



journal of arts

International Peer-Reviewed and
Open Access Electronic Journal

Uluslararası Hakemli ve Açık
Erişimli Elektronik Dergi

ISSUE/SAYI

2

VOLUME/CİLT: 6
YEAR/YIL: 2023

E-ISSN : 2636-7718
DOI : 10.26809/arts



HOLISTENCE
publications



journal of arts

E-ISSN: 2636-7718

DOI: 10.31566/arts

International Peer-Reviewed and Open Access Electronic Journal
Uluslararası Hakemli ve Açık Erişimli Elektronik Dergi

Volume / Cilt: 6

Issue / Sayı: 2

Year/Yıl: 2023

WEB: <https://journals.gen.tr/arts>

E-mail: jarts.editorial@gmail.com

Address: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi No: 29, D. 119
Merkez-Çanakkale/TÜRKİYE

ABSTRACTING & INDEXING DİZİN & İNDEKS

International Institute of Organized Research (I2OR)
MIAR (Information Matrix for the Analysis of Journals) (ICDS2021: 3.2)
Georgian International Academy of Sciences: GIAS
Scientific Indexing Services (SIS)
Academic Research Index: ResearchBib
International Services For Impact Factor and Indexing (ISIFI)
EuroPub
Infobase Index
Journal TOCs
Advanced Science Index
Directory of Research Journals Indexing (DRJI)
Google Scholar
Paperity
CiteFactor
Academic Journal Index (AJI)
Scipio-ro
International Institute of Organized Research (I2OR)
CROSSREF
ROOT Indexing
Sciencegate
ROAD
Acar Index
ASOS Index
Bielefeld Academic Source Engine: BASE
OCLC WorldCat
EZB (Electronic Journals Library)
Idealonline
The European Reference Index (ERIHPLUS)
Cosmos Impact Factor
Scimatic
IJIFactor
CNKI Scholar
Dergipark

“This page is left blank for typesetting.”



HOLISTENCE
publications

Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır

ABOUT THE JOURNAL

Journal of Arts

(E-ISSN 2636-7718 & Doi Prefix: 10.31566) is an international peer-reviewed and periodical journal. It aims to create a forum on arts. In this framework, high quality theoretical and applied articles are included. It brings together the views and studies of academicians, researchers and professionals working in all branches of arts. The Journal publishes research papers in the field of arts.

Articles published in the journal; It can be freely accessed, readable, downloaded, copied, distributed, printed, scanned, linked to full text, indexed, transmitted as data to the software, and used for any legal purpose without financial, legal and technical barriers.

The publication language of the journal is Turkish and English.

The articles are sent electronically via the Manuscript Submission System.

Owner

Holistence Publications

Contact

Adress: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi
No: 29, D.119, Merkez-Çanakkale / TÜRKİYE
WEB : <https://journals.gen.tr/arts/index>
E-mail : jarts.editorial@gmail.com
GSM: +90 530 638 7017 / WhatsApp

DERGİ HAKKINDA

Journal of Arts

(E-ISSN 2636-7718 & Doi Prefix: 10.31566), uluslararası hakemli ve süreli bir dergidir. Dergi, sanatın temellerinin tartışıldığı bir forum oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu çerçevede, yüksek kalitede teorik ve uygulamalı makalelere yer verilmektedir. Sanat alanlarında çalışan akademisyenler, araştırmacılar ve profesyonellerin görüş ve çalışmaları dergide bir araya getirilmektedir. Journal of Arts, bütün sanat alanlarında yapılmış çalışmalara yer vermektedir.

Dergide yayınlanan makaleler internet aracılığıyla; finansal, yasal ve teknik engeller olmaksızın, serbestçe erişilebilir, okunabilir, indirilebilir, kopyalanabilir, dağıtılabilir, basılabilir, taranabilir, tam metinlere bağlantı verilebilir, dizinlenebilir, yazılıma veri olarak aktarılabilir ve her türlü yasal amaç için kullanılabilir.

Derginin yayın dili Türkçe ve İngilizce'dir

Yazılar, Makale Takip Sistemi üzerinden elektronik ortamda gönderilmektedir.

