınıfların gösteriş için tüketim yapmaktan kendini alamadığını ifade etmiştir. Veblen' in gösterişli tüketim kavramında, tüketici bir yandan üstün gördüğü gruptan kopmamak için aradaki farkları gidermeye çalışırken, bir yandan da bulunduğu grubun içerisinde, göze çarpmayı, fark edilmeyi istediği için bu yola başvurur. Veblen' in “gösterişli tüketim” olarak kullanmış olduğu bu kavramdan “gösterişçi tüketim” olarak da bahsedilmektedir.

Ahlak felsefesi profesörü Adam Smith için de gösterişçi tüketim sosyal bir aktivitedir. Bu tür tüketimin insanın toplumda statüsünü tanımlamaya yarayacak sembollerini elde etmek için gösterdiği bir çaba olduğunu vurgulayan Smith, tüketim malları ve zenginlik için sergilenen mücadelenin basitçe prestij, pozisyon ve güç için verilen çaba olduğunu belirtmiştir. (Aktaran Açıkalın, Erdoğan, 2004, s.2)

Gösterişçi tüketim bağlamında rutin bir haz haline gelen yemeği fotoğraflama ve içerik olarak Instagram mecrasında paylaşma eyleminde, yemeğin işlevi dışında sosyal bir fayda gözetilmektedir. Yemeği fotoğraflamadan yemeğe başlamayan grupların oluşturduğu bu sosyal hareket, kendi etiketleri (hashtag) ve içerik oluşturma stilleri ile akışın önemli bir bölümünü kapsamaktadır. Instagram mecrasında popüleritesini kaybetmeden paylaşım sağlanan, her kitleye ve her cinsiyete hitap eden tema yemek olmakla birlikte, en çok takip edilen hesapların içerik olarak yemek fotoğraflarını paylaşan hesaplar olduğu gözlemlenmiştir. Aktif Instagram kullanıcıları; öne çıkmak, daha fazla ilgi görmek ve sadık takipçiler elde etmek için her yemeği olduğu gibi fotoğraflamak yerine, yemeği görsel anlamda estetik bir hale getirdikten sonra fotoğraflamayı tercih etmektedir. Yemeğin stilize edilmiş hali, fotoğraf teknikleri ve efektleri ile buluşturulduğunda, içerik oluşturulmaya hazır bir hal almaktadır. Bu bağlamda yemek artık fizyolojik ihtiyacımız olan beslenme ihtiyacını karşılamak dışında, yeni ve gerçekçi olmayan görevler üstlenmektedir.

1.2 Amaç

Bu çalışma ile yemeği fotoğraflama ve sosyal mecralarda paylaşımına uygun hale getirme sürecinin incelenmesi, yemeğin statü ile ilintisinin ortaya konulması ve Instagram mecrasındaki yansımalarının analiz edilmesi amaçlanmaktadır. Bu bağlamda bireylerin konu ile ilişkili sosyal medya davranışları sorgulanacaktır. Bu amaç çerçevesinde yanıtı aranan sorular şunlardır:

1. Yemek fotoğrafının Instagram’da paylaşımına uygun görülen hale gelmesi için kullanıcılar tarafından nasıl bir süreç izlenmektedir?
2. Yemeği fotoğraflama ve Instagram’da paylaşma eyleminin sebepleri nelerdir?
3. Yemeği fotoğraflama ve Instagram’da paylaşma eyleminin statü ile ilişkisi nedir?
4. Gösterişçi tüketim bağlamında rutin bir hale gelen yemeği fotoğraflama ve içerik olarak Instagram mecrasında paylaşma eyleminde kullanıcılar tarafından nasıl bir fayda gözetilmektedir?

1.3 Önem

Bu çalışma, yemeğe farklı anlamlar atfederek yemek ile amacından sapmış bir imge yaratma çabasını gözler önüne serme açısından önemli olmakla birlikte Instagram mecrasında tüketim davranışlarının teşhir edilmesinin altında yatan sebeplerin ortaya konulması açısından önemli görülmektedir.

1.4 Sayıtlar

1. Instagram’da paylaşılan yemek fotoğraflarına bakıldığında yemeğin yeni ve gerçekçi olmayan görevler üstlendiği görülmektedir.
2. Instagram kullanıcıları paylaştıkları yemek fotoğraflarından sosyal fayda gözetmektedir.
3. Bireyler paylaştıkları yemek fotoğrafları ile belli sosyal sınıflara dahil olmayı arzulamaktadır.

4. Instagram kullanıcıları tarafından paylaşılan yemek fotoğrafları ile psikolojik bir manüplasyon yaratılmak istenmektedir.
5. Instagram paylaşımları incelendiğinde yemeğin, popüler kültürün bir metası haline geldiği görülmektedir.

1.5 Sınırlılıklar

1. Araştırma Instagram mecrasında yemek temalı içerik üreten kullanıcılarla sınırlandırılmıştır.
2. Araştırma, kuramsal bağlamda Instagram'daki yemek fotoğraflarının gösterişçi tüketim kavramı ekseninde sorgulanması ile sınırlıdır.

1.6 Tanımlar

Gösterişçi Tüketim: Tüketim davranışlarının ifşa edilmesi ile gerçekleşen, tüketilen ürün veya hizmetten sosyal fayda gözetilen tüketim şeklidir. (Veblen, 1899)

Haz: Hoşa giden duygulanma, hoşlanma, zevk. (TDK)

Statü: Bir kimsenin, bir kurum veya bir toplum içindeki konumu. (TDK)

Tüketici: Son kullanım amacı ile ürün ve hizmetleri satın alan. (Odabaşı, Barış, 2008: 20)

1. Literatür Taraması

2.1. Gösterişçi Tüketim

Gösterişçi tüketim, bu kavramdan bahsedilmeden önce de mevcut olan bir tüketim şeklidir. Bu tüketim şekli, 17. yüzyılın sonlarında israf ve ekonomiye zarar olarak görülüp bastırılmaya çalışılsa da talep ve fiyatın pozitif ilişkisi ile ortaya çıkmıştır. Ürünün artan fiyatı pozitif bir yönü olarak ele alınmaya başlanmıştır. (aktaran Açıkalin, Erdoğan, 2013: 2). Thorstein Veblen, bu tüketim şeklini “gösterişli tüketim” (conspicuous consumption) olarak ele almıştır. Bahsetmiş olduğu aylak sınıf üzerinde tüketim alışkanlıklarını etraflıca incelemiştir.

Gösterişçi tüketimde, üretim sürecinden geçen ürünün, yalnızca işlevi değil, sosyal faydası da gözetilmeye başlanmıştır. Bu durumda ürün bir imge olarak görülmektedir. “Malların üretim dışı tüketimi öncelikle bir yiğitlik işareti ve insanlık şerefine bir getirisi olarak itibar görür. İkincil olarak özellikle çok arzu edilir şeyleri tüketmenin kendisi esasen itibarlıdır.” (Veblen, 2005:58). Bu noktada arzu nesnelere dönüşen ürünlere sahip olmak yeterli olmamaktadır. Sosyal fayda sağlamak için iyelik durumunun ifşa edilmesi gerekmektedir. Veblen de ifşa etme eylemini göz önüne almıştır. Veblen’e göre (2005, 58); “Zenginliği biriktirmek ve mal sahibi olmak, sosyal statü kazanmak için yeterli değildir. Bir zenginliğe sahip olduğunuzun uygun şartlarla delillerini sunmanız gerekmektedir.”

Bir bütün olarak ele alındığında gösterişçi tüketim mevcut üretim sisteminin hem sonucu hem tasarısıdır. Birey üretim sisteminin bizzat içerisinde. Sosyal sınıflara mensup olan bireylerin yönelimleri, tercihleri, tarzı ve ideolojisi üretim sistemine de şekil vermekle birlikte popüler kültür bağlamında sürekli olarak değişime uğrar.

Diğer yandan Sombart’a göre tüketim çağında her şeyin gösteriş haline gelmesi ve her şeyin tüketilebilir maddeler olarak çağrıştırılması, Baudrillard’ın üst gerçeklik kavramı ile göstergelerin, sembollerin, ürünün özelliklerinden sıyrılıp, kendi başına anlamlar yüklenerek, simüle edilmiş imgeler ile tüketici ve marka arasındaki ilişkilerin temel alınması, tüketicinin içinde yer aldığı sınıf yerine bir üst sınıfa ait olma isteği doğrultusunda genellikle statü sembolleri durumundaki tüketim ürünleri ile bireyin tatmin sağlamaya çalışması, Lacan’ın ayna kuramında belirttiği gibi, tüketimin bireye kendisinde bir şeylerin eksik olduğunu düşündürerek bizi yeniden tamlık, bütünlük durumuna ulaştırmayı vaat etmesi, Guy Debord’un atmaya hazır insanlar ve atılmaya hazır eşyalardan oluşan tüketim toplumunda, insanların sosyal ve kültürel anlamlardan etkilendikten sonra ekonomik gücü yeterli olmasa bile bu statüyü sağlayan markalara sahip olmayı isteyen tüketicilerin var olduğunu dile getirmesi, Fearstone’un tüketim kültürünü incelediği üç perspektifin de ortak noktası olarak tüketim kültürünün kişisel ve kültürel değerler ile karşılıklı ilişki içinde olduğunu savunması, marka satın almayı kimlik oluşturmanın bir aracı olarak değerlendirmesi, Wernick’in modern bireylerin tüketime yöneldikçe tüketim mallarına benzemeye başlamasını, tüketim toplumu içinde tüketimin yüceltilmesini ve bireylerin artık metaları sahiplenmekle yetinmediğini, aynı zamanda kendini de bir meta olarak tasarlayıp sunan bir bireye dönüştüğünü savunan kuramı, Marcuse’un bireye sahte ihtiyaçlar yaratılarak onların tek tipleşen ve reklamlarda gösterilenlere uygun davranan bireyler olarak hayatlarına devam etmelerinin istendiğine getirdiği eleştiri, Gianni Vattimo’nun günümüzde alım satım ve imaj dünyasında, kitle iletişim araçlarının fantazmagoryasının hüküm sürdüğünü ve dünyanın imajlarının çoğalması ile gerçeklik duygumuzu yitirdiğimizi, tüketicilerin başka toplumların hayat standartlarına, yaşam tarzlarına göre tüketim tercihlerini yönlendirdiğini savunması, Bourdieu, Douglas, Goffman ve Giddens’in ürünlerin sembolik anlamlarının sosyal dünyayı ve bireyin kendi kimliğini inşa etmekte kullanıldığını, kültürel anlamların markalara dönüştürülerek, markaların da kimliğin inşasında sembolik kaynakları oluşturduğunu savunması, marka ve tüketici arasındaki ilişkiyi bize göstermektedir. (Baban, 2010)

Yenilene ve içilene dair kültürel bilgiler, popüler medyada dolaşıma geçtikçe tüketimi de artmaktadır. Bir şeyin popüler olması için sürekli gözle görülmesi gerekir. Guy Debord (1996, 12) konu ile ilgili olarak “Görünen şey iyidir, iyi olan şey görünür.” diyerek bu edilgen kabullenışı vurgulamaktadır.

2.2 Gösterişçi Tüketim Bağlamında Yemeğin Fotoğraflanması

Gösterişçi tüketim bağlamında bir imge haline gelen ürünlerden biri de yemektir. Yemek, işlevsel olarak bakıldığında beslenme ihtiyacını karşılamak üzere tüketilmektedir. Abraham Harold Maslow’un, kendi adı ile anılan “Maslow’un İhtiyaçlar Hiyerarşisi” veya “Maslow Piramidi” kuramına bakıldığında beslenme, ihtiyaçlar hiyerarşisinde birincil ihtiyaçlarımızı belirten fizyolojik ihtiyaçlar kategorisinde yer almaktadır.



Görsel 1: Maslow’un İhtiyaçlar Hiyerarşisi

Nitekim fizyolojik bir ihtiyacımız olan yemek, popüler kültürde amacından sapmış bir imgeye dönüştürülmektedir. Öyle ki bireyler henüz tadına bakmadıkları yiyecekleri fotoğraflamaya başlamıştır. Bireylerin bu konudaki davranışları, ihtiyaçlar hiyerarşisine bakıldığında üçüncü kategoride yer alan ait olma ihtiyacından kaynaklanmaktadır. Belli bir sosyal gruba ait olma arzusu doğrultusunda yemeği fotoğraflayıp, Instagram hesaplarından paylaşım yapmak, beslenme ihtiyacını karşılamayı erteleyecek kadar önemli görülmektedir. Bireylerin dahil oldukları sosyal sınıftan beklentileri ise dördüncü kategoride yer alan saygı ve statü kazanma ihtiyacı ile açıklanabilmektedir.



Görsel 2: Martha Stewart, David Sandison Londra'daki Min Jiang restoranında, 2013.

Gösterişçi tüketim toplumuna bakıldığında, farklı sosyal sınıflara mensup her bireyin tükettikleri ürünlerden sosyal fayda beklediği görülmektedir. Günümüzde sosyoekonomik düzeyi düşük grupların da gösteriş tüketimi yapmış olduğu gözlemlenmiştir. Üst sınıfın içselleştirerek yaşam tarzı haline getirdiği zevk, alt gruplar tarafından sürekli olarak taklit edilmektedir. (Baudrillard, 2009)

Yiyeceklere ve beslenme alışkanlıklarına yüklenen anlam ile belli anlamlar yüklenmiş bu yiyecekleri tüketen bireyin imajı, bir ilişki içerisinde algılanmaya başlanmıştır. Bauman (2018: 251), *Sosyolojik Düşünmek* adlı kitabında gösterişçi tüketimin dayatmış olduğu algıyı “Sonuç olarak görüldüğü kadarıyla, ben sanki satın aldığım ve sahip olduğum çok sayıda şeyden oluşmuş bir kişiyim: Bana ne satın aldığımı söyle, sana kim olduğumu söyleyeyim. Görülüyor ki, titizlikle seçilmiş mallar yardımıyla olmak istediğim her şeyi, olmaya değer gördüğüm her şeyi olabilirim.” sözleriyle ifade etmiştir.

Beslenme alışkanlıklarının ifşa edildiği Instagram’da yeme alışkanlıklarının teşhiri, bireylerin sosyal sınıflarını belirleyici ve bireylerin sosyo-ekonomik düzeyi hakkında bilgi verici olarak görülmektedir. Bununla birlikte yemeği fotoğraflama süreci de paylaşımı gerçekleştiren ve izleyici tarafından önem arz etmektedir. Öyle ki yemeği fotoğraflayan kişinin bunun için kullanmış olduğu telefon veya fotoğraf makinesi yemeği daha kaliteli ve anlaşılır göstermekte önemli bir rol oynamaktadır. Çekilen fotoğrafta yer alan tüm unsurlar, yemeği paylaşan bireyin imajı, sosyal sınıfı, sosyoekonomik düzeyi hakkında fikir oluşturmayı destekleyici öğelerdir. Örneğin; bir

et yemeği stilize edildiğinde, kullanılan tabak, üzerindeki soslar ve yemeğin tabak içerisindeki kompozisyonu, bu yemeğin yalnızca beslenme ihtiyacını karşılamak üzere hazırlanmadığını, görsel anlamda estetik bir kaygının var olduğunu göstermektedir. Bu et yemeği, artık bir imaj barındırmaktadır.



Görsel 3: Stilize Edilmiş Et, (Instagram/ozkansalman), 2019

Görsel 3'te görülen et yemeğinin, onu tüketecek kişiye de bir imaj sağlayacağı düşünülmektedir. Yemeği fotoğraflama ve Instagram'da içerik olarak sosyal gruplarla paylaşma eylemi, tam da bu esnada yaratılan imajı sergileyerek belli bir statüye konumlanmayı sağlamaktadır. Fotoğraflama sürecine verilen önemin, yaratılan imajı güçlendirmesi kaçınılmazdır.

2.3 Yemek Teması Bağlamında Yaygınlaşan Sosyal Medya Davranışları

Instagram, kişiye özel, esnek internet deneyimi sunarak kullanıcıların çevrimiçi topluluklar oluşturmasına ve bireyin kendini istediği gibi ifade etmesini mümkün kılmaktadır. Instagram paylaşımları, kullanıcılar arasında etkileşim sağlayarak onları belli sosyal gruplara dahil etmekle birlikte, bireyin gruplarda dikkat çekmesine de olanak sağlamaktadır. Bireyler belli sosyal

gruplara dahil olmak için gösteri içerisinde yerini almaktadır. Statü kazanmak ve fark edilmek için Instagram'ı aktif olarak kullanan bireyler, sürekli olarak izlenen ve izleyici konumundadır. Belli periyotlarla içerik üreten ve ürettikleri içerikleri Instagram profillerinde sık sık paylaşan kullanıcılar günlerinin büyük bir kısmını kaplayan yeme eylemi için malzeme bulma konusunda zorlanmamaktadır. Kullanıcı profilleri bir mağaza vitrini gibi görülebilmektedir. Nasıl ki bir mağazaya girmeden vitrine bakarak mağaza hakkında çıkarımlarda bulunmak mümkünse, kullanıcı profillerine bakarak kişiler hakkında çıkarımlar yapmak mümkündür. Ne var ki bu çıkarımlar kullanıcıların kendilerini ve yaşamlarını ifşa ettiği ölçüde fikir verebilmektedir. Kullanıcı profillerinde kendini olduğundan farklı şekillerde konumlandırmaya çalışan, farklı imajlar oluşturmak için uğraşan bireylere de rastlanmaktadır.



Görsel 4: Basit bir makarnanın mutluluk ile bağdaştırılması, (Instagram/lamafiagranada)

Yemek teması, Instagram paylaşımları incelendiğinde en popüler temalardan biri olarak görülmektedir. Diğer popüler kültür öğelerinden farklı olarak yemek, popüleritesini korumaktadır. Çünkü yeme eylemi, gün içerisinde sürekli olarak tekrarlanan bir eylemdir.

“Popüler kültürlerin üretiminde başarılı olmak, eğlenceli olmayı gerektirir. Eğlenceli

olmak da kitlelere ulaşmanın olmazsa olmazıdır. Gösteri artık eğlencesi ile hayatın her alanında. Tüketim kültürü, ürün merkezli üretilen eğlencelerin mekanizmalarını aracılığı ile hızla etkinliğini yaygınlaştırmakta ve arttırmaktadır. “ (Kellner, 2010)

Sürekli olarak tekrarlanan bu tüketimi, ifşa etmek zor olmamakla birlikte rutin bir haz haline gelmiştir. Yemek, fotoğraflanmadan önce kurgusal bir süreçten geçmektedir. Yenilen yemek ne kadar güzel bir sunuma sahipse, içerisinde ne kadar güçlü anlamlar barındırıyorsa ve ne kadar iyi fotoğraflanmışsa o kadar sosyal fayda sağlayacağı düşünülmektedir.



Görsel 5: Bir meyveli yoğurt sunumu (Instagram/mujganozceylan)

Yemek, fotoğraflandıktan sonra Instagram kullanıcıları tarafından belirli düzenlemelere tabi tutulmaktadır. Çekilen fotoğraf üzerinde farklı filtreler uygulanarak fotoğrafa farklı boyutlar kazandırılabilir. Işık, renk, keskinlik vb. unsurlar üzerinde değişiklikler yaparak fotoğrafı kendi imajına uyarlayan kullanıcı içeriğini oluşturmuş, paylaşmaya hazır hale getirmiştir. Yemeğin soğuması, açlık hissi ve zaman kaybı gibi unsurların aktif bir sosyal medya kullanıcısı için paylaşım yapmaktan daha önemli görülmediği gözlemlenmiştir.

2.3.1 Instagram'da Yemek Fotoğrafları Paylaşmaya İten Sebepler

Instagram tüketim davranışlarını sergileyebilmek için oldukça uygun bir mecra olarak görülmektedir. Nitekim sergilenen davranışları izleme olanağı da sunmaktadır. Gerçek ihtiyaçlar ile sahte ihtiyaçlar arasındaki ayrımın ortadan kalktığı tüketim toplumunda birey tüketim mallarını satın almanın ve bunları sergilemenin toplumsal bir ayrıcalık ve prestij getirdiğine inanır. Bu açıdan bakıldığında tüketim, birey ile toplum arasında bir bağlantı aracı haline gelmekte ve bireyin kendini tanımladığı, anlam aktarmaya yarayan simgesel bir kavram olarak görülmektedir. (Aykurt 2015)

Yemek fotoğrafı paylaşan Instagram kullanıcıları incelendiğinde üç ayrı grup ortaya çıkmaktadır. Birinci grup, kendi hazırladığı yemekleri Instagram'da paylaşanların oluşturmuş olduğu grup, ikinci grup, güzel bulduğu herhangi bir yemeği fotoğrafın değerini ön planda tutarak paylaşan grup, üçüncü grup, yemek fotoğraflarını ticari amaç güderek paylaşan kullanıcı ve şirket hesaplarının oluşturmuş olduğu gruptur.

Birinci grupta yer alan kullanıcılar ile yapılan görüşmelerde, kullanıcıların takdir edilme ihtiyacı gözlemlenmiştir. Daha çok kişiye ulaşmayı hedeflediğini belirten bu gruptaki bireyler, etkileşime oldukça önem vermektedir. Ayrıca sağlıklı beslenmeye dikkat çektiklerini belirtmektedirler. (Instagram/tulininanesi) Mesaj veya yorum ile takdir edilme, yaptıkları yemeklerin başkaları tarafından denenmesi, öğretici olma, marifetli ve çalışkan bir imaj sergileme gibi beklentiler doğrultusunda yemek fotoğrafları paylaşılmaktadır.

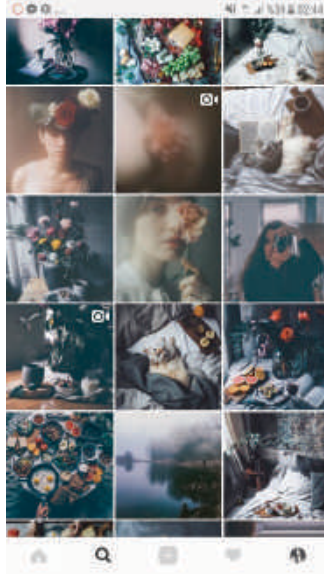


Görsel 6: Kendi hazırladığı yemeklerin fotoğrafını Instagram sayfasında paylaşan kullanıcının genel profili (*Instagram/tulininanesi*)



Görsel 7: Kendi hazırladığı yemeklerin fotoğrafını Instagram sayfasında paylaştan kullanıcının bir içeriği (*Instagram/tulininanesi*)

İkinci grup güzel bulduğu herhangi bir yemeği, fotoğrafın estetik değerini ön planda tutacak şekilde paylaştan gruptur. Bu grupta yer alan kullanıcıların, profilleri için belirli bir tarz oluşturdukları ve yemek de dahil olmak üzere yaptıkları her paylaşımın bu tarzlarını yansıtmaya çalıştıkları gözlemlenmiştir. Bu grupta büyük oranda genç kullanıcılar yer alırken, onların sosyoekonomik seviyelerinin orta ve üstü olduğu tespit edilmiştir. Statü kazanma, sosyal sınıflara dahil olma, dikkat çekme, ün kazanma gibi sebepler ile yemek fotoğrafı paylaşan bu grup fotoğrafın kalitesine de oldukça önem vermektedir. Yemeğin yanı sıra yemek ile bağdaştırdığı objeleri de fotoğrafta kullanan grup, yemeği amacından sapmış imgeler şeklinde bir tür mesaj taşıyıcı olarak kullanmaktadır. Yemek, bahsedilen kullanıcılar için iyi poz veren bir nesnedir.



Görsel 8: Instagram profilinde yemeği, fotoğraf için iyi poz veren bir gibi nesne olarak gören kullanıcının genel profili (*Instagram/ezgipolat*)



Görsel 9: Instagram profilinde yemeği, fotoğraf için iyi poz veren bir gibi nesne olarak gören kullanıcının bir içeriği (*Instagram/ezgipolat*)

Üçüncü grup yemek fotoğraflarını ticari amaç güderek paylaşan kullanıcı ve şirket hesaplarıdır. Bu grup sosyal medyayı çok fazla insana ulaşabilmek için bir yol olarak görmektedir. Yemek fotoğrafları genellikle fotoğrafçı desteği ile oluşturulup, sosyal medya yöneticileri tarafından bilinçli olarak kullanılan hesaplar üzerinden paylaşılmaktadır.



Görsel 10: Ticari amaç güderek yemek fotoğrafı paylaşan Instagram kullanıcısının genel profili
(*Instagram/midpointbistrocafe*)

Bu grupta yer alan kullanıcılar satış pazarlama stratejisi olarak Instagramı kullanırlar. Uzun zaman harcanarak oluşturulan yemek fotoğrafı içerikleri sonucunda maddi fayda sağlamayı talep etmektedirler.



Görsel 11: Ticari amaç güderek yemek fotoğrafı paylaşan Instagram kullanıcısının bir içeriği (Instagram/midpointbistrocafe)

2. Yöntem

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma kümesi, verilerin toplanması, çözümlenmesi ve kategorilendirilmesine ilişkin bilgiler yer almaktadır.

2.1 Araştırma Modeli

Bu çalışmada, gösterişçi tüketim bağlamında yemeğin fotoğraflanması ve Instagram mecrasında paylaşılmasına dair incelemeler nitel paradigmanın bakış açısı ile ortaya konmaya çalışılmıştır.

2.2 Örneklem

Nitel paradigmanın bakış açısıyla yapılan çalışmada ölçüt örneklem kullanılmıştır. Gösterişçi

tüketim bağlam olarak belirlenmiş. Instagram’da yemek fotoğrafı paylaşma kıstası getirilerek paylaşımı yapan kullanıcılar araştırmanın örneklemini oluşturmuştur.

2.3 Verilerin Toplanması

Bu çalışmada literatüre uygun yazılı kaynakların yanı sıra görüşme ve gözlem verileri toplanmış. söz konusu veriler tematik kategorilere ayrılmıştır. Bunun yanında Instagram kullanıcılarının paylaşmış olduğu yemek temalı fotoğraflardan örnekler seçilerek. fotoğraflar üzerinden doküman analizi yapılmıştır.

3. Sonuç

Yeme alışkanlıklarının Instagram’da ifşa edilmesine yönelik araştırmalar belirtilen yöntemler kullanılarak yapılmıştır. Öncelikli olarak gösterişçi tüketim kavramı incelenmiş, yemek gösterişçi tüketim bağlamında ele alınmıştır. Bireylerin yemek ile ilişkisi tarihsel süreç kapsamında incelenerek yemeğin fizyolojik ihtiyacımız olmak dışında bir iletişim aracı olarak da kullanıldığı sonucuna varılmıştır.

Günümüz toplumunda yemek üzerinden gözetilen sosyal faydalar irdelenerek yemeğin amacından sapmış imgeler halinde karşımıza çıktığı görülmüştür. Yenilen ve içilene dair oluşturulan bu imgelerin, popüler bir mecra olan Instagram’da dolaşıma geçtikçe tüketiminde artışa sebep olduğu sonucuna varılmıştır. Günlük hayatın içerisinde önemli bir yeri olan yemeğin, daha çok üst sınıfın içselleştirerek yaşam tarzı haline getirdiği zevke dönüşmesiyle, alt gruplar tarafından sürekli olarak taklit edilmesinin kaçınılmaz bir hal aldığı görülmüştür. (Baudrillard,2009)

Gösterişçi tüketim gerçekleştirilmeyen bireylerin de izleyici olarak bu tüketime katıldığı varsayılarak bu bireylerin sınırlı bir şekilde parçası olmasına rağmen gösteriyi seyretmenin bile izleyiciye haz verdiği görülmüştür. Bu durum gösteriş tüketimi gerçekleştirip bu tüketimi düzenli bir seyrinde ifşa eden kullanıcıların; etkileşimlerinin güçlü olması ve takip edilme oranlarının yüksek olması ile açıklanmıştır.

Bu sonuçlar bağlamında tespiti yapılan yeme-içme alışkanlıkları ve yemeklere yüklenen anlamlar doğrultusunda, Instagram’da yemek fotoğrafı paylaşan kullanıcılar kategorize edilmiştir. Paylaşılan yemek fotoğrafları ekseninde gerçekleştirilen görüşme ve gözlenen davranışlarda; belli bir gruba dahil olma, statü ve prestij kazanma paylaşımların temel sebebi olarak görülmüştür.

Kaynakça

Kitap

- Açıklalın, S., Erdoğan, L. (2013). *Veblen 'ci Gösteriş Amaçlı Tüketim*. SÜ İİBF Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi
- Bauman, Z., Lyon, D. (2013). *Akışkan Gözetim*. 3.Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Bauman, Z. (2017). *Kimlik*. 1. Baskı. Ankara: Heratik Yayıncılık
- Bauman, Z. (1998). *Sosyolojik Düşünmek*. 17. Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Baloğlu, A. (Ed.). (2015). *Sosyal Medya Madenciliği*. İstanbul: Beta Yayınları
- Baudrillard, Z. (1998). *Simülakrlar ve Simülasyon*. 2.Baskı. Ankara: Doğu Batı Yayınları
- Baudrillard, J. (1997). *Tüketim Toplumu*. 10. Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Debord, G. (1996). *Gösteri Toplumu*. 5. Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Featherstone, M. (2013). *Postmodernizm ve Tüketim Kültürü*. 3.Baskı. İstanbul. Ayrıntı Yayınları
- Fiske, J. (2012). *Popüler Kültürü Anlamak*. 1. Baskı. İstanbul: Parşömen Yayınları
- Gürbilek, N. (1992). *Vitrinde Yaşamak*. 8. Baskı. İstanbul: Metis Yayınları
- Ichijo A., Ranta R. (2018). *Yemek ve Ulusal Kimlik*. 1.Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Kanık, İ. (2016). *Gastro Gösteri*, 1. Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Köse, H. (Ed.). (2011). *Türkiye'de Özel Alanın İfşası ve Mağduriyet Halleri*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Mestçi, A. (2013). *Bir Sosyal Medya Danışmanının Anıları*. 1. Baskı. İstanbul: Pusula Yayınları
- Veblen, T. (2005). *Aylak Sınıfın Teorisi*. 1. Baskı, Babil Yayınları, İstanbul
- Yılmaz, H. (2016). *Bir İletişim Biçimi Olarak Gastronomi*, 1. Baskı. İstanbul: Detay Yayıncılık

İnternet Kaynakları

Aykurt, İ.S. (2015), *Veblen, Simmel ve Sombart'ta Tüketim Olgusu ve Hedonizm*. <https://www.slideshare.net/ismailsarpaykurt/veblen-simmel-ve-sombartta-tketim-olgusu-ve-hedonizm>. (10.12.2017)

Baban, E. (2010) *Homo Consumens: Tüketiyorum O Halde Varım!*

<http://www.trendus.com/yazarlar/ece-baban/homo-consumens-tuketiyorum-o-halde-varim-1811>. (10.12.2017)

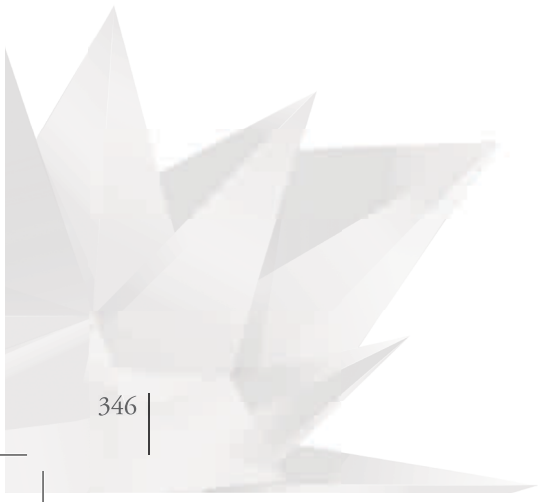
Tezler

Ekşi, O. (2016). *Yaşam tarzının gösterişçi tüketim üzerinde etkisi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Kocaeli

Köktürk, G. (2005). *İletişimsel kamunun gösterişçi tüketimi: Yeni toplumsal hareketler*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Bursa



DÖRDÜNCÜ OTURUM



PERFORMANSIN OLANAKLARI, SUNDUĞU SEÇENEKLER VE SINIRLAR

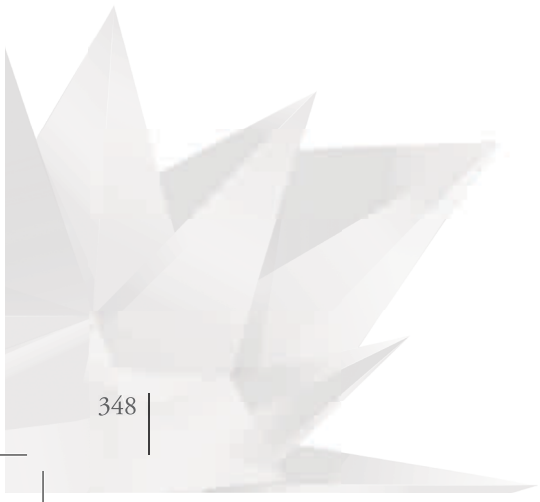
Neşe Yurdal¹

Özet

Performans, bedenle ilişkili olması ve icracının izleyiciye sunduğu bir “gösteri” olmasıyla tiyatroya yaklaşıp da daha çok kavramsal sanatın alt türlerinden biri olarak değerlendirilmektedir. 1970’lerde kendi başına bir tür olarak tanımlanmaya başlanan Performans Sanatı’nı, yirminci yüzyılın başındaki avangard akımlara kadar götürmek mümkündür. Avangard akım içinde değerlendirilen sanat kümeleri, günümüz sanatını bir çok açıdan etkilemiştir. Bugün, bir reddediş aracı olarak da görülen performans, verili bakış açılarını sorgulayıp, küresel kapitalizmin ve ataerkinin politikalarıyla mücadele ederek gündelik yaşamda “gedikler” açmaya, bunu yaparken de farklı anlatım olanakları üretmeye çalışarak, evrimini sürdürmektedir. Bu yazı kapsamında, Avangard’ın Performans sanatının gelişimine katkıları farklı örnekler üzerinden değerlendirildikten sonra, Performans ve performatif kavramı üzerine düşünen çeşitli kuramcılarının çalışmalarından örnekler verilmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Avangard, performans, performatif

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Aydın Üniversitesi Tiyatro Yönetmeliği Bölümü e-posta: neseyurdal@gmail.com



OPORTUNITIES OF PERFORMANCE, OPTIONS AND LIMITS

Abstract

Although performance is related to the body and it is a performance presented to the audience by the performer, it is considered as one of the sub-genres of conceptual art. The Art of Performance, which began to be defined as a genre in the 1970s, can be traced back to the Avant-garde movements of the early twentieth century. The clusters of art evaluated within the avant-garde movement have influenced today's art in many ways. Today, performance, which is also seen as a means of rejection, continues its evolution by questioning given perspectives, struggling with the policies of global capitalism and patriarchy, opening holes in daily life and producing different expression possibilities in doing so. In this article, after evaluating Avant-Garde's contributions to the development of performance art through different examples, examples from the works of various theorists who think about performance and performative concept will be given.

Keywords: Avant-Garde, performance, performative

Giriş

Tarihsel Avangard'ın gelenekselin sanat yapma, izleme biçimlerine ve kurallara başkaldıran yaklaşımının ardında, yaşam-sanat yabancılaşmasını giderebilmek düşüncesi vardı. Tarihsel Avangard'ın yeni anlatım olanakları arayışı ve farklı sanatsal formları bir arada ele alışı Wagner'in "gesamkuntswerk" anlayışının uygulaması gibidir. Wagner, söz konusu kavramı, yazın, müzik, oyunculuk gibi sanatların bir ortaklık içinde seyirciyi etkilemesi olarak, dram sanatı için öneriyordu. (Candan, 2013: 7) Söz konusu anlayışın, günümüz sanatında sıkça karşılaştığımız, disiplinler arası yaklaşımın, tüm sanatsal türlerin bir arada ele alınabilmesi düşüncesiyle de ilişkili olduğunu söyleyebiliriz.

Yirminci yüzyıl sanatı, "manifestolar sanatı" olarak da tanımlanır. Manifestolar, felsefi ve politik bir tavır ve dünyayı görme biçimini yansıtan metinlerdir. "Eşitlik, özgürlük, kardeşlik" sözünü tutmayan burjuvaziye karşı, on dokuzuncu yüzyılda siyasal avangardın tepkisi olan manifestolar, yirminci yüzyılda sanatsal avangardın bir aracına dönüşmüştür. (Artun, 2011: 11-64)

1960'larda, gündeme gelen Happeningler gibi performanslar da beden odaklı yeni sanatsal türler olarak "kavramsal sanat" başlığı altında değerlendiriliyordu. 1970'lerde özerk bir sanatsal form olarak kavranmaya başlanan Performans Sanatı'yla Tarihsel Avangard formlar arasında paralellik ve süreklilik ilişkisi kurmamızı sağlayacak unsurlar vardır. Bunlar arasında deneysel olma, yaşama sanat yoluyla müdahale edebilme ve yaşam sanat ayrımının sınırlarını zorlamayı sayabiliriz. Günümüzde, ne kadar performans sanatçısı varsa o kadar performans çeşidi vardır diyebileceğimiz geniş bir etkinlik yelpazesi sunan Performans Sanatı'nın ayırıcı yanı, bizatihi bedeninin bir sanatsal araca dönüşmesi, bedenle/beden aracılığıyla gerçekleştirilmesidir. Bu nedenle olsa gerek performans sanatı, beden sanatı olarak da tanımlanmaktadır.

Yüzyıl başından itibaren, çeşitli sanatçı kümeleri, Avrupa tarihinin en kanlı cephe savaşının yaşandığı Birinci Dünya Savaşı'na, savaşı üreten kültürel ortama, güç ilişkilerine, sanatın metalaşmasına, keskin yaşam sanat ayrımına karşı, farklı tavır alışlardan beslenen yaklaşımlar geliştirdiler. Bu dönemin sanatsal arayışları, daha sonraki sanatsal denemeleri etkilemiştir. Yerleşik, kurumlaşmış burjuva sanat kurumlarına karşı çıkan avangard sanatçılar, yeni sanatsal formlar bulurken günümüz performans sanatının ve performatif eleştirel söylemin de öncülerini olmuştur.

Filippo Tommaso Marinetti, 1913 yılında yazdığı Fütürist Varyete Tiyatrosu Manifestosu'nda geleneksel gösteri tiplerine karşı olduğu kadar, gelenekselin yinelenmesi olarak gördüğü çağdaş tiyatroya ve onun eylemsiz seyircisine de karşı çıkıyordu. Geleneksele karşı çıkışının altında geleceğin sanatını kurma arzusu vardı. Fütürist Sentetik Tiyatro başlıklı manifestoda, tiyatronun geleneksel formlarına biçimlerine karşı, "eşzamanlılık", "iç içe geçme", "şiir canlandırma", "duygu sahneleme" ve "tartışma" gibi fütürist tiyatronun farklı biçimlerinin yaratılması öneriliyordu.

Marinetti'nin kısa sahnelerden oluşan "Ayaklar" ve "Eller" adlı performansları, belirli durumları çok az sözle ya da mizansenle aktarmayı amaçlıyordu.

Ayaklar performansının 5. Sahnesi:

Bir masa-bir baba, bir Bekar, Bir Genç Kız

BABA: Mezun olduğun zaman kuzeninle evleneceksin.

Köpek Yok

Karakter. Orada Olmayan Biri

"Geceleyn bir cadde, soğuk, ıssız.

Bir köpek sokağı kateder."

PERDE

(Marinetti,1990: 202-214)

Amaç seyirciyi şaşırtmak, kıskırtmak ve sahne eyleminin içine katmaktır. Milliyetçi dalganın hızla yükseldiği Birinci Dünya Savaşı öncesinde Marinetti'nin amacı Fütürist performanslarla halkı ve öteki sanatçıları, militarizm savunuculuğuna yöneltmektir. Russolo, *Gürültü Sanatı* başlıklı manifestosunda, makineleşmenin müziğin evrimine katkısından, yaşamın karmaşıklığından kaynaklanan tüm gürültülerin insanı zenginleştireceğinden söz ediyor ve "gürültü makineleri" icat ediyordu. Sanatçılar yeni gürültü biçimleri yaratmalıydı. Gürlemeler, ıslıklar, mırıltılar, gıcırdamalar, haykırışlar, çığlıklar gibi seslerle müzik yenileştirilmeliydi. (Russolo, 2015: 117-122) Sokağın uğultusunun dinletildiği Fütürist Akşamlar'da ilk ses performanslarını da gerçekleştirdi Russolo.

Klasik biçimlere bir karşı çıkış olarak niteleyebileceğimiz Marinetti'nin çalışmaları, totalitarizmin yanında yer alışıyla farklı bir yöne evrildi. Fütürist Akşamlar'da sergilenen performanslar, 1950'lerden sonra farklı bir sosyo-politik iklimde ortaya çıkan happening ile benzerlik taşır. (Antmen, 2008: 69)

Avrupa tarihinin en kanlı ve cephede en çok kaybın olduğu savaşı olarak kaydedilen Birinci Dünya Savaşı'na tepkinin sanat cephesindeki yansımalarından biri de Dada hareketidir. Savaşa, sanatın ticari bir meta haline dönüşmesine ve burjuva kültürüne duyulan öfke, alışılmış sanat biçimlerinin dışındaki arayışların da temelini oluşturmuştur. Dada "karşı sanat" söylemiyle bu arayışlar içerisinde, etkisi günümüz sanatına dek ulaşan en radikal oluşumlarından biridir. Dada, 1916'da Birinci Dünya Savaşı'nda tarafsız olan, bu nedenle savaştan kaçan sanatçıların sığınağı

durumunda olan İsviçre'nin Zürih kentinde kuruldu. Dada suarelerinde teatral biçimleri kullanan Ball, tiyatronun kitleleri harekete geçirme gücüne inanıyor, "tiyatro akla hayale gelmeyen özgürlüktür" diyordu.

Dadacılar, manifesto okumalarını ve performansları, sanatsal etkinlik ve birer politik eylem olarak görüyorlardı. Hugo Ball, Kabare Voltaire'i 1916 yılında açtığına amacı tüm sanatların bir araya getirildiği gösteriler yapmak, bütün duyulara hitap eden bir "gesamkuntswerk" yaratmaktı. Kabare Voltaire'de dadacılar, şiirden resme tüm sanatları "sahneye çıkarmışlar" teatrelleştirmişlerdi. (Artun ve Artun, 2018: 217) Dramatik gösterilere benzeyen Dada suareleri başka şehirlere de yayılmaya başlamış, Zürih ve Berlin Dada birleşmişti. Savaşa, burjuvaziye, imparatorluğa, şovenizme, yabancılaşmaya karşı çıkıyorlar; sanatın piyasalaşmasına karşı "eylem olarak sanat" yaklaşımını savunuyorlardı.

Sahnede olup biten her şeyi yepyeni bir yaklaşımla ele alıyor, sahnede yapılanları bir performansa dönüştürüyorlardı. Ball, günlüklerinde, eşzamanlı şiir okuma performansında on-yirmi yılın tüm stillerinin, farklı ritimlerinin bir araya getirildiğinden ve farklı seslerin eş zamanlı olarak konuşup, şarkı söyleyip, ıslık çaldığından söz ediyordu. (2018: 60) Dada performansları, seyircinin izleme alışkanlıklarını kırmaya, seyircilerin beklentilerini boşa düşürmeye, onları canlı tutmaya, kıskırtmaya çalışıyordu. Berlin, Dada'nın politik etkinliklerinin en belirgin olduğu şehirdi. Dada aktivistleri, dille, erkeklik kodlarıyla uğraşılıyor, din, sermaye ve güç ilişkilerini sorguluyor, skandal performanslar sergiliyorlardı. Dada, etkisini, salt Birinci Dünya Savaşı süreçlerinde değil, savaştan sonraki akımlar üzerinde de sürdürecekti.

Mimar Walter Gropius'un kurduğu Bauhaus'ın amacı sanat zanaat ayrımını ortadan kaldırmaktı. 1919'da Weimar Güzel Sanatlar Okulu ile Sanat ve Zanaat Okulu'nu birleştirmişti Gropius. Ressam, heykeltıraş, koregraf, balet ve besteci Oscar Schlemmer'in Sahne Tasarımı Bölümü yöneticiliği sürecinde resim, heykel, dans, tiyatro gibi farklı disiplinleri bir araya getiren Bauhaus sahnesi, disiplinler arası bir sanat yaklaşımının da öncüsü olmuştu. "Sahne atölyesi" bir sanat okulu bünyesinde kurulan ilk performans atölyesidir. (Antmen, 2008: 221)

Sürrealizmin deneysel tiyatro ve performansa etkisi özellikle Antonin Artaud aracılığıyla olmuştur. Artaud'un 1930'larda yazdığı tiyatroya ilişkin görüşleri 1960'larda deneysel çalışmalar yapan performans sanatçıları ve tiyatro gruplarıyla uygulama alanı buldu. O "duyuların dinginliğini sarsan, bilinçaltına bastırılmış olanı özgür kılan ve seyirciye de kahramanlara özgü tutum takınmaya" çağıran bir sahne eylemi aramaktaydı. (Artaud, 2009: 27) Artaud, dilin şiirinin yerine, müzik, ışık, dans, resim, kinetik sanat gibi araçlarla uzamın şiirselliğini yakalamayı, romantik ve bedensel temelli bir tiyatroyu önermiştir. (Birkiye, 2007: 77) Yerleşik dili kırıp yeni bir sahneleme dili geliştirmekten de ötesini hedefliyordu, Amacı, tiyatroyu koptuğunu düşündüğü ritüelistik köklerine döndürmek, seyirciyi sarsmak, oyuncu seyir yeri/seyirci arasındaki sınırları kırmaktı. "Artaud'un temel anlayışı teatral gerçekliğin sıradan gerçeklikten farklı bir tür olduğudur.

Gündelik yaşamı kopya etmeye yönelik girişim sahnenin kendisini bozguna uğratmak anlamına gelir.” (İnnes, 2004: 95) İnnes’e göre Artaud’nun doğalcılığa olan tepkisi, Batı uygarlığına ve onun felsefi varsayımlarının reddinden kaynaklanır.

Özel göstergelere dayanan afiş tasarımları ve montajlar yapan Raoul Hausmann, harfler, semboller, noktalama işaretleri ve sözel fragmanlar kullanıyordu. Dili özgürleştirmek, özerkleştirmek ve harflerin kendiliklerine vurgu yapmak amacıyla “Optofonetik Şiirler” ya da “Afiş Şiirleri” dediği kısa metinleri farklı hız ve tonlamalarla okuyarak performanslar gerçekleştirdi. “Hausmann görsel sanat, şiir, müzik ve dans arasındaki sınırları muğlaklaştırıyordu. Afiş şiirleri, Kurt Schwitters’in “İlksel sonatı” Ursonate’nin çıkış noktasını oluşturacaktı.” (Artun ve Artun, 2018: 343) Alman Ressam Karl Schwitters de görsel çalışmalarının yanında seslerden oluşan, müzikal denemeler yaptı. “Ursonate-İlksel Sonat” adlı ses performansında insan gırtlığının olanaklarından yararlanıyordu. Çeşitli seslerin müzikal biçimde örgütlenmesi olarak tanımlayabileceğimiz Ursonate’yi okumaktaki amacı saçmayı görünürleştirmek olarak yorumlanabilir.

Amerikalı ressam Jackson Pollock 1940’larda damlatma ve akıtma yöntemiyle yaptığı resimlerinde bir performans sanatçısı gibi çalışıyordu. Yere serdiği tuvalin üzerine ritmik hareketlerle adeta dans ederek sıçrattığı, damlattığı, boyalar, elin hareketinin hızını, yönünü, ve o anın enerjisini de görünür kılmış oluyordu. Sürrealizmden beslenen bir “otomatizm” ve “rastlantısallık”, uygulamanın kendisinden kaynaklanıyordu. Geleneksel resim yapma tekniklerinin yerine, uygulama farklılaşmış, yüzey anlık duyguların sahnesine dönüşmüş, hareket görselleşmişti. Bedenin devinimleri, resim yapma eylemini bir performansa dönüştürüyor görsel olan sahneleme niteliği kazanıyordu.

1. Performans

Performans adlı kapsamlı çalışmasında Marlvn Carlson, Performans Sanatını genel geçer tanımlarla sınırlamanın zorluğundan söz eder. Performansı sosyal bilimlerin çeşitli alanları ve dilbilim çalışmaları üzerinden değerlendirdikten sonra, performans sanatının ayırıcı özelliklerini bulgulayan Carlson, performe etme/icra etme kavramlarının farklı bağlamlarda kullanıldığından söz eder. Farklı disiplinlerin çeşitli yorumlama biçimleri arasındaki farklar, sanki Performans kavramına ilişkin ortak bir anlamın üretilmeyeceği gibi bir algı oluşturur yazara göre. Carlson, şu tür sorular sorar. Performans sanatlarını performatif kılan, hünerli ya da eğitilmiş kişilerin fiziksel mevcudiyetlerinin gerekliliği ve hünerlerin gösterimi midir? Bütün etkinliklerimizi birer performans olarak adlandırabilir miyiz? “Performans tiyatrosu” totolojik midir? Bunlar ve bu türden sorular ve performansla ilişkilendirilen konular sonsuz biçimde sınırsızdır Carlson’a göre. (Carlson, 2013)

2. Performatif Estetik

Erika Fischer Lichte, *Performatif Estetik* adlı kitabında sanatlardaki “performatif dönemeci” incelemeye, Marina Abramovic’in 1975 yılında gerçekleştirdiği, “Lips of Thomas” isimli performansı ile başlar. Lips of Thomas sahne sanatlarının gelenek, değer ve standartlarıyla örtüşmeyen bir denemeydi Lichte’ye göre. Bir eser üretilmemiş, bir şey temsil edilmemiş, seyirci nasıl davranacağını bilememişti. Sanatçı bedeninin sınırlarını zorlamış, duygusal bir tepki üretmese de bedenini yaralamıştı. Marinetti’nin seyirciyi kışkırtmak için uyguladığı mizansenlerden de farklıydı bu durum. Abramovic, “kendine özgü bir gerçeklik” yaratmıştı. Bir yapıt değil, bir “olay” yaratılmıştı performans sürecinde (Lichte, 2016: 21-24). Önem kazanan şey eser değil eylemin bedensel ve maddesel oluşuydu. Yorumbilimsel ve göstergebilimsel estetik için temel olan seyirci-oyuncu, seyreden-seyredilen, özne-nesne ilişkisiyle, maddesellik ve göstergesellik arasındaki keskin ayrım ortadan kalkmıştı.

1960’lı yıllardan beri farklı sanatlar arasındaki ayrımın akışkanlaşması, özgönderimsellik yani oyuncuların ve seyircilerin eylemlerinin kendileri dışında bir anlama gönderme yapmaması ya da kendilerini “sahnelemesi”ni performatif süreç olarak tanımlar Lichte. Yaygın estetik kuramların açıklayamayacağı tüm sanat kuramlarını ve sanatları içeren bir “olay”dır artık söz konusu olan ve bu yeni durumu çözümlenebilecek yeni bir estetik, “performatif estetik”, geliştirilmelidir. Sanatla hayatı birbirine bağlayacak performatif estetik, dünyanın yeniden büyülenmesini sağlayabilecek “özgönderimsellik” yani anlama çabalarının bırakılmasıyla mümkündür.

Lichte, Performatif Estetik’in aydınlanma karşıtlığı olarak değil, aydınlanmanın yeni bir “etkisi” olarak anlaşılmasını ister. İnsanı, kendisiyle ve doğayla egemenlik ilişkisi dışında yeni bir ilişkiye girmesi konusunda cesaretlendirir performatif estetik. Amaç, ikili zıtlıkları aşma, dönüşüm sürecinde, geçiş evresinde olan “insanın kendisini hayatta tıpkı bir sahnelemede olduğu gibi sahnelemek”tir. (2016: 349)

3. Radikal Performans

Baz Kershaw, *Radikal Performans* adlı kitabında, performansta radikal olanı araştırır. “Performansları radikal yapan nedir” ve “performanslar insanları nasıl radikal yapabilir” sorularından yola çıkar. (Kershaw, 2015: 17) Kitabının, *Sonsöz: Performansta Radikal Olan* başlıklı son bölümünde 1970’lerin ortalarında, bir tiyatro topluluğu ile çeşitli köylerde yaptıkları atölyeler ve belgesel çekimlerinin bir parçası olan etkinlikten söz eder. Kenton adında bir köyde, yöre halkının “Kenton Capers” diye adlandırdıkları bu etkinlikte bir ırgat olan Roy, sahneye çıkar ve yüksek bir teknik başarıyla, geleneksel kemik kaşıkları kullanarak Mavi Tuna’yı çalar. Bedeni, müziğin ritmiyle uyumlu biçimde devinmektedir. Gösteri tamamlandığında önce bir suskunluk olur hıncanın dolu salonda. Hemen sonra şaşkınlık yerini coşkulu bir kutlamaya bırakır. Peki ne olmuştur? Radikal bir şey mi olmuştur? Roy aile bağlarının sıkı olduğu toplulukta bir bekâr

olarak marjinaldir ama o an mükemmel performansı ile kabul görmüştür. Kershaw'a göre , onun performansı politik bir çeşitliliği ve çok katmanlılığı cisimleştirmiştir ve çelişkilerle doludur. Üstünde tertemiz, kolalı, beyaz bir gömlek, ayağında kaba, eski ve çamurlu botlar vardır. Uzun boylu ve iri biridir ama elinde küçük kemik kaşıklarla, zarif bir vals parçası çalmıştır. İri cüssesi müziğe uygun biçimde inip kalktıkça terlemiş, yorulmuş ama yüz ifadesi hiç değişmemiştir: İrgattır ve bir halk müziği yorumcusudur da. O, ikilikleri aşmış, yeni bir şey yaratarak “sınırları hiçe saymıştı.” Roy’un performansı, “performans politikasına yeni mekanlar açmış” ve ticarileşen dünyaya inat “radikalin kaynağı” olabilmıştır. (2015: 236)

4. Performatif Karşılaşma

Anja Kanngieser, “performatif karşılaşma” kavramı üzerinden Berlin Dadacıları(1918 – 1923), Sitüasyonist Enternasyonel’i(1957 – 1972) ve küreselleşme karşıtı, Alman “Umsonst- Bedava” kampanyalarını inceler. (Kanngieser, 2015: 101-133) Belki avangardlardan önce bile var olan, estetik-performatif müdahalelerde belirgin olan politik damarın tarihsel süreç içinde söz konusu oluşumlarla sürdüğünü savlayan Kanngieser amacını “*Böylece bu tür yaratıcı karşılaşmaların, yeni iletişim ve katılım hatları açarak hayata geçirdikleri politik potansiyeli açığa çıkarmayı umuyorum*” diye açıklar.

20. yüzyılın ilk çeyreğinde Avangard sanatçılar, salt kurumsal sanata değil, siyaset kurumuna da karşı tavır geliştirmişlerdi. Dada aktivistlerinden olan Johannes Baader, bürokratik aygıtların işleyişini bozmak amacıyla, Weimar Cumhuriyeti’nin ilanına karşı polis müdahalesiyle sonuçlanan eylemler yapmıştı. 1919’da, Weimar Devlet Tiyatrosu’ndaki açılış törenine evde basılmış broşürler fırlatmış, kendisini yeni cumhuriyetin ilk başkanı ilan etmişti. (Kreft, 2014: 185-207) Sitüasyonist Enternasyoneller 1960’larda Dadacılar gibi, kapitalist kurumların işleyişini bozmayı hedefleyen eylemler yaptılar. 1958’de Sitüasyonist Enternasyonel’in kurucusu Guy Debord, Belçika’da Sanat Eleştirmenleri Kurulu’nun toplantısını, sanatın ticarileşmesi ve kurumsallaşmasına karşı oldukları gerekçesiyle, sabote edici eylemler örgütledi. 2005’te Berlin Umsonst kampanyası kamusal taşıma sistemini ele geçirip toplu taşıma yolcularını biletsiz yolculuk yapmaya çağırdılar. Farklı tarihsel süreçlerde gerçekleşen bu eylemlerin belirgin ortak yanı, performatif taktikler kullanmalarındır. Kanngieser, etiksel anlamda birbirine yakın gördüğü söz konusu eylemleri “performatif karşılaşma” biçimlerine örnek gösterir. Yazara göre üç eylem formu da, özgürleşme ve kaderini belirleme arzusuna dayanan belirli bir estetik, yaratıcı, duygulanımsal tarzı ifade etmekte, katılım ve karşılıklı iletişim ilkelerini temel almaktadırlar. Avangardların “kamu” kavramı Sitüasyonistlerde “katılımcı” Umsonst’ta “bileşen” kavramına dönüşmüştür.

Debord’a göre mevcut üretim sisteminin sonucu ve hedefi olan “gösteri” dolayısıyla toplumsal ilişkiler kurulu, gündelik yaşam sömürgeleştirilir. Kapitalist sistem, insanları bir imajlar dünyasının içine sokarak yabancılaştırır, pasif kılmaya ve yanılısama içinde tutmaya çalışır. *Gösteri Toplumu* adlı kitabında şöyle de Debord: “*Kendi bütünlüğü içinde ele alındığında, gösteri,*

mevcut üretim tarzının hem sonucu hem tasarısıdır. (...) Gösterinin biçimi ve içeriği, varolan sistemin koşullarının ve amaçlarının tümüyle aynen doğrulanmasıdır. Modern üretimin dışında geçirilen zamanın esas bölümündeki meşgüliyet olan gösteri, aynı zamanda bu doğrulamanın sürekli mevcudiyetidir.” (Debord, 2018: 35) Buna karşı “durumlar” üretmeyi ana amaçları olarak saptayan Sitüasyonist Enternasyonel, Kanngieser’e göre söz konusu durumların ne türden praksisle gerçekleştirileceğini açıklamamışlardır. Amaçları seyirciyi “yaşayan” konumuna çıkartmak, Avangardın isteyip yapamadığını yapmak yani yaratıcı izleyici ayrımını çözmek, hayatla sanatın “aynı anda” dönüşmesini sağlayacak durumlar yaratmaktır. Ancak, eylemi fikirsel olarak üreterek yaşama geçirenlerle, harekete geçirilmesi gereken edilgin seyircilerin konumunun ne olacağı sorusu yanıt beklemektedir. 1960’lardan sonra politik dozu yükselen eylemler yapan Sitüasyonist Enternasyonel, Dadacı “performatif karşılaşma”nın kimi örgütlenme sorunlarını aşma yolunda önemli adımlar atmışsa da, yazara göre 2000’lerde örgütlenen Umsonst kampanyalarında uygulanan yöntemler yerel gündelik yaşamla daha çok iç içe geçmiştir. Umsonst kampanyaları, Marksizm ya da anarşizmle açıklanamayacak ama ikisinden de unsurlar içeren ve kapsayıcı, yoğun katılımı hedefleyen eylemler gerçekleştirir. Bu anlamda Umsonst, Guattari’nin “özne grubu”, “yatay geçişlilik”, ve “kolektif arzu” kuramlarıyla yakından ilişkilidir. Aynı zamanda Kanngieser. Umsonst’u Susan Kelly’nin “yatay geçişlilik” kavramını kullanma biçimiyle ilişkilendirir. Susan Kelly, söz konusu modeli farklı eylem, toplumsallık, sanat ve siyaset biçimleri için kullanır. Esnek, işbirliğine açık örgütlenme modeli olarak anlayabiliriz “yatay geçişli” modeli. Yatay geçişli tarzlar, geçici birliktelikler yaratacak, kurumları içeriden değiştirecektir. Bu tür bir karşılaşma içinde olanlar için, yaşam-sanat, eylemci-eylemci olmayan kimliklerinin de önemi kalmayacaktır. “Yatay-geçişlilik” sürekli bir oluşa işaret eder. Ekonomik küreselleşme karşıtı hareketler, Umsonst’un ya da farklı radikal grupların bu biçimde bir aradalığı yeni öznellik ve yeni sanat-siyaset yapma biçimleri oluşturmasına işaret edebilir. Yatay geçiş, grubun arzusunu taşıyacaktır. Önemli olan kamu kaynaklarına ulaşım arzusuyla, katılım konusunda kendi kararını verebilme arzusunun kesişmesidir.

Performatif karşılaşma, tikel arzunun homojenleştirilmesi değil, çok sesli toplulukların ortak arzularının kolektif ifadesi için, karşılaşmaya katılmalarını önerir. Böylelikle tekel arzu, toplumsala bağlanabilecek, başka tür bir örgütlenme modeli, bir politik direniş modeli üretebilecektir. Kanngieser, Umsonst benzeri kampanyalarda uygulanacak yöntemlerin uzman “getto”larına hapsolmayı önleyebilecek, yeni kolektif birlikteliklerin oluşumuna katkısı olacağı inancındadır.

5. Sefaletin Hammaddesi

Hito Steyerl, “işgal-meşgale-ihlal” kavramları üzerinden kültür endüstrisi paradigmasını ve kapitalist ekonominin “iş” yaklaşımını değerlendirmeye, iş ve meşgale kavramlarını tartışarak başlar. (Steyerl, 2015: 133 – 155) İş emek olarak düşündüğümüzde başlangıcı, üreticisi, sonucu olan, bir amaca ulaşmanın aracıdır. Bu araçsallık yabancılaşmış bir özne üretecektir. Meşgaleyse, amacı kazanç sağlamak olmayan, kendi içinde bir amaç olan şeydir çoğu durumda, geleneksel

yabancılaşma ve öznellik düşüncesiyle ilişkili değildir. Sanat olarak meşgalelse, bir performans ya da aktivite olduğundan, bir eserde cisimleşen şey değildir. Sanatla işgal, farklı biçimlerde kendini gösterebilir. Sefaleti “hammadde” yapan sanatçılar, estetize ettikleri kentten yoksul bölgelerine “seviye atlatıp” bölgenin yoksul sakinlerinin oradan uzaklaşmalarına yol açılabilir, sanatçı komşular kira artışı için bir nedene dönüşebilir! Bu tip durumlar Steyerl’e göre sanat işgallerini gösterir. Bunun çift yönlü bir etkisi vardır. Bir yandan sanatla hayat işgal edilirken öte yandan sanatın büyük kısmı dolaşıma giremez. Avangardlar ne kadar isteseler de sanat hayat ayırımını kaldıramadılar, sanat hayatı işgal etti Steyerl’e göre. Bunun nedeni, burjuva kapitalist düzendeki sanatsal özerklik iddialarıdır. Özerklik, sözde araçsal akıldan, faydadan, toplumsal baskıdan koparacaktı sanatı ne var ki; kopmak istediği şeyleri içermeye başlamıştır. Sermaye, 1970’lerde işçilerin özerklik isteğine karşı, kendi özerklik anlayışını geliştirmiştir. Özerklik isteği, özel girişimcilğe, yabancılaşmadan kurtulma isteği narsizme ve kişinin mesleğiyle özdeşleşmesine dönüşmüştür. Sanatçı kapitalist sistemde işbölümünden dolayısıyla yabancılaşmadan bağımsız bir rol modeli olarak sunulmaktadır.

Steyerl’e göre işgal yalnızca belirli bir alandaki kısıtlama değil; zaman ve mekana da müdahaledir. Havalimanları, güvenlik kontrol noktaları, yazar kasalar, vücut tarayıcıları, döner cam kapılar... Tüm bunlar Steyerl’in “işgal bölgesinde” cep telefonu ile çektiği görüntülerdir. Yaşamımız sistemin sürekli işgali altındaysa müzeleri, galerileri, öteki sanat mekanlarını işgal etmek yeterli olmayacaktır. Bir video art sanatçısı da olan Steyerl’in önerisi ironiktir. Her gün cep telefonlarımızla kaydedeceğimiz görüntüler bize işgal alanlarıyla ilgili yol gösterecektir. O halde çektiğimiz görüntüleri birbirimize gönderebiliriz ve yayılımını izleyebiliriz der. Yaşamlarımızın işgaline karşı, biz de kendi işgal senaryolarımızı yazabilir, birleştirebilir, kendi işgal/meşgale alanlarımızı oluşturabiliriz diyen Steyerl’in önerisi hepimizi birer aktivist kılmaya ve kendi performanslarımızı üretmeye yöneliktir. Söz konusu öneri, cep telefonlarıyla yapılan ve neredeyse gündelik bir davranışa dönüşen video çekme-paylaşma gibi eylemlerimizin bile performatif bir yanı olduğuna dikkat çekme amaçlı okunabilir.

6. Yaratıcı Estetik Müdahale

A.K Thompson, 1999–2003 arasındaki “ekmek ve gül” isteyen küreselleşme karşıtı hareketlerin yatay örgütlenme biçimleriyle, yaratıcı estetik müdahaleler geliştirdiklerini belirtir. (Thompson, 2015: 155 – 197)

Ekonomik mücadeleye vurgu yapan ekmek isteğinin yanında gül de istenmesi mücadelenin ufkunu gösterirken, yeni bir yaşamın umuduna da işaret eder. Küreselleşme karşıtı hareketi, hareketin karakterini ve romantik yönünü çok iyi gösterdiği için, Eric Drooker ve Banksy’nin eserleri üzerinden değerlendiren Thompson, Benjamin’i, referans alır. Benjamin, *On Dokuzuncu Yüzyılın Başkenti Paris* adlı makalesinde şöyle der: “Her çağın rüyasında bir sonraki çağ, imgeler halinde ve tarihin eski dönemlerine ait-yani sınıfsız topluma ait- unsurlarla birlikte

belirir.”(2015:157) Şimdiki zamanda eylemde bulunanlar, “kadim bir tarihten alıntı yaparlar” ve kadim bilinçdışı imgeler, geçmişin izleriyle geleceğe gönderme yapma olanağı sağlar. Bugün tarihsel zamanı da içerirken bakışını geleceğe yöneltir ve şimdiki zaman mitsel zamanda dolanarak geleceğin rüyasını görür Benjamin’e göre. Ne var ki bu rüyanın nasıl gerçekleştirileceğine ve arzu imgelerinin nasıl kullanılacağına ilişkin araçlar öne sürmemiştir Benjamin ama şu türden sorular üretmemizin önünü açar; “başka bir dünya mümkün” diyenler neden yüzlerini romantik geleneğe dönmüştür ... Yazar, romantizm ile ilgili değerlendirmesini kimi saptama ve sorularla sürdürür. Aydınlanmanın getirdiği hesapçı akılcılık burjuva kurumlarının mantığını belirlerken, romantizm de kendisini bu bakışa antitez olarak sunmuştur. Ancak antitez olmak, bir anlamda burjuva ufkunun sınırları içinde kalmak demek olduğundan, burjuvanın kurucu çelişkilerini aşmak için yeterli midir? Küreselleşme karşıtı hareketler, neden romantik imgelerle özdeşleşmişlerdir? Romantizm, hesapçı akılcılığa karşı bir teselli arayışı mıdır?

Thompson, teknik ve içerik açısından Eric Drooker’in kazıma tekniğiyle yaptığı çalışmalarını, ekspresyonistlerin çalışmalarıyla ilişkilendirir. Drooker’ın “Doğrudan Eylem,2001” adlı eserinde ölçek, orantı olmasa da gözü derinlere çeken (gökyüzü, yıldızlar, yüksek beton binaların arkası) ve resim düzlemindeki nesnelere eşitleyen bir resimleme biçimini kullanmıştır. Resmin, geleneksel perspektifi reddeden ve aynı anda çağıran bir yaklaşımı vardır ve bu yolla bir rüyada oluşu çağırır. Coplu, kasklı polislere direnen isyancılar silahsızdır. Tel örgünün üzerinde dans eden figür sanki başka bir boyuttadır. Seattle ve Quebec’teki küreselleşme karşıtı eylemlerin ikonografisi mitsel olanla karışmıştır. Sanatçı burada bir Eski Ahit öyküsüne gönderme yapmaktadır. Trompetçi radikal politik mücadelenin alegorisine dönüşmüştür. Mitsel zaman, on dokuzuncu yüzyıl imgeleri, 2000’lerin küreselleşme karşıtı hareketiyle bir araya getirilmiş; bugüne bir mücadele aracı olarak taşınan imge “diyalektik imge”ye dönüşmüştür.

Sonuç

Avangard sanatın temsilcileri, yerleşik sanatın sanat yapma biçimlerini ve içeriklerini reddetmişlerdi. Yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonraki performansları ve performatif eylemleri etkileyen Avangardlar, seyirciyi sahne eylemine katmak için onları kışkırtma çabası içindeydiler. Sanat aracılığıyla yaşama müdahale ederek, keskin yaşam sanat ayırımını ortadan kaldırmaya, sanatı yaşamla birleştirmeye çalıştılar. Savaş politikalarına, sanatın metalaşmasına ve sistemle uyumlulaştırılmasına karşı durarak politik eleştirel bir tavır içinde oldular.

Performansın sunduğu yeni anlatım olanakları, disiplinlerarası çalışmalar, performans kuramının yaratıcı tartışma olanağı yaratması, sanat dallarının kendine özgü anlatım araçlarının yanında öteki sanatların araçlarını kullanabilmesinin getirdiği çoğulcu bakış açısı, günümüz sanatının ayıcı yanları arasında sayılabilir. 1960’lardan günümüze çeşitli politik direniş hareketleri, Avangardların kullandıklarına benzer direniş biçimleriyle yaşama müdahale etmeye çalıştılar. Bugünün küreselleşme karşıtı eylemlerinde, kampanyalarında, deneysel çalışmalarda, benzer çabaları izlemek mümkün. Tüm bu unsurların başlangıç formlarının izlerini, yaşadıkları karanlık dönemin ürünü ve döneme öfkeli bir çığlık olarak değerlendirebileceğimiz Tarihsel Avangard akımlar içinde bulabiliriz. Bugünün sanat-eylem formlarından iki örnek bu durumu doğrular niteliktedir. 2013 yılında polisin Gezi Parkı’na müdahalesinin ardından Taksim’e çıkışların yasaklanmasını protesto eden Erdem Gündüz, Taksim Meydanı’nda yüzü o zaman henüz yıkılmamış olan Atatürk Kültür Merkezi’ne dönük biçimde durmaya başladı. Eylem sosyal paylaşım sitelerinde duyulunca destek için katılımlar oldu. Eyleme katılanların sayısı artmaya başlayınca polis eylemi dağıttı. Alan boşaltıldıktan sonra yüz polis alanda “beklemeye” başladı. Durmanın da bir direnme biçimi olabileceğini, eylemsizliğin de eylem olabileceğini gösteren “Duran Adam”ın zeki ve cesur eylemi dünya medyasında da olay oldu.

Londra’da bir müzayede salonunda bir tablo bir milyon sterline satıldıktan hemen sonra, uzaktan kumanda aracılığıyla devreye giren bıçaklı düzenekçe parçalandı. İzleyenlerin şaşkın bakışları arasında kendisini dilimleyen tablo aktivist-sokak sanatçısı Banksy’nin bir çalışmasıydı. Tablonun kendisini parçalamasını başlı başına bir performans olarak düşünebiliriz. Sanatın kurumlaşmasına, piyasalaşmasına, sermaye sistemine karşı bir eleştiri olarak da okuyabileceğimiz eylem, açtığı tartışma alanıyla Duchamp geleneğine bağlanırken, gündelik yaşamda “gedikler” açmanın hala mümkün olduğunu da gösterir.

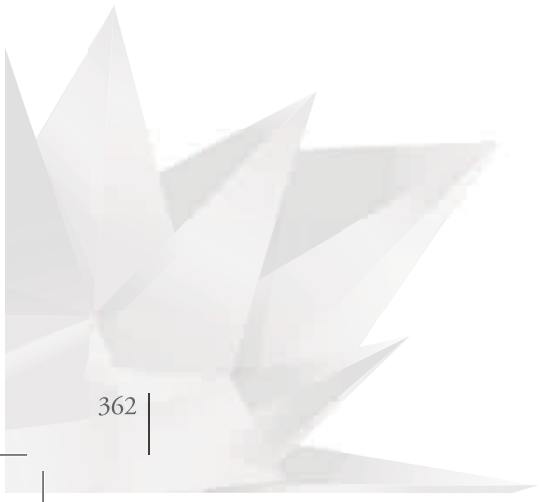
Kaynakça

Kitaplar

- Antmen, A. (2008) 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, İstanbul, Sel Yayınları
- Artaud, A. (2009) Tiyatro ve İkizi, çev: Bahadır Gülmez, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları
- Artun, N. A. – Artun A. (2018) Dada Klavuz 1913-1923 Münih, Zürih, Berlin, Paris İstanbul, İletişim Yayınları,
- Artun, A.(2011) Sanat Manifestoları-Avanguard Sanat ve Direniş, Manifesto, Avanguard Sanat ve Eleştirel Düşünce, İstanbul, İletişim Yayınları
- Birkiye, S. K. (2007) Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim, Ankara, De Ki Yayınları
- Candan, A. (2013) Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları
- Carlson, M. (2013) Performans-Eleştirel Bir Giriş, çev: Beliz Güçbilmez, Ankara, Dost Yayınları
- Debord, G. (2018) Gösteri Toplumu, çev: Ayşen Ekmekçi-Okşan Taşkent, İstanbul, Ayrıntı Yayınları
- Kangieser, A. (2015)Küresel Ayaklanmalar Çağında Direniş ve Estetik, “Uzman “Getto”sundan Çıkmak: Radikal Politikada Performatif Karşılaşmalar, çev: Elçin Gen, ed:Ali Artun, İstanbul, İletişim Yayınları
- Kershaw, B. (2015)Radikal Performans, çev: Bahadır Sina Şener, Ankara, Dost Yayınları
- Kreft, L.(2014) Sanat Siyaset-Kültür Çağında Sanat ve Kültürel Politikalar, 20. Yüzyılda Sanat ve Siyaset, çev: Emrehan Zeybekoğlu, Ed: Ali Artun, İstanbul, İletişim Yayınları
- Lichte, E.F. (2016) Performatif Estetik, çev: Tufan Acil, İstanbul, Ayrıntı Yayınları
- Marinetti, F.T.(1990) Fütürist Oyunlar, çev: Hakan Gürel, Mimesis Çeviri Araştırma Dergisi, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, sayı: 3
- Russolo L. (2015)Gürültüler Sanatı: Fütürist Manifesto, Modernizmin Serüveni, Haz: Enis Batur, çev: S.H., İstanbul, Sel Yayınları

Steyerl, H. (2015) Küresel Ayaklanmalar Çağında Direniş ve Estetik, “Meşgale Olarak Sanat: Hayatın Özerkliğine Dair Önermeler”, çev: Birkan Taş, Ed: Ali Artun, İstanbul, İletişim Yayınları

Thompson, A. K. (2015)Küresel Ayaklanmalar Çağında Direniş ve Estetik, “Romantizmin Yankısı: Eylemci Sanat ve Burjuva Hayat Deneyiminin Sınırları”, Ed: Ali Artun, İstanbul, İletişim Yayınları



AFİFE TİYATRO ÖDÜLLERİNDE 2014-2019 YILLARI ARASINDA YILIN EN BAŞARILI YÖNETMENİ ÖDÜLÜNÜ ALAN OYUNLARIN TASARIMLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

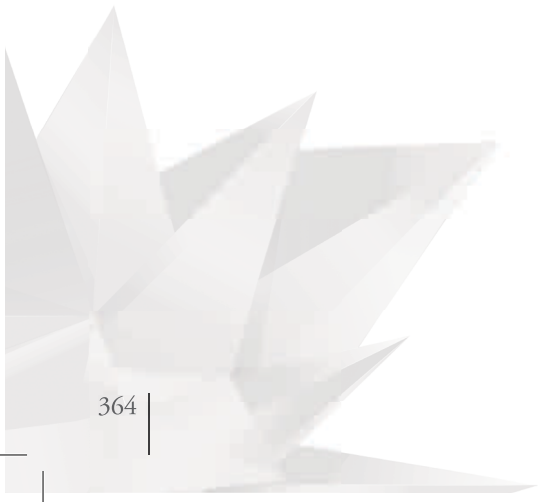
Gülşah Fırıncioğlu¹

Özet

Sistemli değerlendirme yapısı ile tiyatro ödül organizasyonları arasında yer alan Afife Tiyatro Ödülleri, ülkemizde tiyatronun gelişimine katkı sağlayan prestijli bir yere sahiptir. Yaşamını tiyatroya adanmış olan büyük sanatçı Afife Jale'nin ismini taşıyan Afife Tiyatro Ödülleri, Yapı Kredi bankasının desteği ile 23 yıldır aralıksız olarak devam etmektedir. 1997 yılından itibaren her yıl düzenli olarak gerçekleşen bu organizasyon, tiyatro alanında on iki ana kategori ve dört özel ödül olmak üzere toplamda on altı dalda ödül vermektedir. 'Yılın En Başarılı Yönetmeni' ödülü de bu kategoriler arasındadır. Bu bildiri; Afife Tiyatro Ödülleri'nin kısa tarihi, kategori başlıkları ve jüri yapısı detaylarıyla incelenerek, 2014-2019 yılları arasında Afife Tiyatro Ödülleri'nde 'Yılın En Başarılı Yönetmeni' ödülünü alan yönetmenlerin, oyun metinlerini sahnelerken tercih ettikleri göstergelerden yola çıkılarak, ödül alan rejiler ve tasarımları hakkında bir değerlendirme yapılması hedeflenmiştir. Göstergelerin tespitinde, Tadeusz Kowzan'ın Litterature et Spectacle adlı kitabında söz ettiği, tüm görsel dramatik medyalarda da geçerli olan, sahnelemeye ilişkin on üç gösterge sıralaması temel alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Ödül, Afife Tiyatro Ödülü, Yönetmen, Reji, Metin, Tiyatro, Oyun

¹ (Öğr. Gör.), İstanbul Aydın üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Drama ve Oyunculuk Bölümü. gulsahfirincioglu@aydin.edu.tr



AN EXAMINATION ON THE DESIGNS OF PLAYS THAT WON THE AWARD OF “THE MOST SUCCESSFUL DIRECTOR OF THE YEAR” IN AFIFE THEATER AWARDS BETWEEN 2014-2019

Abstract

Afife Theatre Awards is one of the most prestigious organisations that contributes to the development of theatre in our country with its systematic assessment. Afife Theater Awards, named after the excellent artist Afife Jale who dedicated her life to the theater, has been continuing for 23 years without interruption. The organization, that has been held regularly every year since 1997, gives a total of sixteen awards with twelve main categories and four special awards in the field of theater. The award of “The Most Successful Director of the Year” is among these categories as well. The aim of research which is based on Afife Theatre Awards’ short history, categories and structure of jury, is to assess the awarded plays’ artistic approaches and designs by focusing on the preferences of directors who are received the award of “The Most Successful Director of the Year” in Afife Theatre Awards between 2014-2019 on the semiotic signs and codes during the process of their projects. 13 semiotic signs and codes that are mentioned in Tadeusz Kowzan book called *Litterature et Spectacle* and also used in all visual dramatic medias, are based on the examination of semiotics in the plays.

Keywords: Award, Afife Theater Award, Director, Stage Direction, Script, Theater, Play.

Tiyatro ödülleri, tarihini, günümüz tiyatrosunun da ortaya çıkmasına önderlik eden Dionysos Şenlikleri'nden almaktadır. Tiyatronun tohumları daha önceki dönemlerde atılmış olsa da tiyatrodaki ödül kavramı ilk olarak bu şenliklerde düzenlenen yarışmalarda ortaya çıkmıştır. Tiyatrodaki yazınsal alanda yapılan ilk ödüllendirmeler, tiyatro eserlerinin edebi bir forma dönüşmesine katkı ederken eserlerin dramatik yapılarının yanı sıra temel olarak tiyatro sanatının gelişmesine araç olmuştur. Gelişen oyun türleri ve oyunlar ile birlikte ödül organizasyonlarının yapıları da paralel olarak değişim göstermeye başlamıştır. Antik Yunan döneminde ödül jürisi başlangıçta beş yüz kişiden oluşurken bugün günümüzde daha az sayıdaki jüri yapıları nitelik kazanarak gelişim göstermiştir. Aynı şekilde ödüller de paralel olarak gelişime dahil olmuştur. Tiyatrodaki ilk ödül, defne dalından yapılmış bir çelenk iken ödüller, tarih boyunca çeşitli bölgelerde altın, para, oyunu tekrar tekrar oynama, usta bir sanatçının adını alma, festivale katılım hakkı kazanma gibi ödül yapıları içinde çeşitlilik göstermiştir. Günümüzde ise ödüller yaygın olarak Antik Yunan'ın defne dalı ödülüne paralel sayılabilecek ödül heykelciğine dönüşmüştür. Tarih boyunca ödüllendirmenin esas amacı, sanatçıları ödül aracılığıyla sanatlarını icra etmeleri konusunda teşvik etmek olmuştur. Ödül ile gerçekleşen bu teşvik, tiyatro alanında gelişim ve ilerlemenin öncüsü olmuştur. Ödül ile sanatçılar görünür kılan, sanatlarını daha ileri bir noktaya taşımaları için onlara motive kaynağı olmaktadır. Çağlar öncesinde Atina'da düzenlenen ilk tragedya yarışmasında birinci olan Thespis'in, sahneye ilk kez konuşmayı getirerek, tiyatrosunun ilk oyuncusunu doğurması, ödülün gelişimle doğru orantı sağlaması üzerine önemli bir örnek kabul edilebilir. Alınan bir ödül ya da ceza icra edilen sanatın verimliliği adına araç oluşturmaktadır. Ödülün diğer bir fayda sağlayan noktası ise sanatçıların sanatlarını daha iyi icra edebilmeleri için aldıkları ödül aracılığı ile başkaları tarafından tercih sebebi olmalarıdır. Yüzyıllar boyunca tercih unsuru oluşturan ödül, yalnızca ödülü alan sanatçı ile sınırlı kalmamaktadır. Alınan ödül ya da ödüllerin seyirciyi de teşvik etmesi adına tiyatrosunun tanıtımında kullanılması tiyatroların da kalkınmasına destek olmaktadır. Özet olarak ödüllendirmeler, tiyatro başta olmak üzere sanatın tüm dallarında önem arz etmektedir.

Bu noktada Afife Tiyatro Ödülleri, sanata olan katkısı ile Türk tiyatrosu ve sanatçıları için önemli bir noktada durmaktadır. Türk Tiyatrosu'nun en önemli kadın figürü olan Afife Jale adına düzenlenen Afife Tiyatro Ödülleri, başlangıcından bu yana dünya tiyatrosundaki ödül yapıları ile benzer bir değerlendirme sistemi içindedir. Bu açıdan bakıldığında Afife Tiyatro Ödülleri'ni diğer kurumların verdiği ödüllerden ayırmak yerinde olacaktır. Tiyatro sanatını ve bu sanatın vazgeçilmez temel öğelerinden olan sanatçılara, toplamda on iki ana kategoride ödül vererek tiyatroyu ve sanatçıları görünür kılmayı başarmıştır.

Oyun değerlendirmelerini yapan Jüri üyeleri arasında başka meslek dallarından olan kişiler ile birlikte ağırlıklı olarak tiyatro oyuncusu, yönetmen, yazar, dramaturg, çevirmen ve mutlaka alanları tiyatro olan akademisyenler bulunmaktadır. Jürinin sahip olduğu donanım organizasyona önemli bir nitelik kazandırmaktadır. Oyun izlemeleri, sponsorun desteği ile bilet alınarak tiyatro ekiplerine haber verilmeden ekiplerin kendi sahnelerinde gerçekleştirilmektedir. Böylelikle Afife Tiyatro Ödülleri, on iki kategoride verdiği ödüller aracılığı ile oyuncularını, tasarımcılarını,

yönetmenleri, genç yetenekleri desteklerken aynı zamanda hem ödenekli hem de özel tiyatrolara da destek sağlamaktadır.

Bu ödül aracılığıyla Türk tiyatrosu, birçok oyuncu, yazar, tasarımcı ve yönetmen tanımıştır. Sadece İstanbul'da sahnelenen oyunların değerlendirilmeye alındığı bu organizasyonda, jüri üyeleri sahnelemeleri çok katmanlı bir yol tercih ederek değerlendirmektedir. Tercih edilen bu yol, sanatsal açıdan nitelikli ve özgün olana ulaşma amacını taşımaktadır.

1. Afife Tiyatro Ödülleri

Yaşamını tiyatroya adanmış olan büyük sanatçı Afife Jale'nin ismini taşıyan Afife Tiyatro Ödülleri, Yapı Kredi bankasının desteği ile 23 yıldır kesintisiz olarak devam etmektedir. 1997 yılından itibaren her yıl düzenli olarak yapılan bu ödül töreninde, tiyatro alanında çeşitli dallarda ödüller verilmektedir. Başlangıcından bu yana Haldun Dormen yönetiminde gerçekleştirilen Afife Tiyatro Ödülleri, Türk tiyatrosu ödülleri arasında prestijli bir yere sahiptir. 1996 yılında Halk Sigorta, şimdiki adıyla Yapı Kredi Sigorta, sanat etkinliklerini kapsayacak bir destek programı başlatmaya karar vermiştir. Böylelikle Afife Tiyatro Ödülleri, tiyatro alanında başlatılan ilk çalışma olma özelliğini kazanmıştır. 1996 sonbaharında yönetim ile görüşmeye gelen Haldun Dormen, şirket yönetimi ile yıllardır aklında taşıdığı ödül töreni projesini paylaşmış, bu ödül töreninin adının Afife Tiyatro Ödülleri olmasını özellikle istediğini vurgulamıştır. Ödül töreni için gerçekleştirilen toplantılarda ödül töreninin nasıl ve nerede yapılması gerektiği, ödül kategorileri ve detayları konuşularak ödül töreni içeriği oluşturulmaya başlanmıştır. Uzun süren toplantıların sonrasında ilk törenin, 28 Nisan 1997'de Atatürk Kültür Merkezi'nde gerçekleştirilmesine karar verilmiştir.

İkinci tören, 4 Mayıs 1998 yılında gerçekleştirilmiştir. Bu tören için ilk kadın yazar Halide Edip Adıvar, ilk kadın milletvekili Satı Kadın, ilk dünya güzeli Keriman Halis, ilk opera sanatçısı Semiha Berksoy ve ilk kadın pilot Sabiha Gökçen'in hayatlarını anlatan kısa metrajlı bir film hazırlanmıştır. Bu ödül töreninde 1997 yılında 'Bir Ata Krallığım' oyunu ile en başarılı yönetmen ödülü alan Başar Sabuncu, 1998 yılında da 'Balkon' oyunu ile ikinci defa en başarılı yönetmen ödülüne layık görülmüştür.

Üçüncü tören ise 3 Mayıs 1999 yılında gerçekleştirilmiş ve artık Afife Tiyatro Ödülleri, katılımcılar ve halk tarafından dikkatle takip edilmeye başlamıştır. Birbirini takip eden yıllar arasında en dikkat çeken nokta ise 2003 yılında yedincisinin gerçekleştiği törende İstanbul Devlet Tiyatrosu'nun "Ayak Takımı Arasında" adlı prodüksiyonunun sekiz ödülle en çok ödül kazanan prodüksiyon oluşudur.

Onuncu yılını 24 Nisan 2006 yılında geride bırakan Afife Tiyatro Ödülleri, on birincisini gerçekleştirdiği 30 Nisan 2007 yılında En Başarılı Giysi Tasarımcısı ödülünü alan Türkan Kafadar ve En Başarılı Işık Tasarımcısı ödülünü alan Yakup Çartık, on yıl önce de aynı ödüllerin sahipleri

olması o yıl ki ödül töreni için en önemli bir anekdot olmuştur. Devamında süren yıllarda Afife Tiyatro Ödülleri, ödül alan sanatçıların sanat hayatlarına değerler katmış ve sanat yolculuklarında onları cesaretlendirmiştir.

23 yıldır aralıksız süren Afife Tiyatro Ödülleri, organizasyon yapısı ve ödül sürecinin yanı sıra özellikle sistematik yapısı itibariyle diğer ödül törenlerinden ayrılmaktadır.

1.1. *Afife Tiyatro Ödülleri'nin Yapısı*

Afife Tiyatro Ödülleri'nde süreç, her yıl Eylül ya da Ekim aylarında jüri üyelerinin katılımı ile gerçekleştirilen sezon açılış toplantısı ile başlamaktadır. Ayda bir ya da iki defa gerçekleştirilen toplantılarda ödül töreni gecesine kadar seyredilecek oyunların bir listesi yapılmakta ve toplantılarda kaydedilen aşamalar diğer jüri üyeleri ile paylaşılmaktadır.

28 Nisan 1997'de gerçekleştirilen ilk ödül töreni için yedi kişiden oluşan bir kurul oluşturulmuştur. Oluşturulan bu ilk kurul, Afife tiyatro Ödülleri'nde geçerli olacak yapıyı kurarak ödül kategorilerini, seçim yönetimini ve jüri olarak nasıl bir yol izleyeceklerini belirlemişler ve ödül değerlendirmesini bu yapı ile 2003 yılına kadar devam ettirmişlerdir. 2003 yılından itibaren ise; yedi kişilik Seçici Kurul'a Oylama Kurulu eklenmiş, ödüllerin seçim yöntemi farklı bir boyuta taşınmıştır.

"Gerek özel tiyatroların çoğalması, gerekse tiyatroya verilen ödeneklerin artması ile oyunlar çoğalmaya başladı. Bu durum ikili eleme sistemini gerekli kılıyordu" (Afife Tiyatro Ödülleri, 2011:22). Oluşturulan yeni yapıda Seçici Kurul üyeleri aynı zamanda Oylama Kurulu'nun üyesi olarak görev almaya devam etmişlerdir.

2010 yılına kadar çocuk ve gençlik oyunları hariç, bir oyunun aday olabilmesi için oyunun 75 kişilik salonda en az 15 defa oynanması Afife Tiyatro Ödülleri'nin şartları arasındaydı. Bu şartlardan oyun oynama sayısı, sonraki yıllarda 10'a indirilmiştir. Seçici Kurul'un görevi, İstanbul'da oynanan tüm oyunları seyrederek elemeyi gerçekleştirdikten sonra Oylama Kurulu'nun seyredeceği oyunları bir liste haline getirmektir. Oylama ise, tüm izlemelerden sonra noter huzurunda yapılan kapalı zarf usulü oylama ile yapılmaktaydı. Jüri üyeleri her kategoride kendi değerlendirmesine göre başarılı olan isimleri seçerek kararını notere bildirmektedir. Görevli noter ise kapalı zarfları ertesi gece gerçekleşecek törenin sunucusuna teslim etmekte, gizlilik esasına dayanan oylama sonuçları, tören gecesinde açıklanmaktaydı.

1997 yılı itibariyle başlayan ilk tören ve sonrasındaki birkaç yılda adaylar, 13 kategoride değerlendirilmekte ve üç de özel ödül verilmekteydi. Özel ödüller Cevat Fehmi Başkut Özel

Ödülü, Nisa Serezli Aşkıner Özel Ödülü ve Muhsin Ertuğrul Özel Ödülü'nden oluşmaktadır. Nisa Serezli Aşkıner Özel Ödülü, yaşamı boyunca tiyatro dalında başarılı çizgisini sürdürmüş tiyatro sanatçılarına verilmekteydi. Bu özel ödül, 2012 yılında özel ödüller arasından çıkarılmıştır. 2019 yılında halen verilmeye devam eden Cevat Fehmi Başkut Özel Ödülü, yıl içinde ilk kez sahnelenmiş, özgün dili Türkçe olan oyun metninin yazarına verilmektedir. 23 yıldır verilen Muhsin Ertuğrul Özel Ödülü ise Afife Tiyatro Ödülleri'nin en önemli ödülüdür. Bu ödülü bir defa almış bir kişi Afife Tiyatro Ödülleri'nde bir daha herhangi bir dalda ödüle aday gösterilememektedir. Bu ödüle aday olacak kişilerin, eleştirmenler, sanatçılar, tiyatro camiası ve Türk toplumu tarafından "Tiyatro Sanatçısı" olarak tanınıyor olması, profesyonel yaşamının tiyatro odaklı olması ve diğer sanatçılara oranla daha geniş bir tecrübeye sahip olması gerekmektedir. Bu ödül, günümüzde ya da tiyatro sanatını aktif olarak icra ettiği dönemlerde bu sanatın çağdaşlaşması, yenilenmesi ve Türkiye'deki tiyatro sanatını dünyada bu konuda örnek alınan ülkelerin seviyesine çıkarılması konusunda öncülük etmiş kişilere verilmektedir.

2000 yılında özel ödüllere Tiyatroda Yeni Kuşak Özel Ödülü eklenmiştir. Bu ödül, tiyatronun herhangi bir dalında genç kuşak olan başarılı sanatçılara verilmekteydi. 2004 yılında ise özel ödüller arasına Yapı Kredi Sigorta Özel Ödülü eklenmiştir. Bu ödül, tiyatronun herhangi bir dalında, tiyatroya yarar sağlamış kişilere verilmektedir. Bu ödülün ismi 2012 yılında Yapı Kredi Özel Ödülü adıyla değiştirilmiştir. 2007 yılında ise özel ödüllere Mansiyon eklenmiştir. Bu ödül, değerlendirmeye alınan tiyatro sezonunda tiyatroya özel bir katkısı olan oyuncu, yönetmen, yazar, yönetici veya tiyatronun ilerlemesin için bu sanatı destekleyen kişi ya da gruplara verilmekteydi. 2008 yılında bu ödül, özel ödüller arasından kaldırılmış, özel ödüller beş kategoride verilmeye devam etmiştir. 2012 yılında ise Tiyatroda Yeni Kuşak Özel Ödülü ve Nisa Serezli Aşkıner Özel Ödülü özel ödüller arasında kaldırılmış, Tiyatroda Yeni Kuşak Özel Ödülü, Yılın En Başarılı Genç Kuşak Sanatçısı olarak ana kategoriye eklenmiştir. Bu kategoride değerlendirilen oyuncular, diğer kategorilerde de değerlendirilebilmektedir. Bu ödül, yirmi sekiz yaşından gün almamış, yirmi yedi yaşında ve yirmi yedi yaşından küçük olan kişilere verilmektedir. 2016 yılında özel ödüllere Haldun Dormen Özel Ödülü eklenmiştir. Bu ödül, değerlendirme yapılan tiyatro sezonunda en başarılı komedi ya da müzikal oyuna verilmektedir. 2019 yılında ise özel ödüller Cevat Fehmi Başkut Özel Ödülü, Muhsin Ertuğrul Özel Ödülü, Yapı Kredi Özel Ödülü ve Haldun Dormen Özel Ödülü olarak dört kategoride verilmeye devam etmektedir.

"Yılın Başarılı Işık Tasarımcısı" dalı 1999 yılında 'Işık Tasarımı' dalı ile birleştirildi. Üç Özel Ödül kategorisine ise 2000 yılında 'Yeni Kuşak Özel Ödülü' ve 2004 yılında 'Yapı Kredi Sigorta Özel Ödülü' de eklenerek özel ödül sayısı beşe çıkarıldı. 2007'den bu yana verilmeye başlanan Mansiyon Ödülü ise; diğer özel ödülleri gibi her yıl verilme mecburiyeti olmayan bir ödüldür." (Afife Tiyatro Ödülleri, 2011:23).

'Yılın En Başarılı Efekt Tasarımcısı' ödülü 1999 yılında kategoriler arasından çıkarılmıştır. 2002 yılında ise kategoriler arasına 'Yardımcı Rolde Yılın En Başarılı Müzikal ya da Komedi Erkek

ve Kadın Oyuncusu' eklenmiş 2012 yılı itibariyle Afife Tiyatro Ödülleri'nde kategori sayısı 15'e çıkarılmıştır.

2012-2013 tiyatro sezonunda ise Afife Tiyatro Ödülleri'nde önemli sayılabilecek bir yenilik yapılmıştır. 75 kişilik salon kısıtlaması kaldırılmış, alternatif tiyatrolar da değerlendirme sürecine dahil edilmeye başlamıştır. Seçici Kurul ile Oylama Kurulu birleştirilmiş tek katmanlı bir Jüri çatısı oluşturulmuştur. Artan jüri kişisi ile birlikte manuel oylama yerine on-line sisteme geçilmiştir.

2014 yılında kategorilerde tekrar düzenlemeye gidilmiştir. 'Yılın En Başarılı Müzikal ya da Komedi Kadın/Erkek ve Yardımcı Rolde Yılın En Başarılı Müzikal ya da Komedi Erkek ve Kadın Oyuncusu' kategorisi değerlendirme dışı kalmış, ödüller 11 ana kategoride verilmeye devam etmiştir. 2019 yılında ise ödül kategorisine 'Yılın En Başarılı Hareket Düzeni' eklenmiş ve böylelikle 2019 yılından itibaren ödüller, 12 ana kategori ve 4 özel ödül ile birlikte verilmeye devam etmektedir.

1.2. Jüri ve işleyiş

28 Nisan 1997'de gerçekleştirilen ilk ödül töreni için yedi kişiden oluşan bir kurul oluşturulmuştur. Oluşturulan bu ilk kurulun üyelerinden birçoğu alanında saygın akademisyen ve tiyatro alanında uzman kişilerden oluşmaktadır. Ayşegül Yüksel, Can Kıracı, Dikmen Gürün, Hale Kuntay, Sevda Şener, Suat Özturba ve Tunç Yalman'dan oluşan bu kurul, Afife tiyatro Ödülleri'nde geçerli olacak yapıyı kurarak ödül kategorilerini, seçim yönetimini ve jüri olarak nasıl bir yol izleyeceklerini belirlemişler ve ödül değerlendirmesini bu yapı ile 2003 yılına kadar devam ettirmişlerdir.

İcra Kurulu Üyeleri ve banka çalışanları, Afife Tiyatro Ödülleri'nde jüri üyesi olamamaktadır. İcra kurulunun organizasyon içindeki görevi; Afife Tiyatro Ödülleri'nin genel koordinasyonunu sağlamak, jüri başkanı ve koordinatörünü atamak, göreve gelen kişilerin görev sürelerini ve jüri üyelerini belirlemektir. İcra Kurulu aynı zamanda online oylama sistemine kayıtlı oyunların toplamda sadece %20'sini izlememiş olan veya başka sebeplerle ayrılmak isteyen jüri üyelerinin görevlerini sona erdirmeye ve yeni jüri üyeleri atama yetkisine sahiptir.

Afife Tiyatro Ödülleri'nde Jüri Başkanı, bu kurul tarafından atanmaktadır. İcra Kurulu tarafından atanan Jüri Başkanı, Afife Tiyatro Ödülleri jürisinin yönetmeliğe uygun çalışmasını sağlamakla görevlidir. Jüri başkanı, jüri üyelerinin izleyeceği oyunları ve belirlenen oyunların jüri üyeleri arasında adil dağılımlarını Jüri Koordinatörü ile planlayarak, Jüri Üyeleri ile paylaşıp, takibini yapmaktadır. Jüri başkanı, yeterli sayıda oyun izlemeyen jüri üyesini tespit ettiğinde, bu üyeye gerekli ikazları yapmakla yükümlüdür.

İzlenecek oyunların belirlenmesi ve jüri üyeleri arasındaki dağılımının ardından her ay Jüri Başkanı önderliğinde yapılan oyun izleme toplantılarında, üyeler tarafından yapılan oyun

yorumları mutlaka oyun ve oyuncularla ilgili tespitlere dayandırılarak paylaşılmaktadır. Bunun için gereken toplantı düzenini sağlamak da yine Jüri Başkanı'nın yükümlülükleri arasındadır. Jüri başkanı aynı zamanda jüri toplantılarında ve gerekli gördüğü tüm hallerde, toplantıların ve sürecin gizliliği konusunda jüri üyelerine gerekli uyarıları yapmakla yükümlüdür.

Afife Tiyatro Ödülleri yönetmeliğinde bulunan, jürinin işleyişi hakkında detaylı maddeler şu şekildedir:

- Jüri Üyeleri başka tiyatro ödül organizasyonlarında Jüri Üyesi olarak görev yapamazlar.
- Jüri Üyeleri, herhangi bir profesyonel tiyatro kuruluşunda ve benzeri kurumlarda değerlendirme kapsamına girecek çalışmalarda aktif görev alabilirler. Ancak tarafsızlık ilkesi gereği söz konusu kategori ile ilgili aday olamazlar. Görev aldıkları oyunun herhangi bir kategoride aday olması durumunda oy pusulalarında görev aldıkları oyun bulunmaz. Görev aldıkları oyun ile ilgili Afife Tiyatro Ödülleri online oylama sistemi de dahil olmak üzere hiçbir oylamaya katılamazlar.
- Jüri Üyeleri, gerçek ve tüzel üçüncü şahıslara, Yapı Kredi ve Yapı Kredi Afife Tiyatro Ödülleri'ni yükümlülük altına sokacak yazılı veya sözlü hiçbir beyan ve taahhütte bulunamazlar.
- Jüri Üyeleri, Jüri Başkanı tarafından belirlenen ve kendilerine bildirilen oyunları da izlemekle yükümlüdür.
- Sistem üzerinde bulunan oyunlarda belirlenmiş kategorilerdeki isimler, oyunun yönetmeni tarafından bildirilmiş künye doğrultusunda hazırlanmış kategorilerdir.
- Jüri Üyeleri oylamayı online sistem üzerinden yapmakla yükümlü olup verilen oylarda değişiklik yapamazlar.
- Ödül verilecek kişiler ile ilgili değerlendirmeler iş bu Yönetmelikte belirlenen 12 ödül dalı için ayrı ayrı yapılır.
- İzlenen oyunda belirlenen kategori veya kategorilerin olmaması durumunda o kategori(ler) için “geçersiz” değerlendirmesi yapılır.
- Jüri tarafından değerlendirilen oyunun ön eleme puanı en az 6 jüri üyesinin not ortalaması hesaplanarak belirlenir.
- Jüri, her ayın son Pazar günü en az 21 üyenin katılımı ile toplanır ve online sistem üzerinden yapılan oylamaları değerlendirir.
- Her ay yapılan Jüri toplantılarında, Jüri Üyeleri, o ay değerlendirilen oyunları görüşür.

Değerlendirme sonucuna katılmadıkları bir kategorinin yeniden değerlendirilmesi talebini gerekçelendirerek Jüri Başkanı'na iletebilirler.

- Jüri Başkanı, yeniden değerlendirilme talebini tartışmaya açar. Yeniden değerlendirilmesine karar verilen kategoride, henüz not vermemiş en az 6 başka üyenin ikinci ve nihai değerlendirmeyi yapmasını sağlar. İtiraza tabi kategoride aday olma ön eleme puanı birinci ve ikinci değerlendirmelerin puanlarının ortalaması hesaplanarak belirlenir.
- Jüri toplantıları ve müzakerelerinde gizlilik kuralları geçerlidir, Jüri Üyeleri toplantı görüşmelerini üçüncü kişilere açıklamamakla yükümlüdürler.
- Jüri, Mart ayı toplantısında, online sistemde ilk 15'te yer alan adayları müzakere yoluyla 10 adaya indirir. Ardından elektronik oylama ile bu ilk 10 aday içerisinde 5 aday belirlenir.
- Tüm aday belirleme süreci gizli oylama şeklinde keypad üzerinden gerçekleştirilir. Yapı Kredi Özel Ödülü hariç bütün ödüllerin adaylık süreçleri bu sistem üzerinden gerçekleştirilir.
- Ödül adayları izleyen günlerde bir basın toplantısı ile kamuoyuna duyurulur.
- Oylamalarda her Jüri Üyesinin tek oy hakkı vardır.
- Jüri Üyeleri vekaleten oy kullanamazlar.
- Jüri Üyeleri Yönetmelik ve eki olan Gizlilik Taahhünamesi'ni imzalamakla yükümlüdür.
- Jüri Üyelerinin huzur hakkı Afife Tiyatro Ödülleri İcra Kurulu tarafından belirlenir ve Banka tarafından ödül töreni ardından ödenir (<https://www.afife.org/yonetmelik-ve-juri-uyeleri/oduller-yonetmeligi>).

Jüri üyeleri ve yönetmelikler, yıllar içinde değişiklik göstermektedir. Jüri üyelerinin görev süreleri yönetmelikte bir yıl olarak belirtilmektedir. Ancak Jüri Başkanı'nın teklifi ve İcra Kurulu'nun onayı ile bu süre birer yıl daha uzatılarak üç yıla tamamlanabilmektedir. İcra Kurulu kararıyla belirlenen üyeler en fazla iki dönem yani altı yıl üst üste görev yapabilmektedir. 1997 yılında yedi kişilik bir jüri ile başlayan ödül organizasyonu, yıllar içinde genişleyerek 2019 yılında otuz üç kişilik bir jüriye dönüşmüştür.

1.3. *Afife Tiyatro Ödülleri Kategori Başlıkları*

- Yılın En Başarılı Oyunu
- Yılın En Başarılı Yönetmeni
- Yılın En Başarılı Erkek Oyuncusu
- Yılın En Başarılı Kadın Oyuncusu
- Yardımcı Rolde Yılın En Başarılı Erkek Oyuncusu
- Yardımcı Rolde Yılın En Başarılı Kadın Oyuncusu
- Yılın En Başarılı Sahne Tasarımı
- Yılın En Başarılı Giysi Tasarımı
- Yılın En Başarılı Sahne Müziği
- Yılın En Başarılı Işık Tasarımı
- Yılın En Başarılı Hareket Düzeni (Koreografisi)
- Yılın En Başarılı Genç Kuşak Sanatçısı

Özel Ödüller

- Cevat Fehmi Başkut Özel Ödülü
- Haldun Dormen Özel Ödülü
- Yapı Kredi Özel Ödülü
- Muhsin Ertuğrul Özel Ödülü

2. 2012-2018 Tiyatro Sezonunda ‘Yılın En Başarılı Yönetmeni’ Ödülünü Alan Oyunlar

‘Yılın En Başarılı Yönetmeni’ ödülü kategorisinde ödül alan oyunların rejî yönelimlerinde nitelik ve özgünlük oldukça net bir şekilde görülmektedir. Günümüz toplumunun modern dünya içindeki ihtiyaçlarının değişimi, yönetmenlerin de sahne üzerindeki yorumlarına etki etmektedir. Yönetmenin dünyayı algılayış şekli rejîlerine de etki etmekte, tercih edilen sahnelemeler seyirci için yeni kapılar açmaktadır. Ödül alan oyunlar dekor açısından değerlendirildiğinde, 2012-2018 yılları arasında özellikle Cem Emüler, Mehmet Birkiye, Ümit Aydoğdu, İlham Yazar ve Emrah Eren dekor ve aksesuarı işlevsellik içinde kullanmayı tercih etmişlerdir. Buna paralel olarak oyunların dekor tasarımları da yönetmenlerin tercihinin hizmet eder nitelikte tasarlanmıştır. Bu yıllar arasında ödül alan tüm yönetmenler, Yanık, Sessizlik, Arturo Ui, Antabus, İmparatorluk Kuranlar, Godot ve Bir Baba Hamlet oyunlarında sahne geçişlerini ve oyunun dünyasını tamamen oyunculara kurdurmayı tercih etmişlerdir. Oyunlar arasındaki bir diğer ortak nokta ise Birkiye hariç tüm yönetmenlerin oyunların metinlerini sahneye aktarırken metinde kısaltma ve değişimlere yönelmeleridir. Yönetmenlerin başarıyı elde etmelerinde diğer önemli nokta ise bugünün seyir ritmini oyunlarına taşımış olmalarıdır. Günümüz tiyatrosunda tamamen yok sayılan ya da ana amaca dönüşen bir öğe olan ritim, ödül alan yönetmenlerin oyunlarında ortak bir dinamik oluşturmaktadır. Ödül alan oyunlar oyunculuk açısından değerlendirildiğinde ise ödül alan yedi oyundan altısında gerçekçi oyunculuk üslubunun tercih edilmiş olduğu görülmektedir. Bu oyunlar arasından Arturo Ui’nin Önlenebilir Tırmanışı, epik yapısı ve üslubu itibarıyla diğerlerinden ayrılmaktadır. Tüm oyunlarda tercih edilen üslup ile birlikte sahnede yeni bir dünya kuran yönetmenlerin başka bir ortak yanı ise iyi oyuncu ve ensemble yönetimidir. Yönetmenlerin oyuncuları iyi yönlendirmesi oyunlarının başarı sağlamasında etkili olmuştur. Bu noktada tüm oyunlarda oyuncuların koşullara hizmet eden iyi beden kullanımı sahnelemede önemli bir ifade aracı oluşturmaktadır. Oyunları başarıya taşıyan bir diğer unsur ise yönetmenlerin oyuna hizmet eden uygun cast seçimini yapmış olmalarıdır. Tüm oyunlarda değerlendirmenin bir diğer önemli ortak noktası, oyunların tamamının tutarlılık içinde sahnelenmiş olmasıdır. Oyunlara hizmet eden görsellik jürinin ortak tercihleri arasında olmuştur. Değerlendirmenin diğer ortak noktasında, yönetmenlerin sahnede birçok sanatsal öğeyi kullanmasıyla ortaya çıkardıkları güçlü ve özgün sahne dilini içeriyor olmasıdır. Bu noktada oyunun atmosferini yaratmada tercih edilen ışık tasarımları da anlatımının güçlü araçlarından biri olmaktadır. Ödül alan tüm oyunlar kendi üslupları içinde rejî yönelimine hizmet eden bir tasarım içindedir. Işık tasarımları yönetmenlerin atmosferi tanımlamalarında önemli bir etken oluştururken, epik bir metin olan Arturo Ui Önlenebilir Tırmanışı oyununda üsluba uygun olarak tasarlanmış, aynı şekilde yalın bir rejî yönelimi olan Antabus oyununda da yine yalın bir anlatım aracı olmuştur. Yanık, Sessizlik, İmparatorluk Kuranlar yahut Şümürz, Godot’yu Beklerken ve Bir Baba Hamlet oyununda ise ışık tasarımı yönetmenlerin rejî yönelimlerini tamamlayacak

şekilde daha efektif kullanılmıştır. Oyunlarda tercih edilen işitsel öğeler ise ışık ile birlikte seyircinin oyunu tanımlamasında ve anlamlandırmasında etkili bir araç olarak kullanılmıştır. Aydoğdu'nun Arturo Ui Önlenebilir Tırmanışı oyununda tercih ettiği acapella (insan sesi), diğer oyunlardaki müzik ve efekt kullanımları arasında farklı bir tercih oluşturmaktadır. Ödül alan oyunların değerlendirilmesinde diğer bir tercih noktası ise yönetmenlerin teatral öğeleri anlamlı bir bütünlük içinde kullanmış olmalarıdır. Yönetmenlerin kullandıkları teatral öğeler, düşünce, sanatsal tasarıma nasıl dönüşür sorusuna iyi birer örnek oluşturmaktadırlar.

Ödül alan her yönetmen, aktarmak istediği metin aracılığıyla sahne üzerinde bir yaratım gerçekleştirmiştir. Oyunlarda kullanılan teatral öğeler, rejî yönelimine hizmet ederken bütünlüklü bir oyun kurulmasında etkin bir araç olmuştur. Tiyatro sanatının önemli bir ayağı olan yönetmen, yaratıcı bakış açısıyla tiyatro sanatına ivme kazandırırken, teatral öğelerin kullanımı ile birlikte ürettiği oyunlar aracılığıyla tiyatro sanatının belirleyicisi olmuştur. Sonuç itibarıyla; 2012 ve 2018 yılları arasında 'Yılın En Başarılı Yönetmeni' ödülüne layık görülen bu oyunlarda jürinin ölçme ve değerlendirme kriterleri açık şekilde görülmektedir. Yönetmenler, yazarın dünyasından başlayan yolculuğu, oyun metnini ve uzamı verimli kullanarak, oyuna görsel ve işitsel anlamda boyut kazandıran başarılı rejî yönelimleri ile yılın 'Yılın En Başarılı Yönetmeni' kategorisinde ödül almaya hak kazanmışlardır.

Kaynakça

Kitaplar

- And, M. (2004) *Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi*, İletişim Yayınları, İstanbul
- Brocket, O.G. (2000). *Tiyatrotarihi*, Çev: S. Sokullu, T. Sağlam, S. Çelenk, S.S. Öndül, B. Güçbilmez.
- Esslin, M. (1996) *Dram Sanatının Alanı*, Çev: Özdemir Nutku. İstanbul :Yapı Kredi Yayınları
- İpşiroğlu Z. (1992) *Tiyatroda Yeni Arayışlar*, İstanbul: Düzlem Yayıncılık
- Karaboğa K. (2002) *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks*, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi
- Yapı Kredi Yayınları, (2011) *Yapı Kredi Tiyatro Ödülleri 1997-2010 Bir Ödülün Onurlandırdıkları: İstanbul*.

Tezler

- Aydoğdu, Ü. (2011) Brecht'in Arturo Ui'si Bertolt Brecht'in Epik Tiyatro Araçlarının Günümüzde Kullanımına Yönelik Bir Sahneleme Denemesi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tiyatro Anasanat Dalı, *Yayınlanmış Sanatta Yeterlilik Tezi*.
- Üçkardeş, M. (2013), Sinemada Oscar Ödülleri ve Oscar Ödülü Almış Kostüm Tasarımcıları: Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, *Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi*.

İnternet Kaynakları

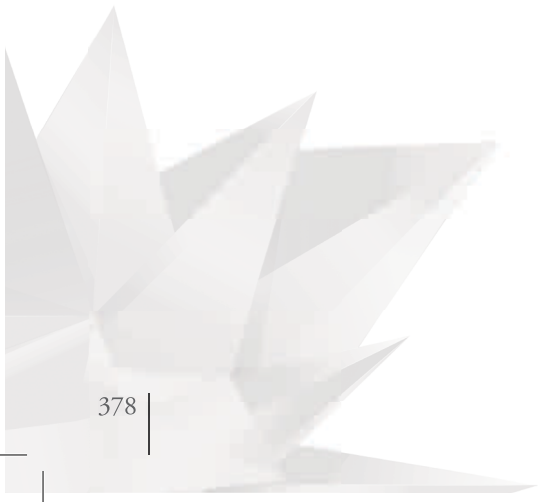
Yurt dışında tiyatro ödülleri nasıl veriliyor. *Mimesis Dergi.*, <http://www.mimesis-dergi.org/2013/05/yurtdisinda-tiyatro-odulleri-nasil-veriliyor/> Alındığı tarih: 15.12.2018

Eleştirmenler birliği drama ödülleri. <http://www.criticscircle.org.uk> (Alındığı tarih: 3.02.2019)

Baykal Saran ödülü Zeynep Ekin Öner'in. *Ulusal Gazete.* <http://www.ulusal.com.tr/index.php?m=haber&id=161661&link=kultur-sanat/baykal-saran-odulu-zeynep-ekin-oner-in/> (Alındığı tarih: 11.11.2018)

Afife Jale Ödülleri verildi. *Diren Sanat.* <http://www.dirensanat.com/2013/09/06/afife-jale-odulleri-verildi/> (Alındığı tarih: 17.08.2018)

Edinburg Fringe Festivali'nde Türkçe oyun: İmparatorluk Kuranlar. *BBC.* (Alındığı tarih: 7.04.2016)



TİYATRO NEDEN VAR ?

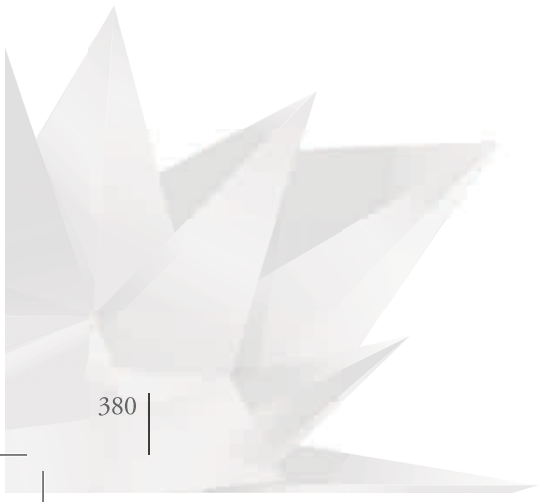
Eren Genç²

Özet

Tiyatro neden var, düşündürmek için mi, eğlendirmek için mi, en klişe olandan yaklaştığımızda düşündürürken eğlendirmek için mi? Tiyatronun amacı ne? İnsanların stres dolu yaşamlarında, biraz olsun stresten kurtulmalarını sağlamak mı? Yoksa insanların stres dolu yaşamlarında , “hayat telaşı” denen bu koşturmada, yaşamadan ve yaşamın içinden kaçırdıklarını fark ettirmek hatta öğretmek mi? Tiyatro neydi? İnsanı insana insanla anlatma sanatı olarak bildiğimiz tiyatro, bunu başarabiliyor muydu? Toplumlar artık saniyeler içinde birçok şeyi tüketebiliyorken, bu sanata ayıracak vaktimiz, sabrımız, isteğimiz var mı? Her geçen saniye; oturduğumuz evin, kullandığımız otomobilin, eşyanın, kıyafetin, yemeğin, teknolojinin, bir üst modeli üretiliyor ve tüketiliyorken, böylesine hızlı “yeniye” ulaştığımız için kendimize şu soruları sesli ya da içimizden soruyor muyuz? Arkadaşlarımı da yenilemeliyim, anne baba ve kardeşimi de, patronumu ve çalışanımı da, karımı, kocamı, sevgilimi de, çocuğumu da. Hepsini yeniledim geriye bir tek kendim kaldım. Kendimi yenileyebiliyor muyum, kendimin bir üst modeline geçebiliyor muyum? Geçemiyorsam hoş geldin “bunalım!”. Tiyatro, günümüz tiyatrosunda kullandığımız anlatım dili, gerek senaryo, gerek oyunculuk, gerek sahne ışık kostüm tasarımı olarak, kendini yenilemekte güçlük çekiyor. Bu adaptasyon sürecinde amacını kaybediyor ve izlek olma kıstasını atlıyor. Ama bu sadece ortaya konulan sanat eserinden kaynaklanmıyor. İzleyicinin de yeni olana hazır ve açık olması gerekiyor. Tiyatroya giderken amacını bilmesi gerekiyor. Yaşamımızda gerçekleştirdiğimiz eylemlerin sebebini biliyoruz. Acıktığımızda yemek yiyoruz, yorulduğumuzda dinleniyoruz, bir şarkıyı ruhumuza iyi geldiği için dinliyoruz, bir filmi ya da diziyi senaryosu, oyuncularını, yönetmeni vb. Birçok konu yüzünden takip ediyoruz. Ama tiyatro için aynı bilince ve kendiliğindenliğe sahip değiliz. Ve bununla ilgilenmiyoruz da. Bu yüzden özellikle ülkemizde sanat ve sanatçıya gösterilen ilgi ve önemin kıstası ünlülük, popülerlik üzerine kuruludur. Ancak ünlü ya da popüler kültür ürünü tiyatronun her zaman güzel ve estetik olduğunu söylemek mümkün değil.

Anahtar Kelimeler: tiyatro, farkındalık, mutluluk, bilinç, yaşam

² Kocaeli Üniversitesi-Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları, Dramatik Sanatlar Tezli Yüksek Lisans gnceren@hotmail.com



WHY THEATER EXISTS?

Abstract

Why theater exists? To make us think, to entertain us, or if we approach the matter in a more clichéd manner, is it to entertain while making us think? What is the purpose of theater? Is it an escape from the stressful life? Maybe its purpose be to make us see what we miss while escaping from our stressful life, so that we can learn? So what is theater? The art of teaching humanity to human beings? But is it successful? Is it possible to find time and patience for this kind of art, while living in a society where everything is consumed in seconds.

Every passing second the house you are living in, the car you are using, your clothes, the technology you are using becomes obsolete, because of the newest models that we purchase and consume. When the the new is so rapidly obtained and consumed, do we start to ask these questions to ourselves? Should I start to renew my friends, my parents, my sister, my brother, my employer or my employee, my wife, my husband, my lover maybe even my child? Once I have renewed everything what is left is me. Do I renew myself too? Is that even possible, how do I upgrade myself to the newest model? And if I can not upgrade, than let depression be welcomed.

Theater nowadays is struggling to renew itself in expression, in scripts, in acting, in scene decoration, lighting and costume design. During this adaptation period theater loses its purpose and narrative and the only reason for this loss is not the art piece that is on display. The public should be aware of the purpose of a theatrical play. We are aware of the purpose of our actions. We eat when we are hungry, rest when tired, listen to music to feed our soul, and watch a movie or show because of the script, the actors, directors or many other reasons. But we do not have the same awareness, or interest when it comes to theater. This is why art and artists in our country are prioritized according to their popularity instead of narrative. And this is why theater as a product of popular culture can be not be considered as beautiful and esthetic.

Keywords: theatre, awareness, happiness, consciousness, life

1. Amaç

Tiyatro neden var? Eğlenmek için, öğrenmek için, para için? Belki de hepsi için. Bu dengenin, gelişen, dönüşen ve körleşen dünya ile kurulup kurulamadığını ele almak.

2. Kapsam

Tiyatronun neden var olduğunu sorgularken, ülkemizde ‘tiyatronun’ varlığını anlamak, tiyatronun, oyuncu, seyirci ve bu ikisi arasındaki ilişkiye bağlı olarak prodüksiyon-yapımcı-organizatör tarafından, satışının yapılma kriterleri ve kısır bir döngü haline gelen, ‘star’ tiyatrosu algısının, ülkemiz sanatına etkisi –avantajları- dezavantajları.

3. Tiyatro Nedir?

Tiyatro, bir sahnede, seyirciler önünde oyuncuların sergilenmesi amacıyla hazırlanmış gösterilerdir. Farklı bir şekilde duyguların ve olayların hareket ve konuşmalarla anlatılmasıdır. Genel olarak temsil edilen eser anlamında da kullanılır. Tiyatro, bir sahne sanatıdır ve tiyatronun ana malzemesi ‘insandır’.

3.1. Tiyatronun Amacı Nedir?

Bu zamana kadar tiyatro, insanı, insana, insanla anlatma sanatı olarak tanımlanmıştır. Ancak tiyatro insanı ve toplumu, insana ve topluma, insanla ve toplumla anlatma sanatı olarak kendini güncellemiştir. Çünkü artık bireyler değil, toplumlar yani kitleler daha ön plandadır. Siyasi, sosyal, kültürel tüm olaylarda bunun etkisini görmekteyiz. İşte bu yüzden ki bir ülkenin gelişebilmesi için ve gelişmişlik düzeyini ölçmek için tiyatro en önemli kıstaslardan biridir.

3.1.1. Tiyatro Düşündürmek İçin mi, Eğlendirmek İçin mi, Yoksa Her İkisi İçin mi Var?

Tiyatronun doğuşundan günümüze bu ve türevi sorular daima sorulmuş ve tartışılmış. Toplum için sanat mı yoksa sanat için sanat mı, soruları da bunun başka bir örneği. İnsan doğası gereği, her şeyi bir kalıba sokmak, şekil vermek, sınırlandırmak istemektedir. Çünkü insan, yönetmek istemektedir. Ancak *sanat* ve *tiyatro* sınırlandırılacak bir şey midir? Değildir. Eğer olmuş olsaydı bugün Shakespeare olur muydu? Zamanında klasik akım temsilcileri tarafından oldukça keskin ve net dille eleştirilen Shakespeare günümüz tiyatrosunun en önemli temsilcilerindedir. Bunun bir başka örneği de Moliere. Komedyanın, tragedyadan çok daha önemli ve zor olduğunu savunduğu için çok eleştirilmiştir. Nitekim günümüzde ‘komedi’ oynamanın zorluğunun altı sık sık çizilmektedir. Yukarıdaki örneklerden hareketle tiyatro hangisi için var, güldürmek için mi, düşündürmek için mi? Aslında bu tamamen toplumların bilinç durumuyla doğru orantılı. Bilinçte eğitimle doğru orantılı. Yani bir toplumun tiyatro sanatından beklentisi, aldığı eğitim,

gelişmişlik düzeyi ve yaşanan dönemin şartlarına göre değişiklik göstermektedir. Brecht dönemi Almanyasında Ölü Askerlerin Söylencesi nasıl ve neden yazılabilsin? Belki de Brecht bu durumun önüne geçebilmek için eğlendirirken düşündüren tiyatro demiş ve Üç Kuruşluk Opera'yı yazmıştı. Günümüz Türkiyesinde ise artık komedi oyunlar çok daha rağbet görmektedir. Ancak rağbet gören komedi oyunlarına 'tiyatro' denilebilir mi, yoksa popüler kültür ürünü birtakım hareketler mi, işte burası önemli bir tartışma konusu. Bu konuya ilerleyen başlıklarda değineceğiz. *Deve Kuşu Kabare*lerden, Nejat Uygurlardan, Aziz Nesinlerden, ülkemiz izleyicisinin tiyatro anlayışı, içi boşaltılmış, anlık eğlendiren, söyleyecek hiç ya da çok sözü olmayan, kuru gülme eğilimine yönelik tiyatro anlayışına dönüşmüştür. Oysa işleyen demir pas tutmaz atasözünden hareketle, düşünen beyin pas tutmaz, sorgular, ayırt eder, dinler, anlar, onaylar ya da tepki gösterir, neticede çalışır ve reaksiyon gösterir. Böylelikle ne treni durdurmaya gerek kalır ne de ineği baktığı yerden yönünü çevirmeye. Peki insanlar eğlenmesin mi? Elbette ki eğlenirler. Eğlenelim. İnsanları bu denli içi boş sözde 'komedi' olduğu söylenen oyunlara iten nedir ya da böyle bir eğilim olduğunu nerden nasıl anlıyoruz? Bu anlamının en net yolu, seyircinin talep gösterdiği tiyatro oyunlarını ve satılan bilet oranını incelemek. Bununla birlikte televizyonda 'tiyatro' olduğu varsayılan programların aldığı reytinglere bakmak olacaktır ki çoğu AB'de ve prime time saatlerinde genelde birinci gelmektedir. Halkın bu tarz performanslara talep göstermesinin temelinde neler yatmaktadır? Stresli yaşam, ekonomik sıkıntılar, kültürel yozlaşma, sorgulama ve düşünme eyleminin baskıyla unutturulmaya çalışılması, değişen dünya ve teknoloji ile birlikte hızlı değil çok hızlı tüketim ya da hepsi.

4. Tiyatro Neden Var?

Tiyatronun temelinde anlatma ve oynama isteği yatmaktadır. İnsan neleri anlatır? Sevincini, üzümlüğünü, şaşkınlığını, korkularını ve aklımıza gelen tüm duygularını.

4.1. İnsanlar Neden Oyuna İhtiyaç Duyar?

Bebekler, eğlenmek, öğrenmek ve gelişmek için
Çocuklar, eğlenmek, keşfetmek ve deneyimlemek için,
Gençler; vücutlarındaki, adrenalin ve seratonin oranını dengeleyebilmek için,
Yetişkinler; vücutlarında azalan adrenalin ve seratonin oranını koruyabilmek için,
Yaşlılar; eğlenmenin, öğrenmenin, gelişmenin, adrenalinin, seratoninin önemini kavrayıp, nasıl kullanacaklarını fark ettikleri için.

4.2. Toplumların Tiyatroya İhtiyacı Var Mı?

Tiyatro söylenmeyi söylediği için, tiyatro söyleneni farklı bir bakış açısıyla söylediği için, tiyatro söylenenleri daha yüksek sesle söylediği için toplumlar tarafından ilgi görmüş ve ihtiyaç duyulmuştur. Çünkü bireyler kendi yapamadıklarının veya yapmadıklarının yapılmasıyla bir nevi deşarj olmaktadır. Televizyonun hayatlarımıza girmesiyle, izlenen dizi, yarışma programları, filmler bunun en net örneğidir. Bir evin içine konulmuş insanları yirmi dört saat izlemek, kendi yaşamlarında, yediği her lokma için hayata teşekkürü eksik etmeyen insanların, bir sofranın başında toplanıp masadaki tüm yiyeceklere burun kıvrması ve daha niceleri bunun en temel örnekleridir. Çünkü insanın içinde ki *ilkel* gıdıklamaktadır. Tiyatronun bu anlamda televizyondan ayrıldığı nokta ise, sanat etiği, ahlakı ve erdemidir. Çünkü amaçlarından birisi farkındalık kelimesini unutturmak değil, daima hatırdta tutmaktır.

4.3. Yenilenen Dünyada Günümüz Tiyatrosu Kendini Yenileyebiliyor Mu?

Her geçen saniye; oturduğumuz evin, kullandığımız otomobilin, eşyanın, kıyafetin, yemeğin, teknolojinin, bir üst modeli üretiliyor ve tüketiliyor, böylesine hızlı “yeniye” ulaştığımız için kendimize şu soruları sesli ya da içimizden soruyor muyuz? Arkadaşlarımı da yenilemeliyim, anne baba ve kardeşimi de, patronumu ve çalışanımı da, karımı, kocamı, sevgilimi de, çocuğumu da. Hepsini yeniledim geriye bir tek kendim kaldım. Kendimi yenileyebiliyor muyum, kendimin bir üst modeline geçebiliyor muyum? Geçemiyorsam hoş geldin “bunalım!”. Tiyatro, günümüz tiyatrosunda, ülkemizde, kullandığı anlatım dili, gerek senaryo, gerek oyunculuk, gerek sahne ışık kostüm tasarımı olarak, kendini yenilemekte güçlük çekiyor. Bu adaptasyon sürecinde amacını kaybediyor ve izlek olma kıstasını atlıyor.

4.4. Ülkemizde Tiyatro İzleyicisi Tiyatro İzleme Bilincine Ne Kadar Sahip?

Tiyatro bir bilinçtir. Tiyatro ülkeler için yol haritasıdır. Tiyatro toplumlar için bir aydınlanma aracıdır. Tiyatro toplumların özgürleşmesi demektir. Tiyatro toplumların sosyo –ekonomik refahının artması için en önemli unsurlardan biridir. Tüm bunların olabilmesi için, tiyatro seyircisinin, bilinçli, seçici, farkındalığı yüksek, nasıl tiyatro izleyeceğini bilen bir idrak gücüne sahip olması gerekmektedir. Tiyatronun tüm yaşamsal gereksinimler gibi, önemli bir yaşamsal gereksinim olduğunu anlaması, anlatılması gerekmektedir.

‘Kültürel kalkınmanın enerji merkezi sanattır. Kültürel dediğimde, buna elbette insanın yaşamındaki bütün üretim biçimleri dahildir. Tiyatro da bu enerji merkezinin kısa yoldan etki sağlayan santralıdır. Bilindiği gibi sanata değer verilen ülkelerde yaşam koşullarını ortaya çıkaran ekonomi, teknoloji ve gelir dağılımı daha iyi bir

durumdadır. Gelişmiş insanlar için tiyatro vazgeçilemeyen bir gereksinimdir. Onun için de gelişmiş ülkelerde yaşamsal bir önemi vardır. İkinci Dünya Savaşı'nda hava saldırılarında bombalarla yerle bir olmuş Almanya'nın kısa bir süre sonra Avrupa'nın ekonomik açıdan en güçlü devletlerinden biri durumuna gelmesi üzerine, Federal Almanya'nın ilk Şansölyesi Konrad Adenauer'e, «Alman Mucizesi» denilen ekonomik kalkınmalarını neye borçlu olduklarını sorduklarında, Adenauer şaşkıncı sanılabilecek bir yanıt vermiştir: «Tiyatroya! Onun için de her şeyden önce tiyatro binalarımızı yaptık.»

Özdemir Nutku

4.5. Ülkemizde ki İzleyicinin Tiyatro Sanatına Gösterdiği İlgi, Ünlülük ve Popülerlik Üzerine Kurulu

Ülkemizde izleyici profili, oyun izlemeye karar verirken, oyunun konusu, sahneleniş biçimi, izleyiciye ve sanata kattığı değerden önce, kim ve kimler oynuyor, oynayanlar ünlü mü ya da popüler mi, bakış açısına göre karar veriyor. Bunda satılan bilet oranları, organizatörlerin pazarladığı oyunların türleri, hatta sanatı, sanatçıyı motive etmek için verilen ödüller de ödül veren jürilerin popüler olana olan ilgisi en net ispatıdır. Bu durum İstanbul başta olmak üzere ülkemizdeki tüm iller için geçerlidir.

2018-2019 tiyatro sezonunda, ülkemizin en prestijli tiyatro ödülleri sayılan 23. Afife Tiyatro ödül töreninde, törene çektiği bir video ile katılan Rüştü Asyalının, şu sözleri ülkemizde ne yazık ki ve maalesef ki, *star tiyatrosu, popüler olana ilginin sanatımızı çok uzun yıllardır kısırlaştırdığının, hatta gerilettiğinin en önemli ispatlarından*dır.

Teşekkürler Yapı Kredi Özel Ödülü jürisine.1963'te başlayan 56 yıllık tiyatro sevdama 2019'da değerlendirip beni yüreklendirdiğiniz, sevindirdiğiniz için, siz değerli jüri üyelerine, teşekkürler.

Rüştü Asyalı

Ama ülkemiz tiyatrosu için umut yok mu? Var. Bu cümlelerin arkasından salonda kopan, alkış ve gülüşme ve ışıklar, hala umut olduğunu göstermekte. Pek tabi Afife Tiyatro Ödülleri seçici kurulunun böyle bir videoyu binlerce kişinin olduğu salonda, yayınlamış olması da, bana onlarda da bir şeyleri değiştirme isteği olduğunu düşündürmekte. Umarım öyle olur.

Yurt dışında alternatif tiyatro grupları ve sahnelerine ilgi artarken, ülkemizde ‘Star’ tiyatrosu algısı ne yazık ki devam ediyor. Ancak sanat üreten, sanata katkıda bulunan herkesin sanatı. Bu sanat anlayışı yaşarken satılan tek resmi 78 dolar olan Van Gogh örneğini oldukça destekliyor ya da parasızlıktan hastalanıp ölen, öldükten sonra resmi kırk iki milyon dolara satılan, inci küpeli kızı çizen Vermeer, Sabahattin Ali, Amadeus Mozart, Franz Kafka ve daha niceleri. Oysa sanatçının değeri, tiyatronun ve tiyatrocunun değeri yaşarken bilinmeli.

4.6. Ünlü ve Popüler Kültür Ürünü Tiyatronun Her Zaman Güzel ve Estetik Olduğunu Söylemek Ne Kadar Mümkün?

Bu soruya en doğru cevabı maalesef ki seyircilerle, köşe yazarlarıyla, organizatörlerle verememekteyiz. Sebeplerini yukarıda açıkladım. Yüzde yüz adil olduklarını bilmemekle beraber, internette tiyatro oyunlarını izleyip, puanlayıp yorum yazan, siteler ve ekipler bulunmakta. Şu anda oyunlar üzerinden en geçerli sayabileceğimiz yorum ve bakış açısı sadece onlar. Umarım sayıları artar. Bu seyirciyi etkiler, seyirci yapımcı organizatörü etkiler ve kısır döngü çözülür.

5. Sonuç

Tüm bunları düzeltmek için birkaç temel yol var. Çok zor değil. Tiyatroyu seyretme amacımızı bilmeliyiz. Tiyatronun er meydanı olduğunu unutmamalıyız. Ünlü ve popüler oyuncunun ekranda ki performansı, tiyatrodaki performansının aynı olma ihtimalinin düşük olduğunu bilmeliyiz. Diğer tiyatrolara ve oyunlara şans verip izlemeliyiz. Sadece gülmek için değil, düşünmek için de oyun izlemeliyiz. Popüler kültür unsurlarından yaralanmalı ama tiyatroyu popüler kültüre esir etmemeliyiz. Oyunlara davetiye beklemek yerine bilet alma alışkanlığını edinmeliyiz. Ayakkabı satıcısından bedava ayakkabı, marketten bedava beyaz peynir, devletten bedava elektrik beklemediğimize göre, ki devlet tiyatrolardan yüklü miktar da vergi almaya devam ederken, tiyatrolardan da davetiye beklemek yerine, bilet almalıyız. Çünkü tiyatro meslek olan bir sanat dalıdır. Tiyatro bir hobi değil, meslektir. Seyirci olarak tiyatroya hak ettiği değeri, hak ettiği bilinçle vermeli ki, ülke kültürüne, ekonomisine, sanatına, ilmine, bilimine hatta siyasetine katkı sağlanarak ilerleme kaydedilebilsin. Yediden yetmişe, aklımıza gelen tüm meslek alanlarında tiyatro yapma kalıbı kullanılmaktan vazgeçilsin. Körlerin sağırarla sağırların körlerle, her koşulda omuz omuza olduğu şu dünyada, yaratımın, yaratıcılığın, göz göre göre, kulak duya duya, dil söyleye söyleye, birileri tarafından birbirlerine peşkeş çekilmediği, sanat ve tiyatro dolu günlere.



TELEVİZYON VE SİNEMADA SAVAŞ PROPAGANDASI

Çağrı Duvar¹

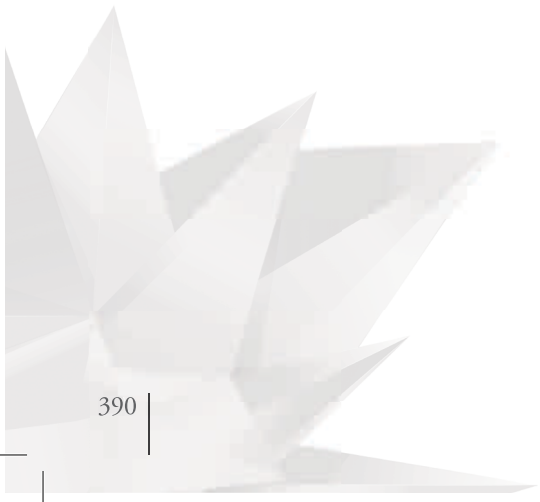
Özet

Hızla gelişen iletişim çağında bilginin faydalı anlamda yayılmasının ötesinde acıların, kayıpların ve sosyolojik olayların birey ve toplum üzerindeki etkisi arttığı gibi, gelişmiş ülkeler yitirilmeye başlanan savaş, açlık, göç, doğa katliamı gibi insani değerler karşısında sessizliğini korumaktadır. Bilginin ve buluşların bireylere ulaşmasında televizyon ve sinemanın tartışmasız olarak önemi ve rolü büyüktür. Televizyonun sinemadan ayrılan en önemli özelliği görüntü cihazlarının neredeyse tüm evlerde, topluma açık alanlarda ve cep telefonlarında yaygın biçimde bireyle ilişki kurmasıdır. Canlı yayın yapma özelliği ile televizyon olayları anında görüntüleyip ve yorumlamaya fırsat bırakmadan iletme özelliğine sahipken, sinema estetik ve sanat anlayışını daha farklı biçimde devreye sokarak kendine özgü bir anlatım dili olan kurgu ve görüntü dilini kullanarak üzerine düşen görevi yerine getirmektedir.

Literatür taraması yapılan çalışmanın ana fikri fotoğraf, televizyon, sinema gibi iletişim araçlarının bilinçli şekilde propaganda aracı olarak kullanılması ve kotalı örneklem yöntemi ile belirlenmiş film ve çok yakın tarihte yaşanmış Irak işgali döneminde televizyon haberleri üzerinden incelenmiştir. Seçilen örnek filmin teması; savaşın (Two Jima adası) haklılığını Amerikan toplumuna kanıtlamak için gazeteci Joseph Rosenthal tarafından çekilen fotoğrafın halk üzerindeki etkisi ve bu duygu sömürüsü ile savaşın finansını yine halktan topladığı parayla karşılaşmasının gerçek hikayesidir. Yönetmenliği Clint Eastwood tarafından yapılan 2006 yapımı Türkçe adı Atalarımızın Bayrakları olan film bu konuyu eleştiren tek sinema yapıtıdır.

Anahtar Kelimeler: Fotoğraf, televizyon, sinema, propaganda

1 Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Aydın Üniversitesi, cagri.duvar@hotmail.com



WAR PROPAGANDA IN TELEVISION AND CINEMA

Abstract

While the impacts of pain, losses and other sociological incidents on the individual and society in the rapidly developing information age increase beyond the spread of information in useful manners, developed countries maintain their silence about the perishing human values such as war, hunger, migration and destruction of nature.

Television and cinema have an undisputed part and importance in transmitting information and inventions to individuals.

The most distinctive feature of television from the cinema is the widespread connection of the display devices with the individual in almost all houses, public spaces and mobile phones.

While the television with the feature of live broadcasting, has the ability to instantly display and transmit incidents without leaving an opportunity to comment, the cinema performs its task by introducing aesthetics and art concept in a different way, using a distinctive language; fiction. Literature review the study's main idea is the usage of communication tools such as photography, television and cinema as a specific propaganda tool and to examine them through the selected movie.

The exemplar movie is the real story of a photograph's effect on the public, taken by the journalist Joseph Rosenthal, to prove to the American society that the war they are in (Iwo Jima Island) is right and of financing the war with the money collected from the public with this emotional exploitation.

The movie "Flags Of Our Fathers" (2006) directed by Clint Eastwood is an only example which criticized this situation.

Keywords: Photograph, Television, Cinema and Propaganda

Giriş

Paris'te bir kafenin duvarına yansıtılan ilk hareketli görüntünün izleyici üzerinde oluşturduğu sinemanın şaşkınlığı ve uyandırdığı merak günümüzde de devam etmektedir. Gücü elinde tutan, kural koyma yetkisine sahip yönetici kişiler yeni eğlence aracının büyüsunü fark ettiği andan itibaren sinema propaganda aracı haline getirilmiştir. Sonrası aynı akıbet televizyonun başına gelmiştir ki; onun toplum içinde daha fazla yer alması birey üzerinde daha etkili olmasını sağladı.

İnsanların davranış ve düşüncelerini değişime uğratmak, etkilemek amacıyla önceden planlanmış mesaj teknikleri ile yapılan eylem türüne propaganda diyebiliriz. Politika alanında özellikle yoğun biçimde kullanılır ve siyasi partilerin en önemli silahıdır. Televizyon, sinema, radyo, gazete ve özellikle günümüzde sosyal medya üzerinden bilgi aktaran fotoğraf gibi bütün medya araçları propaganda aracı olarak kullanılır.

Fotoğraf yorumcusu ve deneme yazarı olan Susan Sontag 1977 yılında kaleme aldığı "Fotoğraf Üzerine" adlı kitabında, fotoğrafın resim, edebiyat, müzik, mimari başta olmak üzere kendi aralarındaki ilişkiyi incelerken, farklı bir bakış açısıyla fotoğrafın anlamı ve günümüz dünyası üzerinde oluşturduğu ağır sosyolojik etkiyi ilginç ve tarafsız bir anlatıyla karşımıza çıkartmaktadır. Yayınladığı kitabının ana fikrinde başkalarının acılarına bakmanın ne anlama geldiği vurucu şekilde yer almaktadır. Fotoğraf her ne kadar gerçeği yansıtıyor olsa da ona olan bakış açısı ya da taraf olduğunuz yön onun anlamını izleyiciyi değişik yorumlamaya, anlamaya itmektedir.

Fotoğrafın gerçeğin belgesi olma özelliğinden öteye geçildiğinde özellikle televizyon ve sonrası sinema kendine düşen görevi onu yönlendirenlerin etkisinde kalarak tamamlamaktadır. Yönlendiriciler güç ve iktidarlardır. Belirli bir ideoloji propaganda yapmak için bu üç önemli iletişim aracını kullanırlar.

1. Çalışmanın Kapsamı ve Yöntemi

Çalışmanın amacı toplumun kültürel değerlerini geleceğe taşıyan başlangıcı fotoğrafa dayanan eğlence ve sanat amaçlı sinemanın propaganda aracı olarak kullanılması ve televizyonun bu anlamda yerinin irdelenmesidir. Bu bağlamda çağlar süresince edinilen gerçek bilginin gelecek nesillere aktarımında yayın organlarının daha güvenilir olması gerekliliği önemli bir gerçektir.

Sovyet sineması, Hitler dönemi Nazi Almanya sineması, Hollywood sineması ve propaganda bilinçli olarak çalışma kapsamına konu genişliği nedeniyle yer almazken, televizyon ise dar alanda bırakılmıştır. Örneklem olarak seçilmiş Atalarımızın Bayrakları filmi bir fotoğrafın kasıtlı olarak Amerikan politikacıları tatarından kendi halkına savaşın masraflarını yüklemesini konu

olarak yönetmenin objektif olarak konuyu beyaz perdeye aktarmasıdır. Film gösterge bilimsel yöntemle ele alınırken günümüzde de benzeri gerçeklerin yanması ile paralellik göstermesi ve bu gerçek üzerinden incelenmiştir.

2. Sinema Televizyon ve Propaganda

Sinemanın tam anlamıyla keşfettiği hareketli görüntü ile iletişim kurma heyecanı 21. yüzyılın vazgeçilmez aletlerinden biri olan televizyonun İskoç mucit John Logie Baird'in keşfiyle farklı bir boyut kazandı. Yaşantımızı tamamen ele geçiren CRT *Cathode Ray Tube: Katot Işınlı Tüp*² olarak adlandırılan bir teknolojiye sahip olan tüplü televizyon ise mucit Philo Taylor Farnsworth tarafından günümüze kazandırılmıştır. Bu keşif sonrası ülkemizde 14.08.1966'da TRT kapalı devre televizyon eğitimi yayınları, 31.01.1968 tarihinde de TRT Ankara Televizyonu deneme yayınlarına başladı.

Televizyon günümüz medyasının önemli bir sosyal silahı haline gelmiştir. Bunun en önemli örneğini yayın araçları ile 1991 ve 2003 yıllarında I. ve II. Körfez savaşını neredeyse bir bayram töreni havasında tüm dünyaya vahşetin iç yüzünü göstermeden naklen yapılan televizyon yayımlarıdır. Tüm dünya ekranların başında sürekli çalan bir fon müziği eşliğinde “*bizimle kalın*” sloganının etkisiyle, mısır patlağı yiyerek kilitlenip, bizlere göstermedikleri, bilmediğimiz gerçeği izlettiler. Elihu Katz; “seyirciler hiç savaş görmedi, gördüklerimiz sürmekte olduğu söylenen bir savaşın bazı yönleriydi.” (Katz, 1992) diyerek bu yayımlara eleştiride bulunmuştur. Ancak sinema televizyon gibi yaygın, sert ve tehlikeli bir propaganda aracı olmasa da toplum üzerinde yarattığı etki bazen sanat düşüncesiyle yumuşatılmış olarak yapımcıların iktidar ve siyasilere etkisinde kalmaktan tam olarak kurtulamadıkları bilinmektedir. Bilginin hızla yayılması günümüz toplumlarında beklentilerin üzerinde farklı sorunlar yaratmıştır. Başlangıçta tüketim alışkanlıklarımızın değişimi olarak tanımlasak da asıl sorun içine kapanmış bireylerin televizyon karşısında geçirdikleri zaman içinde beyinlerinin ele geçirilmeye çalışılmasıdır. Bugün gelinen noktada internet ve dijital dünya adı verilen sanal yaşam tarzı bu durumu daha da tehlikeli boyutlara getirmektedir.

Bu etkileşimin ve gelişimin bir manipülasyon aracı haline gelmesiyle birlikte bireyler sorgulamayan ve az okuyan canlılar haline getirilmiştir. Propaganda işte bu ortamda devreye girer. Ekonomik anlamda ülkelerin uyguladıkları politika ve yönetimin baskılarını halka zorla kabul ettirme, inandırma veya ikna etme sürecini içerir biçiminde tanımlanan propaganda; televizyon ve kitle iletişim araçlarının hızla yayılmasıyla daha da etkindir. Oysa ki teknolojinin amacı bütün

² Bu ekranlarda görüntü oluşturma sistemi yüzbinlerce ampulün bir araya getirilmesi şeklinde tarif edilebilir. Çünkü CRT ekranların yüzeyi yüzbinlerce küçük noktadan oluşmuştur. Bunlara piksel adı verilir. Piksellerin her biri ayrı şekilde aydınlatıldığından ve her biri farklı renk oluşturabildiğinden, piksellerin belirli bir düzende yanması görüntü oluşumunun kaynağıdır.

insanların yaşamını kolaylaştırmaktı.

Radyo, televizyon, gazete, dergi gibi tüm yayın araçları egemen güçlerin kendi ideolojilerini, egolarını toplumun ya da ele geçirmek istediği kitlenin bilinç altına işlemek için kullanılmaktadır. Neredeyse bütün dünyayı etkisine alan modern insanın mutsuzluğu 20. yüzyılın bitmeyen sosyolojik, siyasi ve ekonomik problemleri nedeniyle ortaya çıkan bunalım; propaganda yöntemleri ve araçlarıyla insan yığınlarını yönlendirmeye çok daha uygun hale getirmiştir. Bu durum her türlü ideolojinin ve siyasetin çıkar çatışmalarının yeşerdiği sosyolojik bir arena oluşturmaktadır. Çünkü propaganda toplumun ve bireyin gerçeklik algısını, yargısını değiştirme üzerine kurulmaktadır. Bu nedenle özellikle başta televizyon ve sinema yaygın olması nedeniyle araç olarak kullanılmaktadır.

Zaman içinde toplumların başka toplumlar üzerinde hakimiyet kurarak kendi üstünlüklerini sağlamak için de aynı yöntem ve taktik davranışlar içinde buldukları bilinen tarihi bir gerçektir. Bu anlamda tarihe baktığımızda Anadolu topraklarını kendine bağlamak isteyen Timur ve Cengiz Han gibi önemli liderlerin taktik propaganda amaçlı Müslüman ulemaları kendi taraflarına çekerek halkı “Cengiz ve Timur hükümdarına kulluk yaparsanız size merhametli davranır, mutlu olursunuz” (Özsoy,1998: 20) şeklinde telkin ederek taraftar toplaması tarihte akla gelen amaca uygun taktik bir propaganda örneği olarak karşımıza çıkar. Benzeri bir yaklaşım insanlığın yakın tarihinde de görülmektedir. I. Dünya Savaşı sürecinde ortaya konan siyasi kurallar savaşın seyrini etkilemesi nedeniyle ilk siyasi propaganda niteliği sayılabilir. Bu aslında tam olarak askeri bir propagandadır. “Askeri propaganda en temel anlamıyla devletin silahlı kuvvetleri desteklemek ve caydırıcı gücünü dış tehditlere karşı kullanmak bağlamında yaptığı propagandadır”(Özsoy.)

Savaş durumunda ortaya çıkan belirsizliği, özellikle sinemanın akılda kalıcı dili üzerinden hareket ederek ve kendi ideolojisi doğrultusunda kullanarak halkı savaşa ikna etmek için propaganda yapan Adolf Hitler’i görürüz (Atay,O. <https://goo.gl4xoEae>).

Karmaşık hale gelen toplum yaşantımızda günümüzde savaş dışında da farklı propaganda örnekleri gelişmiştir. Kendi görüş ve yöntemlerini kabul ettirmek için karşı tarafı çökertmek amacıyla başta ekonomi alanı olmak üzere her alanda benzeri propaganda örnekleri karşımıza çıkmaktadır. “Kendi görüşlerini yaymak isteyenler, bir yandan da karşıdakilerinin görüşlerini çürütmeye çalışırlar” (Bektaş. 2002:209). Aslında geliştirilen tüm bu propagandaların amacı insanın ve toplumun gerçeklik algısını bilinçli olarak değiştirmek üzere tasarlanmış ve çeşitli manipülasyonlar ile çıkarlarının korunması ve devam etmesi amacı taşımaktadır.

Savaşı, ikinci tekil şahıs gözüyle görüntülemek yetmeyince “izleyicileri bir tankın üstüne yerleştirdiler” (www.irfanerdogan.com/makaleler1/savasvemedya.htm) böylece savaş simülasyonunun bir diğer ayağı da tamamlanmış oldu. Artık ekran karşısında savaşı

başkasının gözüyle görmeye mahkum değildi izleyici, hepimiz birer tank sürücüsü olduk ve ateş ettik düşmanlarımıza. 30.03.2003 tarihli Haber Türk kanalı ana haber bülteni şöyle başlıyordu: “Bağımsız ve özgür haberdensiniz. Savaşın her anını görüntülemek için birbiriyle yarışan televizyon kanalları son olarak da bir tankın üzerinden görüntülerini yayınladı.” (Haber Türk 30.03.2003 Ana Hab. Bülteni).

3. Atalarımızın Bayrakları / Flags of Our Fathers

Sinema özü gereği gerçek yaşamdan izleri alarak kendine özgün bir dil ile işlemesi, onun önemli bir propaganda aracı olmasına neden olmasını sağlamaktadır. 2006 yılında yönetmenliği Clint Eastwood tarafından yapılan orijinal adı *Flags of Our Fathers* Türkçe adı *Atalarımızın Bayrakları* başlıklı filmin teması Japon ve Amerikan deniz piyadeleri arasında “Iwo Jima” adasında gerçekleşen savaşı konu almaktadır. Ancak filmin teması eleştirel bir çatı üstüne oturtulmuştur. Yönetmen, sinema ve fotoğrafın bir savaşın seyrini nasıl değiştirebileceğini gösteren bir propaganda örneği olarak farklı bir yaklaşım sunmuştur. Film de izleyiciye savaşın kazanılması için gerekli olan kaynağın asker sayısından çok paranın önemli olduğunu ve ülke ekonomisine olan ekonomik ve bireye olan zararını anlatılmaktadır.

Söz konusu çatışma sonrası bayrak dikme sahnesinin ilk etapta sıradan bir eylem olarak gerçekleştiğini görürüz. Ancak basın muhabiri olan Joseph Rosenthal bu seremoniye yetişemediği için gazeteye haber yazamamıştır. Çatışmada ele geçirilen tepedeki bayrak dikme olayını birkaç askerle yeniden kurgulayarak fotoğraflar. Etik olmayan bu durum filmin ana fikrini oluşturmuştur. Ortaya çıkan fotoğraf karesi basında yer alır. Politikacıların görselden etkilenmesiyle bir anda fotoğraf toplumu ikna edici bir propaganda aracına dönüşür. Elde edilen fotoğraf görseli sayesinde ABD halkının olumsuz savaş düşünceleri bir kandırmacayla olumlu düşüncelere çevrilmiştir. Bu propaganda sayesinde halktan 14 milyar dolar para toplanarak savaşın geri kalanına ait finans sağlanmıştır.

Bu fotoğrafıyla Pulitzer ödülünü alan ve 1945 yılında Associated Press’ten ayrılan Joseph Rosenthal, yıllar sonra yaptığı bir röportajında “Ben fotoğrafı çektim, askerler Iwo Jima’yı aldı..” şeklinde açıklama yapmıştır (www.pulitzer.org/article/joe-rosenthal-and-flag-raising-iwo-jima). Fotoğraf, gazetelerde yayımlandıktan sonra bir anda ünlenen J. Rosenthal çekmiş olduğu “Bayrak Diken Amerikan Askerleri” fotoğrafını posta pullarından, sinema filmlerine kadar birçok yerde kullanılmasını sağladı (vesaire.org/iki-fotografci-iki-siyaset-khaldei-rosenthal/) Savaş ve doğurduğu şiddetin, vahşeti anlatılırken “Atalarımızın Bayrakları” adlı yapıtta devletin bir politikası olarak psikolojik ve ekonomik boyutunun Amerikan halkının üzerine yıkılması da günümüzde farklı bir propaganda amacıyla yeniden gündeme getirilmiştir.

Anıtın verdiği izlenim, yoğun düşman ateşi altında, canını hiçe sayarak düşman tepelerine kutsal ABD bayrağını diken fedakar askerlerin göz yaşartıcı betimlemesidir. Kahramanlık, vatanseverlik, fedakarlık, düşmanlar, iyiler, kötüler gibi karakterler toplumu etkilemek için kullanılmıştır.



Şekil 1.1 İwo Jima adası 1945. Fotoğraf; Joseph Rosenthal (pulitzer.org)

Sonuç

Kitleler üzerinde etkili olmak isteyen yöneticilerin ikna ve yönetme hırsları savaşları başlatmış ve aynı zamanda sonlandırmak içinde kullanılmıştır. Bireyin haber alma özgürlüğü, bilgi edinme, gibi iletişime geçmede kullanılan sinema ve televizyon gibi araçlar da zaman zaman propaganda aracı haline getirilmiştir.

I.ve II. Dünya savaşları dönemlerde Nazi Almanya'sı ve Sovyetler birliği yoğun olarak siyasi propaganda aracı olarak sinemayı kullanırken, Amerikan sineması da kültürel propaganda amacı olarak Hollywood sinemasını geliştirmiştir.

“Propaganda, bir kişiye yönelik olabileceği gibi bir guruba ya da ülkeler hatta dünyaya yönelik olabilir. Bu durum, propagandaya konu “mesel” ile propagandacının arzuladığı nihai “amaca” bağlıdır.” (Sadakaoğlu, 2019:8).

Bu makalede örneklem olarak seçilen film kültürel propaganda yöntemini farklı bir açıdan ele alarak beyaz perdeye yansıtması farklı bir örnek teşkil etmektedir. Aynı makalede Sadakaoğlu; *“...propagandaya maruz kalanlar açısından propagandanın etkisi, öncelikle bu kimsenin” eğitim ve zekasına, kültürüne ve inancına bağlı olarak değişim gösterir..”* (Sadakaoğlu, 2019:8). Bu tanımlamaya göre toplumun televizyon yayınlarından etkilenme nedenlerini görebiliriz. Özellikle yakın tarihimizde 17 Ocak 1991 ve 20 Mart 2003 tarihinde Amerika Birleşik Devletleri kara unsurlarıyla Irak topraklarındaki savaşını televizyon haber programlarında savaşı canlı olarak izledik. 2019 yılında da aynı senaryo Suriye topraklarında da gerçekleşmekte ve savaşın vahşeti gösterilmeden aktarılmaktadır.

Sonuç olarak günümüzde ne televizyon ne de sinema işlevinden bir şey kaybetmemiştir. Savaşlar da sadece coğrafyasını değiştirmiş ve olanca acımasızlığı ile devam etmektedir. İnsanın insana uyguladığı şiddetin gerekçesi ne olursa olsun bizlere fotoğrafın duygusallığı ile, televizyonun vurdum duymazlığıyla, sinemanın estetik algılatmasıyla doğal bir durummuş gibi kabullenmeye zorlanıyor ve biz izleyiciler de tanık olmaya devam ediyoruz.

Fotoğrafın tek karelik duruşu tanık olduğu o an olayına izleyiciyi kendine kitlerken, canlı yayın yapma özelliği ile televizyon olayları anında görüntüleyip ve yorumlamaya dahi fırsat bırakmadan iletme özelliğine sahip.

Sinema ise estetik ve sanat anlayışını daha farklı biçimde devreye sokarak bir fikir, bir ideoloji kendine özgü bir anlatımıyla yayma peşindedir.

Kaynakça

Bektaş, A. (2002) *Siyasi Propaganda, Tarihsel Evrimi ve Demokratik Toplumdaki Uygulamaları*: İstanbul, Bağlam.

Katz, E. (1992) 'The End of Journalism: Notes on Watching the War', *Journal of Communication*, 42(3)5-13.

Özsoy, O. (1998) *Propaganda ve Kamuoyu Oluşturma*: Alfa Yayınları.

Sadakaoğlu. M.C. (2019) *Dijital Medya: Yeni Propaganda: İletişim Çalışmaları II, I. Bölüm* Akademisyen Kitapevi A.Ş. ISBN978-605-238-856-3

Sontag, S. (1977) *Fotoğraf Üzerine*: Agaro Kitaplığı-201, (1.Baskı), İstanbul.

İnternet Kaynak

Atay,O.<https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=https://goo.gl4xoEae&ie=UTF-8&oe=UTF-8> 17.01.2020 / 22:10.

http://www.elkatek.com.tr/uploads/dosya/1413965324bbce-crt_ekran.pdf 17.01.2020 / 22:30

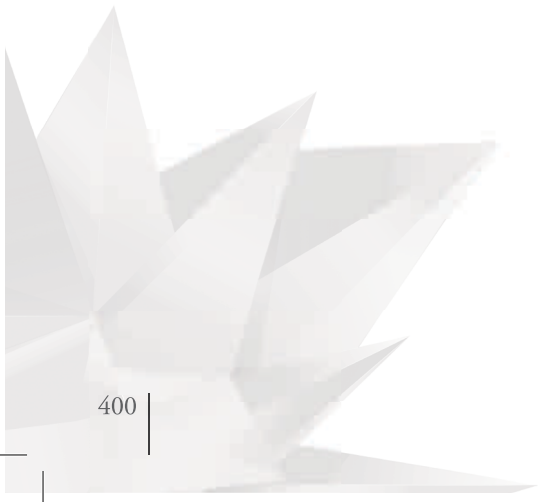
<https://www.pulitzer.org/article/joe-rosenthal-and-flag-raising-iwo-jima>

<https://vesaire.org/iki-fotografci-iki-siyaset-khaldei-rosenthal/>

<https://www.nytimes.com/2016/05/04/us/iwo-jima-marines-bradley.html>

<http://www.irfanerdogan.com/makaleler1/savasvemedya.htm>

<http://pulitzer.org>



BOSNA HERSEK SİNEMASI'NDA KARAKTERLER ÜZERİNDEN TAŞINAN TOPLUMSAL HAFIZA: BELVEDERE FİLM ÖRNEĞİ

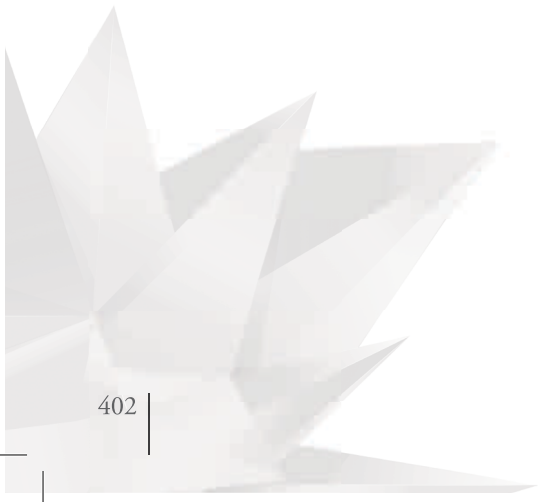
Nurbahar Yıldız¹

Özet

Bu çalışmanın amacı, Srebrenica Katliamı ve Bosna Savaşı'ndaki kayıplar üzerinden şekillenen Boşnak halkının toplumsal hafızasının karakterler aracılığıyla nasıl sunulduğunun ortaya konmasıdır. Sinema ürünleri tarihi olaylardan faydalandığında, o tarihe sahip toplum hafızasına işaret eden anlam yaratımı aracılığıyla bireyde birtakım hatırlatmalar ve anılarına yönelik toplumsal işaretler yaratmaktadır. Bu noktada film karakterleri, toplumsal belleğin taşıyıcısı, şekillendiricisi ve hatırlatıcısı olmak gibi önem arz eden roller üstlenmektedir. Toplumsal bir çerçeveden bakıldığında savaş, iç karışıklık, tecrit ve soykırım gibi toplumsal olaylar etrafında kimlik, aidiyet ve travma gibi kavramlar üzerinde yapılanan toplumsal hafızaya ait temsillerin sinema aracılığıyla toplumun hafızasını yeniden nasıl inşa ettiği, yönetmen Ahmed Imamovic'in amaçlı örneklem olarak seçilen Belvedere filmi üzerinden değerlendirilmiştir. Travmatik dönüşüm ile birlikte üç kardeş üzerinden yapılanan film öyküsünde, karakterler aracılığıyla hafızasını kaybeden ve onu yeniden formatlayan bir toplumun temsili sunulmaktadır. Böylelikle sinemanın toplumsal unutmaya yönelik geliştirdiği toplumsal hafızanın bütünleştirici, kapsayıcı, hatırlatıcı ve birleştirici işlevi söz konusu film üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bosna Hersek, Srebrenica, Katliam, Savaş, Bosna Sineması, Toplumsal Hafıza

1 İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Televizyon ve Sinem Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi



COLLECTIVE MEMORY TRANSPORTED BY CHARACTERS IN BOSNIAN CINEMA: THE BELVEDERE SAMPLE

Abstract

The purpose of this study is to reveal the presence of the social memory of the Bosnian people through the characters, shaped by the deaths and losses in the Srebrenica Massacre and the Bosnian War. When cinema products benefit from historical events, it creates several reminders and social signs in memory of the societies with that history. At this point, the film characters take crucial roles such as being the carrier, molder, and reminder of collective memory. Through the Ahmed Imamovic's Belvedere film, chosen as a purposeful sample for this study, it was assessed how social events such as war, internal disturbance, isolation, genocide reconstruct the memory of the society through cinema. The story of the film, which is based on the traumatic transformation of three brothers, presents a society that has lost its memory through characters and reformats it. On this occasion, the integrative, inclusive, reminder and unifying function of the social memory developed by cinema for social forgetting is tried to be explained through this film.

Keywords: Bosnia and Herzegovina, Srebrenica, Massacre, War, Bosnian Cinema, Collective Memory

Giriş

Hafıza, yaşama dair deneyim ve öğretilerimizi arşivleyen, geçmişle ilişkili olarak çalışan ve tüm bunları diğer disiplinlerle harmanlayıp kodlayarak gerçekleştiren karmaşık bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Yaşanmışlıklarımızı depolayan hafıza, farklı disiplinlerle aynı çerçeve içinde ele alındığında ‘bireysel’ ve ‘toplumsal’ olarak iki ayrı inceleme alanı içerisinde görülmektedir. Toplumsal hafıza, bireyin toplum ve var olduğu grupla ilişkili şekilde kendini inşa eden önemli bir depolama alanıdır. Bu alanda bireyin üyesi olduğu grupla birlikte kazanmış olduğu yaşam, çevre, deneyim, geçmiş gibi birtakım birikimler bulunmaktadır.

Hafızanın varlığını toplumsal çerçeve içerisinde göstermesiyle ilgili olarak farklı alanlarda birtakım akademik çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Bireyin hafızasını toplumla inşa ettiğini belirten Maurice Halbwachs (2016), toplumsal belleğin varlığıyla ilgili olarak bireyin toplumun yardımıyla hatırlayıp, hatırladıklarını yine toplum içerisinde üyesi olduğu grupla anlamlandırdığını savunmaktadır. Halbwachs’ın çalışmasıyla ilintili olarak çalışan Jan Assmann (2015), toplumsal hafızanın varlığını kültürle ele alarak açıklamaktadır. Toplumsal hafıza, kültür gibi toplum içerisindeki türlü dinamiklerle birey ve toplum üzerinde varlığını sürdürmektedir.

Toplumsal hafızayı çalıştıran hatırlatma ve unutma gibi birtakım dinamikleri şekillendiren bir diğer unsur, ‘medya bellek’ görevi gören (Atik vd., 2014:4) kitle iletişim araçlarıdır. Sinema, bir kitle iletişim aracı olarak temsiller inşa ederken toplumsal hafızadan faydalanmakta ve ona katkı sağlamaktadır. Film üretim sürecinde sinema, farklı toplumlardan, kültürlerden ve tarihten beslenmektedir. Toplumsal hafızada bir topluluğu oluşturan bireyler ortak bir imgeye sahip olurken (Halbwachs, 2016: 210) aynı zamanda paylaşılan geçmişin hikâyelerini anlatarak anıları yeniden kurmaktadır (Olick, 2014). Bu yönüyle toplumsal çerçeve etrafında sinemaya bakıldığında savaş, iç karışıklık, tecrit, soykırım gibi toplumsal olaylar etrafında kimlik, aidiyet, travma gibi kavramlar üzerinde yapılan temsilleri görmek mümkündür. Böylelikle sinema, toplumsal olay ve temsilleri yeniden inşa ederek beyaz perdeye yansıttığında, bir toplumun hafızasına atıfta bulunabilmektedir.

Bu noktada Bosna Sineması önemli bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır. Bosna Sineması, Boşnaklar’ın yaşanmışlıklarına işaret etmesiyle dikkat çekmektedir. Dina Iordanova’nın (2007: 15) ifade ettiği gibi Bosna’nın filmleri sürekli olarak savaş görmüş geçirmiş insanlardan bahsetmektedir. Bu insanlar gururludur, filmlerde onların hikayeleri, aileleri ve savaşın olumsuz etkileri işlenmektedir. Bosna toplumunun bağımsızlık mücadelesi verdiği Bosna Savaşı ve ardından yaşadığı Srebrenica Katliamı gibi travmatik olayları sinemasına yansıtması, üretilen filmlere toplumsal hafıza çerçevesinden bakılmasını gerektirmektedir. Bosna Sineması’nda üretilen filmlerin bölge halkı için büyük bir kırılma noktası olan katliam ve savaşta yaşananları ele alması, var olduğu toplumun hafızasını yeniden kurduğunun temsili olarak karşımıza çıkmaktadır.

Konuyla ilgili literatür taraması yapıldığında Bosna Hersek Sineması'yla ilgili uluslararası çapta birtakım çalışmalar (Jordanova, 2001; Andjelic, 2017; Jeleca, 2014) yapıldığı, ancak ülkemizde bu konu özelinde bir çalışma yapılmadığı görülmüştür. Uluslararası çapta yapılan çalışmalarda Bosna Sineması'nın yönetmen 'Ahmet Imamovic sineması' üzerinden toplumsal hafıza çerçevesi içerisinde ele alınmamış olması dikkat çeken bir diğer detaydır. Tarihinde savaşa bağımsızlık mücadelesi veren ve uluslararası ceza mahkemelerince soykırım olarak kabul gören bir katliam yaşayan Bosna halkının, bunu toplumsal hafızasına kaydederek kitle iletişim araçlarından biri olan sinemaya yansıtması ve bu şekilde toplumsal hafızayı yeniden kurması nedeniyle böyle bir akademik çalışma yapma ihtiyacı doğmuştur. Çalışma hem Bosna Sineması'nı hem de Boşnak halkın katliam ve savaş döneminde yaşadıklarını anlayabilmek açısından önemlidir. Söz konusu çalışma günümüzde topraklarında Bosna'da yaşanan savaş ve katliam gibi benzer nitelikte olaylar yaşayan ve geçmişte yaşamış olan diğer toplumları anlayabilmek açısından da yol gösterici bir nitelik taşımaktadır.

Bu bağlamda Bosna Sineması'nda inşa edilen toplumsal hafıza, yönetmenlerinden Ahmet Imamovic'in amaçlı örneklem olarak belirlenen *Belvedere* filmi üzerinden incelenecektir. Belvedere filminde yönetmen, karakterler üzerinden Bosna toplumunu ve yaşanmışlıklarını beyaz perdeye aktararak izleyiciyle paylaşmaktadır. Filmde Boşnaklar'ın yaşadığı travmatik olayların taşıyıcısı olduğu görülen sahneler üzerinde çalışılacaktır. Bu çalışma Bosna'nın sinemasında toplumsal hafızasına dair nasıl bir iz taşıdığını Imamovic perspektifinden anlamak açısından da önemlidir. 2010 yapımı filmin, 2011 yılında Bosna tarafından Oscar'a aday gösterilmesi de örneklem olarak seçilmesinde etkili olmuştur. Bu durum, filmin Bosna tarafından da ne denli önemsendiğinin göstergesidir. Bu çalışma birtakım unsurların doğru olduğu hipoteziyle gerçekleştirilecektir:

- 1) Sinema bir kitle iletişim aracı olarak toplumsal hafızayı yeniden inşa etme ve yansıtma da önemli rol oynamaktadır.
- 2) Sinemada üretilen bazı görüntüler alt metninde temelde görünenden farklı bir anlam taşımaktadır.
- 3) Sinema üretim sürecinde var olduğu toplumdaki beslenmektedir.
- 4) Bosna Sineması, ürettiği filmlerle var olduğu toplumun hafızasından iz taşımaktadır.
- 5) Bosna Sineması'nda Bosna Savaşı ve Srebrenica Katliamı konu edinilmektedir.
- 6) Bosna Sineması'ndaki karakterler Bosna'da meydana gelen savaş ve katliamı yaşamış toplumsal temsillerdir.

Bosna Sineması evreninde seçilen yönetmen Ahmed Imamovic'in yönetmenliğini yaptığı veya katkı sağladığı diğer film ve dizilerin çalışma dahilinde olmaması çalışmamızın sınırlılıklarını oluşturmaktadır. Söz konusu çalışma, eleştirel söylem analizi yöntemi ile yapılmıştır. Van Dijk'e (2003: 355) göre, eleştirel söylem çözümlemesi, güç, hâkimiyet, hegemonya, sınıf farkı, cinsiyet, ırk, ideoloji, ayrımcılık, çıkar, kazanç, yeniden inşa, dönüştürme, gelenek, sosyal yapı ya da sosyal düzen gibi temaları ön plana çıkaran ve araştırma alanı olarak bu konuları işleyen yöntem söylem çözümlemesidir (Akt. Doyuran 2017: 315). Bu yöntemden yola çıkılarak filmdeki temsillerin toplumsal hafızaya yönelik nasıl bir anlam taşıdığı ve Bosna toplumuyla ilgili neleri işaret ettiğinin açıklanması amaçlanmaktadır.

1. Toplumsal Hafıza ve Sinema

Hafıza, “yaşananları, öğrenilen konuları, bunların geçmişle ilişkisini bilinçli olarak zihinde saklama gücü, dağarcık, akıl, hafıza, zihin” (TDK, 2019) olarak tanımlanmaktadır. Hafızanın farklı disiplinlerde nasıl ele alındığına değinmek onun bu karmaşık yapısını daha net bir anlam zeminine oturtmamıza ve toplumsal hafızayı kavramamıza olanak sağlamaktadır.

Hafıza ile ilgili disiplinler arası tartışmaların odak noktasında (Cangöz, 2005: 52) hafızanın bireyde bulunması ve bireyin iç sürecinde hafızanın nasıl işlediği yönünde görüşler öne sürülmektedir. Hafıza, yaşamını sadece birey özelinde sürdürür gibi görünse de tıpkı birey gibi hafızanın da yaşayan bir olgu olduğu düşünüldüğünde sadece içsel değil, aynı zamanda dışsal etkenlerle de ilişki içinde olduğu görülmektedir. Çünkü hafızanın neleri içerdiğini, bu içeriklerin organize edilmesini ve ne kadar süre ile muhafaza edileceğini, bireyin kapasitesi ve yöneliminden çok; dış koşullar, yani toplumsal ve kültürel çerçevenin koşulları belirlemektedir (Assmann, 2015: 26-27). Tüm bunları maddenin bellekten meydana geldiğini savunan son dönem filozoflarından Henri Bergson ve sonrasında modern sosyolojinin kurucularından Emile Durkheim'in öğrencisi olan Maurice Halbwachs açıklık getirmiştir.

Fransız sosyoloji ekolünden olan ve hafıza çalışmalarının modern babası olarak bilinen Maurice Halbwachs, öğrencisi olduğu Durkheim'in *Dinsel Hayatın İlkeli Biçimleri* adlı eseri onun *Hafızanın Toplumsal Çerçeveleri (Les cadres sociaux de la mémoire)* eserinin bir nevi ilham kaynağıdır (Halbwachs, 2016: 12). Halbwachs bireyin deneyimlerine, anılarına, unuttuklarına ve hatırlamak istediklerine bulunduğu çevre ve yer aldığı grup çerçevesinde bakmanın gerekli olduğunu belirtmektedir. Ona göre insan, anılarına toplum içerisinde ulaşır, onları toplum içerisinde hatırlar ve burada tanıyıp konumlandırır (Halbwachs, 2016: 16). Halbwachs (2018: 10)'a göre, hatıralarımız genellikle kolektif olarak kalır ve yalnızca bizim gördüğümüz objeler söz konusu olsa dahi bize başkaları tarafından hatırlatılır. Anıların bize dışardan geldiğini ifade eden Halbwachs, bireysel hafızamızdaki deneyim, anı ve düşüncelerimizi toplumsal çerçeve içerisine

yerleştğinde hatırlamanın mümkün olabileceğini, aksi takdirde unutmanın gerçekleşeceğini belirtmektedir. Halbwachs, toplum içinde yaşayan bireyin kolektif düşünce gereği anlamını anladıkları kelimeleri kullandığını ve bunların toplum içerisinde anlaşılan her kelime, anılara eşlik ederek onların canlanmasına yani hatırlanmasına yol açtığını söylemektedir. (Halbwachs, 2016: 346)

Halbwachs'ın bireyler, gruplar ve toplumun anıyı depolamada ve hatırlamadaki rolünü Jan Assmann *Kültürel Bellek* (2015) adlı eseriyle kültür ve onunla var olan toplumla ele alarak daha geniş bir çerçeveye taşımıştır. Toplumun mimetik belleğinde yer alan günlük rutin ve taklit etmenin, artık o toplum için gelenek statüsünde yer aldığı belirten Assmann (2015: 28)'in tanımladığı gibi bu gelenekler, kültürel anlamın devredilme ve canlandırılma biçimi olarak kültürel belleğin alanına girdiğini ifade etmektedir. Ona göre toplum içerisinde nesnelere ve rutinler dışında kültürel bir anlam imgesi taşıyan (anıt, mezar, tapınak, toplum idolleri vb.) her şey bu kapsamdadır. İletişimin dışı yayılımının oluşturduğu kültürel anlamı koruyan bir unsur olarak kültürel belleğin ortaya çıktığını ifade eden Assmann (2015: 29), yazı öncesi dönemde sadece kişisel belleğe veya işaret hatırlatmasına dayalı kültürlerin bir iletişim sistemine (depolama, kaydetme ve yeniden devreye sokma) sıkı sıkıya bağlı kaldığını ancak yazının bulunmasıyla bu dış bellekteki anlamın bağımsızlaşmasına işaret etmektedir. Bu bağımsızlaşma bireysel belleğin ve bilincin dışında bir hafıza oluşumuna zemin hazırlamıştır. Bu dış belleğin imkânlarından sadece bireyler değil, toplum ve onun kurucu unsuru olan iletişim de yararlanmaktadır.