Sahibi

Holistence Publications

İletişim Bilgileri

Adress: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi
No: 29, D.119, Merkez-Çanakkale / TÜRKİYE
WEB : <https://journals.gen.tr/arts/index>
E-mail: jarts.editorial@gmail.com
GSM: +90 530 638 7017 / WhatsApp

EDITORS

EDITOR-IN CHIEF

Evren KARAYEL GÖKKAYA

Prof., Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Fine Arts, Painting Department, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: karayelevren@gmail.com

CO-EDITORS

Tuba KORKMAZ

Assoc. Prof., Çanakkale Onsekiz Mart University, Çan Vocational School, Handicrafts Department, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: krkmztb@gmail.com

SECTION EDITORS

Sculpture and Conceptual Art

Arzu PARTEN ALTUNCU

Assoc. Prof., Kocaeli University, Faculty of Fine Arts, Department of Sculpture, Kocaeli, TÜRKİYE,
e-mail:partenonarzu@gmail.com

Theater / Theater History And Theory

Vecihe Özge ZEREN

Assist. Prof., Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Fine Arts, Department of Theater, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: vozgezeren@comu.edu.tr

Cinema / Television

H. Çağlar DOĞRU

Assist. Prof., Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Communication, Department of Radio, Cinema and Television, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: caglardogru@comu.edu.tr

Graphic Design Editor

Özlem UYAN

Assist. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University GSF Graphic Department, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: ozlemue@hotmail.com)

Ceramics and Glass Department

Yeşim ZÜMRÜT

Doç., Çanakkale Onsekiz Mart University Ceramics and Glass Department, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: zumrutyesim@gmail.com

Music

Fikret Merve EKEN KÜÇÜKAKSOY

Assoc. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University, State Conservatory, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: fm.kucukaksoy@comu.edu.tr

MANAGING EDITOR

Laura AGOLLI

Oakland University Masters in Public Administration with specialization in Healthcare Administration, USA,
e-mail: lagolli@oakland.edu

DESIGNER

İlknur HERSEK SARI

Holistence Academy, TÜRKİYE,
e-mail: holistence.dizgi@gmail.com

Contact

Adress: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi
No: 29, D. 119,
Merkez-Çanakkale / TÜRKİYE
GSM: +90 530 638 7017 / WhatsApp,
e-mail : jarts.editorial@gmail.com

EDİTÖRLER

BAŞ EDİTÖR

Evren KARAYEL GÖKKAYA

Prof., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: karayelevren@gmail.com

YARDIMCI EDİTÖRLER

Tuba KORKMAZ

Doçent, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çan MYO, El Sanatları Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: krkmztb@gmail.com

ALAN EDİTÖRLERİ

Heykel ve Kavramsal Sanat

Arzu PARTEN ALTUNCU

Doç., Kocaeli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, Kocaeli, TÜRKİYE,
e-mail: partenonarzu@gmail.com

Tiyatro/Tiyatro Tarihi ve Teorisi

Vecihe ÖZGE ZEREN

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tiyatro Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: vozgezeren@comu.edu.tr,

Sinema / Televizyon

H. Çağlar DOĞRU

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Sinema, Televizyon Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: caglardogru@comu.edu.tr,

Grafik Tasarım Editörü

Özlem UYAN

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi GSF, Grafik Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: ozlemue@hotmail.com)

Seramik ve Cam Bölümü

Yeşim ZÜMRÜT

Doç., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Seramik ve Cam Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: zumrutesim@gmail.com

Müzik

Fikret Merve EKEN KÜÇÜKAKSOY

Doç. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: fm.kucukaksoy@comu.edu.tr

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Laura AGOLLI

Oakland University Masters in Public Administration with specialization in Healthcare Administration, ABD,
e-mail: lagolli@oakland.edu

TASARIM

İlknur HERSEK SARI

Holistence Academy, TÜRKİYE,
e-mail: holistence.dizgi@gmail.com

İletişim

Adress: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi

No: 29, D. 119,

Merkez-Çanakkale / TÜRKİYE

GSM: +90 535 848 12 12 / WhatsApp,

e-mail : jarts.editorial@gmail.com

EDITORIAL BOARD / EDİTORYAL KURUL

Velimir VUCICEVIC

Prof., Art University of Belgrade, Ceramic- Sculpture Department,
SERBIA e-mail: vvukicevic@sbb.rs