Görüldüğü gibi bir toplumu toplum yapan ortak anıları, bu anıları hatırlama biçimleri, gelenekleri ve kültürüdür. Toplumlar ortak pratiklerini ve kültürlerini geleceklerine taşıyarak var olmaktadır. Toplumların geçmişi, bugünü ve geleceği arasında bir bağ kuran toplumsal hafıza, aynı zamanda kendisini oluşturan bireyin toplumsal kimliğinin oluşumuna da katkı sağlamaktadır. Bireyin var olduğu topluma ait olma hissi ancak o toplumun belleği ve kolektif hafızasıyla etkileşime geçebilmesiyle mümkün olabilmektedir. Bu nedenle toplumsal bellek, tüm toplum yapıları ve bireyin topluma aidiyeti için önemli bir olgudur.

Toplumsal belleğin oluşturulmasında kitle iletişim araçlarının rolü büyüktür. Kitle iletişim araçlarının işin içine girmesi ve kendine tarihi yeniden kurma işini görev edinmesi, toplumsal unutmaya karşı geliştirilen toplumsal hafızanın asıl taşıdığı anlam olan birleştirici, bütünleştirici, hatırlatıcı işlevlerini de kapsayarak 'medya bellek' oluşmasına zemin hazırlamaktadır (Atik ve Erdoğan, 2014: 4). Böylelikle kitle iletişim araçları arasında önemli bir yere sahip olan sinema da toplumların medya belleğini oluşturarak toplumsal belleğin şekillenmesinde etkili bir araç olarak kullanılmaktadır. Sinema da tıpkı diğer kitle iletişim araçları gibi tarihte yaşananlardan yararlanmaktadır.

Film üretiminde tarihteki yaşanmışlıklardan, kahramanlardan, göç, savaş, ölüm, katliam gibi olgulardan faydalanan sinema, bunları harmanlayarak kendi anlatım biçiminde yeniden

yorumlamaktadır. Ana akım sinema ve medya düşünürlerinin savunduğunun aksine, sinemanın yaptığı sadece toplumu, insanları, kurumları birebir yansıtmak değil, bunları şekillendirerek inşa etmektir (Sönmez, 2012: 98). Bu durum sinemanın tarihte yer alanları temsillerle yeniden inşa ederek film üretmesini beraberinde getirmektedir. Ana akım sinemanın kitle kültürüne yönelik yaptığı filmler, toplumsal belleğin resmi tarihte yer almayan ve ancak sözlü tarih çalışmasıyla ortaya çıkabilecek, ötelenen, ezilen, bastırılan, gündeme getirilmeyen, hatırlanması güç ve topluma dair yaşanmışlıklarla toplumun belleğini canlı tutmaktadır. Sinema ürünleri tarihi olaylardan faydalandığında, o tarihe sahip toplumun belleğine ve hafızasına işaret eden anlam yaratımlarıyla bireye bazı hatırlatmalar ve anlarına yönelik toplumsal işaretler yaratmaktadır. Bu noktada sinema toplumsal belleğin taşıyıcısı, şekillendiricisi ve hatırlatıcısı olmak gibi birtakım önem arz eden roller üstlenmektedir.

2. Tarihsel Çerçeve: 1990 – 1995 Yugoslavya İç Savaşı’nda Yaşananlar

Yugoslavya’nın yıkılışı ve Bosna Hersek’in kuruluşu esnasında yaşanan tarihi ve siyasi olaylar Bosna halkının toplumsal belleğinde yer eden önemli gelişmelerdir. Bunun yanı sıra Boşnak kimliğine yönelik bakış açısı da yine bellek inşası açısından önem arz eden bir diğer detaydır.

Boşnak kimliğine dair görüşlere bakıldığında (Imamovic, 2018: 5; Sancaktar, 2015: 25) söz konusu toplumun dini bir perspektifle ele alındığı görülmektedir. Özge Kobak (2016: 68)’in da belirttiği üzere, dini ve etnik kimlikler arasında çok sıkı bir alışveriş bulunmaktadır. Babuna (2000: 1), Boşnak ulusunun doğuşunu ortaya koyduğu akademik çalışmasında Bosnalı Müslümanlar’ın kökeniyle ilgili Sırp edebiyatının babası olarak bilinen Vuk Karadzic’in 1849 yılında yayımlanan makalesi sonrası bu konunun tartışmalı bir hal aldığını belirtmektedir. Karadzic, *Srbi svi i svuda (Hepsi Sırp ve her yerdeler)* başlıklı makalesinde Bosnalı Müslümanlar’ı ‘Müslüman Sırlar’ olarak tanımlarken, Hırvatları da ‘Katolik Sırlar’ olarak değerlendirmiştir. Öte yandan 19. yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkan Sırp ve Hırvat ulusal hareketleri de Müslümanlar’ın köken olarak Sırp veya Hırvat oldukları görüşünü yaymışlardır. Bu görüşten de anlaşılacağı üzere, Balkanlar’da Bosna halkının ve ‘Boşnak’ kimliğinin kabul edilmesi durumunun hassas ve tartışmalı olduğu göze çarpmaktadır.

Boşnaklar’ın toplumsal belleğini ve Boşnak kimliğini oluşturma sürecinde önemli bir pay sahibi olan İslamiyet’i kabul etme süreci Osmanlı’nın Balkan topraklarını fethetmesiyle başlamıştır. Fatih Sultan Mehmet’in 1453’te İstanbul Fethi sonrası 1463 yılında Balkanlar’ı fethetmesiyle birlikte Balkan coğrafyası, Osmanlı’nın sosyal ve kültürel yapısıyla etkileşime geçmiştir. Osmanlı’da etnik/ dilsel bir ayrımı değil, tebaanın din ve mezhep temelinde farklılaşan yasal bir statüye tabi tutulmasını ifade eden ‘millet sistemi’, Boşnaklar’ın kendi kültürlerini ve inançlarını rahatça yaşayabilmelerinin önünü açmıştır (Sadoğlu, 2016:4). Osmanlı’nın çokuluslu yapısını

ve gayrimüslimleri yönetmede kullandığı millet sistemindeki başarılı tutumu, Balkanlar'daki çokuluslu yapıyı da kontrolünde tutabilmesine neden olmuştur.

Balkanlar'daki bu refah içinde süren toplumsal yaşam, 18. yüzyılda Osmanlı Devleti'nin ağır kayıplar verdiği II. Viyana Kuşatması sonucu imzalanan Karlofça Antlaşması nedeniyle tersine dönmüştür (Karagöz, 2017: 1270). Bu dönemdeki isyanlar ve çeşitli ulusların bağımsızlıklarını ilan etmesiyle başlayan süreç içerisinde 1877-1878 yılında gerçekleşen Osmanlı-Rus savaşı sonrası imzalanan Berlin Antlaşması'yla, Balkanlar'daki Bosna-Hersek, Avusturya-Macaristan İmparatorluğu'na bırakılmıştır.

Avusturya yönetimi ve I. Dünya Savaşı'nı kapsayan süreç Güney Slav arazisinin üç önemli halkı olan Boşnaklar, Hırvatlar ve Sırlar arasındaki ilişkileri tersine çevirmiştir. Nitekim savaş İtilaf Devletleri'nin aleyhine neticelenince Avusturya-Macaristan İmparatorluğu parçalanmış; Slav halklarından Hırvatlar, Slovenler ve Sırlar, Boşnaklar'ı da yanlarına alarak Yugoslavya'yı kurmuşlardır. Tekin (2011: 4)'e göre başlangıçta krallıkla idare edilen bu devlette yönetim birimleri tarihî, etnik ve dinî tüm olguların aksine çizilmiş; dolayısıyla sadece Bosna değil, buradaki tüm toplulukların siyasi kimlikleri dikkate alınmamıştır. Ancak I. Yugoslavya şeklinde nitelenen bu yeni devlette Bosna-Hersek'in kurucu millet olarak sayılmamakta ve diğerlerinden daha düşük bir statüde tutulmaktadır (Kaplantaş, 2010: 5)

I. Yugoslava sonrası Josip Broz Tito'nun önderliğinde II. Yugoslavya 1945 yılında 'Yugoslavya Sosyalist Federatif Cumhuriyet' adıyla resmen kurulmuş ve Tito kendilerine özgü sosyalist bir yapı oluşturmaya çalışmıştır (Akova, 2016:30). Bu yapının temelinde her anlamda etnik çeşitliliğe sahip bu devleti bir arada tutmak amaçlanmıştır. Akova (2016: 30-31)'ya göre Tito, 'Kardeşlik ve Birlik' (Bratstvo i Jedinstvo) anlayışıyla beş ulus, dört dil, üç din, iki özerk bölgeyi bir araya getirerek kültürlerarası savaş ve çatışmayı önlemek için çabalamıştır. Nitekim Tito tarafından benimsenen sosyalist modelle ülkede barış ve huzur ortamının bir şekilde sağlanma çabalarının cevap bulduğunu da görmek mümkündür. Ancak bu durum zaman geçtikçe farklı etnik kökenlerden olan toplumların milliyetçi duygularını bastırmaya yetmemiştir. 1980'de Tito'nun ölümü ve sonrasında yaşanan huzur ortamının bozulması Tito'nun bütün çabalarını silmiş ve Balkan topraklarının ağır kayıplar yaşamasına yol açmıştır.

Yugoslav coğrafyasındaki farklı kimliklerin Tito döneminde birtakım politikalarla aynı toprakları görünürde sorunsuz bir şekilde paylaşırken harekete geçip dağılmaya başlama sürecine geçmelerinde tarihsel kronolojide kimlik kavramının kendini daha belirgin bir şekilde var etmesi durumu da rol oynamıştır. Kimlik kavramının dönüşümü ve ilgi odağı haline gelmesi, 1980'li yıllarda gerek Kıta Avrupası ülkelerinde gerekse de ABD, Kanada ve Avustralya özelinde toplumsal, siyasal ve kültürel alanlarda ulus-devlet içerisindeki farklı grupların, topluluk ya da azınlık konumunda olanların artan bir oranda farklılık taleplerini dile getirmesiyle gerçekleşmiştir (Yanık, 2013: 226).

Söz konusu toplulukların yaşadığı kimlik arayışları ve etnik kimlik mücadelesiyle ulus-devlet anlayışının önemini kaybetmesi, Yugoslavya gibi farklı kimliklerin yaşadığı bu coğrafyada da birtakım olayların cereyan etmesine neden olmuştur. Çünkü Kobak'ın (2016: 68) aktarımına göre, Yugoslav topraklarında dini temelli çatışmalar sonrası ulusal temelli kimliklere dair çatışmalar da baş göstermiştir. Tarihteki bu önemli gelişmenin yaşandığı zaman dilimi ve daha sonrasına uzandığımızda Yugoslav topraklarındaki her kimlik ortak bir toplumsal hafızadan ziyade, artık kendi hafıza yaratımını oluşturma ihtiyacına girmiştir.

Kimlik savaşlarıyla baş gösteren bu hakimiyet çatışmalarında Sırlar ile aynı ülke sınırları içerisinde olmak istemeyen Boşnaklar ile Hırvatistan hâkimiyeti isteyen Hırvatlar ve Sırbistan hâkimiyetinin güçlenmesi taraftarı olan Sırlar arasında ilerleyen tarihlerde büyük insanlık suçlarına sahne olacak bir iç savaş patlak vermiştir (Kobak, 2016: 82). Söz konusu iç savaşta kimliğinin varlığını kabul ettirmek için ağır kayıplar vermiş olan Boşnaklar, bu tarihsel kırılma noktaları ve travma ile dönüşen ortak bir toplumsal hafızaya sahip olmuş ve savaşın üzerinden yıllar geçse dahi olanları gündeminde tutmuştur. Bunlar Boşnak haklı arasında hatırlanarak ve kuşaktan kuşağa aktararak insanların bireysel hayatlarında yer almış ve (Olick, 2014) paylaşılan geçmişin hikâyelerin anlatılması yoluyla anıların yeniden kurulduğu bir süreç haline dönerek normalize edilmiş ve bu şekilde verili sürece eklenmiştir.

Sonuç olarak geri döndürülemez bir parçalanma sürecine giren Yugoslavya, çokuluslu etnik yapısının Yugoslav kimliğine atadığı 'halkların kardeşliği' ilkesinden gelen özellikleri de kaybederek mikro milliyetçi bir yapı etrafında dağılmaya başlamıştır. Avdic (2018: 18)'in belirttiği gibi 1990'lı yılların başlarında gerçekleşmeye başlayan bu süreçle beraber ilk olarak Hırvat, Sloven ve Makedon milletler, Yugoslavya'dan ayrılıp kendi ülkelerini kurmuştur. Bu bağımsızlık sürecinin Bosna kısmına değinen Tekin (2011: 6)'e göre, Bosna Hersek Parlamentosu da 15 Ekim 1991'de bağımsızlık kararı almıştır. Bunun üzerine 29 Şubat- 1 Mart 1992'de yapılan referandum, Boşnak ve Hırvatlar'ın büyük çoğunluğu tarafından onaylanmıştır. 3 Mart 1992'de ise Bosna Hersek Parlamentosu resmen bağımsızlık ilân etmiştir.

Bağımsızlığını ilan eden milletlerin bu tutumu Sırlar'ı 'Büyük Sırbistan Hayali' düşüncesinden dolayı rahatsız etmiştir. Bu tutumdan dolayı bağımsızlık için Bosna Hersek'te yapılan referandum Bosnalı Sırlar tarafından boykot edilmiştir (Tekin, 2011:24). Ancak tüm bu çabalara karşın Bosna Hersek'in bağımsızlığı ABD ve Avrupa ülkeleri tarafından tanınmış ve Birleşmiş Milletler üyeliğine kabul edilmiştir. Bosnalı Sırlar yeni bağımsız olan Bosna Hersek'te azınlık olmak istememişlerdir (Albayrak, 2015:48). Bu nedenle söz konusu bağımsızlığı tanımayan Sırlar, Bosna topraklarında şiddet eylemlerini arttırarak 1992'de bağımsızlığını ilan etmiş ve bu bölgede bulunan Boşnak ve Hırvatlar'ı göçe zorlamışlardır. Yugoslavya'nın askeri gücü olan Yugoslav Halk Ordusu (JNA) Bosna'daki Sırları etnik temizlik düşüncesine teşvik etmiştir (Akt. Albayrak, 2015: 48). Bunun sonucunda göç sürecini hızlandırmak isteyen Sırlar, bunu etnik temizlik

yaparak gerçekleştirmek istemişler ve tüm bunlar Boşnaklar'ın, soykırımı² maruz bırakılmasına neden olmuştur.

Yugoslavya Halk Ordusu (JNA), Sırbistan Cumhuriyeti İçişleri Bakanlığı ve Bosna Hersek tarafından desteklenen silahlı oluşumlar, 1992 yılında Doğu Bosna'nın büyük bir bölümünü işgal etmiş, soykırım dahil olmak üzere Boşnaklar'a işkenceler yapmıştır (Akt. Avdic, 2018: 81). Avdic (2018: 81)'in belirttiği üzere, 1992 tarihinde Srebrenica'nın işgal edilmesi ve Sırp yönetimin hükmetmeye başlamasıyla birlikte çok sayıda sivil Boşnak öldürülmüş, uzuvları kesilmiş, evleriyle diri diri yakılmış, çok sayıda ev, market ve yerleşim üniteleri yağmalanmış ve ele geçirilen eşyalar Sırbistan'a götürülmüştür. Ardından Sırlar, silahlı oluşumlar ve Bosna'da organize edilerek eğitilen ve silahlandırılan (Avdic, 2018: 24) beş koloni, Doğu Bosna'da binlerce sivil Boşnak'ı öldürmüş, kafalarını kesmiş, cesetlerini yakmış, on binlercesini toplama kamplarının korkunç ortamında tutmuş, çok sayıda kadına ve küçük kıza tecavüz etmiştir. Sivillere ait ev ve diğer üniteleri, İslamiyet'e ait dini yapıları yakıp yıkmış ve yağmalamıştır.

Türlü yaptırımlarla göçe zorlanan Boşnaklar, Birleşmiş Milletler tarafından güvenli bölge ilan edilen Srebrenica'ya sığınmışlardır. Srebrenica'yla birlikte altı bölgeyi güvenli bölge ilan eden Birleşmiş Milletler, 24 Mayıs 1995'te yaptığı toplantıda kendilerine ait barış gücü askerlerinin Bosna'nın doğusunda rehin alınma tehlikesini gerekçe göstererek Srebrenica'yı teslim etme konusunda Sırp komutanlarına yeşil ışık yakmış ve soykırım yapılacağına işaretini vermiştir (Akt. Avdic, 2018: 94). Aynı zamanda BM'de etkili olan devletler, Sırlar'ın acımasız saldırıları karşısında söz konusu bölgeleri fiilen korumaya da yanaşmamışlardır.

Tüm bunların sonucunda 11 Temmuz 1995'te Birleşmiş Milletler Barış Gücü Komutanı'ndan aldıkları emirle bölgeyi koruyan Hollandalı askerler, güvenli bölge Srebrenica'daki Sırp taarruzunu durdurmayarak General Ratko Mladic komutasındaki Sırp askerlerine bölgeyi teslim etmiştir. Sırp askerleri kente girerek Srebrenica'ya sığınan 8 binden fazla Boşnak'ı ve Boşnaklar tarafından savunulan Jepa'daki 3 bin Boşnak'ı katletmiştir (Alp, 2017: 156-169). Katliam sırasında kadın ve kız çocuklarına tecavüz edilmiş ve sivil halka işkence edilmiştir.

Katliam sonrası resmi rakamlara göre 8372 kişinin öldürüldüğü belirtilmektedir. Yapılan incelemelerde, bir insana ait kemiklerin farklı birkaç noktadan çıktığı tespit edilmiştir. Ayrıca pek çok cesedin kemiklerinin birbirine karışmış olması cesetlerin toplu şekilde çukurlara atıldığını, bazılarının yakıldığını göstermektedir. Bazı kadın cesetlerine yapışık olarak bulunan bebek

2 Babuna (2008:15)'nin soykırım kavramını şekillendiren hukukçu Rafael Lemkin'e göre soykırım sadece bir ulusun birdenbire ortadan kaldırılması anlamına gelmemektedir. Değişik faaliyetlerden oluşan koordine edilmiş bir planla ulusal grupların hayatlarının temel unsurlarını ortadan kaldırmayı da içermektedir. Lemkin, bu temel unsurların dil, kültürel kurumlar, özgürlük, ulusal duygular, mülk edinme özgürlüğü, sağlık, onur ve hayat hakkı olduğunu ifade etmiştir. Bu nedenle 1992-95 yılları arasında Bosna topraklarında gerçekleştirilen bu çatışmalar, belirli bir kültürü ve kimliği de hedef almakla birlikte sivillerin hayat hakkını ve birtakım özgürlüklerini de elinden almış ve tüm bunlar, yaşananların uluslararası mahkemeler nezdinde de 'soykırım' olarak nitelenmesine neden olmuştur.

cesetleri hamile kadınların dahi acımasızca katledildiğinin göstergesidir (Türkölmez vd. 2012: 231). Alp'in (2017: 184) Bosna Hersek Kayıp Kişiler Komisyonu'ndan yaptığı aktarıma göre, 8 Temmuz 2015'te komisyonun resmi verilerine dayanarak yapılan açıklamada Temmuz 1995'te Srebrenica'da 8.372 Boşnak'ın kaybolduğu ve bunlardan 6.599 kişiye ait ceset kalıntısının 514 farklı yerdeki mezarlarda bulunduğu belirtilmiştir. Katliam sonrası Srebrenica'da katledilen kurbanların cesetlerinin 49 farklı belediyenin arazisine dağıtıldığı tespit edilmiş, Srebrenica ve çevre belediyelerde 133 toplu mezar bulunmuştur (Alp, 2017: 182).

Srebrenica Katliamı, 26 Şubat 2007'de Hollanda'nın Lahey kentinde kurulan Uluslararası Ceza Mahkemesi tarafından soykırım olarak kabul edilmiştir. Srebrenica'da yaşanan olayların soykırım olduğunu ifade eden mahkeme, katliamı başlatan Sırp komutan Ratko Mladic'i 'Soykırım ve İnsanlığa Karşı Suç ve Savaş' kanunlarını ihlalden müebbet hapis cezasına mahkûm etmiştir. Srebrenica Katliamı uluslararası ceza mahkemelerinde kabul görmüş ve ağır kayıplar vermiş bir soykırım olarak kayıtlara geçmiştir.

3. Bosna Sineması'nda Savaş ve Katliamın Temsili

Bosna Hersek'te yaşananları göz önünde bulundurduğumuzda, Bosna toplumunun yaşadığı savaş ve soykırımın, halkın toplumsal hafızasında önemli bir yere sahip olduğu görülmektedir. Boşnaklar'ın yaşadığı ortak acı, kayıp, travma, yas ve tüm bunların temelinde yer alan kimlik çatışması nedeni yaşanmışlıklar Bosna'nın belleğini şekillendirdiği gibi ülke sinemasına da yansımıştır.

Iordanova (2007: 14) Bosna Sineması üzerine yaptığı çalışmada, yaşanan savaşın, katliamın ve sonrasında Saraybosna'da yirmi-otuz civarında filme konu olduğunu söylemiştir. Şehir yıkımının yanı sıra, sürekli olarak savaş görmüş geçirmiş gururlu insanların anlatıldığını belirten Iordanova, bu anlatım içerisinde şehirdeki günlük hayatın zalimliğinin, çocukların, kadınların, hainlerin, sanatçıların, savaşın dehşetinin ve her şeyin çığırından çıkışının filmlerde yer aldığını ifade etmiştir. Iordanova (2007: 15), yönetmen Ahmet Imamovic'in de yer aldığı Saraybosna Yazarlar Birliği (SAGA)'nin, şehrin ıstırapı ve gücünü günbegün aktardığının altını çizmiştir. Bu bağlamda savaş sonrası Bosna sinemasını coğrafyada yaşananlar ve halkın toplumsal belleğinde kalanların şekillendirdiğini söylemek mümkündür.

Neven Andjelic (2017: 77), Yugoslavya sonrası Balkan sinematografisinin çok sayıda kimliği ve kültürü gösterdiğini belirtmiştir. Bosna'nın kuruluş hikayesinde sinemanın da rolü olduğunu ifade eden Andjelic, Sırp, Hırvatlar ve Boşnaklar arasında bir çeyrek asır süren ulus ve devlet kurma çabasında ulusal kültür ve öteki kültürün toplum içerisindeki gelişimi için Yugoslavya sonrasında da kültür ve sinemanın hayatta kaldığını ifade etmiştir.

Bosna'nın sinemasında kullanılan temsillerden bahseden Iordanova (2007: 223), bulanık bir resim

olarak gösterilen kurbanların, hayatta kalanlardan daha fazla hikâyeye sahip olduğunu, kayıpların, şehitlerin, belgesellere konu olan insan hikayelerinin, kurban fantezisinin, kadın filmlerinin, tecavüzlerin ve ruh çağırma gibi çeşitli temsillerin bu sinemada görüldüğünü belirtmiştir. Bu temsiller Ahmet Imamovic sinemasının yanında farklı biçimlerde Aida Begic, Jasmila Zbanic, Danis Tanovic gibi yönetmenlerin filmlerinde yer almaktadır.

Bosna’da Saraybosna Yazarlar Birliği (SAGA) ile sinemaya adım atan Ahmet Imamovic, bu coğrafyada yaşananları sinemasına yansıtan bir yönetmen olarak karşımıza çıkmaktadır. İç savaşın bittiği 1995 yılı ve sonrası ele alınan Bosna filmlerinin konu bakımından ağırlıklı olarak savaşa ve katliama işaret ettiğinin görülmesi, esasında Bosna’nın toplumsal hafızasının birer yansımasıdır. Bunun aracı olarak da savaş ve katliamın yaşandığı zaman diliminden bu yana sinemasını kullanmaktadır. Selin Süar Oral (2018: 47)’in belirttiği gibi “*sinema, bellek kurucu olarak olayları yeniden inşa ederek izleyicisine sunmakta, bu açıdan da seyircinin yaşadığı, bildiği veya öğrendiği olayın, bir başka kişinin (yönetmen) anlarıyla birleşen toplumsal hafızasıyla bir karşılaşma sahası olarak karşımıza gelmektedir. Dolayısıyla filmler, içinden çıktığı toplumun kültüründen, sosyo-politik olaylardan ve siyasi durumdan kopuk temsiller inşa etmemektedirler.*” Bu nedenle Ahmet Imamovic’in yönetmenliğini üstlendiği ve amaçlı örneklem olarak belirlenen *Belvedere* filminin bu çerçeve etrafında işlenmesi Bosna’nın toplumsal hafızasına dair referanslar sunması açısından önem taşımaktadır.

4. Belvedere Filminde Toplumsal Hafıza

Film, Bosna’nın Goradje kentinde kurulmuş Belvedere adındaki bir mülteci kampında geçmektedir. Bosna Savaşı ve Srebrenica Katliamı’ndan 15 sene sonrasını anlatan film, burada yaşayan insanların savaş sonrası durumunu konu almaktadır. Filmde savaşın ve katliamın Bosna halkının toplumsal belleğini nasıl şekillendirdiği, söz konusu olayların bıraktığı duygular ve temsiller üzerinden yeniden inşa edilerek işlenmektedir.

Kadınların ön planda olduğu filmde insanların çaresizliği, inancı, umudu ve yaşanmışlıkların izleri arasında hayatlarını sürdürme çabaları görülmektedir. Filmde, yaşananlar üzerinden uzun zaman geçmesine rağmen toplu mezarlar ve bu mezarların başında kayıpları olan kadınlar, yakınlarının cesetlerinin bulunması için ümitli bir bekleyiş içindedir. Filmde, her toplu mezar bulunuşunda umutlar yeniden yeşermektedir. Çünkü her yeni toplu mezar tespiti, aynı zamanda yeni kemiklerin bulunarak DNA analizi yapılması, kimliklerin tespit edilmesi ve bir bekleyişin son bulması anlamına gelmektedir.

Filmde katliamı ve savaşı yaşamış olan Rüveyda, Aliya ve Zeyna adlı üç kardeşin yaşadıkları toplumsal ve psikolojik travma konu edilmektedir. Bu üç kardeş geçmişteki yaşanmışlıkları, psikolojik buhranları içerisinde her şeye rağmen verdikleri hayat mücadelesi ve Zeyna’nın oğlu Adnan’ın reality show programına katılmasıyla savaş zamanı yaşadıkları üzerinden sınanmaktadır.

4.1. Karakterler

Filme karakterler özelinde bakıldığında üç kardeş üzerinden özel bir anlam yaratımı olduğu görülmektedir. Moldiyar Yergebekov (2003: 21)'a göre üçlü karakter motifi, filmde yer alan üç karakterin görev ve kaderlerinin benzerlik içermesi etrafında kurulmaktadır. Söz konusu üçlü yapıdaki ilk karakter, filmdeki iç diyaloglarıyla dikkat çeken Rûveyda'dır. Rûveyda, film boyunca savaşın etkilerinin iç sesi olarak kullanılmaktadır. Film, hikâye anlatısının bittiği boşluklarda Rûveyda'nın iç sesine yer vermektedir. Bu iç seste savaş ve katliamla ilgili birtakım sorgulamalar içindedir. İç ses, sinemada karakterler üzerinde tercih edilen bir durumdur. Sözen (2015: 239), sinemada iç ses kullanımının "iç monolog" olarak ifade edildiğini belirterek Eisenstein'in konuşmanın sinemaya girmesiyle buna özel önem verdiği ve iç monoloğun kendine özgü bir söz dizimi olduğuna işaret etmiştir. Sözen'e göre iç monolog, karakter için mümkün olmayı 'mümkün' kıldığı gibi aynı zamanda görselliği aşarak karakterin iç dünyasına yönelik bir yansıma olarak görülmektedir. Rûveyda'nın iç sesini Sözen'in (2015: 240) iç monolog şekillerine göre tanımladığımızda bu gibi sahnelerde ağzının kapalı olduğunu fakat sesinin duyulduğu ve bu esnada diğer karakterlerin tavır ve eylemlerinden dolayı onu duymaz halde olduğu görülmektedir. Rûveyda'nın yalnız ve kendiyi yaptığı bu sorgulamalar da toplumsal hafızadan bir iz taşımaktadır. Çünkü Halbwachs'a (2018: 22-23) göre "*bir topluluğun parçası olmuş ve hala olmaya devam eden kişiler, o grubun üyeleri uzakta olsa dahi onlar gibi düşünmektedir.*" Bu durum da bir topluluğun varlığından bahsetme noktasında yeterli olmaktadır. Dolayısıyla kişi yalnız olsa dahi düşünce ve eylemleri toplumsal kalmaktadır. Bu nedenle kişi, sadece görünüşte yalnızdır. Bunun yanında Rûveyda da savaşta kayıp veren biridir ve herkes gibi sevdiklerinin cesedine ulaşmak istemektedir. Katliamda yer alan bir Sırp askerinin evini sürekli olarak gözetlemekte, bu askerın kocasını ve oğlunu nereye gömdüğünü bildiğini düşünmekte ve bunu öğrenmek istemektedir. Rûveyda'nın yapı olarak üç kardeşin içinde en makul ve mantıklı karakter olduğu görülmektedir.

Filmde görülen iki erkek karakterden biri olan Aliya, üç kardeşten ikincisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Savaşta sevdiklerinin yanı sıra iki bacağına kaybetmiştir. Aynı zamanda insülin hastası ve alkol bağımlısıdır. Oğlu Harun'a tutunarak yaşamını sürdüren Aliya, duygu dalgalanmalarını öfke nöbetleriyle dışa vurarak göstermektedir. Aliya'nın hayatta kalan tek çocuğu olan Harun, babasının bedensel engeli nedeniyle onun yapacağı işleri küçük yaşta kendi üstlenmiştir. Travmanın kuşaklararası aktarımı ile ilgili olarak Perel Wilgowicz, vampirik özdeşimden bahsetmektedir. Ona göre büyük yıkımlardan sağ kurtulanların çocukları ebeveynlerinin travmalarına hapsolmuştur, onlar ne ölüdürler ne de diridirler, zamansız, tasarısız bir durumda yaşayarak kendilerinin deneyimlemedikleri travmaları tekrar etmeye mahkûm kalırlar (Akt. Yalçın vd., 2018:26). Filmde çocuk karakter Harun üzerinden de toplumsal hafızaya yönelik bir anlatı yapıldığı görülmektedir. Filmin başındaki sahnede babası Aliya'ya "*Annemi neden Potacari'ye defnetmedin?*" diye soran Harun, buna karşılık *Herkes orada, bize müsaade etmediler. Orası hastalıktan ölen insanlar için*

değil cevabını almıştır. Harun *Peki ya savaş olmasaydı?*” diye sorduğunda, babası Aliya’ya “*O zaman ne hastalık olurdu ne de Potacari*” demektedir. Halbwachs (2018: 57)’a göre, çocukken yetişkinlerin bizi fazlasıyla etkileyen olgu karşısındaki tavrından, bu hatıranın korunmayı hak ettiğini zaten bildiğimizi ifade etmiştir. Harun’un bir çocuk olarak babasına kolektif hafızada yer alan olaylardan birinde annesinin başına gelmiş olanlara yönelik sorular sorması, film içinde Bosna toplumunun başından geçenlere yönelik yapılmış toplumsal bir hatırlatma olarak karışımıza çıkmaktadır.

Savaşta kayıp yaşayan üç kardeşten sonuncusu Zeyna’dır. Diğer iki karaktere kıyasla naif ve sessiz bir karakterdir, oğlu Adnan’la birlikte yaşamaktadır. Oğlu Adnan, savaşın izlerinden kurtularak normal bir hayat yaşama isteğinde olan bir karakterdir. Bu isteği üzerine BBG evine başvurmuş ve bir anda kendini reality show dünyasında bulmaktadır. Onun BBG evine gitmesiyle, o, psikolojik olarak sınamaktadır. Filmde Adnan karakterinin BBG evine seçilmesi üzerinden bir anlam yaratımı söz konusudur.

Adnan’ın BBG evine katılmasıyla oradaki sahnelerin renkli çekim olarak izleyiciye gösterilmesi dikkat çekmektedir. Adorno (2012) ve Baudrillard (2016)’ın belirttiği türden bir gerçekliği ‘renkli bir dünya’ eşliğinde sunan yönetmen, hakikati bilinçli bir tercih ile renksiz olarak sunmayı tercih etmiştir. BBG evi çekimlerinde siyah-beyaz şekilde sürdürülen hayattan çok farklı ve filtrelili bir hayat yaşanması, filmin genelinde toplumsal hafızada yaşananlar yönelik yapılan vurgudan oldukça uzaktır. Susam (2015: 92)’a göre, medya kimliklerin, hafızanın yerel anlatıların ve tarihin inşasında rol oynamaktadır. Medyanın hegomonik gücü neyin kavramsallaştırılıp kavramsallaştırılmayacağından, neyin görünüp neyin unutulmaya bırakılacağına kadar pek çok şeyi belirlemektedir. Kitle iletişim araçları şimdiki ve geçmişi çerçeveleme biçimleri üzerinden gündemler, kamuoyları ve kanaatler oluşturmaktadır. Ona göre, bu çerçevede yer almayan konular ve gruplar gündem ve bellek dışında kalmaktadır. Buradan anlaşılacağı üzere toplumların kolektif bir bellek yaratımı olduğu gibi, kitle iletişim araçlarının da kendine has bir bellek yaratımı söz konusudur. Bu bağlamda filmde BBG evi sahnelerinin içerik olarak diğer sahnelerden farklı olmasının temelinde gerçeğin ve temsillerin uzağında olması yatmaktadır (Susam, 2015: 93). Medyanın topluma sunduğu temsiller ve imgeler üzerine Adorno (2012: 36) da *Kültür Endüstrisi* eserinde metanın kendisinin imgeye, gösteriye ve temsile dönüştüğünü belirterek gerçeklik olgusuna vurgu yapmaktadır. Aynı bağlamda Baudrillard (2016: 14), hiper-gerçeğin, gerçekliğin yerini aldığı, gerçek olmayan bir şeyin kitle iletişim araçları tarafından geçmiş gibi sunulup gösterildiği simülakrların, hakikatin yeniden inşasında büyük rol oynadığını belirtmektedir. Bu bağlamda BBG evi sahneleri, esasında kitle iletişim araçlarının neden olduğu belleksizliğin ve unutulmanın birer yansımasıdır. Ancak BBG evinin içerikte toplumsal hafızaya dair bir iz taşınamaması, medya filtresinden yardım alarak onun unutulması ve değersizleştirilmesine yönelik. Filmde kardeşler üzerinden yaratılan anlam dışında kadınların da toplumsal hafızayı sırtlayan karakterler olarak sunulduğu görülmektedir. Kadınlar geride kalanlar olarak katliamın annelerini, eşlerini ve katliamda kaybolan kişilerin bekleyenlerini temsil etmektedir. Halbwachs (2018:

134)'a göre, gruplar ve temsiller ışığında geçmişe giden bireysel düşünce, kolektif bilinçlerde temsil edildiği haliyle bu düşünce içerisinde daha uzağa veya daha yakına gidebilmektedir. Bu noktada kadınlar, toplumda yaşananlara dair kolektif hislerin unutulmamasını da sağlamaktadır. Halbwachs (2018: 55)'a göre, hisleri hatırlamak için onları toplum temsilimize ait bir olgu, varlık ve fikir bütününe yeniden yerleştirmek gerekmektedir. Katliam sonrası insanların çaresizlik, inanç, umut, kayıplar ve yaşanmışlıkların arasında hayata tutunmaya çalışmaları gibi birtakım durumlar yaratılan temsiller ile kolektif bir hatırlatmaya vurgu yapılmaktadır.



RENKLİ FOTOĞRAF: Şekil 1: BBG evi sahnesinden genel bir görüntü



SİYAH BEYAZ FOTOĞRAF: Şekil 2: Belvedere Mülteci Kampı'ndan genel bir görüntü



RENKLİ-SİYAH BEYAZ FOTOĞRAF: Şekil 3: BBG evine katılan Adnan'ın annesi Zeyna ve Harun'un izlemesi

Yine filmde toplumsal hafızaya yönelik öne çıkan sahnelerden biri Rüveyda ve Aliya kardeşler arasında geçmiştir. Bu sahnede savaşta ve katliamda kaybettiği eşinden, çocuklarından bahseden Aliya “*Şimdi yaşasalar da kaç yaşında olurlardı diye düşünüyorum. Melika... 46 yaşında olacaktı. Senad yeni yeni yürüyordu. Peki ya Alen kaç olacaktı? 23... Ağabeyi yaşasaydı, 23 yaşında olacaktı. Allah neden hayatta kalmama izin verdi bir türlü anlayamıyorum*” şeklinde konuşmaktadır. Halbwachs (2016: 60), bir kimsenin ölümü gibi yalnızca bizi ilgilendiren olayları gözümüzde canlandırırken üzüntümüzü hatırlamak için kaybedilen kişinin yaşını, mesleğini, kişiliğini ve yaşamının genel hatlarını düşünebileceğimizi ifade etmiştir. Aliya’nın kaybettiği aile üyelerini bu şekilde hatırlamasının temelinde ailenin Bosna toplumu içerisinde yaşaması yatmaktadır. Bu nedenle toplum içerisinde yaşanan savaş ve katliam sonucu hayatını kaybeden aile üyeleri, geride kalanlar tarafından o toplumun hafızasıyla bağlantılı şekilde hatırlanmaktadır.

Filmde karakterlerin savaşta ve katliamda kaybettikleri yakınlarının başlarına gelen travmatik olaylara takılarak öfke nöbetleri geçirdikleri görülmektedir. Katliam sonrası hayatta kalanlar hem bunun vermiş olduğu acıyla ve yakınlarının kaybıyla yaşamına devam etmeye çalışırken, hem de Bosna’nın toplumsal hafızasına kazınmış travmatik olayları kendi içlerinde sorgulayıp öfkelenmektedir. Rüveyda ve Aliya arasında geçen bir sahnede Rüveyda’nın hayatını kaybeden yakınlarına işaret ederek Aliya’ya “*Başını göğe kaldırırsan eğer onları göreceksin*” demesi üzerine öfke patlaması yaşayan ve ağlayan Aliya “*Ne göreceğim? Ne halt var yukarda? Obradovic’in Srebrenica’da gördüğünü mü?*” diyerek tepki göstermektedir. Başka bir oğlu Harun’un öldüğünü zanneden Aliya, el bombasıyla intihar etmek istemektedir. Rüveyda’nın sakinleştirmeye çalıştığı Aliya’nın “*Üçüncü bir kişiyi de mezara koyamam, bunu yapamam*” şeklinde sayıklayarak ağlamaya başladığı görülmektedir. Susam (2015:56)’a göre Nietzsche, her şeyi hatırlayan bir insanı tutsak olarak görmektedir. “*Hatırlıyor olmak insan açısından trajiktir*” diyen Susam, travmalara sahip grupların sürekli soykırım, taciz, şiddet vb. anılarla yüklü olmasının sağlıklı ve kolektif yaşamı imkânsız hale getirdiğine işaret etmiştir. Bosna’da toplumsal hafızaya kaydedilmiş yaşanmışlıklar arasında hayatını sürdürmeye çalışan bu iki karakterle olanların bireysel ve toplumsal anlamda travmatik izlerini görmek mümkündür. Nietzsche’ye göre, geleceğe doğru yol almak için bu izlerden kurtulmak gerekmektedir (Susam, 2015: 36). Adnan’ın BBG evine katılması, Aliya’nın intihar etmesi ve öfke nöbetleri toplumsal hafızasında yaşananlardan travmatik olarak kurtulmasının birer sonucu olarak görülmektedir.

Filmin son kısmındaki sahnelerde Rüveyda karakteri, kocasını ve oğlunu nereye gömdüğünü öğrenmek istediği Sırp askerini ailesiyle mutlu bir şekilde görmektedir. Bu durumu artık kaldıramamakta ve Aliya’nın intihara kalkışırken kullandığı el bombasıyla Sırp askerinin evine gitmek için yönelerek kadrajdan çıkmaktadır. Bir patlama sesiyle ve Rüveyda’nın “*Sonrası karanlık... Karanlık...*” diye sayıklamasıyla ekran kararmaktadır. Bu durum Adnan’ın BBG evindeki filtreli ve gerçekten uzak hayatını etkilemiştir. Çünkü yakınlarından birini kaybettiği söylenerek yarışmadan erken ayrılmak zorunda kalmıştır. Adnan’ın BBG evinden gerçek hayatta yaşanan bir olay neticesinde erken ayrılması, reality show programının ‘gerçek hayatın kontrollüsü’

şeklinde lanse edilmesine karşın günlük yaşamdan ve toplumsal hafızadan soyutlanamadığı görülmektedir. Adnan karakteri geçmişinden kurtulmak için bu yarışmaya katılsa da toplumsal belleğinin getirisinden kurtulamamıştır. Filmde kimin öldüğünün bilinmemesi, o kısmın *Karanlık... Karanlık...* şeklinde ekranın karartılmasıyla filmin geneline yönelik bir anlamlandırma yapılmıştır. Çünkü film boyunca kimin yaşadığı, kimin öldüğü tıpkı orada verilen 'karanlık' metaforu gibi bilinmemektedir. Siyah-beyaz kadrada yaşananlar, renkli kadrada yaşanan hayatı etkilemiş ve onu siyah-beyaza çevirmiştir. Filmin sonunda geçen "*Hayat devam ediyor, show devam ediyor*" mottosu, yaşananların defalarca anlatılmasına ve gösterilmesine karşın tüm bunların sadece toplumsal belleğinde taşıyanlara dokunduğu izleyiciye gösterilmektedir.

Sonuç

Ahmet İmamovic ikinci uzun metrajlı filmi olan *Belvedere* filminde, Bosna Savaşı ve Srebrenica Katliamı'nın toplumsal hafızada yarattığı etkiler başta üç kardeş karakter ve diğer karakterler üzerinden şekillendirilerek sinema aracılığıyla işlenmiştir. 2010 yapımı filmin yönetmeni *Belvedere*'yle katliam ve savaşın üzerinden uzun zaman geçmiş olmasına ve travmatik bir olay yaşamalarına rağmen karakterlerin normal hayatlarına devam etmeye çalışma çabasını göstermektedir. Halbwachs'a göre "*kolektif çerçeve üzerinde sabitlenmeyen, dikkatin başka yerde olduğu ve çerçevelerin bir dönemden diğerine değiştiği durumlardaysa anılarımızın bozulacak ve unutma gerçekleşecektir*" (Halbwachs, 2016: 346). Filmde karakterlerin normal hayatına odaklanamadığı, dikkatinin sürekli olarak toplumun hafızasına kazanmış travmatik olaylar neticesinde yaşananlarda ve kaybedilen insan ve hayatlarda olduğu görülmektedir. Film işleyişinde karakterler geçmişte yaşananlardan kurtulmayı isterken onlara saplanmakta, kaybedilenleri ararken kaybolmakta ve tüm bunların içinde travmatik yaşanmışlıklara öfke duyarak yaşamaya çalışmaktadır. Yönetmen, filmin hikâye anlatıcılığında bu gibi zıtlıklardan faydalanarak savaş ve katliamın toplumsal hafızadaki boyutunu izleyiciyle paylaşmaktadır.

Yine karakterler, toplumsal geçmişin kendilerinde bırakmış olduğu derin izden dolayı film boyunca kimin yaşayıp kimin öldüğünü tam olarak anlayamamaktadır. Bu durum karakterlerin toplumsal hafızasına yönelik dikkatiyle ve travmatik anılarının bu nedenle bozulmadığıyla ilgilidir. "*Karanlık... Karanlık...*" sahnesinde kimin öldüğünün bilinmemesi esasen buna işaret etmektedir. Tüm bunların sonucu olarak karakterler normal yaşam içerisinde sürekli arayış içindedir. Karakterler kayıp yaşamalarına dair geçerli bir neden bulamadıkları için öfke nöbetleriyle kendi içlerine kapanmakta, bedenen gerçek hayatta ama bir yanı hep karanlıkta yaşamını sürdürmektedir. Filmdeki karakterlere dar açıdan baktığımızda yaşadıklarının kendilerine özgü etkileri olduğunu ve toplumda yaşananlara dair eşsiz anılara (Halbwachs, 2016: 344) sahip oldukları görülmektedir. Ancak geniş açıdan yani toplumsal hafıza çerçevesinde karakterlerin anılarına odaklandığımızda, bunların canlı bir biçimde anlam bulması ve onların yaşamını büyük ölçüde etkilemesi, toplumun

ve onun belleğinin önemli bir payı olduğuyla ilgilidir. Adnan karakteri görülürken renkli kadrajın siyah-beyaz kadrage dönüşmesi ve “*Hayat devam ediyor; show devam ediyor*” mottosuyla bitirilen filmin son sahnesindeki bu anlatı, temelde Bosna'nın toplumsal belleğine dair bir ana fikri oluşturmaktadır. Bu sahneyle acıyla, travmayla yoğrulmuş toplumsal hafızaya sahip toplumların kaderinin, tıpkı filmdeki karakterler gibi renksiz bir hayatta ve karanlığa sapsı bir şekilde yaşamak olduğu sonucuna varılmaktadır.

Tüm bunların ışığında, amaçlı örneklem olarak alınan Belvedere filmi, Bosna toplumunun toplumsal hafızasını yansıtan filmlerden biri olarak öne çıkmaktadır. Sinemanın kendine özgü anlam yaratımı içerisinde sahneler bir bütün olarak deşifre edildiğinde filmin vermek istediği anlamlar daha net anlaşılmalıdır. Filmde ortaya konulan anlam yaratımları, izleyicinin kültürel birikimi, toplumsal hafızası ve yaşanmışlıklarıyla harmanlanarak farklı yorumlanabilmektedir. Yönetmenin söz konusu filmde oluşturmak istediği temel anlatım, Bosna halkının toplumsal hafızasında bulunan olgulardan yola çıkarak ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Kaynakça

Kitaplar

Adorno, T. (2012). *Kültür Endüstrisi- Kültür Yönetimi*, çev: Elçin Gen, Nihat Ülner, Mustafa Tüzel, İstanbul: İletişim Yayınları.

Arnheim, R. (2010). *Sanat Olarak Sinema*, çev: Rabia Ünal Tamdoğan, İstanbul: Hil Yayınları.

Assmann, J. (2015). *Kültürel Bellek Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik*, çev: Ayşe Tekin, İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.

Babuna, A. (2000). *Geçmişten Günümüze Boşnaklar*, çev: Hayati Torun, İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

Babuna, A. (2008). *Tarih Boyunca Boşnaklar: Kimlik ve Soykırım. Uluslararası Suçlar: Bosna-Hersek Örneği Sempozyum Bildirileri*, ed. Sevin Elekdağ ve Erhan Türbedar, Ankara: ASAM-İKSAREN Yayınevi, s: 15-25.

Bergson, H. (2007). *Madde ve Bellek*, çev: Işık Ergüden, Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.

Baudrillard, J. (2016). *“Simülakrlar ve Simülasyon”*, çev: Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Halbwachs, M. (2016). *Hafızanın Toplumsal Çerçevesi*, çev: Büşra Uçar, Ankara: Heretik Basın Yayın.

Halbwachs, M. (2018). *Kolektif Hafıza*, çev: Banu Barış, Ankara: Heretik Basın Yayın.

Imamovic, M. (2018). *Boşnakların Tarihi*, Bosna Sancak Akademik Kültür ve Tarih Vakfı Ortak Yayını, İstanbul.

Jordanova, D. (2007). *Balkan Sineması-Alevler İçinde Sinema*, çev: Burcu Erdoğan, İstanbul: Agora Kitaplığı.

Midilli, S. (2018). *Toplumsal Bellek Bağlamında Bir Hatırlatma Alanı Olarak Sinema: “Çanakkale Savaşı” Örneği*, *Batı Edebiyatında Bellek Cilt 3*, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Yayınları, s: 407-427.

Özarslan, Z. (2013). *Sinema Kuramları – 2*, İstanbul: Su Yayınevi.

Riceur, P. (2012). Hafıza, Tarih, Unutuş, çev: M. Emin Özcan, İstanbul: Metis Yayınları.

Türkölmez, F. ve Türkan, H. (2012). Yirminci Yüzyılda BM Güvenlik Konseyi Daimî Temsilcisi 5 Devletin İşlediği Soykırım ve Katliamlar, İstanbul: Uluslararası Hak İhlalleri İzleme Merkezi.

Dergiler

Akova, S. (2016). Yugoslav Sineması ve Balkanizm Sonrası Bosna-Hersek Sineması'na Bakış: Danis Tanovic Sineması Örnekleme, Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Cilt:3, Sayı:1, s: 25-54.

Alp, İ. (2017). Srebrenitsa Soykırımı (Temmuz 1995), Avrasya Etüdüleri, Cilt: 52, Sayı:2, s: 153-197.

Andjelic, N. (2017). Post-Yugoslav Cinema and Politics: Films, Lies and Video Tape, International Journal of Humanities and Social Science Invention, Cilt: 6, Sayı: 2, s:65-80.

Atik, A. ve Erdoğan Bilginer, Ş. (2014). Toplumsal Bellek ve Medya, Atatürk İletişim Dergisi, Sayı: 6, s: 1-16.

Cangöz, B. (2005). Geçmişten Günümüze Belleği Açıklamaya Yönelik Yaklaşımlara Kısa Bir Bakış, Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, Cilt: 22, Sayı: 1, s: 51-62.

Çöloğlu, D. (2006). Sinemada Bir Anlam Yaratma Süreci Olarak Renk ve Krzysztof Kieslowski'nin 'Üç Renk: Mavi, Beyaz, Kırmızı' Üçlemesi, Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayını KİLAD. Sayı: 8 (Güz), s: 155-171.

Değer, O. (2009). Soykırım Suçu ve Devletin Sorumluluğu: Uluslararası Adalet Divanı'nın Bosna-Hersek v. Sırbistan-Karadağ Kararı, Uluslararası İlişkiler Akademik Dergisi, Cilt 6, Sayı: 22 (Yaz), s. 61-95.

Doyuran, L. (2017). Medyatik Bir Çalışma Alanı Olarak Eleştirel Söylem Çözümlemesi (Televizyon Dizileri Örneğinde), Erciyes İletişim Dergisi, Cilt: 5, Sayı:4, s: 301-323.

Karagöz, R. (2017). "18. Yüzyıl Başlarında Saraybosna ve Çevresine Dair Bazı Tespitler (Şikâyet Defterleri Işığında)", Osmanlı Dönemi Balkan Şehirleri, Cilt:3, s:1265-1284.

Kula, N. ve Koluacı, İ. (2016). Sinema ve Toplumsal Bellek: Türk Sinemasında Almanya'ya Dış Göç Olgusu, ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi (ODÜSOBİAD), 6 (15), s: 384-411.

Olick, J. K. (2014). Kolektif Bellek: İki Farklı Kültür, Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar, Moment Dergi, Cilt: 1, Sayı: 2, s: 175-211.

Sadoğlu, Hüseyin (2016). Balkanlarda Milliyetçilik ve Din, Uluslararası Politik Araştırmalar Dergisi, Yıl:2, Cilt:2, Sayı:1, s: 1-10.

Sancaktar, C. (2015). Osmanlı Hakimiyeti Altında Boşnak Ulusunun Doğuşu, Akademik İncelemeler Dergisi (Journal of Academic Inquiries), Cilt: 10, Sayı: 2, s: 23-44.

Sevinç Yalçın, Ç. ve Öztürk, E. (2018). “Travma Sonrası Zamanın Donması ve Travmanın Nesiller Arası Aktarımı”, Bartın Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, Cilt:3, Sayı:3, s: 21-28.

Sözen, M. (2015). Filmsel Seste Asal Unsur Olan ‘Konuşmalar’ın Dramatik İnşası ve Örnek Filmler, Akademik Bakış Dergisi, Sayı: 50, s: 231-253.

Yanık, C. (2013). Etnisite, Kimlik ve Milliyetçilik Kavramlarının Sosyolojik Analizi, Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi, Sayı:20, s:225-237.

Tezler

Avdić, M. (2018). 1992-1995 Bosna Hersek İç Savaşında Etnik Temizlik, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Dönmez Albayrak, B. (2015). Yugoslavya’dan Bosna-Hersek’e Bir İç Savaşın Anatomisi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Jeleca, D. (2014). The Genealogy of Dislocated Memory: Yugoslav Cinema after the Break, Yayınlanmamış Doktora Tezi, ABD: University of Massachusetts Amherst, Department of Communication.

Kaplantaş, Z. (2010). Yugoslavya İç Savaşı Örneğinde Savaş-Kadın Bedeni İlişkisinin Sinema Sanatı Açısından İncelenmesi ‘Yaban’, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Kobak, Ö. (2016). Dağılıma Sürecindeki Yugoslavya’da Kimlik Çatışmalarının Sosyal İnşacılık Kuramı Çerçevesinde İncelenmesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Kâtip Çelebi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Oral Sür, S. (2018). Handan İpekçi Sineması'nda Kolektif Bellek, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Sönmez, S. (2012). Toplumsal Bellek ve Sinema: Türkiye Sinemasında Travmatik Temsiller, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Tekin, C. (2011). Bosna Hersek Kaynaklarına Göre Yugoslavya'nın Dağılmasından Sonra Bosna Hersek Federasyonu'nun Kurulması, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yergebekov, M. (2003). Tarkovski Sineması, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

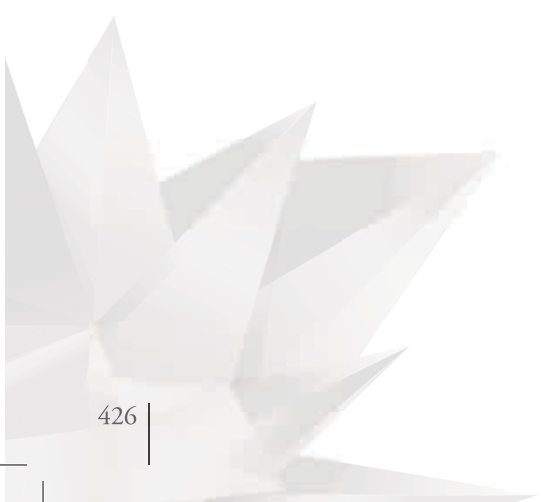
İnternet Kaynakları

Kalaycı, N. (2014). Hayaletler: Ölüm, Yas ve Tanıklık Sorunu, E-Skop Dergisi, <https://www.e-skop.com/skopbulten/sanat-ve-olum-hayaletler-olum-yas-ve-taniklik-sorunu/2221> (8.11.2019).

Young, D. (1994). Mgm Sarajevo — Man, God, the Monster, www.variety.com (05.12.2018).



BEŞİNCİ OTURUM



TASARLAYAN/TASARLANAN OLARAK: İNSAN/NESNE

Burak Çiçek¹

Özet

İçinde bulunduğumuz çağ, insanoğlunun dünyaya etkisinin her şeyden fazla olduğu bir çağdır. Antroposen olarak isimlendirilen bu çağda artık insan: tasarlayan, değiştiren ve değiştirdiği dünyanın değiştirdiği, tasarladığı insandır. Hem tasarlayan, hem de tasarlanan bir nesneye dönüşen insanın tasarlanma biçimi birçok başlık altında incelenebilir. Kozmetik olarak tasarlanan insan, düşünsel olarak tasarlanan insan, kullandığı nesnelere olarak tasarlanan, kimi zaman taşıdığı ve göstermekten zevk duyduğu marka nesnelere ile bir reklam aracı olarak tasarlanan insan...

Başlangıçta yaşama tutunmak için gerekli nesnelere “tasarlayan insan” şimdi neden tasarlanmaktadır? Farklılıklardan zenginleşen, etkileşimlerle yeniden tasarlanan insan, şimdi neden aynılaşma üzerine “tasarlanmaktadır”? Kültür endüstrisi kavramı üzerinden bu konu ele alındığında; kolay yönetilen, kolay kazanç sağlanan insan kitlelerinin oluşması, bunu hedefleyenler açısından önemlidir. Peki, insan hem tasarımcı, hem de tasarlanansa başka bir soru işareti doğacaktır: ‘gerçek’ tasarlanabilir mi? “Tasarlanan kişi” ne kadar kendidir? İşte bu noktada da simulakrum kavramı üzerinde durmak gerekmektedir. Tek tiplerden moda algısı, tek tiplerden simülatif sosyal medya dünyası, tek tiplerden yemekler ve dahası... Tasarlanmış bu dünyaya atılan ve adapte olmaya çalışan insanı tek başına ele aldığımızda; kimlik kaybını göz ardı etmek elbet zor olacaktır. İnsan, kimliğinden vazgeçmeye ve bu ortak kimliğin kabulüne nasıl alışır? İşte ele alınması gereken diğer bir kavram da bu noktada “persona”dır.

Bu bildiri metni, bu sorular ışığında, tasarlanan insanın neden tasarlandığı konusunu kültür endüstrisi bağlamında; tasarlanan dünyayı simulakrum kavramı ile ve tasarlanan insanı “persona” kavramı açısından tartışmakta; tüm bu tartışmayı George Bernard Shaw’ın Pygmalion oyunu üzerinden iletmektedir.

Oyunda, çiçekçi bir kız, Profesör Higgins tarafından yeniden tasarlanmakta, tüm yaşamsal alışkanlıkları kırılarak “olması gereken insan”a dönüştürülmektedir.

Anahtar Kelime: Tasarlanan İnsan, Tasarlayan İnsan, Pygmalion, Simulakrum, Persona, Kültür Endüstrisi

1 Arş. Gör., İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Drama ve Oyunculuk Bölümü, burakcicek1@aydin.edu.tr

IN POINT OF DESIGNER/DESIGNED

Abstract

In the age we are in, people's influence on the world is more than anything else. In this anthropocene age, people change the world and are replaced by the world. The way they are designed can be different: Cosmetically, intellectually, as the objects it uses, or as a billboard ...

In ancient times people used to design to live, so why now? Why the old people enriched by differences, why now changes with the same designs? From the perspective of the culture industry: an easy-to-manage person is important to those who manage them. So can the real one be designed? How long can the damaged thing remain as itself? At this point, the concept of simulakrum should be emphasized. Uniform fashion, uniform simulative social media, uniform dishes and more ... For the person who is thrown into this designed world and tries to adapt, we cannot ignore the loss of identity. How does one get used to accepting common identity? Here's another point to consider: Persona.

All these questions were examined in this paper through Bernard Shaw's Pygmalion game.

In the game, a florist girl is redesigned by Professor Higgins, all her vital habits are broken and turned into a "must-have".

Keywords: Designing people, designed people, Pygmalion, Simulakrum, Persona, Culture Industry

1. Giriş

Tüm insanlardan aynı kültürel birikime, aynı ideolojiye, aynı dini inanca, aynı ekonomik düzeye sahip olmaları beklenmemektedir. Fakat ne kadar farklı olsak da, bu farklılıkların arzularımızı haddinden fazla etkilemesi ve farklılaştırması birçok bakımdan, birçok sektörün işine gelmeyecek bir durum olabilir. Örneğin; insanlar ne kadar farklı olurlarsa olsunlar televizyon izlemelidir. Eğer bu noktada birlik sağlanamıyorsa, popüler sinema ne güne duruyor. Bunda da anlayamazsak, peki; internet yayıncılığında anlayabiliriz.

Bir şekilde bir yerlerden ana hatta bağlanması gerekmektedir; bu olmaz ise “tasarlanmış” olan ve fabrikasyon üretimi çoktan başlamış olan “moda” takip edilemez. O zaman insanlar, ne satın alması gerektiğini bilemez. Aynı satın alma, izleme, dinleme alışkanlıklarına sahip olmayan insanların kontrolünü elde tutmak, hiçbir zaman kolay olmayacaktır. Nitekim farklı bireylere tek tek hitap etmek oldukça zorken, kitlelere bir nesne olarak seslenmek çok daha kolaydır. Bu nedenle kitlelerin kendilerini özgür hissettikçe istenilen alanın içine girmesi, farklı olmak isteyerek aynılığın sınırlarının dışına çıkmaması, kontrol altında kalmaları ve en önemlisi bunların farkında olmaması sistemin temel görevidir.

“Kültür endüstrisi kasıtlı olarak tüketicileri kendisine uydurur. ...kültür endüstrisi yöneltilmiş olduğu milyonların bilincini ve bilinçaltını yönlendiriyor olmasına rağmen, kitleler birincil değil, ikincil role düşerler ve hesaplanabilir nesnelere, makinenin tali parçaları olurlar. Tüketici, kültür endüstrisinin bizi ikna etmeye çalıştığı gibi hükmedici ya da özne değil, aksine nesnedir.” (Adorno, 2003)

Bu durumda nesneleşen ve bunun farkında olmaması sağlanan insan nasıl bir “gerçekliğin” içerisinde? Her dönemin kendi ihtiyaçları vardır ve ihtiyaçlar kendi ihtiyaçlarını yaratır. Kültür endüstrisi bağlamından baktığımızda ise ihtiyaçlar dahi tasarımıdır. Sıcak bir yaz günü, terlemişken buz gibi bir kola içmek, biyolojik olarak ne kadar ihtiyaçtır? Bu bağlamda tasarlanan insan/nesne kitleye uyum sağlamak adına karar verme yetisini teslim etmekte, bunun karşılığında ise hayali bir ihtiyacı karşılamaktadır.

Hayali ihtiyaçlar, bu ihtiyaçların kitlelere dayatılması ve artık kitlelerin bu ihtiyaçları karşılamak için kendilerinden feragat etmeleri; bu ihtiyaçların ise yeni ihtiyaçları doğurması ve tüm bu yanılsamanın sonu gelmez bir kısır döngüye dönüşmesi... Burada üstünde durulması gereken nokta bu ihtiyaçların gerçekten ihtiyaca dönüşmesidir. Baudrillard’ın deyişiyle *simülasyon*:

“Simüle etmek “-miş” gibi yapmak değildir. Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu

hastalığa ait semptomlar görülen kişidir.” (Baudrillard, 2003)

Her şeyin simüle edilebilir olduğu bu dünya *simülakradır*; gerçek dışı değildir.

“Gönderenden yoksun ve nerede başlayıp nerede bittiği bilinmeyen, hiçbir şeyin durduramadığı bir kapalı devre içinde, gerçeğin değil yalnızca kendi kendinin yerine geçebilen bir şey.” (Baudrillard, 2003)

Peki insan neden buna dahil olur? İnsanda toplumun kendisinden beklenenlere uygun davranma eğilimi vardır. Birey, uyum sağlamalı ve diğerlerinin konforuna sahip olmalı/konforunu yitirmemelidir. Bireyin dış dünya ile ilişkilerinde uyum sağlaması ya da başa çıkabilmesini sağlayan sisteme *persona* adı verilmektedir. Persona denen bu toplumsal maske, çocukluk döneminde anne ve babanın isteklerine uygun davranma ihtiyacından doğar ve gelişir.

“Onay görmek-dışlanmamak, birtakım şeyleri elde edebilmek için bir parçası olunan toplumun kodlarına uygun sosyal maskeler (persona) kullanılır. Bu anlamda sosyal maskelerimiz, çevremizdekilerin görüp tanıdığı yanımızdır.” (Tan, 2014)

1.1. Bernard Shaw’ın Pygmalion Oyununda İnsan/Nesne

Shaw en popüler oyunlarından olan Pygmalion’ı 1912’de yazmıştır. Adından da anlaşılacağı üzere Bernard Shaw, Pygmalion mitinden esinlenmiştir.

Mite göre Pygmalion Kıbrıslı bir heykeltıraştır. Kadınlardan nefret eden Pygmalion, kendi kadını tasarlamaya karar verir ve bir kadın heykeli yapmaya başlar. Tüm zamanını bu heykele ayırmaktadır, birçok kısmını defalarca düzeltir, yeniden yapar ve bitirdiğinde eşsiz bir kadın yaratmıştır. Canlı bir kadına benzeyen bu heykel Pygmalion için bir nesnenin ötesindedir artık, onunla zaman geçirmeye başlar, hediyeler alır... Artık kendi yarattığı nesneye, bir insan gibi aşıktır. Aşkın tanrısı Afrodit ona yardım etmek ister ve heykeli canlandırır. Bu mitte de nesne ve insan kavramlarının birbirine karıştığına şahit oluruz. (Necatigil, 2007)

Genel hatlarıyla oyundan bahsetmek gerekirse:

Shaw, oyunu 5 perde olarak yazmıştır. İlk perdede tüm karakterler, yağmur nedeniyle bir kilisenin direkleri arasına sınırlar ve her birini çeşitli şekillerde tek tek tanımaya başlarız. Bu perdede bizim karakterleri tanıdığımız gibi karakterler de birbirleri ile tanışmaktadır. Elinde not defteriyle konuşulanları not alan Higgins, etraftakilerin ilgisini çeker ve polis olduğu düşünülür, devamında kim olduğu anlaşılır ve kendisi gibi dil bilimi ile ilgili Mrs. Piclering ile tanışır. Higgins, Çiçekçi

kız ile ilgili, onu 3 ayda bir düşese dönüştürebileceğine dair iddiada bulunur. İkinci perdede Higgins ve Mrs. Pickering, Çiçekçi Kız'ı yani Liza'yı evlerine kabul ederler. Üçüncü perdede Liza ile Higgins'in annesi Mrs. Higgins tanışılır ve böylece Liza ilk sınavını başarıyla vermiş olur. Dördüncü perdede balodan dönmüşlerdir, Liza bir düşes gibi geçirmiştir geceyi ve böylece Higgins iddiayı kazanır fakat Liza ile aralarındaki ilişki artık yeni bir eşiktir. Beşinci perdede Liza evi terk etmiş Mrs. Higgins'in evine gitmiştir. Higgins onu aramak için annesinin evine gelir ve burada karşılaşır, konuşurlar.

Oyun başladığında yağmakta olan şiddetli yaz sağanağının altında bir yanlış anlaşılma ile tanışan Higgins(Oyun başında ismi 'Not Alan') ve Mrs. Pickering(Oyun başında ismi 'Efendi') arasında geçen diyalogda Higgins'in sadece kullanılan dilin insanın hayatını ne ölçüde değiştirebileceğine dair fikrine ve bu değişimi sağlayabileceğine dair iddiasına şahit oluruz.

“Not Alan: Şu kaba saba konuşan yontulmamış kız var ya, şu dili belası ömrü boyunca kaldırımlarda sürünecek sokak kızı. Şunu üç ayda bir düşes diye bir büyükelçilikteki baloya götürebilirim. Giderek bir leydinin oda hizmetçiliği ya da kibar bir dükkânda satıcılık gibi daha iyi İngilizce isteyen bir işe yerleştirebilirim.”

Higgins'in bu sözü öylece havada kalır, Pickering ile tanışmaları için bir vesiledir sadece... Şimdilik. Nitekim Çiçekçi Kız bunu duymuştur. Değişim istemektedir, bir düşes olmak, iyi bir işe girmek istemektedir, yeni bir toplumsal maske arayışındadır: En azından bunun olma ihtimalini duyduktan sonra.

İşte bu yeni persona arayışı için Higgins'in evine gider Çiçekçi Kız. Profesörün giderken bıraktığı bol bahşış ile hemen bir taksi tutmuştur. Taksi ile seyahatin toplumun ona bakışını değiştireceğini düşünmektedir.

“Higgins: ... Haydi yollan bakalım seni. Seni istemiyorum.

Çiçekçi Kız: Ne kokorozlanıyorsun be! Daha niçin geldiğimi bilmiyorsun. (Kapıda bekleyen Mrs. Pierce'e) Ona taksiyen geldiğimi söyledin mi?”

Bu elbet işe yaramaz fakat Pickering'in teklif edeceği bahis ile Higgins'in fikri değişir.

“Pickering: Higgins. Bu iş beni ilgilendiriyor. Büyükelçilik balosuna ne dersiniz. Bunu gerçekleştirebilerseniz dünyanın en büyük öğretmenini sayarım sizi. İsterseniz bahse girişelim.”

Bu bahsi kabul eden Higgins hevesle bu deneyine başlamak ister.

“Higgins: Altı ayda, kulağı iyiyse, dili çabuk dönerse üç ayda onu her yere

götürebilirim, bir soylu diye herkese yutturabilirim. Bugün başlıyorum, şimdi, şu dakika.”

Bu şekilde Higgins yeni deney malzemesinin tasarımına başlamıştır. Liza artık onun için bir deney malzemesi konumundadır. Toplumsal statüsünü değiştirebilmek için artık özünden vaz geçmeyi kabullenmiş Liza ve bu baştan kabullü denek ile istediği gibi oynayabileceğini düşünen Higgins...

Kültür endüstrisinden bahsederken insanların yeni ihtiyaçlar edindiğinden ve bunları karşılamak için fedakarlıklardan kaçınmadığından, bu ihtiyaçların ise yeni ihtiyaçları ve sonra daha yenilerini doğurduğundan bahsetmiştik. Burada da benzer bir durum vardır. Oyunda ateşleyici öge Liza'nın yeni 'ihtiyacı'dır. Bu ihtiyaç daha iyi koşullardır. Bu ateşlemeyi sağlayan ise Higgins'in bunu sağlayabileceği vaadidir. İşte ilk ihtiyaç doğmuştur. Daha sonra Liza'nın bu zamana kadar 'ihtiyaç' değil, bir lüks olarak gördüğü başka tatlar ile kandırıldığını görürüz.

“Higgins: Pekala Mrs. Pearce, şu sokak kızı için elbise filan ısmarlamayınız. Defediniz götsin.”

“Higgins: (Çikolatayı ikiye bölüp yarısını ağzına atar) Haydi şeref sözü verelim. Yarısını sen ye yarısını ben. (Liza itiraz etmek için ağzını açar, Higgins çikolatayı ağzına tıkıverir.) Her gün kutularla, sandıklarla çikolata yiyeceksn. Seni çikolatalarla besleyeceğim.”

“Higgins: Bundan sonra taksilerden aşağı inmeyeceksin.”

“Higgins: Mrs. Pearce'in de üstüne kanat gemesi ile namuslu bir kız olarak kalacaksın. Kraliçenin Muhafız Alayından, güzel bıyıklı bir subayla evleneceksin. Babası olan Marki seninle evlendiği için onu mirasından yoksun bırakacak, ama senin güzelliğini, senin iyiliğini görünce yüreği yumuşayacak.”

Tüm bu yeni beklenti ve ihtiyaçların karşılanması için ise Liza, bu evin koşullarını kabul etmek ve önceki gerçeğiyle -eski kendisiyle- vedalaşmak zorundadır.

Bu noktada bahsi geçen nesneleştirme ve tasarlama kavramı ile kast edilene değinmekte fayda olacaktır. Elbette insanoğlu sosyal bir varlık olarak diğer insanlarla etkileşir ve bu etkileşim sayesinde değişir, gelişir. Bu nesneleştirdiğimiz anlamına gelmeyecektir. Fakat bu noktada kültür endüstrisini tanımlamaya çalışırken kullandığımız nesneleştirme yaklaşımını ayrı tutmak gerekir. Bu bağlamda Higgins, Liza'yı bir birey olarak görmemekte ve bu yaklaşım ile iletişim kurmamaktadır.

“Higgins: ... Mrs. Pearce al şu kirlozu, bir güzel pakla. Gerekirse zımpara kâğıdı ile ov kirlerini. Mutfakta harlı ateş var mı?”

Mrs. Pearce: Evet, ama...

Higgins: Üstünde ne varsa çıkarıp ocakta yak. Ona yeni giysiler ısmarla. Gelinceye kadar da kaba kağıda sar."

"Mrs. Pearce: Ama kızı koyacak yerim yok.

Higgins: Çöp tenekesine."

"Pickering: Higgins bu kızın da birtakım duyguları olabileceği aklınızdan geçmiyor mu?"

Higgins: (Kızı tepeden tırnağa süzer.) Hayır. Sanmıyorum. Üstünde durulmaya değer birtakım duyguları olabileceğini sanmıyorum. (Neşeli) Öyle dalgalar sende ne gezer değil mi Eliza?"

Liza, Higgins tarafından tasarlanmaya başlamıştır. Bir düşes maskına uygun bir konuşma kazanımı çalışmaları başarılı ilerlemektedir. Üçüncü perdede Mrs. Higgins ile karşılaşmasında Liza, başarılı bir ilk sınav vermiştir.

Fakat tüm bu tasarım sürecinde Liza'ya ne kadar nesne muamelesi yapılsa da o geçmişi ve geleceği olan bir insandır. Geçmişinden bu kopuş sonrasında, içi boşaltılan ve bir tasarımla doldurulan Liza, eski alanına dönebilir mi? Yenide kalabilir mi? Bu deney bittiğinde ne olacaktır?

Birçok hayvan hakkı savunucusu hayvanların deney malzemesi olarak kullanılmasına karşı çıksa da genel yargı bunu olumsuzlamaz ve gerekli görür. Bu duruma bu şekilde bakabilmek için denek olan hayvanları nesneleştirmek gerekmektedir zihinlerde. Çevredekiler sürekli, "deney bittiğinde ne olacak bu kıza?" diye sorsalar da Higgins için bu bakımdan da o sadece bir 'nesne'dir.

"Mrs. Pearce: Sorun şu efendim: kumsaldan bir çakıl taşı alır gibi elinizi uzatıp bir kızı alamazsınız.

Higgins: Neden alamaz mıyım?"

"Mrs. Pearce: Dersleriniz bitince ne olacak? Azıcık ilerisini de düşünmelisiniz, efendim.

Higgins: Ya onu sokaklarda başıboş bırakırsam ne olacak? Söyler misiniz?"

Mrs. Pearce: O kendi bileceği iş Mr. Higgins, sizin üstünüze vazife değil.

Higgins: İşim bitince sokağa atarız. Kendi başının çaresine bakar. Bu da mı tasa?"

“Pickering: Afedersiniz Higgins, ama araya girmek zorundayım. Mrs. Pearce çok haklı. Bu kız eğitimde bir deney yapmanız için altı ay elinizin altında bulunacaksa, nasıl bir işe giriştiğini iyice anlamalı.

Higgins: Nasıl anlar? Hiçbir şey anlayacak durumda değil.”

“Pickering: ... Umarım şu konuda anlaşılıyor. Kızın durumundan faydalanmak söz konusu olamaz.

Higgins: ... Benim gözümde mermerden farksız.”

Gerçekten de Liza için artık eskiye dönüş imkansızdır. O artık yeni bir gerçektir, gerçeğin yerini alan yeni bir gerçek. Konuşma biçimi değişmiştir, eski çevresinin içine döndüğünde orası için artık bir yabancı olacaktır; yaşamsal ihtiyaçları değişmiştir, eski çevresine döndüğünde orası Liza için artık yabancı bir yer olacaktır. Eskiye dönemeyeceğine göre, yani Liza değiştiğine göre -miş gibi yaptığını söylemek doğru olmayacaktır. Bir simülasyon...

“Liza: Covent Garden’da bu kadar alçalmazdık.

Higgins: Ne demek istiyorsun?

Liza: Orada çiçek satardım, kendimi değil. Şimdi beni kibar bir bayan yaptınız. Satacak başka şeyim kalmadı.”

Liza, yeni personası ile bütünleştikçe deney başarılı olacaktır. Bu persona Liza için yeni bir sınıfın, yeni bir çevrenin personasıdır. Higgins, bu maskeyi tüm ayrıntılarıyla işlemektedir. Eğer Liza bu personayı başarıyla taşıyamazsa içinde bulunduğu bu yeni çevreden dışlanacak, uyumsuz görünecektir. Fakat Liza bu maskeyi başarıyla taşır. Hatta öyle özümser ve bu persona ile öyle bütünleşir ki artık kendisine yabancılaşmaya başlamaktadır.

Dördüncü perdede balodan başarıyla dönülmüştür. Higgins zafer kazanmış ve artık rahatlamıştır. Liza için ise kendisiyle, dün ve yarınıyla yüzleşme vaktidir. Şimdi ne olacak sorusunu sormaktadır kendisine ve tabi Higgins’e.

Liza’nın kendisine yabancılaşmasının dışa vurumu şiddet ile patlak verir ve Higgins’e eline geçenleri fırlatmaya başlar.

“Liza: Size göre hava hoş. Sizin bahsi kazandım değil mi? Gerisi umurunuzda değil. Ben ne olursam olayım, size vız gelir.

Higgins: ... O terlikleri neden attın kafama?

Liza: Kafanı kırmak istiyorum da ondan. Seni gebertmek geliyor içimden.

Nihayet beşinci perdenin sonunda bu da tamam olur; Liza, Higgins'e baş kaldırır, onun zaaflarını kullanır ve tehdit eder, tıpkı oyunun başından beri Higgins'in ona yaptığı gibi. Artık Liza'nın kaybedecek hiçbir şeyi yoktur. Bu noktada Higgins'in tasarımı tamamlanmış olur.

İstedığı kadını tasarlamış/yaratmıştır. Oyunun başında söylediği kehanet artık gerçektir: *"Higgins: Şunu üç ayda bir düşes diye bir büyükelçilikteki baloya götürebilirim."*

Nihayetinde oyun adıyla yani 'Pygmalion' etkisi ile ilişkisini tamamlamıştır.

"Pygmalion etkisi, "kişinin bir süre sonra başkalarının (özellikle şu ya da bularıyla kendinden üstün gördüğü insanların) ona ilişkin beklentilerine denk düşen davranışlar sergilemesi" olarak açıklanır." (Psikoloji Sözlüğü, 2000)

Sonuç

Başlangıçta da değinildiği üzere insan hem tasarlayan hem de tasarlanan bir varlıktır. Tasarlar, değiştirir ve değişimin içerisinde kendi de değişir. Fakat bu her zaman bu kadar doğalında gelişmez. Kimi zaman insanın ne şekilde değişeceği kontrol altındadır ve bu noktada değişen insan artık tasarlanmıştır. Bernard Shaw da Pygmalion oyununda bu tasarıma bir büyüteç tutmuş; tasarlayana ve tasarlanana aynı karede yansıtmıştır. Bu bağlamda Liza üzerinden bu tasarlanışın etkileri tartışmaya açılmış ve Higgins üzerinden tasarlayan açısından etik bir tartışma masaya yatırılmıştır.

Tasarlayan gözünden bakıldığında tasarladığı insan onun için çoğunlukla bir nesnenin ötesinde değildir. Bu tasarlayanın kötü biri olduğunu göstermekten çok etik bir tartışma zeminidir, nitekim Higgins'in Liza üzerinde 'kötü' niyetleri yoktur.

Tasarlanan açısından bakıldığında ise ona vadelilenlerin büyüğü ile bu değişimi kendi talep etmiş ve dönülmez bir yola girmiştir. O artık eski kendi değildir. Konfor ararken onu o yapan değerlerden vaz geçmiş, özünü terketmiştir. Mutluluğu ararken artık yeni değerlere mutluluk adını vermek zorunda kalmıştır.

Evet, günümüzde tasarımı sağlayanlar da kötü değiller belki. Bizim daha konforlu yataklarda yatmamız için, daha büyük televizyonlarda daha kaliteli görüntüyü seyretmemiz için yahut sosyal medyada daha güzel zaman geçirmemiz için çalışıyor olabilirler. Ve biz de bu noktada bu 'ihtiyaç'ların izinde daha çok çalışıyor, yatağa daha yorgun yatıyor, büyük televizyonumuzda yenilikleri takip ediyor, her şeyin bilincinde özgür bir birey olarak sosyal medyada isyan ediyor olabiliriz. Yeni mutluluklarımız ile beraber...

Kaynakça

Dergiler

Adorno, T. (2003). KÜLTÜR ENDÜSTRİSİNİ YENİDEN DÜŞÜNÜRKEN. *Cogito, Adorno Özel Sayısı*(36).

Tan, F. Ç. (2014). Tennessee Williams'ın kadın karakterlerinde sosyal maske/persona. *International Journal of Human Sciences*, 1(11).

Kitaplar

Baudrillard, J. (2003). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: DoğuBatı.

CRANE, M. (1951). PYGMALION: BERNARD SHAW'S DRAMATIC THEORY AND PRACTICE. *Publications of The Modern Language Association of America*, 66(6).

Necatigil, B. (2007). *Mitologya*. İstanbul: YKY.

Psikoloji Sözlüğü. (2000). "Pygmalion etkisi". Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Shaw, B. (1982). *Pygmalion*. İstanbul: Adam.

TİYATRODA MODERN SONRASI GEREKSİNİMLER VE IN-YER-FACE OYUNLARDA DÜŞÜNSEL TASARIM

Duygu Kartal¹

Özet

Tiyatro sanatı kendi görüngüsünü yaratırken, düşünsel alandaki kavramsal sınırlar sürekli olarak devinin göstermiştir. Bu süreçte ortaya çıkan uzamsal etki, düşüncenin tasarıma ve sahneye yönelik çıkarımlarına yön vermiştir. Bununla birlikte, tiyatronun biçime dayalı tüm öğeleri gittikçe farklılaşarak form değiştirmiştir. Doğal yaratım döngüsü, bu yeni formun yaşamsal etkilerinden yola çıkar ve sonunda düşüncenin nesnel gerçekliğine bürünerek oluşumunu tamamlar. Soyuttan somuta, bu evrenin tüm işlevsel beraberliği pek çok belirsizliği de içinde barındırır. Nitekim kuramsal yaklaşımlar da bu belirsizliği gidermede yetersiz kalmıştır. Teatral metnin ve sahnelemeye yönelik tüm tasarımların ortaya çıkış sürecindeki nedensellik, hem toplumsal hem de bireysel düzlemi işaret eder. Bu bağlamda, tiyatro tarihi boyunca pek çok açıdan dönüşüm geçiren tüm teatral unsurlar son olarak postmodernite evresinde tasarıma yönelik mirasını yeniden yapılandırmıştır.

Bu bildiri, modern sonrası tiyatrodaki fikir yönelimlerini ve teatral unsurların bu fikir yönelimlerinde nasıl etkilendiğini ele alarak, bu süreci sebep – sonuç ilişkisi içerisinde yansıtmayı amaçlamaktadır. Bir sorgulama ekseninde, bugünün teatral unsurlarındaki farklılaşmanın hangi düşünce biçimlerinden yola çıkarak yol aldığı açıklanmaya çalışılacak ve sonuç kısmında varılan tespitlerle desteklenerek sunulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Tiyatro, In-Yer-Face, Post-Modernite

¹ İstanbul Aydın Üniversitesi, Yüksek Lisans Öğrencisi, duygu-kartal@hotmail.com

POSTMODERN REQUIREMENTS IN THEATER AND INTELLECTUAL DESIGN IN IN-YER-FACE PLAYS

Abstract

While the art of theater creates its own appearance, the conceptual boundaries in the intellectual field have constantly been in motion. The spatial effect emerged throughout this process has shaped the implications of idea about design and stage. However, all form-based elements of the theater have gradually changed into another form. The cycle of natural creation begins with the vital effects of this new form and eventually completes its formation by becoming on the objective reality of idea. From the abstract to the concrete, the entire functional unity of this wholeness contains many uncertainties. As a matter of fact, theoretical approaches have been insufficient to overcome this uncertainty. The causality in the process of the emergence of theatrical text and all designs for staging points to both the social and individual dimension . In this context, all theatrical elements that have been transformed in many respects throughout the history of theater have finally restructured their legacy towards design in the postmodernity phase.

This work considers to reflect this process in a cause-effect relationship, by addressing the idea orientations in post-modern theater and how the theatrical elements are affected by these idea orientations. In a questioning axis, it will be tried to explain from which way of thinking the differentiation in today's theatrical elements is based on and it will be presented by supporting with the findings in the conclusion.

Keywords: Theater, In-Yer-Face, Post-Modernity

Modern Sonrası Sanat ve Tiyatro

Tüm sanat tarihi boyunca tiyatro kendi adına üstlendiği misyonu, diğer sanat dallarıyla paralel biçimde götürürken, aslında sanatsal alanda tüm parçaları bir araya getiren bir yapı arz etmiştir. Bununla birlikte, sanat dalları arasındaki ilişkinin ideolojik bütünlüğünü kavrayabilmek adına belli başlı sosyal dönüşümlere göz atmak gerekir. Bu açıdan, günümüz tiyatrosunun kazanımları modern sonrası olarak adlandırılırken, oyun metinleri bu dönemden öncesinde ve sonrasında tüm yaratım süreçlerini düşünsel devinimlerden de etkilenecek şekilde tamamlamıştır. Öte yandan ‘post’ ön eki kendinden önceki her hangi bir şeyin ardını ifade ederken, bu ekle birlikte tasarlanan bir durum bir tükeniş, eksiliş veya çürümeyi kabullenmek anlamına gelmektedir (Connor, 2005). Bu anlam, bir geçiş dönemiyle beraber tiyatrosunun modern sonrası sosyal yok oluşun aynası olarak niteleyebilir.

Modernite yerini post-moderniteye bırakırken yazar, oyuncu ve seyirci üçgenindeki algısal aktarım, teatral deneyimi gerçeklik düzleminde yeniden tanımlamıştır. Bu doğrultuda, post-modern sanat anlayışını ve tiyatrosunun bu anlayıştaki düsturunu incelemek yerinde olacaktır. Ayrıca bu inceleme yapılırken, moderniteden post-moderniteye düşünsel arayışlar da dikkate alınmalıdır.

1. Post-modernite Olgusunda Tiyatro ve In-Yer-Face Oyunların Doğuşu

Post-modernite tanımlanırken, hem bir dönem olarak hem de bir düşünce akımı olarak terimleşmiştir. Dolayısıyla, ortaya çıktığı süreç söz konusu edildiğinde, modern toplumdaki daha ileri bir yaşam tarzı beklenirken, bir takım eklettik unsurların sosyal alanda çıkıntı yaptığı bir dönüşme çabası ifade edilir. Öyle ki bu çaba, tüm bilinen kurallar yığınının alt üst edilmesine yol açmıştır. Bu süreçte, toplumsal devinimin en kapsamlı göstergesi sanatsal alanda ortaya çıkarken, tiyatro kendi alanındaki yeni inşasını post-modern düşünce biçimlerinden hareketle diyalektik düzlemde öte bir yere konumlamıştır. Artık anlam dizgelerine dayalı bir tümce söz konusu değildir. Sahnelemede öne çıkan anlam dizgeleri artık anlamsızlaşmış ve anlam başka formlara yüklenmiştir. Bu formlar oyun metinlerinde de öne çıkmaktadır. Oyun metinlerinde ortaya çıkan bu yeni yapıya “postdramatik yapı” olarak adlandırma yapılmıştır. Postdramatik metinler her ne kadar postmodern düşünce sisteminden etkilenmiş olsa da postmodern tiyatro anlayışının anlatım biçimlerinden yalnızca biridir. Dramatik metinlerin işlevsel etkisinin oldukça dışında sayılan postdramatik metinler, öykünün uzamsal etkisini, zamanın doğrusal akışını ve arketiplerin öngördüğü **örgüsel dengeyi** reddeder. Dramatik metinlerdeki temsil yapısı, öykünün reddiyle, ikonik göstergelerin başat unsur olmasını sağlar ve parçalı bir yapıya işaret eder (Çelik, 2003).

Modern tiyatrodaki bütüncül yapı ve bilince dayalı algı doğrusal bir düzlemde ilerlerken, post-modern tiyatrodaki önceye dayalı tüm akıcı yapı bozulmuştur. Postmodern tiyatro, zaman ve mekân kavramının belirsizliğini görsel imgelerle ve eylem yoksunluğuna maruz kalmış karakterlerle mit ve ritüelin arketipal bir örneği olarak ortaya çıkarır. Karakterler, parçalanmış fikirlerle ve

karmaşık bir duygu anını içeren düşünce süresince varlık gösterir (Salman, 2010). Bu düşünce süreci, sahnede kavramsal olarak herkesçe kabul görmüş ve algılandığında seyircide duygulanım yaratan unsurlara dayalıdır. Ayrıca seyirci için yeniden değerlendirme yapabileceği ve düşünsel olarak farklı bir boyutla gerçekliği sorgulayabileceği bir alan oluşturur. Sorgulanan gerçeklik ve toplumsal edinimler, seyirciyi rahatsız ederek yaşadığı duygulanımı doruk noktasına çıkarır. Böylesi bir dilin kullanıldığı, postmodern yapının anlatım biçimlerinden bir diğeri de 1990’larda ortaya çıkan in-yer-face tiyatro (suratına tiyatro) olarak gösterilebilir. Sierz’e göre;

“Suratına tiyatromun en geniş tanımı şöyledir: Seyirciyi ensesinin kökünden tutup mesajı alıncaya kadar silkeleyen oyunların tümü. Bir sansasyon tiyatrosudur: Hem oyuncularını hem de seyircileri geleneksel tepkilerinin dışına iter, sinir uçlarına dokunur, alarma geçirir. Genellikle şok taktiklerine başvurur ya da şoke edicidir; çünkü söyleminde veya yapısında yeni ya da seyircinin alışık olduğundan çok daha cesur ve denyseldir. Ahlaki normları sorgulayarak, sahnede nelerin gösterilip nelerin gösterilmeyeceğine dair hâkim kanıları aşığalar; ayrıca çok daha ilkel duyguları da tıngırdatarak tabuları devirir, yasak olandan söz eder, rahatsızlık yaratır. En önemlisi, gerçekten kim olduğumuz hakkında bize daha çok şey anlatır” (Sierz, 2009)

Bu yeni akım tiyatroyu yüklediği tüm görevlerle birlikte incelersek, seyircide yarattığı duygulanımdan ahlak yargısına, yasaklara ilişkin eleştirisinden bireyin dayatılan kimlik kurgusuna tüm içeriği postmodern düşünce sistemine eklememesinin kanıtı sayılabilir. Bu doğrultuda postmodern düşüncenin öncü felsefi yaklaşımlarına göz atmak gerekir.

Modern hayattan postmodern hayata geçişte tüm kimlik gruplarının karşısında oturan birey, sosyal değişme ile birlikte kendi kararını verdiği doğal bir sürecin içinde sayılır. Ne var ki sosyal evrimini tamamlamaya çalışırken, bireyin gelişme gösteren bir çağa katıldığı hissi, onun içine çekildiği toplumsal hareketin post-yapısal reddine açıklık getirir. Bu noktada siyasal ve ekonomik devinimler, pozitif bilimlerde yapılan yeni atılımlar bu süreci daha da dikkat çekici hale getirmiştir. Özellikle modern durumun getirdiği üretim alanındaki değişimler, toplumsal alanda sınıfsal çatışmayı yeni bir boyuta taşımıştır. Bu bağlamda modernleşme sürecinde bir çok etkilenimi ekonomik dönüşümlere indirgemek söz konusu olabilir. Öyle ki modern dönemin egemen görüşü olarak Karl Marx’ın Aydınlanma geleneği, modern sonrası dönemde popülerliğini kaybetmeye başlamıştır. Artık sosyalist gerçekçiliğin tatminsizliği ünlü düşünürlerin başlıca konusu olmuştur. Çünkü Aydınlanmanın direttiği aklın öncüllüğü, başlı başına yıkılması gereken bir tabudur. Bu anlayışa göre öne çıkan filozoflar, Jacques Derrida, Gilles Deleuze, Jean Baudrillard, Roland Barthes, Slavoj Žižek, Michel Foucault gibi isimlerdir. Post-modern görüş geleneğinde önemli sayılan bu isimlerden bir kaçının post-modern tiyatrodaki iz düşümlerine bakacak olursak aynı paralelde buluşanlardan Baudrillard, ve Foucault’yu teorik olarak birleştirmek kaçınılmazdır.

2. In-Yer-Face Oyunlara Düşünel Tasarım Etkisi

Modernitenin genel bilincinden arınmanın yolunun marjinal söylemlerden geçtiğini savunan Baudrillard, ve Foucault, bilimi ve sanatı da postmodern düşünceye dahil etmeyi öngörmüştür.

Jean Baudrillard, toplumsal alandaki kültür dönüşümünü tüketimin bireyin iç dünyasına yansımalarıyla açıklamaktadır. Gittikçe minimal anlamlara sığınan insanın, göstergeler boyutuna sığınağı oldukça çarpıcıdır. Baudrillard modernitenin etki alanındaki bireyden bahsederken şunları söyler;

“...Onlar anlam yerine gösteri istemektedir. Hiçbir çaba onları içerikleri ya da kodun ciddiyetine inandırmada yeterince kandırıcı olamamıştır. Gösterge isteyen insanlara mesaj verilmeye çalışılmaktadır. Oysa onlar içinde bir gösterge olması koşuluyla tüm içeriklere tapmaktadırlar. Yadsıdıkları şey anlamın diyalektiğidir...” (Baudrillard, 1991: 12)

Burada Baudrillard’ın bahsettiği anlam kodlarına ilişkin ilkeler, Foucault’nun düşünce düzlemindeki bireyin kimlik biçimine işaret eder. Bununla birlikte, insan doğasının başkalaşma sürecini ve bu sürecin çift sarmal olarak ortaya çıkışından modern insana doğru geçen bir kimlik örgüsüyle nasıl kurulduğunu incelerken, imgenin gücünden bahseder. Foucault’ya göre;

“İmgeler dünyasının temelden dönüşmesi; çoğalmış bir anlamın zorlaması onu biçimlerin sıralanışından kurtarmaktadır. İmgenin altına bu kadar çok anlamın yerleşmesine rağmen, o artık yalnızca tek bir esrarlı cephe sunmaktadır.” (Foucault, 2017)

O halde, imgenin gücü içerdiği çoklu anlam katmanlarıyla özetlenebilir. Böylelikle Foucault insanı yeniden tanımlamış ve insanın, özne-nesne olarak yeniden kurulmuş, bir tür imge olduğunu öne sürmüştür. İşte tam da bu noktada in-yer-face oyunların post-modern kimliklerine yönelik kavramları, bir takım popüler imgelerle bağdaştırılabilir. Ölüm, suç, şiddet, cinsellik, sapkınlık veya akıl dışılık gibi unsurlar göstergeler boyutunda birer tasarım alanı yaratmıştır. Bunun nedeni ise Baudrillard ve Foucault’nun dikkat çektiği birey kimlikleriyle ilişiktir. İki düşünürün de ortak fikri, postmodern kültür bileşenlerinin tasarım ve estetik anlayışının aynı imge evreninde, yok ediş üslubuyla buluşmasını içerir. Öte yandan, modernitenin gerçekçilik ısrarına yeni bir tavır takınan Foucault’nun bu konudaki görüşleri için Baudrillard şunları söylemiştir;

“Gerçeklik demek kesinlikle düş kırıklığı demek olup, ölümün elinden kaçmaya çalışan bir simülakra benzemektedir. Bundan daha kötü bir şey olabilir mi? Zaman zaman gerçeği, hakikati büyüleyici kılan şey varsa, o da bu hakikatin yok olup gidebileceği düşüncesidir” (Baudrillard, 2017)

Felsefenin çağdaş ekibi arasında oldukça ses getiren bu yorum, aslında tüm rahatsızlık verici gerçekliğin sanattaki ve dolayısıyla da tiyatrodaki sahneleme pratiğinin nedenlerinden biridir. Daha önce bahsi geçen imgesel unsurlar, hiçliğe doğru çıkılan yolculuğun göstergeleridir. Başka bir deyişle anlamın kendisinin dönüşümü, modernliğin kabul edemediği biçimiyle postmodern tiyatrodaki ya da göstergeler yığını olarak suratına tiyatrodaki yer edinmiştir. Bilincin bilinç dışına ittiği ve yitirildiği varsayılan her şey, modern karakter döngüsünün yerine postmodern bir görüngü olarak varlığını veya yokluğun tüm sahipliğini elde etmiştir. Bu elde edilmiş, postmodern sanat türlerinin en önemli özelliklerinden biri olarak, çok katmanlı içerik barındırmalarının ispatıdır.

Michel Foucault, modern edebi tarzdaki yazınların metin-yazar karşıtlığını irdelerken, parçalanmış, bütünlüğünü kaybetmiş ve odak noktası olmaktan çıkmış bir yazar-öznenin varlığını işaret eder (Yıldız, 2007). Foucault'nun modernitenin sanat anlayışı eleştirirken, merkezde bütünlük içeren bir güç anlayışından çok parçalı bir yapı oluşumunu beslendiğini ifade etmesi, tüm tasarım biçimlerini etkilerken, sahnelemedeki bütünlüğün parçalı görüngülerle duygulanım yaratıcı nitelikteki in-yer-face oyunların teatral bilincine doğru bir yönelim sağlamıştır. Bu açıdan ortaya çıkan oyun örneklerine baktığımızda, modernitenin dramatik üslubunun gerçekçi ve didaktik öğeleri, beden üzerinden çıkarsamaların yapıldığı şiddet uygulamalarıyla parçalanmış ve yetersiz birer anlatı aracına dönüşmüştür. Bu süreçte yazar, tiyatro metinlerinde dramatik unsurları yeniden yaratırken seyircideki estetik beklentiyi karşılama güdüsü yerine, "Onu ne yaparak daha da sarsabilirim?" gibi bir soruyla yola çıkıyordu.

"Mark Ravenhill'in, *Shopping and Fucking* (Alışveriş ve Sikiş, 1996) oyununda oyun kişileri henüz reşit olmamış bir oğlana bıçakla anüsünden tecavüz ederek öldürüyorlar, Sarah Kane'in *Blasted* adlı oyununda tecavüz, anal tecavüz ve yamyamlık ön plana geçiyor; yazarın *Phaedra's Love* (Fedra'nın Aşkı, 1996) adlı oyununda sahne üzerinde oral seks ve parçalanmış bedenler gösteriliyor; Anthony Neilson *The Censor* (Sansürcü, 1997) adlı oyununda porno filmlerin inceliğini tartışıyor ve *Normal* (1991) adlı oyununda bir cinayet sahnesini seyirciyi sarsacak kadar uzun bir süre işliyordu" (Buğlalılar, 2008).

Böylece seyirci, hayal dünyasının içinde barındırdığı estetikten ötede direnç gösterdiği bir anlatı tarzıyla karşı karşıya kalıyordu.

Sonuç

Postmodern düşünce evreninde öne çıkan filozoflar bir yandan kendi felsefi üslubunu oluştururken, bir yandan da modern sonrası toplumsal oluşum eski-yeni anlayışını yeniden yaratmıştır. Bu toplumsal oluşum dağarcığında sanatsal dönüşümler, insanın tüm tarihsel gerçekliğini sorgulayarak Jacques Derrida, Gilles Deleuze, Jean Baudrillard, Roland Barthes, Slavoj Žižek, Michel Foucault gibi pek çok filozoftan ilham almaktadır.

In-yer-face tiyatrosu, postmodern akım içinde en sıra dışı anlatım üslubunu ortaya koyarken, bu sıra dışılığın örtüştüğü düşünce biçimi olarak dönemin en ses getiren ve aynı düşünce sisteminde buluşan filozofları olarak Jean Baudrillard ve Michel Foucault gösterilebilir. Baudrillard ve Foucault'nun gerek düşünsel bağdaşımı, gerekse müdahale ve mücadele şekli hem bir sorgulama hem de çözüm odağı sunma anlamında, in-yer-face oyunlarının yakın temasında yer almıştır. Bu bağlamda ulaşılan nokta gösteriyor ki modernite, insanın ruhsal yok oluş sürecini hızlandıran ve bireyselleşme bağlamında ihlal edilen doğal yaşam güdülerini ortadan kaldıran tarihsel bir sondur. Bu sonun yeni bir başlangıç yaratacağı öngörüsü başlı başına bir yanılgıyken, yok oluş dengesinin var oluş istenciyle bütünlük kazandığı aşikardır. Bu doğrultuda talep edilecek çözüm yolu, yalnızca aklın yöntemleriyle açıklanamaz ve bilinç alanı bu talebe yeterince uyum sağlayamaz. Bir diğer deyişle insanın sınanmasıyla kilit altında tutulan modern düşünce evreni, gerçeklik algısında kurtuluşunu gizlemektedir ve bu giz bir takım imgelerle gösterge düzlemini işaret eder. Bunun toplumsal alandaki manzarasıysa in-yer-face oyunların ortaya çıkışı sürecindeki düşünsel tasarımla kendini belli etmiştir.

Kaynaklar

Kitaplar

Baudrillard, J. (2010). Sessiz Yığınların Gölgesinde Ya Da Toplumsalın Sonu. çev: Oğuz Adanır, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (2017). Foucault'yu Unutmak. çev: Oğuz Adanır, İstanbul: Doğu Batı Yayınları.

Connor, S. (2005). Postmodernist Kültür. çev: Doğan Şahiner, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Foucault, M. (2017b). Deliliğin Tarihi, çev: Mehmet Ali Kılıçbay, Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

Sierz, A. (2009). Britanya'da In-Yer-Face Tiyatrosu. çev: Selin Girit, İstanbul: TEM Yapım Yayınları.

Dergiler

Buğlalılar, E. (2008). In-Yer-Face: Tarihsel ve Teorik Bir İnceleme, Tiyatro Araştırmaları Dergisi (25): 75-99.

Çelik, (S. K.) (2003). Modern Sonrası Dramatik Metinler, Tiyatro Araştırmaları Dergisi (15): 36-95.

Tezler

Yıldız, T. (2007). Postmodern Oyun Yazımında Kurgulama Teknikleri ve Model Oyunlarda Yansıması, Doktora Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

ÇAĞDAŞ SANATIN ÜRETİM SÜRECİNDE YARATICI DRAMA

Volkan Lafçı¹

Özet

Sanat 19. yüzyılda Romantizm akımı ile yönünü sanatçının iç dünyasına çevirmiştir. Romantizm akımından sonra 19. Yüzyılın ikinci yarısında birbiri ardına ortaya çıkan sanat akımları, sanatçının yaratıcı düşüncesine daha fazla yönelmesine neden olmuştur. Bu akımlar içerisinde yaratıcı düşünceye en çok vurgu yapan sanat akımı Dadaizm akımıdır. I. Dünya Savaşı'ndan kaçan sanatçıların bir araya gelerek oluşturdukları Dadaizm hareketi disiplinler arası çalışmalar yaparak farklı medyumlar kullanımının önünü açmıştır. Bu sayede disiplinler arası ilişki, yaratıcı düşüncenin önemi, sanat izleyicisinin aktif rolü gibi birçok unsur önem kazanmış ve yeni unsurlar meydana gelmiştir. İşte bu noktadan sonra Tarihi Antik Yunan Tiyatro felsefesine dayanan Yaratıcı Drama ve Çağdaş Sanatın yollarının kesişmesi mümkün olmuştur. Yaratıcı Drama ve Çağdaş Sanat, yaratıcılığın etkinliğine vurgu yapan söylemlerden itibaren birbirleri ile etkileşim haline girmişlerdir.

Bu araştırmanın amacı; Çağdaş Sanatçıların üretim sürecinde Yaratıcı Drama'nın yerinin olup olmadığını irdelemek, varsa konu ile ilgili çalışmalar yapan sanatçıların Yaratıcı Drama yöntemlerini ve tekniklerini Çağdaş Sanatın üretim sürecinde nasıl uyguladıklarını tespit etmektir. Araştırmanın temel bulguları literatür taraması yönteminden elde edilmiştir. Araştırmanın nitel verileri görüşme yolu ile elde edilmiş olup, karma yöntemden faydalanılmıştır.

Araştırmanın sonucuna göre; Üretim süreçlerinde Yaratıcı Drama yöntem ve tekniklerini kullanan sanatçıların çoğunlukla bu alanda eğitim almış oldukları ve bu eğitimi sanat üretim sürecinde kendi stratejilerine göre değiştirip geliştirdikleri söylenebilir. Yaratıcı Drama tekniği kullanan sanatçıların Çağdaş Sanat pratiklerinin üretim sürecinde kavramsal açıdan ve medyum kullanımı açısından daha yaratıcı olanaklara sahip oldukları görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Sanat, Yaratıcı Drama, Yaratma Süreci, Yöntem, Teknik, Yaratıcılık.

1 Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Öğrencisi, lafcivlkn@gmail.com

CREATIVE DRAMA IN THE PRODUCTION PROCESS OF CONTEMPORARY ART

Abstract

Creative Drama in the Production Process of Contemporary Art Abstract Art In the 19th century, with the Romanticism movement, it turned its direction to the inner world of the artist. The art movements that emerged one after the other in the second half of the 19th century after the Romanticism movement caused the artist to focus more on his creative thinking. Among these movements, the art movement that emphasizes creative thought the most is the Dadaism movement. The Dadaism movement, created by the artists who escaped from the First World War, brought together the use of different mediums by making interdisciplinary studies. In this way, many elements such as interdisciplinary relations, the importance of creative thinking, and the active role of the art audience have gained importance and new elements have emerged. From this point on, it was possible to intersect the paths of Creative Drama and Contemporary Art based on the philosophy of Ancient Greek Theater. Creative Drama and Contemporary Art have been interacting with each other since the discourses emphasizing the effectiveness of creativity. The purpose of this research; The aim of this course is to examine whether Creative Drama has a place in the production process of contemporary artists and to determine how creative drama methods and techniques of contemporary artists are applied in the production process of contemporary artists. The main findings of the study were obtained from literature review method. Qualitative data of the research were obtained through interview and mixed method was used in the research. According to the results of the research; It has been determined that artists who use Creative Drama methods and techniques in their production processes are mostly educated in this field and they change and develop this training according to their own strategies in the art production process. It is seen that the artists who use the Creative Drama technique have more creative opportunities in terms of the use of psychic and conceptual aspects in the production process of Contemporary Art practices.

Keywords: Contemporary Art, Creative Drama, Process of Creation, Method, Technique

Giriş

Sanat Romantizm akımına kadar “evreni yansıtan bir ayna” olarak tanınmıştır. Sanatçılar Yansıtmacı Kuramı kullanılarak kimi zaman nesnelere ve doğayı olduğu gibi kimi zaman ise yine doğayı ve insanı mükemmel orantıya ulaştırmayı amaçlayarak sanat eserlerini meydana getirmişlerdir. Bu düşüncelerde Antik Yunan filozoflarının sanatçılara etkisi hatırı sayılır seviyededir. Romantizm akımında ise artık sanatçılar iç dünyalarına yönelmeye başlamış ve doğada olanları yansıtmaktan ziyade kendi duygu ve düşüncelerini ön plana çıkaran çalışmalar meydana getirmeye başlamışlardır. Sanatçının iç dünyasına dönüşünü topluma yani sosyal yaşantıya yapılan bir dönüş olarak değerlendirmek de mümkündür. Çünkü Romantizm sanatçıları sosyal, kültürel ve siyasi olaylara da vurgu yapmaktaydılar. Dönemin sanatçılarının eserleri öznel, tutkulu, hayali, dışavurumcu ve içgüdüsel. Duyguya ve düşünceye mantıktan, sezgiye akıldan daha çok önem gösterdiler. Toplumsal görgü çerçevesinde genellikle bastırılan ve ıstıraplı duygular dışa vurulup mantık ve aklın etkin kullanımı terk edildi. Romantizm, cesur ve cüretkâr, dışavurumcu ve aynı zamanda yaratıcıydı. Coşkulu duyguları sanatçılar dışa vuruyor ve bu dışa vurum eserleri izleyenler tarafından hissediliyordu. Sanatçıların hislerinin bu kadar önem kazanıp açık ve güçlü bir şekilde ortaya konulduğu, kendiliğinden ortaya çıkan ifadenin ve doğallığın bu kadar pozitif bir özellik olarak benimsendiği başka bir sanatsal dönem daha önce olmamıştır (Hodge, 2018: 58).

19. yüzyılın ikinci yarısına gelindiğinde ise sanatın artık yönünü sanatçıya çevirmiş olduğunu görebiliriz. Artık sanat; sanatçının iç dünyasına açılan bir kapı olarak nitelendirilmiştir. Empresyonizm, dışavurumculuk ve bu sanat akımlarına bağlı olarak Köprü Grubu, Vahşiler Grubu (Fovizm), Mavi Atlı Grubu gibi sanat akımlarında sanatçı evrende yaşanan olaylardan ziyade, kendisinin duygularını ve düşüncelerini ifade etmeye ve dışa aktarmaya çalışmıştır (İlhan, 2007:141) .

19. Yüzyılın sonlarına doğru ise sanatın soyuta doğru yönelmeye başladığını görebiliriz. Soyuta doğru yönelen sanatçıların iç dünyalarını yansıtmaındaki en önemli unsur ise yaratıcı düşünce olduğu söylenebilir. Avangart sanat akımları içerisinde yaratıcı düşüncenin en yoğun kullanıldığı ve sanatçının yaratıcılığının ön plana çıktığı akımın Dadazim hareketi olduğunu görebiliriz. Dadaizm hareketini başlatan sanatçılar I. Dünya savaşı öncesinde ve savaş sürecinde her fırsatta savaşa karşı olduklarını dile getirdiler. Savaşın vahşetinden ve dehşete düşürücü ortamından kaçan sanatçılar tarafsız bir ülke olan İsviçre’de toplandılar. Marcell Duchamp, Emmy Hennings, Marchel Janco, Hans Arp, Tristan Tzara, Arthur Segal, Hugo Ball gibi sanatçılar bir araya gelerek, zaten o güne kadar var olan ahlak, din, siyasi gibi inançların aklı başında sanatına karşı olarak hiçbir anlam ifade etmeyen ‘Dada’ sözcüğünü kullanarak ‘Dadaist’ sanat akımını Avrupa’da başlatmışlardır. Dadaizm, geleneksel sanata karşı olan estetik durumları, rastlantısallık sonucu oluşan olayları, kuralların olmayışını savunan ve var olan sanat, savaş, toplum, gelenek, din ve ahlaki değerleri reddeden ve bunları hafife alan bir akımdır. Dadaizm, yaratıcı ve soyut sanatı canlandırma, yeniden hareket kazandırma arayışı içindedir. Dadaistlere göre, Dada bir sanat akımı değil özellikle sanata karşı duran bir kavramdır. Çünkü Dadaistler estetik kaygı gütmeyen eserler ortaya koymaktadır (Baskıcı & Şölenay, 2013:37).

Duchamp'ın Dada hareketinin öncesinde Paris'te çalışmalarına başlayıp sonrasında geliştirdiği 'Ready Made' yani sanatta hazır nesnelere kullanımı anlayışı Dada hareketinde önemli bir role sahip olmuştur. İşte bu anlayıştan sonra sanatta kullanılan medyumlar değişmiş hatta sınır tanımaz bir hale gelmiştir denilebilir. Dada hareketinin içinde oyunsallık ve doğaçlama vardır ve bu Yaratıcı Drama unsurları arasında önemli bir role sahiptir. Dada hareketinden sonra Yaratıcı Drama ve sanatın yolları kesişmiş olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü bu süreçten sonra artık sanat çalışmalarında sonuçtan çok sürecin ve eserden çok kavramın yani özün ve anlatılmak istenilen düşüncenin önem kazandığını görebiliriz. Aynı zamanda sanatın artık insan bedeni ve mekânı aktif bir şekilde kullandığını, beden ve mekan kullanımının Yaratıcı Drama'da en önemli özellik olduğunu görebiliriz.

1.Dünya Savaşı ve 2. Dünya Savaşı'ndan sonraki avangart akımlar Çağdaş Sanatın temellerini atmış olsalar bile Çağdaş Sanatın ürünlerini 1960'lı yıllardan sonra verdiği söylenebilir. Birçok sanat tarihçisi bu dönemden sonra sanatın hatırı sayılır bir seviyede değiştiğine hemfikirlerdir (Whitham & Pooke, 2018:27). Çünkü dönemin sanatçıları yapmış oldukları çalışmalarla modernist sanat ölçütlerine karşı çıkıyor bu duvarları yıkmak istiyorlardı. Bahsi geçen bu sanat ölçütlerinin, ABD'li sanat eleştirmeni Clement Greenberg'in ortaya atma sebebi, dönemin sanat izleyicisinin değişen sanat medyumları ve pratikleri ile neyin sanat olup neyin olmadığını anlamlandırma da zorlanıyordu denilebilir. Fakat bu ölçütlerin dışında kalan sanatçıların çalışmaları sanat olarak tanımlanmıyor muydu? Bu soru Modernizm'in niteliklerine meydan okuyan sanatçılar tarafından sorulmuş ve Greenberg'in ölçütleri ağır eleştirilere hedef olmuştu. Modernist sanat ölçütleri; içerikten çok biçime, soyuta vurgu yapmaya, ortama özgü olmaya, estetik etkiye toplumsal anlam veya politik mesajdan daha çok değer vermeye, günlük yaşamın deneyimlerinden ve toplumsal yaşamın sorunlarından bağımsız bir deneyim üretmeye odaklı sınırlar çiziyordu.

20. yüzyılın ikinci yarısını gelindiğinde ise artık sanat medyumlarının sınır tanımaz bir hal aldığı görülebilir. Postmodern dönemdeki sanatçılar günlük hayatta kullanılan malzemeleri bazen değiştirerek bazen olduğu gibi sanat çalışması olarak kullanabiliyordu. Günlük malzemelerin dışında sanatçılar artık kendi bedenlerini veya sanat galerilerini (mekânları) kullanabiliyor ve sanat izleyicisi ile etkileşim halinde sanat ürünleri meydana getirebiliyorlardı. Modernizmin niteliklerini reddeden Postmodernizm yeni bir paradigma ortaya atıyor ve dönem sanatçıları bu yeni estetik paradigma ile kültürü ve toplumda yaşayan bireyi yaratıcılığını aynı zamanda üst sınıf ve toplum arasında uçurumu kaldırmayı amaçlıyordu. Modernizm forma vurgu yaparken postmodern paradigmanın anti form özelliği taşıdığını görebiliriz. Modernizmin tasarıma gösterdiğini önemin Postmodernizm'de rastlantısallığa vurgu yaptığını görebilmek mümkündür. Modernizm sanatçının yaratım özelliğinden yararlanırken, Postmodernizm katılım yani kolektif bir sanat ürünü ortaya çıkarmayı amaçlayan bir yapıya sahip olduğunu görebiliriz. Birçok sanat tarihçisi ve sanat eleştiricisi Postmodernizmin aslında Modernizmin yerine yeni bir şey koymayan sadece bir geçiş dönemi olduğunu düşünseler de Postmodern dönemdeki sanat çalışmalarını incelediğimiz zaman aslında Çağdaş Sanat olarak adlandırılan kavramın ortaya çıkışında ne denli

önemli bir rol oynadığını görebiliriz. Pop Sanat, foto gerçekçilik, kavramsal sanat, minimalizm, performans sanatı, yerleştirme sanatı, arazi sanatı, süreç sanatı, vücut sanatı, beden sanatı, fluxus hareketi gibi sanat akımları bu dönemde meydana gelmiş önemli sanat türleridir. Dadaizmle başlayan katılımcı, oyunsal, ironik gibi unsurları içinden barından bu sanat türleri Yaratıcı Drama ile aynı özellikleri taşıyan sanat türleridir diyebiliriz (Aykut, 2018).

Bu durumda, yaratıcı dramanın Dadaizmle başlayan katılımcılık, oyunsallık, ironi, süreklilik, kavramsal mekân, bedenin nesneleştirilmesi ve bir tür metafor olarak kullanımı ve seyircinin aktif katılımı gibi unsurlar bakımından kavramsal sanat türleriyle özellikle de Performans sanatıyla bir benzerliği bulunabileceği sorunsalı ortaya çıkmaktadır. Bu sorunsal ise araştırmamızın temel problemini oluşturmaktadır.

1.Amaç ve Yöntem

Bu araştırmanın amacı; Çağdaş Sanat ve Yaratıcı Drama da ki ilişkiyi incelemek. Çağdaş Sanatçıların üretim sürecinde Yaratıcı Drama'nın yerinin olup olmadığını irdelemek, varsa konu ile ilgili çalışmalar yapan sanatçıların Yaratıcı Drama yöntemlerini ve tekniklerini Çağdaş Sanatın üretim sürecinde nasıl uyguladıklarını tespit etmektir. Araştırmanın temel bulguları literatür taraması yönteminden elde edilmiştir. Araştırmanın nitel verileri görüşme yolu ile elde edilmiş olup, karma yöntemden faydalanılmıştır.

2. Yaratıcı Drama

Birçok kaynak Yaratıcı Drama'nın tarihinin Antik Yunan'a kadar dayandığını göstermektedir. Antik Yunan'da felsefenin kapıları açılmış ve bu kapıdan içeri sanat türleri de girmiştir. Bu durum birçok sanatın bu felsefi görüşlerden etkilenmesine neden olmuştur. Bunlardan en önemlisi de tiyatro sanatıdır. Çünkü tiyatro sanatı eylemden ve hareketten beslenir. Aslına bakılırsa tiyatronun özü hareket yani eylemdir. Dolayısıyla Drama, sözcük olarak Yunanca 'dran'dan türetilmiştir. Dran: yapmak, etmek, eylemek, anlamı taşımaktadır. Drama ise, eylem anlamı taşıyan yine Yunanca 'dramenon'un, seyirlik olarak benzetmesi biçimindeki kullanımınıdır. Türkçe'de kullanılan "dram" kavramı ise, Fransızcadaki sonu 'e' ile biten "drame" sözcüğünden gelmektedir; o dilde burjuva tiyatrosu anlamına geldiği halde Türkçe 'de özellikle halk dilinde acıklı oyun anlamı da kullanılmagelmıştır. Sözcük az da olsa anlam değişikliklerine uğrasa da özünde eylemi, yapmayı, etmeyi barındırmaktadır.

Oyun süreçlerindeki ve yaşam durumlarındaki dramatik anların uzmanlarca, grup içi etkileşim dâhilinde yaratılması, yaratıcı drama olarak nitelendirilmektedir. Yaratıcı drama (creative drama) kavramı daha çok ABD'de kullanılır. İngiltere'de eğitimde drama (drama in education) kavramı kullanılmaktadır. Federal Almanya'da yerleşmiş olan kullanım ise oyun ve tiyatro eğitilimi adını

almaktadır. Eski Yunan'daki başka bir anlamı da oynamaktır (Oruç, 2018:9 Bozdoğan 2006:25; San,1989:573- 574). Fakat Antik Tiyatronun gelişmesinden bu yana, bu sözcük herhangi birinin herhangi bir şey yapması değil, belli bir kimsenin katılanlarla anlamı olan bir şey yapmasıdır (Nutku,2002.27'den Akt. Oruç, 2018:9). Drama terimi ile ilgili birçok tanım mevcuttur. Prof. Dr. Alev Önder'de Yaratıcı Drama'yı şu şekilde tanımlar "Bir eylemin, bir olayın, bir duygunun, çeşitli rollerin, bir kavramın, konunun ya da öykünün, hatta şiirin, canlı ya da cansız varlıkların, sözel ve sözsüz, kendiliğinden davranışlarla, taklit yolu ile temsili olarak ifade edilmesi, canlandırılmasıdır. Drama, Almanca sözlükte film, sahne oyunu ya da belli bir eylemin sunulması, oluşturulması ya da bir zaman ile mekanın manzum halde sunulmasıdır. Bütün bu verilere dayanarak drama sözcüğünün, içinde eylem olan her türlü etkinliği içerdiği söylenebilir. Bir yönüyle tasarımların eyleme dönüşebildiği oyunları da kapsayan drama, tüm eylemleri kapsadığı için birden çok insanın bir yaşam durumunu, canlandırmaya dayalı süreçlerde yeniden üretmeyi de geniş ölçüde içerir (Adıgüzel, 2006, s. 18).

Drama'da gerçek dünya ile kurgusal dünya arasında bir etkileşim vardır. Katılımcı tarafından drama, gerçek mi gibi duyumsanmakta ve gerçek duygular yaşanmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, drama da gerçekle kurgu iç içedir. Katılımcılar gerçeğin içinden kurgusal durumların içine girip çıkmaktadırlar (Akyol, 2019). "Yaratıcı drama çalışmalarına baktığımızda da sonuçtan çok sürecin, seyredilmekten çok katılımın, yaşanan sürecin sorgulanmasının, kesin yargılar ve değerler otaya koymak yerine eleştirinin ve yaratıcı düşüncenin geliştirilmesinin öncelikli olduğu vurgulanır." (İlhan, 2007:143). Birey yaratıcı drama'nın oyunları ve etkinlikleri içerisinde özgürdür. Oynanan oyunun veya etkinliğin süresince yaratıcılığını yargılamadan uzak bir şekilde dışa vurur. Bu yaratma eyleminin süreci bazen bireysel bazense bir grup eşliğinde gerçekleşir. Yukarıda bahsedildiği gibi yaratıcı drama'nın temel özelliklerinden biri ve hatta en önemli özelliklerinden biri süreç ağırlıklı olmasıdır. Bu sürecin öneminin ne olduğunu araştırdığımızda ise doğaçlamanın ana unsur olduğunu görmekteyiz. Doğaçlamanın önemini drama'nın aşamaları kısmında inceleyeceğiz. Yaratıcı Drama üçe ayrılmaktadır. Bunlar bir yöntem olarak yaratıcı drama, bir alan olarak yaratıcı drama ve bir sanat eğitimi alanı olarak yaratıcı drama'dır. Bir yöntem olarak dediğimiz zaman herhangi bir dersin işlenişinde dramayı bir yöntem olarak, anlatım yöntemi soru cevap yöntemi gibi bir yöntem olarak kullanma söz konusudur. Alan olarak dediğimiz zaman kuramını, bilimsel çalışmalarını, tarihini, yapılacak atölye çalışmalarının hangi aşamalardan geçeceği bunlarla ilgili olan bilimsel çalışmaları içerir. Sanat olarak yaratıcı drama dediğimiz zaman, sürekli sanatı kullanan bir alandan bahsetmiş oluruz (İLHAN A. Ç., 2019).Sanat Olarak Yaratıcı Drama'yı incelemeden önce drama'nın içerisindeki oyun öğesini inceleyelim. Çünkü araştırmamızda Sanat Olarak Yaratıcı Drama ile Çağdaş Sanat pratikleri ve stratejilerini karşılaştıracacağız.

2.1. Dramatik Oyun

Dramatik oyun bireylerin keşfettikleri ve çevrelerindeki tüm karakterleri ve hareketleri taklit ettikleri özgür bir ortamda oynanan oyundur. Bu tür oyunlar bir grubu gerektirir, bireysel değildir, anlaktır, süresi kestirilemez, temel olarak öykünmeye dayanır. Bir anda başlar ve bitişi belli olmayan, rollerin var olduğu senaryo ve metnin olmadığı doğaçlama ve rol oynama tekniklerinin kullanıldığı, gelişimini gündelik yaşantılardan alan bir süreçtir. Dramatik oyun, çocuklar arasında oluşan iletişim ve etkileşim içerisinde imgeleme dayalı oyun türlerini oluşturur (Adıgüzel, 2006: 19,20). Katılımcıların oyun içerisinde belirlenmiş bir rolü olmayabilir bu rol dağıtımı bile doğaçlama yani önceden belirlenmemiş şekilde gerçekleştirilir. Hatta bu dramatik oyunların içine sonradan katılan bireyler spontane bir şekilde gelişen rollere bürünebilirler. Dramatik oyunlar sadece oynandığı an vardır. Dahası bireyin oyuna ilgisi yeterince yüksekse birden fazla oynanabilir ama yeniden oynama durumu gerçekleşirken tekrarlanan oyun içerisinde prova duygusu yoktur. Oyunun konusu aynı fakat tekrarı farklı olur. Bu yalnızca haz almak için yapılırken yaratıcı deneyimlerin tekrarından oluşur. Dramatik oyun, dramatik anlamda ne başı ne sonu ne de gelişme bölümüne sahiptir (McCalsin, 2016, s. 7).

2.2. Yaratıcı Drama'nın Aşamaları

Yaratıcı Drama'nın aşamaları grup yapısına göre değişim gösterebilir. Fakat bütün Yaratıcı Drama çalışmalarında yapılan klasik aşamalar vardır. Klasik bir Yaratıcı Drama çalışmasının aşamaları şunlardır.

- Isınma aşaması,
- Asıl çalışma aşaması (bu çalışmanın içerisinde pandomima, doğaçlama, oluşum ve rol oynama gibi çalışmalar mevcuttur)
- Değerlendirme aşaması.

Isınma Aşaması

Katılımcıların dikkatlerinin çalışmaya odaklanmasını, yapılacak olan asıl çalışmaya düşünsel, duygusal ve fiziksel olarak hazırlanma ve rahatlamayı amaçlayan çeşitli oyunlardan oluşan birinci aşamadır. Isınma aşamasında daha çok oyun tekniği kullanılmaktadır. Isınma çalışması ile yapılacak olan ana çalışma arasında bir bağlantı olursa katılımcılar ana çalışmaya daha çok hazırlanıp ısınacaklardır (Aslan,2006. 394-395'den akt:Oruç, 2018:25).

Asıl Çalışma Aşaması

Buradaki asıl amaç oyundaki belirlenmiş veya belirlenmemiş karakterlerin özelliklerini ve duygularını canlandırmaktır. Yani bir tiyatro oyunundaki veya filmdeki oyuncuyu canlandırmak değildir. Katılımcının canlı veya cansız herhangi bir varlığı hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duyuşsal özellikleriyle canlandırmasıdır. Belirlenmiş bazı kurallarla özgürce bırakılarak oyun kurma ve bu oyunları geliştirme şeklinde uygulanır. Asıl çalışmalar içerisinde hayal gücünü kullanmak gibi yapılan çalışmalar da önemli rol oynar (mte_program_modul, 2014). Bir konunun süreç içinde biçimlenip ortaya çıktığı, belirlendiği, biçimlendirildiği tüm oluşum çalışmalarının yapıldığı aşamadır. Canlandırılacak konu çerçevesinde bir başlangıç noktası olan, doğaçlama, rol oynama ve diğer tekniklerin kullanıldığı bir aşamadır. Saptanan temayı işlemede oluşturulan dramatik anları çözmek için gerekli olan stratejilerin (tekniklerin) kullanımı daha çok bu aşamada gerçekleştirilir. Bu aşamadaki canlandırmalar bireysel olacağı gibi küçük ya da büyük gruplar yoluyla da olabilir (Acikders.Ank.edu.tr, 2019). Yaratıcılık asıl çalışma aşamasında çok önemli bir öğedir. Bu aşamanın tekniklerinde bir sınır söz konusu değildir.

Pandomim

Pandomim sözcükleri kullanmadan düşüncüyü aktarma sanatıdır. Pandomim de düşünceler tamamen beden dile ile ifade edilir. Pandomim bireysel olarak veya grup içerisinde de yapılabilir (McCalsin, 2016:72).Müzik eşliğinde veya sadece nesnelerin ve tepki seslerinin çıkarılarak yapıldığı pandomimler de vardır. Pandomim sözsüz iletişim kurduğu gibi bireyin doğaçlayarak yarattığı gerçekte elinde olmayan nesnelere de yansıtmasında yardımcı olur. Aslında Yaratıcı Drama da Pandomim Sanatı doğaçlama ögesi içerisinde (asıl çalışma) yardımcı eleman olarak kullanılır.

Doğaçlama

Doğaçlamanın kökenlerinin insanın yaşadıklarını, korkularını, sevinçlerini bedeniyle ifade ettiği ritüellere, şaman danslarına, mevsimsel törenlere dayandığını ve bu törenlerde, danslarda, doğaçlamanın ilk nüvelerinin oluştuğunu söyleyebiliriz. Doğaçlama, gündelik hayatta ve sanatsal alanlarda bir ön hazırlık yapmadan devinmek, düşünmek ve yapmaktır. Doğaçlama, bir ön hazırlık yapmadan bir form üstüne çalışmak ve sanatsal ifadeyi ona dayanarak yaratmak olarak da algılanmaktadır. Bu türden bir algıyı müzik doğaçlamalarında, dans doğaçlamalarında ve sahne doğaçlamalarında görmekteyiz (Tiyatroda Yeni Eğilimler: Doğaçlama Tiyatro, 2008:38-39).

Değerlendirme Aşaması

Yaratıcı drama çalışmaları süresince gerçekleştirilmiş doğaçlama oyunların ve bu oyunların içerisindeki rollerin, katılımcıların zihinlerinde yeniden canlandırılması ve hatırlanan kazanımların yeniden pekiştirilmesi amaçlayan değerlendirme aşaması bu oyunlar etkinlik tamamen bittikten sonra veya aşama aşama da yapılabilir. Buradaki amaç kazanımların kontrol edilip gözden geçirilmesidir (Akoğuz ,2011. 22 akt.Oruç, 2018:26). Değerlendirme aşamasında bireyler arasında beyin fırtınası yapılabilir. Katılımcılar oyun ve doğaçlamalar da hisleri düşünceleri ve kazanımlarını dile getirebilirler.

2.3 Sanat Alanı Olarak Yaratıcı Drama

Yaratıcı Drama liderleri Yaratıcı Drama'nın birçok sanat akımı ile ilişki içerisinde olduğunu ve onlardan beslendiği konusun da hem fikir olduklarını görebiliriz. Bunlardan en belirgin sanat akımı kuşkusuz tiyatrodur. Yaratıcı Drama Tiyatronun gözlem ve canlandırma tekniklerinden hatırı sayılır derece yararlanmaktadır. Bu tekniklerden genellikle doğaçlama ve oyun yani drama'nın asıl çalışma aşamasında yararlanılır.

Drama çalışmalarında bir süreç yaşanır. Yaşanan bu süreçte bir problem durumu saptanır (dramatik durum). Bu durum katılanlar tarafından kendi bilgi ve deneyimlerine dayandırılarak yaşanılır, tartışılır, eleştirilir ve çözümlenir. Bu yaşanan süreç yaratıcı bir süreçtir. Tıpkı yaratıcılıkta olduğu gibi bir hazırlık, kuluçka, aydınlanma ve gerçekleşme aşamaları söz konusudur. İşte drama çalışmalarında bu aşamalar yaşanırken bütün sanatlardan yararlanılır (İlhan A. Ç., 2019).

Drama çalışmalarında müzik ayrı bir yere sahiptir. Grubun motivasyonunu yükseltmede, ısınma çalışmalarında, doğaçlamalarda yapılacak çalışmaya uygun müzik, çalışmanın başarısında büyük arttıracaktır. Bir drama sürecinin sonunda duygu ve düşünceleri özetleyen görsel çalışmalar yapılabilir. Resim, fotoğraf, karakalem, grafik v.b. drama çalışmalarının vazgeçilemez malzemelerindedir. Bir tek resim, heykel, fotoğraf v.b. drama çalışmasının başlı başına konusu olabilir. Bir sanat yapıtından yararlanılarak doğaçlamalar oluşturulabilir(İlhan A. Ç., 2005).

3. Bulgular Ve Yorumlar

3.1. Yaratıcı Drama İle Örtüşen Çağdaş Sanat Türleri

Yaratıcı Drama çalışmalarının oluşumunda birçok sanat alanının kullanılabilirdiğinden bahsetmiştik. Aynı şekilde Avangart ve Postmodern sanat akımlarını incelediğimizde bu sefer karşılıklı bir alışverişin başlamış olduğunu görebiliriz. Bu süreçte Çağdaş Sanat, Yaratıcı Drama'nın yöntem

ve tekniklerinden yararlanmaya başlamış ve bu alışveriş günümüz sanat türleri ve pratiklerine kadar devam etmiştir diyebiliriz. Bu etkilemişimi sağlayan durum ise Çağdaş Sanat özelliklerinin Yaratıcı Drama'nın özellikleri ile örtüşmesidir diyebiliriz.

3.2. Çağdaş Sanat ve Yaratıcı Drama'nın Özelliklerinin Karşılaştırılması

Çağdaş Sanatın Özellikleri	Yaratıcı Drama'nın Özellikleri
Çağdaş Sanatın gelenekselden farkı kullandığı çalışma yöntem ve süreçleridir. Çağdaş Sanatçılar tek başlarına çalışma üreteceği gibi uzmanlar, asistanlar, fabrikatörler veya izleyiciler ile eserlerini yaratabilir.	Grup, yaratıcı dramayı oluşturan önemli bir öge veya bileşendir. Grubu, katılımcılar oluşturur. Yaratıcı drama, grubun ve başkalarının bakış açılarına göre yapılandırılır. Yaratıcı drama çalışmaları grup etkinlikleri biçiminde yürütülür ve katılımı gönüllülük aranır.
Çağdaş sanatçılar güzellik, orijinallik, sunumculuk ve otorite gibi sanat ve toplumla ilgili geleneksel beklenti ve düşünceleri zedelemek, yeniden tanımlamak ya da farklı şekillerde yorumlamak için sanatı bir eleştiri biçimi olarak görürler.	Yaratıcı Drama çalışmalarında bireyin düşünceleri ve duyguları eleştirilmez veya sorgulanmaz. Birey veya grup neyi doğru buluyorsa başka bir deyişle neyi seviyor ve onu benimsiyorsa doğaçlama veya oyun o yönde devam eder. Yaratıcı drama kesin yargılar ve değerler ortaya koymak yerine, eleştirinin ve yaratıcı düşüncenin geliştirilmesinden yanadır.
Çağdaş Sanatçılar sıklıkla popüler kültür, kitle kültürü, beşerî bilimler ve sanat tarihi gibi çoklu disiplinlere veya bu kaynakların temel ilkelerine başvurur ya da onları sahiplenir.	Yaratıcı dramanın ilişkili olduğu bazı kavramlar ve alanlar bölümlerinde de vurgulandığı gibi yaratıcı drama alanı disiplinler arası bir alandır ve sosyal bilim alanlarından, sanat eğitimi ve bilimi alanlarına kadar pek çok alanla ilişki içerisinde bulunur. Bu alanlar eğitim, eğitim bilimleri, tüm sanat alanları (resim, müzik, heykel, dans) ve özellikle tiyatro gibi yaratıcı drama alanının yapılandırılmasında, uygulanmasında ve değerlendirilmesinde önemli yerleri olan alanlardır.

<p>Çağdaş Sanatçılar sıkça yeni teknoloji (dijital medya, bilgisayar, internet) ya da alışılmadık (buluntu nesnelere, doğa ya da beden) yolları birleştirirler.</p>	<p>Drama etkinliklerinde akla gelebilecek hemen hemen bütün malzemeler kullanılabilir. Önemli olan kullanılacak malzemenin drama etkinliğinin hedeflerine uymasındır. Yaratıcı Drama’da malzeme olmadan da kişi kendi bedenini kullanarak da çalışmalar meydana getirebilir. Yaratıcı drama çalışmasında malzeme kullanımının bir sınırı yoktur.</p>
<p>Çağdaş sanatla günlük yaşam arasındaki ilişki belirsizdir. Çağdaş sanat amaçlı olarak ev, okul, politika ve eğlence gibi çevremizi oluşturan unsurlarla kesişir.</p>	<p>Yaratıcı drama da özellikle rol oynama ve doğaçlamalar sırasında katılımcı, günlük yaşamda karşılaşacağı toplumsal sorunları deneyimleme ve gerçek yaşamda içinde olacağı sonuçları yaşamadan öğrenme şansını elde edebilir. Katılımcıların duygu ve düşüncelerini canlandırma eylemlerinde yansıtılmaları, doğallığın ve kendiliğindenliğin yaşanması açısından önemlidir.</p>
<p>Çağdaş sanat geleneksel sergileme biçimlerinin dışında varlık gösterebilir. Kamusal alanlar, sanat galerileri niteliği olan mekanlar, yerleştirme, olay, performans, çevrimiçi ya da geçici işlerin dokümantasyonu gibi yeni yollarla sunulur.</p>	<p>Yaratıcı drama’da sergileme (izleyici) gibi bir gereksinim yoktur. Fakat çalışmanın yapılmasını gerektiren mekân hiçbir şey ile sınırlı değildir. Boş bir salon, doğada herhangi bir alan ya da bir tiyatro salonu çalışma yapılacak alan olabilir. Yaratıcı drama çalışması her yerde gerçekleştirilebilir.</p>
<p>Çağdaş sanat fazla çalışma saatleri isteyebilir. Çağdaş sanat pratikleri süreç temelli (edimsel, işbirlikçi, gelişigüzel), deneysel veya enteraktif olacağı gibi çevreyle etkileşimi de olabilir.</p>	<p>Yaratıcı drama sonuçtan çok süreç ağırlıklıdır. Katılımcılar bu süreç içerisinde belirli roller seçebilir veya hiç rol seçmeden kendileri gibi dramatik oyunların veya çalışmaların içerisinde yer alabilirler. Yaratıcı drama bireysel bir çalışmadan ziyade katılımcıların etkileşimlerine önem gösterir aynı zaman da deneysel özelliği vardır.</p>

3.3. Fluxus

Fluxus sanatçıları, şenlikler, olaylar, gösteriler, müzikler, yayınlar ve filmlerden oluşan sanata alternatif bir yaklaşımın savunucuları olmuşlardır. Grup günümüze değin varlığını sürdürmekle birlikte en etkili dönemlerini 1962 – 1978 yılları arasında yaşamıştır. ABD askeri kuvvetlerinde tasarımcı olarak görev yapan ve Avrupa'ya gelen George Maciunas burada birçok sanatçı ile tanışıp (Nam June Park, Wolf Vostell, Benjamin Peterson) aynı yıl içerisinde sürekli hareket veya akma, akmak anlamları taşıyan “Fluxus” terimini ortaya atmıştır (Atakan, 2008:66). Fluxus sanatçıları birçok sanat pratiğini bir araya getirerek disiplinler arası çalışmalar yaptıklarını görebiliriz. Fluxus’ un; Dada gibi sanat karşıtı bir sanat hareket olduğu düşünüldüğünde, disiplinler arası çalışmalar yapması ve kullanılan medyumların sınırlandırılmaması ön görülebilir bir durumdur. Fluxus’ un en önemli amacı, sanatla yaşantı arasındaki sınırları yok etmektir. Yani sanatın tiyatro, müzik, resim, dans, gibi sanat dalı ile sınırlı olmadığını ve sanatın her yerde sokakta, parkta, alışveriş merkezlerinde gerçekleştirilip sergileneceğini savunmaktadır. Deneysellik, araştırmacılık ve tabu kırımı Fluxus’un ilkeleridir. Oyunsallık da Fluxus özelliklerinden biridir. Oyunsallık onun bünyesinde başından beri vardır. Fluxus sanatçılarının neredeyse hepsi mizahı kullanırlar. Fakat oyun mizahtan daha geniş bir anlam içermektedir. Buradaki oyunsallık; düşüncelerin oyunu, serbest deneyim oyunsallığı, bilimsel deneye olduğu kadar, yaramazlığa da yakın olan kavramlardır. Fluxus çalışmaları her zaman şimdiki zamanın içerisinde yer alırlar (İlhan A. Ç., 2007:146). Özgürce hareket etme ve doğaçlamada Fluxus hareketinin özellikleri arasındadır diyebiliriz.

Fluxus hareketinin özelliklerine baktığımız da doğaçlama ve oyunsallığın iki kavram arasında da öneminin hatırı sayılır seviyede olduğunu görebiliriz. Benzeşen bir diğer özellik ise Yaratıcı Drama’nın gerçekleştirilmesinde hiçbir mekân sınırının ve malzeme sınırının olmamasıdır denilebilir.

3.4. Kavramsal Sanat

Bu deneysel hareket, 21. Yüzyılın başlarındaki sanata kök salmış olsa da, 1960’lı yıllarda resmi bir hareket olarak ortaya çıkmış ve günümüzde önemli bir çağdaş sanat hareketi olarak kalmaya devam etmektedir. Kavramsal sanatta bir eserin arkasındaki fikir önem ve öncelik taşımaktadır. Başlıca kavramsal sanatçılar arasında Joseph Kosuth, Sol Lewitt, Daimen Hirst, Jeny Holzer bulunur (Aykut, 2018:191) Kavramsal sanat; performans sanatı, enstalasyonlar, Video sanatı, yeryüzü sanatı ve arazi sanatı gibi birçok farklı sanat türünü tanımlamak için kullanılan kapsayıcı bir terim olmuştur. Kavramsal sanat cevaplardan çok sorularla ilgilidir. Kavramsal sanatçılar, geleneksel araçları kullanmanın ötesine geçerler ve fikirlerini, sanat olarak sunarlar. Fikir her daim çıkartılan sonuçtan daha önemli bir konumdadır. (Hodge,2018:180) Kullanılan malzemeden ve biçimden ziyade fikre ve düşünceye önem gösteren Kavramsal sanat aynı zaman da birçok çağdaş sanat türünde olduğunu disiplinler arası bir türdür diyebiliriz. Kavram sanatın merkezinde

sanat bir zevk alma aracı olarak konumlandırılmaz. Bunun yerine sanat düşünsel bir eylem; bir bilme ve tanıma sürecidir. Estetik kavramına karşı kavramsal sanatçıların mesafesinden bahsedilebilmektedir. Dolayısıyla Kavramsal Sanat resimden, heykelden ve en genel tanımı ile nesneden kopuşa işaret etmektedir. Bazı otoritelere göre Kavramsal Sanat, “obje sonrası sanat” olarak da kategorize edilmektedir. Çünkü fikir üretildiği zaman, yapıtın nasıl görüldüğü ikincil öneme sahip olur. LeWitt (1967)’e göre, yapıtın nasıl görüldüğünün çok da önemi yoktur. Çünkü fiziksel bir biçimi varsa, illâ ki yapıt bir şeye benzeyecektir. Ancak düşünce yani kavramsal çerçeveyi oluşturmak buradaki ilk basamaktır. Biçim sadece düşüncelerin aracılığı yapmaktadır (Oskay, 2018:806).

Kavramsal sanat hem sanatçısını hem de izleyicisini düşünceye yöneltmeyi amaçlamaktadır diyebiliriz. Bu özelliğin Yaratıcı drama çalışmalarında da olduğunu görebiliriz. Çünkü yaratıcı düşünce ve bilgi yani fikir alışverişi yaratıcı dramının en önemli unsurları arasındadır. Aynı zamanda Kavramsal sanatta ortaya çıkarılan ürünün estetik algısından ziyade onun özü yani içeriği başka bir deyişle fikri ön planadır. Yaratıcı Drama çalışmalarında diğer disiplinler kullanılırken de (resim, heykel, dans) aynı özelliklerin olduğunu gözlemleyebiliriz. Çünkü Yaratıcı Drama çalışmasında birey estetik bir ürün çıkarmaktan ziyade fikrini, düşüncesini ve yaratıcılığını ön plana çıkarmaktadır. Bir örnekle anlatmak gerekirse katılımcı basit bir kâğıdı içerisinde farklı evrenlerden gelen türlerin savaştığı bir uzay gemisine benzetebilir. Burada geminin biçiminden çok anlatılmak istenen fikre önem gösterilir.

3.5. Performans Sanatı

Performans sanatı kavramı 1960’lı yıllar da sanatçıların düşüncelerini ve fikirlerini anlatmak için bedenlerini kullandıkları bir sanat biçimidir. Sanatçılar kendilerini dans ederek, şarkılar söyleyerek, pandomim yaparak, oyunculuk ve başka performans türlerinde ifade eden sanatçılar, bu performanslarını bir defaya mahsus olarak ya da defalarca, belirli ya da beklenmedik yerlerde, hazırlıklı veya doğaçlama olarak sergilediler. Almanya ve Avusturya’ performans sanatına aksiyonizm adı verilmiştir. 1960 ve 1970’ler de büyük bir yankı oluşturan bu akım, (Hodge, 2018:184) 1970’lerde performans alanında üretilen işlerin asal kaynağı deneysel tiyatro ve gösterilerden ziyade, görsel sanatlar alanındaki yeni yaklaşımlar olan ortam yaratma, Happening, kavramsal sanat ve sanatçılarıdır. (<https://bit.ly/2I2poRK>) Günümüzde halen aktif olarak yapılan ve popülerliğini koruyan Performans sanatlarına, drama esin kaynağı olmuştur. (Aykut, 2018:192)

İçerisinde bedenin ve beden hareketlerinin kullanıldığı Performans sanatı diğer çağdaş sanat türleri içerisinde Yaratıcı Drama ile özelliklerinin en çok örtüştüğü sanat türüdür diyebiliriz. Çünkü Performans sanatı içerisinde theatral bir yapı olduğunu görebiliriz. Yaratıcı Drama da ki gibi doğaçlama Performans sanatının en önemli unsurudur. Olaylar iki kavramda da anında başlar ve katılımcıların da doğaçlamanın içerisinde ki duruma dahil olmaları ile birlikte sonu tahmin edilemez bir süreç içerisine girdiklerini görebiliriz. Yaratıcı Drama’da olduğu gibi Performans

sanatında da sonuç tan ziyade süreç içerisinde ki kazanımlar ya da başka bir deyişle süreç içerisinde ki aktarımlar önem taşımaktadır. Performans sanatı içerisinde de Yaratıcı Dramada ki gibi sanatçı veya katılımcılar rol üstelenebilir hiçbir yargı ve sınır dâhilinde olmadan katılımlarını aktif bir şekilde gerçekleştirebilirler.

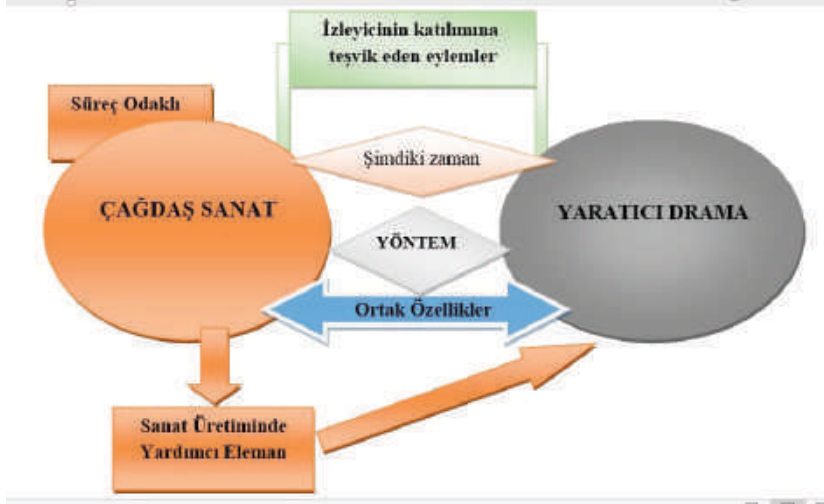
3.6. Enstalasyon / Yerleştirme Sanatı

Enstalasyon, geleneksel ve alışılmışın aksine, çevreden bağımsız bir sanat nesnesi içermeyip belirli bir mekân için yaratılan, mekânın niteliklerini kullanıp irdeleyen ve izleyici katılımının temel gereklilik olduğu bir sanat türüdür. Kökleri kavramsal sanat ve hatta 20. yüzyıl başındaki Marcel Duchamp'ın hazır-yapımları ve Kurt Schwitters'e kadar giden enstalasyon, çağdaş sanatta mimarlık ve performans dışında birçok görsel sanat disiplininden de destek alan melez bir tarzdır (Süzen, 2010).Sanatçıların; Enstalasyon sanatında uygulama yapmak istenilen mekân içerisinde Çağdaş Sanatın diğer türlerinde olduğu gibi istedikleri materyali kullanabilmekte özgür olduklarını görebiliriz. Kullanacağız mekân içerisinde izleyicilerin katılımcıya dönüşmeleri de Enstalasyon Sanatçılarının isteğine bağlı olduğunu da söyleyebilmek mümkündür.

Enstalasyon sanatında olduğu gibi Yaratıcı Drama çalışmasında da Lider ya da katılımcılar belirledikleri materyallerle bir mekân oluşturup bu mekânın içerisinde doğaçlama yani dramatik oyunlar oynayabilirler. Yaratıcı Drama çalışmasında katılımcılar önceden oluşturulmuş bir mekân için de düşüncelerini ve duygularını ifade eden çalışmalar gerçekleştirebilirler. Enstalasyon sanatının içerisinde katılımcının olmadığı yerleştirmelerdeki amaç da mekân üzerinden duygu, düşünce, fikir ya da beklentileri izleyicinin zihninde canlandırmaktır diyebiliriz.

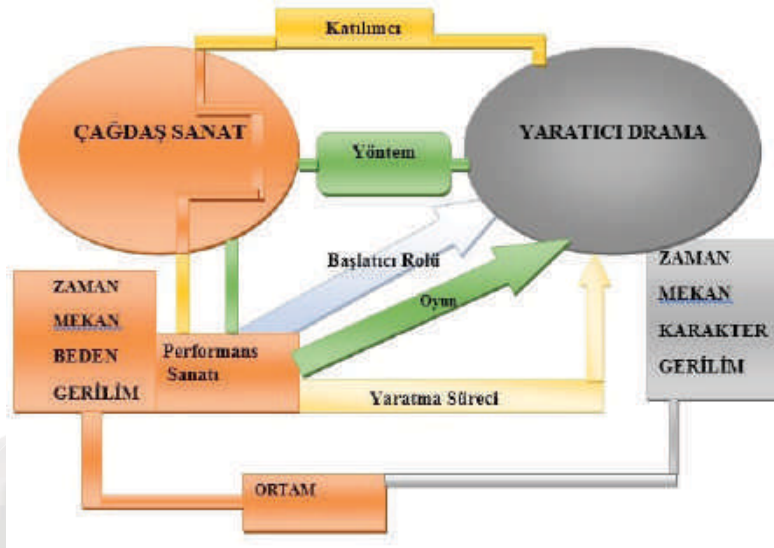
3.7. Çağdaş Sanatçılar Alan Uzmanları ve Resim Öğretmenleri İle Yapılan Görüşmelerin Analiz Grafikleri

4.7.a.



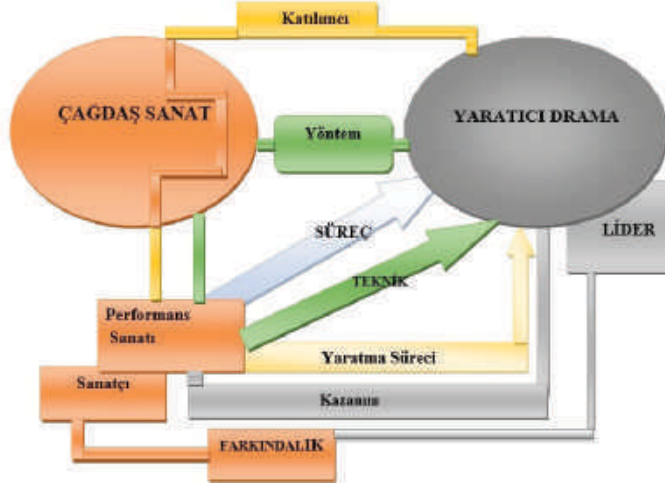
Performans Sanatçısı A

4.7.b.



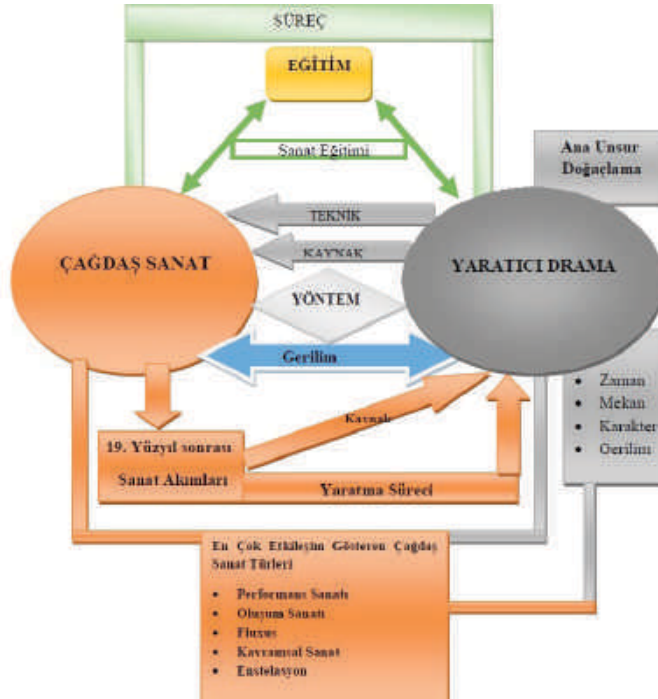
Performans Sanatçısı B

4.7.c.



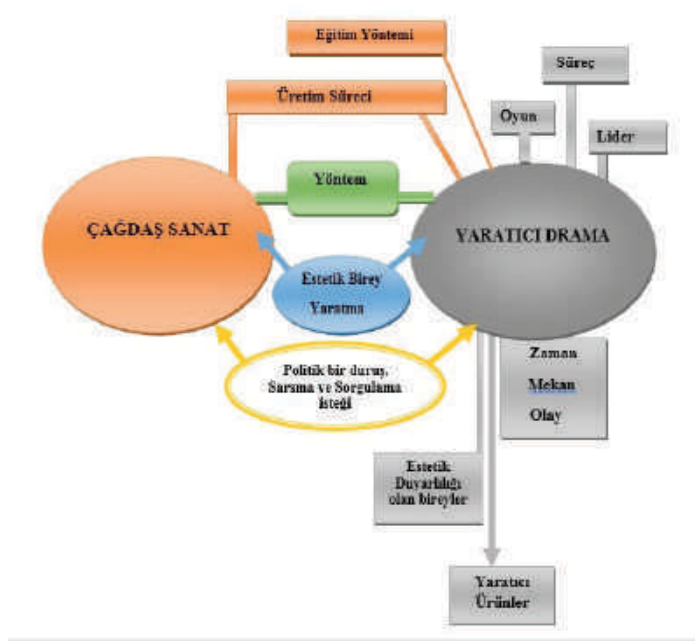
Performans Sanatçısı C

4.7.d.



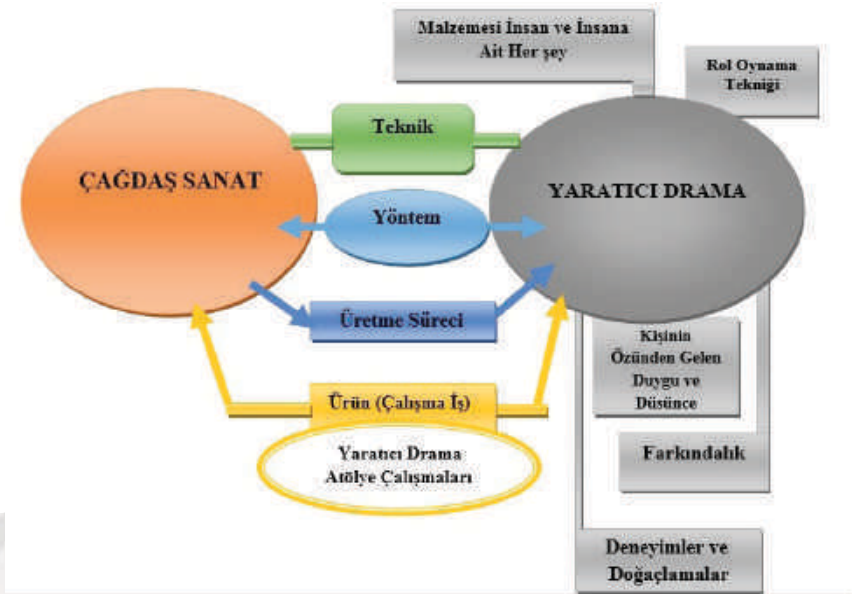
Yaratıcı Drama Lideri A

4.7.e.



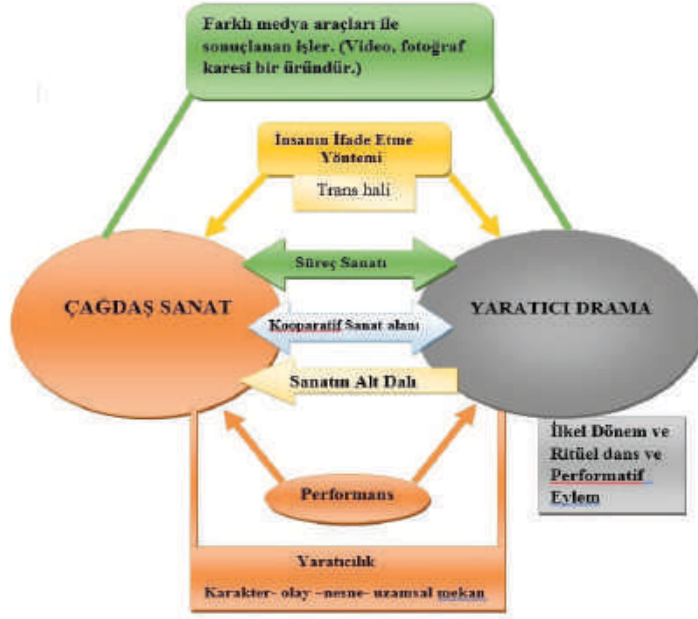
Yaratıcı Drama Lideri B

4.7.f.



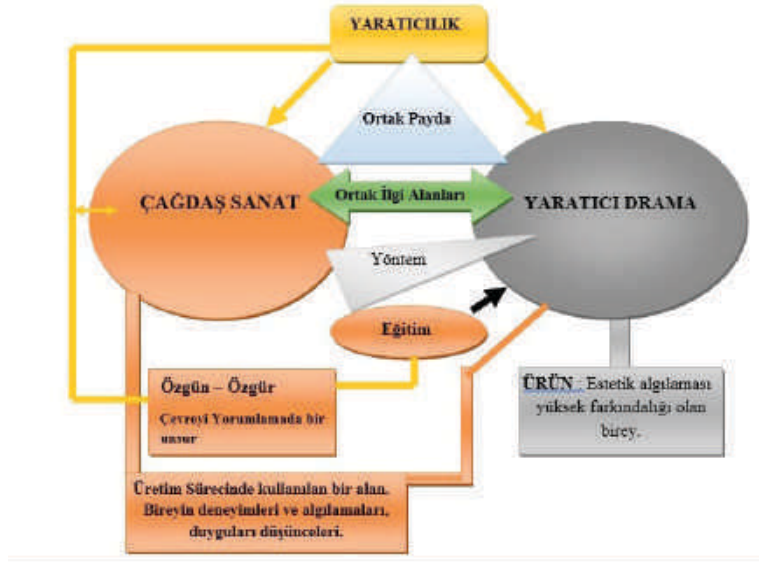
Yaratıcı Drama Lideri C

4.7.g.



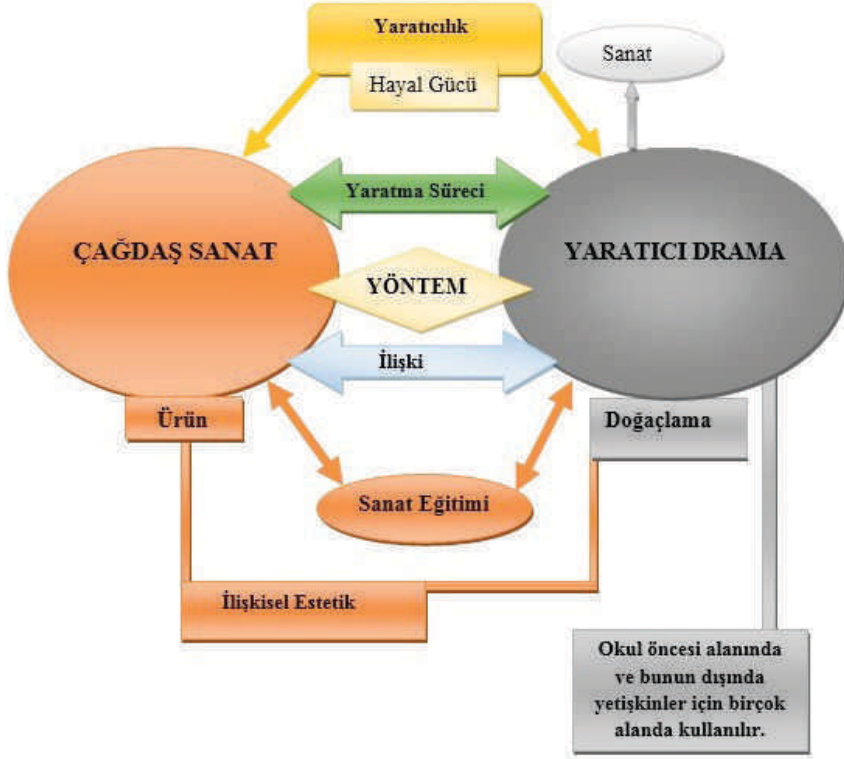
Resim Öğretmeni A

4.7.h.



Resim Öğretmeni B (Yüksek Lisans)

4.7.i.



Resim Öğretmeni C

1. Yorumlar

Üç Yaratıcı Drama lideri, üç çağdaş sanatçı ve üç resim öğretmeni olmak üzere toplam dokuz alan uzmanı ile görüşmeler yapılmıştır. Yapılan görüşmeler sonucunda alan uzmanlarının sekizi Yaratıcı Drama'nın yöntem olarak Çağdaş Sanat pratiklerinde kullanılabildiğini düşünmektedirler. Görüşmelerde Çağdaş Sanatın üretim sürecinde Yaratıcı Drama'dan yararlanabileceğini düşünen sekiz kişi vardır. Görüşme yapılan performans sanatçılarının tamamı Yaratıcı Drama ve Çağdaş Sanatın süreç odaklı olduğunu düşünmektedirler. Görüşme formlarının sonuçlarına baktığımızda; Yaratıcı Drama ve Çağdaş sanat arasında bir ilişki olduğunu düşünülmektedir. Aynı zamanda Yaratıcı Drama eğitimi almış olan sanatçıların üretim sürecinde Yaratıcı Drama'dan yararlandıkları görülmektedir.

Çağdaş Sanatçılardan görüşme formlarını gönderdiğim beş kişi soruları cevaplandırmamıştır.

Yaratıcı Drama hakkında bilgilerinin olmadığını ve araştırma yaptıktan sonra cevap verebileceklerini söylediler. Bu durumda Yaratıcı Dramayı üretim sürecinde kullanabilmek için Yaratıcı Drama eğitimi almış olmak gerektiğini göstermektedir.

2. Sonuç ve Tartışma

Üretim süreçlerinde Yaratıcı Drama yöntem ve tekniklerini kullanan sanatçıların çoğunlukla bu alanda eğitim almış oldukları ve bu eğitimi sanat üretim sürecinde kendi stratejilerine göre değiştirip geliştirdikleri söylenebilir. Tabii ki Çağdaş Sanat Pratikleri ile üretim yapan her sanatçı Yaratıcı Drama'dan haberdar olarak işlerini meydana getirmemektedir. Fakat Yaratıcı Drama tekniği kullanan sanatçıların Çağdaş Sanat pratiklerinin üretim sürecinde kavramsal açıdan ve medyum kullanımı açısından daha yaratıcı olanaklara sahip olduklarını görebiliriz.

Yaratıcı Drama'nın Çağdaş Sanatın üretim sürecinde yardımcı bir eleman olarak kullanılabilmesi alan uzmanlarının görüşlerine dayalı olarak değerlendirilmiştir. Ülkemizde Yaratıcı Dramaya olan ilgi gün geçtikçe arttığı düşünülmektedir. Ayrıca araştırmanın alanının yeni olmasına bağlı olarak Türkçe kaynağın az olmasını göz önünde bulundurursak, çalışmanın alana katkısının önemli seviyede olduğu gözlemlenebilir.

Kaynakça

Dergiler

Adıgüzel, Ö. (2006). Yaratıcı Drama Kavramı Bileşenleri Ve Aşaması. *Yaratıcı Drama Dergisi Cilt 1 Sayı 1*

Atakan, N. (2008). *Sanatta Alternatif Arayışlar*. İstanbul: Karakalem Kitap Evi Yayınları.

İnternet Kaynakları

Adıgüzel, Ö. (01.11.2020) <https://acikders.ankara.edu.tr/mod/resource/view.php?id=86254>

Akyol, A. K. (2019, 10 24). *narsanat.com*. narsanat: <https://www.narsanat.com/wp-content/uploads/2011/09/DRAMA-VE-DRAMANIN-Ä-NEMÄ°-AYSEL-KÄ-KSAL-AKYOL.pdf> (24.10.2019)

Ankara Üniversitesi Açık Ders Malzemeleri. (2019) acikders.ankara.edu.tr: <https://acikders.ankara.edu.tr/mod/page/view.php?id=86255> (24.10.2019)

Baskıcı, Z., & Şölenay, E. (2013, 1). *Dadaizm sanat akımı ve seramik sanatına etkisi*. Dergipark: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/28711> (04.01.2020)

Hodge, S. (2018). *Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Sanat Fikri*. İstanbul: Domingo.

https://www.ktpress.co.uk/pdf/vol2_npara_86-87_Hilary-Robinson.pdf. (1998).

https://www.ktpress.co.uk/pdf/vol2_npara_86-87_Hilary-Robinson.pdf. https://www.ktpress.co.uk/pdf/vol2_npara_86-87_Hilary-Robinson.pdf: https://www.ktpress.co.uk/pdf/vol2_npara_86-87_Hilary-Robinson.pdf

(13.01.2020)

Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*, İstanbul: Ayrıntı Yayınevi

İlhan, A. Ç. (2005). http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cac-he:64LB8vrvWXgJ:scholar.google.com/+sanat+yarat%C4%B1c%C4%B1+drama&hl=tr&as_sdt=0,5&as_vis=1 (30.10.2019)

İlhan, A. Ç. (2019). *Çağdaş Sanatta Yaratıcı Dramanın Yeri*. (V. Lafçı, Röportajı Yapan)

İlhan, A. Ç. (2007). *Yaratıcı Drama ile Örtüşen Çağdaş Sanat Akımları*. *Yaratıcı Drama Dergisi*, Cilt 1 (3-4),

McCalsin, N. (2016). *Yaratıcı Drama Sınıf İçinde Ve Dışında*. (Y. P. Şimşek, Çev.) İstanbul: Nobel Akademik Eğitim Yayıncılık Eğitim Danışmanlık Tic.LTD.ŞTİ.

mte_program_modul. (2014). tarihinde [megep.meb.gov.tr](http://www.megep.meb.gov.tr): http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Drama%20Uygulamalar%C4%B1.pdf (26.10.2019)

Oskay, A. (2018). <http://www.idildergisi.com/makale/pdf/1531904640.pdf> (12.01.2020)

Sezgin, S. (2016) *İnsan ve Oyun Oyunların Dünü, Bugünü, Yarını, Çanakale*:

Diyojen Yayınları

Süzen, H.N. (2010) <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/192577>
(14.01.2020)

Tiyatroda Yeni Eğilimler: Doğaçlama Tiyatro. (2008). *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*

Whitham, G., & Pooke, G. (2018). *Çağdaş Sanatı Anlamak*. çev: T. Göbekçin Cilt 1, İstanbul: Hayal Perest.

Görüşme Formu Soruları

Yaratıcı Drama Liderleri

1. Yaratıcı Drama alanındaki çalışmalarınızı kaç yıldır yürütüyorsunuz ve bu alanda aldığınız eğitimleriniz nelerdir?
2. Yaratıcı Drama nedir ve hangi alanlarda kullanılır açıklayabilir misiniz?
3. Sanat ve Yaratıcı Drama arasında bir ilişki olduğunu düşünüyor musunuz? Varsa bu ilişki nasıl bir ilişkidir?
4. Yaratıcı Dramadaki yaratıcılık unsuru sizce neyi kapsıyor? Açıklar mısınız?
5. Yaratıcı Dramanın özellikle görsel sanatlardaki üretim sürecinde sizce bir rolü olabilir mi, açıklar mısınız?
6. Yaratıcı Drama bir ürün ortaya koyar mı? (Cevabınız olumlu ise)Bu nasıl bir üründür. Açıklarmısınız?

Çağdaş Sanatçılar (Performans Sanatçıları)

1. *“Yaratıcı drama çalışmalarına baktığımızda da sonuçtan çok sürecin, seyredilmekten çok katılımın, yaşanan sürecin sorgulanmasının, kesin yargılar ve değerler otaya koymak yerine eleştirinin ve yaratıcıdüşüncenin geliştirilmesinin öncelikli olduğu vurgulanır.”*(İlhan, 2007 s /143) Yukarıdaki metin Ayşe Çakır İlhan'ın Yaratıcı Drama ile Örtüşen Çağdaş Sanat akımları makalesinden alınmıştır. Metinde geçen özelliklerin Çağdaş Sanat çalışmaları ile uyum sağladığını düşünüyor musu-

nuz? Cevabınızı nedenleri ile açıklayabilir misiniz?

2. Sanat ve Yaratıcı Drama arasında bir ilişki olduğunu düşünüyor musunuz? Varsa bu ilişki nasıl bir ilişkidir?
3. Yaratıcı Drama Çağdaş Sanatın yaratma sürecinde yardımcı bir eleman olarak kullanılır mı?
4. Çağdaş Sanat türleri içerisinde Yaratıcı Drama'nın rolü var mıdır? Varsa hangi türler, stratejiler ve kavramlar üzerinde etkisi görülmektedir.
5. Performans sanatı ile Yaratıcı Drama arasında bir ilişki olduğunu düşünüyor musunuz? Cevabınızı nedenleri ile açıklar mısınız?

Resim Öğretmeleri

1. Öncelikle sanat alanındaki eğitimlerinizden ve alanınızdaki çalışmalardan kısaca bahseder misiniz?
2. Yaratıcı Drama nedir ve hangi alanlarda kullanılır bilgi sahibi misiniz? (Eğer bilgi sahibiyse soruların kalan kısmını tamamlamanızı rica ederiz. Cevabınız hayır ise hayır yazmanız yeterlidir.)
3. Sanat ve Yaratıcı Drama arasında bir ilişki olduğunu düşünüyor musunuz? Varsa bu ilişki nasıl bir ilişkidir?
4. Yaratıcı Drama'da ki yaratıcılık unsuru sizce neyi kapsıyor?
5. Yaratıcı Drama'nın özellikle görsel sanatlardaki üretim sürecinde sizce bir rolü olabilir mi, açıklar mısınız?
6. Yaratıcı Drama bir ürün ortaya koyar mı? Bu nasıl bir üründür açıklar mısınız?

Görüşme Formu Cevapları

Performans Sanatçısı A

1. Yaratıcı Drama ile çağdaş sanatın ortak özellikler taşıdığını düşünüyorum ancak bu genellemenin dışında kalan, çağdaş sanat alanında üretim yapan, dünya genelinde birçok farklı ve radikal görüşe sahip, üretim yapan sanatçılar da bulunmaktadır. Çağdaş sanat var olanı yapı söküme uğratarak ilerleyen bir süreç, bu açıdan sonuçtan öte süreç ile alakalı olduğunu söyleyebiliriz ve yine bu nedenle eleştiri odaklı bir düşünce ön planda. Yaratıcı drama çalışmalarını, çağdaş sanat çatısına sokmak kimi zaman mümkün, süreç odaklı olması, doğaçlamaya ve yaratıcılığa olanak tanınması, kesin yargı yerine eleştireliliği öne çıkarması gibi. Ancak çağdaş sanat çalışmaları kapsam olarak çok daha geniş bir alana yayılmakta, bunu göz ardı etmemek ve ayırdığı noktaları da göz önünde bulundurmak gerek diye düşünüyorum.
2. Yaratıcı drama'dan ne anladığımız önemli, doğaçlama ve yaratıcılığın ön planda olduğu, süreç odaklı çalışmalar olarak kabaca tanımlarsam eğer, sanat ile bağlantılı ancak bir fikrin sanat olabilmesi için bilinçli bir niyet ve kararlılık da gerekli, sadece içgüdüsel olarak ortaya çıkan çalışmaların sanat olarak adlandırılabilir mi, emin değilim. Sanat üretiminin belirli ve bilinçli kararlar alınarak uygulandığında içgüdüselin anlamlandırılması ile ortaya çıktığını ve evrenselleştğini söyleyebilirim.
3. Evet, yardımcı bir eleman olarak kullanmak fayda sağlayabilir. Özellikle doğaçlama çalışmaları ile ve sürecin yeniden inşa edilip, bozularak yapılandırılması ile yaratıcı drama yaratıcılığa alan açabilir.
4. Çağdaş dans ile özellikle bağlantılı olduğunu kendi sanat pratiğim ile de bağlantılı olarak deneyimleme imkânım oldu. Çağdaş dans bireyin kendi özgün hareket dilini oluşturmasına olanak sağlayan, süreç odaklı, yapı söküme önem veren, doğaçlama çalışmaların bolca yer kapladığı bir alan. Bedenin tek başına hareketinden öte, alan ve zaman içerisinde nasıl konumlandığı ile de ilgilenmesi, diğer disiplinlerle de ilişkilerini öne çıkarması sonucunda yaratıcı drama ile ortak alanlarda gezindiğini söyleyebilirim. Bu alanda ders veren biri olarak da gelişim anlamında kişinin analitik zekânın ötesinde daha bedeni ile düşünmesine olanak tanıyan, farklı zaman ve mekân ilişkilerini ele alan, bedenini konumlandırabilen, soyut düşünebilmesini sağlayan, gelişim için çok benzer metotlardan, iki alan da destek almakta.
5. Performans sanatı ile yaratıcı drama belli açılardan ilişkili. Performans sana-

tı, gerçek zamanda gerçekleşen, hayatın içinde olan, performansçının kendisi ile yüzleştiği bir alan. İkisinde de şimdiki zamanda var olabilme hali oldukça önemli, seyirden öte izleyiciyi katılıma teşvik eden eylemler. Performans sanatında sahne kavramı yok ancak yaratıcı drama gerektiğinde sahnede sergilenebilir.