Tim HILTABIDDLE

Prof., Salem State University, Graphic Design, USA, e-mail: timhilt@yahoo.com

Juan Bernardo PINADA

Prof., Zaragoza University, Dance Department, SPAIN

Jerzy WYPYCH

Prof., Adama Mickiewicz University, Department of Education in Fine Arts, POLAND, e-mail: jwypych@amu.edu.pl

F. Deniz KORKMAZ

Prof. Dr., Eskişehir Osmangazi University, Faculty of Art and Design,
Department of Visual Arts, Eskişehir, TÜRKİYE, e-mail: fdenizkorkmaz@ogu.edu.tr

H. Esra ÇİZMECİ AVCI

Assoc. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramic and Glass, Çanakkale, TÜRKİYE, e-mail: esracizmec@comu.edu.tr

Elif AVCI

Assoc. Prof. Dr., Eskişehir Osmangazi University, Faculty of Art and Design, Department of Visual Arts, Eskişehir, TÜRKİYE, e-mail: elifavci@ogu.edu.tr

Yıldız GÜNER

Assist. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, Department of Sculpture, İstanbul, TÜRKİYE, e-mail: yildiz.guner@msgsu.edu.tr

Milos DJORDJEVIC

Assoc. Prof. Dr., University in Kragujevac, Faculty of Education,
Printmaking Study, Belgrade, SERBIA

REFEREES IN THIS ISSUE / BU SAYININ HAKEMLERİ

Ali Asker BAL

Prof., Osmaniye Korkut Ata University, Türkiye

Hatice ÖZ PEKTAŞ

Prof. Dr., Istinye University, Türkiye

Melihat TÜZÜN

Prof., Tekirdağ Namık Kemal University, Türkiye

Gülderen GÖRENEK BEYAZ

Assoc. Prof., Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye

Bahadır UÇAN

Assoc. Prof., Yıldız Technical University, Türkiye

Hatice KETEN

Assoc. Prof., Burdur Mehmet Akif Ersoy University, Türkiye

Umut GERMEÇ

Assoc. Prof., Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye

Ekin Su KUZU

Assist. Prof. Dr., Giresun University, Türkiye

CONTENTS / İÇİNDEKİLER

The tension between contemporary and modern art: The emergence of new media in Turkey, the development of digital art and the changing institutions/institutional structure	101
Ezgi Tokdil	
İon Tuculescu'nun resimlerinde halk kültürünün izleri	121
<i>Traces of folk culture in Ion Tuculescu' paintings</i>	
Dalila Özbay	
Visual analysis of 3D characters and animations used in the presentation of cultural heritage at museums	101
Özlem Vargün	
Anselm Kiefer'in resimlerinde materyal kullanımı; saman ve kurşun	121
<i>The use of materials in Anselm Kiefer's paintings; straw and lead</i>	
Samet Doğan	

"This page is left blank for typesetting"



HOLISTENCE
publications

Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

The tension between contemporary and modern art: The emergence of new media in Turkey, the development of digital art and the changing institutions/institutional structure

Ezgi Tokdil 

Assoc. Prof. Dr., Burdur Mehmet Akif Ersoy University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, Türkiye,
e-mail: ezgi.tokdil@gmail.com

Abstract

As a new art form of a new world that technology has changed and transformed, new media art and other forms of creation associated with it have different stages of development in different countries. Questions such as the development of this form in Turkish art, the visibility of the artists working in this field in the international art field, what qualities the created works have and what stages they have passed through to capture the current digital identity (aesthetics) have not yet been fully clarified in the literature. In this context, the research takes an important role in filling the gap in the literature by chronologically addressing this change process in Turkish art and analyzing the progress of new media art from past to present. In accordance with this purpose; first of all, the relationship between modern art and contemporary art and the changing dimensions of cultural structure are examined. In this context, new media arts and digitalized art creations, which exist as a new form of contemporary/contemporary art, are included in the research through the development of the screen phenomenon and analyzed. In the continuation of the research, the development of new media in Turkey, the pioneering steps taken in this context, the first exhibitions, different creation mechanisms, collaborations in the formation process, alternatives for exhibition strategies are analyzed. Then, the development of new media and the process of change in institutions and institutional structures are discussed in two different aspects in terms of the exhibition process of the work and the creation process, and the collaborations of different disciplines in the creation process of digital art are examined with examples from the world and Turkey. The research, in which the foundations of the change between contemporary and modern art are analyzed through new media art and digitalized art creations, is a qualitative research using the relational analysis method and the analyzed works are included in the research with purposeful element sampling.