Performans Sanatçısı B

1. Açıkçası bu çok kişisel yaklaşımlarla cevap verilebilecek bir soru. Bir genelleme yapmayı çok doğru bulmuyorum ben bu soruya. Çünkü çağdaş sanat dediğiniz de içerisinde çok farklı medyumları barındıran, çok farklı yaklaşımları barındıran bir şey den de bahsediyoruz. Bu yüzden kendi pratiğimden size yardımcı olabilirim belki. Performans sanatçısıyım ama her performans sanatçısı da bunu yapmak zorunda değildir bu arada. Ben daha çok işleri izleyici ve izlenen ilişkisi üzerine de kurmayı tercih ediyorum ve rol değişimlerini içeriyor işim. Yani aslında insanların belli duygu durumlarını yaşayabilmeleri için onlara bir alan oluşturuyorum. Bu alanda ise kendim bu duygu durumunu ortaya çıkarabilecek bir takım hareketler sesler oyunlarla bir başlatıcı rolünü üstleniyorum ama daha sonrasında yavaş yavaş kendim alan da izleyici rolünü üstlenirken, kişilerin aslında performurayani onu aktif eden o işi yöneten kişilere dönüşmesini istiyorum. Genelde bu her zaman olan bir şeydir. Aslında bu yöntemi tercih etme sebebim, sadece sonradan öğrendiğim veya akademiden öğrendiğim bilgiler değil de aile geleneklerimizle de ilgili. Bunlar rol değişimleri, başka bir kişiye de yer açma, o kişinin yerine geçme empati duygusunu oluşturabilme. Çünkü anneannem pagandı ve biz birçokritüel'e katıldık. Genelde de katıldığımız ritüellerde birçok şeyin inşasını da rol değişimleri ile oluştururduk. Bu bir başlatıcı unsur olurdu yani buna bir atölyede ki kolaylaştırıcı unsur da denilebilir aslında. Yavaş yavaş karşı tarafın duygulanımı ile beraber, hem o kişinin duygulanımını ya da kişilerin duygulanımlarını ifade etmek için alanda boşluklar bırakmak hem de kendinize bir takım karşılaşmalar yaşamak için boşluklar bırakmak. Yani baktığımız zaman benim performanslarım da işimin bir ana yapısı var ve bunun için çok öncesinden hem masa başı çalışmalar yapıyorum hem hareket deneyimlemeleri yapıyorum. Çünkü beden ve mekân ilişkisi benim için çok önemli bir unsur. Beden, zaman ve mekân zaten varoluşsal bir şeydir. Bu durumda zaten varoluştan da bahsediyoruz. Bütün bu ön hazırlık çalışmalarımı yaptıktan sonra, bir yapım ortaya çıkıyor. Bu yapımda ise mutlaka boşluklar vardır. Peki, ne demek bu boşluklar? İzleyicinin oraya katılıp kendi yaratıcı sürecini o alana bırakması yani ifade etmesi için alanlar. Böylelikle ben de ön görülmeyen

durumlarla karşılaşmış ben de süreçte bütün hiyerarşileri kırarak oradaki kişilerle üretmeye devam ediyordum. İsterseniz bu boşluklu bırakma ve öğretim biçimini size bir örnekle açıklayayım. İstanbul'da Bomonti ada diye bir yer var. Daha önceden bira fabrikası olan fakat şimdi içerisinde sanat merkezlerinin, kafelerin, restoranların olduğu bir yaşam alanına çevrilen bir yapı. Epeyce büyük bir mekândı. Ben çoğu kez orada performanslar yaptım. Bir tanesinde de performansımı mekânın avlusunda tasarlamıştım. Avluyu da şöyle düşünün; kafelerin, restoranların olduğu açık bir sahnenin olduğu, insanların ortaklaşa zaman geçirdikleri bir avludan bahsediyorum. Yaklaşık olarak bir ay performans yapacağım zaman aralıklarında gidip bu mekândaki insanların bu saat aralıklarındaki hareketlerini, bu hareket diyagramlarının nasıl olduğunu çizdim. Nasıl olduğunu gözlemledim. Onun dışında zaten Bomonti adayı yani mekânı bira fabrikası döneminden önceki performanslarım da yani mimari planlarına ve restorasyonlarına kadar incelemiştim. Yapının tarihçesi, etrafı ile ilişkisi, neden kapanmış? Peki, Türkiyede içki fabrikaları neden kapanıyor? Bir taraftan kültür politikası ayağımı da araştırdım. Yıllardır ben günde üç dört saatimi hareket çalışmalarına ayırıyorum. Araştırmalarım doğrultusunda fark ettim ki mekân da bir kişiden ziyade başka kişilerin yardımı ile de oyunu kurabilmem mümkün. O yüzden de dört performerla birlikte çalıştım. Peki ne demek bu performer? Özetle aslında benim bahsettiğim işin ana yapısına uygun davranıyorlar. Fakat onların yaratıcı sürece katılma payları var. Tabi bu benim tercihim her performans sanatçısı bunu yapmayabilir. Yani onların da kişisel üretimlerini gerçekleştirmeleri için açıklar ve boşluklar var. Biraz daha performans algılaya bilmeleri için anlamaları için yapmış olduğum performans atölyeleri var. Eğer bu performarlar la çalışıyorsam onlarla da bu atölyeyi deneyimliyorum. Bu performarlarla da çalışacağım performans hakkında çalışmalar yapıp araştırmalar üzerinde duruyoruz. Bu bir klasik dans gösterisi veya tiyatro provası gibi düşünülmemelidir. Daha farklı içsel pratikleri ve kişisel belleği eşmeye yönelik araştırmalar. Böylelikle bu kavramlar nereye dokunuyor gözlemleyebilme şansına sahip oluyorum. Ancak bu bahsettiğim unsurlar yapılırsa bir şeyin içsel olarak dışarı vurulabileceğine inanan biriyim.

Performans günü ise özetle şu şekilde gerçekleşti. Pembe pelüş tulumlu kadınlar vardı. Bilirsiniz pembenin çok katmanlı anlamları vardır. Pembe halatlar vardı. Siyah küpler vardı ve bu küplere baktığımız da sanki hiç kırılmaz parçalanmaz gibi duruyordu. Ama aslında bunlar süngerden yapılan küplerdi. Yani üzerinde yavaş yavaş hareket ettiğiniz de yüzeyde çeşitli dengesizlikleri bedenimize hissettirebilen yüzeylerdi. Biz orta bir alanda başlayıp yavaş yavaş avlunun her yerine yayıl-

maya başladık. Bu etkinliğe çocuklarda katıldı, yemek yiyen yetişkinlerde katıldı. Vurmalı enstrümanlarla ritmik bir müzik ortaya çıkardık. Yemek saatine uygun olmayan bir müzik veya ritmik bir ses olmasına rağmen inşalar ayak uydurmakta zorluk çekmediler. Bu pembe halatlar ve küplerle başlattığımız oyun yavaş yavaş mekan içerisindeki tüm insanlarla büyüdü ve neredeyse herkes bu oyuna ayak uydurdu. Yaptığım performans karşılaştırmalar üzerinneydi. Performansın ismi ‘‘Dünyanın eşitçileri’’ idi. Basitçe bu bahsettiğim avluda tüm insan grupları ve psikolojilerinin bulunduğu bir ortam yaratmaya çalıştım. Hayatın her yerinde olduğu gibi bir ortam kurmaya çalıştım.

Performans sanatı ile yaptığım atölyenin ilk günün de insanlara performans sanatının tarihinden de biraz bahsediyorum. Onlara öncelikle bu sanatı yapabilmemiz için beden, mekan, zaman, izleyici ve bir bağlama ihtiyacımız var diyorum. Bu sanatı bir kitleye ulaştırabilmeniz için bu unsurlar olmazsa olmaz. Sanatçının kavramsal yaklaşımına göre bu unsurlarla oynanabilir. Bu saydığımız beş unsur ve daha çok insanların katılımı çok önemli bir unsurdur. Bu katılım bir tiyatro veya müzikteki eşlik etme gibi bir katılım değildir. Bu katılım içsel ve yaratıcı bir katılımdır. Şimdi sorunun özüne cevap verecek olursak. Yukarıdaki metinde seyredilmekten çok katılım kısmı evet benim işlerimde var. Yaşanan sürecin sorgulanması demiş, zaten insanlar bir şey de edilgen olmaktan çok etkene döndüklerinde sorgulama eğilimini gösteriyorlar. Bu da benim işlerimde mevcut. Kesin yargılar ve değerler koymuyoruz bir sorgulamadan bahsediyoruz ve yani böyle büyük sorgulamalar da kesin yargılar ve değerler oluşturmak için belki de yıllarınızı adamanız gerekir fakat yine kesin yargı oluşturmak mümkün olmayabilir. Yani özetle sizin yukarı da vermiş olduğunuz metin ve performans kuramı da birbiri ile entegredir.

- 2 Birinci sorunuza paralel bir cevap vereceğim. Tabi ki sanatçının kişisel tercihlerine göre bu ilişki vardır veya yoktur diyebiliriz. Bu o sanatçının kendi pratiği ve yaklaşımları ile ilgili bir durumdur.
- 3 Yine aynı şekilde kişisel bir durumdur. Belki herhangi bir yaratıcı drama çalışmasına katılan bir sanatçı bunu kendine çok uygun bulup işlerinde kullanabilir. Bunlar gerçekten kişisel yaklaşımlarla cevaplanabilecek şeyler. Ben işlerimde ilk soruda geçen metindeki unsurları yaratıcı drama başlığı adı altında kullanmıyorum. Fakat üretim pratiğimde sizin metninizde alıntılıdığımız unsurlar var. Fakat bu zaten yaratıcı drama özgün bir şey değil.
- 4 Bana kalırsa yaratıcı drama sadece performans sanatının da veya land art gibi çağdaş sanat türlerinde olacak diye bir şey yok. Çünkü atölyesinde çalışan

bir ressam da kendini bu şekilde ifade edebilir. Nasıl olur? Belki yaratıcı drama pratiklerine göre üretir ama izleyicisi ile son ürününü paylaşır. Yani resme döktüğü belleğini, resme döktüğü sürecini ve belki sürecinin bir parçasını çünkü yaşamaya devam ettiği için süreci devam ediyordur.

- 5 Size söylemişim zaten. Beden, ekan, zaman, izleyici ve bir bağlam. Yani bir gerilim olması gerek. Ve bunları oluştururken izleyicinin katılabileceği boşluklar. Böylelikle sanatçı da öngörülemezler karşılaşsın ki bir danstan, tiyatrodan daha genel bir başlıkla sahne sanatlarından ayırabilelim. Günümüz de bu çok karışmaktadır yani iki üç şey eklediğiniz de bir anda bir dans gösterisi performans sanatının içerisine girebiliyor. Ya da insanlar fiziksel tiyatro olarak tanımlanabilecek bir dalı performans sanatı içerisinde sunabiliyorlar. Fakat bunlar birbirinden çok farklı şeylerdir. O yüzden sizin bu metninizde ki izleyicinin entegre olması, süreci sorgulama ve bunun gibi önemli unsurlar performans sanatının içerisinde de yer almaktadır. Bu bağlamlar doğrultusunda tabi ki bir ilişkisi olduğundan bahsedebiliriz.

Performans Sanatçısı C

- 1 Yaratıcı drama'da olduğu gibi performans sanatında da süreç önemlidir. Aslına baktarsak süreç birçok Çağdaş Sanat türünde önemlidir. Bu süreç yaratma yani hazırlık sürecinde olabilir, performans anı yani performansın devam ettiği süreçte olabilir. Performansa hazırlık, performans anı ve değerlendirme şeklinde devam eder, yazmış olduğunuz metine bakarak yaratıcı dramada'da böyle bir süreç olduğunu görebiliriz. Dolayısı ile ikisinin arasında bir uyum söz konusu olabilir. Performans sanatında katılımcı önemli bir unsurdur. Katılımcıların olduğu performanslar daha etkileyici ve daha geniş bir yelpazeye barındırmaktadır. Ancak her performans interaktif değildir yine de izleyici bu sanata canlı olarak tanıklık ettiği için performansın bir parçası olur. Çünkü performans sanatı yapılırken yine bahsettiğimiz gibi bir süreç izlersiniz ve bu sürece ister istemez dâhil olursunuz. Fakat bu performansın içinde aktif bir rolünüz yoksa tabii ki aktif roller barındıran performanslardan daha farklı bir süreç yaşanır. Dolayısı ile bunların hepsini makale ile karşılaştırdınca bir uyumun olduğunu görebiliyoruz.
- 2 Ben yaratıcı drama eğitimi almış bir sanatçı olarak performanslarımda bu alandan çok faydalanıyorum. Performans öncesinde katılımcılar ile atölyelerimi yaratıcı drama atölyesi gibi kurguluyorum. Tanışma, ısınma, oyun, süreç, değerlendirme şeklinde devam ediyor. Bir grup ile performansta, grubun dinamiğini bu yöntem ile tutuyorum. Performans bitiminde grup ile tekrar toplanıp değerlendirdiğimizde sü-

reçte gelişen herhangi bir kazanım yaratıcı drama’da ki ile aynı.

3. Evet kullanılır. Yaratıcı drama hayatın kendisinde olayların yaratım sürecinde bire-bir kullanılır zaten. Yani bilinçte bir farkındalıkta olmasa da öğrenilmiş yöntem, bilinçdışı bu kurgulanım da etkilidir. Çağdaş sanatta sanatçının kendi deneyimlerinden ya da toplumsal bir sorunsalı kendi deneyimleri ile birleştirip kurguladığından aynı süreçten geçer. Dolayısı ise yaratıcı drama Çağdaş Sanatın yaratma sürecinde bir eleman olarak kullanılabilir ki ben bir önceki sorunuz da kullandığımı dile getirdim.
4. Çağdaş sanat deyince daha kapsamlı tabii diğer alanlarla doğrudan bir bağlantı kurmasam da, sanatçının yaratıcı dramayla ilgisine göre işlerine yansiyabilir. Yani sanatçı benim gibi Yaratıcı Drama ile ilgilenir daha doğru bir deyişle bunun eğitimini alırsa bunu çalışmalarında kullanabilir. O zaman yaratıcı drama’nın yapmış olduğu işte bir rolü olduğunu fark eder. Onun dışında bu süreci araştırmadan ya da bilmeden bir etkisinin ya da sizin deyiminizle bir rolünün olup olmadığını bilemez. Yaratıcı drama’nın performans sanatı üzerinde daha çok rolü olduğunu düşünüyorum. Katılımcı ile kurulan ilişki ve süreç benzerlik gösteriyor. Dediğim gibi ben yaratıcı drama eğitimi almış biri olarak bu yaratıcı drama tekniklerini yapmış olduğum atölyeler de gerçekleştiriyorum. Bu yöntem hem daha etkili hem de disiplinler arası bir ilişki ile çalışma sağlıyor. Kısacası Çağdaş Sanatta Yaratıcı Drama’nın bir rolü olması için sanatçının Yaratıcı Drama ile ilgili bilgi sahibi olması gereklidir. Drama atölyelerine katılmış olması gerekmektedir.
5. Yaratıcı drama ve performans sanatı arasında ilişki vardır. Her ikisi de an’da gerçekleşir, o an’da katılımcının deneyimlediği süreç önemlidir ve her seferinde bir farkındalık geliştiği gözlemlenir. Katılımcıların canlı şahitlik ettiği ve interaktif katılım gösterdiği süreçlerdir. Tiyatro gibi kesin kurgular yoktur, olay örgüsü belirlenir ancak nasıl gelişeceği bilinmez. İzleyici ya da katılımcı süreci etkileyebilir, yönlendirebilir. Bu bazı performans çalışmalarında çok rahat gözlemlenebilmektedir. Sanatçı burada başlatıcı yani tetikleyici konumundadır. Performans sanatını başlar fakat süreç içerisinde kendini izleyiciye, gözlemciye, katılımcıya ve hatta hareketsiz bir varlığa bile dönüşebilir. Bu yönleri ile performans sanatı ve yaratıcı drama arasında bir benzerlik yani sizin deyiminizle bir ilişki vardır. Sanat tarihi süresince bu iki disiplin birbirinden çok şey alıp vermişlerdir.

Yaratıcı Drama Lideri A

1. Bir kere dramayı biz üçe ayırıyoruz bir yöntem olarak yaratıcı drama, bir alan olarak yaratıcı drama ve bir sanat eğitimi alanı olarak yaratıcı drama. Dolayısı ile sanat eğitimi olan yaratıcı drama’nın başından sonuna hep ilgisi var. Çünkü yaratıcı dra-

ma asıl kaynağını sanattan almakta.

Bir yöntem olarak dediğimiz zaman herhangi bir dersin işlenişinde dramayı bir yöntem olarak, anlatım yöntemi soru cevap yöntemi gibi bir yöntem olarak kullanma söz konusu. Alan olarak dediğimiz zaman kuramını, bilimsel çalışmalarını, tarihini, yapılacak atölye çalışmalarının hangi aşamalardan geçeceği bunlarla ilgili olan bilimsel çalışmaları içerir.

Sanat olarak yaratıcı drama dediğimiz zaman, sürekli sanatı kullanan bir alandan bahsetmiş oluruz. Yaratıcı drama'nın beslendiği alanlar, edebiyattır, resimdir, müziktir, dansır, mimaridir, müzedir, dolayısı ile birçok sanatla beslendiği için bu süreç içerisinde yaratıcı dramaya katılan kişiler ister istemez sanat eğitimi almış oluyorlar. Dolayısı ile Yaratıcı Drama'nın sanat alanı ile böyle bir bağlantısı vardır.

Çağdaş sanat dediği zaman ben özellikle ikinci dünya savaşı sonrasındaki sanatları anlıyorum ve ona göre konuşacağım. Ama ondan önce de mesela dışa vurumculuk tada, Rönesans'ta da, gerçekçilerde de drama'nın öğelerinden yararlanmıştı. Çünkü drama şu aşamalardan oluşur. Önce bir ısınma aşamasından oluşur. Hem bedeni hem de düşünceyi yaratacağım bir esere kendini hazırlama sürecidir. Dolayısı ile sanatçılarda aynı süreçten geçer. Bununla ilgili hazırlıklar yapar, hem bedenini ısıtır hem de düşüncelerini besler. Bu bakımdan bir benzerlik vardır.

2. İkinci olarak biliyorsunuz yaratım süreci bir hazırlığı gerektirir, bir araştırmayı gerektirir bir de gerçekleştirmeyi gerektirir. Bu gerçekleştirme aşaması, yaratıcı drama' da daha çok doğaçlamadır. Doğaçlama Yaratıcı drama'nın ana gövdesini oluşturur. Doğaçlamanın olabilmesi içinde belirli ölçütler vardır. Bu ölçütler karakterlerdir. Karakter denildiğinde yalnızca canlı varlıklar düşünülmemelidir. Bunlar canlı ya da cansız varlıklar olabilirler. Doğaçlama için olayın geçmiş olduğu bir zemin vardır. Bu olay nerede geçmiştir? Bu düşüncenin mekânı nedir? Bu mekân sanal bir mekân olabilir veya gerçekte olan dünyadaki yani tabiatta ki bir mekân olabilir ya da tamamen kişinin kendi zihninde yaşadığı gerçek üstü bir mekân olabilir. Fakat anlaşılacağı üzere bir mekâna ihtiyaç vardır. Bunun yanı sıra bir zamana ihtiyaç vardır. Bu zaman da kurgusal olabilir gerçek zaman olabilir veya belli bir süre olabilir. Bir gün olabilir bir saat olabilir. Ya da bir öğrenci dersten çıkmıştır teneffüstedir ve bu süreç içerisinde yaşanan olay olabilir. Bir yaz mevsimidir veya akşam kanepeye ayaklarını uzatmışındır böyle bir zaman dilimidir. Yani bir takvim zamanı gibi düşünmemek gereklidir. Bir zamanın olması lazımdır. Bunun dışında en önemli unsur bir gerilimin

olması gereklidir. Bu gerilimin olabilmesi için de çözülmesi gereken bir sorunun bir durumun olması lazımdır. Bu drama da olmazsa olmazlardan birisidir. Bir de başlangıç noktası olması lazımdır. Yani öncesi veya sonrası değil doğaçlamanın başladığı bir noktanın olması lazımdır. Buna mesela rönesanstan bir örnek verebiliriz. Son akşam yemeğinde İsa'nın iki tarafına 12 havari yerleşmiştir. İsa ellerini masaya vurup ‘‘ İcinizden birisi beni ihbar etti’’ dedikten sonra doğaçlama başlar drama’da. Bu bir gerilim anıdır ve sonrasında hareketlenme başlar ve kimin ne söyleyeceği de hiç belli değildir. Dolayısı ile sanatta da böyle bir benzerlik vardır. Eğer bir sanatsal üründe böyle bir gerilim yoksa örneğin; edebiyatta, dansa, resimde, tiyatrodaki böyle bir gerilim yoksa sanatçının da söylemek istediği bir şey yok demektir. Bu bakımdan tüm sanat akımları ile drama’nın örtüştüğü, birbirinden etkilendiği söz konusudur. Drama sanattan etkilenmiştir ama ‘‘dran’’ dediğimiz ‘‘drama’’ dediğimiz eylemde Antik Yunandan süre gelmiştir. Dolayısı ile bu süreç iç içe geçmiştir ve Drama ve Sanat birbirlerini yöntem olarak beslemiştir.

3. Yaratıcı Drama’nın Çağdaş Sanat türleri içerisinde etkin bir rolü olabilmesi için, her şeyden önce bu sanatçıların Yaratıcı Drama hakkında farkında lığı olması gereklidir. Yaratıcı drama tiyatro tekniklerinden yararlanır dolayısı ile performans sanatlarında’da doğaçlama ve tiyatro teknikleri gündemde olduğu için örtüşen noktaları vardır. Fakat amaçları farklı olabilir. Fakat baktığımızda drama oturumu bir performans değildir tabii ki içerisinde performans vardır ama sanatsal bir kaygı gütmeyiz. Bu bir eylemdir, bir mesaj vermeye ya da bir durumu anlatmaya çalışır drama oturumları. Dolayısı ile sanat değildir bir şeyin sanat olabilmesi için üç sacayağına ihtiyaç vardır. 1 sanatçı 2 sanat eseri 3 alımlayıcı. Bunlar drama’da yoktur. Drama kendi içerisinde bir şeyi canlandırır hem seyircidir hem de oyuncudur yani hem yaratandır hem de izleyendir. Bunun bir sanat olabilmesi için bir sahne olayı olması gereklidir. Eğer sahne olayı söz konusu olursa tiyatro ya da performans sanatlarına adım atmış olur. Yani kısacası drama oturumu bir sanat atölyesi değildir. Ama bize sanat eğitimi sürecini yaşatır.
4. Hayır olmaz. Çünkü bir sanat çalışması veya sanat o kadar basit bir şey değildir. Sanatın bir mesajı olması gereklidir. Mesela bir grubu topladın çalıştırdın gittin bir sergide gösteri yaptın bunun sanat olması mümkün müdür? Kısacası bu eğitim amaçlı bir şeydir. Mesela çocuklar bir konuyu alırlar ve doğaçlamasını yaparlar bu bir sanat değildir, bu bir gösteridir.
5. Hiç ilgisi yoktur. Yalnızca sanatçı drama tekniklerini öğrenir ve sanatını yaratırken o tekniklerden yararlanabilir. Aynı yağlı boya veya sulu boya tekniği öğrenmiş gibi. Yani bu bir tekniktir. Eğer bir performans sanatçısı

drama tekniklerini biliyorsa sanatında çok daha başarılı olur ya da Happening de başarılı olur. Ama bir drama lideri bu alanda bir performans sanatçısı veya bir happening sanatçısı değildir. Yalnızca yaratma sürecinde Çağdaş sanat sanatçıları drama'dan yararlanırlar ve bu durum sanatları pozitif yönde etkiler. Kısacası bir yaratıcı drama lideri bir çağdaş sanat çalışması yapan sanatçı ile aynı değildir. Çünkü amaçları aynı değildir.

6. Orada şunu kastettim; dramacılar, eğitimciler hatta sanat eğitimi alanlar eğitim fakültelerinin sanat bölümünde okuyanlar, güzel sanatlar fakültelerinde okuyanların çoğunun çağdaş sanattan haberi yok. Çağdaş sanat nasıl okunur bilmiyorlar. Eğer sanatla bir insan bir eğitimci veya sanatçı yine sanatla beslenmezse onun günümüzün düşünce sisteminden de haberdar olması ve yorum yapması, eleştiri yapması mümkün değildir. Drama içerisinde bir sanat eğitimi sürecini barındırıyorsa ve sanat eğitimi ile de ilgili bir şeyler yapıyoruz diye bir iddiası varsa, drama liderlerinin çağdaş sanatın ne olduğu konusunda temel düzeyde de olsa belli bir bilgi birikimine sahip olması gerekir. Bu mesajı vermeye çalıştım.

Yaratıcı Drama Lideri B

1. Cevap: 2006 yılından beri alanın içindeyim. Yaklaşık 13 yıl olmuş. Çağdaş Drama Derneği'nin 320 saatlik eğitimini tamamladım, yaklaşık 10 defa uluslararası seminerlere katıldım. Sayısını unuttum çok defa konulu atölyelere katıldım. Ayrıca Ankara Üniversitesi Tezsiz Yüksek Lisansını tamamladım.
2. Oyunlar ve canlandırmalarla oluşan bir farkındalık eğitimidir. Bir rehberin (eğitmen-lider-öğretmen) olduğu, bir grubun olduğunu oyunsu süreçlerdir. Zaman, mekân ve konu-düşünce çerçevesinde ilerlenen, bireylerin beden ve zihnen özgür olduğu kurgu süreçleridir. Sanat alanında, eğitim alanında, hukuk, sağlık alanlarında kullanılabilir. Aslında yaşamın her alanında her kişiyle yaratıcı drama süreçleri tasarlanabilir. İnsanların kendilerini ifade etmeleri, düşünmeleri, tartışmaları ve anlayabilmeleri için sorgulamaları yaşamın her anında insanla birliktedir. Bunlar yaratıcı drama süreçlerinde bir kurgu halinde ortadadır ve yaşamla güçlü bir bağ halindedir. Burada önemli olan nokta neyi tartışmak istemektir. Yaratıcı dramanın özünde yukarıda kırmızı ile yazılan şeylerin olduğuna inanıyorum bu durumlardan dolayı da hemen her alanla-disiplinle kullanılabilir.

3. Bir ilişki var elbette. Sanat ve yaratıcı drama estetik bireyler yaratma derdindedir. Estetik birey ise sorgulayan, üreten, neden-sonuç ilişkisi kuran, ifade eden, anlam yükleyebilen ve sorgulayan bireydir. İki alan kazanımları bakımından ilişkili halindedir. Ayrıca sanat ve yaratıcı drama politiktir. Bir duruş ifade ederler ve sarsmak, sorgulamak isterler. Bu açılardan bakıldığında tarihsel sürece daha girmeden bile bir bağ olduğu ortadadır.
4. Bireyin düşünsel anlamda kendini geliştirerek, farklı bakış açılarını sağlayarak ve daha önce ilişkiler kurulmamış ilişkileri kurarak yol alması anlamındadır, bence. Aynı zamanda kişilerin kendini ve özelliklerini sorgulaması da yaratıcılık süreci öncesinde önemli bir adımdır. Bence ortaya yaratıcı ürünler koyan insanlar kadar sorgulama yetisini yeniden kazan insanların da yaratıcı insanlar olduğunu söyleyebilirim.
5. Olabilir ve olur. Bir sanat dalını ve işlevini anlamada rol oynamak ve doğaçlama yapmak önemli bir içselleştirme sürecidir. İçselleştirme süreci bireyde ne denli etkili olursa üretim süreci de o denli anlamlı olur diye düşünüyorum. Bireyin yaşantılarından ve rehberden (lider-eğitmen-öğretmen) yararlanarak sürece yön vermesi bireyleri işin içine daha çok çekmektedir. Zihinsel ve bedensel olarak duyularıyla işin içinde olan bireylerin de sanat sürecinde etkili olduğunu düşünüyorum.
6. Bu soruyu iki açıdan ele alıyorum ben. İlk olarak sahnelenmiş ya da yazılıp çizilmiş veya yapılmış bir ‘’ sanatsal olmamakla birlikte’’ ürün olarak ortaya bir şeyler çıkarılabileceğini düşünüyorum. İkinci açı ise “estetik bireyler...” Bu bireyler yaratıcı dramanın doğal sürecinden sonra ortaya çıkan “ürünler” olarak düşünülebilir. Bu da bir süreç meselesidir. İnsanlar yaşamlarının sonuna kadar-sıkılmadıklarını düşünüyorum- drama süreçlerinde olmalıdırlar. Çünkü gelişim süreci ya da farkındalık süreci yaşam boyu devam eden süreçlerdir.

Yaratıcı Drama Lideri C

1. 1976 Konya doğumluyum. 1998-2000 arasında Ferhan Şensoy liderliğindeki Nöbetçi Tiyatro’da eğitim aldım. İstanbul Üniversitesi Tarih ve Sosyoloji bölümlerinden mezun olduktan sonra yine İ.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsünde Ortaöğretim Alan Öğretmenliği bölümünde yüksek lisans eğitimimi tamamladım. Atatürk Üniversitesi Çocuk gelişimi bölümünden mezun oldum. Çağdaş Drama Derneği’ndeki eğitimimden sonra drama lideri sertifikası aldım.

Uzun bir süre çeşitli tiyatrolarda oyuncu ve yönetmen olarak çocuklarla çalıştım. Şu anda özel bir okulda drama öğretmeni olarak görevimi sürdürüyorum. Çağdaş Drama Derneğinin tüm eğitim aşamalarını tamamladım. Bu alanda birçok seminere katıldım. 5 yıldır bu alanda çalışıyorum.

2. Yaratıcı drama, katılımcıların herhangi bir kurgusal metne bağlı kalmaksızın kendi yaşam deneyimlerinden, kendi özgün düşünceleri, anıları ve bilgilerinden yola çıkarak ve doğaçlama, rol oynama gibi teknikler kullanarak yaptıkları canlandırmalardır. Yaratıcı drama, anaokulundan yüksekokula kadar her türlü eğitim alanında, psikolojik çalışmalarda, sosyal hizmetler alanında ve sanatın her alanında farkındalık yaratmak için kullanılabilen bir yöntemdir.
3. Sanat bir soyutlamadır. Onun bu soyutlaması bilinen ve görünenin ardında olana, zamanla değişmeye, evrensel olana gönderme yapan bir form arayışıdır. Sanat didaktik değildir. Yaratıcı dramada da bizler hiçbir şekilde öğretici olmaya çalışmayız. Etkinliklerimiz sadece farkındalık yaratmak üzerine kuruludur. Bu farkındalık da sanatta olduğu gibi evrensel değerler üzerinedir. Bu anlamda yaratıcılığın olduğu bu iki alan birbirleriyle sıkı bağlar içindedir.
4. Yaratıcı dramadaki yaratıcılıktan kasıt yapılandırılmamış dramatik unsurların varlığıdır. Yaratıcı drama dramatik kurgunun, katılımcıların hayalleri, yaşam deneyimleri sonucunda şekillendiği bir çalışmadır. Katılımcının kendi öz bilincinden gelen duygu ve düşünceleri kendi davranış kalıpları ile şekillenerek yaratıcı dramanın en önemli aşaması olan canlandırma aşamasında görülür ve bu sayede kişinin kendisine ve olaya karşı bir farkındalık kazanmasına yol açar.
5. Yaratıcı drama, insanın her türlü duygu ve düşüncesinin ele alınıp, derinlemesine incelenebileceği bir alandır. Malzemesi insan ve insana ait olan her şeyi kapsayan sanatın her dalı gibi, görsel sanatlarda da üretme sürecinde yaratıcı dramanın rolü olabileceğini düşünüyorum. Çünkü yaratıcı drama daha önce de bahsettiğimiz gibi bir farkındalık yaratma sürecidir. Ele alınan konuya farklı bir bakış açısı getirebildiğiniz sürece yaptığınız bir sanattır. Sözelimi herkesin sadece bir taş olarak gördüğü nesneye çok başka açılardan bakıp, anlamlar yükleyebiliyorsanız ve bunu ortaya koyma biçiminde de özgünseniz yaptığınızın bir sanat olduğundan bahsedebiliriz. Bu noktada yaratıcı dramada ortaya çıkabilen farklı bakış açıları ve farkındalıkların görsel sanatlarda somut bir anlam bulması olasıdır.

6. Nitelikli her yaratıcı drama çalışması sonunda mutlaka değerlendirme aşamasına yer verilir. Bu aşama o drama oturumunun hedeflenen kazanıma ulaşip ulaşmadığı konusunda bilgi vermesinin yanı sıra katılımcıların çalışmalarından çekip çıkardıkları bir anlam özeti gibidir. Bu bazen üç beş cümlelik bir ifade, ya da basit bir yazı, bazen bir hikâye, bir masal olabildiği gibi, bazen bir çizgi bazen de anlamlı bir resimdir. Kimi zaman senaryolar bile yazılmaktadır. Sorunuzun cevabı, sizin tüm bunları bir ürün olarak kabul edip etmemenize bağlı olarak değişir.

Resim Öğretmeni A

1. Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde Resim lisans eğitimimi tamamladım. Lisans eğitimimde karışık medya teknikleri kullandığım çalışmalarım ve yeni medya araçlarının ağırlıklı olarak kullanıldığı çalışmalarım oldu. İzleyicinin kendini çalışmanın fiziki bir parçası olarak işe dahil edebileceği çok yönlü sanat çalışmaları özel ilgi alanımı oluşturmaktadır. Şuan aynı üniversitenin enstitüsünde yeni başladığım yüksek lisans eğitimimde de yine seyirci katılımlı çağdaş sanat uygulamaları gerçekleştirmek planlarım arasındadır.
2. Yaratıcı drama kökenleri en eski sanat pratiği olan ritüel danslarına kadar götürülebilen, tarihin her safhasında karşımıza çıkan, yer yer dışavurumcu, geleneksel, soyut ya da pragmatik örnekleri olan, muhayyilesini kendi vücudu ve davranışları ile ortaya dökken bireyin doğasındaki şahsi yaratıcılığını aktardığı performatif bir eylem biçimidir.
3. Bence ikisi de sadece kendini ifade eden insan uğraşı olma yönüyle bile ilişkilidir. Yaratıcı drama performansa dayalı bir sanat alt dalıdır diyebiliriz. Yaratıcı drama ile uğraşan birey, çalışmanın içine tamamen dahil olmayı başardığında o ana ve yere bağlı olarak bir tür trans haline geçmiş, etrafından soyutlanmış, salt duygularıyla ya da düşünceleriyle (artık kendisinden istenen ya da kendisinden beklenen veya da kendisinin kararlaştırdığı nasılsa) kendini ifade etmenin çabası içine girmiş bulunur.
4. Bireyin sahnede (ya da uygulamayı gerçekleştirmek için seçilen başka bir mekan her neresi ise) kendini akışa bırakıp da uyguladığı her biriyeni karakter, olay, nesne, uzamsal mekan tezahürü o bireye özgü ve şahsına münhasırdır. Dolayısıyla bunu gerçekleştirmek için birey kendi idealar dünyasından aldığı her bir olguyu tekrar kurar, bozar ve tekrar kurar. Bu esnada yaratıcılık bireyin zihninde deveran ederken izleyiciler tarafından da temaşa edilmiş olur. Aslında dur durak bilmez bir yaratıcılık geçidinden bahsedilebilir zannediyorum.

5. Şu an için görsel sanatlarla performansla dayalı sanatlar arasında nasıl bir farktan söz ediliyor tam olarak bilmiyorum. Fakat uygulama açısından kooperatif bir uygulama alanı çıkartılabilir zannediyorum. Yaratıcı dramının uygulanması bir görsel sanat ürünü ortaya koyma davranışını içeriyorsa zaten bu süreç sanatı olarak isimlenen yaklaşımdır ve zaten hali hazırda mevcut bir rolü olduğundan bahsedilebilir diye düşünüyorum.
6. Yaratıcı drama elbette bir ürün ortaya koyar, ya kendi davranışsal olarak o anda vücut bulan her türlü yaratıcı davranış biçimi olarak ya da yukarıda bahsedildiği üzere mesela fiziksel bir çalışma ortaya koyması (örneğin çalıştay pratikleri gibi) şeklinde farklı medyalarla sonuçlanabilen işlerdir. Bir çalıştaydan geriye kalan fiziksel bir eser iken, bir yaratıcı drama pratiğinden kalan somut örnek bir video ya da fotoğraf karesi olabilir.

Resim Öğretmeni B

1. 2009-2013 yılları arasında Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünde lisans eğitimi aldım. Sonrasında yine aynı üniversitede yüksek lisans eğitimimi tamamladım. Eğitim hayatım sürecinde katıldığım karma sergilerin yanı sıra Solo Enstalasyon Sergisi (2010), Fotoğraf sergileme; HESA Inprint ABD (2012), Alaçatı 2. Genç Sanat Günleri (2013) sergilerine katıldım. 2012 yılında “I live with the music” başlıklı AB projesine katıldım. 2018 yılında Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından düzenlenen 1. Uluslararası Ahmet Yakupoğlu Şehir, Sanat ve Tasarım Sempozyumu’na katıldım. 2019 yılında Haliç Üniversitesi Sanat Terapi eğitimini tamamlayarak uzmanlığımı aldım. Doktora için eğitimlerime devam etmekteyim
2. Yaratıcı drama yaratıcılıktan beslenerek belli bir düşünceyi fikri, farkındalığı amaç edinerek, grup üyelerinin yaşanmışlıklarından, birikimlerinden faydalanarak canlandırma yapılması sanattır. Eğitimde özellikle çocuğun gelişime açık dönemlerin en başında gelen okul öncesi döneminde daha uygulanabilir ve uygulanması gerekmektedir. Eğitim bilimlerinin yanında psikoloji, rehberlik, engelli çocukların eğitiminde, kültürler arası etkileşimde, kısacası düşüncenin, fikrin olduğu insanın insanlar etkileşimde olduğu her yerde her alanda kullanılabilir.
3. Sanat yaratıcılıktan, özgünlükten, özgürlükten, düşünceden ve yaşantıdan beslenerek ortaya çıkan dışa vurumlar olması itibarı ile yaratıcı drama ile ortak paydada buluşurlar. Sanatın olduğu her alanda yaratıcı drama kendine bir alan bulduğu gibi, sanata da ışık tutan, özünde sanattan doğan, sanata giden, düşünsel doğurganlığın

yaratıcı drama ile ortak alanlarda buluştuğu birbirlerinden beslenen bir ilişki içerisindedir.

4. Yaratıcılık, özgür ve özgün düşünebilme olgusundan beslenerek doğan ve bu özelliğinden dolayı eğitimi, sanatı duygu ve düşünceyi kapsayan kişinin çevresini yorumlayabildiği her yerde ortaya çıkan bir unsurdur.
5. Post-Modernizm kavramının çokça dile geldiği şu günlerde, olgulara yalnızca pozitivist düşünceden yola çıkarak ulaşılabilir algısının reddedildiği bu yaklaşım, bizi çoklu gerçekçiliğe ve her bireyin kendi gerçeğini kendi algısından, değer ve deneyimlerinden beslenerek yorumladığı fikrine götürür. Buradan yola çıkılarak görsel sanatlarda üretim sürecinin yalnızca teknik bilgi ve estetikten değil, algıdan çevreden, doğadan ve etkileşimlerden doğduğunu söyleyebiliriz. Görsel sanatlar bu süreçte birçok ortak amaçta buluştuğu alanlarla kesişir ya da bu alanlardan faydalanır. Birey üretim sürecinde resim, fotoğraf, video, dans, tiyatro, öykü gibi alanları kullanabildiği gibi bu alanlardan biri de yaratıcı dramadır. Bahsedildiği üzere birçok yönüyle yaratıcı drama ile görsel sanatlar ortak paydada buluşmakta, yaratıcılıktan, özgünlükten, çevreden, doğadan, değer ve deneyimlerin harmanlanmasından doğar ve uygulanır.
6. Yaratıcı drama bireye, bireyin kendini tanımasına ve daha iyi ifade etmesine yardımcı olan, empatik düşünceyi geliştiren, sanata yaklaştıran, estetik algıyı güçlendiren, bireyin değerlendirme ve sorunlara farklı açılardan yaklaşma bakış açısı kazandıran etkilerinden dolayı ortaya çıkardığı ve amaçladığı en önemli ürün farkındalığı geliştirmiş bir birey, grup ve toplumdur.

Resim Öğretmeni C

1. 1 sene Dumlupınar Üniversitesinden 3,5 sene de Erciyes üniversitesinde Resim eğitimini tamamladıktan sonra bazı özel sektörlerde resim etkinlikleri yaptım. Workshop katıldım ve 4 senedir resmi kurs merkezlerinde yağlıboya, karakalem vs kursların eğitimini verdim görsel sanatlar üzerine yaz kurslarında eğitim verdim. Yine Erciyes üniversitesinde drama eğitimi aldım ve tiyatro oyununda yer aldım.
2. Yaratıcı drama: bir grubun üyelerinin yaşam deneyimlerinden yola çıkarak doğaçlama (hiç hazırlanmadan) hayal edip onu canlandırma, rol yapmadır diyebiliriz. Okul öncesi döneminden itibaren her çocuğun ve yetişkinin alabileceği bir eğitimidir. Her alanda kullanabiliriz. Ben yaratıcı dramamın sınırsız bir alan içerisinde kullanılabileneğine inanmaktayım.

3. Evet, Yaratıcı drama da sanattır kendini ifade etme ya da bireyin kendisini dışı vurma açıklama şeklidir. Estetik gelişimi sağlar bu da sanattaki en önemli faktördür. Sosyal gelişim ve birlikte çalışma becerisi de ayrılmaz bir bütündür. Hepsinden ziyada yaratıcı drama sanata yaratma sürecinden geçen, sanat alanı ile ilgilenen farkında olan bireyler kazandırmaktadır. Yaratıcı drama sanat eğitimi alanında da kullanıldığı bilinmektedir.
4. Bence yaratıcılık hayal gücü ve yaşanmışlıkların bütünüdür. Bireyin hayal gücünü kullanarak kendisinin oluşturduğu yeni düşünceleri veya ortaya koyabileceği yeni görüşleri geliştirmesi yaratıcılıktır bence. Yaratıcılık yalnızca sanat alanında da kullanılmak zorunda değildir. Birçok farklı alanda da kullanılır.
5. Tatbikî, hayal gücü her iki alanda da önemli yer kaplamaktadır. Düşündüğünü en olabilir şekilde ortaya koyabilmek için yaratıcı dramaya ihtiyaç duyulmaktadır. Aynı durum sanat alanı yani görsel sanatlar içinde geçerlidir diyebilir. Çünkü sanat alanında da yaratıcılığınızı oraya çıkarabilmek için bir düşünce sürecinden geçmeniz gerekmektedir. Bu süreçte düşündüğünüzü yani yarattığınızı en iyi şekilde ortaya koyabilmeniz için denemeler yaparsınız. Bu denemelerde yaratıcı drama yöntemleri kullanılabilir.
6. Elde edilen, üretilen, her şey bir tutumun davranışın ortaya çıkardığı ortaya konulan her şey ürüne, Yaratıcı Drama da ürün ortaya koyar. Belki bu ürün estetik bir kaygı gütmeyen bir üründür fakat insanların yaşanmışlıklarından yola çıkarak ve herkesin bir ilişki halinde doğaçlayarak ortaya bir ürün çıkarır.

YAZAR GERTRUDE STEIN'İN TİYATRO İLKELERİ ÜZERİNDEN REJİ MANTIĞIYLA SAHNE VE TASARIM ÖRNEKLERİ

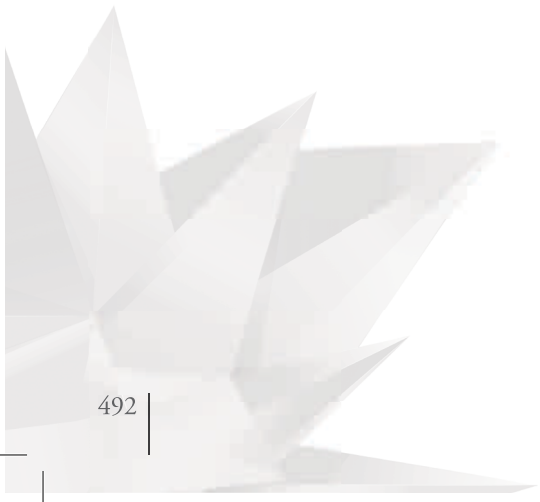
Şahin Turan¹

Özet

Bu çalışma, yazar ve sanat koleksiyoncusu Gertrude Stein (1874-1946) 'ın tiyatro oyun metni ilkeleri ve bu ilkeler doğrultusunda modern avangard sayılabilecek tiyatro metin ve rejî örnekleri üzerinde temellenmektedir. Klasik tiyatro metinlerinin çizgisel olay dizi ve eylemlerinden, dil mantığından ve neden sonuç ilişkisinden farklılaşan Stein teknikleriyle, dünyaca ünlü yönetmen ve rejî örnekleriyle, Stein incelenecektir. Tiyatro oyunlarının izleyicide bıraktığı izlenimler, katharsis ile bağdaştırılacak; bu bağında Stein'i sorunsal olarak adlandırabileceğimiz unsurlar detaylandırılacaktır. Bu unsurlar, "zaman-süreklî şimdiki zaman"ve "Olayların Özü"; unsurları üzerinden "Kapı Aralığı Bir Fotoğraftır" oyun incelemesi ile rejî önerisi; "Peyzaj Metni" üzerinden de "Four Saints In Three Acts" oyun ve rejî incelemesi yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Stein, metin, zaman, şimdî, öz, peyzaj

1 İstanbul Aydın Üniversitesi Tiyatro Yönetmenliği Bölümünde Tezli Yüksek Lisans Öğrencisi



SCENES AND DESIGN EXAMPLES WITH THE LOGIC OF DIRECTION ON AUTHOR'S PRINCIPLES OF THEATER BY GERTRUDE STEIN

Abstract

This study is based on the theatre play text principles of writer and art collector Gertrude Stein (1874-1946) and examples of theater texts and directives that can be considered as modern avant-garde. Stein will be studied with Stein techniques, world-renowned directors and directive examples, which differ from linear event sequences and actions of classical theater texts, language logic and cause-effect relationship. The impressions left by the theater plays in the audience will be associated with katharsis; in this connection, the elements that we can call Stein problematic will be elaborated. These elements are “time-continuous present time” and “Essence of Events”; “Doorway is a Photograph” play review and direction proposal; “Four Saints In Three Acts” play and direction review will be made over “Landscape Text”.

Keywords: Stein, text, time, (now) presence, essence , lanscape

Gertrude Stein ve Yazım Kavramları

1874-1946 yılları arasında yaşamış olan şair ve sanat koleksiyoncusu Stein, tarihsel avangard sistemin içerisinde adını duyurmuş, önemli eserlere sahip bir isimdir. Net olmamakla birlikte ellinin üzerinde “oyun” yazdığı düşünülen Stein’in metinleri, sahnelenebilir metinler olmadığı kanısı taşımaktaydı. Her ne kadar, genellikle metinleri okunmak için yazıldığı görüşü yaygın olsa da Stein araştırmacıları tarafından ilgili metinler, sahnelenebilir düzendedir. *“Betsy Alayne Ryan ve Sarah Bay-Cheng gibi Stein araştırmacılarına göre Stein’in oyunlarını salt okuma tiyatrosu şeklinde ele almak doğru değildir; çünkü bu oyunlar sahnelenmek üzere yazılmış tiyatro metinleri, diğer bir deyişle performans metinleridir.”* (Akım,M.2019:129)

Genel olarak Stein’in metinlerini incelediğimizde metinlerinde standart dışı bırakılmış ya da belli bir çizgide hazırlanmış olay dizisi, tekrarlamalar (yinelemeler), parçalara ayrılmış (sınıflara ayrılmış) karakterler, eş zamanlılık ve kendine özgü sürekli “şimdiki zaman” unsurları dikkat çekmektedir. Ki tüm bu unsurlar, Stein’in metinlerinde alışlagelmişliğin dışına çıkıldığını ve yabancılaşmayı göstermektedir. Ayrıca Stein dramadan kopuk gibi görünen tavrı karşısında aslında sorulabilecek tüm soruları hem oyun yazımında hem de sahnelendiğinde ya da okunduğunda sormaktadır. Bazı soruları sorarken cevabını da vermektedir; ancak çoğunlukla cevapları, izleyiciye bırakmaktadır. Meselenin özü şudur ki; *“dramada kendinden emin, dramanın özüne sunardı, zamana, zamanlamaya, görsellik ve sese, duyguya ve gerginliğe, tiyatro ve hayat arasındaki paralelliğe ve bir oyunu okuma ve görmeye dair soruları cevaplandırırdı”* (Sidiropoulou, 2018)

Günümüz tiyatro anlayışında çoğunlukla yaşanan metin-karşıtı tavır, Stein’de tersinden işlemektedir. Stein, hiçbir zaman metinden ve yazım dilinden uzaklaşmamıştır. Metin-merkeziyetçilik, tüm metinlerinde hakimiyetini korumuştur. Ancak kurulan metin düzeninde okuyan ya da rejisini yapacak olan kişi tarafından ilk algılanan, metnin standart düzene sahip olmadığı ve metnin kendine has bir ölçüsü olduğu ancak kolay anlaşılabilir bir görünüm sunduğudur.

Stein, metinlerinde anlatıyı parçalara ayırmaktadır; zaman kurgusunu da aynı ölçüde ayırmaktadır. Ve metinlerdeki her bir eylemin ve sahnenin kendi içerisinde, yaşanan dünyanın farklı ve birbirinden bağımsız ancak aslında kendi içlerinde bir bütün olduğu parçalarını alışlagelmişliğin dışında okuyucu ve tiyatro izleyicisine sunmaktadır. *“Gelen ve giden çeşitli oyuncularca aktarılan cümle ve dilsel yapıları içeren oyunlarında olaylar dizisi, karakterler ve geleneksel anlamda diyalog bulunmamaktadır. Oyunları, dramatik yapının geleneksel şeklini reddeden -soyut bir resmin üstünlüğünü- iletmektedir”* (Ripsman Eylon, 2017). Bu sebeple, 1960 sonrasında yeni bir avangard tiyatro estetiği sunan Stein, metinlerindeki dil stratejisi aracılığıyla “peyzaj metin” kavramını gün ışığına çıkarmıştır. Dil üzerinde oluşturduğu yeni sistemle Stein, metinlerinde bir sorgulama içine girmektedir; Bu sorgulama, temel başlıklar altında incelenecektir;

1. Zaman (Sürekli Şimdiki Zaman)

Stein, dramatik oyun gösterilerinde, öncelikle, duygusal zaman sorunundan bahseder. Leslie Atkins Durham'dan aktaran Ferdi Çetin'e göre; "*Stein, kendisinin bir oyunu izlerken içinin sıkıldığını, oyunun duygusal zamanıyla kendi duygusal zamanının arasındaki büyük farkı fark ettiğini söyler.*" (Çetin,2013) Çünkü oyunda yaşanan bir olayın etkisi ile, ki bu etkinin öncelikle seyircide belirmesi beklenir, olayı şahsen yaşamış olan kişinin duygusal yoğunluğu arasındaki fark, seyircide aslında bir belirsizlik yaşatmaktadır. Olayın geçtiği zaman ile, hatta yer bile, olayın sunulduğu zaman, hatta yer bile, arasındaki farklı düşünme noktası bir belirsizlik, belki de can sıkıcılığı ortaya çıkarabilmektedir. Olay gösteriminin sonucu da aynı ölçüde önemli bir noktadır; Olayın gerçekten yaşandığı ve sonlandığı anda verdiği hissiyat ile olay gösterimi sırasında olayın seyirci üzerinde bıraktığı yüksek gerilim de birbirlerinden çok farklıdır. Stein için belkide, gerçekte olay sadece biterken sahnede gösterilen olay sonlandığında izleyicide bir duygu arınması, yerine yeni bir duygunun getirilmesi gerçekleşmektedir. Bu yerine geçişi Aristotelesçi "katharsis" geleneği ile bağdaştırabiliriz. "*katharsis, rahatlama duygusundan ortaya çıkıvermiştir.*" (Cook, 2005) ve bu terimi, sanatsal anlamda, ilk kullanan isim olarak Aristoteles 'i söyleyebiliriz. Haz veren her bir uğraşın bir katharsisi doğurduğunu ileten Aristoteles, ilk olarak müziği önermektedir. Dinsel ayinleri işaret eden Aristoteles, müziğin ruhun içinde hapsolmuş duyguları ortaya çıkararak, belki de onun yerine başka duyguların doğduğunu vurgulamıştır. İşte bu noktada Stein, dikkatimizi çekmek istemektedir. Çünkü dramatik oyun metinleri, çoğunlukla, izleyicide katharsisi sağlamayı hedeflemektedir. Ve olay, gerçekte yaşandığının ve sadece sonlandığının aksine, izleyicide yüksek tempolu duygu geçişleri yaşatmaktadır ve bu da gerilim yaratmaktadır. Çünkü izleyici, oyun boyunca oyunun karakterlerini, isim ve tiplerini, olayın neden-sonuç bağı, akışlar arasındaki geçişleri,...vs aklında tutmaya çalışırken ve bu çabanın ürünü olarak merakını dizginleyemezken sahnedeki olayın sonlanmasıyla bir de üstlenmesi gereken hayat dersi(!) ve metnin mesajını da düşünürsek, yorgun bir zihniyet ile tiyatro salonunu terk etmektedir. Aynı zihin yorgunluğu, okumada çoğunlukla yaşanmaz. Çünkü örneğin, bir hikaye okurken merakına yenik düşen okuyucu, kitabın sonunu açıp merakını giderebilir; ancak bu, tiyatrodan mümkün değildir. Çoğunlukla tiyatrodan belirli bir zaman dizgisi, neden-sonuç ilişkisi ve seyirciyi oyunun içine çekme telaşı olduğundan, seyirci ilerleyen bir eylemde bir önceki eylemi hatırlamak zorunda kalacağından seyirci, anda değil sürekli geçmişte tutulmaktadır. "*Stein bu sıkıntıyı senkopal uyumsuzluk olarak tarif eder.*" (Akım,M.2019:133) Bu uyumsuzluk içinse seyircinin hep o anda, yani her zaman şimdiki zamanda kalmasını sağlamayı hedeflemektedir. "*Stein, -sürekli şimdiki zamanı- ve her şeyi tekrar tekrar kullanmayı araştırıyordu; -Sürekli şimdiki zaman-, şüandadır ve yazma mevsusuyla karşılaşıldığı dakikada var olduğu için insan zihnine de benzemektedir*" (Carravetta, 2014). Stein'in metinlerinde, seyirciyi neden sonuç ilişkisini kurmak, karakterleri tanıyıp onlara belirli bir mizacı yüklemek gibi telaşlarından arınır ve seyirci, yaşananlarda hep o anda kalır. Stein, bunun için de metinlerinde sürekli "tekrarlamalar", her ilerleyen eylemde bir önceki eylemi "yineleme" gibi teknikleri kullanmıştır. Böylelikle seyirci/okuyucu, sürekli geçmiş ana dönmek zorunda kalmaz; anda yani o anda kalır.

Sürekli Şimdiki Zamana ve bir sonraki incelenecek olan madde; “*Olayların Özü*” unsuruna verilebilecek güzel bir örnek, ülkemizde 2015 yılında sahnelenen Ferdi Çetin’in çevirisi, Yusuf Demirkol’un konsepti ve uyarlaması ve Burcu Halaçoğlu’nun oyunculuğuyla *Kapı Aralığı Bir Fotoğraftır* adlı oyundur. Oyun, Stein’in *What Happened?* metninden uyarlamadır. Oyun, yalnız kadının bir kapı önünde rasyo ışıklar altında söylemleriyle başlamaktadır. Kapı açıktır ve içerisi kısmen görünmektedir. Dekorda belki bir masa, belki bir kadeh görünmektedir. Kadın, meyve ve sudan bahsetmektedir. Belki de su, bir çöl yaratabileceğinden bir umudun tüm hayatı sarmalayabileceği kastedilmiştir. Daha sonra kadın içeriye girer ve barkovizyon aracılığıyla tekerlemelerine (şiiir versiyonlu) Stein’in tekrar tekniğinden faydalanırcasına izleyicisine seslenir.

2. Olayların Özü

Stein, metinlerde anlatı ve bunun üzerinden olay ve eylem unsurlarını tartışmaktadır. Stein, kuru bir anlatıda anlatılan olay ve gösterilen eylemlerin salt bir gerçekliği ya da mantığının olmadığını düşünmektedir. Olay ve eylem, zihinde pekiştirildiğinde bir anlam kazanmaktadır. Stein, bunu açıklamak için bir araba örneği verir; “*taşıtın içine bir motor girer ve taşıt, ilerlemeye başlar. Ancak Stein, sanatçı olarak işinin aracın nereye gittiğiyle ilgili olmayıp aracın içindeki hareketin nasıl geliştiğini ve ilerlediğini öğrenmek ve öğrendiğini yansıtmak olduğunu iletir*” (Watson,2005).

Örneğin *Kapı Aralığı Bir Fotoğraftır* uyarlama oyununda zaman kavramı yoktur. Anlatının belirli bir koordinesi de yoktur. Ancak metin ve rejinin akışında görüleceği üzere anlatılanlar, izleyiciye hayata dair bazı genel geçer kavramları hatırlatmaktadır. Meyve gibi dekorun mantıksal süzgeci, yani olayın özü, Stein’in tekerlemelerinde, yinelemelerinde ve tartışmaya açık fikirlerinde yoğunlaşmaktadır. Bu yoğunlaşma, hikayeleştirme ile değil betimlemeyle pekiştirilmektedir. Her unsur, gösterilendir; salt anlatılmazdır. Her unsura bir mesaj yüklenmiştir. *What Happened?* oyun metninde bir akşam yemeği vardır. Ve bu yemek, anlatılmaz, seçili kelimelerle betimlenmektedir. Şahsi rejii önerim olarak, bu oyunda sabit bir kapı vardır. Bu kapı, hem seyir yerine hem de sahne arkasına açılmaktadır. Bir kaza olduğu için haberi, karakter sahne arkasından seyir yerine getirir. Kapı dışında, örneğin, bir meşe ağacı durabilir. Kaza, o ağaca çarpışma anında gerçekleşmiştir. Kapı, iç ve dış dünyaya açılan bir geçit gibi dekor edilmelidir. Böylelikle Yusuf Demirkol’un *What Happened?* uyarlamasındaki gibi şahsi rejii önerimde de Kapı modeli, tekrarlamalar ile yakın geçmişte olan bir kazanın altı, yine izleyiciyi anda bırakmak adına, bir kez daha çizilmiş olacaktır. Olayın özü (kaza), kapı ile sürekli şimdiki zamanda anlatılmış olacaktır.

Stein, bazı metinlerinde bazı detaylarını parantez içinde tutar. Rejii ve tasarım, bu parantez içlerinde de başlayabilir. Çünkü, bu dip notlar olayın özüne dair önemli bir detay olabilmektedir. Çünkü, “*parantezler, yazıda olmayan bölümleri vurgular*” (Dydo & Rice, 2008). Örneğin oyundaki kaza, parantez içinde verilmiştir. Şahsi Rejii önerimce kapı tasarımı da parantez içindeki detay ile rejii mantığına getirilmiş olacaktır. İlgili rejii mantığına dönecek olursak, kapının hemen sahne arkası

yönünde duran meşe yüzünden karakter, her dışarı çıkmak istediğinde ağaca çarpacaktır. Bu çarpma, tekrar tekrar eyleme dönüşeceğiinden hem seyirciyi şimdiki zamanda tutacaktır; çünkü her girip çıkmada yinelenen bir çarpma söz konusudur, hem de seyirci, kapı tasarımının bir olayın özü olduğunu ve bu özün betimlendiğini anlayacaktır. Reji mantığında belki de akşam yemeği dekorları bile izdüşümle ya da fizik ötesi, duyuşsal bir hayale dönüştürülebilir. Böylelikle iletilen tekerlemeler, hayali canlandıran birer objeler haline gelmekte ve anlatıdan çok betimlenenler ön plana, yani öze getirilmiş olacaktır.

3. Mekan (Peyzaj Dramaturjisi)

Stein, çevremizde gördüğümüz, okuduğumuz ve dinlediğimizden her şeyden bir oyun metninin yaratılabileceğini savunmaktadır. Öyle bir metindir ki, salt anlatıdan uzak, bir dizi olayın betimlenişi ve böylelikle ortaya çıkarılan bir olayın özü bolca işlenmektedir. Olayın özü için de peyzaj kavramına değinmemiz gerekmektedir. “... bir peyzaj, bir seyir yerinden görülen toprak ya da arazinin bir parçası olarak tanımlanabilir” (Piovan, 2020). Stein da bu tanım çerçevesinde bir peyzaj ile metni kavramsallaştırmaktadır; Bir peyzaja baktığımızda gördüğümüz her bir unsurun birbiriyle bağlantılı olduğuna ve hiçbir şeyin sebepsizce orada durmadığına dikkat çekmiştir. Peyzaj ve tiyatro metni gibi, her unsurda öncelikle görme eylemi ile başlarız. Görme, algıyı getireceğinden peyzaj, birbiriyle bağlantılı olan her bir unsurun aslında orada bir amaç için bulunduğunu bize gösterir. İşte bu noktada Stein, bir tiyatro metnindeki kelimelerin de böyle bir görevi olduğunun altını çizer. Tiyatro metnindeki kelimeler arasında bir anlatış bütünlüğü vardır. Ve bu bütünlük, iletişimi ortaya çıkarmaktadır. İle tişimin getirdiği olaylar dizgesi için bir hareket, bir devinim zorunlu değildir. Ancak illaki bir anlatı oluşturulacaksa, sistematik oluşturulan bir olaylar dizgesi, ki her birinin bir betimlenmiş özü olmalı, hareketsiz de olsa bir anlatı oluşturabilmektedir. İşte oluşan bu *peyzaj* ilişkisine haiz bir sahne tasarımı, izleyiciye hem dilin olanaklarını göstermeyi hem de tekrarları vurgulamayı başarabilmektedir. Yani izleyici, yine *şimdiki zamanda* kalacaktır.

“*Peyzaj oyun kavramı, uzamda eş zamanlı karakterler ve nesnelere arasında görsel ilişkiler üretebilen bir tür metin yaratma çabasıdır*” (Aksoy,2012). Ancak bu çabaya istinaden, bir peyzajda bulunan ağaçlar, çiçekler, yapraklar ... bir amaç için bir arada bulunurlar. İlgili unsurları her an her saniye bir arada görebiliriz ancak iş, peyzaj aşamasına geldiğinde ve biz peyzaja baktığımızda, peyzajda olan unsurların farklı anlamlarının olduğunu fark edebiliyoruz. Ayrıca zamanın uyumsuzluk alarmından bağımsız olarak, tıpkı bir yağlı boya çalışmasının detaylarını gözlemlerken yaşadığımız an gibi o anın eser ile bütünlüşmesi, peyzaj metninin görevini bize iletmektedir. “*Bir peyzaj metnin anı dramatik değildir; bir peyzaj metnindeki an, gözlemcinin anıyla aynıdır*” (Posman & Schultz, 2015). İzleyicinin Varoluş amacının gözetilmediği bu anda, Stein bunu algoritmaya dönüştürür ve oyunlarına yansıtır. “*Bu bağlamda Stein 1927 tarihli bir mektubunda, tepelerde ve bahçelerde geçen pastoral bir oyun yazma düşüncesi içinde olduğunu söyler. Bu düşüncenin sonucunda peyzaj oyunlarının en yetkini olarak kabul edilen “Four Saints*

in Three Acts” (*Üç Perdede Dört Aziz*, 1927) adlı oyununu yazdığında doğal ve kavramsal peyzajların birbiri içine geçtiği görülür.” (Aksoy,2012) Oyun, Stein’in sahnelenen ilk metnidir. Opera olarak sahnelenmiştir. Prömiyeri 1934 yılında Broadway’de yapılmıştır. Müziklerini ünlü bir isim olan Virgil Thomson yapmıştır. “*Opera, İspanyol azizler arasında, İspanya’da yer alır. Çünkü Gertrude Stein İspanya’da yaşadı ve oranın manzarasını, yoğunluğunu çok sevdi*” (Schirmer, *Four Saints In Three Acts / Capital Capitals*, 2013).

Oyunun metnine baktığımızda bir metnin taşıması gereken bütün unsurları görürüz ancak göremeyeceğimiz en önemli unsurlardan biri, metnin içinde bir *öykü* yoktur. Ayrıca sahne mantığında inceleyecek olursak metindeki aziz ve azizeler, sahne tasarımına yardım etmesi amacıyla, birer sesli *dekor* olarak değerlendirilmişlerdir. Hatırlanacağı üzere, her bir unsur peyzaja hizmet etmelidir. Ve aralarında güçlü bir iletişim, bağ olmalıdır. Peyzajda bolca ses ve müzik kullanılmıştır. Tasarımda renk cümbüşü hakimdir. Rejide, kostümden dekora, müzikten plastik yapım objelere kadar her şey, dine hitap etmektedir. Dini unsurlar, ki olayın özü bu noktada betimlenmiştir, renk ve müzik ile değerlendirilmiştir. Oyunun metin girişinden sona bir yabancılaştırma tekniği uygulanmıştır. Stein, sahnede tek başına bu oyunu yazıyordu. Yazım anı, şimdiki zamanda tutularak seyirciye eylemler, yansıtılmaya başlanmıştır. 1996 yılına gelindiğinde aynı metin, ünlü yönetmen Robert Wilson tarafından Berlin’deki Hebbel tiyatrosunda sahnelenmiştir. Wilson, metnin 1934 yılındaki ilk rejisinden esinlendiğini dile getirmiştir.

Stein, oyunda Avilalı Teresa’yı ve Loyolo’lu ünlü din adamlarından Ignatius’u seçmiştir. Operanın proloğu 1. perdenin açılmasıyla birlikte su tufanı arasından Azize Teresa’nın gelmesiyle başlıyor. Wilson, rejisinde tufanı, görsel şölene yansıtmıştır. Daha önce iletmişim gibi, *algı önce görme, görüş (sight)* ile başlar. Bu yüzden tufanın bir ziyaretçiyi getirmesi, peyzajda sağlam betimlenmesi gereken bir algıyı sunmalıdır. Azize Teresa, fiziksel ve ruhsal birleşme özlemindeyken, Rahip Ignatius kapalı görüşlerinden dolayı Teresa’ya karşı çıkmaktadır. Bu akış, cinsiyet temasını şekillendirmektedir ve bu şekil, ışık ve şeytani dokunuşlarla betimlendirilmiştir. Wilson, ayrıca rejisinde şeker kutusu renkleri ve kalp şeklindeki sandalyeleri kullanmıştır. Ayrıca düz, beyaz müslin kumaştan palmye ağaçları, devasa büyük zürafa silüetleri ve ilk yapımdan esinlendiği sarı aslanı kullanmıştır. Görüldüğü üzere Stein’in pastoral peyzajı çizgisinden hiç çıkılmamıştır. Güç ve cinsiyet hatta insanlar arasındaki ayrımcılıklar, titizlikle sahnede yerlerini almışlardır. Ancak Wilson, bir noktada Stein’in çizgisinden başka bir boyuta muziplikle geçer. O da cenneti sunabilmek için sahneye beyaz koyun kesitleri getirtir. Ayrıca sahnenin sol tarafına turuncu renkte bir yılan, sağ tarafına da yeşil bir armut getirtir. Belki de sahne tasarımındaki amaç, beyaz koyunların yılan ve armut ile bir üst somutluk derecesine getirmektir. Çünkü Wilson’ın İmgeler Tiyatrosuna bakacak olursak gerçeküstü olan bir imge bile sahnede hayal ürünü olmaktan çıkar ve Wilson, seyircisine “Nedir bu?” diye sorduğunda, seyirci yılan ve armutu anlatabiliyorsa bu objeler, somutluk kazanmış demektir. Bu yüzden Wilson, ilkelerinden ayrılmaz ve Stein rejisinde gerçeküstü imgeleri bile sahnede cennet betimlemesi ile somutlaştırmıştır. Wilson, ayrıca bu rejisinde cinsiyet farklılığına ek olarak zencilerle ilgili de bir farklılık uygulamıştır. Oyundaki

kast, zenci çoğunlukta idi ancak Wilson, hepsine beyaz makyaj yapılmasını söyledi. İrkasal farklılaşmalar, benzetme ile altı çizilmiş oldu böylelikle. Bu, sahne tasarımı da etkilemiştir. Renk cümbüşündeki objelerin içinde eşit sayıda oyuncu ırkları ve onların çoğunlukla beyazlar içinde olması sahne tasarımına büyük katkıda bulunmuştur.

2011 yılına gelindiğinde ünlü besteci Virgil Thomson önderliğinde San Francisco’da bu metin bir kez daha opera sahnesinde gösterime girmiştir. Bu kez sahne tasarımı üçe ayrılmıştır; 1) Yatak Odası (Mahremiyet ve bekareti betimlemek üzere), 2) Ameliyat Odası (İtirafın yapıldığı yer betimlemesi üzerine) , 3) Mahkeme Salonu (Hesaplaşmaların ve yüzleşmelerin yapıldığı yer betimlemesi üzerine) . Gösterim, yine bir su tufanı ile başlamaktadır. Tasarımda hayat merdivenleri, yukarıdan indirilir. Ki bu merdivenler, kimisine göre hapisane demir parmaklıklarına bir göndermedir. Aziz ve Azizeler, Ignatius ile beraber sahneye çıkarlar. Daha sonra yatak odasında mahremiyetini sorgulayan Teresa, sahneye çıkar. Sorgulama devam ettikçe, kesin hükümleriyle Ignatius, sahne üzerinde baskın karakter olduğunu gösterir. Aziz ve azizeler de şahit, belki de aksine yandaş olmayan tavırlarıyla metne hizmet etmektedir. Olayların özleri, sahne üzerinde hareket ve ışıklarla da betimlenmiştir. Soluk görünen makyajlı kadınların yanında renkli görünüşleri, ki bu renkler, siyah-beyaz gibi zıtlıklarla da betimlenmiştir, ile boy gösteren karakterler, oyuna hem muziplik hem de ciddiyet kazandırmışlardır.

Sonuç

Anlaşılabileceği üzere, Gertrude Stein klasik metin düzeninden çıkıp modern! diye adlandırılan, çağının çok dışında performatif yazılmış oyunları/metinleri olan bir yazardır. Dünyayı gördüğü gibi yansıtmayan, görülmesi gerektiği gibi anlatan bir yazardır. Döngünün sürekli aynı olduğunu varsayarsak, yaşanan an, anlardan oluşan anılar Stein’in metinlerinde sahnede her zaman şimdiki zamanda bırakılmıştır. Bunu yaparken de seyirciyi germeden, seyirciyi bazı gerçekleri düpedüz göstermiştir. İmgelerin her bir oyuncuya ve dekora ve hatta müziğe hizmet ettiğini de düşündüğümüzde, olayın özü şimdiki zamanda izleyiciye/okuyucuya net bir şekilde izah edilmiştir aslında. Stein’in metinleri ve ilgili metinlere yapılan rejiler sayesinde bildiğimiz ancak göremediğimiz birçok şeyi farklı açıdan yakalayabiliriz. Her akışın başka bir akışla bir bağlantısı olduğunu, her an yine bir şeylerin aynı şekilde tezahür ettiğini, olayın geçmişi -o geçmişte kalsa bile istenildiğinde etkisinin hala, yabancılaştırma tekniği ile elbette, sürdürülebildiğini bu metin ve rejî örneklerinde gözlemleyebiliriz.

Kaynakça

Akim,M.(2019).Tarihsel Avangard Sonrası Dram Sanatında Karşı-Anlatı.(Yayınlanmış Doktora Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi SBE

Aksoy,N.(2012).Peyzaj Metin Kavramı Ve Sahneleme Anlayışı.Şüleyman Demirel Üniversitesi. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/193411> adresinden alındı.

Carravetta, P. (2014). Gertrude Stein. <http://www.petercarravetta.com/wp-content/uploads/2013/02/Gertrude-Stein.pdf> adresinden alındı.

Çetin,F.(2013).”Continuous Present” in Gertrude Stein’s Plays,(Yüksek Lisans Tezi).İstanbul Üniversitesi,Sosyal Bilimler Enstitüsü,İstanbul.

Cook, E. M. (2005). The Definition of Katharsis in Aristotle’s Poetics. The Ohio State University A Senior Honors Thesis.

Dydo, U. E., & Rice, W. (2008). Gertrude Stein: The Language That Rises: 1923-1934. Northwestern University Press.

Piovan, S. E. (2020). The Geohistorical Approach: Methods and Applications. Springer Nature Switzerland.

Posman, S., & Schultz, L. L. (2015). Gertrude Stein in Europe: Reconfigurations Across Media, Disciplines, and Traditions. Bloomsbury Publishing.

Ripsman Eylon, D. (2017). Stein, Gertrude. Oxford Research Encyclopedia of Literature: <https://oxfordre.com> adresinden alındı.

Schirmer, G. (2013, Kasım 17). Four Saints In Three Acts / Capital Capitals. Temmuz 2020 tarihinde <https://www.bmop.org/sites/default/files/1049-thomson-bklt-5.pdf> adresinden alındı

Sidiropoulou,A. (2018). Playfulness and (Un)-Performability In Gertrude Stein’s Modernist Drama. https://www.academia.edu/37390738/PLAYFULNESS_AND_UN_-PERFORMABILITY_IN_GERTRUDE_STEINS_MODERNIST_DRAMA adresinden alındı

Watson,D.C.(2005).Gertrude Stein And The Essence Of What Happened,Amerika:Vanderbilt Üniversitesi Yayını

MİNİMALİZM VE NURİ BİLGE CEYLAN'IN TAŞRA ÜÇLEMESİ

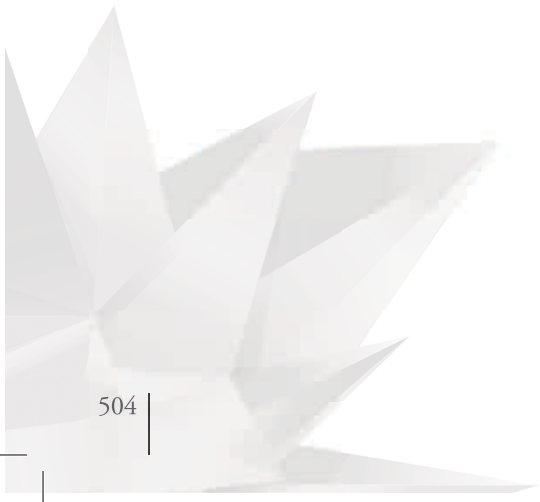
Mesut Batuhan Çankır¹

Özet

İçeriği en aza indirilmiş sanat olarak tanımlayabileceğimiz minimalizm, köklerinde işlevselcilik, gerçekçilik ve sadecilik gibi akımlara ait izler barındırmaktadır. Seçkin bir estetik arayışı içindeki minimalist sanatçılar, saflığın temsilinin çabası içine girmişlerdir. Minimalizm, sanatın tüm dallarında olduğu gibi sinema sanatında da etkisini göstermiş, yönetmenler doğal mekân ve ışık kullanımı, jest ve mimiklerden uzak doğal oyunculuk gibi sinemasal öğeleri tercih ederken, görsel efekt, müzik, dublaj gibi hile olarak düşündükleri öğelerden, anlatıyı olumsuz yönde etkilediği düşüncesi ile kaçınmışlardır. Ülkemiz sinemasında ise bu seçkin estetik arayışının yansımaları Nuri Bilge Ceylan'ın filmlerinde sıkça karışımıza çıkmaktadır. Özellikle Ceylan'ın Kasaba, Mayıs Sıkıntısı ve Uzak filmlerden oluşan Taşra Üçlemesi, minimalist sinema olarak tanımlayabilmemizi sağlayacak birçok unsuru barındırmaktadır. Bu çalışmada Ceylan'ın Taşra Üçlemesi; kamera açıları ve hareketleri, kurgu, ses efekti ve müzik kullanımı, oyuncu tercihleri açısından minimal yaklaşımları ortaya çıkarmak ve tartışmak amacıyla analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Minimalizm, Minimalist Sinema, Nuri Bilge Ceylan, Taşra Üçlemesi

¹ Öğr. Gör. İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, mbcankir@gmail.com



MINIMALISM AND NURI BİLGE CEYLAN'S RURAL TRILOGY

Abstract

Minimalism, which can be defined as simplification of art, contains traces of movements such as functionalism, realism and simplicity in its roots. Minimalist artists in the search for an elitist aesthetic have been involved in the effort of the representation of purity. Minimalism, as in all branches of art, has also shown its influence in the art of cinema. The directors preferred the cinematic elements, such as natural space, the use of daylight and natural acting without gestures and mimics. Some elements of deception are avoided, such as visual effects, music and dubbing, because they felt that they had a negative impact on the narrative. The reflections of this elitist aesthetic search in our country's cinema appear frequently in Nuri Bilge Ceylan's films. In Particular Ceylan's "Rural Trilogy" which contains "The Small Town", "Clouds in May" and "Distant" features many elements that can be described as minimalist cinema. In this study, Ceylan's "Rural Trilogy" was analyzed in order to reveal and discuss minimal approaches in terms of camera angles and movements, editing, sound effect and music, choosing of actors.

Keywords: Minimalism, Minimalist Cinema, Nuri Bilge Ceylan, Rural Trilogy

1. Minimalizm

Sanat akımlarını bir zincirin halkalarına benzetmek oldukça doğru bir tespit olacaktır. Akımlar kimi zaman birbirinden etkilenmiş kimi zaman ise bir diğerine tepki olarak doğmuş, ancak köklerinde her zaman kendinden önceki akımların izlerini taşımıştır. Bu bağlamda minimalizm de benzer bir süreçten geçerek, kendisinden önceki akımların etkisi ile olgunlaşmıştır. Minimalizmin köklerinde gerçekçilik, nesnelcilik, işlevselcilik ve sadecilik gibi bazı akımlara ait olgulara rastlamak mümkündür. Minimalizm teriminin sanat tarihi literatüründe bir görsel sanatlar terimi olarak ilk kullanımı 1961 yılında Richard Wollheim tarafından “içeriği en aza indirilmiş sanat” olarak gerçekleşmiştir. 1965 yılında ise sanat eleştirmeni Barbara Rose’un yayımladığı “ABC Art” başlıklı makalesinde bu yeni sanat akımını “minimum” sözcüğü ile ilişkilendirerek günümüzün anlamını karşılayacak biçimde kullanılmasını sağlamıştır. Akımın belki de özdeyişi olacak şekilde tanımlanması ise Modernist Mimar Mies Van Der Rohe tarafından “az daha fazladır” şeklinde yapılmıştır. Minimalistler için sanat yapıtı izleyicinin gördüğünden ibarettir ve ötesi yoktur. Ürettikleri sanat yapıtlarını anlamlandırma çabasına girmemişlerdir. Sanat sanat içindir ilkesinden yola çıkarak temiz ve yalın bir estetik anlayışını tercih eden akım 1960’ların ortalarından, 1974’e kadar yoğun etkinlik göstermiştir.

A.B.D. kaynaklı bir hareket olarak değerlendirebileceğimiz minimalizm, köklerinde doğunun “Zen” öğretisine dayalı dingin kültürünü barındırmaktadır. D.T. Suzuki Zen’i, insanın kendi iç varlığını tanımlama ve iç derinliğini görebilme sanatı olarak tanımlamaktadır. Zen bireyi bağımlılıktan özgürlüğe ulaştırmakta, ölümlü bir varlık olan insanı boyunduruktan kurtararak acısına son vermektedir. Burada bahsedilen özgürlük, insanın içinde doğal olarak var olan yaratıcılığı ortaya çıkarabilmesidir (Suzuki, 1997: 35).

Akımın başlıca temsilcileri olarak Frank Stella, Donald Judd, Dan Flavin, Carl Andre ve Sol LeWitt gibi sanatçılardan bahsedebiliriz. Ancak bu sanatçılar hiçbir zaman birlikte hareket etmemiş ve “minimalist” olarak sınıflandırılmak istememişlerdir. Boyanın yüzey üzerinde yarattığı iki boyutlu mekâna karşı, içinde bulunabildikleri gerçek mekânı tercih etmişlerdir. Belli öğelerle denge kurma endişesi barındıran kompozisyonu terk ederek, dizinsel tekrara dayalı bütünlük sağlayan bir düzeni aramışlar ve parça-bütün ilişkisi kurmuşlardır. Özetlemek gerekirse, minimalist sanatçılar; güncel, endüstriyel malzemelerden yararlanarak, tüm fazlalıklardan bilinçli bir şekilde arındırılmış, biçimsel saflığın bir temsil çabası içinde bulunmuşlardır (Antmen, 2008: 183).

2. Minimalist Sinema

Minimalizmin sinemaya etkisi resim, heykel gibi diğer sanat dallarına benzer bir şekilde gerçekçi bir bakış üzerinden gerçekleşmiştir. Minimalist sinema gereksiz tüm eklentilerden uzak, yeterli düzeyde anlatısal ve görsel öğeyi barındıran bir sinemasal üsluptur. Saf ve sadedir. Anlatılması gerekmeyen hiçbir şey anlatılmaz, gösterilmesi gerekmeyen hiçbir şey gösterilmez, nesnelige ve

öze yöneliktir. Oyunculuk ve teknik hileler asgari düzeydedir. Amatör oyuncular sıklıkla tercih edilir. Aşırı mimik ve jest yerine sadelik ve doğaçlama karşımıza çıkar. Oyuncular tip değil bir karakterdir. Yapay efektlere yer verilmez. Mümkün oldukça gerçek mekanlar kullanılır, dekor ve objeler işlevsel ve sadedir. Aydınlatma mümkün olduğunca gün ışığıyla gerçekleştirilir. Aksiyon ve kamera hareketleri kısıtlı, planlar uzundur. Dublaj, dış ses ve müziğe başvurulmaz. Tüm bu tanımlar göz önüne alındığında minimalist sinemayı için seçkin bir sadeliği ortaya koyma çabası olarak değerlendirmek uygun olacaktır. Dolaysız ve sanatsal dile sahip minimalist sinema, gerçekçi bir duruş sergiler.

Sinema tarihinde çeşitli olanaksızlar sebebiyle ortaya çıkan minimal yapımlar haricinde, minimalist sinemayı ortaya çıkaran temel dinamikleri II. Dünya Savaşı sonrası çeşitli Avrupa ülkelerinde gelişen yeni sinema dili arayışlarına dayandırmak uygun olacaktır. Bu bakımdan Dziga Vertov'un belgesi sine-göz yaklaşımının minimalist sinemaya etkisi oldukça fazladır. Ancak onu en çok etkileyen hatta belki de atası olarak değerlendirebileceğimiz akım "Şairane Gerçekçilik"tir (Özdoğan, 2004: 67). "Şiirsellik" ve "Gerçekçilik" olmak üzere iki anlam içinde inceleyebileceğimiz bu akımın en önemli temsilcisi Marcel Carne'dir. Islak caddeler, kır kahveleri, sisli limanlar gibi çevre seçimleri ve asker kaçakları, azılı suçlular, mutsuz kadınlar gibi karakterler akımın şiirsel özelliğini karşılamaktadır. Gerçeklik ise bu karakterlerin karşılaştığı iktidar, güç ve yaşamın acımasızlığın simgesi olan polis ve gangsterlerdir (Biryıldız, 2002: 57). Hayatın acımasız ve karanlık tarafını yansıtan şairane gerçekçilik, içerdiği bu karamsar öykülerle minimalist sinemayı etkilemiştir.

Minimalist sinemayı besleyen bir başka akım ise "Yeni Gerçekçilik"tir. II. Dünya savaşı sonrası İtalya'da ortaya çıkan akımın temelinde İtalyan Film Endüstrisinin düştüğü temsil sorunu yer almaktadır. Faşist iktidarın "beyaz telefonlu" filmler olarak adlandırılan yapımları dönemin İtalya'sını yansıtmaktan oldukça uzaktadır. Bunun sonucunda Luchino Visconti, Roberto Rossellini, Vittorio De Sica gibi yönetmenler, geleneksel melodramlar ve Hollywood'un sinematik türünden uzaklaşarak bu temsilin çabasına girmişlerdir. Yeni gerçekçilere göre film gerçek hayattan çekimler sunmalıdır. Bu nedenle stüdyoyu terk ederek sokaklara çıkmış, gün ışığını tercih etmiş, kostüm ve sentetik mizansene yer vermemiş, aktör ve aktrislerle doğaçlama imkânı sağlamış kimi zaman profesyonel olmayan oyuncularını tercih etmişlerdir (Biryıldız, 2002: 70). Yeni Gerçekçiliğin tüm bu yapısal özellikleri ve üslubu minimalist sinema ile paralellik göstermektedir. Bu bağlamda Yeni Gerçekçilik akımının minimal bir anlatı tarzını benimsemiş olduğunu söylemek yerine olacaktır.

Minimalist sinema ile ortak üsluba sahip diğer akımlarından da kısaca bahsetmek gerekirse; gerçekçilik, doğal mekan ve ışık kullanımı, ucuz ekipman tercihi ile Godard, Truffaut ve Resnais gibi Cahiers du Cinema dergisi eleştirmenlerinin geliştirdiği kuram çerçevesinde şekillenen "Fransız Yeni Dalga Sineması", İngiltere'nin belgesel geleneğinin izlerini taşıyan, belgesi ve politik bir üsluba sahip "Özgür Sinema" ve savaşın yarattığı izleri sarmaya çalışan Almanya'nın

60'larda gerçekçi, fazla dekor ve efektlerden uzak bir dil peşindeki “Genç Alman Sineması” minimal öğeler barındıran örnekler olarak gösterilebilir (Özdoğru, 2004: 69).

Ele aldığımız tüm bu akımlar ve hareketler minimal unsurları barındırmasına karşın tam anlamıyla “minimalist sinema” olgusu ancak 1960'lı yıllarda sinema literatürüne girebilmiştir. O yıllarda sanatın tüm dallarını etkisi altına alan bu akımın, sinema sanatına da tesir etmesi kaçınılmazdır. Minimalist sinemanın biçimsel özellikleri zaman içinde belirlendikçe geçmişteki bazı filmler, akımlar, yönetmenler ve oyuncular minimalist sinema çerçevesinde tekrar değerlendirilmiştir. Bu duruma örnek olarak Japon yönetmen Yasujiro Ozu gösterilebilir. Ozu'nun kamerayı sabitleyerek insanın göz hizasını aşmaması, sadece 50 mm lens kullanması, filmlerinde başlıca dikkat çeken minimalist unsurlardır. Ozu örneğinden de çıkarımda bulunabileceğimiz gibi minimalizm bir tür ya da akım değil, sade ve gerçekçi bir sinema dilini benimsemiş akımlar üstü yaklaşımdır. Yasuji Ozu'nun yanı sıra Robert Bresson, Kenji Mizoguchi, Ingmar Bergman, Jim Jarmusch ve Wim Wenders gibi yönetmenlerinde minimal yaklaşım içinde değerlendirebileceğiniz bir sinema dilini tercih ettiğini söyleyebiliriz. Minimalist sinema anlayışının ülkemizdeki yansımalarını incelediğimizde ise karşımıza Nuri Bilge Ceylan, Zeki Demirkubuz ve Emin Alper gibi yönetmeler çıkmaktadır. Çeşitli ülkelerde varlık gösteren ve fazla sayıda olmayan bu yönetmenler gelişen teknolojinin sinema sanatına yansımalarından uzak durarak, aksiyonla bezenmiş ana-akım anlayışın karşısında üretim gerçekleştirmişlerdir.

Nuri Bilge Ceylan Sinemasındaki Minimalist Öğeler

Nuri Bilge Ceylan sinemasındaki minimal yaklaşımlara değinmeden önce onun auteur kimliğinden bahsetmek doğru olacaktır. Ceylan filmlerinin yapım ve yönetimini üstlenerek, senaryolarını yazmakta, görüntü yönetmenliğini gerçekleştirmektedir. Kısacası bir filmin düşünsel üretiminden post-produksiyon aşamasına kadar ki tüm sürecine dahil olmaktadır. Filmlerin çekim aşamasında mümkün oldukça az kişiyle çalışmaktadır. Onun bu üretim sürecini aza indirgeme çabası minimal bir bakışı içinde barındırmaktadır. Filmlerinde en dikkat çeken sinematografik kaygı ise belki de fotoğrafçılık geçmişinden kaynaklı görüntü üzerindeki hakimiyet kurma çabasıdır. Bu çaba aynı zamanda onun üslubunu oluşturan ve başarılı bir yönetmen olarak addedilmesini sağlayan en önemli etkenlerden biridir. Yönetmen ayrıca filmlerinin kurgu aşamasına da katılmaktadır. Çekimler arasındaki farklı geçiş denemelerinden uzak durmakta, bu geçişler sadece açılma-kararma gibi yöntemlerle sınırlı kalmaktadır. Uzun planları kurgunun etkisine karşı bir başkaldırı olarak gören Andre Bazin gibi Ceylan da uzun planları sistemik olarak düzenleyerek kurguyu görünmez kılarak, filmi parçalanmamış bir bütün olarak algılanmasını sağlamayı hedeflemektedir.

Nuri Bilge Ceylan ilk kısa filmi Mimar Sinan Üniversitesi'nde eğitimi sürdürürken gerçekleştirmiştir. 1995 yapımı “Koza” adlı bu film, birlikte yaşamayı hedefleyen ancak bir türlü bu eylemi gerçekleştiremeyen yaşlı bir çiftin hikayesini anlatmaktadır. Filmde Ceylan oyuncu olarak kendi anne ve babası gibi, amatör oyuncularını kullanmıştır. 20 dakikalık siyah-beyaz bu ilk

film; görsel içeriği, atmosferi, planları ve kamera hareketleri ile Andrey Tarkovski sinemasından birçok esinlenmeler barındırmaktadır. Ceylan'ın, Tarkovski gibi sinemayı gerçekçi bir sanat olarak gördüğünü söyleyebiliriz. Tarkovski sinemasında uzun açıklamalar ya da kaçamak deęinmeler yerine, doğal bir sahne ile izleyici üzerinde etki sağlamaktadır (Gianvito, 2009: 34). Ceylan'da benzer bir kaygıyı ilk filmi Koza'dan itibaren sinemasında sürdürmektedir. Filmde dikkat çeken bir dięer önemli unsur ise Ceylan'ın fotoğrafçılıktan gelen görsel yeteneğini hareketli görüntüye aktarmadaki başarısıdır. Görüntü üzerindeki bu başarı, yönetmenin ışığı önemli bir dramatik unsur olarak kullanmasıyla açıklanabilir. Filmin bilinçli bir şekilde karanlık bırakılan mekanları iç karartıcı bir atmosfer yaratmaktadır. Işık bir pencereden girebildiği kadar mekâna nüfuz etmekte, objeleri aydınlatmakta ya da silüetler oluşturmaktadır. Doğal ışık kullanımı ile objeler gerçekçi bir üslupla filme aktarılmakta, karakterlerin yüz planları bir portre fotoğrafını andırmaktadır. Ceylan ışığın dramatik bir şekilde kullanımı ile elde ettiği ışık estetiğini dięer filmlerinde de sürdürmüştür. Koza, yönetmenin ilk çalışması olmasına karşın 1995 Cannes Film Festivali'nde gösterimi gerçekleşmiştir.

Genellikle yönetmenlerin ilk filmlerinin kapsam ve bütçe açısından kısıtlı olması kaçınılmazdır. Sanatsal tutku ile bazı yönetmenler, bu zorunlu minimalizmi avantaja dönüştürmeyi başarabilmektedir. Ancak Koza'daki bu minimal anlayış, bütçe ve koşullarının dayattığı bir zorunluluğun dışında, yönetmenin seçkin bir estetik arayışıdır. Koza, Ceylan'ın daha sonra tüm filmlerinde karşımıza çıkacak sinemasal üslubunu taktim etmekte ve özetlemektedir (Diken, Gilloch ve Hammond, 2018).

Ceylan ilk uzun metrajlı filmini ise 1998 yılında gerçekleştirmiştir. "Kasaba" adlı filminde Anadolu'nun bir kasabasında yaşayan ailenin yaşamını konu almaktadır. Filmin çekimleri dört mevsim boyunca sürmüş, kar ve yağmur gibi yağış barındıran sahneleri için görsel efektler kullanmamış, doğal yağış için beklenmiştir. Uzun plan ve sahneler tercih edildiği filmde, yönetmenin görsel kaygısı hissedilmekte ve görüntü, anlatımın en önemli öğesi olarak göze çarpmaktadır. Ayrıca siyah-beyaz olan film, renk konusunda da aza indirgenmiş bir estetik arayışını yansıtmaktadır. Siyah ve beyaz, kasaba hayatının tekdüzeliğini ve rutinliğini de izleyiciye etkili bir şekilde hissettirmekte, müziğin dış ses olarak kullanımı sadece jenerikle sınırlı kalmakta, anlatı içerisinde ise bir teypten ya da bir mekânın içerisinde bulunan başka bir araçtan atmosferi tamamlar nitelikte yer almaktadır. Ceylan, "Koza" filminde olduğu gibi amatör oyuncu seçimini sürdürmüştür. Yönetmenin anne ve babası yalın, aşırı jest ve mimikten uzak oyunculukları ile dikkat çekmektedir. Kasaba'daki bir dięer minimal yaklaşım filmin senaryosunda göze çarpmaktadır. Aile bireylerinin birbiri ile diyaloglarından yola çıkarak Çehov'dan esintiler barındırdığını söyleyebileceğimiz senaryo, bir durum sineması örneği olup, aksiyonla bezenmiş bir anlatı yapısının tamamıyla zıttı konumundadır. Minimal yaklaşım içinde değerlendirilemeyecek olumsuz unsur ise filmde dublaj kullanılmasıdır. Dublajdaki bazı senkron uyumsuzlukları izleyiciyi rahatsız etmektedir. Ancak bu uyumsuzluk, aynı zamanda filmin bütçe ve prodüksiyonsundaki minimal yaklaşımın da göstergesi sayılabilir.

Nuri Bilge Ceylan Kasaba filminin uzun çekim sürecinde bir yandan da yeni filmi için çalışmalarını sürdürmüş, bir sonraki filmi olan Mayıs Sıkıntısı (1999) filminin senaryosunu Kasaba'nın araştırma ve çekime başlama sürecinden yola çıkarak kaleme almıştır. Ceylan'ın ilk renkli filmi olma özelliğini taşıyan Mayıs Sıkıntısı, doğduğu yere film çekmek için dönen ve onun gelişi ile birlikte huzur bozulan bir kasabanın hikayesini anlatmaktadır (Özdoğru, 2004: 99). Film bu yönüyle otobiyografik bir içeriği de barındırmaktadır. Koza ve Kasaba örneğinde olduğu gibi, filmin oyuncularını olarak Ceylan'ın ailesi yine karşımıza çıkmaktadır. Ceylan bir sinematografik dil olarak uzun planlarla doğaya ait manzaraları sıkça izleyiciye göstermektedir. Bu kameranın bir amacının olduğunun ve bu amaca uygun olarak konumlandırıldığının da bir işaretidir. Oyuncuların amatörliklerinden kaynaklı doğallık ve bu doğallığın filmin geneline yansması film daha samimi bir çerçevede okumamızı sağlamaktadır. Filmdeki bu samimiyet, yalınlık ve doğallık onu minimal bir yaklaşım içinde değerlendirmemize yol açmaktadır. Filmimin kurgusu da ayrıca Ceylan tarafından yapılmıştır. Bu aşamada yönetmen renklerin sıcaklığına müdahalede bulunarak, anlatıya uygun olması kaygısıyla soldurmuştur.

2002 yılına gelindiğinde Nuri Bilge Ceylan üçüncü uzun metraj filmi olan “Uzak” vizyona girmiştir. Bu kez yönetmenin mekânı, önceki filmlerinden farklı olarak karlar altında kasvetli bir kenttir. Filmin konusunu ise hedeflerinden uzaklaşarak kendisine yabancılaşan ve buna bağlı olarak yaşadığı kentten uzaklaşmak isteyen bir fotoğrafçı ile İstanbul'a bir gemide çalışmak için gelen akrabasının yollarının kesişmesi ve yaşamları oluşturmaktadır. Fotoğrafçı Mahmut karakterinin uzaklaştığı hedefler ise ayrıca dikkat çekicidir. Amacı sinemaya geçip Tarkovski gibi filmler yapmak olan Mahmut, ekonomik kaygılar sebebiyle reklam fotoğrafçılığında sıkışıp kalmış, arkadaşının deyişi ile ölümünü ilan etmiştir. Bu durum ele alındığında Mahmut karakteri üzerinden bir otobiyografik okuma gerçekleştirmek de mümkündür. Ceylan bu filmdeki mekân haricindeki bir başka farklılığı ise oyuncu tercihleridir. Filmde bu kez ailesi yerine bazı profesyonel oyuncuların yararlanmış. Ancak çekim ekibi konusunda az ve yalınlıktan yana bir tercihte bulunarak filmi beş kişilik bir ekip ile tamamlamıştır. Karlar altındaki İstanbul'u uzun ve sabit planlarla minimal bir estetik arayışı içinde bulunan yönetmen, bu görüntülerle şehrin depresif ve soğuk atmosferini hissetmemizi de sağlamaktadır. Nuri Bilge Ceylan'ın “Kasaba”, “Mayıs Sıkıntısı” ve “Uzak” filmleri konusu itibarıyla de “Taşra Üçlemesi” olarak isimlendirilmektedir.

Nuri Bilge Ceylan 2006 yılında “İklimler” ile kadın ve erkeğin ilişkiye bakış açılarını konu almış, bu filmde oyuncu olarak eşi Ebru Ceylan ile birlikte kamera karşısına geçmiştir. “İklimler” ayrıca Ceylan'ın dijital kamera kullandığı ilk film olma özelliğini taşımaktadır. Daha sonra yönetmen 2008 yılında “Üç Maymun”, 2011 yılında “Bir Zamanlar Anadolu'da”, 2014 yılında “Kış Uykusu” ve 2018 yılında ise “Ahlat Ağacı” filmlerini gerçekleştirmiştir. Elbette ki Nuri Bilge Ceylan'ın sinemasal üslubu, genel özellikleri çerçevesinde bütünlüğünü korumaktadır. Ancak zaman içinde gayet doğal olarak sanatçıların, farklı arayışlar içerisine girmesi ve kendini yenilemeye çalışmasına benzer olarak, günümüzde de Nuri Bilge Ceylan, sinemasında bazı

minimal unsurları koruyarak farklı arayışlar içine girmiş, farklı yöntemler kullanmıştır. Bundan örnekle; “Kış Uykusu”nun planlarında bazı kısaltmalar uygulamış, son filmi “Ahlat Ağacı”nda görüntü üzerindeki egemenlik kaygısını kırmaya çalışmıştır. Yine bu filmlerinde Ceylan’ın kurguyu daha etkin kullanma çabası içerisinde olduğu da gözlenmektedir. Ancak Nuri Bilge Ceylan’ın üslubundaki bu farklı arayışlardan çok, son yapımlarındaki prodüksiyon, bütçe ve çekim ekibi gibi bazı unsurlar açısından minimal yaklaşımdan uzaklaştığı da söylenebilir. Bu nedenle yönetmenin sinemasında, minimal öğelerin yoğun olması nedeniyle “Kasaba”, “Mayıs Sıkıntısı” ve “Uzak” filmlerinden oluşan “Taşra Üçlemesi”, yönetmenin minimal sinema anlayışının en belirgin örnekleri olarak sayılabilir.

3. Sonuç

Sinemasal üslubunu bilinçli bir biçimde temellendiren Nuri Bilge Ceylan’ın minimal bir tavır içerisinde bu sanatı icra ettiğini söyleyebiliriz. Onun bu tavrı yaşama karşı duruşunun da bir göstergesidir. Sabit kamera kullanımı, açıları, uzun planları, aksiyondan arındırılmış durum senaryoları, kurgu tekniği ve belki de en çok dikkat çeken özelliği olarak görüntüye hâkim olma çabası, minimal bir yaklaşım içerisinde var olmaktadır. Minimal kamera hareketi ile kamerayı görünmez kılmayı amaçlarken, uzun planlarla da zamanın bütünlüğünü korumaya çalışmaktadır. Doğal ses kullanımdan yanadır. Bazı kelimeler ve cümlelerin seyirci tarafından her zaman net değil, dilin kullanım alışkanlıklarına uygun olarak duyulmasını tercih eder. Müzik kullanımını fazlasıyla başvurmayan, başvurması durumunda ise müzik hiçbir zaman anlatıya yardımcı nitelikte olmayan Nuri Bilge Ceylan’ın geliştirdiği bu sinemasal dilde Yasujiro Ozu, Robert Bresson, Andrey Tarkovski, Anton Çehov gibi birçok yönetmen ve yazarın izleri vardır.

Kaynakça

Kitaplar

Antmen, A. (2008). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayın

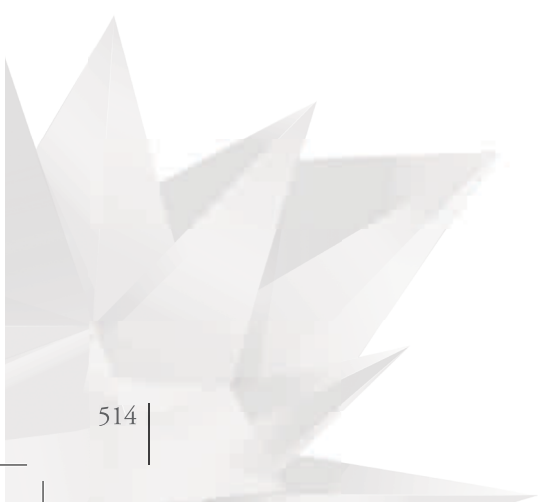
Biryıldız, E. (2002). Sinemada Akımlar. İstanbul: Beta Yayın.

Diken, B., Gilloch, G., Hammond, C. (2018). Nuri Bilge Ceylan Sineması Türkiyeli Bir Sinemacının Küresel Hayal Gücü. İstanbul: Metis Yayınevi.

Gianvito, J. (2009), Şiirsel Sinema Andrey Tarkovski, çev. Ebru Kılıç. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Özdoğru, P. (2004) Minimalizm ve Sinema. İstanbul: Es Yayın.

Suzuki, D.T. (1997), Zen Budizm: D.T. Suzuki'den Seçme Yazılar, çev. İlhan Güngören. İstanbul: Yol Yayınları.



TOPLUMUN YANSITICISI OLARAK TÜRK SİNEMASI VE ORHAN KEMAL ETKİSİ: ÜÇ TEKERLİ BİSİKLET FİLMİ ÖRNEĞİ

Melis Çakır¹

Özet

Sinemanın var olmasından bu yana tiyatro ve edebiyat eserleri ile içerik alışverişi yaptığı bilinmektedir. Bütün sanat dallarının ortaya koyduğu eserlerde olduğu gibi sinemada da film yapım sürecinin yaratıcı kısmı, hitap ettiği toplumun sosyal ve kültürel yapısından beslenerek oluşturulmaktadır. Sinema ve edebiyatın kurduğu ikili ilişkiye bakıldığında incelenen dönemdeki birçok sosyal, kültürel ve siyasal yapıya örneklem sağlanabilmektedir. 1960 ve sonrasında toplumun yansıtıcısı vasfını edinen Türk sineması, diğer dönemlerine oranla bu yıllar içerisinde fazlaca eser vermiştir. Bu bağlamda 1960 ve sonrasında sinemaya olan etkisi ön plana çıkan Orhan Kemal'in eserleri de beyaz perdeye çok kez uyarlanmıştır. Orhan Kemal'in sinema ile ilişkisi eserlerinin uyarlanması ile sınırlı kalmamış, şahsi senaryo çalışmaları da yürütmüştür. Yapılan çalışma dahilinde Türk sinemasının sosyolojik yönü ve dönemde kendine kapsamlı bir yer edinen Orhan Kemal'in sinemaya etkisi *Üç Tekerlekli Bisiklet* filmi örneklem alınarak incelenmiştir. Araştırmanın yöntemi olarak görsel hikayeleme seçilerek, örneklem özelinde belirlenen görsellerin ilk izlenimlerine odaklanılmıştır. Buradan hareketle dönemin sosyolojik atmosferini anlamlandırmak amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Edebiyat, Orhan Kemal, Toplumsal Gerçekçilik

¹ İstanbul Aydın Üniversitesi Yüksek Lisans Öğrencisi, meliscakir2408@gmail.com



TURKISH CINEMA AS THE REFLECTOR OF THE SOCIETY AND THE EFFECT OF ORHAN KEMAL: THE EXAMPLE OF THREE WHEEL BICYCLE FILM

Abstract

Since the existence of cinema, it is known that he has been exchanging content with theater and literary works. As in all works of art, the creative part of the filmmaking process in cinema is based on the social and cultural structure of the society it addresses. When the relationship between cinema and literature is examined, many social, cultural and political structures can be sampled. Having gained the character of a reflector of society in 1960, Turkish Cinema has produced more works in these years compared to other periods. In this context, the works of Orhan Kemal, whose influence on cinema came to the forefront in 1960 and after, have been adapted to the big screen many times. Orhan Kemal's relationship with cinema was not limited to the adaptation of his works, he also conducted personal screenplays. Within the scope of the study, the sociological aspect of Turkish Cinema and the effect of Orhan Kemal, who gained a comprehensive place in the period, to the cinema were examined by taking the sample of Tricycle. The visual narration was chosen as the method of the study and the first impressions of the visuals determined in the sample were focused on. From this point of view, it is aimed to make sense of the sociological atmosphere of the period.

Keywords: Cinema, Literature, Orhan Kemal, Social Realism

Giriş

İnsan elinden çıkan her eserin, insanla ve dolayısı ile toplumla doğrudan etkileşimi bulunmaktadır. Eserlerin yaratıldığı toplumun ve dönemin dinamikleri örnek bir yapıt ele alınarak kolaylıkla gözlemlenebilmektedir. Sosyal bilimlerin incelediği toplumsal yapı ve kültür gibi kavramlar bir sanatsal yapıt ile birlikte ele alındığında bu alanda yapılan akademik çalışmaların anlam kazanmaları kolaylaşmaktadır. Endüstriyel bir üretim alanı olarak da kabul edilen sinema sektörü hedef kitesini baz alarak üretim yapmaktadır. Fakat bu çalışma dahilinde bahsedeceğimiz sosyolojik etkilenmeler, estetik kaygı gütmek ve diğer sanat dallarının sinemayı beslediği gerçeği onu bir endüstri ürünü olmaktan çıkarmaktadır. Estetik kaygı taşıyan her yapıtın sanat eseri olarak kabul gördüğünü ele aldığımızda, sinema şüphesiz bir sanat dalıdır. Literatürde de bu anlamıyla kendine yer edinmiştir. Sinemanın *mimesis*'i, Arnold Hauser'in mimesis kavramını açıklarken dediği gibi deneyimlerin dünyasından doğmaktadır. Gerçeğin yeniden inşasında beslendiği kaynaklar ile paralel ilerleme gösteren yegane sanat sinemadır. Görsel sanatlar içerisinde yaratım süreci en kapsamlı ilerleyen dal olan sinema, sosyolojik dinamiklerin en rahat ortaya çıkabileceği eserleri üretmektedir. Gerek hitap ettiği kitlenin genişliği gerek ise eserlerin sayıca çok oluşu sosyal bilimlerin araştırma alanları için birçok kaynak oluşturmaktadır. Öte yandan diğer sanat dallarıyla içerik alışverişinde bulunması sinemayı başka boyutlardan bakmamıza izin vermektedir. Edebi eserden senaryo oluşturmak, resmin perspektifinden yararlanmak, fotoğraf sanatının ışık bilgisini kullanmak, müzikten ses ve anlam öğretisini almak bir filmin başvurabileceği olgulardır. Bu noktada çalışmanın savunduğu hipotezleri sağlam bir zemine oturtmak adına Jacques Ranciere'in Sinematografik Masal adlı eserinde dile getirdiği savını alıntılarla doğru durmaktadır. Ranciere sinema sanatının fonksiyonu ve önemini anlatırken dediği gibi;

“İşte böyledir estetik çağın sanatı: yazının edilgin-hale gelişi sayesinde bir birine zincirlenmiş eylemlerin mantığına karşı çıkmak suretiyle; ya da eski şiirleri ve tabloları yeniden-biçimlendirmek suretiyle, temsili sanattan sonra gelen ve temsili sanattaki zincirlemeleri çözen bir sanat. Bu çalışma geçmişin tüm sanatlarının bundan böyle emre amade olduklarını, boş vakitte yeniden okunabileceklerini, yeniden görülebileceklerini, yeniden resmedilebileceklerini ya da yeniden yazılabileceklerini varsayar; ama ayrıca dünyadaki her şeye -sıradan bir nesneye, bir duvardaki oyuklara, ticari ya da başka bir illüstrasyona- çifte kaynağı bakımından sanatın erişebileceğini de varsayar. Bu iki kaynaktan biri bir dünya çağını, bir toplumu, bir tarihi şifreleyen hiyeroglif olmak bakımından bir kaynaktır ve diğeri tam tersine saf mevcudiyet, anlamsızlığın yeni ihtişamıyla süslenmiş çıplak gerçeklik olmak bakımından bir kaynaktır” (Ranciere, 2016:15).

Sinema üzerine düşünürken ve araştırma yaparken göz ardı edilemeyecek kadar etkin olan sinemanın bahsedilen fonksiyonları, bu çalışmasının da iskeletini oluşturmaktadır. Buradan hareketle sinemanın saniyede yirmi beş karenin arka arkaya gelmesi ile oluşan hareketli görüntünün ötesinde anlamlar barındırdığı ortaya koyulabilecektir. Sinemanın interaktif bir sanat oluşu doğru bakış açıları ile ele alındığında araştırmacılara büyük olanaklar sağlamaktadır. Bu olanakların başında, belki de filmin yapım kısmında planlanmayan mesajların, kültür ve toplum dinamikleri sayesinde seyircinin zihninde oluşması ve bambaşka anlamların ortaya çıkması gelmektedir. Değinilen anlamlar gerek sinema filminin üretildiği dönemin toplumsal şartları ile gerekse filmin yapım sürecinde etkili olan diğer sanat eserlerinin özellikleri ile ilintilidir. Çalışmanın örneklemleri belirtilen hipotezler dahilinde incelenirken sinemanın bu özellikleri ön planda tutulacaktır. Bu çalışma birtakım unsurların doğru olduğu hipoteziyle gerçekleştirilecektir:

1. Sinema sanatı yapısı itibariyle toplumla doğrudan bağlantılı bir alandır.
2. Sinema edebiyat eserlerinden ve diğer sanat dallarından da yararlanmaktadır.
3. Bir film içerisinde üretilen görüntüler, üretildiği dönemin toplumsal yapısı ile ilgili alt metinler barındırmaktadır.

Andre Bazin'in kaleme aldığı *Sinema Nedir?* adlı eserin tanıtım kısmında Hug Gray şöyle demektedir;

“Tüm dünyada sinema bir kaçış yolu olmaktan çıkarak bize hayatın gerçeklerini sunabilecek bir araç olma yolunda ilerlemiştir. Artık gördüğümüz ekran yaşamın bunalımlarından bir süre için uzaklaşmayı değil, bize o yaşama karşı daha hazırlıklı olma yöntemini öğreten bir konuma girme çabasıdır. Onun görevi insanı düşünmekten uzaklaştırmak yerine, onlara felsefe yapmasını öğretmektir. Sinemanın bunu yapabilecek kapasitesi vardır... Tarih, felsefe, edebiyat, psikoloji, sosyoloji ve diğer bilimlerin, araştırmaların sonuçlarına bağlı olarak insanlık boyutunu gözler önüne sermektedir.” (Gray, 2007:10)

Elbette bireyin zihninin bir yapıtı algılayış biçimi psikolojik yapısı ile paralel gelişmektedir. Fakat bu sav araştırmanın sınırlılığı dahilinde değildir.

Çalışmanın değindiği geniş araştırma alanını öznel bir alana indirgemek adına yerli sinema üretimimiz kapsamındaki bir film seçilmiştir. Seçilen film, Türk sinemasının çokça eser verdiği

1960'lı yıllarının başında üretilen, Orhan Kemal'in taslak halindeki *Kaçak* adlı romanından esinlenerek senaryolaştırılan ve toplumsal bağlamda incelenmeye müsait görseller barındıran Üç Tekerlekli Bisiklet filmidir. Senaryonun esinlendiği orijinal öykünün incelemesine yer verilmeden, esinlenme nedenleri anlatılmaya çalışılacaktır. 1960 ve sonrasında Orhan Kemal'in eserlerinin beyaz perdede bu denli ilgi görüşünün ve kendinin de şahsen beyaz perde için eser üretmesinin sinemamız üzerindeki etkisine bakılacaktır. Türk Sineması'nın sosyolojik yapısını çözümlmeyi hedefleyen çalışmaları derleyen Kurtuluş Kayalı ilgili eserde,

“Türk sinemasının hemen her yönetmeni kitleyle bağlantı kurmaya özel önem atfediyor. Ve o dönem yönetmenlerinin hemen hiçbiri bugün olduğu gibi minimal sinema yapmayı amaçlamıyor. Lütfi Akad sine kulüplerde gösterilmek için film çekilmez diyor. Hemen hepsinin hedef aldığı seyirci kitlesi bu coğrafyanın seyirci kitlesi” demektedir. (Kayalı, 2017:10)

Filmin yönetmenlik koltuğunu Memduh Ün ile paylaşan Ömer Lütfi Akad'ı sinemaya döndüren proje olarak da bilinen Üç Tekerlekli Bisiklet, sinemamızın seyirciye ve dolayısıyla topluma dönük eserlerine bir örnektir. Örneklem olarak kullanacağımız filmin dönemin gerçeklerini, kurmaca hikayenin içerisine nasıl dahil ettiğine dikkat edilecektir.

1. Yöntem Olarak: Görsel Hikayeleme

Araştırmada kullanılmak üzere ‘görsel hikayeleme’ yöntemi ile Stuart Hall'un ortaya koyduğu ‘yeğlenen okuma’ kavramı belirlenmiştir. Örneklem film içerisinden seçilmiş görüntüler üzerinde, bu çerçeve sınırları dahilinde durulacaktır. Hale Torun'un 2019 yılında yayınlanan *Belgesel Sinema Dili ve Savaş* makalesinde kullandığı görsel hikayeleme yöntemini açıklarken dediği gibi, “Gerçeklik fotoğrafın dilinden yeniden yapılandırılır. Şüphesiz onu diğer eylemdaşlarından ayıran da budur zaten görüntü estetiğine göre görsel anlatıyı güçlendiren şeyler vardır. Görsel anlatı bir hikayeleme türüdür.” Örneklem film içerisinden seçilen her bir kareyi, tek başına belli bir anlama hizmet eden fotoğraflar olarak düşündüğümüzde -ki bu durum sinemanın yirmi beş karelik hareketli görüntüden oluşan teknik yapısına aykırı değildir, görsel hikayeleme yöntemi rahatlıkla kullanılabilir. Stuart Hall'un ortaya attığı ‘yeğlenen okuma’ kavramı bu noktada görsel verileri değerlendirebilmemiz adına yol göstermektedir. John Fiske yeğlenen okuma kavramı için İletişim Çalışmaları adlı eserinde “Yeğlenen okuma kavramı oldukça verimlidir, çünkü bizi bir iletideki müzakere edilen anlamları, içinde okur ve iletinin birlikte hareket ettiği toplumsal yapıya bağlamamıza yardımcı olan bir model sunmaktadır.” demektedir (Fiske, 2017:216). Yeğlenen okuma kavramı bir fotoğrafı/görüntüyü incelerken, söz konusu fotoğrafın/görüntünün salt gerçekliğinden uzaklaşmamızı engellemektedir.

Hall'un *Kültür, Medya, İdeolojik Etki* adlı makalesinde açıkladığı doğrultuda şu tespiti yapmak mümkündür; toplumun ortak beklentilerini ihlal eden, kabul görmüş bilgilerin tersini gösteren ve

egemen ideolojiyi bir şekilde tehdit eden sorunlu olaylar, büyük oranla farklı kodlanabilirler. Bu tür olayları iletişim araçları dahilinde kullanırken yeğlenen anlam olarak adlandırılan kodlama, olayların egemen ideoloji içinde kabul edilebilir hale gelmesine yardımcı olur. Bu kodlar artık toplum tarafından kabul görmüş ‘doğal’ şeyler anlamını kazanır. Söylemlerin ve olayların kodlanma amacı ne olursa olsun ‘zaten bildiğimiz şeylerin özeti’ olarak görülür. Bahsedilen kodlama, kodlamayı üreten kişiler (kodlayıcılar) için bile bilinçdışı hale gelmiştir. Hegemonya içerisinde, kod üreticisinin (yazar, yönetmen, haberci vb.) yeğlenen anlama hizmet eden kodlar üretmesi, toplumun kabul edeceği ‘gerçek’ algısı içerisinde kod üretme ihtiyacına yönelik bir refleks olarak gelişmektedir. Çünkü burada önemli olan husus birincil anlamdır, ‘görünen gerçeklik’tir. Sinema sanatının seyircisi ile kurduğu iletişim göz önünde tutulduğunda, Fiske’in bahsettiği gibi okur (seyirci) ve iletinin (görüntünün) birlikte hareket ettiği bir yapı ortaya çıkmaktadır. Banu Dağtaş’ın 1999 yılında yayınlanan “İngiliz Kültürel Çalışmalarında İdeoloji” adlı makalesindeki şu cümleleri önemlidir;

“Hall’un “şeyleri başat ideolojinin alanı içinde anlamlı kılma” olarak açıkladığı olgu hegemonyanın alanıdır. Hall ve kültürel çalışmalar hegemonyanın kültürel alandaki yeniden üretimi ile ilgilenirler. Burada yapısalılıktan ve semiyolojiden alınan ise; ideolojinin bir göstergeler sistemi olarak görülmesidir” (Dağtaş, 1999: 340).

Buradan hareketle yapılacak araştırma kapsamında, seçilen görüntülerin aktardığı toplumsal yapıyı anlama ve anlamlandırma aşamasında ‘yeğlenen anlam’ kavramından yararlanılarak görsel hikayeleme yöntemi kullanılacaktır.

2. Orhan Kemal Etkisi ile Toplumsal Türk Sineması

Birinci Dünya Savaşı’nın son zamanlarında Mehmet Raşit Öğütçü adıyla Çukurova’da doğan Orhan Kemal, disiplinli ve eğitimli bir ailede büyümüştür. Öğretmenlik yapan annesi, politika adamlığı ile gazetecilik yapan babası ve iki küçük kardeşi ile savaş yılları sırasında Anadolu’nun çeşitli yerlerine göç etmiş ve yaşamıştır. Anadolu’yu ve Anadolu insanını yakından tanıyan Orhan Kemal’in çocukluk yılları eserlerine pek çok kez yansımıştır. *Yaşam ve Hayat Serüvenim* adını verdiği yazısında gençlik yıllarını samimi bir dil ile aktaran yazar, gazetecilik ve politika adamlığı yapan babasının faaliyetleri sonucu, cumhuriyetin ilk yıllarında Suriye’ye gitmek zorunda kaldıklarını fakat bir süre sonra tek başına vatan toprağına döndüğünü anlatmaktadır. Özellikle ülkeye dönüşünün ardından keskin zekası ve hitap yeteneğiyle girdiği ortamlarda dikkat çekmeye başlayan Orhan Kemal, *Avare Yıllar* romanında da belirttiği gibi kendini futbola ve kitaplara adanmıştır. Sanat hayatının dönüm noktası olarak gördüğü Nazım Hikmet ile tanışması onu romana ve öyküye yönlendiren en büyük etkidir.

Bursa Cezaevi'nde bulunduğu sırada Nazım Hikmet ile yolları kesişen Orhan Kemal bu durumun edebi kimliğini bulmasına yardımcı olduğunu ifade etmiştir. Cezaevindeyken yazdığı şiirleri Nazım Hikmet'e okutmaya başlayan yazar, şöyle bir anısından bahsetmiştir;

“Aralık 1940'ta Bursa Cezaevinde Nazım Hikmet'le karşılaştım. Müthiş bir heyecan içindeydim. Defterler dolusu şiirlerimi ona gösterdim. Beğenmedi. Haklıydı da. Bu şiirlerin hemen hepsi, şu ya da bu şairin etkisi altında yazılmış şeylerdi. İlk doğru dürüst edebiyat ve sanat kültürünü Nazım'dan alıyordum... Bir gün çok eskiden kaleme alıp bir kıyıda unuttuğum bir romanımı bulur. Okur, yer yer çok beğenir. Koşa koşa geldi, bunları benim mi yazdığımı sordu. Korka korka ``evet`` dedim. Dehşetli bir şekilde ``Aman kardeşim, bırak şiiri. Sen nesir adamısın. Hikaye yaz, roman yaz! Dedi” (O. Kemal, 2017:13-15)

Böylece nesire yönelen Orhan Kemal, ilk olarak kendi hayatından izler taşıyan romanlar kaleme almıştır. Fakat bütün eserlerinde ortak olarak realist düşünce, topluma ve insana dönük aydınlık bakış ve her ayrıntısı ile Anadolu'ya, Türkiye'ye ait olaylar ön plandadır.

Yaşar Kemal, *Orhan Kemal Üstüne* adlı yazısında;

“Orhan Kemal'in sanatının büyüklüğü için ne yazarsan yazayım aşırı olmayacağımı biliyorum. Çağımıza gelen en genç, en ilginç insanlardan birisiydi. Yeni bir yazar tipi. Dünyada Orhan'ın yaşamına benzer yaşam sürdürmüş birkaç büyük yazar var. Yoksulluktan yetişmiş birçok büyük yazar tanıyor dünyamız. Ama yoksulluğu sürdürmüş, sonuna kadar yoksullukta diretmış başka hiç büyük yazar yok... Ezilmişlerin adamıydı, sonuna kadar da ezilmişlerin adamı kaldı. Fukara evlerini sevdi, fukara kahvelerini... Fukaraların içine bir yazar gibi değil, onlardan biri olarak girdi. Sonra da onları yazdı... Şu dünya üstünde insan macerasının en sıcak, en dost, en güvenli yanına eğildi. Orhan Kemal çalışan halkın, alınterinin, güzel, ezilmiş, sömürülmüş halkın usta, büyük bir destancısıydı” demektedir. (Y. Kemal, 2017:21-22)

Yazar hayatı, edebi kişiliği ve sanata yaklaşım tarzı ile özellikle 1960 sonrası Türk sanatında kendini iyiden iyiye belli eden ‘toplumsal gerçekçilik’ akımına örnek gösterebileceğimiz sayısız eser vermiştir. Bu eserleri ile toplamda on üç kez beyaz perdeye uyarlanmıştır. 2 Haziran 1970 yılında hayatını kaybeden yazarın o güne dek verdiği eserlerin tam listesi şöyledir;

Türk Sineması'nın kendini oluşturmaya çalıştığı erken dönem eserleri, tiyatrocular dönemi diye bilinen, tiyatro sanatçılarının film üretiminde bulunduğu 1922 ve 1940 arasındaki yıllarda verilmiştir. Muhsin Ertuğrul etkisi ile bilinen bu süreç, halkın sinema ile yeni yeni tanıştığı

“emekleme dönemi” olarak nitelenmektedir. Tiyatro dışı yönetmenlerin film üretimine geçmesi 1940’lı yıllara tekabül etmektedir. Türk Sinema araştırmacısı Agah Özgüç o yıllardan bahsederken, “*Sinema tarihçilerine göre haklı olarak bu ‘gelişim süreci’ nin ilk ve asıl ustası Lütfi Akad kabul edilir. 1949’da Vurun Kahpeye ile ilk yönetmenlik çalışmasını gerçekleştiren Akad, 1952’de çektiği Kanun Namına ’yla dikkati çeker*” (Özgüç, 2005:18) diyerek Lütfi Akad’ın dönem üzerindeki önemini vurgulamaktadır. Tiyatrocular döneminin sona ermesi sonucu “sinemacılar dönemi” başlamaktadır. Lütfi Akad haricinde dönemin ön plana çıkan diğer yönetmenleri ise Metin Erksan, Atıf Yılmaz, Osman F. Sedan, Memduh Ün’dür. Belli bir estetik kaygı ile sanat yapma amacı güderek film üretimine geçen bu yönetmenler, daha geniş kitlelere hitap eden ve ‘iş filmleri’ olarak adlandırılan, gişedeki talebe yönelen eserler de üretmişlerdir. Salonlarda büyük ilgi gören melodram hikayelerin ve tanınmış jönlere ait filmleri tüm Anadolu’da ve büyük şehirlerde ilgi ile takip edilmiştir. Sinema seyircisinin film gösterimi yapılan salon ve mekanları sosyalleşme alanı olarak kabullenmesi de bu durumu beraberinde getirmiştir. Yapımcılar ve yönetmenler arasındaki ismarlama film yapımını doğurmuştur.

1960’ların sosyo-ekonomik durumuna bakıldığında, Avrupa’nın 19.yüzyılda tamamladığı kırsaldan kente geçiş sürecinin Türkiye şartlarında henüz gerçekleştirilemediği görülmektedir. Bu nedenle o yıllar içerisinde ülkenin metropol sayılan kentleri kırsal kesimlerden birçok göç almıştır. O günlerin şartlarında aniden başlayan bu göç dalgası kentlerin çarpıklaşmasına ve gelişimini istenilen ölçüde sağlayamamasına neden olmuştur. Büyük kentlerdeki yetersiz şartlar ya da kırsaldaki iş alanı yetersizliği dolayısıyla halk göç hareketini Avrupa’ya yöneltmiştir. Dönem atmosferinin getirisi olarak birçok aile ya da aile içinden seçilen işçiler imkanlarını zorlayarak Almanya’ya çalışmak için göç etmiştir. Türkiye’de bahsettiğimiz yılların politik ve sosyal ortamını okumak istediğimiz karşımıza sinemayı kaldıran ve ona hizmet eden bir durum çıkmaktadır.

“Bu yıllarda artan sosyal ekonomik dönüşümlerin sonucunda askeri müdahaleler ve politik kutuplaşmalar da ortaya çıkar. 1960’larla birlikte hızlı sanayileşme ve kentleşme, kentsel alanlarda nüfus oranlarının yükselmesine neden olmuştur. Popülist iktisat politikaları ve kalkınmacı model, basına büyük okuyucu, sinemaya da büyük izleyici kitlelerinin gelmesine neden olur.”
(Başgüneç, 2010:56)

Popülist sinema dediğimiz bu durumun Türk sinemasındaki öncüsü Muharrem Gürses’tir. 1950’li yıllardan başlayarak, 1960 sonrası yükselişe geçen “talep üzerine yapılan seyirlik filmler”, halkın el üstünde tuttuğu ve melodram senaryoları epeyce abartılı bir dil ile aktaran Gürses haricindeki yönetmenlerin elinden de çıkmıştır. Erdem Eğilmez ve onun *Hababam Sınıfı* ve *Sürtük*’ü, Atıf Yılmaz’ın *Hıçkırık*’ı, Metin Erksan’ın *Acı Hayat*’ı ve Memduh Ün’ün *Üç Arkadaş*’ı bu duruma örnek gösterebileceğimiz, gişede büyük başarı yakalamış filmlerdir. (Özgüç, 2005:243-244) Hemen hemen her yönetmenin kariyerinde bulunan bu tür gişeye yönelik filmler icra edildikleri

dönemde sinema üzerine düşünen kişiler tarafından birçok eleştiriye maruz kalsa dahi, günümüz şartları dahilinde incelendiğinde sanılanın aksine sanatsal estetikten çok uzakta durmadıkları görülmektedir. Buradaki asıl mesele eseri ortaya koyan yönetmenlerin Avrupa'daki sinema ekollerinden etkilenmeleri ya da bizzat bu ekoller ile ilgilenmeleridir. Fakat Lütfi Akad ve Metin Erksan gibi yönetmenler bu öğretileri hitap ettikleri toplumun kültürüne uyarlamaya çalışmış ve eserlerini bu doğrultuda şekillendirmişlerdir.

Gişede yapımcısını mutlu eden ve sinema emekçilerine para kazandıran filmlerin yanı sıra dönemde etkin olarak 'toplumsal gerçekçi' filmler de beyaz perdede yerini almıştır. Sinema yazarı ve araştırmacısı Giovanni Scognamillo *Türk Sinema Tarihi* adlı eserinde,

“Bir Dönemin Kronolojik Anatomisi (1960-1986)” başlığı altında “Dediğimiz gibi bu dönem bir ihtilalle başlıyor ve ihtilal, en azından bir süre için Türk sinemasına yeni bir soluk, yeni bir umut getiriyor. Daha önce tabu sayılan konular ve sorunlar ilk kez büyük bir coşkuyla ele alınıyor. Sinemada gerçekçilik, çeşitli eğilim ve biçimleriyle daha ayrıntılı, daha bilinçli yaklaşımlarla biz öz / biçim sorununa dönüşüyor. Konuşla değer ve anlamlar biraz daha netleşiyor ve bazı türlerin, bazı değerlendirmelerin ve akımların çerçevesi içinde önemli sanatçıların ardından başkaları da geliyor.” demektedir (Scognamillo, 2014:159).

Türk sinemasının kendini ülke dışında da tanıtmaya başladığı bu döneme türlerin ve akımların damga vurduğunu söylemek mümkün durmaktadır.

Toplumsal sinema adı altında incelenen bu filmlerin 1960 yılı ve sonrasına denk gelmesi tesadüfi durmamaktadır. Dönemin kültürel ve politik şartlarına baktığımızda, hem ülkemizde hem de gelişmiş ve gelişmekte olan diğer ülkelerde toplumu, bireyi, çalışan kesimi ön plana çıkararak ve kapitalist düzen içerisinde zorluklar yaşayan insanlara odaklanan söylemlerin arttığı görülmektedir. Türk sanatında da aynı orantı ile ilerleyen söylemler, kendini edebiyatta, tiyatrodaki, resimde ve sinemada da belli etmektedir. 1960'lardaki sinema gelişimine baktığımızda tüm dünyada paralel ilerleyen bir yapı olduğu görülmektedir. Sanat sineması değerlerine bağlı kalarak film üretimine geçen yönetmenler geniş kitlelere ulaşan eserler gerçekleştirmişlerdir. Türkiye'de bu dönemi inceleyen ve dönemdeki sinema faaliyetleri hakkında araştırmalar da bulunun Hakkı Başgüneş,

“Bu manzarada ‘sinemanın rolü nedir, genel sanatsal ve düşünsel atmosferde nasıl bir ağırlığı vardır’ sorusuyla başlayabiliriz. Bu yıllarda sinema, daha yeni yeni bir sanatsal alan olarak oluşmakta, Türk sinemasının yetersiz olduğu düşünülen sanatsal nitelikleri tartışılmaktadır. Pek çokları tarafından da

sinema, bütünüyle bir az gelişmişlik içerisinde tanımlanmaktadır. Ancak sosyal bilimciler, bu yıllarda daha eleştirel bir bakış açısıyla Türkiye'nin toplumsal yapısı ve tarihsel özelliklerini tartışmaya başlamışlardır. Ayrıca şiirde, resimde, öyküde ve romanda da önemli gelişmeler yaşanmaya başlamıştır. 1950'lerin sonlarına doğru Orhan Kemal, Yaşar Kemal ve Kemal Tahir, neredeyse her yıl birbirinden önemli eserler vermektedir. (Bu yazarlar bu üretkenliği 1960'larda da arttırarak devam ettirirler.” demektedir. (Başgüney, 2010:42)

Orhan Kemal'in dönem içerisinde durmaksızın eser üretiyor oluşu, Türk sinemasının senaryo konusunda kısırlaştığı anlarda beyaz perde için büyük olanak sağlamıştır. Kemal'in eserlerinin dönemin sosyolojik şartlarını karamsarlıktan uzak bir dil ile aktarıyor oluşu da eserlerinin tercih edilme sebeplerindedir. Toplumsal sinema yapma gayesinde olan yönetmen ve film yapımcılarının Orhan Kemal ile beraber çalışmaları ve eserlerinden yararlanmaları ticari bir tercihin ötesinde durmaktadır. Yazarın sinemaya uyarlanan eserleri ve uyarlanma yılları sırasıyla şöyledir; *Meyhabecinin Kızı / Mapushanesiydi Çeşmesi, 1958 , Suçlu, 1960 , Devlet Kuşu, 1961-1980, Avare Mustafa, 1961, Murtaza, 1965-1986, El Kızı, 1966, Vukuat Var, 1972, Sokaklardan Bir Kız, 1974, Bereketli Topraklar Üzerinde, 1980, Kaçak, 1962-1982, 72. Koşuş, 1987, Eskici ve Oğulları, 1990 ve Tersine Dünya, 1993.* Ayrıca Orhan Kemal'in yazdığı ve yazımına ortak olduğu senaryolar bilindiği kadarıyla sırasıyla şöyledir: *Altı Ölü Var / İpsala Cinayeti, 1953 , Sevadaya Koşanlar, 1959 , Acı Zeytin, 1961, Aşka Kinim Var, 1962, Mağrur Kadın, 1962, Gurbet Kuşları, 1964, Bu Şehrin Belalısı, 1966 ve Yaprak Dökümü, 1967.* (<https://www.evrensel.net/yazi/79666/orhan-kemal-ve-sinema>)

Ele alınan dönemin siyasal atmosferine baktığımızda mevcut durumun sanat eserleri üzerinde iç karartıcı bir etki bıraktığı gözlemlenmektedir. Fakat tüm o şartlar içerisinde Orhan Kemal döneme ve insana, “aydınlık” bir pencereden bakmayı seçmektedir. Yüzünü önce insana ardından topluma dönen Kemal'in eserlerinde bireyin kötü davranışlarının sebebi, sosyo-ekonomik şartlar ve talihsiz olaylar olarak betimlenmektedir. Yazar bireyin kurtulma çabasında ve istediğinde olup, mevcut şartlardan dolayı bunu başaramadığı bir çerçeve çizmektedir (Masdar, 2012). Çukurova coğrafyasında doğup büyüyen, Anadolu insanını yakından gözlemleyen, toprağına ve insanına inancını hiçbir zaman kaybetmeyen yazarın iyimser bakış açısı Anadolu'dan alınıp nesirlerine, nesirlerinden alınıp ise beyaz perdeye taşınmıştır. Özellikle yarattığı Murtaza karakteri o dönem içerisinde ve sonrasında birçok kez incelenmiş ve Murtaza karakteri ile çizdiği sosyal kimlik geniş bir çerçeve de anlam bulmuştur. Orhan Kemal'in Murtaza'sı evrensel bir anlamda, hemen her dönemin toplumsal yapısı içerisinde var olan, saf, iyi niyetli, toplumsal normlar içerisinde yaşamını sürdüre, çalışkan ve ezilmiş bireylere örnek olarak gösterilebilmektedir.

Eser üretimi adına bir sıkıntı çekmeyen, yaşamına birçok insan ve hikaye sığdıran Orhan Kemal'in bu nedendendir ki Türk sinemasının yirmi dört eserinde etkisi ve icraatı vardır. Her ne kadar sinema için yaptığı senaryo çalışmaları, onun için birer geçim kaynağı olarak nitelense dahi Orhan

Kemal kendi “aydınlık gerçekliğinin” izlerini dokunduğu her esere taşımıştır.

“Orhan Kemal Türk sinemasına eleştiriler getirmekle beraber, bu eleştiriler o dönemdeki sinema eleştirmenlerinin Türk sinemasını küçümseyen tutumundan çok farklıdır. Orhan Kemal’in eleştirileri Avrupa sineması hayranlığı kökenli bir yaklaşımdan çok uzaktır ve yazarın sanatta gerçekçilik ve toplumsal fayda inanişinden kaynaklanmaktadır. Çünkü onun için sanat toplumsal sorumluluk gerektirir ve her sanatçı eserini sosyal kaygılarla oluşturmalıdır.” (Eyigün, 2006:72).

Rahşan Yıldız Eyigün’ün 2006’da yayınlanan yüksek lisans tezinde belirttiği üzere Orhan Kemal’in sanatsal anlayışı Türk sinemasına da eleştiriler getirmektedir. Fakat bu eleştirel gayet yapıcı durmaktadır. Keza dönem içerisinde çekilen çoğu film bu ve benzeri eleştiriler çerçevesinde gelişmiş ve üretilmiştir.

3. Bir Uyarlama Filmi; Üç Tekerlekli Bisiklet

Yönetmen: Lütfi Ö. Akad , Memduh Ün

Senaryo: Vedat Türkali

Yapımcı: Nusret İkbal

Görüntü Yönetmeni: Mustafa Yılmaz , Çetin Gürtop

Eser: Orhan Kemal

Süre: 86 dk

Tür: Dram

Özellikler: 35 mm, Siyah Beyaz

Oyuncular: Sezer Sezin – Hacer, Ayhan Işık – Ali, Seniç Orkan – Topal Selim, Sadettin Erbil – Yakup (<http://www.sinematurk.com/film/6461-uc-tekerlekli-bisiklet/>).

Filmin olay örgüsünden kısaca bahsetmek gerekirse; Orhan Kemal’in taslak halindeki *Kaçak* adlı romanından esinlenerek Vedat Türkali tarafından senaryolaştırılan Üç Tekerlekli Bisiklet filmi 1962 senesinde izleyici ile buluşmuştur. Üç Tekerlekli Bisiklet; Maddi durumu iyi olmayan halkın gecekondular ve işyeri arsalarına göz diken, mafya vari bir inşaat şirketinin sahibini vuran Sütçü Ali ile kocası uzun süredir şehir dışında çalışan ve yalnız bir anne olan Hacer’in hikayesini

anlatmaktadır. Orhan Kemal'in mahalle kahvehanelerinde büyümüş olması ve eserlerinde bu mekanları sıkça kullanması örnek filmde de kendini göstermektedir. Kahvehaneler, mahallede olup biten her olayın konuşulduğu, ileri yaşıta olan ya da işsiz erkeklerin vakit geçirdiği alanlar olarak sergilenmektedir. Filmde kadınların bu mekanların önlerinden geçerken erkeklerin bakışlarına ve gündelik söylemlerine maruz kaldıkları gözlemlenmektedir. Hacer de bu olayı yaşayan kadınlardandır. Özellikle oturduğu evin sahibi Yakup tarafından şahsı ile ilgili birçok söylemle karşılaşmakta ve başa çakmaya çalışmaktadır.

Öte yandan Topal Selim olarak bilinen mahalle sakini Selim civardaki herkesi tanıyan ve her olaydan haberi olan genç bir adamdır. Kahvehane ortamı içerisinde sevilen bir tiptir. Bahsi geçen inşaat şirketi Ali'yi bulmak için Selim'den yardım istemektedir. O sırada Hacer'in evine yaralı bir şekilde sığınan ve saklanan Ali yavaş yavaş iyileşmektedir. Yollardı babasını görmeyen Hasan, Ali'yi babası sanmaktadır. Hacer ve Ali bu yanlış anlamayı düzelmekte ve aralarında duygusal bir yakınlaşma meydana gelmektedir. Yıllardır yalnız ve savunmasız olan Hacer, Ali'nin bir suçlu ve kaçak olduğunu öğrenmesine rağmen onun evdeki varlığı ile kendini daha güvende hissetmektedir. Ev sahibi Osman'ın tacizinden kendini tek başına koruyan Hacer, bu olayla beraber Ali'ye ihtiyacı olduğunu iyiden iyiye kabullenmiş durumdadır. Ali de Hasan'ın babası olma rolünü üstlenmekte ve sünnet hediyesi olarak kendi saatini satıp çocuğa üç tekerlekli bir bisiklet almaktadır. Hacer, Ali ve Hasan birbirlerini tamamen kabullenmiş zafiyettedir. Keza Hacer, yıllardır şehir dışından olan kocası eve döndüğünde kapıyı açmayıp, adamı eve almamaktadır. Bu sırada Ali artık şehirden ayrılmaya karar verir. Beklenmedik bir şekilde Topal Selim Ali'ye yardım etmek ister, mahallenin onu arayan adamlar tarafından tutulduğunu ve polise teslim olmasını söyler. Ali'nin adamlardan kaçması ve polislere teslim olması sonucunda filmin olay örgüsü tamamlanmaktadır.

Şekil 1: Mekan olarak kahvehanenin kullanımı



Film de birçok kez kullanılan kahvehane mekanı ve mekan içerisinde gerçekleşen söylemler ve olaylar anlatının sosyolojik zeminini oluşturmaktadır. Maddi sıkıntılardan yakınan erkeklerin Almanya'ya göçmen olarak gitme istediği, işsizlik yüzünden yapacakları şeylerin kısıtlı olması ve kasabada yaşanan olayların değerlendirilmesi bu mekanlarla beraber aktarılmaktadır.

Şekil 2: Kahvehane önünden geçen kadının algılanış biçimi



Kahvehanenin önünden geçerken bir takım söylemlere maruz kalan Hacer orali olmayarak yoluna devam etmektedir. Dönemin şartlarında yalnız bir kadın olmanın getirileri gösterilmektedir. Ardından mahallede hafif meşrep bir karakter çizen kadın geçmekte ve aynı muameleyi o da görmektedir. Burada bir kıyas sonucu yalnız kadın olmanın nasıl algılandığı gösterilmektedir.

Şekil 3: Ali'nin kaçak bir suçlu olduğunu öğrenen Hacer'in haber alma biçimi



Ali'yi arayan kişiler tarafından Topal Selim'den mahalle içerisindeki haberleri ulaştırması istenmektedir. Topal Selim isteksiz görünse dahi kendinden güçlü bu kişilere karşı koyamamaktadır. Haksız kazanç elde eden ve gariban halkı çıkarları doğrultusunda kullanan "işveren" ya da "iş adamı-patron" statüsündeki kişilerin sosyal ortam içerisindeki davranışları gözler önüne serilmektedir.

Şekil 4: Toplumun güçsüz ve muhtaç kesiminin statü sahibi kişiler tarafından kullanılması



Mahalle kültürü içerisinde erkeklerin iletişim alanı olan kahvehanelerin aksine kadınların haberleşme alanları evlerinin bahçesi ve çevresidir. Bahsedilen alanlarda sosyalleşen kadınlar mahalle içerisindeki olaylar hakkındaki haberleşmeleri, çamaşır yıkarken veya asarken, alışverişten dönerken ya da birbirlerine ziyarete gittiklerinde gerçekleştirmektedir. Kahvehane gibi özel bir mekan bulunmamaktadır.

Şekil 5: Anne-Baba-Çocuk üçgenin içinde yemek sofrası ve olay örgüsündeki yeri



Ali'nin evin babası rolü Hacer ve oğlu Hasan tarafından tamamen kabul edilmiştir. Aranılan bir suçlu olması Hacer'in fikrini değiştirmemiştir. Evin içresindeki korunma ve otorite hissi ile beraber çekirdek aile tablosu Hacer ve Hasan'ın özlemini duyduğu şeylerdir. Bu kabulleniş ile birlikte akşam yemeklerini beraber yemeye başlamışlardır. Ali tavan arasından bu ortak aktiviteler için inmektedir.

Şekil 6: Korunmasız kadın profilindeki Hacer'in ev sahibi tarafından tacize uğraması



Mahalle içerisinde ve kahvehanenin önünden geçerken ev sahibinin sözlü tacizine maruz kalan Hacer, bu sefer cinsel tacize maruz kalmaktadır. Evde bir erkeğin olmadığını bilen ev sahibi kirayı isteme bahanesi ile rahatça eve girmekte ve yakında ödemeyi yapacağını söylemesine rağmen Hacer'e korkusuzca saldırılabilmektedir. Ev sahibinin bu teşebbüsü Hacer'in Ali'yi bu kadar çabuk ve rahatça kabullenişini açıklamaktadır.

Şekil 7: Topal Selim'in baskı ve verilen rüşvete rağmen gizlice Ali'ye yardım etmesi



Sosyo-ekonomik gücü elinde tutan kişilerin baskı ve teşviğine rağmen Topla Selim karakteri kendi gibi toplumun alt tabakasından olan ve haksızlığa uğrayan Ali'ye yardım etmektedir. Mahalle olup bitenden anında haberi olan Topal Selim bu bilgileri Ali'nin kötü niyetli kişilerden kaçması için kullanmaktadır. O noktada Ali kendisini arayan kişilerden kaçarak polise teslim olmaya karar vermiştir.

Sonuç

Türk sinemasının gelişimini önemli evreleri açıklayarak ele aldığımız bu çalışmada, toplumsal sinema kavramının bir ihtiyaç ve dönemin sanat anlayışının getirisi olarak ortaya çıktığı anlaşılmaktadır. Sinema ve edebiyat eserlerinin sıkça içerik alışverişi gerçekleştirdiği 1960'lı yıllarda bolca eser üreten Orhan Kemal'in, sinema sektörünün senaryo ihtiyacına karşılık olarak beyaz perdeye defalarca uyarlandığı görülmektedir. Bu eserler içerisinden araştırma için örneklem alınan Üç Tekerlekli Bisiklet filminde mekanlar, olaylar ve karakterlerin sergilemiş biçimi filmin çekildiği dönemin sosyolojik, ekonomik ve kültürel yapısı ile ilgili özellikleri görmemize olanak sağlamıştır. Özellikle Orhan Kemal'in Türk sinemasına 'aydınlık gerçekçilik' teması içinde oluşturduğu etki, Topal Selim karakteri üzerinden kendini belli etmektedir. Topal Selim karakterinin baskı ve rüşvete rağmen mağdur kişiye (Ali) yardım etmesi, toplumun yozlaşmış şartları içerisinde bireyin iyi niyetini kaybetmediğini göstermektedir. Filmde sıkça kullanılan kahvehane mekanında bulunan kişilerin özellikleri (işsiz, ekonomik durumdan şikayetçi ve göç etmeye müsait) toplumun o günlerdeki atmosferi ile örtüşmektedir. Seçilen görüntülerin 'yeğlenen okuma' kavramıyla değerlendirilmesi sonucu, görsel hikayeleme doğrudan 'görünen gerçeklik' üzerine kurulmuştur. Bu inceleme sonucunda seçilen görüntülerin oluşturduğu yalın anlamlara bakılmıştır.

Çalışma dahilinde bahsedildiği gibi 1960'lı yıllarda Marksist toplum bilincinin yaygınlaştığı, sanayileşme ile beraber işçi sınıfının haklarının daha yüksek sesle konuşulduğu, ezilen ve ötekileştirilen yoksul halkın sorunlarına yönelen sanat anlayışının benimsendiği görülmektedir. Türkiye özelinde bakıldığında tüm bu toplumsal ve ekonomik değişimlerin daha geç gerçekleştiği malumdur. Bu sebepten dolayı işçi göçü yüzünden yalnızlaşan kırsal kesimler, çarpık düzene mahkum kentler, gariban halkın çaresizliğini fırsat bilen iş adamları/statü sahibi kişiler ve tüm bu düzen içerisinde eşi başka bir ile ya da ülkeye çalışmaya giden yalnız kadınların toplumsal düzen içerisindeki mücadeleleri örnek film içerisinde aktarılmaktadır. Mevcut şartlar altında çocuğu ile yalnız bir hayat sürmeye çalışan Hacer karakterinin başından geçen olaylar (sokaktaki sözlü taciz ve evinde yaşadığı cinsel taciz) dönemin sosyal algıları sonucunda kadına hangi açıdan bakıldığı ve nasıl değerlendirildiğini anlamamıza yardımcı olmaktadır. Eşi/kocasını bir sebepten dolayı evde olmayan kadınlara, kadın-erkek ilişkileri yönünden daha açık görüşlere sahip kadınlara haksızca davranıldığı tarzda, rahat ve ahlaksızca davranılmasına sebep olmaktadır.

Buradan hareketle çalışmanın hipotezlerini savunacak argümanları sağlamaktayız. Örnek sinema filminde dönemin toplumsal yapısından yararlandığı görülmüştür. İlk olarak ortaya koyulan, sinema sanatı yapısı itibariyle toplumla doğrudan bağlantılı bir alandır hipotezi filmde incelenen görseller kapsamında desteklenmiştir. İkinci olarak ortaya koyulan, sinema edebiyat eserlerinden ve diğer sanat dallarından da yararlanmaktadır hipotezi, Orhan Kemal'in uyarlanan eserleri ve Türk sinemasına bıraktığı etkiler kapsamında kanıtlanmıştır. Üçüncü olarak ortaya koyulan, bir film içerisinde üretilen görüntüler, üretildiği dönemin toplumsal yapısı ile ilgili alt metinler

barındırmaktadır hipotezi, filmin içerisinde kullanılan mekan, olay ve kişilerin beyaz perdeye yansıtılma şekli ile savunulmuştur. Sinemanın yedinci sanat olarak anılmasının başlıca sebeplerine de ışık tutulmaya çalışılmıştır. Araştırmanın iskeletini oluşturan sinemanın diğer sanat dallarını ve dünya üzerindeki kavramları, gerçeklikleri yeniden yorumlama, yansıtma ve kendi gerçekliğini oluşturma fonksiyonu (gücü) toplanan argümanlar ve örneklem dahilinde sağlamlaştırılmıştır.

Kaynakça

Kitaplar

Başgüney, Hakkı (2010). “ *Türk Sinematek Derneği: Türkiye’de Sinema ve Politik Tartışma*”, Libra Kitapçılık ve Yayıncılık, İstanbul

Bazin, Andre (2007). “ *Sinema Nedir?*” İzdüşüm Yayınları, İstanbul

Dağdaş, Banu (1999). “ *İngiliz Kültürel Çalışmalarında İdeoloji*”, Kurgu Dergisi, Sayı: 16, s. 335-357

Daldal, Aslı (2005). “ *1960 Darbesi ve Türk Sinemasında Toplumsal Gerçekçilik*”, Homer Kitabevi ve Yayıncılık, İstanbul

Fiske, John (2017) “ *İletişim Çalışmalarına Giriş*”, Pharmakon Yayınevi, Ankara

Masdar, Funda (2012). “ *Orhan Kemal Uyarlamalarında Çukurova Gerçeğinin Yansımaları*”, Turkish Studies Dergisi, s. 2387-2400

Özgüç, Agah (2005). “ *Türlerle Türk Sineması Dönemler/Modalar/Tipler*”, Dünya Yayıncılık, İstanbul

Özön, Nijat (2013). “ *Türk Sineması Tarihi 1896-1960*”, Doruk Yayıncılık, İstanbul

Ranciere, Jacques (2016). “ *Sinematografik Masal*”, Küre Yayınları, İstanbul

Sakallı, Fatih (Ed.) (2015). “ *Edebi Eserden Beyaz Perdeye*”, Gece Kitaplığı, Ankara

Savaşır, Kayalı (Ed.) (2017). “ *Türk Sineması: Toplum Şekillendirmenin, Toplum Tarafından Şekillendirilmenin Sosyolojisi*”, Bibliyotek Yayınları, İstanbul

Scognamillo, Giovanni (2014). “ *Türk Sinema Tarihi*”, Kabalcı Yayıncılık, İstanbul

T.C Kültür ve Turizm Bakanlığı (2012). “*Orhan Kemal*”, (Ed. Ahmet Ümit, Işık Öğütçü), Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, Ankara

Tezler

Eyigün, Rahşan Yıldız (2006). “*Orhan Kemal’in Hayatı, Eserleri ve Orhan Kemal Uyarlamalarının Türk Sinemasındaki Yeri*” Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema-TV Ana Sanat Dalı, Sinema-TV Programı, Yüksek Lisans Tezi

Dergiler

TORUN, Hale (2019). “*Belgesel Sinema Dili ve Savaş*”, Karadeniz Uluslararası Bilim Dergisi, Sayı: 41, s. 144-158

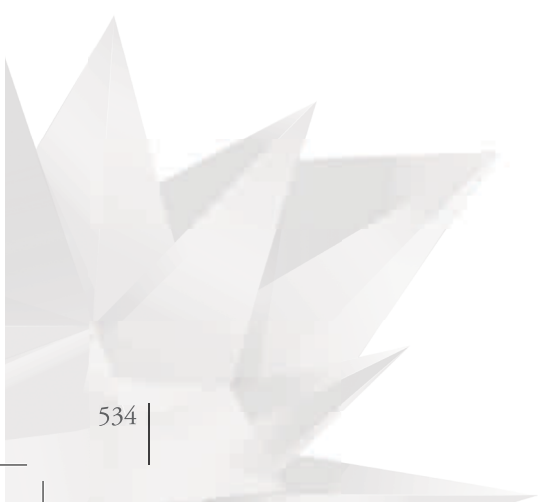
İnternet Kaynakları

Orhan Kemal’in eserlerinin tam listesine “www.turkedibiyati.org” web sitesi üzerinden ulaşılmıştır. Erişim Tarihi: 01.11.2019

Orhan Kemal’in sinemaya uyarlanan ve senaryosunu yazdığı eserlerin listesine “www.evrensel.net” web sitesi üzerinden ulaşılmıştır. Erişim Tarihi: 01.11.2019

Üç Tekerlekli Bisiklet filmine “www.youtube.com” web sitesi üzerinden erişim sağlanmıştır. Erişim Tarihi: 01.11.2019

Üç Tekerlekli Bisiklet filminin künyesine “www.sinematurk.com” web sitesi üzerinden ulaşılmıştır. Erişim Tarihi: 01.11.2019



AKİRA KUROSAWA'NIN DÜŞLER FİLMİNDE KULLANILAN KÜLTÜREL OLGULARIN RİTÜELLER KAPSAMINDA İNCELENMESİ

Uğur Dal¹

Özet

Yedinci sanat olan sinema, evrensel bir yapıya sahiptir. Bu yapısıyla, farklı toplumların ritüellerini konu edinerek, seyirciye sunmaktadır. Uzakdoğu sinemasının önemli temsilcilerinden Akira Kurosawa, yapıtlarında kültürel bir köprü üstlenerek, sinema seyircisi ve eleştirmenlerinden tam not alan eserler üretmiştir. Kurosawa, filmlerinde yaşadığı toplumun kültürel içeriğinden kopmamış, filmlerini bu içerik doğrultusunda şekillendirmiştir. Bu çalışmada Akira Kurosawa'nın kendi hayatı ekseninde oluşturduğu düşler filmi, kültürel olguların yarattığı ritüeller kapsamı özelinde incelenecektir. Bunun yanında söz konusu film, içinden çıktığı kültürün inanç ve değerlerine sahip olması bakımından ritüelleri oluşturup yapılandırırken, aynı zamanda sinematografik öğelerin kullanımı ve alt metin aracılığı ile benzeri tür filmlerden ayrışmaktadır. Filmde kültürel olguların sembolik temsilleri Roland Barthes ve Ferdinand de Saussure 'nin Gösterge bilimsel yöntemi doğrultusunda ortaya konulmaya çalışılacaktır. Bu bağlamda ritüellerin toplumsal olgulara nasıl yansıdığını sinemada göstergebilimsel olarak yansımalarını araştırmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Akira Kurosawa, Göstergebilim, Kültür, Sosyoloji, Ritüel

¹ İstanbul Aydın Üniversitesi, Yüksek Lisans Öğrencisi, ugurdalga@gmail.com



AKIRA KUROSAWA'S DREAMS (DREAMS, 1990) FILM USED IN THE RITUALS OF CULTURAL CASES INVESTIGATION

Abstract

Referred to as the seventh art, the cinema bears a universal qualification. Due to this qualification, it picks the rituals of other societies as its subject and presents them to the audience. One of the most important representatives of Far East cinema, Akira Kurosawa, has produced works of art that get full marks from the audience and the critics by acting as a cultural bridge. Kurosawa did not break away from cultural content in which he lived, instead he shaped his own movies based on this content. In this study, we shall analyze “Dreams” by Akira Kurosawa, which he created in line with his own life, within the framework of rituals which were created by cultural phenomena. This movie not only creates and shapes the rituals due to the fact that it possesses beliefs and values of the culture in which it was produced, but also stands apart from similar movies due to usage of cinematographic factors and sub text. Symbolic representations of cultural phenomena present in the movie shall be explained by using semiotic methods of Roland Barthes and Ferdinand de Saussure. Consequently, in this work, we shall study the semiotic reflections in the cinema and how rituals reflect on social phenomena.

Keywords: Akira Kurosawa, Semiotics, Culture, Sociology, Ritual

Giriş

Sinemada düşüncelerin üretilmeye başlaması, sinematografin bulunuşuna kadar uzanan köklü bir geçmişe dayanmaktadır. Zira insanların hayatlarına giren bu düş makinesi, kitleler için zamanla sadece eğlence aracı olarak kalmamış, farklı özellikler kazanarak toplumlar tarafından benimsenerek yaygınlaşmıştır. Bu yönüyle sinema, gerek sesli gerekse sessiz dönemde her zaman farklı anlamlandırmalar kazanarak, toplumların düşünce yapısından kopmayan bir ‘sanat’ olarak gelişmiştir. Sinemanın zamanla toplumların yarattığı dil etrafında gelişerek kültürel meseleleri aktaran bir araç konumuna gelmesi de bu bakımdan araştırmaya değer bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Zira filmlerde yaratılan göstergelerin alt metin çözümlemeleri, içinde doğduğu kültürden çok da uzak olmayan anlatıları gözler önüne sermektedir.

Çalışmanın konusunu oluşturan Uzakdoğu kültürü ise, mevcut kültürel dil ve anlatıları sıkça kullanan Japon sineması ile karşımıza çıkmaktadır. Nitekim Uzakdoğu’nun en gelişmiş sinemasına sahip olduğu belirtilen Japon sineması, aynı zamanda köklü bir tarihe dayanması bakımından da önemli bir konumdadır (Kuloğlu, 2016: 11).

Japon sineması evrensel bir anlatıyı, içinde doğduğu kültüre ait anlatılar etrafında birleştirerek aktarmaktadır. Çalışmanın konusunu oluşturan Düşler (1990) filminin yönetmeni Akira Kurosawa ise, mevcut kültürün bir döngü halinde benimsediği kültürel olguları sinemasında yansıtırken, aynı zamanda bu döngünün salt göstergelerden ibaret kaldığına dair eleştirel bir dil sunmaktadır. Bu bakımdan çalışmanın konusunu oluşturan Düşler (Kurosawa, 1990) filminin, Uzakdoğu kültürüne ait birtakım kodları barındırması ve aynı zamanda bu kodları sadece göstergelerden ibaret kılan sinematografik anlatıyı kullanması bakımından seçilmesi de anlamlı olmaktadır.

Çalışmanın ana amacı, daha önce de belirtildiği gibi Uzakdoğu kültürüne ait birtakım kültürel olguların, özeldir ritüeller kapsamında incelenmesi ve bunun yanında Akira Kurosawa’nın Düşler (1990) filminde yer alan bu ritüellerin, sinematografik anlamda nasıl bir eleştirel dille sunulduğunun ortaya çıkartılmasıdır. Bu doğrultuda çalışma üç aşamalı bir inceleme gerektirmektedir.

İlk olarak Emile Durkheim’in, ritüellerin toplumların bağlarını kuvvetlendiğini vurguladığı ritüeller kuramından yola çıkılarak; bu bağların kültürel olgu olarak değerlerini yükseltilmediği, aslında göstergelerden ibaret kaldığına varılmak istenmektedir. Bunun yanında Ferdinand de Saussure’un dil özelinde oluşturduğu göstergebilim yönteminden yararlanılarak, çalışmanın amacına uygun olarak seçilen birtakım diyaloglar incelenmektedir. Aynı zamanda Roland Barthes’in göstergebilim yönteminde mevcut olan düz anlam ve yan anlamdan yararlanılarak, sahne çözümlemesi yapılmaktadır. Bu bağlamda Düşler (Kurosawa, 1990) filminde kullanılan sekiz epizottan dördü ele alınarak inceleme yapılacaktır. Bu bölümlerin seçilme nedeni, diğer bölümlere kıyasla çok daha fazla kültürel ritüellerden yararlanılması ve bu bakımdan çalışmanın amacına da uymasındır.

1. Göstergebilim

Geçmişten günümüze kadar gelen göstergebilim veya semiyotik, birçok alanda tartışma konusu olmaktadır. Bu tartışmalarda Ferdinand de Saussure göstergebilimin, dilbilimin bir alt dalı olduğunu vurgularken; Roland Barthes ise, onun asıl olduğunu, dilin de ona yardımcı bir araç olduğunu söylemektedir. Saussure'ün anlatımında göstergeler, var olan düşüncelerin içerisinde gösteren ve gösterilenin şekil bulmuş halidir. Bu göstergelerle insanların daha rahat bir iletişim kurması sağlanmaktadır. Gösterge oluşumları biçim ve töz adı verilen iki türde gösterilmektedir (Barthes, 2005: 51). Biçim, dilin yalın ve tutarlı olması iken; töz ise dilin dışında kalan, onu betimleyecek özellikleri kapsamaktadır. Göstergebilim, her alanı içine alan ve bunların gösterge dizelerini inceleyen bir yöntemdir. Bu yöntem, göstergeleri kendi başları ile değil, dille beraber kullanıldığını ve bunların söylemsel açıdan yorumunu ve anlamını açıklamaktadır. Göstergelerin düz anlam ve yan anlam olmak üzere iki şekilde anlamlandırılması bulunmaktadır. Düz anlam, o anda kişinin zihninde oluşturduğu ilk anlamı ifade eden göstergedir. Yan anlam ise, göstergeyi görenlerin duyguları ve düşünceleriyle oluşturduğu göstergeyi ifade etmektedir. Göstergeler sinemada, izleyenlerin zihinlerinde meydana gelen düz anlam ve yan anlamıyla birlikte şekillenmektedir. Gösterilen, göstergelerin düz anlamlarını ve onlara gerçekte gördüklerini; yan anlam ise zihinde canlandırılanları göstermektedir (Agocuk, 2014: 3).

Sinemada mevcut göstergelerin sadece görüntü açısından verilmesi yalın ve düz bir anlamı gündeme getirmektedir. Bu bakımdan göstergelerin anlatisının dil ile desteklenmesi, zihinde oluşturan bir diğer anlam olan yan anlamın canlandırdığı kültürel olguların da ortaya çıkarılmasına imkân sağlamaktadır. Nitekim sahnede görülen görüntü ile o anda söylenen sözlerin anlamı, ortaya çıkartacağı alt metin itibarı ile doğru orantılıdır.

Dil ile desteklenerek kurulan göstergeler, mevcut sahnelerdeki anlatıları değişikliğe uğratabileceği gibi, izleyicinin zihninde oluşturulan anlamı da kuvvetlendirebilmektedir. Bu bakımdan sinemada kullanılan göstergeler, farklı anlamlarıyla ortaya çıkararak şekillenmektedir. Sonuç olarak mevcut göstergelerin kullanıldığı filmler, izleyicilerin zihnindeki düşünceler ile birleşerek farklılaşan alt metinleri gündeme getirmektedir.

2. Japon Kültürü ve Göstergeleri

Kültür, insanların yaşadıkları toplumların, var olan geçmişinin bir sonraki nesillere aktarımının yapılmasıdır. Kültürü sosyolojik alanda inceleyen Durkheim; var olan süreçlerin bir sonraki nesillere inanç ve ritüeller kapsamında aktarıldığını ve bu bakımdan onların, mevcut toplumların kültürel değerlerini halen yaşattığını vurgulamaktadır (Alver, 2010: 3). Zira Durkheim ritüellerin, toplumları bir araya getiren bir yapısı olduğunu ve aralarındaki bağı da bu süreçte güçlendirdiğini söylemektedir. Kültürü oluşturan bileşenler; toplumda var olan inanç, değer, norm, simge, teknoloji ve dildir. Durkheim'cı yaklaşım, toplumsal olgu kavramı üzerinde durarak, mevcut bileşenlerin

oluşturduğu toplum yapısının daha rahat bir şekilde yaşamaya elverişli bir ortam sağlayacağını vurgulamaktadır (Becer, 2017: 11).

Kültürel olgular, insanların duygu ve düşüncelerinin ortak bir paylaşım yapabilmesine imkân sağlamaktadır. Ritüellerde kullanılan semboller ise, mevcut ortak paylaşımın alt metinlerinde yer alan anlamlandırma düzeylerini daha anlaşılır kılmaktadır. Bu bakımdan ritüeller, toplumların ortak değer ve yargılarını göstergelerde barındırmaktadır. Japon kültürü özelinde ise ritüeller, mevcut toplumun kültürel yaşantısında önemli bir yer tutmaktadır. Zira Japon toplumunun günlük hayatında mevcut olan pek çok eylem veya inanç sistemi, ortaya çıktığı ilk zamanlardan itibaren korunarak günümüze kadar gelmiştir (Kasım, 2010: 3).

Japon kültüründe geleneksel anlamda köklü bir geçmişe dayanan kabuki ve noh tiyatrosu ise, kültürel yaşantıda olduğu gibi sinemayı da etkilen bir görsel sanattır. Kabuki tiyatrosunda yer alan abartılı kostümler, ritimli dizeler ve özel efektler, erkek oyuncular ile canlandırılmaktadır. Noh tiyatrosu ise, özelde müzikal tiyatro olarak diyaloglar, şarkılar ve danslara yer vermektedir (Kılınçarslan 2017: 3). Her iki tiyatro da, Japon kültürü içinde yer alan anlatıları sergilemektedir. Bu anlatılar sadece görsel sanat içinde kalmayıp, Japon kültürü içerisinde ortaya çıkan ritüeller ile birleşerek, Akira Kurosawa'nın düşler filmine sinematografik anlamda etki etmektedir. Bu tiyatrolar abartı şeklinde anlatılarıyla sinemasal anlatıya uygun olmamakla beraber Akira Kurosawa filmde kabuki ve noh tiyatrosundaki abartılı makyaj, abartılı kostüm ve danslar eşliğinde sinemasal anlatının içine yerleştirmiştir. Tiyatrolardaki ritüelleri sinemada da o şekilde kullanarak geçişlerini ve anlatılmak istenen alt metinleri vurgulamaktadır (Sühe, 2007: 65).

3. Yönetmen Olarak Akira Kurosawa

Akira Kurosawa Japon sinema ve dünya sinemasında kendine özgün anlatımıyla, çekim açılarıyla, kostüm tasarımlarıyla sinemanın kültürleri arasında bulunmaktadır. Kendi kültürüyle beraber evrensel anlatıyı sinemasında yansıtarak, geleceğe yönelik kaygılarını sinemasında anlatmaktadır. Japonya'nın 1945'te Hiroşima ve Nagazaki bölgelerine atılan atom bombalarının atıldığı dönemde otuz beş yaşında olan Akira Kurosawa yaşadığı felaketlerin ve acıların sinemada bir yansıması olarak yer almaktadır.

Akira Kurosawa yaptığı çalışmalar sadece doğu kültürü tarafından beğenileri toplamadı, batı sinema dünyası da onun filmlerini büyük bir ilgiyle takip etmekteydi. Rashomon sinema filmiyle batı sinemasında ilgileri üstüne çekmeyi başarmıştı. Yedi samuray ve Yojimboyla Japon kültüründeki olgularla batı dünyasının uyuşmasını sağladı ve batı onun filmlerindeki karakteri kendi kültürleriyle özümsemeye başladı. Akira Kurosawa'nın filmlerindeki olayları ele alış biçimi, hızlı kurgusu görsel üslubu özellikleriyle sinemasal anlatısını diğer yönetmenlerden farklı yapmaktadır (Stephen 2013: 9).

Filmlerinin bazılarında sinemasal anlatısı abartılı kostümler ve abartı makyajlar olsa bile olay örgüsündeki o geleneksel Japon kültüründeki sadelikle beraber, arkadaki renk ve ışık kullanımlarıyla sinemasal anlatısını akıcı bir şekilde izleyenlere aktarmaktadır. Filmlerinin son döneminde doğa ve gelecek kaygılarıyla kendi tarzının dışında düşler filmini çekmiştir (Serarslan, 2017: 5). Düşler filminde kendi psikobiyoğrafik yolculuğunu 8 ayrı olayda anlatmaktadır. Ömrünün son anlarında bile hala sinemayı bırakmayan Akira Kurosawa öldükten sonrada yazdığı senaryolar başka yönetmenler tarafından sinema filmi olarak yayınlamıştır.

4. Düşler (Dreams, 1990) Filminin İncelenmesi

Düşler filmi 1990 da yapılmış son Akira Kurosawa filmlerinden biridir. Son dönem sinemalarından en farklı ve kendi kullandığı yöntemlerin dışına çıkmaktadır. Kendi kültürünün üstünden değer ve yargıların görünenin aslına bunların o kadar önemli olmadığını önemliymiş gibi ve buradaki ritüellerin bizi birbirimize değil görenin aksine uzaklaştığını karşıtlıklarla göstermiştir. Kültür olguları görmekte olduğumuz epizotlar da bu kültür olguları sadece bir araç olarak kullanılmıştır.

Yağmurun Arasından Gelen Işık



Resim 1.

Resim 2.

İlk açılış sahnesi olan yağmurun arasından gelen ışık epizodu yerel halkın olduğu bir bölgede küçük yaşta olan bir erkek çocuğunun annesinin söylediği şekilde yağmurlu havada ormanın içine girmemesi gerektiğini ve oradaki tilkilerin düğünün görmemesi gerektiğini söylemektedir. Küçük çocuk gizlice ormana gider. Tilkilerin kutsal düğün törenini gizlice gözetler ve bunu gören tilkiler hemen evine gider, annesine bir bıçak verirler. Çocuk eve geldiğinde annesinin elinde bir bıçakla görmektedir. Çocuğun bu davranışına öfkelenen tilki topluluğu çocuğun tilkilerden özür dileyip affedilene kadar eve girmeyeceğini, eve girdiği takdirde öleceğini belirtmektedir.

Bu epizotta tilkilerin düğünü kutsal bir inanış olan evliliğin onlar üzerinden tasvir edilmiştir. Aynı zamanda da yerel halk inanışlarının gösterilmiş halidir. Bu normun toplumdaki yerinin ne kadar önemli olduğunu, inan ve değer yargılarının diğer insanlara kapalı olduğunu buradaki dilin sözsöz değil semboller ve ritüellerle anlatımı onların arasındaki bağın nasıl olduğunu göstermektedir. Toplumun o kadar ileri gidebildiği bir durum ki küçük bir çocuğun bile özür dilemesi ve affedilmesi istenilmektedir, yoksa bu çocuğun ölüm cezasıyla yargılanacağını söylemektedir. Tilkiler, Kitsune olarak geçer ve bu tilkiler Japon inanışında insan ömürlerini çalarak hayatlarını uzatmasıyla anlatılarda geçmektedir. Tilki düğünü onların kutsal alanı olarak tasvir edilmesini ve bu topluluğa onlardan başkasının dahil olamayacağını ritüel şekilde aktarılmıştır. Tilkiler arasındaki bağ kuvvetli olduğundan mahremiyet kavramından dolayı küçük bir çocuğu bile ölümle cezalandırılması gerekmektedir.

Düz anlam olarak küçük bir çocuk gördüğümüz sahnede, yan anlam olarak meraklı birisi ve tilki düğününü görmeye çalışan bir çocuk gösterilmektedir. Küçük çocuk annesinin sözünü dinlemeyerek tilki düğününü görmeye gittiğinde düz anlamında tilkileri olduğu bir ritüel olarak, yan anlam olarak toplum olarak yansıtılıyor ve buradaki ritüelde mahremiyet kavramı işlenerek çocuğun gördüğü olaydan dolayı eve geldiğinde annesi onun öldürülmesi gerektiğini söylemektedir. Yönetmenin bu bağlamda ritüellerin var olan topluluktan başka kimsenin orada olamayacağı bu olayı gören masum bir küçük çocuk bile olsa onun cezalandırılacağını sinematografik olarak anlatmaktadır.

Şeftali Bahçesi



Resim 3.



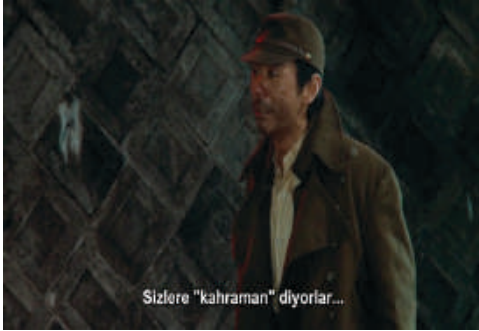
Resim 4.

Filmin ikinci epizodu şeftali bahçesidir. Büyük bir ailede yaşayan küçük bir çocuk arkadaşları ile oynarken küçük bir kız çocuğunu görür ve bu çocuğun diğerlerine söyler ama bir tek bu çocuk görebiliyordur. Küçük erkek çocuk küçük kıza takip ederek ailesine ait şeftali bahçesine gelir. Burada şeftali bahçesinin ruhlarıyla karşılaşmaktadır. Küçük çocuğa ailesinin şeftali bahçesini

kestikleri için bir daha buraya uğramayacaklarını ve onlarda nefret ettiklerini çünkü kutsallıklarının bozduklarını söylemektedir. Küçük çocuk ağlamaya başlar şeftali ağaçlarının ruha onlara karşı geldiğini ve tekrar geri gelmelerini kendisinin bir suçu olmadığı ağlayarak belirtir. Bunun üzerine şeftali bahçesi ruhları onlara son bir ritüellerini gösterir. Çocuk olanları izlemektedir ve gözlerinin önünde bir anda ritüel bittiğinde ruhlar kaybolmuş, kesil şeftali bahçesini bir tanesin de yeni bir dalın yeşerdiğini görmektedir ve ilk başta gördüğü o küçük kız çocuğu bu dala dönüşmüştür.

Buradaki ritüel düz anlam olarak kostümlü kişilerin dans etmesi ve küçük çocuğun onları izlemesidir. Yan anlam olarak Japonya da 3 Mart bebek festivaliyle kutlanan ve ağaç bahçelerinin çiçek açmasının kültürleri için önemli bir yere sahiptir. Ritüelde ağaçların ruhlarının bir daha geri gelmeyeceğini ve oradaki ağaçların kesilmiş olması çocuk üstünde üzücü bir etki bırakmaktadır. Japon kültüründe her şeyin bir ruhu olduğuna ve onları korumaları gerektiğine inanılmaktadır. Ritüelde insanlar birleşmiş olsa da diğer yandan doğayı yok etmektedir. Kullanılan dil ve sembolik anlatım insanın doğaya dönüşümünü anlatmaktadır

Karanlık Tünel



Resim 5.



Resim 6.



Resim 7.



Resim 8.

Filmin dördüncü epizotun da karanlık bir tünelden geçen bir komutanın, tünel çıkışında tünelin içinden çıkan seslerin giderek yaklaştığını ve karşısına yüzü yeşil tonlarında bir askerin çıktığını görmektedir. Bu asker komutanın ölen askerleridir. Komutanıyla konuşarak ailesinin yanına gitmesini söylemektedir. Komutan gideceğini belirterek askerin arkasından bir bölük asker çıkar. Hepsini askeri üniformalı ve yüzleri yeşil renktedir. Komutan tüm bölüğünü savaşta kaybetmiştir ve onlara son bir görev vererek görev yerlerine gitmelerini emretmiştir. Askerler aldıkları emirle karanlık tünelde sesler eşliğinde kaybolmaktadır.

Sahnede komutan tüm bölüğünü kaybetmiş ve kasabasına dönmektedir. Askerlerine veda edemediği ve güçlü bir değer onun omuzlarının üstüne yüklenmiştir. Burada askerlerin ölümlerinin değer ve yargı biçimlerinde kutsallığını, ailelerine haberi komutanların vermesi gerektiği manevi değerlerin çok yüksek olduğunu göstermektedir. Buradaki yazılı olmayan normlar bir görev şeklinde işlenmektedir. Ölen askerlerin vedasını yapmak ve onlara son görevlerini vermek, ailelerine bu durumu aktarmak toplumsal yapıya zarar vermeden yapılmaktadır. Ölümün kutsallığını bozmayan bir sessiz ritüel ve sembolik yapılmaktadır. Japon kültüründe ölümün onurlu bir erdem olduğuna inanılmaktadır. Epizotta savaş sonrasında gelen komutanın ölen askerlerine son defa askeri ritüel olarak onları görev yerlerine göndermektedir. Düz anlam olarak komutan ve askerleri sahnede yer almaktadır. Yan anlam olarak komutanın vicdan olarak kendini kötü hissettiğini ölümün o kadar onurlu olmadığı ve acınası bir halde öldüğünü belirlemektedir.

Su Değirmeni Köyü



Resim 9.



Resim 10.



Resim 11.



Resim 12.



Resim 13.

Son epizotta Gezgin bir köye gelir ve köydeki çocuklarla beraber köye giriş yapar. Çocuklar yerden çiçek koparır ve bir taşın üstüne koyar. Çocukların bu davranışın anlam veremeyen gezgin yalı bir değirmen ustasın yanına doğru gider. Gezgin adam yaşlı değirmen ustasına sorular sorar ve yaşlı adam onları ve cevaplamaya başlar. Sohbetin ilerleyen kısımlarında yaşlı adam cenazeye katılması gerektiğini söylemektedir. Küçük bir barakaya girer ve üzerine turuncu bir giysi giyer. Elindeki zille uzaktan gelen tören kafilesini kopardığı çiçekle beklemektedir. Yaşlı adam törene katılır ve sonra gezgin yalı adamdan aldığı bilgilerle giderken bir çiçek kopartır ve oda taşın üstüne bırakarak görüntüden çıkar.

Düz anlam olarak sahnelerde gezgin çocuklar yaşlı adam ve köy halkı görünmektedir. Yan anlam olarak ölen insanlara saygı duyulmasını, var olan şeylerin olması gerektiği gibi yaşanmadığını anlatmaktadır. Son epizotun Akira Kurosawa'nın gözünden bir ütopya olarak koyulmuştur. Ritüellerin burada olmadığı fakat kendi anlayışlarına göre hareket ettiklerini söylediklerini vurgulamaktadır. Diğer epizotlardan farkı ise yönetmen burada kendi manifestosunu ortaya çıkarmaktadır.

Sonuç

Akira Kurosawa düşler filminde ritüelleri var olduğunu fakat bunların toplumda nasıl lanse edilip ve nasıl uygulandığını söylemektedir. Dünyanın nasıl bir halde olduğunu filmdeki epizotlarda göstermektedir. Ritüellerin insanlar için gerekliliği sorgulamış ve bunlara inancını sinemasal bir şekilde anlatmıştır. Akira Kurosawa on altı yaşında ölen kız kardeşinin cenazesinde törenin saçma ve komik olduğunu düşünmüştür. Abisine söylediğinde abisiyle aynı şekilde düşündüğü için rahatlamıştır. Ona Budist adı olarak 'Tor İn Tei Koş İn Nyo' (kadın için şeftali ormanında doğruluğun güneş ışığı) verilmiştir. Yönetmen kendi hayatındaki parçalarla filmi oluşturmuş ve bu filmdeki anlatıları kendi psikobiyoğrafisinden yol çıkılarak görselleştirmektedir. Araştırma özelinde olması gereken değerleri ve normları yaşantımızın her yerinde uygulamak gerekmektedir. Ritüellerini uyguladığımız değerlerin asıl anlamlarını anladığımız sürece o ritüeller değer kazanır, ulaşması gereken noktaya gelerek gelecek nesillere aktarımı düzgün bir şekilde olabilir.

Kaynakça

Dergiler

Agocuk, P. (2014). Amarcord Film Özelinde Göstergibilimsel Film Çözümlemesi ve Anlamlandırma, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi (31): 8-18.

Alver, K. (2010). Emile Durkheim ve Kultur Sosyolojisi Sosyoloji Dergisi, (21): 199-210.

Becer, F. (2017). Durkheim Sosyolojisinde Ahlak ve Yansımaları, Ulakbilge, (12) 813-826

Kasım K.(2010) Ritüellerin Toplumsal Etkileri, Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, (21): 227-236.

Kılınçarslan Y.(2017) Geleneksel Japon Kabuki Dans Tiyatrosunun Aykırı Bedenleri "Onnagatar" İnsan&İnsan, (14): 314-334.

Serarslan, M. (2017). Dünyanın Teknolojik Ve Toplumsal Dönüşümü: Kurosawa'nın Zamana Ait 'Düşler'i, Selçuk İletişim, 2014 , (2): 285-296.

Tezler

Çöğür Sühe, A. (2007). Akira Kurosawa Sinemasında Japon Kültürü ve Batı Kültürünün Sentezlenmesi, Yüksek lisans tezi, İstanbul: Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

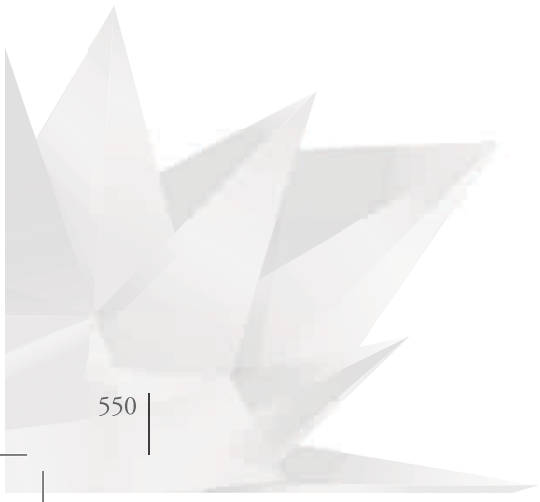
Kitaplar

Kuloğlu, G. (2016). Başlangıcından Günümüze Japon Sineması. Antalya: Japon Yayınları.

Barthes, R. (2005). Göstergebilimsel Serüven. çev: Mehmet Rıfat-Sema Rıfat, İstanbul Yapı Kredi Yayınları

Stephen, P. (2013). Savaşının Kamerası Akira Kurosawa Sineması, çev:Ahmet Ergenç, İstanbul: Kabalcı Yayınları

ALTINCI OTURUM



2000’Lİ YILLARDAN GÜNÜMÜZE TÜRKİYE’DEKİ SANATÇI İNİSİYATİFLERİNİN EVRENSEL SANAT PİYASASINA BİR KATKISI OLARAK KONUK SANATÇI PROGRAMLARI VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

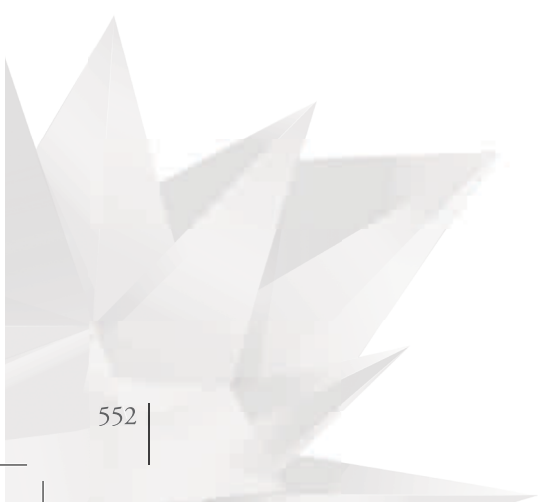
Didem Ermiş¹

Özet

“Konuk sanatçı programları” spesifik bir tanımlamaya sahip olmamakla beraber genel anlamda görsel sanatlar, sahne sanatları ve edebiyat alanında amatör ve profesyonel anlamda çalışan kişilerin, çalışmalarını üretebilecekleri, araştırmalarını yapabilecekleri yer ve zaman sağlayan programlar olarak tanımlanabilir. Bu programlar aracılığıyla farklı ülkelerden ve kültürlerden gelen sanatçılar, programların bulunduğu ülkelerdeki çağdaş sanat ortamının aktörleriyle tanışma ve çalışma imkânı bulur. Sanatçılara sağladığı katkının yanı sıra buldukları ülkenin çağdaş sanat ortamını yeni sanatçılara tanıtmada dikkate değer rol oynar. Bunlara ek olarak, bu programlar konuk sanatçıların ana yurtlarında bilinmeye başlar. Tüm bunlar bir arada düşünüldüğünde, bu programların uluslararası ve kültürlerarası diyalog oluşturmada kritik bir role sahip olduğu söylenebilir. Bu programlar Türkiye’de ancak 1980’li yıllarda açılmaya başlar. 2000’lere kadar elçilikler, başkonsolosluklar ve senatolar tarafından organize edilmiş, 2000’lerde galeri ve müzeler, sanat alanında faaliyet gösteren vakıflar çalışmalar yapmış, 2010’lar ve sonrasında ise yukarıda bahsedilen kurumların ve devlet organizasyonlarının yanı sıra sanatçı inisiyatifleri tarafından konuk sanatçı programları açılmaya başlamıştır. Sanatçı inisiyatifleri genel anlamda bir grup bağımsız sanatçının ve küratörün bir araya gelmesiyle oluşur. Buldukları mekânda sergi, atölye ve konuk sanatçı programlarının örnek olarak verilebileceği etkinlikler düzenlerler. Sürdürülebilirlik karşılaştıkları problemlerden bir tanesidir. Konuk sanatçı programları sayesinde yerel ve uluslararası sanat piyasasında varlığını korumaya ve düzenli bir gelişme göstermeye çalışırken, bazı durumlarda başarılı olamazlar. Konuk sanatçı programlarında sürdürülebilirliğin temel alındığı bu bildiri, dünyadaki, ama özellikle Türkiye’deki, çağdaş sanat ortamında bu programların gelişimini tarihsel bir perspektifte incelemiştir. Sürdürülebilirlik konusu, bu programların finansal kaynakları, yapıları, mekân kullanımı ve sanatçılarla ilişkileri üzerinden analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: çağdaş sanat, küreselleşme, konuk sanatçı programları, sürdürülebilirlik

*1 (Arş. Gör.) İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yönetimi Bölümü Araştırma Görevlisi
didemermis@aydin.edu.tr*



ARTIST-IN-RESIDENCE PROGRAMS WHICH ARE OPENED BY ARTIST-RUN CENTERS, AS THE CONTRIBUTION OF GLOBAL ART WORLD AND SUSTAINABILITY

Abstract

“Artist-in-residency programs” , which doesn’t have any certain definition, in general meaning, can be described as programs which offers time and space to produce artworks and research for artists who are interested in visual arts, performing arts and literature as amateurs or professionals. Artists, who have different backgrounds and different cultures, have a chance to meet and work with actors of art scene who belongs to countries where these programs locate. Besides this contribution to artists, they plays considerable amount of role about gaining recognition to their local art scene on new artists. In addition to these, they get reputation on the guest artists’ home country. When all these subjects are taken into consideration together, it can be said that they have a critical importance on the creation of international and intercultural dialogue. These programs are started to open in late 1980s. They are organized by embassies, consulate generals, and senates until 2000s, galleries, museums, art and culture foundations realized some activities which relate with these programs in 2000s, besides above mentioned institutions and governmental bodies, art/artist started to open artist in residence programs in 2010 and afterwards. In general meaning, art/artist initiatives is founded through togetherness of independent artists and curators. They organize activities such as exhibitions, workshops and artist in residence programs in their own space. Sustainability is one of the faced difficulties. Even though they try to sustain their existence in local and foreign art scene, they sometimes can’t be successful. This proceeding, which is based on the sustainability of artist in residence programs, studied the development of these programs in the contemporary art scene of the world, but especially of Turkey, in a historical perspective. Sustainability analyzed with these programs’ financial resources, structures, relationship with guest artists and location usage.

Keywords: contemporary art, globalization, artist- in- residence programs, sustainability

1. Konuk Sanatçı Programı Ne Demek?

Sanatçılar konuk sanatçı programlarına katılarak yaratıcılıklarını geliştirebilir, üretimlerini fazlaştırabilir ve profesyonel ağlarını genişletebilirler. Bu tür programlardan birkaçı sanatçıyı belli bir tema çerçevesinde davet eder veya konaklamalarına yönelik bir açık çağrı açar. Belli sıkı kuralları içerisinde barındıran bu programların sanatçının hangi türde işleri yapacağını belirlemesi açısından onların yaratıcılığını kısıtladığı söylenebilir. Bunun tam tersini savunan bazı teorisyenler bulunmaktadır. Örneğin Micheal Lithgow ve Dr. Karen Wall, “yaratıcı uyumsuzluk” kavramını öne sürmüştür. Bu kavrama göre bazı durumlarda sanatçının üretim pratiği ile programın amaçları uyusmamakta, bu uyumsuzluk beraberinde keskin sınırların yumuşatılması ve kimliğin yeniden yaratılması gibi bazı alışık olunmayan pratiklerini beraberinde getirmekte ve beklenmedik yollarla yepyeni işler meydana gelmektedir (Lithgow & Wall, 2017).

Konuk sanatçı programlarının sanatçıya sağladığı katılardan bir diğeri uluslararası görünürlüktür. Bu nedenden dolayı da eğitimi henüz tamamlamış ve profesyonel anlamda yeterli deneyime sahip olmayan sanatçılar bu programları sıklıkla tercih ederler. Kısa süre yaşayıp orada üretim ve araştırma yapmayı tercih eden sanatçıların yanı sıra uzun süre orada kalmayı tercih eden kişiler de bulunmaktadır. Bu sırada bir arada yaşadıkları yeni kültürler ve farklı sanatsal pratikleri görme ve deneyimleme aracılığıyla yeni sanatçılar ve o ülkenin sanat aktörleriyle tanışma fırsatı bulurlar (Gielen, 2019; Batista, 2019: 79; Kokko, 2019). Böylelikle sanatsal becerilerini geliştirebilir ve ülkenin sanat sektörünün aktörleri tarafından tanınırlık kazanırlar. Bunun anlamı profesyonel ağlarını genişletmiş olmalarıdır.

Paolo Virno’ya göre “yaratıcılık dünyanın dört bir köşesine yayılmıştır” (Gielen & Lavaertö 2014: 184). Pascal Gielen de Virno’ya katılarak dünyadaki sanat sisteminin hareket halindeki hiyerarşilerden ve alt iletişim sistemlerinden oluştuğunu vurgular (Gielen, 2014: 184, Gielen, 2016: 161). Sanatçıların konuk sanatçı programlarına katılarak hareketli bir hal alması onlara farklı ekonomik, sosyal ve politik çevreleri deneyimleme ve bu deneyimleri üzerinden sanat eseri yaratma imkânı sunar. Gielen, bu çalışmalarını “uluslararası” olarak nitelendirir (Gielen, 2016: 149).

Aynı ülkede yaşayan sanatçılar çoğu zaman birbirlerinin atölyelerini ziyaret etme ve çeşitli kültür ve sanat etkinliklerinde bir araya gelerek üretim süreçleri hakkında fikir alışverişi yapma imkânı bulurlar. Farklı ülkelerden sanatçıların bir araya gelme sıklığı eskiden daha az olsa da şimdi, ucuz ulaşım imkanları, teknolojinin gelişmesi, kültür ve sanat ortamındaki uluslararası etkinlikler aracılığıyla sanatçıların bir araya gelme sıklığı fazlaştırmıştır. Bu minvalde konuk sanatçı programları önemli bir yere sahiptir. Bu programlar dünyanın dört bir yanından gelen farklı kültürlerle ve sanat pratiklerine sahip sanatçılar için bir buluşma noktası niteliği taşımaktadır. Bu durum kültürel izolasyonun elimine edilmesi anlamına gelir (Kortun, 2014)

2. Dünyada ve Türkiye’de Konuk Sanatçı Programları

Dünyada konuk sanatçı programlarına benzer yapılar 17. yy’dan itibaren görülmeye başlar. İlk örnekleri Fransa’da kralların sanatçıları sarayına davet edilmesi ve onların saraylarında bir odayı sanatçılara tahsis etmesiyle olur (Kokko, 2019: 125). Bunun yanı sıra sanatçı kolonileri de bu dönemde ortaya çıkar. Sanatçılar kendi pratiklerini farklılaştırmak istediğinden ve kırsal alanlardaki yaşama olan merakından dolayı yaşadıkları yerden ayrılırlar. 1930’lu yıllarda açılan Black Mountain College eğitimi ön planda tutan, deneyime, yeniliğe, bağımsızlığa ve toplum ile ilişki kurmaya önem veren konuk sanatçı programlarına örnek olarak gösterilebilir (Harris, 2012: 15, 16). 1950’li ve 1960’lı yıllarda ortaya çıkan Fluxus, Kavramsal Sanat ve Minimalizm gibi akımlar, alana özgü çalışma pratiğinin sanat ortamında var olmasını sağlamıştır. Bu disiplin daha çok yer keşfetmeyi gerektirir (Veryeri Alaca & Gültekin, 2012: 174). Bu nedenle sanatçılar hareket halinde olmalıydılar. Konuk sanatçı programları da buna imkân sağlaması açısından önemli bir yere sahiptir. Bu dönemde dünyanın dört bir yanındaki programlarda artış gözlemlenmiştir. Berlin Duvarı’nın yıkılması ve Sovyetler Birliği’nin dağılması ile beraber ucuz ulaşım imkanları doğmuş, sanatçıların hareketlilik oranında artış görülmüştür. Bu durum hareket eden sanatçıların bulunduğu ülkelerde finansal bir boşluğa sebep olmuş, bunun üzerine konuk sanatçı programları bu ülkelerde de açılmaya başlamıştır (Selim, 2012: 31). Tüm bu gelişmeler göz önünde bulundurulduğunda sanatçılar ve küratörler dünyadaki çağdaş sanatı takip etmek arzusuyla farklı şehirlere ve ülkelere gider ve çeşitli uluslararası kültür ve sanat etkinliklerine katılır hale gelmişlerdir.

Türkiye’de ise konuk sanatçı programları ilk olarak 1988 yılında Berlin Senatosu tarafından Alman sanatçıların İstanbul’un da içinde bulunduğu beş şehirde altı ay süreyle yaşamasını sağlamak amacıyla Berlin Senatosu Görsel Sanatlar Bursu’nu oluşturmuştur. Sezer Duru ve Herald Schmidt 1988- 1995 yılları arasında bu programın danışmanlığını yapmış, bu görev 1995 yılından 2013 yılına kadar Beral Madra’ya verilmiştir. Beral Madra koordinatörlüğünde birçok sergi gerçekleştirilmiştir. Berlin’de 1998 yılında gerçekleşen “İstanbul in Berlin” bu sergilerden biridir. Bu sergiye seçilen işler, rezidans sürecini İstanbul’da geçiren sanatçılara aittir. “In Istanbul between Arrival and Departure” sergisi ise 2009 yılında Almanya- Türkiye arasındaki ikili ilişkinin 20. yılı dolayısıyla İstanbul’da gerçekleştirilmiştir. İstanbul’da İstanbul için üretilen 21 adet çalışma bu sergide yer almıştır (‘beral madra’, 2019).

2000’li yıllardaki bir diğer önemli konuk sanatçı programı Platform Garanti Güncel Sanatlar Merkezi’nin düzenlemiş olduğu İstanbul Misafirleri Programı’dır. Koordinatörlüğünü küratör Özge Ersoy’un yaptığı programa katılmak isteyen sanatçılar çeşitli ülkelerin fonları aracılığıyla Türkiye’de konaklamıştır. Ayrıca 9. İstanbul Bienali kapsamında sanatçılar bu program aracılığıyla İstanbul’da ağırlanmıştır.

2010 yılında İstanbul'un Avrupa Kültür Başkenti seçilmesi ile beraber kurulan 2010 İstanbul Avrupa Kültür Başkenti Ajansı tarafından 41 proje desteklenmiştir. Bunlardan biri olan "Live and Work in Istanbul" programı kapsamında 6 yabancı sanatçı İstanbul'da ağırlanmıştır. Bu süreçte çeşitli atölyeler ve sergiler gerçekleştirilmiştir. Kadırga Art Production Center, sanatçıların üretimlerini gerçekleştirdiği ve rezidans sürecinde yapılan etkinliklerin ana mekânı olarak kullanılmıştır (Madra, 2019).

2.1. Türkiye'de Sanatçı İnisiyatifleri Tarafından Açılan Konuk Sanatçı Programları

Bu bildiriye üç tanesi kapanmış, bir tanesi açık olan dört adet konuk sanatçı programı incelenmiştir. İnceleme; programların açılma yılları, motivasyonları, fiziksel şartları, sanatçılara sunulan imkanlar üzerinden yapılmıştır. Kapanmış olan programlara yukarıda belirtilen soruların yanı sıra kapanma yılları ve kapanma nedenleri konusunda sorular sorulmuştur. Böylelikle bu programların Türkiye'nin sosyal, kültürel ve politik yapısı içerisinde nasıl şekillendiği, kurumsal politikalarının ne olduğu ve yönetim sistemleri hakkında detaylı bir analiz yapılmıştır.

Türkiye'de 2010 yılı sonrasında açılan konuk sanatçı programlarının %35'i sanatçı inisiyatifleri koordinatörlüğündedir. Sanat kurumları, iş birlikleri ve sanatçı inisiyatifleri tarafından açılan konuk sanatçı programları birlikte incelendiğinde, sanatçının üretimini destekleme motivasyonu %51, kültürlerarası diyalog sağlama amacı ise %22 oranındadır. Sanatçı inisiyatifleri özelinde bakıldığında ise kurucuların uluslararası tanınırlıkları %9, fon kurumları tarafından desteklenmeleri %3, üretim yapmaları %4 ve uluslararası görünürlük sağlama istekleri %3'tür.

YIL	PROGRAMIN ADI	ŞEHİR	TÜR
2011- 2013	LIVE, WORK AND SEE	İstanbul	Sanatçı İnisiyatifi
2011- 2013	NOKTA	İstanbul	Sanatçı İnisiyatifi
2010- 2010	amberPlatform Residency Program	İstanbul	Sanatçı İnisiyatifi
2011-2013	PIRPIR (PiST/// Research and Production Residency)	İstanbul	Sanatçı İnisiyatifi
2012- 2012	5533	İstanbul	Sanatçı İnisiyatifi
2012- 2016	maumau Art Residency	İstanbul	Sanatçı İnisiyatifi
2013- Present	Halka Art Project	İstanbul	Sanatçı İnisiyatifi
2014- Present	Arthere	İstanbul	Sanatçı İnisiyatifi
2017- Present	Tab Residency	İstanbul	Sanatçı İnisiyatifi
2017- Present	AIR BAYRAMPASA	İstanbul	Sanatçı İnisiyatifi
2019- Present	SMALL THINGS	İstanbul	Sanatçı İnisiyatifi

Şekil 1. Türkiye'deki sanatçı inisiyatifleri tarafından açılmış olan konuk sanatçı programları. (Didem Ermiş, 2020: 51-52)

Bu bildiri de ele alınan konuk sanatçı programlarından ilki 2011-2013 yılları arasında varlığını sürdüren PiST adlı sanatçı inisiyatifi tarafından açılmış olan, “PIRPIR (PiST/// Araştırma ve Üretim Rezidansı)” dır. PiST, ikisi de sanatçı olan Didem Özbek ve Osman Bozkurt tarafından kurulmuştur. PIRPIR PiST/// Araştırma ve Üretim Rezidansı’ı başlatmalarının nedeni kurucularının uluslararası görünürlüğe sahip olmaları ve programın Danish Art Agency ve Mondriaan Fund tarafından desteklenmesinin yanı sıra Türkiye’ye gelmek isteyen yabancı sanatçılara üretim yapabilecekleri alan sağlama ve uluslararası işbirliği projeleri yapma isteğidir. Danimarkalı sanatçılar Danish Art Agency ve Hollandalı sanatçılar Mondriaan Fund aracılığıyla, Türkiyeli ve Filistinli sanatçılar PiST’in kendi bütçesiyle ağırlanmıştır. Açık kaldığı süre olan 31 ay boyunca toplam olarak 23 sanatçı bu programa katılmıştır. Sanatçıların ağırlanması için üç adet ev tutulmuştur. Birincisi PiST’in sahibi olduğu, ikincisi Hollanda’dan gelen sanatçıların konakladığı ve üçüncüsü ortak stüdyo amacıyla kullanılan evlerdi. Didem Özbek ve Osman Bozkurt dışında konuk sanatçı programını yürüten başka bir çalışan bulunmuyordu. Bundan dolayı sanatçılar hem kendi çalışmalarını sürdürüyor, hem de konuk sanatçıların İstanbul’da yaşamasını ve üretim yapmasının sağlıyordu. Konuk sanatçılara profesyonel ağ sağlamak amacıyla atölye gezileri düzenliyor ve sergileri ziyaret ediyorlardı. Bunun yanı sıra sanatçıların üretimi için arşiv taramaları gibi çeşitli çalışmalar yapıyorlardı. Bu programda üretilen işler yurt içinde ve yurt dışında çeşitli sergilerde, fuarlarda ve bienallerde sergilendi.

Sanatçı inisiyatifleri tarafından düzenlenen programların ikincisi Caravansarai’nin yürüttüğü “Live, Work and See” ve “Nokta”dır. İlk olarak 2007 yılında Julie Upmeyer tarafından Aynalı Çeşme’de açılan bu inisiyatif daha sonra 2011 yılında “bağımsız üretim Alanı, konuk sanatçı programı, performans alanı ve buluşma noktası” olarak Anne Weshinskey ile son halini almıştır. “Live, Work and See” ve “Nokta”nın açılmasının nedeni Julie Upmeyer’in daha önce Türkiye’de bir konuk sanatçı programına katılması, uzun bir süre internetteki konuk sanatçı programı ağlarında web editörlüğü yapmış olması, İstanbul’da sanatsal anlamda yenilikçi projeler yapmak istemesidir (Upmeyer, 2019). Anne Weshinskey’in Julie Upmeyer ile birlikte çalışmak istemesiyle beraber bu iki konuk sanatçı programı başlatılmıştır. Programa katılmak isteyen sanatçılar farklı fon kurumlarından belirli bir bütçe elde etmişler ve bu sayede katılım gösterebilmişlerdir. Konuk sanatçılara iki katlı bir bina içerisinde kalacak yer ve üretim yapabilecekleri atölye sağlanmıştır. PIRPIR (PiST/// Araştırma ve Üretim Rezidansı)’da olduğu gibi sadece programı yürütmekten sorumlu bir çalışan bulunmamaktaydı. Sanatçılar kimi zaman Türkiye’ye devam etmekte olan projelerinin bir parçası olarak, kimi zaman ise başvuru metninde yazdığı projeyi gerçekleştirmek için geliyordu. Programın sergi açmak, atölye veya sanatçı konuşması düzenlemek gibi zorunlulukları yoktu, bunun yerine gelen konuk sanatçının isteklerine göre bunlar gerçekleştiriliyordu. Profesyonel ağ oluşturma ve üretim konusunda Caravansarai, konuk sanatçıları desteklemiştir.

Yukarıda bahsedilen iki programın aksine ‘halka sanat projesi’ 2012 yılından beri varlığını sürdürmektedir. Sanatçı İpek Çankaya ve Sezgi Abalı tarafından 2011’de Moda’da açılan bu

programın amacı konuk sanatçılara üretim ve odaklanma için alan sağlamak, Türkiye'nin sanat ortamını tanınmasını sağlamak ve iş birliği projelerini desteklemektir. Bir aylık süre boyunca görsel sanatlar, dans ve müzik alanında sanatçıları, yazarları, kültür araştırmacılarını ve küratörleri ağırlamaktadır. İki katlı olan yapının giriş katındaki ve ikinci kattaki alanlar konuk sanatçıların yaşamasına ve üretim yapmasına ayrılmış olup, birinci kattaki alanda rezidans sanatçılarının sergileri ve genel sanatçı konuşmaları yapılmakta, karma sergiler düzenlenmekte ve atölyeler gerçekleştirilmektedir. Bu inisiyatif içerisinde 3 kişi çalışmaktadır. Genel koordinatörün yanı sıra, bir adet stajyer ve bir adet teknik işlerden sorumlu kişi bulunmaktadır. Bu durum hem rezidansın hem de inisiyatif içerisindeki etkinliklerin sürdürülebilirliğini sağlar. Daha önce evinin bir kısmını stüdyo olarak kullanan İpek Çankaya'nın girişimiyle beraber halka sanat'ın temel taşları atılmış, daha sonra Moda'da daha önce bahsedilen yapıda çalışmalar sürdürülmüş, ilerleyen yıllarda bu yapı sadece rezidansa ayrılarak, yan sokakta başka bir yapı sadece etkinlikler için kullanılmaya başlanmıştır. 2017 yılından itibaren ise etkinliklerin yapıldığı yer kapanarak eski binaya dönülmüştür. Bunun nedeni soylulaştırma projeleriyle artan değer, başka kişiler ve kurumlar tarafından karşılanabilir hale gelmesidir.

2.2 Sanatçı İnisiyatifleri Tarafından Açılan Konuk Sanatçı Programlarının Sürdürülebilirliği

Daha önce belirtildiği üzere 2010 sonrasında konuk sanatçı programları büyük oranda sanatçı inisiyatifleri tarafından açılrsa da yapılan araştırmalar sonucunda kapanan programların en fazla üç yıl varlıklarını sürdürebildiklerini görülmektedir.

Kapanan programların sürdürülebilir olmamasının birçok nedeni bulunmaktadır. İlk olarak bu programı yöneten kişilerin sanatçı ve küratör olmasıdır. Burada vurgulanmak istenen nokta, kurucuların sanatsal anlamda varlıklarını korumak zorunda olmalarıdır. Aynı ve nakdi anlamda yeterli destek alamadıklarından ötürü, kurumlarının varlıklarını sürdürebilmesi için gerekli olan bütçe sağlanamamakta ve bu nedenle sadece konuk sanatçılarla ilgilenen kişiler işe alınmamaktadır (Ermiş, 2020: 59).

Bazı programların 2'den fazla sanatçıyı aynı anda ağırladığı düşünüldüğünde, program direktörleri kendi pratiklerini gerçekleştirmekte zorlanmaktadır. Bu durum çoğu konuk sanatçı programının kapanmasının nedenleri arasında yer alır. PiST'in kurucularından ve PIRPIR (PiST/// Araştırma ve Üretim Rezidansı)'ın direktörü Didem Özbek, sanatçı ağırlamanın bazı zamanlarda tüm vakitlerini aldığı ve kendi pratiklerini geliştirmeye vakit bulamadığını söyler:

“(...) Aynı anda 2-3-4 hatta 5 sanat profesyonelini konuk ettiğimiz andan itibaren bir misafir sanatçı programı yönetmenin tüm zamanımızı aldığını ve ciddi bir full-time yönetim işi olduğunu da gördük. Bunu bir otel resepsiyonistinın 365 gün, 7/24 hizmet vermesine benzetebiliriz.” (Özbek, 2018).

İkinci neden açık oldukları süre boyunca İstanbul'un içinde bulunduğu politik ortamdır. Gezi Parkı direnişi sırasında milyonlarca insanın bir araya gelerek Taksim'de kamp kurmasının üzerine polisin biber gazı sıkması hem yerli halkta hem de yabancı turistlerde bir korku yaratmıştır. Bunun yanı sıra Suriye İç Savaşı ile birlikte devlet tarafından başlatılan iki harekât ve Suriyelilerin mülteci konumunda Türkiye'ye gelmesi, daha demin bahsedilen kişilerin can güvenliğini tehlikeye atmıştır. Bu konuda Julie Upmeyer, Gezi Parkı eylemleri sırasında sanatçıların yaşamını ve üretimlerini İstanbul'da gerçekleştirmelerinin güvenli olmayacağından söz eder ve bu dönemde programlarının sonlandırmanın hem kendi pratiklerini geliştirme açısından önemli olduğuna hem de konuk sanatçıların sorumluluğunu almadıklarından dolayı kendilerini şanslı hissettiklerini söyler (Upmeyer, 2018).

Üçüncü neden ise konuk sanatçı programının bulunduğu yerlerde kentsel dönüşüm projelerinin gerçekleştirilmesi ve böylelikle soylulaştırmanın ön plana çıkmasıdır. Eskiden daha ucuz maliyette olan bölgelerin değeri hızla yükselirken bazı programlar, kısıtlı finansal varlıklarıyla bölgedeki varlıklarını sonlandırmışlardır. Aynı zamanda kentsel dönüşüm projelerindeki ses ve görüntü kirliliği de program direktörü olan sanatçıları yerlerini değiştirmeye itmiştir. Bunun sonucunda bazı programlar varlıklarını sürdürmemiş bazıları ise sanatçıları ağırladıkları alanları daraltmışlardır. Caravansarai'nin kurucularından Julie Upmeyer, kentsel dönüşüm için yapılan çalışmaların görüntü ve ses kirliliğine sebep olduğunu söyler ve şunları ekler:

“Ziraat Bankası ile bir duvar paylaşıyorduk. Birkaç ay önce, büyük bir dönüşüm yapmak amacıyla, 1 ila 3 yıl sürmesi düşünülen, çalışmalara başladılar. Bazen tüm gece çalışıyorlar ve yıkım ve çakı sesleri sürekli duyuluyordu, diğer zamanlarda sabahları çalışıyorlar; öğlenleri ne yapacakları bilinmiyordu. Bu bilinmezlik sürecinde biz sanatçı ağırlayamazdık yada proje, performans ve etkinliği iyi bir şekilde yürütemezdik.” (Upmeyer, 2018)

Yine buna benzer bir yorumla “halka sanat projesi”nin kurucularından İpek Çankaya, küresel kirizin, soylulaştırma ve rant projelerinin mekan değiştirmelerine ve böylelikle alanlarını daraltmalarına sebep olduğunu söylüyor:

“Uluslararası dalgayla ekonomideki çöküş başlayınca (...) Zanaatkarlara ait dükkanlar ve bir semte ait olması gereken diğer unsurlar yavaş yavaş yok olmaya (...) başladı. Bu durum, mülk sahiplerinin aşırı taleplerine yol açtı. Yerel ekonomi içinde mütevazî ama makul bütçeleri olan (...) kültürel işletmeler yerine onların 4-5 katı kira ödemeyi vaad eden dükkanlar için mülk sahipleri kira kontratlarını bozdu ya da yenilemediler. Biz de bu salgın içinde ikinci mekanımızdan çıktık; çikolataçı oldu.” (Çankaya, 2019)

Dördüncü neden konuk sanatçı programlarının yönetim mekanizmalarının sürdürülebilir olmamasıdır. Bunun anlamı politik durumlarda konuk sanatçıları nasıl idame ettirileceği konusunda yeterli bilgiye sahip olunmaması ve konuk sanatçıların aylık değişimlerinin yeterince iyi planlanmamasıdır. Bunun başlıca nedeni olarak sadece konuk sanatçı programıyla ilgilenecek kişilerin bulunmaması gösterilebilir.

“(...) aynı anda 2-3-4 hatta 5 sanat profesyoneli konuk ettiğimiz andan itibaren bir misafir sanatçı programı yönetmenin tüm zamanımızı aldığını ve ciddi bir full-time yönetim işi olduğunu da gördük. Bunu bir otel resepsiyonistinın 365 gün, 7/24 hizmet vermesine benzetebiliriz.” (Özbek, 2018)

Beşinci neden ise programın ilkeleri ile konuk sanatçıların amaçlarının uyuşmamasıdır. Bazı durumlarda sanatçıların programa katılmak için hazırladıkları başvuru metni ile İstanbul'a geldiklerinde yaptıkları arasında benzerlik görülmemektedir. Bu farklılık bazı durumlarda yaratıcı işlerin çıkmasına neden olurken, bazı durumlarda verimsiz bir sürecin işlenmesine sebebiyet vermiştir. Bir diğer uyumsuzluk, program tarafından belirlenen kuralların bazılarının konuk sanatçıları tarafından yerine getirilmemesidir. Bunun en basit örneği olarak program sürecinde üretilmiş eserlerin künye bilgisinde konuk sanatçı programına dair bilgilerin verilmemesidir. Bu konu ile ilgili olarak Caravansarai'nin kurucularından Julie Upmeyer aşağıdaki açıklamayı yapar:

“Bazı sanatçılar çok sayıda ilgi alanına sahipti, ne yapmak istediklerini biliyorlardı ve farklı sorular soruyorlardı. Bana kendi çalışmalarım için ilham veriyordu. Bu dönemler muhteşemdi ve tüm program boyunca kendimi çok heyecanlı hissediyordum. Diğer aylarda benim için ilgi çekici olmayan süreç geçirebiliyordum. Hatta bazen hiçbir şey elde edemiyordum.” (Upmeyer, 2018)

Sonuç ve Öneriler

Konuk sanatçı programları dünyada 1900'li yılların başından itibaren gündemde olmuş ve gelişimini sürdürmüştür. Bunun en önemli sebepleri arasında Berlin Duvarı'nın yıkılması ve küreselleşmenin sonucu olarak ortaya çıkan ucuz ulaşım imkanları, serbest piyasa ekonomisinin dünyaya egemen olması, internet ve teknolojinin gelişmesi gösterilebilir. Türkiye'de ise durum böyle olmamış, ilk konuk sanatçı programları 1980li yıllarda açılmaya başlamıştır. Erken girişimler sanatolar ve vakıflar tarafından gerçekleştirilmiş, ilerleyen yıllarda galeriler ve müzeler gibi sanat kurumları, sanatçı inisiyatifleri ve devletin de katkı sağlayanlar arasında olduğu programlar açılmaya başlamıştır. Bu bildiri de ikisi varlığını sürdürmemiş, bir tanesi hala açık olan dört konuk sanatçı programı incelenmiştir. Programların ikisi Taksim ve çevresinde konuşlanmış, kurucular dışında programla ilgilenen bir kişi çalıştıramamış, politik olaylardan etkilenmiş, yeterince finansal destek alamamış ve bunlar sonucunda kendi çalışmalarına öncelik vermek için programlarını sonlandırmışlardır. Varlığını sürdüren program incelendiğinde Moda'da konuşlanması dolayısıyla politik eylemlerin gerçekleştiği yerlerden uzak olması, kurucular dışında rezidans programı ile ilgilenen kişilerin işe alınması, finansal anlamda rezidans programı haricinde çeşitli aktiviteler gerçekleştirmiş olması ve doğru bir yönetim planı izlemesi sürdürülebilir olmasını sağlamıştır. Tüm bu incelemelerden çıkarılan sonuç, konuk sanatçı programlarının finansal açıdan iyi olmasının onların sürdürülebilirliğinde önemli bir etkiye sahip olduğudur.

Yapılan incelemelerden hareketle konuk sanatçı programlarının varlığını sürdürmesi, aşağıdaki kriterlere bağlı olabilir:

- Yabancı fon kurumlarının maddi desteği ile ağırlanacak olan sanatçıdan alınan meblağ ile inisiyatifin yaptığı etkinliklerden elde edilen gelir iyi bir şekilde kullanılırsa program finansal anlamda varlığını sürdürebilir.
- Üniversitelerin açtığı Sanat ve Kültür Yönetimi gibi bölümlerde okuyan öğrencilere bu programlarda çalışmaları için staj imkanı sağlanabilir. Öğrenciye okuldan mezun olduktan sonra iş imkanı sağlanabilir. Bu durum hem konuk sanatçıların tüm ayni giderlerinin karşılanmasına hem de programın stabil bir düzeyde işlemesine sebep olur.
- Politik durumlar ve sanatçıların acil ihtiyaçları gibi risk teşkil eden durumlarda alınması gereken önlemlere dair çeşitli kaynaklardan bilgi edinilebilir ve uygulanabilir.
- Programın kriterleri sağlam bir temele oturtulabilir. Bunun sonucunda bu kriterlere uymayan sanatçıların başvuru yapma imkanı kısıtlanabilir veya değerlendirme sürecine tabi tutulmayabilir.

Kaynakça

Ermiş, D. (2020). Artist-in-Residence Programs in Turkey After 2010: Structure, Policy and Management, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

Gielen, P. (2016). Sanatsal Çokluğun Mırıltısı. İstanbul: Norgunk Yayıncılık

Gielen P., & Lavaert S. (2014). Sanatın Ölçümsüzlüğü: Paolo Virno ile Söyleşi. Sanat Emeği, pp.169-294. İstanbul: İletişim Yayınları

Selim, B. (2012). Yenilenme için Hareketlilik: Yerelden Küreyele. Konuk Sanatçı Programları ve Kültürel İletişim, p.30-38. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

Veryeri Alaca I. & Orhun Gültekin, A. (2012). Konuk Sanatçı Programları ve Kültürel İletişim. İstanbul: Norgunk Yayıncılık

İnternet Kaynakları

Batista, H. (2019). Antropofuga. Contemporary Artist Residencies: Reclaiming Time and Space. https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/298724/Contemporary_Artist_in_Residencies.pdf?sequence=1&isAllowed=y (13.12.2018)

Elfving, T. & Kokko, I. & Gielen, P. (2019). Contemporary Artist Residencies: Reclaiming Time and Space. https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/298724/Contemporary_Artist_in_Residencies.pdf?sequence=1&isAllowed=y (13.12.2018)

beral madra, 'İSTANBUL 2010 CULTURE CAPITAL OF EUROPE VISUAL ARTS DIRECTORATE PROJECTS' <http://www.beralmadra.net/exhibitions/istanbul-2010-ecoc/> (11.07.2019)

Kokko, I. (2019). In the Margin of a Marginal Segment: An Interview with Jean- Baptiste Joly . Contemporary Artist Residencies: Reclaiming Time and Space. Retrieving from https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/298724/Contemporary_Artist_in_Residencies.pdf?sequence=1&isAllowed=y (13.12.2019)

Kortun, V. (2014). *1992 İstanbul Bienali'ne Doğru*. 10, pp.44-49. Available at: https://saltonline.org/media/files/10_scrd20102017.pdf (12.06 2018)

Özel Görüşmeler

Çankaya, İ. (2019). ‘halka sanat projesi’nin kurucusu İpek Çankaya ile yüz yüze görüşmei İstanbul: 9 Ağustos

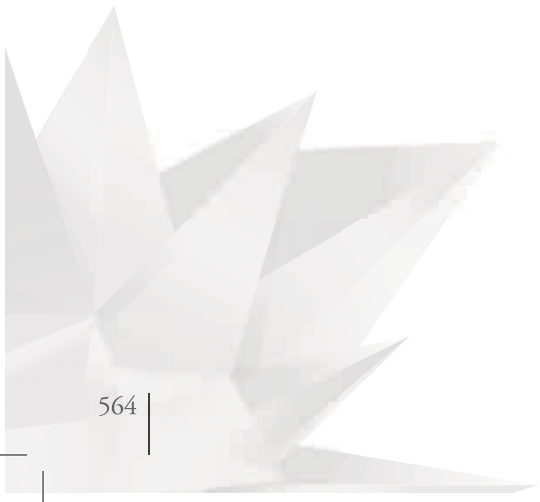
Madra, B. (2019) Berlin Senatosu Görsel Sanatlar Bursu Eski Direktörü Beral Madra ile elektronik posta yoluyla görüşme. İstanbul: 23 Mayıs

Upmeyer, J. (2018). Caravansarai’nin kurucusu ve “Nokta” ve “Live, Work and See”nin Koordinatörü Julie Upmeyer ile elektronik posta yoluyla görüşme. İstanbul: 20 Mayıs

Özbek, D. (2018). “PiST”in kurucusu ve “PIRPIR (PiST/// Araştırma ve Üretim Rezidansı)”ın Direktörü Didem Özbek ile elektronik posta yoluyla görüşme. İstanbul: 30 Mayıs

Tablo Kaynakça

Ermış, D. (2020). Artist-in-Residence Programs in Turkey After 2010: Structure, Policy and Management, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü



FREUD'UN DÜŞ KURAMLARI ÇERÇEVESİNDEN YARATICI DÜŞÜNCE VE SÜRREALİZME BAKIŞ

N. Irmak Dönmez

Özet

Bu bildirinin amacı, yaratıcı düşüncenin eserin oluşumuna kadarki sürecini, nörolojik ve psikolojik temellerle “bilinç, bilinçdışı, düş ve düş kırıklığı” gibi kavramları ele alarak, Freud’un düş kuramlarının Sürrealizm akımına yansıyan etkilerini incelemektir. Bu bildiri, Magritte’in sürrealist eserlerine freudiyen bakış açısıyla eserlerindeki sembolleri çözümlmek ve bilinçdışının sıradışı yaratıcılığına psikanalizin kurucusu Sigmund Freud’un açıklamalarıyla yaklaşan bir çalışma yapmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Freud, Sürrealizm, Yaratıcı Düşünce, Bilinçdışı, Rüya, Magritte.



SURREALISM AND CREATIVE IDEA THROUGH THE FRAME OF FREUDIAN DREAM THEORY

Abstract

The principal goal of this paper is to examine the effects Freud's dream theory on Surrealism movement by taking a close look at concepts like consciousness, the unconscious, dream and disappointment with neurological and psychological basis, the process of going from the creative thought to the creation of the work of art. This paper aims to analyze the symbols of the surrealist works of Magritte with a Freudian point of view and to approach the extraordinary creativity of the unconscious through the intuition of Sigmund Freud, the founder of psychoanalysis and the archeologist of the mind.

Keywords: Freud, Surrealism,,Creative Thought, Unconscious, Dream, Magritte.

Bölümler:

1.1 Freud ve Bilindışı

1.2 Rüya ve Gerçeklik

1.3 Freud'un Düş Kuramları

2.1 Sürrealizm

2.2 Magritte ve Düşlerin Anahtarı

1.1 Freud ve Bilindışı:

Freud'a göre bilinç; motor aktiviteyi kontrol eden, iç ve dış dünyalardan gelen dürtü ve uyarıları kaydeden, dolayısıyla psişik enerjinin dağılımda önemli bir rol oynayan bir 'dikkat duyu organı'dır. Bastırılan istenmeyen anılar bilinç yüzeyinde görülür ve hatırlanır olmasa bile başka biçimlerde açığa çıkar yani görünmeyen görünmediği için yok olmayacaktır. (Ersevım, 2013: 183)

Jung'a göre ise; bilinç sürekli değildir. Bilincin sürekliliğinden söz edildiği olmuştur ama gerçekte de süreklilik yoktur, yarattığı izlenim bir anı ürünüdür. Bilinç, kesikli, kopuk kopuktur. İnsan yaşamının bilinçli evreleri bir araya toplansa, toplam sürenin ancak yarısına ya da üçte ikisine ulaşır; gerisi bilinçdışı yaşamı oluşturur.

Bilinçdışı, bilinçli düşüncenin aksine düzensiz düşünce olarak da adlandırılır. Sigmund Freud'un bilim tarihine yaptığı en önemli katkılarında biri "bilinçdışı" diye bir şeyin varlığını ortaya atmış olmasıdır.

Freud'a göre benlik; bilinç ve bilinçdışı olarak ikiye ayrılan iki bölüm tarafından belirlenmektedir. Psikanalizin amacı ise bilinçdışındaki verileri, bilinç kısmına taşıyarak o bölümdeki sorunların çözümlenmesini sağlamaktır.

Freud bilinçdışının yerine bilinci ve öz benliği yerleştirerek bilinci yani ben'i güçlendirmeyi ummuştur. Lacan'a göre ise ben tıpkı dil gibi sonradan yapılanmış bir ilüzyondur ve ben asla bilinçdışının yerini alamayacaktır.

Freud, 1897'de ilk formülasyonunda 'ego'yu kullanır ve ego'nun prensip olarak tüm dürtülerin mücadele içinde olduğu, benliği koruyan bir savunma alanı olduğunu belirtir. Ego başa çıkamadığı dürtülerle karşılaştığı takdirde sona sakladığı silahı 'bastırma'yı (repression) devreye sokar. Kişinin bu düşünceleri bastırıldığı nokta bilinçdışıdır.

Jung'a göre bilinçdışı kimi zamanlar bilinci aşan bir zeka ve hedefe yönelme yeteneği gösterir.

Freud, psikanaliz'i "ruhsal hayatı, karşılıklı olarak 'iten' ve 'geri çeken' kuvvetlerin oynandığı bir oyuna indirgeyen dinamik bir kavram" olarak nitelendirir. İd 'itici' kuvvetlere sahipken, ego ve superego ise 'geri çekici' ve kontrol edici özelliklere sahiptir. Bastırılma sonucu birikmekte olan dürtülerin anksiyete'ye ve başka bozukluklara neden olduğu görülür.

Bilinçdışına itilen ve kişide çeşitli fiziksel, ruhsal bozukluklara neden olan düşünceleri açığa çıkarmak için "serbest çağrışım" yöntemine başvurulur. Bu yöntemle birlikte bilinçdışından artık açığa çıkmış olan düşünce sonucu bozuklukların yokolduğu da gözlemlenmiştir

"Bir divana uzanıp konuşurlar ve akıllarına her geleni söyleyebilirlerse, belki de hatırlayabilirlerdi. Bu yöneme serbest çağrışım adı verildi; çünkü beynin içinde bilinçdışı düzeyde gizlenen çeşitli çağrışım (bağlantı) zincirlerini dışarı çekmeye dayanıyordu." (Andreasen, 2009: 86)

"Saatlerce sürebilen bu çözünme süreci boyunca sözcükler, görüntüler ve fikirler birbirine çarpar durur. Sonunda düzenle birlikte yaratıcı üründe ortaya çıkar. Sıradışı yaratıcılığa sahip olanlar görünüşe göre daha kolay serbest çağrışım yaratabilen beyinlerle ödüllendirilmiştir. Nöral olarak çeşitli bağlantı kortekslerinde daha zengin bir iletişim ağı vardır, hatta daha farklı bir iletişim bile olabilir. Kısacası, sıradan ölümlülerin başaramayacağı şekillerde görüp düşüncelerine olanak sağlayan ender rastlanır beyinlerle ödüllendirilmişlerdir. Bu yetenek hem bir lütuftur, hem de lanettir; çünkü kişiyi yalnızca yaratıcı değil, aynı zamanda kırılğan yapar." (Freud, 2011: 97-98)

1.2 Rüya ve Gerçeklik:

Gerçek simgeselleştirilmesi mümkün olmayan iken rüyalarımız semboller ve simgelerle dolu bir bellektir. Varlığın somut gerçekliği onu gerçek yapan değil bizim hissettiğimiz tanımını onu gerçek kılandır. Farz edilen gerçek simgelerle dolu bir ilizyon ve bu bağlamda simgelerin anlamları ise belki de gerçeğe en yakın şey olabilir.

Biz insanlar, anlamlar dünyasının yaratıcılarıyız. Kendi benliğimize, nesnelere ve kişilere anlam yüklüyoruz ve bunlar üzerinden var oluyoruz. Aynı biçimde bu anlamlar ütopyasında bize biçilen anlamlarda bir o kadar varlığımızda etkin olabiliyor. Bunların tamamı yanılmalı. Görünen, gösterilen ve algılanan her zaman birbirinden farklı olacaktır. O yüzden gerçeklik belki de sadece kişinin hissettiği ve algıladığı oranda var olabilir.

Rüyalar ve düşlerimiz gerçekte algıladığımızın üstünde bir kurgu sunacaktır bizlere. Çünkü kendimizi olmaya şartladığımız kişiden bile bağımsız varolabildiğimiz yer düşlerimizdir. Orada etik, ahlak, zaman, kural gibi kavramlar yoktur. Arzular vardır, korkular, hedefler...Rüyalar bizden ve yaşadıklarımızdan bağımsız olamazlar.

Somut gerçeğindeterminist, katı, olumsuz tarafları bizirüyalara, düşleresiğınmaya itebilir. Budurumda hayatta kalmamızı sağlayabilecek bir başka gerçeklik inşaa edebiliriz. Gerçekliğin, mecburiyetlerin ve kaçınılmaz durumların sebebiyet verdiği renkli bir düş dünyası kişinin hayata karşı savunma mekanizması haline gelebilir. Kazanan tarafın düşler olması için kişinin savaşması gerekir aksi takdirde düşler, düş olarak kalacak ve gerçekleşmediği müddetçe olumsuz bir varoluş halinde olacaktır.

Rüyalarda ilkel dürtüler kendileri aleni bir şekilde bildirmezler, bilincin bastırması sonucu onlar örtülü bir biçimde açığa çıkacaklardır. Freud semboller dizinini bu nedenle oluşturmuştur. Çünkü genellikle kişinin konuşmaya hatta açıkça düşünmeye çekindiği cinsel fanteziler çeşitli sembollerle rüyada kendini gösterir. Düş ürünü olan masallar ve mitoslar da rüyalarla aynı biçimde yorumlanabilir.

Kendini gerçeklikte tatmin edemeyen libido rüyalarda isteklerini gerçekleştirerek yapay tatmin yoluna gider.

“Ruhumuz bir geçiş yeridir. Bu nedenle iki yöne doğru da açıktır. Bir yandan bize geçmişteki olayları göstermekte, ama öte yandan da, geleceğimiz hakkında oluşturduğumuz bilinci ve bilgimizi vurgulamaktadır. Bu sonuca varabilmek için ruhumuzun, geleceği kendi başına yarattığına inanmamız gerekmektedir.”
(Fromm, 1992)

Zihnin içindeki yaratma sürecini beynin zaman içinde edindiği bir çok çağrışımın çözünmesi olarak da tanımlayabiliriz. Beyin kendini örgütlemek ve sabit bir düşünce ortaya çıkarmak üzere çağrışım yaptığı sırada fikirler, görüntüler, sesler birbiriyle çarpışarak dev bir süzgeçten geçerler. Sonucunda ise beyin tek, yeni ve benzersiz bir anlam bulur. Yaratıcı kişilerin genele ve çoğunluğa istinaden çoklu serbest çağrışımına çok daha elverişli zihinlere sahip olduğu gözlemlenmiştir. Nöral olarak da bağlantı kortekslerinde zengin bir iletişim ağı olduğu bilinmektedir.

“Saatlerce sürebilen bu çözünme süreci boyunca sözcükler, görüntüler ve fikirler birbirine çarpıp durur. Sonunda düzenle birlikte yaratıcı üründe ortaya çıkar. Sıradışı yaratıcılığa sahip olanlar görünüşe göre daha kolay serbest çağrışım yaratabilen beyinlerle ödüllendirilmiştir. Nöral olarak çeşitli bağlantı kortekslerinde daha zengin bir iletişim ağı vardır, hatta daha farklı bir iletişim bile olabilir. Kısacası, sıradan ölümlülerin başaramayacağı şekillerde görüp düşüncelerine

olanak sağlayan ender rastlanır beyinlerle ödüllendirilmişlerdir. Bu yetenek hem bir lütuf, hem de lanettir; çünkü kişiyi yalnızca yaratıcı değil, aynı zamanda kırılğan yapar.” (Andreasen, 2009: 97-98)

Yaratıcı düşünce aynı zamanda zihnin ilkel bir güdünümüdür. Beyin bu sürecin içindeyken zaman algısına yer vermez. Bu süreç bir saliselik bir açığa çıkış da olabilir veya süresizdir. Bu tip bir konsantrasyonun içindeyken beynin zaman algısı önemini yitirmiştir. Sanatçıların bir çoğu yaratım süreci içindeyken zamanın nasıl geçtiğinin farkında olmadıklarını belirtirler.

“İlkel Süreç Düşüncesi (Primary Process Thinking): İlkel süreç, İd'in represant'ıdır. Bunda, hemen salıverilmesi gereken 'dürtü enerjisi' vardır ve 'yatırım' (cathexis) mevcuttur. Bu süreçte zamana yer yoktur, ikilemli ve çelişmeli fikirler yanyana bulunur, sözcüklerle ifade edilebilen his ve fikirlerden ziyade süblimasyon-deplasman-projeksiyon-projektif idantifikasyon gibi ilkel savunma mekanizmalarını içeren davranışlar sergilenir. Önceden de işaret edildiği gibi, çocuk ve akıl hastalarının yanında sanatın temsilcileri de bu kategoriye dahil olabilirler.” (Ersevim, 2013:193)

Yaratıcılığın psikanalitik açılardan ele alınmasında bir indirgemecilik söz konusu olduğunu görürüz. Yaratıcılığın bir takım psikolojik hastalıkların dışavurumu sonucu oluştuğunu savunanlar vardır. Tarihte adı geçen çok sayıda yaratıcı dehanın bu hastalıkları veya bozuklukları bulunduğu göz ardı edilemeyecek oranda fazladır. Fakat yaratıcılığı topyekün bu hastalıklarla açıklamak doğru bir tercih olmayacaktır. Yaratıcılık tedavi edilebilir bir hastalık sınıfına giremez.

Yaratıcılık bir “yapma” veya var olanı ortaya çıkarma işlemidir. Doğada yer alan, has olanı tekrar anlatma işlemi değildir. Yaratıcılık yüzeyselliğin ve sıradanlığın tam karşıtı olan, yeni ve henüz düşünülmemiş, düşünülmemekte olanıdır. “Yaratıcı süreç sayrılığın sonucu olarak değil, duygulanımsal sağlığın en yüksek derecedeki betimi, normal kişilerin kendilerini gerçekleştirme edimlerinin bir dışavurumu olarak keşfedilmeli.” (May, 2010: 64)

Yaratıcı düşünce sanatçının duyu organlarının beyine aktardığı etkilendiği şeylerle karşılaşmasıyla başlar. Bu karşılaşma aynı şekilde bir bilim insanının deneyleriyle karşılaşması da olabilir. Yaratıcı kişinin bir düşünceyi bir nedenle çağırmasıyla bu karşılaşma gerçekleşir. Kaçak yaratıcılık ile gerçek yaratıcılık arasında fark vardır. İlki bir şey yaratma gerekliliğinden planlı bir şekilde açığa çıkan iken ikincisi parlak bir fikrin aniden açığa çıkış anıdır. Bu fikrin çıkış anı düşüncenin veya eserin tazeliğinden, yeniliğinden öbürüne kıyasla pekala ayırd edilebilir nitelikte olacaktır.

“Karşılaşma kavramı, yetenek ve yaratıcılık arasındaki önemli ayrımı da daha net kılmamıza yarayacak. Yetenek nörolojik karşılıklara sahip olabilir ve bireye “verilen” bir şey gibi ele alınabilir. Bireyin, kullansa da kullanmasa

da yeteneği olabilir; yetenek bireyde şu ya da bu olarak ölçülebilir. Ancak, yaratıcılık sadece edimde görülebilir. Pürist olsaydık “yaratıcı kişi”den değil, sadece edimden söz ederdik.” (Ersevım, 2013:.67)

Bazıları uygulama ve konuyu işleme alanında üstün yeteneğe sahipken yaratıcılık hususunda eksik kalmıştır. Bunun tam aksinin söz konusu olduğu sanat alanında daha çok rastlanabilir. Üstün bir yaratıcılık ve uygulamada yetersizlik. Bu ilkinе nazaran daha telafi edilebilir bir durumdur.

Hayranlık uyandıran sıradışı yaratıcılıkla, sıradan yaratıcılığı ayıran en önemli husus yukarıda bahsettiğimiz karşılaşma anının yoğunluğudur. Sanatçının konuya ilişkin tutkusu, konsantrasyonu, durumun içine derinlemesine girişi, konuyu içselleştirmesi hatta obsesyon haline getirmesi söz konusudur. Yarattığı eser o derece mükemmel ele alınmış ve yaratıcılık o derece açığa çıkmış olacaktır.

Sanatçının yaratma edimini sırasında kalp atışlarında yükseliş, fiziksel ihtiyaçların farkındalığında azalma olduğu gözlemlenir. Sadece odaklandığı konuyu netleyen bir fotoğraf makinesi gibi düşünebiliriz yaratıcıyı. Kadrajın içinden ayırıştırıp belirlediği konuyu netlemeye çalışırken geriye kalan her şey flulaşır. İçinde bulunduğu mekan o anki açlık hatta su ihtiyacı bile artık çok önemsizdir. Sanatçı o sırada yaratmakta olduğu eser üzerinden var olma anını yaşar. Kendisini başka bir şeye aktarıyordur. Bu esnada otonom sinir sisteminin parasempatik bölümü engellenir ve sempatik sinir sistemi devreye girer. Bu durumun nörolojik karşılığının “korku” ve “kaygı” olarak açıklanmasına rağmen sanatçının o an yaşamakta olduğu yoğun basil başına bir “coşku”dur. Adeta kendi gizli güçlerinin, hikmetinin açığa çıkışına tek başına tanıklık ediyordur.

“Ressam, dünyaya vücudunu vererek, dünyayı resme dönüştürür. Bu töz dönüşümlerini anlamak için, işlem yapan ve şimdi varolan vücudu bulmak gerekir- bir uzay parçası, bir işlevler demeti olmayıp bir görüş ve hareket girişikliği olan vücudu.

Bir şeyi görmem yeter; ona ulaşmayı bilmem için; bunun sinir mekanizmasında nasıl gerçekleştiğini bilmesem bile. Devingen vücudum, görünür dünyadan sayılır; ona dahildir ve bu yüzden ben onu görünürde yönetebilirim. Ayrıca görüşün harekete asılı olduğu doğrudur. Ancak baktığımızı görürüz. Gözlerin hiç bir hareketi olmasaydı görüş ne olurdu; ve onların hareketi şeyleri nasıl karıştırmazdı, eğer bu hareketin kendisi reflex ya da kör olsaydı, eğer bu hareketin antenleri, açıkgörüllüğü olmasaydı, eğer görüş bu harekette kendinden önce gelmeseydi? Bütün yer değiştirmelerim ilke olarak karşımdaki manzaranın bir köşesinde bulunurlar; görünürün haritasına taşınırlar. Bütün gördüklerim ilke olarak ulaşabileceğim bir yeredir; hiç değilse bakışımın ulaşabileceği bir yerde, “yapabilirim”in haritasında saptanmış olarak.

Haritaların her ikisi de tamdır. Görünür dünya ile devinme tasarımlarımın dünyası aynı varlığını bütüncül bölümleridir.” (Ponty, 1996:32)

Yaratıcı eserin yaratımının ardından bu hislerin yerini derin tanımsız bir “haz” duygusu bırakır. Bu coşkulu sürecin sonucu çıkan eser izleyici/dinleyici/okuyucu da hayranlık ve hayret uyandıran bir his bırakır. Bu durumda eserin kendisi sanatçısı ve izleyicisiyle birlikte paylaşılabilen bir duygulanım oluşturmuş olur.

Yaratıcı fikirlerin ortaya çıkış zamanlarının çoğunlukla uyku öncesi veya bir dalgınlık esnasında olduğu bilinir. Bu anlar beynin rahatlama anlarıdır ve düşünce akışı daha serbest akıyordur. Bilinçdışıdaki düşüncelerin açığa çıkması için en uygun zamanlardır. Çalışma ve dalgınlık arasındaki bu zamanlarda iradi çaba kesintiye uğrar ve zihnin odaklandığı konuya gösterilen çaba yani mücadele bir nebze olsun sakinleşmiş olur. Bu sırada oluşmuş olan yeni fikir açığa çıkabilecek bir aralık/es bulur. Bir çok bilim insanı ve sanatçı yanlarında mutlaka eskiz veya not defteri, ses kayıt cihazı taşır çünkü bu fikirler bir anlığına gelip sonrasında bilinçdışından tekrar açığa çıkmamak üzere kaybolabilir. Bu yaratıcı fikirler yoktan varolarak açığa çıkmazlar. Genellikle kişinin zaten fikir yürütmekte, araştırmakta, okumakta, algılamakta olduğu konulardan zihnin datasındaki eşleşme sonucu açığa çıkan yeni fikirlerdir.

Karşılaşma ve sonucunda kavrayış yani yeni fikrin ortaya çıkışı bilinç ile bilinçdışının birbiriyle savaşması sonucu açığa çıkar. Bilinç ne kadar egonun menfaatine her şeyi yordamına uygun sıralamak isterse de bilinçdışı ona karışıklıktan çıkan sıradışı ama yeni ve cezbedici bir şeyleri aralayacaktır.

Bilince yüklenen kurallar ve şartlanmaları dağıtmak isteyen heyecanlı bir bilinçdışı elbette zihin izin verirse yeni fakat bilincin düzenini altüst edecek bir fikir açığa çıkaracaktır. Bilincin kuralları sarsılmadan kavrayışa yani yeni yaratıcı fikire özgür bir çıkış kapısı tanınmış olamaz.

“Cezanne bir ağaç görüyor. Ağacı daha önce kimsenin görmediği bir biçimde görüyor. Kendisinin söylediği gibi hiç şüphesiz, “ağaç tarafından ele geçirme”yi yaşamakta. Ağacın kemerlenen ihtişamı, kucaklayıcı yayılışı, toprağı kavrayışındaki narin denge- tüm bunlar ve ağacın daha birçok özelliği onun algısı tarafından emiliyor ve sinirsel yapısı boyunca hissediliyor. Bunlar onun yaşadığı görünümün parçaları. Bu görü, sahnenin bazı yanlarının dışarıda bırakılmasını, diğer bazılarını daha fazla vurgu getirilmesini ve sonra bütünü yeniden düzenlenmesini içeriyor; ama tüm bunların toplamından da fazla. Evvela, bu artık bir ağacın görüsü değil, Ağaç’ın görüsü; Cezanne’in bakmakta olduğu somut ağaç, ağacın özü biçimini alıyor. Görüsü her ne kadar özgün ve tekrarlanamaz olsa da, onun o özel ağaçla karşılaşmasından doğan tüm ağaçların görüsü yine de. Bir insan olan Cezanne ve bir nesnel gerçeklik

olan ağaç arasındaki karşılaşmadan vücuda gelen tablo: Ağaç tam tamına yeni, eşsiz ve özgündür.” (May, 2010:95)

Karşılaşma anı sonucunda karşılaşılan ve sanatçı arasında nihai özdeşleşme sonuçlanıyor ve eser açığa çıkıyor. Yaratıcı düşüncenin en güzel taraflarından biri ise evren kadar sonsuz olmasıdır, asla tükenmemesidir. Çünkü evrende birbiriyle eşleştiğinde yeni bir şey oluşturacak çağrışımı yaratacak binlerce olgu, duygu ve nesne vardır. Sanatçı tükenmişliğinin içindeyken bile bundan beslenerek başyapıtlar üretebilir.

“Antik Yunan uygarlığında, Prometheus miti vardır; bu mite göre Olimpos dağında yaşayan bir Titan olan Prometheus, insanların ateşten yoksun olduğunu görmüştü. Yunanlılar onun ateşi tanrıdan çalıp insanlığa vermesiyle, uygarlığın başladığını kabul etmişlerdi; sadece dokumacılık ve aş pişirmede değil, felsefe, bilim, tiyatro ve kültürün kendisinde de. Ama önemli nokta Zeus’un gazaba gelmesinde. Zeus Prometheus’un Kafkas dağında zincire vurularak cezalandırmasını emretti, her sabah bir kartal gelip gece olunca tekrar büyüyen ciğerini yiyordu.

Mitteki bu unsur, yaratıcı sürecin akla gelen canlı bir sembolü. Tüm sanatçıların bir an, günün sonunda kendilerini bitmiş, tükenmiş hissedip, imgelemlerini asla dışa vuramayacaklarından emin, onu unutmaya and içerek her şeye tümüyle başka bir konu üzerinde ertesi sabah yeniden başlamaya karar verdikleri olmuştur. Ama gece esnasında “ciğerleri tekrar büyür”. Enerji dolu dikelirler ve yenilenmiş umutlarıyla görevlerinin başına, ruhlarının örsü başında didinmeyi sürdürmeye dönerler.” (May, 2010:54-5)

Yaratıcılık çoğu zaman bir seçim veya sonradan eklenebilecek bir özellik değildir. Genetik ve nörolojik temelli nedenleri de bulunmaktadır. Yaratmak asla son bulmayacak ölümsüz bir iddidir. Hatta sanatçıların bu konuda tanrılarla yarıştığı söylenir. Bazılarının tanrıları kızdırdığı, yaratıcılığın tanrısal bir lanet olduğu mitsel söylentiler arasındadır.

Yaratmanın, yani meydana getirmenin aynı zamanda bir suçluluk duygusuna neden olduğu ve sanatçının bir şey meydana getirirken tanrılara meydan okumaktan ötürü suçluluk duygusuyla kendi kendini lanetlediği fakat bir yandan da var edebilen olmanın yüksekliği, var ettiklerinde var olacak olmanın getirdiği tanrısal olan ölümsüzlüğe hak sahibi olabilmek...

1.3 Freud'un Düş Kuramları:

Rüyaların içeriğini yaşanmış olaylar oluşturur fakat bu yaşanmış olaylar rüyada aynı şekilde kendisini tekrar etmez. Freud, rüyalar için yaşanmış olayların yeniden yorumu olarak söz eder.

Nevrozlu hastaların çoğu zaman gerçek hayatta sahip olmadıklarını iddia ettikleri bilgilere sahip oldukları ve çoğu zaman red ettikleri kaba, müstehcen kelimeleri ve durumları rüyalarında kullandıkları rastlanılır. Freud, rüyalarda yeniden üretilen, uyanık haldeyken hatırlamadığımız malzemelerin çocukluk veya bebeklik yaşamına ait olduğunu söyler. Bu durum “Hipermezi” yani, bebeklik dönemine ait olayları hatırlama yeteneği olarak da açıklanabilir.

Freud, rüyanın çeşitli uyarımları olduğunu söyler ve bunları dörde ayırır. Bunlar: dış (objektif) duyuşsal uyarımlar, iç (sübjektif) duyuşsal uyarımlar, iç (organsal) bedensel uyarımlar, salt psikolojik uyarım kaynakları'dır. Rüyaların nedeninin amiyane bir tabirle “hazımsızlık” olduğunu ve rüya görmemize neden olan şeyin bir rahatsızlık olduğunu hatta rüyanın rahatsızlık veren bir duruma tepki olduğunu belirtir.

“Gece üzerimizdeki örtü açıldığında çıplak dolaştığımızı ya da suya düştüğümüzü görebiliriz rüyada. Yatakta çapraz yatıyorsak ve ayaklarımız yatağın kenarından dışarı sarkıyorsa, rüyamızda korkunç bir uçurumun kenarında durduğumuzu, ya da dik bir yükseltiden aşağıya düştüğümüzü görebiliriz. Başımız tesadüfen yastığın altına girmişse, üzerimizde dev bir kayanın salındığını ve ağırlığıyla bizi gömeceğini düşleyebiliriz. Sperma birikimi cinsel arzu uyandıran rüyalar üretirken, bir yerimizin ağrması, rüyada kötü bir muamele, düşmanca saldırı ve yaralanma olarak çıkabilir karşımıza...” (Freud, 2014:47)

Bizler rüyada en yalın halimizde ve bilincimizde oluruz. Uyanık hayattaki psikolojimiz ne ise rüyada da devamlılık gösterir. Rüya görürken ruhsal etkinliğin azaldığı, bağlantıların gevşediği fakat zihnin dış dünyayla bağlantısının tamamen kesilmediği gözlemlenmiştir.

Rüya “doğmadan ölen düşüncelerin boşaltımı” olarak da tanımlanır. Zihin boşaltımının yanı sıra uyanık yaşantımızdaki düşüncelerden boşaltılmayıp sindirilemeyenleri işlemekten geçirir ve fantezilerden ödünç alınan düşüncelerle birleştirerek bellekte zarar görmemiş bir imge gibi yer almalarını sağlar.

“Konuşan ve davranışlarımızı etkileyen dürtülerimizdir. Vicdanımız ise bazen bizi uyarsa da davranışlarımızı engellemez. Herkesin hataları ve kötü eğilimleri vardır; uyanırken bunlara karşı savaşırsınız ve çok nadiren bu mücadeleyi kaybederiz. Oysa rüyalarımızda her zaman yeniliyoruz, daha doğrusu

korkmadan ve pişman olmadan dürtülerimizin istediği gibi davranıyoruz. Düşüncelerimizde ve rüyalarımızda karşımıza çıkan görüntüler, uyarımların örnekleridir ve bu görüntüler iş başında olmayan irademizin bastıramadığı dürtüler tarafından önerilirler.” (Freud, 2014: 97)

Rüyaları çözümlerken bastırma, yoğunlaştırma, çarpıtma, yer değiştirme, yansıtma gibi psikolojik olguların ortaya çıktığını görürüz. Rüyada zaman kavramı da son derece çarpıktır. Örneğin başı ve sonu birbirine girift rüyalar olabilir.

Çarpıtmalar yer değiştirebilir ve genellikle sözcükler görsel imgelerle ifade edilir. Bu görsel imgeler ise bazen doğrudan kendi anlamını taşıırken çoğunlukla o rüyayla ilişkin farklı bir şeyi temsil ediyor olurlar. Bazı düşünceler zihninizde değişik sembollerle karşılığını bulur.

“Mimari yapılar, Ev: İnsan bedeni.

Direk ve Sütunlar: Bacak.

Kapı: Bedensel boşluklar: (vajinal ve anal delik)

Su: İdrar yolları.

Mutfak: Cinsel ilişki.

Yumurta ve Makarna: Çocuk rüyalarında genellikle temsili yılan ve yılan fobisi.

Tüm dairesel objeler: Kadın ve vajina.

Tüm geometrik objeler: Erkek ve penis.

Paket, Boş Kutu, Dolap, Soba, Sandık, Gemi, Çekmece: Kadın

Silah, Mızrak, Bıçak, Tabanca, Kama, Tırnak Törpüsü: Erkek

Ahşap, Tahta: Kadın

Şapka: Penis

Kravat: Penis

Kilit, Anahtar: Penis

Masa, Yemek Masası: Evlilik

Çikolata ve Altın: Dışkı, pislik.

Sarı: İdrar

Süt: Sperm

Oda: Kadın

Merdiven: Cinsel İlişki.

Mücevher: Kadın cinsel organı.”

(Freud, 2014: 372-385)

(http://www2.ucsc.edu/dreams/Library/hall_1953a.html)

2.1 Sürrealizm:

“SÜRREALİZM, (isim). Kişinin, düşüncenin gerçek işleyişini sözel olarak, yazılı bir sözcük aracılığıyla ya da başka herhangi bir şekilde ifade etmeyi seçtiği katıksız halinde psişik kendiliğinden oluş (felsefe, özdevim). Estetik veya ahlaki kaygılardan muaf olarak, mantık tarafıyla uygulanan hiçbir kontrolün geçerli olmadığı, düşüncenin dikte edildiği bir düzlem.

Sürrealizm, daha önceleri ihmal edilmiş birtakım çağrışım biçimlerinin fevkalade gerçekliğine, rüyaların mutlak kudretine, tarafsız düşünce oyunlarına yönelik inancı esas alır. Diğer tüm psişik mekanizmaları ilk ve son olarak yıkmaya ve hayatın temel sorunlarını çözümlenmek adına bunların yerine kendisini koymaya eğilimindedir.”(Andre Breton, Gergedan Yeryüzü Kültür Dergisi, 1987)

Breton kendisinin geliştirdiği “otomatizm” kavramına değinir. Otomatizm, hiç bir estetik yargıya ve ahlaksal sınırlandırmaya bağlanmaksızın bilincin gerçek algısını ortaya çıkarmaktır. Otomatizm bilincin denetlenmemiş saf ve gerçek fikirlerini meydana çıkarır. Breton’un tanımıyla otomatizm:

“Büyülü sürrealist sanatın sırları. Yazınsal surrealist kompozisyon, yani ilk ve son kez kaleme alınan belge: Size yazı malzemesi getirecek birini bulacak, zihninizin olancasına yüksek derecede konsantre olabileceği bir pozisyona gireceksiniz. Kendinizi elinizden geldiğince en pasif ya da algılayıcı duruma getirip, benliğinizi koruyucu meleğinizden, yeteneklerinizden ve başka herkesin koruyucu meleklerinden ve yeteneklerinden koparacaksınız.” (Passeron, 1982:39)

2.2 Magritte ve Düşlerin Anahtarı:



Resim 1, Rene Magritte

http://www.all-art.org/art_20th_century/magritte2.html

Magritte'in travmalarla dolu trajik bir yaşantısı olmuştur ve tüm sanat yaşantısında bu travmaların izlerini gözlemleyebiliriz. Bu travmalardan birisi evlerinin üstüne esir taşıyan bir balon düşmesidir.

Bir diğeri ise Magritte'in çocuk yaşta bir arkadaşıyla mezarlıkta gezerken resim yapan bir ressam görmesidir. En şiddetli travması ise, ailece gezmeye çıktıkları bir gün annesinin ortadan kaybolması ve sonra annesinin ölü bedeninin nehirden çıkarılışına tanık olmasıdır, annesi intihar etmiştir.

Magritte bu olay olduğunda henüz 13 yaşındadır, ömür boyu bunun etkisini atlatamaz, resimlerinde kullandığı örtü ve beyaz çarşaf imgesi Magritte ile özdeşleşen bir sembol haline gelir, bu sembol çocuk yaşta kaybettiği annesinin ölümüne bir göndermedir.

Belçika'da sürrealist akımın öncülerinden Lecomte, Mesens ve Nouge ile tanışır ve Chirico'nun eserlerinden çok etkilenerek sürrealistlere katılır. Chirico'nun resimlerindeki metafizik ve yalnızlık barındıran atmosferi kendisine yakın bulur. Sürrealistlere katıldıktan sonra bile gruptan ayrılan bir tutum sergiler. Magritte gizemcidir.

Breton "Gerçeküstücülük ve Resim" kitabında Magritte'e yer vermeyecek bu aralarını açan ilk unsur olacaktır.

Sonrasında da aralarında yoğun tartışmalar yaşanacaktır.

Magritte tıpkı Dali gibi psikanalitik unsurları akılcı ve idealist bir biçimde kompozite ettiği için eleştirilere maruz kalır.

Çünkü sürrealist manifestoya göre bilinçdışının öğeleri daha plansız, serbest ve biraz da tesadüfi biçimde resmedilmelidir.

Magritte'in gizemciliğinin yanı sıra sürrealist akımın filozofu olduğunu da rahatlıkla söyleyebiliriz. Hegel, Martin Heidegger, Jean Paul Sartre ve Michel Foucault gibi filozofların metinlerini yakından takip etmiştir.

Hatta Foucault'un "Kelimeler ve Şeyler"inden çok etkilenmiş bununla ilgili eserler vermiştir.



Resim 2, René Magritte, *Düşlerin Anahtarı*, Tuval üzerine yağlı boya, 1927, 37.9 × 54.9 cm, Art Institute of Chicago

(<https://artsy.net/artwork/rene-magritte-the-interpretation-of-dreams-la-clef-des-songes>)

Magritte, sembollerin karşılığı olan kelimelerle de ilgilenir ve onlarla oynamayı sever. Foucault'un bu konudaki eserleriyle alakadar olur ve kelimelerin varlıkların anlamlarından bağımsız bir biçime şartladığı, görüntülerin ise gerçekliği yansıtmadığı sadece gösterge olduğu düşüncesini savunmaktadır.

Bu durumda Freud devreye girer, Freud'da tam olarak rüyada görülen sembollerin aslında gösterge olduğu ve başka bir şeyi veya düşünceyi sembolize ettiğini söylemektedir. Bu ortak noktaya değindikten sonra Magritte'in eserlerini hem psikanalitik hem de felsefik açıdan izleyebileceğimizi anlarız.

Magritte'in *Düşlerin Anahtarı* adlı bu resminde düşsel sembollerin altına farklı anlamlar yazdığını görmekteyiz. Sol üst köşedeki bavulun altında gökyüzü anlamına gelen "le ciel" yazmaktadır. Bavul ve bunun gibi kapsayan objelerin kadın bedenine denk geldiğini hatırlayacak olursak, gökyüzü de kadın bedenini temsil etmektedir. Magritte, eş anlamlı olan simgelerin dilbilimsel

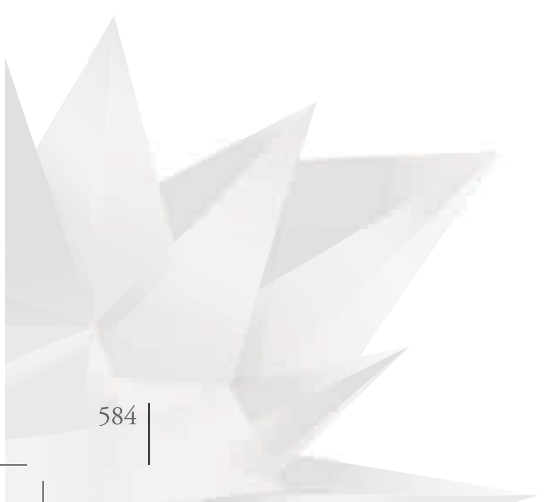
olarak eşleştirip yerlerinde değişiklik yaparak, bir akıl oyunu yaratır. Sağ üstte bulunan, bıçağı dışarı doğru fırlamış çakı erkek cinselliğini temsil eder fakat altında kuş anlamına gelen “l’oiseau” yazmaktadır. Kuş da, Freudien semboller de yine penis anlamını taşıyan bir semboldür. Sol altta resmedilen yaprağın altında masa anlamına gelen “la table” yazar, masa ve yemek masası ise aile bağını temsil ettiği üzere aile, evlilik ve bağlılık anlamını taşır. Ağaç yaprağı, damarların birbirine bağlanmasından temsili aile ağacını sembolize eder.

Sadece sağ altta bulunan duş süngerinin tam karşılığı olan “l’eponge” un kelime karşılığının doğru verildiğini görmekteyiz. Sünger Freudien semboller dizisinde bir yer teşkil etmese de tüm sıvıları emici özelliği bakımından oral bir gönderme olabileceği yönünde şüpheler bırakır öteki yandan evliliğin ve kadın erkek ilişkilerin emici özelliğine de göndermede bulunmuş olabilir. Sadece süngerin tek kelime ve simgeyle temsil edilmesi onun yegane ve tekil bir vurguya değer bulunduğu işaret olabilir.

Düşlerin anahtarı adlı bu eserin, üzerinde bulunan sembollerle bize dil öğrenme kartlarını anımsatır. Biz adeta bir tahta üzerine çizilmiş ve altına kelime karşılığı geçilmiş bir dilbilgisi dersinde gibiyizdir. Magritte burada tıpkı bir öğretmen gibi bize yeni bir dil öğretiyordur. Bilinçdışının açığa çıkan yeni sembolik dilinin öğretmeni olarak atfeder kendisini. Bize öğretilen sembol ve kelimelerin başka eş anlamlar ve bilinçdışında farklı anlamların göstergeleri olan semboller olduğunu belirtir.

KAYNAKÇA

- Andreasen, Nancy C, Yaratıcı Beyin Dehanın Nörobilimi, Arkadaş Yayınevi, Ankara, 2009
- Breton, Andre, Sürrealist Manifestolar, Altıkırkbeş Yayın, İstanbul, 2009
- Ersevım, İsmail, Freud ve Psikanalizin Temel İlkeleri, Özgür Yayınları, İstanbul, 2013
- Fromm, Erich, Rüyalar Masallar Mitoslar, Arıtan Yayınevi, 1992
- Gençtan, Engin, Psikodinamik Psikiyatri ve Normaldışı Davranışlar, Metis Yayınları, 2003
- Gergedan Yeryüzü Kültür Dergisi, No:6 Gerçeküstüculük Özel Sayısı, Ağustos 1987
- Jones, Ernest, Freud Hayatı ve Eserleri, Kabalcı Yayınevi, 2004
- Jung, Carl Gustav, İnsan Ruhuna Yöneliş, Say Yayınları, İstanbul, 2004
- Lawrence, D.H., Ruhsal Çözümleme ve Bilinç Dışının Doğaçlaması, İstanbul, 2010
- May, Rollo, Yaratma Cesareti, Metis Yayınları, İstanbul, 2010
- Passeron,René, Sürrealizm Ansiklopedisi, Remzi Kitabevi, İstanbul, 2000
- Ponty, Maurice Merleau, Göz ve Tin, Metis Yayınları, İstanbul, 1996



VAROLUŞÇU İZLEKLER ÖNCÜLÜĞÜNDE DUBUFFET’NİN SANATI: HAM SANAT

Hatice Tok¹

Özet

Varoluşçuluk etkisini büyük ölçüde İkinci Dünya Savaşı sonrası dünyada gösterirken sanata da aynı ölçüde yansımıştır. Özellikle Amerikan ekspresyonizmi ya da lirik soyutlamada takip edebileceğimiz varoluşçu görünümler genel hatlarıyla dışavurumcu sanatçılarda kendini belirgin kılan bir özellik taşır. Ancak sanatında özellikle varoluşçu temaları görebileceğimiz birçok sanatçı, kendini ‘varoluşçu sanatçı’ olarak tanımlamaktan özellikle kaçınırken, bunu kabul eden/dile getiren bir sanatçı olan Dubuffet bu açıdan sanatta önemli bir yerde durmaktadır. Dubuffet’nin sanatını ‘ham sanat’ olarak ele alması sanatını, ‘varolmak üzere olan’ olarak tanımlamasıyla eşdeğer görünüyor. Ayrıca sanatını akıl hastaları ve çocuklar üzerinden kuran Dubuffet’nin toplum dinamiklerini geride bırakan, ondan kurtulan bu insan tipleri ile çalışması da onun sonsuz özgürlüğü ele alış biçiminin, varoluşçuluğun en önemli isimlerinden biri olan Sartre’nin özellikle üzerinde durduğu özgürlük problemi ile alaka içinde ele alınmıştır. Bu konuda yine varoluşçuluk düzleminde düşünülmesine ve yazılmasına yönelten konulardan bir tanesi de Dubuffet sanatının dışavurumcu yönü ve sanatındaki eylemin görünürlüğüdür. Bu bağlamda ele alacağımız Dubuffet’nin sanatsal yönelimine, onun varoluşçu felsefeden etkilenen hatta onu etkileyen yönüyle odaklanılacaktır. Bildiri boyunca bu bağlantılar üzerinden ele alınacakDubuffet’nin sanatçı kimliği, onun eserlerinden örneklerin incelenmesiyle irdelenmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Jean Dubuffet, Varoluşçuluk, Ham Sanat

1 Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans öğrencisi



DUBUFFET'S ART IN THE EXISTENTIALIST PATHS: RAW ART

Abstract

Existentialism was largely influenced in the world after the Second World War, and was equally reflected in art. The existentialist aspects that can be followed especially in American expressionism or lyrical abstraction have a characteristic that make sit self apparent in expressionist artists in general. While we can see a lot of artist savoidingto define themselves as 'existential artist' ,especially in the existentialthemes of art itself , stil Dubuffet who accepts/expresses this ,is in a prominent place in art. Dubuffet's art as 'raw art' ,it seems to be equivalent same as describing it 'is about to exist '. Also it will be discussed relavant with Dubuffet's way of handling the freewill who build his art with the human types like mentally ill persons and childs that over performing society dynamics and relavant with freewill problem of Sartre who is the most important name of the Existansialism. One of the main reason why handling with this subject is the express if way of Dubuffet art and visibilty of the act in his painting. It will be focused on Debuufet's artistic orientation in this contex with the direction of his effection on existansialism and the effect of the existansialism. It will be tried to examine Dubuffet's artist ID with analyzing of examples of his artworks.

Keywords: Jean Dubuffet, Egzistansialism, Art-Brut

Giriş

I. Dünya Savaşı sonrası Avrupa'nın entelektüel yaşantısının kapıldığı kötümserlik otuzlu yıllarda derinleşerek çaresizliğe dönüşmüştü ve Savaş sonrası Varoluşçuluk, bu çaresizlikten doğdu. Eğer Tanrı'nın varlığı bir biçimde hala inanılır görünüyorsa, o zaman bu, mantıktan yoksun bir evrende, katı, anlaşılmaz bir Tanrı olmalıydı. Varoluşçuluk, öznel bireyseliği yeniden ileri sürerek, ideale, soyuta, şeylerin 'öz'üne yapılan Hegelci vurgunun ahlaki yetersizliğine ve modern hayatın benlik yitimine karşılık verdi. Bununla birlikte, kuşku yüzünden acı çeken birey, en azından kendi varoluşunu bütünlük içinde deneyimleyebilirdi (Fineberg, J. 2014, 125). Estetiğin de öldüğü bir döneme denk gelse de bu ancak yeniden üretim potasına karışan yeni bir estetik anlayışı yaratıyor, temelde sanat ve yaşam için sürekli bazı veriler oluşturuyordu. Kültürün kendi varlığını akademik değerler ile kurması, toplum dışına itilen insan yığınlarını çoğaltmaktaydı.

Bir ateist ve savaş sonrası Varoluşçuluğun kâhini, Jean Paul Sartre, dünyanın indirgenemez bir şekilde irrasyonel olduğuna inanıyordu. Yine de kişinin kendi koşullarının gerçekliği ile yüzleşmesine ahlaki bir zorunluluk, makul bir 'iyi niyet' yükledi. Bu hem New York okulunun sanatına hem de Avrupa'da İkinci Dünya Savaşı'nın sonunda, yeni ortaya çıkan, yenilikçi figüratif sanatına vurgu yapıyordu. Avrupa'da Jean Dubuffet, Alberto Giacometti ve Francis Bacon (tıpkı New York'taki de Kooning, Pollock, Rothko ve Newman gibi) ilksel prensiplere geri döndü ve sanatı kendileri için yeniden keşfetti. Kendi yaşamlarının anlamına ilişkin soruları bulmak gereksinimiyle güdülenmişlerdi ve dikkatlerini ondan yola çıkılacak tek bilinebilir gerçek olarak dolaysız deneyime yöneltmişlerdi (Fineberg, J. 2014, 125).

Kendi gerçeklerini arayan bu sanatçılardan belki de en ilkel yönelimleri olanı Jean Dubuffet, yalnızca kendi deneyimi ile sınırlı kalmamış ancak ilham aldığı akıl hastaları ve çocukların resimlerinden oluşturacağı bir sanat akımı bile yaratmıştır. Outsider Art denilen toplumun genel verileri dışında kalan bireylerin sanatı ve ilkel eğilimler sanat tarihinde her zaman olmuştur ve olmaya devam edecektir. Ancak Dubuffet'nin tek başına kurduğu bir sanat türevinin bugünün koşullarında bir akım olarak değerlendirilmesi, güçlü bir kuramsal yönü bize gösterir. Art-Brüt, Dubuffet için kültürün yozlaştırmadığı insanların sanatı olarak orada dururken, bizler için yalnızca toplum dinamiklerinin dışında kalan çocukların sanatını değil, ancak her türlü 'kimliği' ile dışarıda bırakılan insanların sanatı ile varoluşlarını görebileceğimiz/takip edebileceğimiz önemli bir akımdır. Savaş sonrası sosyolojik ve psikolojik durumları ile varoluşsal krizlerine tanık olduğumuz bir toplumun sanatsal yönelimlerini görebildiğimiz bir durum olarak Dubuffet'nin kişiliği önemlidir. Bu nedendir ki varoluşçu sanatçı diye nitelendirilir ve varoluşmakta olan dışavurumcu bir stil benimser. Varoluşçuluk temelinde bir felsefi ilkeler birliği olmasa da 1. Dünya Savaşı ve 2. Dünya Savaşı sonrasında takip edebileceğimiz bazı ruh durumları olarak Dubuffet'nin sanatının en etkin dinamiklerinden biridir. Bu nedenle Varoluşçuluk ve Ham Sanat arasındaki izleri takip edebilmek amacıyla bu makale kaleme alınmıştır. Bu temelde Varoluşçuluk hakkında genel bir irdeleme yapılması gereklidir.

1. Varoluşçuluk

20. yüzyılın başlarında ortaya çıkmış bir akım olan varoluşçuluğun felsefi bir akım olduğunu söylemektense bir çeşit yaşamı algılama biçimi olduğunu söylemek daha anlamlı olacaktır. Jaspers, Heidegger, Sartre gibi birçok temsilcisi olan bu düşünüş biçiminin, genel anlamda iki savaş arasındaki toplumsal buhran içerisinde bireyin konumundan doğduğu söylenebilir. Temelleri çok daha öncesine Kierkegard' a kadar indirgense bile 20. Yüzyıl başlarında gördüğümüz tarzda bir düşünüş birliğinin Kierkegard' da henüz oluşmadığı söylenebilir. İlk varoluşçu filozof olarak tanımlansa bile Kierkegard, varoluşçuluk dediğimiz ve 20. yüzyılın başlarına konumlandığımız akımdan temelde büyük farklılıklar ile ayrılır. Varoluşçuluk, kendi ana akım filozofları tarafından bile tanımlanması reddedilen, Heidegger, Jaspers, Camus (Sartre hariç) tarafından farklı kelime dağarcıkları ile açılan bir düşünce biçimi olduğundan bugün bile bir tanım yapılamayan bir felsefi akım olarak bireyin biricik ve normlara sığdırılmayacak varoluşundan doğar. Varoluş kavramsal bir dağarcığa sığdırılmaz, her bireyde farklı duyumsanan bir yaşam- oluş halidir. Ancak varoluşçuluk birtakım ortak kabulleri nitelediğinden ve bu bağlamda 20. Yüzyılın etkin akımlarından biri olduğundan onu genel bir çerçeve içerisinde tanımlamak gerekir. Bu anlamda varoluşçu filozofları birleştiren ortak ilginin insan özgürlüğüne dönük ortak bir ilgi olduğu söylenebilir. (Cevizci, A. 2014,1141)

Seçme özgürlüğünün, bireylerin kendi vasıflarınca belirlenerek hiçbir koşula bağlı kalınmaksızın sahip olunan bir durum olduğunu ve eylemin/ yönelimin bu anlamda büyük önem taşıdığı düşünün filozoflar, insanın önceden belirlenmiş bir özü olduğunu reddettiler. Bu düşünce biçiminde, 'varoluş özden önce gelir' ilkesi ile kendisini özgür eylemleri ile kuran insanlar tasavvur edilirken insanın bu dünyaya fırlatılmışlığından doğan 'yabancılaşma', 'saçma', 'bulantı' gibi kavramlar da, dönemin sanat ve düşünce dünyasında özellikle modern toplum insanı açısından önemli bir rol almıştır.

2. Varoluşçu Sanat

Sanat tarihinde Amerikan Dışavurumcuları(Jackson Pollock, Mark Rothko gibi) Varoluşçuluk akımıyla 2. Dünya Savaşı sonrası Amerika'da, Sartre'ın metinlerinin çeşitli dergilerle yayımlanması sonucu tanışmıştır. Büyük ekonomik buhran ve W.P.A, İspanyol İç Savaşı ve İkinci Dünya Savaşı, siyasal aktivizmi ve aksiyon zihniyetinin yükselişini sağlamıştır. Pollock, De Kooning ve arkadaşları bunları sanatçının, sanatı, sanat yapma edimi içinde savunduğu bir stil ile ifade etmeye çalışır. Aksiyon resmi içinde, işlemin hiçbir bölümü, saf bir şekilde tekniğe dayalı değildir; Rosenberg'e göre her şey, sanatçının biyografisinden ayrılmayan anlam dolu bir jesttir. Jean-Paul Sartre'ın yazılarında da görüldüğü gibi, aksiyon, bireyin dünya ile ilişkisinde kendini tanıma aracıdır (Fineberg, J. 2014, 36).

Varoluşçular inanç sistemlerini reddetmenin yanı sıra yüzeysel, akademik ve hepsinden kötüsü

yaşamın dolaysızlığının gerisinde kalmış geleneksel felsefe konusunda ki hoşnutsuzluğu paylaşırlardı. Hiçbir doktrinden hoşlanmayan Jaspers, saf felsefenin, insan bireysel deneyiminin içinden kaynaklanması gerektiğini düşünürdü. Akli, felsefi olanın dışında görmüş ve felsefenin ancak aklın iflas ettiği yerde başladığını açıklamıştır. Heidegger, Sokrates-öncesi filozoflara geri dönülmesinde ısrar eder, çünkü Yunan düşünürlerinin yanlış Latince çevirilerinin bundan sonra gelen bütün felsefeyi bozmuş olduğuna inanmaktadır. Bu Heidegger'in, New York Okulu sanatçılarının yeni dünya bilincine paralellik gösteren, felsefi düşüncede ki otantiklik için, bireyin kendi anlık deneyiminden yola çıkması konusundaki öncelik duygusunun bir ifadesidir (Fineberg, J. 2014, 36)

Ve öyle görünüyor ki varoluşçuluğun felsefi bir öğreti olarak ortaya çıkardığı 'oluş' ve 'eylem' kavramlarının dışavurumculuk ile derinden ilgisi vardır. Varoluşçu Sanat diye tanımlayabileceğimiz kesin imgeler olmamakla birlikte sanatçının boya yapma eylemini tuvalde açıkça hissedebildiğimiz ve her bakıldığında yeniden kurulan/oluşan, her bir izleyicinin farklı bir imgeler bütünü olarak algıladığı ve bu bağlamda sürekli olarak oluşmaya devam eden sanat eserlerine varoluşçu tanımlama daha yakın gözükmektedir. Sanayileşme, kentleşme gibi temel nedenlerle kendisine yabancılaşan, modern toplumun yalnızlaştırdığı bireylerin bulantısını belki de zaten toplumun içerisinde kendisini bir dış mihrap olarak sunan sanatçıların çok daha fazla hissetmesi, bu insanların sanatlarında belirli izlekler oluşturmalarına ve bugün takip edebileceğimiz bir varoluşçu sanat kavramına neden olmuştur.

Genel anlamıyla sanatçının arayışını sürekli devam eden ve değişmekte olan bir durum olarak ele aldığımızda varoluşçu düşünce ile paralel bir yapı göreceğiz. Özellikle varoluşçu arayışları sanatında izleyebildiğimiz ve varoluşçu sanatçı olarak ele alınan Giacometti, gerek Sartre ile doğrudan bağlantısı olsun, gerek gerçek arayışında neredeyse tükenen figür heykelleri olsun, varoluşçu sanatçı olarak görülebilir. Zaten Sartre nazlında gerçeklik var olmayan sürekli oluşmakta olan ve an ötesinde değişen bir durum olarak karşımıza çıktığından, Giacometti'nin de gerçekliği bulması beklenemez. Sanatçı "herhangi bir zamanda herhangi bir şeyi bitirmek olanaksızdır" dediği zaman bu kaygı dolu, içe dönük keşfin varoluşçu karakterinin altını çizmişti (Fineberg, J. 2014,135). Ancak arayış yaşamın en önemli unsurudur. Bir sonra ki anı bulmak için göstereceği çaba ile kendini oluşturabilir. Sanatçı kimliğini ve dünyada ki varlığını çalışmaları aracılığıyla gösterdiğinden, kendini doyurucu bir kanıtlamaya asla ulaşamayacaktır. Giacometti'nin figürleri kırılkanlıklarıyla bunu ortaya koymaktadırlar (Fineberg, J. 2014, 135).

Amerikan Sanatı ise Sartre ile savaş sonrasında, Grand Bazaar dergisinde yayımlanan yazıları ile tanışır. Amerikan Soyut Dışavurumculuğu ve 'Action Painting' resim yüzeyinde temadan ya da içerikten önce aksiyonu yani eylemi, resmi görmemizi beklerken, Sartre'ın felsefesinde önemli kavramlardan biri olan 'eylemin zorunluluğu' kavramı ile örtüşen bir yapı sergiler. İnsan yaşamının gerçekliği olarak karşımıza çıkan eylem özgürlüğü, Sartre felsefesinde ne kadar önemliyse Aksiyon Resmi ve Amerikan Soyut Dışavurumcuları için de o kadar önemlidir. Eylem,

resim yapma şeklidir. Ancak özellikle varoluşçu sanatçılardan biri olan ve sonrasında Soyut Dışavurumcuları etkileyecek birisi olan Dubuffet, sanatında yeni biçimler ile sahaya çıktığında, varoluş temalarını sezebilmek hiç zor olmayacaktır.

3. Jean Dubuffet ve Ham Sanat: Art Brut

Dubuffet, 1901'de La Hevre'de doğdu. Ecole Des Beaux-Arts'da derslere girdikten sonra Acedemy Julien'da eğitim almak için 1918'de Paris'e taşındı. Altı ay sonra öğrencilikten vazgeçti ve kendi kendine resim yapmayı öğrendi. Kültürün değeri hakkında ciddi kuşkuları olan Dubuffet, 1924'te 8 yıllığına resim yapmaya son verdi ve bu süre boyunca bol bol seyahat etti. 1933'te tekrar resim yapmaya başladı. Akademik eğitim almamış alaylı sanatçıların yapıtlarına ilk kez 1942'de ilgi duymaya başladı. Daha sonra Art Brut (Ham Sanat) terimini ortaya attı ve 1948'de Dr. Hans Prinzhorn'un yazdığı *Akıl Hastalarının Sanatçılığı* başlıklı kitabı okuduğunda Andre Breton gibi isimlerin de desteğiyle *Compaigne L'Art Brut*'ü kurmaya karar verdi. Bu oluşumun amacı psikotiklerin, alaylı sanatçıların ve çocukların yapıtlarını toplamak, korumak ve incelemektir. Bir yıl sonra 1949'da *L'Art Brut prefere aux arts culturels* başlıklı kültür karşıtı o ünlü bildirisini yayınladı (Banai, N. 2015, 232) .

Dubuffet'nin kültürün yozlaştığını düşünüp resim eğitiminden vazgeçmesi, yüksek kültürün bütün nosyonlarına karşı çıkması onun zaman içerisinde kültür gibi şeylere hiç de ilgisi olmayan çocukların, akıl hastalarının, düşününlerin resmine yönelmesini sağlamıştır. Bunun Dubuffet'nin yaşadığı yıllarda toplumdaki sosyal ve psikolojik ipuçları ile değerlendirilmesi gereken bir durum olduğu aşikârdır. Dünyaya, yaşadığı toplumun bütün problemleriyle beraber kültürlerinin görme biçimi dışında, yeni bir görme biçimi öneren Dubuffet, kimliği ile toplumun dışına itilmiş akıl hastaları ya da henüz toplum anlayışına sahip olmayan çocukların gözlerinden sanata bakmamızı sağlamak istemektedir. Topluma bu anlamda yeni bir sağaltım yöntemi önerirken, varoluşçu temaları da sanatında da görünür kılar. Aslında rahatsız, hasta tipler ile çalışması sanatçıyı zaten varoluşçuluğun toplumsal ya da ruhsal nedenler ile bunalmış bireyine götürmektedir.

Sanatın geleneksel kültürel değerlere sığınarak dışarıya ittiği ilkel biçimler, aydınlanmacı bir toplumun yeteneğe dayalı sanat anlayışına ters düşmektedir. Sanatçılar her zaman ilkel biçimlere ilgi duysalar da, bu biçimlerden yararlanılarak üretilen eserler, bir süre sonra kültür endüstrisi denilen sirkülasyona tabi olmakta ve bir çeşit yüksek kültüre dönüşmektedir. Dubuffet'nin eserleri de bir süre sonra bu sisteme dâhil olsa bile önerdiği toplum dışı olanlara karşı pozitif yaklaşım fikri, sanatta ve düşünce tarihinde yerini hep koruyacaktır. Çünkü o, akıl hastalarının gözünden dünyaya bakmayı önerirken kimliğin sanat üretiminde etkin bir rol olmaması gerektiğini savunmaktaydı. Çünkü nesnel değerler ile belirlenen kimliğin, öznel duyularımız ile hiçbir ilgisi yoktu.



Resim 1. Jean Dubuffet, Güzel Azgın, 1954, tuval üzerine yağlı boya, 89*116 cm, Dubuffet Fondation

Bu nedenle Dubuffet tıpkı çocukların resminde ve çoğu kabile sanatında olduğu gibi, konuları, psikolojik değil öznel olgular olarak ele aldı. “Psikolojik” bir betimleme tarafsız bir gözlemcinin uzaklığını gösterecekti (Fineberg J. 2014, 127). Ham Sanat koleksiyonu yapan Dubuffet bu işlerin yabancı saflığı/hamlığı ile savaş sonrası kültürel değerleri reddedecekti. Bu eserlerin çoğu saf öznel deneyimlerin ham görüntüleri idi. Cilalanmamış, parlatılmamış imgeler olarak çocukların resimleri Dubuffet için ne denli yüksek kültür ile kontrastsa toplumun yaşam biçimleri dışında kalan akıl hastaları ya da eğitimsizlerin sanatı da o denli zıttır. Adolf Wölfli, ilk Art Brüt sanatçısı olarak ortaya çıktığında, sanata ilgi bile duymayan akıl hastanesinin daimi misafirlerinden biriydi. Ancak Art Brüt’ün önerdiği de zaten sanat yapmak amacı bile olmayan belki sanat olmayan kültürün yozlaştırmadığı sanat eserleri üretebilmektir.



Resim 2. Adolf Wölfli, Drawing, 1921

Jean Dubuffet, olasılıkla, Hitler'in Paris'i işgalinin en korkunç döneminde, 1942'de, şarap işini bırakıp yeniden resim yapmaya karar vermiştir. Onun sanatı ilk bakışta söz konusu dünya ile ilgili olaylardan bütünüyle bağımsız görünür. Gündelik yaşamın son derece sıradan görünüşlerini, grafitiden ve çocuk resimlerinden doğrudan etkilenmiş kaba bir stilde betimler. Ancak savaş zamanı Avrupa'sının ahlak krizinden derin bir şekilde etkilenen Dubuffet, tarihte uygar değerlerinin mantığının korkunç bir sonuca doğru çarpıtıldığı noktaya, sanatın ilkel kökenlerine dönmüştür. *Doğum (Childbirth)*'da figürlerin dış çizgileri yüzeye kazınmış görünür ve bir grafitiye benzer. Duvarlardaki sloganlar ve karikatürler anonim muhalefetin gelenekselleştirilmiş araçlarıdır ve Dubuffet bu göndermeyi özellikle yapmıştır. Ham ve içgüdüsel stili, eğitilmemiş sıradan insanın estetik anlayışına hitap eder ve 1960'tan sonra sanatta olağanüstülüğüne yapılan romantik vurgudan, sıradan yaşam ve popüler kültüre doğru yaşanan kaymayı önceden haber verir (Fineberg, 2014, 125-126).



Resim 3. Doğum(L'Accouchement), “Şehrin ve Taşranın Kuklaları(Marionettes of the Town and The Country) “ serisinden, 1944, tuval üzerinde yağlı boya, 99.8x80.8 cm, The Museum of The Modern Art, New York, Patricia Kane Matisse anısına Pierre Matisse armağanı, 101, 1982

Dubuffet’in Ham Sanat olarak ele aldığı sanat biçimi, kültür tarafından biçimlendirilmemiş saf bir temelsizlik biçimidir. Zaten Dubuffet’in Ham Sanat tanımı da şu şekildedir: “...sanatsal kültürün bozmadığı kişilerin ürettiği her şey; taklitçiliğin pek az etkili olduğu hatta olmadığı... uygulayıcısının (sanatçının) tamamen kendi dürtüsüyle her bakımdan yeniden keşfettiği, artılmamış, saf sanatsal süreçlerle üretilen yapıtlardır.” (Dubuffet, J.) . Bu durumda sanat da tıpkı

varoluşçulukta kendini kurmaya hazır, varoluşmakta olan birey gibi saf ve temelsiz, özü olmayan bir anlama sahiptir. Çünkü “varoluş özden önce gelir. “ veya Sartre’in eklediği gibi “İsterseniz buna ‘özellikten hareket etmek gerekir’ de diyebilirsiniz.”(Sartre, J. P. 1985,61) . Gerçekten de Dubuffet ve Sartre arasında özellik konusunda bir düşünce birliği var gibi görünür. Dubuffet’in varoluşçuluk ile derinden ilgili bir sanatçı olduğunu zaten biliyoruz. Ancak bu, Dubuffet ilk sergisini 1944’de açtığında Soyut Dışavurumculuk’un kuramcısı olarak tanınan Greenberg’in de dikkatini çekecektir. “Grafiti sanatını ve çocuk sanatını model alarak insan figürüne saldıran Jean Dubuffet ve Paul Klee’nin çizgisel şemaları ve Jean Paul Sartre’in ‘Bulanıtı’sı gibi Fransız varoluşçuluğunun ‘dünyadan nefret’ temaları arasında ki benzerlikleri görmek kolaydır... Savaşın katkıda bulunduğu ama temeli olmadığı...” (Akt. Cotkin, G.) Savaşın katkıda bulunduğu ama temeli olmadığı varoluşsal temalar ve Dubuffet’in insan figürünü bozan tavrı arasında ki bu bağ, aynı zamanda Dubuffet’in ‘ham’ olarak nitelediği sanat türü ile örtüşmektedir. Çünkü sanat ifadesini her bireyin ayrı ayrı deneyimlediği öznel durumlar ile dışavurmaktadır.

1949’da yaptığı ‘Grotesk Manzaralar’da kullandığı figürlerin ardından Dubuffet, 1950’de ‘Kadın Bedeni’ serisine başladı ve ertesini yıl bu figür döngüsünü tamamladı. Resimlerin öznesi hep aynıydı; cinsel organını, kaba etlerini –önden ve arkadan- ve göğüslerini aynı anda gösterebilme imkânı sunan bir yöntemle pul pul dökülmüş gibi tasvir edilen bir kadın bedeni. Figürlerin ‘ham’ bir organik malzemeden doğmaya ve şekillerini bulmaya çalışıyormuş gibi görüldüğü bu çalışmaların, güçlü bir morfolojik boyutu da vardır. Dubuffet, can çekişen, sözcük merkezli, hümanist, “bugün sokaklarda konuşulan dille alakası olmayan ölü bir lisan” olarak gördüğü kültürün sıradan değerlerini eleştirme amacı güttüğü bu yapıtlarda, kasıtlı bir şekilde primitivist bir yaklaşım izlemiştir. Sözcükler ve fikirler dünyasının karşısına madde, beden ve fiziksel duyarlılık dünyasını koyan Dubuffet, bu sayede, modern dünyada sanatın doğasına, yerine, amacına ilişkin önemli sorular da sormuştur. Köken ve kaynak meselesini ön plana çıkarmak için kullandığı Brüt (hem ham hem de saf anlamına gelir) sözcüğü ile bu sorgulama zirveye ulaşır (Banai, N. 2015, 232).



Resim 4. L'Arbre de Fluides, 1950,tuval üzerine yağlı boya, 116.1x86 cm, Tate London

Sartre için özgürlük olgusal ve olumsuzdur. “Veri hiçbir şeyde özgürlüğün oluşumuna girmez, çünkü özgürlük verinin içsel olumsuzlanması olarak içselleşir. Veri sadece, özgürlüğün kendini seçim kılarak yadsımaya uğraştığı saf olumsuzluktur.” (Sartre, J.P. 2009, 581). Hangi koşulda olursa olsun insan, bütün davranışlarını seçmekte sonsuzcasına özgürdür. Bir varoluşçu sanatçı olarak Dubuffet’in özgürlükçü ve dışavurumcu tavrı ile aksiyon ressamlarını etkilemesi de Sartre’ın varoluşçu özgürlüğü ile paraleldir. Avrupa’da lirik soyutlamacılar varoluşçuluğun bulantı, saçma, yabancılaşma gibi bazı tematik özelliklerinin yanı sıra, Dubuffet, Amerikan Dışavurumcuları’nı toplumsal, geleneksel normlara, kültüre karşı geliştirdiği Art Brüt’ü ile etkilemiştir. Çünkü Art Brüt toplumsal dinamiklerin gerisinde kalmış bireylerin, etrafını kuşatan bütün olgusalıklarına rağmen, kimliklerini belirleyen temel nedenlere rağmen yüksek kültürün kuşatmadığı özgürlüklerinden sanata bakar. Bu nedenle küçük bir çocuğun ya da bir psikotiğin resimleri her zaman daha ‘saf’,

daha 'ham' ve böylece daha özgürdür. Dubuffet sadece çocukların ve psikotiklerin sanatına hayranlık duymuyordu, aynı zamanda bilinçli bir şekilde onlar gibi, entelektüel ve akademik kaygılardan olabildiğince bağımsız olarak, basit ve doğal biçimde resim yapmaya kararlıydı. Spontane ve çocuksu sanatın geleneksel ve yeteneğin konuşurulduğu sanattan daha dürüstçe yapıldığına ve gerçek duygu ya da imgelemleri ifade ettiğine inanıyordu (Hodge, S. 2013, 192) . Bu nedenle biri onun resmini bir çocuğun yaptığını düşünse Dubuffet, bundan rahatsızlık duymaz aksine sevinirdi.



Resim 5. Jean Dubuffet, Monsieur Plume plis au pantalon (Portrait d'Henri Michaux), 1947, tuval üzerine kumtaşı ve yağlıboya, 130,2* 96,5 cm, Tate Museum

Sonuç

Dubuffet, Art Brüt'ü ve varoluşçu dayanakları ile sanat tarihinde çok önemli bir yere sahiptir. Bunun takip edilebilir temel dayanakları olarak karşımıza çıkan bazı kültürel sorunlar, dönemin Avrupa'sında önemli yere sahipken Sartre, Jaspers, Heidegger gibi Varoluşçuluk'un temel isimleri için de geçerli olmuştur. Sonuç olarak toplumsalın çöküşüne dayalı bireycilik dönemiyle bağlantılı olarak ne kadar eleştirilse de, bir çeşit kolektivizmin savaşlar sonrası Avrupa'da dayanaksız kalması oldukça normaldir. Varoluşçuluk bireyselden hareket etmeye mecburdur çünkü varoluş her bireyin ayrı ayrı deneyimleyebildiği, öz'süz bir deneyimdir.

İlkel, doğrudan ve ekolsüz olana yönelik karakteristik avangard vurgu, Fransız ortamında Dubuffet'nin "Art-Brut"uyla kesin olarak odağa alındı. Art-Brut başlangıçta duvar yazıları (grafiti) ve çocuklarla delilerin sanatında bulunan canlılık ve doğruluğun kutlanması bir biçimiydi. Buna karşılık Dubuffet ve diğerleri bu canlılığı ve otantikliği kendi sanatlarında izlemeye koyuldular. Bu çalışmanın içerimi insani ve uygar olanın karşı kutuplarda durduğuydu- bu da savaş deneyiminin desteklediği bir çıkarım olmalıdır (Harrison, C. , Wood, P., 2016, 597-598) .

Sanatta kırkların en sevdiği kelime 'yabancı' hiciv için bir konu iken yabancılaşma ve yabancılaştırma duygusu jenerasyonun deneyimiydi. Modern sanatın ve edebiyatın kanıtlarını kullanarak Hannah Arendt, "evsizliği " varoluşçuluğun asıl temalarından biri olarak görüyordu (Lyon, C. 1991, 4). Ve Greenberg ise bu akımın en büyük sanatsal üstlerinden biri olarak Dubuffet'yi gördü. Gerçekten de varoluşçuluk ile aynı kaynaktan beslenen Dubuffet, Ham Sanat ile öznel bir deneyim olarak yaşanabilen evsizlik, yersiz yurtsuzluk, yabancılık, saçmalık gibi varoluşsal temaları ham ve saf olarak dile getirmenin önemine vurgu yaparak sanat tarihinde bir üs olmuştur.

Kaynakça

Kitap

Banai, N. (2015). Tarih Boyunca Sanat;Dünya Sanat Tarihinde Üsluplar ve Akımlar. (Çev. Dilek Şendil, Süreyya Evren) . İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (syf. 99,117, 119, 232).

Cevizci, A. (2014). Felsefe Tarihi . İstanbul: Say Yayınları .

Cotkin, G. “French Existentialism and American Popular Culture, 1945-1948”, California Polytechnic State University.

Dubuffet, J. (2005) . Boğucu Kültür. (Çev. İsmet Birkan). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları .

D’ Souza A. “I Think Your Works Looks a Lot Like Dubbuffet “: Dubbuffet and America, 1946-1962 . Oxford University Press

Fineberg, J. (2014). 1940’dan Günümüze Sanat: Varlık Stratejileri . (Çev. Simber ATAY-ESKİER, Görâl ERİNÇ YILMAZ) . İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Harrison, C. , Wood, P. (2016). Sanat ve Kuram; 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi . (Çev. Sabri Gürses). İstanbul:Küre Yayınları.

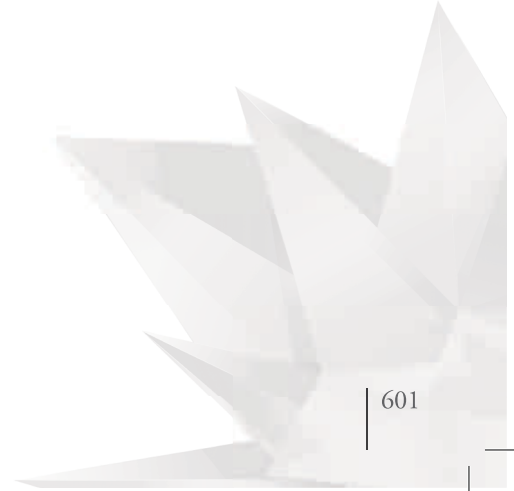
Hodge, S. (2013) . Beş Yaşındaki Çocuk Bunu Neden Yapmaz? (Açıklamalı Modern Sanat) , (Çev. Firdevs Candil Çulcu, Gökçe Metin). Hayalperest Yayınevi.

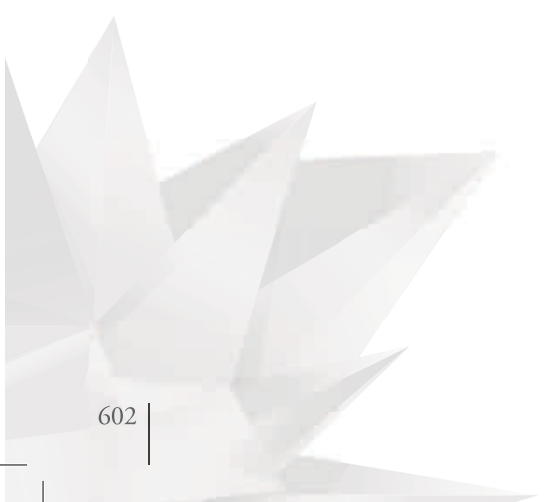
Lyon, C. (1991) . ‘A Unique Loneliness’: The Existansial Impulse in Art of The Forties. MoMa, No. 6.

Sartre, J.P. (2017) . Varlık ve Hiçlik: Fenomolojik Ontoloji Denemesi. (Çev. Turhan Ilgaz ve Gaye Çankaya Eksen). İstanbul: İthaki Yıyınları.

Sartre, J. P. (1985). Varoluşçuluk. (Çev. Asım Bezirci). İstanbul: Say Yayınları.

SERGİ





1. Arzu ALTINÇELİK
2. Zeynep AROL
3. Aysun AYDIN
4. İrem BAHÇECİOĞLU
5. Ercan BAŞ
6. Kimray BAŞ
7. Arif BAYBURT
8. Mesut Batuhan ÇANKIR
9. Cansu ÇELEBİ EROL
10. Seda ÇİLİNGİR
11. Nigar DEMİRTAY
12. Irmak DÖNMEZ
13. Elanur DUMLU
14. Çiğdem DÜZGÜN
15. Sümeyye Ertop ÖZ
16. İsmail EYÜPOĞLU
17. Bige GÜRSES
18. Eda İLBEYÇİ
19. Fatma KAYA
20. Caner KEMAHLIOĞLU
21. Tuğba KURT
22. Uğur ÖZDEMİR
23. Erdoğan PAKSOY
24. Mehtap SALDIRAY
25. Süeda ŞATIR TORUK
26. Gülnur TAVUKCUOĞLU
27. Hatice TOK
28. Sena TOMAK
29. Ardahan TORUK
30. Ecem TOSUN
31. Mahmut Rıfkı ÜNAL
32. Ümmühan YILDIZ
33. Şule YILMAZ
34. Burak YİĞİT
35. Ceren YÜCEL

Arzu Altınçelik

1987 yılında İstanbul'da doğdu. 2013 yılında Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik ve Cam Bölümü'nden, 2014 yılında ise Çift Anadal Programı ile Tekstil Tasarım Bölümü'nden mezun oldu. Eğitim hayatı boyunca birçok sergi, workshop ve sosyal projede görev aldı. Özel sektörde çeşitli tekstil firmalarında tasarımcı olarak çalıştı. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tekstil Bölümü'nde "Lif Sanatında Enstalasyonun Yeri" yüksek lisans tezini 2019 yılında tamamladı. Şuan yine aynı enstitünün Tekstil Bölümü'nde sanatta yeterlik eğitimine devam etmekte, Altınbaş Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak çalışmaktadır.



Arzu Altınçelik
“Entropi-Yabancılaşma”

Karışık Teknik

40x40 cm

2019

Zeynep AROL

1982 Kdz. Ereğli’de doğdu.

Önlisans; 2004, İstanbul Üniversitesi, Teknik Bilimler Meslek Yüksek Okulu, Çini İşlemeciliği Bölümü,

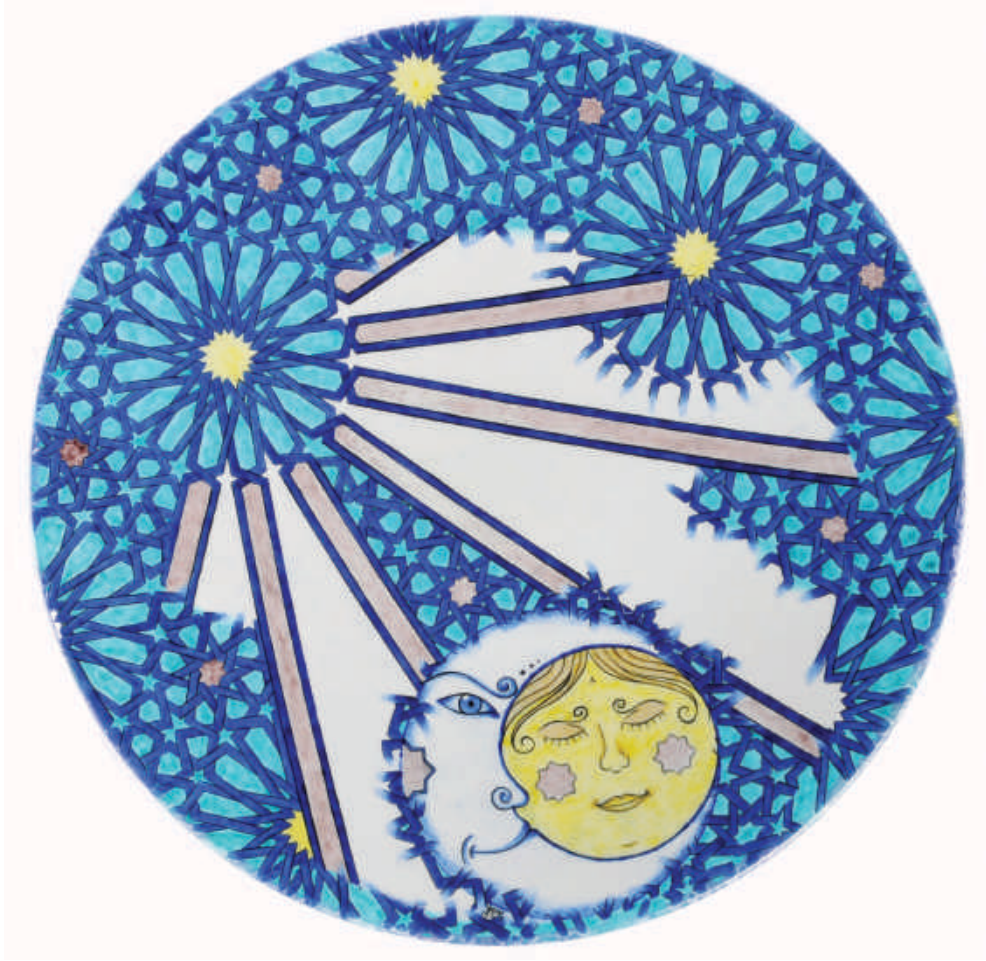
Lisans; 2007, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü,

Yüksek Lisans; 2010, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eski Çini Onarımları Programı’nda tamamladı.

2011, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü’nde Araştırma Görevlisi olarak çalışmaya başladı.

2012’den bu yana Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eski Çini Onarımları Programı’nda Sanatta Yeterliğe devam etmektedir.

Yurtiçi ve yurtdışında birçok karma sergiye katılmıştır.



Zeynep Arol
“Ekinoks”

Çini, Sıraltı El Dekorü 900 °C

Çap 40 cm

2018

Aysun AYDIN

1992 yılında Kastamonu’da doğdu. Lise eğitimini Kastamonu Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi’nde tamamladı. 2010 yılında başladığı Karatekin Üniversitesi Resim Bölümü’nden 2014 yılında mezun oldu. Yüksek lisans eğitimini Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü’nde tamamlayan Aydın, 2018 yılında buradan mezun oldu. Çeşitli karma sergilerde eserleri sergilenen Aysun Aydın, halen Kastamonu Üniversitesi’nde Sanatta Yeterlik öğrencisi olarak eğitimine devam etmektedir.



Aysun Aydın
“Köbe”

Tuval üzerine akrilik

15x25cm

2015

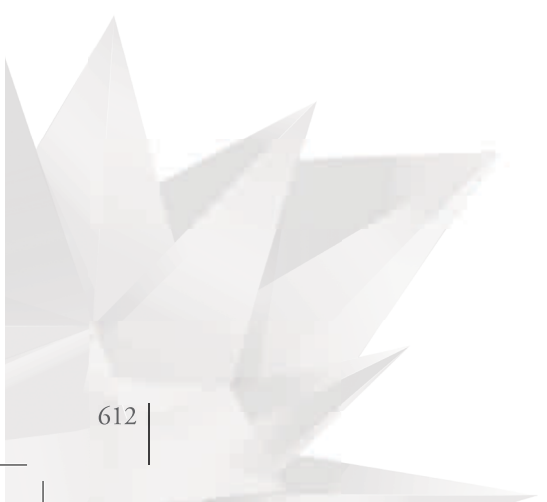
İrem BAHÇECİOĞLU

Ankara Altındağ doğumlu olan İrem Bahçeciođlu, 2013-2017 yılları arasında Kastamonu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim İş Öğretmenliği bölümünde lisans eğitimini tamamladı. Çeşitli karma sergilerde eserleri sergilenen Bahçeciođlu, halen Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı'nda yüksek lisans öğrencisidir.



İrem BAHÇECİÖĞLÜ
İsimsiz

Karışık Teknik
40x40 cm





İrem BAHÇECİÖĞLÜ
İsimsiz

Karışık Teknik

40x40 cm

Ercan BAŞ

1991 yılı doğumlu olan Ercan Baş; 2010 yılında Dudullu 75.Yıl Cumhuriyet Lisesi'nden mezun oldu. 2010-2012 yılları arasında Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi'nde Mimari Dekoratif Sanatlar bölümüne devam etti. 2013 yılında girdiği Sakarya Üniversitesi Resim Bölümü'nden 2017 yılında mezun oldu. 2019 yılında Namık Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalı Resim Bölümü'nde yüksek lisans eğitimine başladı. Halen bu bölümde eğitimine devam etmektedir.

2010 yılında İstanbul İli Liseler arası Gençlik ve Spor Konulu Resim Yarışması'nda il birinciliği, Ümraniye Belediyesi "Çanakkale Geçilmez" konulu Resim Yarışması'nda ikincilik ödülü ve 2017 yılında Ekşioğlu Vakfı Başarı ödülleri aldı.

İki ayrı kişisel sergisi olan Ercan Baş'ın eserleri aynı zamanda bir çok sergide sergilenmeye değer görüldü.



Ercan Baş
“Dönüşüm”

Sulu Boya

35x50 cm

2019





Ercan Baş
“Kayboluş”

Sulu Boya
35x50 cm
2019

Kimray BAŞ

1994 yılında Merzifon'da doğdu. 2008 yılında ilk ve ortaöğretimini tamamladı. 2013 yılında Merzifon Abide Hatun Anadolu Lisesi'nden mezun oldu. 2013, 2014, 2015 yıllarında Yaşar Çal atölyesinde çizim dersi aldı. 2015 yılında Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Resim Bölümünü kazandı. 2019 yılında lisans eğitimini tamamladı.



Kimray Baş
“Öteki”

Tuval üzerine yağlı boya

50x50 cm

2019

Arif BAYKURT

Arif Baykurt 1971 yılında Malatya’da doğdu. 1990 yılında Lise’den mezun oldu. 1997 yılında İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-İş Öğretmenliği Programı’ndan Birincilikle mezun oldu. 1998 yılında Malatya Doğanşehir Polat Lisesi’nde Resim-İş öğretmeni olarak çalıştı. 2000 yılında öğretmenlikten istifa ederek Amerika Birleşik Devletleri’ne yerleşti. Amerika Birleşik Devletleri’nde pekçok sergi ve yarışmaya katılarak onur belgesi ve dereceler aldı. 2017 yılında Türkiye’ye döndü. 2018 yılında İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisansını yapmaya başladı.



Arif Baykurt
“Kadın”

Tuval üzerine yağlı boya
25x35 cm
2018

Mesut Batuhan ÇANKIR

1990 yılında İstanbul'da doğdu. Lisans eğitimini 2012 yılında İstanbul Aydın Üniversitesi, Radyo, Televizyon ve Sinema bölümünde tamamladı. 2018 yılında ise İstanbul Aydın Üniversitesi, Görsel Sanatlar yüksek lisans programından mezun olduktan sonra aynı yıl içinde İstanbul Üniversitesi, Radyo, Televizyon ve Sinema doktora programına kabul edildi. İstanbul Aydın Üniversitesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü'nde öğretim görevlisi olarak çalışmakta olan Çankır, sinema, animasyon ve video sanatı gibi konularda araştırmalar yapmaktadır.



Mesut Batuhan Çankır
“Meydan”

Dijital baskı

25x50 cm

2019

Cansu ÇELEBİ EROL

1987 doğumlu olan sanatçı; 2009 yılında Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Resim-İş Öğretmenliği Anabilim Dalı'nda Lisans eğitimini, 2012 yılında Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde Yüksek Lisans eğitimini ve 2019 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde Doktora eğitimini tamamladı. Yurtiçinde üç kişisel sergisi bulunan sanatçı, yurtiçi ve yurtdışında çeşitli bienal, kongre, sempozyum, sergi ve çalıştaylarda bilimsel ve sanatsal çalışmalarıyla yer almıştır. Görsel sanatlar alanındaki çalışmalarında konu olarak deneyimlenmiş şiddet yaşantılarının ve göç etme eyleminin alt yapısını oluşturduğu travmatik süreçlerin sanatsal ifadeye etkisini çeşitli malzeme olanaklarıyla görünür kılmaktadır. Mevcut durumda Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde doktor araştırma görevlisi olarak akademik ve sanatsal çalışmalarda bulunmaktadır.



Cansu Çelebi Erol
“Gölge Alan 12”

Tuval üzerine karışık teknik

40x50 cm

2019

Seda ÇİLİNGİR

15 Mart 1995 tarihinde İstanbul'da doğdu. 2013 yılında Cağaloğlu Anadolu Kız Meslek Lisesi Grafik Tasarım ve Fotoğrafçılık bölümünü bitirdi. 2017 yılında İstanbul Aydın Üniversitesi Grafik Tasarım bölümünden onur derecesiyle mezun oldu. 2018 yılında İstanbul Aydın Üniversitesi'nde yüksek lisans eğitimine başladı. Ağustos 2018'den beri aynı kurumda araştırma görevlisi olarak çalışmaya devam etmekte ve sanat/tasarım çalışmalarını sürdürmektedir.



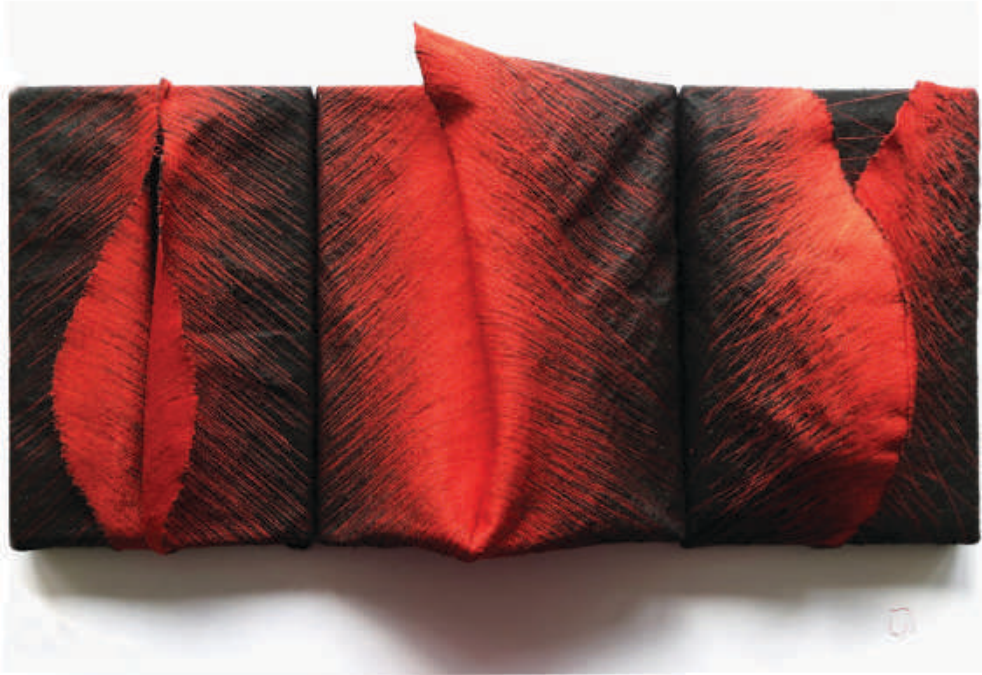
Seda Çilingir
Ayrımcılık

Dijital Baskı

35x50cm

Nigar DEMİRTAY

1992 yılında Çanakkale’de doğdu.2005 yılında H.A.T Anadolu Güzel Sanatlar Lisesinde öğrenim görmeye başladı. 2010 yılında Güzel Sanatlar Lisesinden mezun oldu. 2011 yılında Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde Tekstil bölümünü kazandı. 2014 yılında deri ürünleriyle ilgilenmeye başladı ve CNR fuar merkezinde gerçekleştirilen deri fuarında tasarımcı olarak yer aldı.2014 yılında Eib Deri Yarışmasında ilk on finalist olarak yarıştı.2015 yılında Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinden mezun oldu ve aynı üniversitede yüksek lisans yapmaya başladı. ITC 2015 Uluslararası Tekstil –Kostüm Kongresi ve Sergisinde yer aldı. Ukrayna’da düzenlenen Scythia Textile Art sergisine kabul edildi. Anadolu’da dokunan bezlerin yeniden hayata geçirildiği “Bezce” projesine katkıda bulundu. İHİB tarafından düzenlenen halı tasarım yarışmasında finale kaldı . Örne tekniğinin sanatla buluştuğu İlmek sergisine katıldı.2017 yılında ‘Biz İnsan Mıyız?’ başlıklı 3.İstanbul Tasarım Bieali’ne katıldı.7.Uluslararası Öğrenci Trienal’i kapsamında birçok sergi ve etkinlikte yer aldı. 2017 yılında Ukrayna’da düzenlenen mini tekstil sergisinde yer aldı. 2018 yılında üçüncüsü düzenlenen İlmek sergisine katıldı. 2018 yılında İstanbul Aydın Üniversitesinin düzenlediği ADD-IST Uluslararası Sanat ve Tasarım Diyalogları Sergisine ve Karamanoğlu Metmetbey Üniversitesinin düzenlediği Disiplinler Arası Ulusal Karma Sergisine katıldı. Tasarımcı Marmara Üniversitesindeki yüksek lisans programına devam etmektedir.



Nigar Demirtay
“İsimsiz”

Dikiş, keçe, polyester iplik

30x50cm

2019

Irmak DÖNMEZ

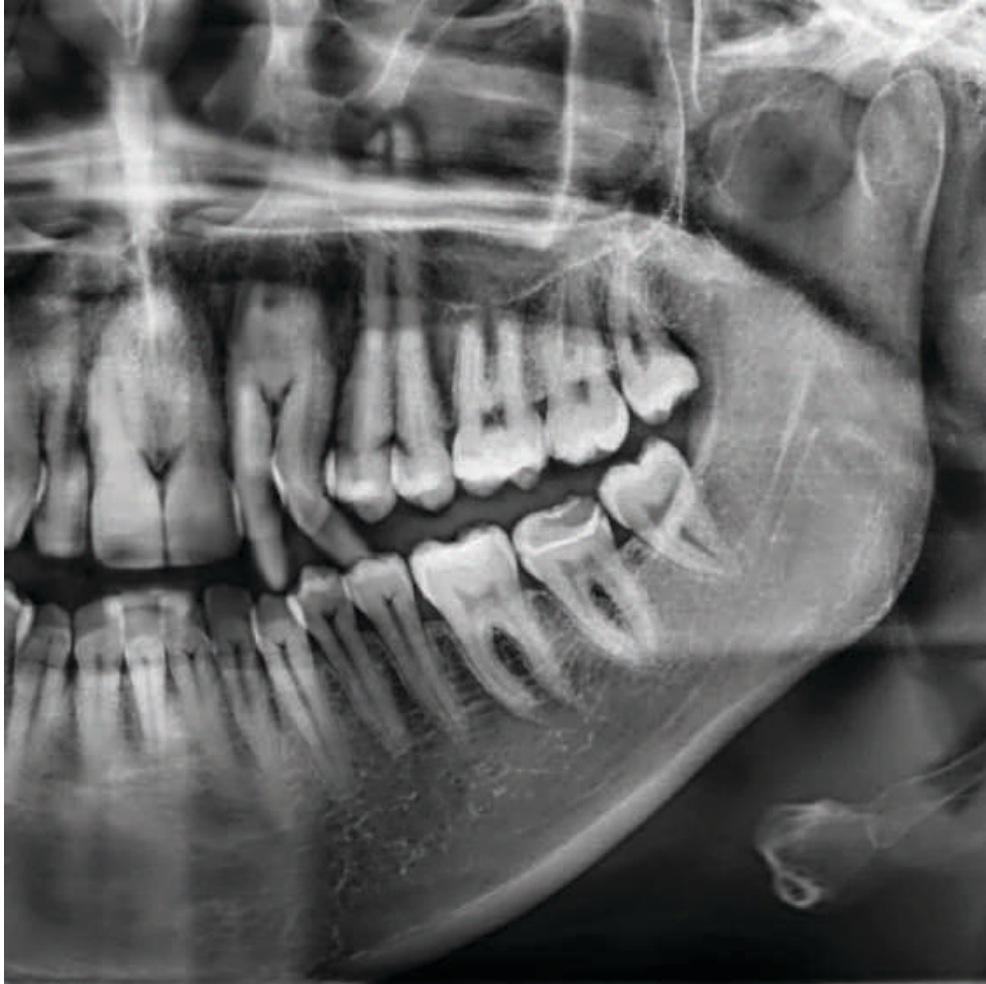
19 Kasım 1987’de İstanbul’da doğdu. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Lisesi, Resim Bölümünde burslu olarak okuduktan sonra Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel Sanatlar Bölümünde tam burslu lisans eğitimine başladı, Prof. Balkan Naci İslimyeli resim atölyesinden bölüm üçüncüsü ve onur öğrencisi olarak mezun oldu.

Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Yüksek Lisans Programını burslu olarak tamamladıktan sonra Işık Üni. Görsel Sanatlar Bölümünde iki yıl yarı zamanlı asistan olarak çalıştı ve burslu olarak Sanat Bilimi Doktora programına girmeye hak kazandı. Aynı yıl Rotary Pera tarafından (Prix d’Excellence de Vocation Professionelle” 2016-2017) ödüle layık görüldü.

Doktora döneminde Danimarka Kraliyet Akademisi’ne yaptığı erasmus başvurusu olumlu sonuçlandı, bir dönem Prof. Dr. Angela Melitapoulos çalıştıktan sonra bir sonraki dönem ise kurum tarafından misafir araştırmacı/ph.D olarak davet alarak, toplam bir sene Danimarka Kraliyet Akademisi’nde araştırmalarını yürüttü, sanatsal üretimlerini sürdürdü ve bu sırada ilk kişisel sergisini Kopenhag’da açtı.

İzlanda, Fish Factory Creative Centre adlı sanat rezidansına stajyer olarak başvurusu kabul aldı, altı ay süresince sanat rezidansı yönetiminde çalıştı.

Döndüğünde Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde Y. Zamanlı Öğretim Görevlisi olarak çalışmaya başladı, halen Desen dersini yürütmektedir. Aynı zamanda Işık Üni. Sanat Bilimi Dr. programında, tez çalışmalarını sürdürmektedir. Yurtiçi ve yurtdışında, özel ve resmi kurumların koleksiyonlarında eserleri bulunmaktadır.



Irmak Dönmez
“Teeth, drawn on my teeth x-ray”

Photography print

40x40cm

2018

Elanur DUMLU

07.03.1994 tarihinde Erzurum'da doğdu. Açıköğretim lisesinden mezun oldu. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim bölümünü 3,96/4 ortalama ile fakülte ve bölüm birincisi olarak tamamladı. T.C. MEB Hayat Boyu Öğrenme Müdürlüğü Duvar Resmi Uygulama Elemanı Programı'nda sertifikaya sahiptir.



Elanur Dumlu
“Piyon”

Litografi
50x35 cm

Çiğdem DÜZGÜN

1983 yılında Uşakta doğdum. İlk, orta ve lise öğrenimimi Uşak'ta tamandıktan sonra Akdeniz Üniversitesi Biyoloji Bölümünde ilk lisans eğitimimi bitirdim. Çeşitli sektörlerde çalıştıktan ardından bir eğitim kurumundan gelen teklifle öğretmenlik yapmaya başladım.5 yıl eğitim sektöründe hizmet verdim. Aklımda hep tasarımcı olmak vardı, bu nedenle bir yandan eğitimciliğe devam ederken diğer yandan hayalim olan Moda tasarımı bölümünü okumaya karar verdim. 2015-2019 yılları arasında Uşak Üniversitesi Moda Tasarımı bölümünden. Şuan Uşak Üniversitesinde Tasarım Çalışmaları Yüksek Lisansı öğrencisiyim.

Tasarım alanında çalışma ve eğitime devam etmekle birlikte, halen öğretmenlik, öğrenci koçluğu ve eğitim danışmalığı yapmaktayım.



Çiğdem Düzgün
İsimsiz

*Ham deri üzerine, farklı bitkilerle
ekolojik baskı uygulaması
65x 44cm*





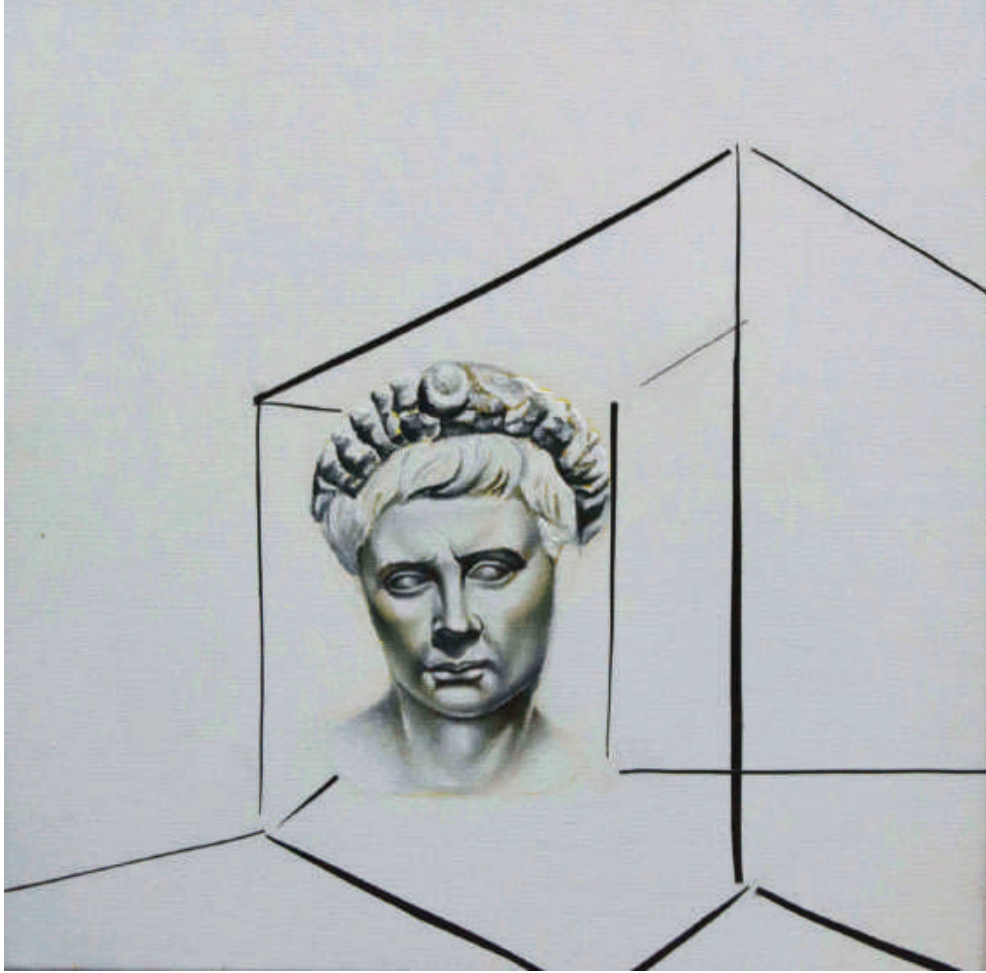
Çiğdem Düzgün
“İsimsiz”

*Ham deri üzerine, farklı bitkilerle
ekolojik baskı uygulaması
65x 44cm*

Sümeyye ERTOP ÖZ

Sümeyye ERTOP 1997 yılında Sakarya’da doğdu. 2019 yılında Sakarya Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü’nden mezun oldu. Aynı yıl Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Bölümünde başladığı Yüksek Lisans programına halen devam etmektedir. ÖZ Sakarya Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü’nde pek çok karma sergiye katılmıştır.

Sümeyye ERTOP, çalışmalarında iktidar-güç ilişkisini ele almıştır. İktidarın hâkimiyet alanını çizgilerle sınırlayarak, mekân içine yerleştirdiği imgelerle sorgulamıştır. İktidar, statü, güç sahibi kişiler öldükten sonra belleklerde şimdi ve buradalığını büstler yoluyla sürdürür. Büst, iktidarın belleklerde yaşatılması anlamı dolayısıyla seçtiği bir imgedir. İktidarın birey üzerindeki etkisini, müdahale ettiği alanları büst imgesiyle kompozisyonlarında ele almıştır. Mekânlar, gerçek bir mekân görüntüsünden uzak sınırlanan uzamlara işaret etmektedir.



Sümeyye Ertop Öz
Evren Biçimi

Tıval üzerine yağlı boya

30x30 cm

2019

İsmail EYÜPOĞLU

1987 yılında Özbekistan'ın Fergana ilinde doğdu. Lisans eğitimini 2005-2009 yılları arasında Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-İş Öğretmenliği bölümünde tamamladı. 2010 yılında Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Resim-İş Eğitimi Programında yüksek lisans eğitimine başladı, 2018 yılında programdan mezun oldu. Aynı yıl Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Programında doktora öğrenimine başladı.

2018 yılında Bartın Üniversitesi ile Bartın İl Müdürlüğü iş birliği ile gerçekleştirilen "Gülen Yüzler İçin Sağlıklı Yaşam Boyama Kitabı'nın görselleştirilmesinde görev aldı.

2008-2009 yılları arasında Pamukkale Üniversitesi Gazetesi PAÜ Haber için karikatür ve bulmaca hazırladı, çeşitli kitap ve dergiler için illüstrasyonlar yaptı. Ulusal ve uluslararası birçok karma sergiye katıldı. 2010-2013 yılları arasında grafik tasarımcı, 2014-2017 yılları arasında görsel sanatlar öğretmeni olarak görev yapan Eyüpoğlu, 2017 yılından bu yana Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı'nda araştırma görevlisi olarak çalışmaktadır.



İsmail Eyüpoğlu
“Kukla”

Duralit üzerine yağlı boya
41x31 cm, 2018

Bige GÜRSES

1985 yılında İstanbul’da doğan Bige Gürses, 2012 yılında Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü eğitimini, 2014 yılında ise Işık Üniversitesi Resim Bölümü Tezli Yüksek Lisans eğitimini tamamlamıştır. Bu süre içerisinde 2010 yılında Erasmus-Avrupa Birliği Öğrenci Değişim Programı ile İtalya, Catania Güzel Sanatlar Akademisi’nde bir sene süreyle eğitim görme imkanı bulmuştur. Sanatçı yurtiçi ve yurtdışında birçok sergiye katılmıştır. Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Doktora Programı’na devam etmekte ve Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü’nde araştırma görevlisi olarak çalışmalarını sürdürmektedir.



Bige Gürses
İsimsiz

Linol Baskı, Chine Colle

35x50 cm

2013

Eda İLBEYCİ

Eda İlbeci, 1983 yılında İzmir’de doğdu. Lisans eğitimini Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü’nde tamamlayarak 2019 yılında mezun oldu. Mayıs 2019’da Uluslararası 5. Denizli Cam Bienali kapsamında düzenlenen Türk Cam Sanatçıları Karma Cam Sergisi’ne ‘Birlikte’ isimli cam eseriyle katıldı. 2019 yılı Mayıs ayında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi RGB Konteyner Galerileri Mavi Konteyner’da tez projesi kapsamında ‘Kabuk’ isimli Seramik Enstalasyon Sergisi’ni düzenledi. Lisans tez projesi ile ‘En İyi Mezuniyet Projesi Ödülü’nü alan İlbeci, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik ve Cam Tasarımı Anasanat Dalı’nda yüksek lisans eğitimine devam etmektedir.



Eda İlbeyci
"Kadın"

Fırında Kalıpla Şekillendirme

25x25x58 cm

2019

Fatma KAYA

1984 yılında İğdır'da doğdu. Lise öğrenimini tamamladıktan sonra İstanbul'a yerleşti.

2010 yılında Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil Sanatları Bölümüne girdi. 2011 yılında ise aynı fakültenin Çift Ana Dal Programı ile Seramik ve Cam Bölümüne başladı. 2014 yılında okulu birincilikle bitirdi. 2015 yılında Çift Ana Dal Programı ile Seramik ve Cam Bölümündeki eğitimini başarılı bir şekilde sonlandırdı. 2015 yılında aynı fakültenin Tekstil Bölümü Yüksek Lisans programına başladı. 2019 yılında Yüksek Lisans programını bitirip, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesinde Tekstil ve Moda Tasarımı Anasanat Dalında Sanatta Yeterlik programına başladı.

Yükseköğrenime başlamadan önce birçok tekstil firmasında tasarımcı ve yönetici olarak çalıştı. Tasarımcı eğitim hayatı boyunca ve profesyonel yaşamı içerisinde birçok sergi, workshop, yarışma ve sosyal projede görev aldı. 2016 yılından itibaren ise başta Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi olmak üzere çeşitli üniversitelerde öğretim görevlisi olarak görev yapmaktadır.



Fatma Kaya
“Döngü”

Tekstiln Materyal

60 cm

2019

Caner KEMAHLIOĞLU

Caner Kemahlıoğlu 1995 yılında Sivas’da doğdu. 2018 yılında Cumhuriyet Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü’nden mezun oldu. 2019-2020 yıllarında Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anabilim Dalı okumaya hak kazandı. Sanatçı, ulusal ve uluslararası çalıştaylar, bir küratörlük projesi ve 26 karma sergide yer almıştır.

Resim yapmaya ortaokulda başladı. Tabii o zamanlar resim alanında profesyonel değildi. Hocalarının tavsiyesi üzerine 2009’da Güzel Sanatlar Lisesi’ne başladı. Aynı zamanda desen üzerine de yıllarca dersler aldı. Lisenin ardından Üniversitede de resim alanında devam etmek istedi. Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’nde 4 yıl lisans eğitimi almaya hak kazandı.

Kendi tarzını, kalem ve fırça tutuşunu şimdi daha da güçlü hale getirdi. Lisanstaki çalışmalarında ağırlıklı bireylere, özel olarak da anlatacakları bir hikâyeye olan yüzleri resmetmeye odaklandı. Modellerini seçmek kolay olmadı ve genelde canlı modelden çalıştı. İkincil odağı da mimari resimleri, özellikle katedraller ve çevrelerinden oluşan kompozisyonlar oldu. Teknik açıdan, en çok Rönesans ressamlarından ve üstatlarından etkilendiğini söylemek isterim.

Fakülte’den resim bölümü ikincisi olarak mezun oldu ve yüksek lisansını da dereceyle bitirmek istiyor. Çalışmak onu şarj ediyor, sürekli araştırma ve üretim içerisinde olmak istediğini bildiği için akademisyenlik yolunda ilerlemeyi tercih etti. Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anabilim Dalı yüksek lisans programını 2019-2020 dönemlerinde okumaya hak kazandı. Akademik çalışmalarında yeni seri araştırmalardan yola çıkarak, Minamata hastalığını ve Çernobil felaketini konu edinmişti. Aynı zamanda bu alanda akademik araştırmalar içerisinde bulunmaktadır.



Caner Kemahlioğlu
“Çernobil- Metafor”

Dijital kolaj
25x25 cm

Tuğba KURT

1995 yılında Edirne’de doğdu. Lisans eğitimini 2013-2017 yılları arasında Anadolu Üniversitesi Seramik-Cam Bölümünde tamamladı. Mezun olduğu yıl yüksek lisans eğitimine başlayan Kurt, halen Anadolu Üniversitesi Seramik bölümünde yüksek lisans eğitimine devam etmektedir. Dünyada Çay Kültürü Ve Seramik Çay Kapları Projesi’nde araştırmacı olarak görev yapan ve Türk Seramik Derneği üyesi olan Kurt, 2015 yılından bu yana birçok sergiye katılmıştır.



Tuğba Kurt
“Traditional”

Sır üstü seramik karo

30x30 cm

2018

Uğur ÖZDEMİR

1976 yılında Almanya'nın Sindelfingen şehrinde doğdu. 1997-2002 yılları arasında Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi İşletme bölümünü tamamladı. 2014 yılında başladığı Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı bölümünde halen öğrenci olan Özdemir, 2015 yılında girdiği Sakarya Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü'nden 2019 yılında mezun oldu. Ulusal birçok karma sergide eserleri sergilenen ve 2019 yılında Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Resim Bölümü'nde yüksek lisans eğitimine başlayan Özdemir, halen bu bölümde öğrencidir.



Uğur Özdemir
**“Hayatın Karmaşası İçinde Kaybolmuş
İstirap Dolu Ruhun Yansıması”**

Tuval üzerine yağlı boya

30x30 cm

2017

Erdoğan PAKSOY

Erdoğan Paksoy, 1994 yılında Konya’ da doğdu. 2013 yılında Naciye Mumcuoğlu Lisesi’nden mezun oldu. 2014 yılında Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim bölümünü kazandı. 2015 yılında Anadolu Üniversitesi AÖF’ni kazanarak iki üniversite birden okumaya başladı. 2018 yılında Selçuk Üniversitesi’ den Prof. Dr. Ahmet Dalkıran Atölyesi’nden dereceyle mezun oldu. Birçok karma ve kişisel sergide eserleriyle yer alan Erdoğan Paksoy V. Balaton Szalon Uluslararası Küçük Formatlı Sanat Eserleri Yarışması’nda 2016 yılında övgü ödülüne layık bulundu. Konya Büyükşehir Belediyesi İtfaiye Daire Başkanlığı ‘Hayalindeki İtfaiye’ konulu resim yarışmasında Birincilik ödülü kazandı. 5. Geleneksel Konya Büyükşehir Belediyesi İtfaiye Daire Başkanlığı resim yarışmasında mansiyon ödülü aldı. Erdoğan Paksoy resim dışında fotoğraf ve müzikle de ilgilenmektedir.



Erdoğan Paksoy
“Geçmişe Hasret”

Tuval üzerine akrilik tekniği

25x25cm

2018

Mehtap SALDIRAY

1991 yılında Antakya’da doğdu. 2006 yılında Antakya Bedii Sabuncu Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi Resim Bölümünden mezun oldu. Aynı yıl başladığı Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-İş Öğretmenliği Bölümünü 2010 yılında bitirdi. 2017 yılında Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalındaki yüksek lisans eğitiminden “Yaşam Alanı Resimleri Bağlamında Lirik Anlatımlar” başlıklı tezi ile mezun oldu. Halen, Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalında sanatta yeterlik öğrencisidir.

“ Bir varmış bir yokmuş”, “Yaşasın Çizmek” ve “Koridordaki Renk” isimli kişisel sergileri bulunan Saldıray, birçok karma sergiye de eserleri ile katılmıştır.



Mehtap Saldıray
Benlik

Kağıt üzerine akrilik

50x70 cm

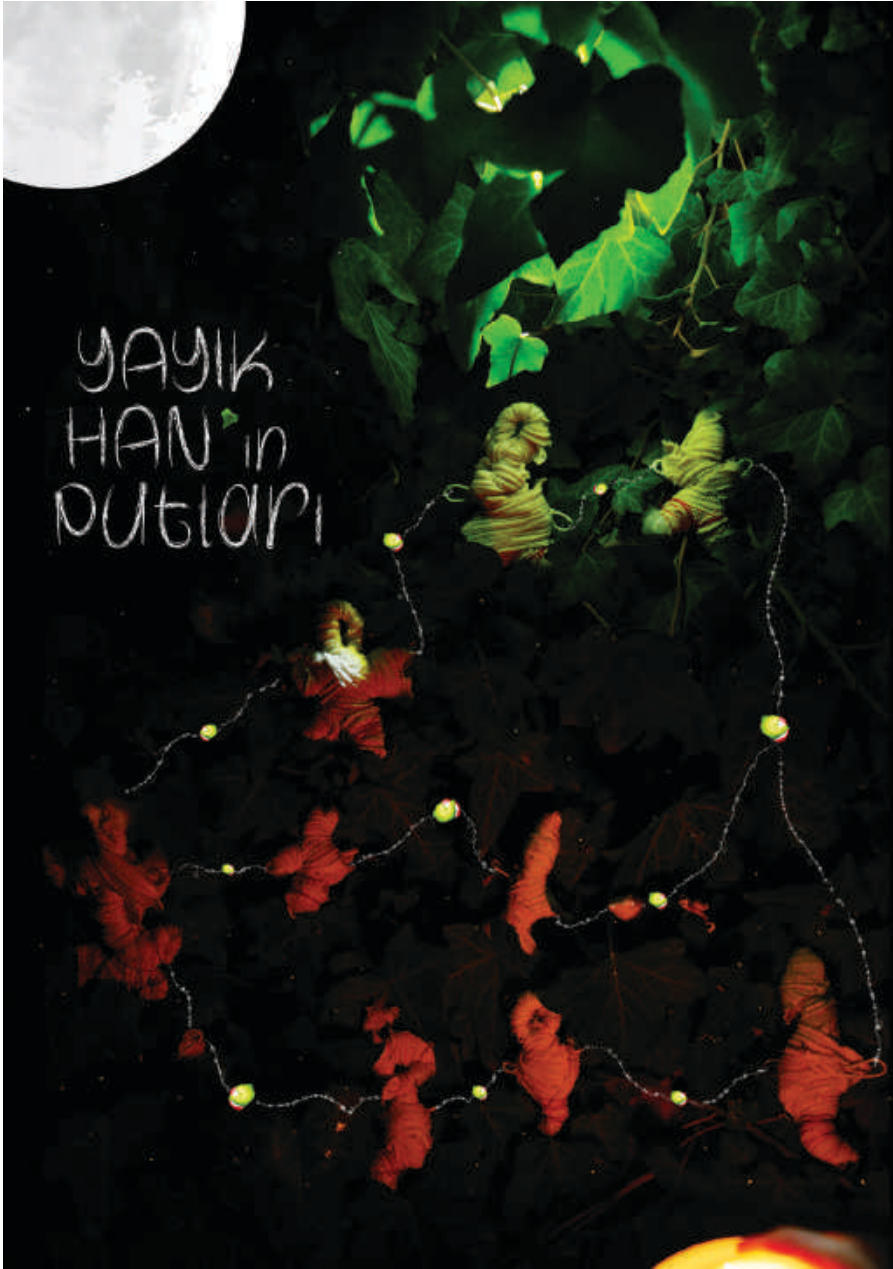
2019

Süeda ŞATIR TORUK

17 Mart 1994 tarihinde İstanbul’da doğdu. 2016 yılında Çankırı Karatekin Üniversitesi GSF Grafik Tasarımı bölümünü onur öğrencisi olarak bitirdi. Lisans eğitimini devam ederken 2016 yılında grafik tasarım sektörünün en prestijli ödüllerinden biri olan ‘‘Kırmızı Basında En İyiler Reklam Ödülleri’’ 8. Genç Kırmızı İkincilik Ödülü’nü kazandı. Ayrıca bir diğer işiyle kısa liste derecesine sahip oldu.

2016 yılında Yakın Doğu Üniversitesi Akademiada (KKTC) 7. Uluslararası Sanat Akademisi’ne ve sergisine katıldı. 2017 yılında TÜSAD’ın düzenlediği Dünya Tütünsüzlük Günü Afiş yarışması’na katılarak hem ikincilik hem de sergileme ödülünü aldı. ‘Hacettepe Üniversitesi 50. Yıl Onursal Tasarımlar Sergisi’’ nin yanı sıra enstitüye bağlı yüksek lisans sergisi gibi çeşitli sergilere de katıldı.

2017 Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Programına başladı ve halen tez çalışmasına devam etmektedir. Şuan İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü Araştırma Görevlisi olarak çalışmaktadır.



Süeda Şatır Toruk
“Yayık Hanın Putları”

Karışık teknik dijital baskı

30x 40 cm

2018

Gölnur TAVUKÇUOĐLU

1994 yılında KARABÜK/Yenice’de doğdu. 2012 yılında Safranbolu Anadolu Meslek ve Kız Meslek Lisesi Grafik ve Fotoğrafçılık bölümünden mezun oldu. Aynı yıl Karabük Üniversitesi Safranbolu Fethi Toker Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Resim Bölümünde lisans eğitime başladı. Karabük Üniversitesi 2. Ulusal resim yarışmasında bir çalışması sergilemeye değer bulundu. Lisans eğitimi boyunca çeşitli etkinlik ve sergilerde yer aldı. 2017 yılında lisans eğitimini tamamladı. 2018 Ocak ayında Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü’nde Sanat Tarihi’nde Yüksek Lisans eğitimine başladı. Halen eğitimine devam etmektedir.



Gülnur Tavukçuoğlu
“AIDS”

Tuval üzerine akrilik boya

50x50 cm

2016

Hatice TOK

1996 yılında Uzundere’de dünyaya gelmiştir. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünden 2019 yılında mezun olan Tok, halen Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalında lisansüstü eğitimini sürdürmektedir.

Tok, 2019 yılında Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Mezuniyet Sergisi’ne katılmıştır.



Hatice Tok
“Otoportre”

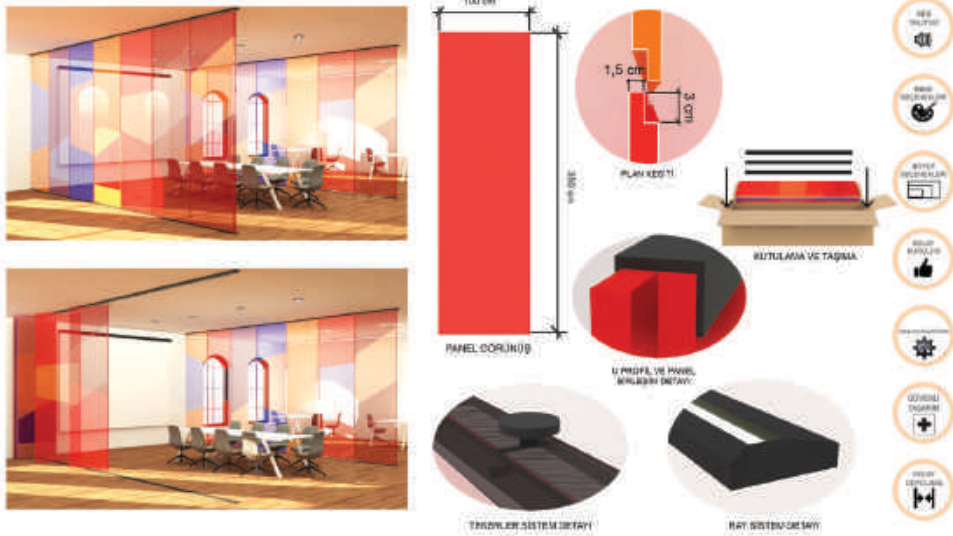
Kağıt üzerine granit kalem

32x25 cm

2018

Sena TOMAK

1996 yılında Samsun'da doğdu. 2014 yılında Samsun Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi'nden mezun oldu. Lisans eğitimi sırasında 2016 - 2017 eğitim öğretim yılı Bahar dönemi için İtalya'nın Bari şehrinde bulunan ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI BARI'de Erasmus Programı ile okumaya hak kazandı. 2018 yılında Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık Bölümünden mezun oldu. 2019 yılında Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık ASD'nı kazandı ve eğitimine devam etmektedir.



RENKLİ KAYAR PANEL TASARIMI

Konsept: Ofis ortamında toplantı, sunum, röportaj ya da diğer görüşmeler gibi çeşitli amaçlara fonksiyonel olarak yanıt verebilen, kolay, hızlı, pratik, renkli ve güvenli çözüm üretebilen bir alan yaratılabilmesi amacıyla tasarlanmıştır. Ürün yüksek kaliteli malzemelerden yapılmış olup, ray sistemi üzerinde bir tekerlek vasıtasıyla hareket edip kendi etrafında 360 derece dönebilmektedir.

Sena Tomak
Marmara Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
İç Mimarlık ASO

Sena Tomak “Renkli Kayar Panel Tasarımı”

Dijital Baskı

35x50

2019

Ardahan TORUK

17 Nisan 1994 tarihinde Bandırma’da doğdu. 2016 yılında Çankırı Karatekin Üniversitesi GSF Grafik Tasarımı bölümünü “Yüksek Onur Öğrencisi” olarak birincilikle bitirdi. Lisans eğitimi boyunca pek çok fakülte karma sergisine katıldı.

Lisans eğitimini devam ederken 2016 yılında grafik tasarım sektörünün en prestijli ödülllerinden biri olan “Kırmızı Basında En İyiler Reklam Ödülleri” 8. Genç Kırmızı İkincilik Ödülü’nü kazandı. Ayrıca bir diğer işiyle kısa liste derecesine sahip oldu.

2016 yılında Yakın Doğu Üniversitesi Akademiada (KKTC) 7. Uluslararası Sanat Akademisi’ne ve sergisine katıldı. 2017 yılında TÜSAD’ın düzenlediği Dünya Tütünsüzlük Günü Afiş yarışması’na katılarak sergileme ödülü aldı.

Lisans eğitimini tamamladıktan sonra 2017 yılında Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat dalı yüksek Lisans Eğitimine başladı.

Ardından 2019 yılında buradan ayrılarak Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Programına geçti. Burada “Hacettepe Üniversitesi 50. Yıl Onursal Tasarımlar Sergisi” nin yanı sıra enstitüye bağlı yüksek lisans sergilerine katıldı. Ders dönemini 4.0 / 4 ortalama ile bitirerek tez çalışmasına başladı.

Lisans eğitimi sonrası yüksek lisansın yanı sıra sırası ile RGB34 (İstanbul), Pusula Reklamevi (Ankara) ve Progo (Ankara) Ajanslarında Grafik Tasarımcı olarak çalışmış son olarak Dut Ajans (Ankara)’da sanat yönetmenliği görevini üstlenerek sektör ile bağlantısını koparmamıştır.

2019 yılında İstanbul Aydın üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Araştırma Görevlisi olarak göreve başlamış ve halen burada görev yapmanın yanı sıra freelance olarak çalışmakta ve yüksek lisans eğitimine devam etmektedir.



Ardahan TORUK
“Paralel evrende yaz tatili”

Dijital illüstrasyon

40x50 cm

2019

Ecem TOSUN

1989 yılında İzmir’de doğdu. Lisans eğitimini 2008-2013 yılları arasında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü’nde tamamladı. 2013 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü’nde başladığı yüksek lisans eğitimini 2018 yılında tamamladı. Halen Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü / Tekstil Tasarımı alanında Sanatta Yeterlik öğrencisidir.

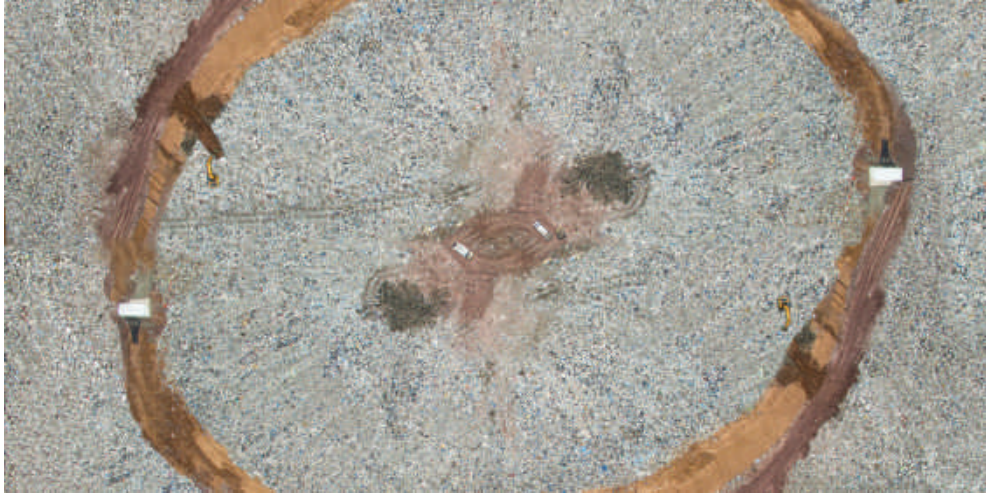
2013 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Z Raporu Sergi Jüri Özel Ödülünü, 2015 yılında Bursa Utib 5. Ev Tekstili Tasarım Yarışması, Perde Tasarım Kategorisi Tetsiad Özel Ödülünü, 2017 yılında ise Konya Kültür ve Sanat Ürünleri Tasarım Yarışması Özel Ödülünü alan Tosun, 2016 yılında 11. İTHİB Uluslararası İstanbul Kumaş Tasarım Yarışması Finaline kalmaya hak kazanmıştır.



Ecem Tosun
“Döngü”
Karışık Malzeme
2019

Mehmet Rıfki Ünal

13 Şubat 1993 Van doğumlu. 2011 yılında Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı bölümüne başladıktan sonra fotoğraf ve sinema üzerine çalışmalar yapmaya başladı. 2013 ve 2014 yılında kanal 7’de Görsel İletişim Tasarımcısı ve Stüdyo Yönetmeni olarak bulundu. 2014 yılında “3 istasyon” adında ilk kişisel sergisini açtı. Serginin ilgi görmesi üzerine belgesel film çalışmalarına başladı. 2015, 2016 ve 2017 yıllarında kısa film ve fotoğraf yarışmalarında dereceler aldı. 24.12.2017 – 10.06.2018 tarihleri arasında askerlik görevini tamamladı. 2018 Yılında mezun olduğu fakültesinde Yüksek Lisans eğitimine başladı. Tasarım ile birlikte belgesel yönetmenliği yapmaya da devam etmektedir. “3 istasyon 1 Ömür” adlı belgesel film projesini Sakarya Üniversitesi BAP (Bilimsel Araştırmalar Projeleri) desteği ile gerçekleştirdi ve 2 ulusal 2 uluslararası festivalde ödül aldı. Ayrıca senaryosunu yazdığı iki belgeselin çekimlerine devam ediyor. 2019-2020 Eğitim Öğretim yılında BAİBÜ (Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi) İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü’nde Araştırma Görevlisi olarak hayatına devam etmektedir.

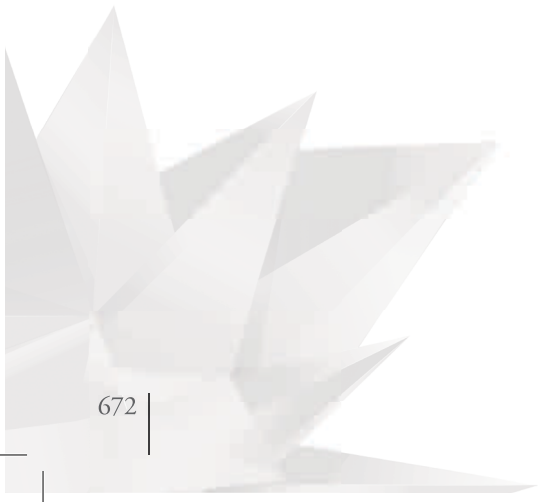


Mahmut Rifki Ünal
“Bigcity”

Dijital Manipülasyon

25x50 cm

2019





Mahmut Rifki Ünal
“Garbage”

Dijital Manipülasyon

25x50 cm

Ümmühan YILDIZ

Ümmühan YILDIZ lise eğitimini 2006 yılında Van Atatürk Lisesi'nde tamamladı. Ardından Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi'nde Lisans eğitimini tamamladı. YILDIZ Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Yüksek Lisans öğrencisi olarak eğitim hayatına devam etmektedir. Lisans eğitimini aldığı Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi ve yüksek lisans eğitimi aldığı Kastamonu Üniversitesi'nde karma sergilere katılmıştır.



Ümmühan Yıldız
Köylü Kızı

Tuval üzerine yağlı boya
35x50 cm

Şule YILMAZ

1992 İstanbul doğumlu olan Şule Yılmaz, 2010 yılında Rüşti Akın Anadolu Meslek Lisesi Grafik Tasarım ve Fotoğraf Bölümünden mezun oldu. 2014 yılında Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'nden mezun oldu. Aynı yıl Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Bölümü'nde Yüksek Lisans eğitimine başladı. Lise, üniversite ve halk eğitim merkezinde fotoğraf ve grafik dersleri veren Şule Yılmaz pek çok karma sergiye katıldı ve kişisel sergi gerçekleştirdi.



Şule Yılmaz
“Hayal”

Asetat üzerine serigrafi baskı

50x50 cm

2018

Burak Yiğit

1986 yılında Ankara’da doğdu. 2015 yılında Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü’nden mezun oldu. 2015 yılında Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Resim Anasanat dalında Bütünleşik Sanatta Yeterlik eğitimine başladı. Çeşitli karma ve yarışmalı sergilere katılan sanatçının iki ödülü bulunmaktadır. Sanatçı halen Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü’nde araştırma görevlisi olarak görev yapmakta ve çalışmalarına Kütahya’daki atölyesinde devam etmektedir.



Burak Yiğit
“Kentsel Mekan”

Tuval üzerine karışık teknik

50x50 cm

2019

Ceren YÜCEL

Ceren Yücel, 1993'te İstanbul'da doğdu. Fatin Rüştü Zorlu Anadolu Lisesi'nden mezun olduktan sonra 2012 yılında Kocaeli Üniversitesi'nde İç Mimarlık bölümünü kazandı. Eğitimini içmimari sektörlerde deneyimler kazandığı ticari çalışmalar ile birlikte yürütürken 2018 yılında mezun oldu. Mezuniyeti sonrası disiplinlerarası eğilimlerinin üzerine gitmeye karar vererek 2019 yılında Kocaeli Üniversitesi Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başladı. Dramatik sanatlar, tasarım ve algı üzerine eğitim ve çalışmalara burada devam etmektedir.

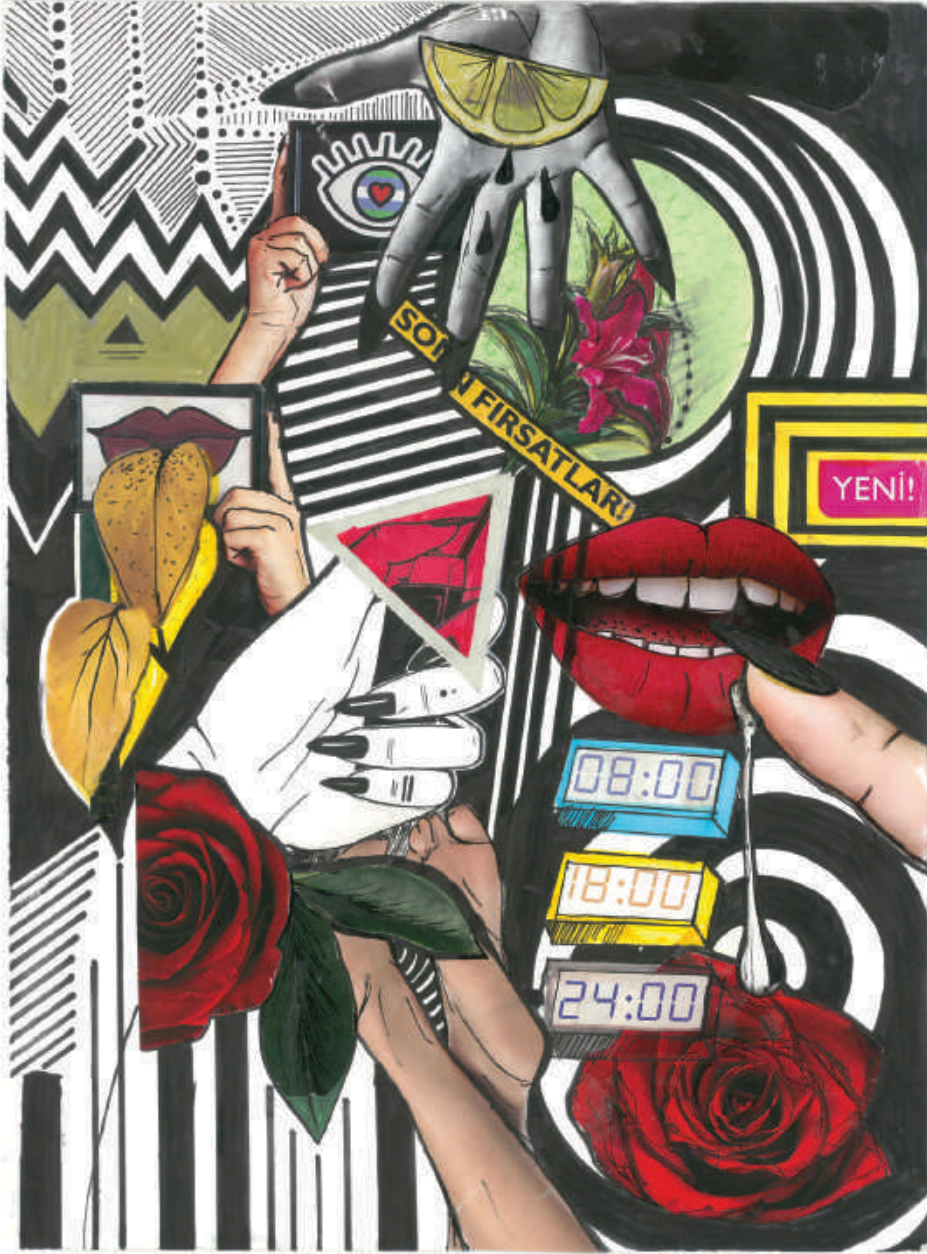


Ceren Yücel
“Bilinç-dışı”

90 gr kağıt üzerine suluboya

21x29.7 cm

2019



Ceren Yücel
“Modernizm”

Kolaj
25x35 cm
2018



GALERİ AYDIN



**İSTANBUL AYDIN
ÜNİVERSİTESİ**
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

www.aydin.edu.tr