Keywords: New Media, Digital Art, Contemporary Art, Screen Phenomenon, Culture Industry, Technology-based Creation

Citation/Atf: TOKDİL, E. (2023). The tension between contemporary and modern art: The emergence of new media in Turkey, the development of digital art and the changing institutions/institutional structure. *Journal of Arts*. 6(2): 101-120, DOI: 10.31566/arts.2048

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Ezgi Tokdil
E-mail: ezgi.tokdil@gmail.com



Bu çalışma, Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

1. INTRODUCTION

The complex relationship between modern art and contemporary art, their distinction and sameness in essence, is too comprehensive a subject to fit into a short research article. Nevertheless, the phenomena underlying these complex relationships are tried to be briefly defined in the axis of the interactive structure of different periods by making a short orientation to the long history of art that connects conceptual art with new media art by transcending postmodernism that started with modernism. In this context, when we look at the different conceptions of art and its structural qualities on the axis of historical progress, social development, and cultural change, we can find countless sources on modern art -and even emphasizing the greatness of modern art at every opportunity- while contemporary art has remained in its shadow. The reason for this is that the concept of contemporary art, both in terms of form and content, involves processes that are too complex to fit into certain molds, is based on an intellectual foundation, and has a dynamic form. In contrast to postmodernism's return to modernist principles at every opportunity, contemporary art has turned its face towards the future - although, of course, modernist principles have not been completely rejected. The biggest reason for this change is social and technological developments. These developments have shifted the direction of change in the field of culture to a different position than in the past. While contemporary art, which continues to exist within the contemporary, continues the forms of creation of the previous period such as conceptual expansions and installations - just as capitalism has been replaced by digital capitalism in the social dimension - at the same time, great steps have been taken towards adopting the digital tools of the technological society, and countless examples of media art that have emerged by combining art with technology and science have been presented as the creations of the new century.

In this new cultural environment, as Susan Sontag describes in her book *On Photography* (1977), "the world is overflowing with images and signs in which the boundaries between medium and

fact disappear". According to Belting (2020: 261); "in contemporary art, the reality of media invites artists to reflect on a ready-made world of signs and appearances, just as the reality of nature did before". Thus, nothing has changed in the basis of thinking, but the medium through which thinking takes place has changed - just as the basic dynamics of capitalism have not changed, but in the information society, it has taken on a new form called digital capitalism. Whereas modern art questions "nature as the surface of sensory experience", contemporary art does so by "questioning the technical mediums that produce a peculiar informational reality between our gaze and the world" (Belting, 2020: 261). Therefore, in new media art, nature has been replaced by the tools of technology. The world of facts has replaced images, virtual realities have increasingly replaced physical reality, and individual culture has been replaced by the mass and global. According to Zamly, who defines technology as a tool in this process, its introduction "changed the functioning of the mind and intentions and provoked creativity" (2012: 255). According to the author, "each new tool has created new types of images" and beyond that, "the image, which was previously static, has become dynamic" and "although each tool was created to solve a certain problem, it has given rise to many ideas and genres that were previously unthinkable" (2012: 255). However, the components of the works that constitute this new cultural form and the audience-artwork interaction have also diverged from the principles of modern art. The receiver, who was in a passive position in the face of traditional art, has gradually moved to a dynamic and dynamic-interactive dimension, and while the reality around it is recreated, the change of this reality is transferred to the control of the viewer. When virtual reality replaces physical (real) reality, all concepts and meanings defined concerning art have lost their validity, and this new form of contemporary art has reached a form that offers countless possibilities at the same time.

1.1. Purpose and Scope

In this context, the research first focuses on the foundations of this change. Then, it examines the historical development of new media arts as

a new form of contemporary art shaped within contemporary art together with various institutional developments, new strategies developed by museums and galleries, exhibitions, festivals, and events. The analysis aims to define the dialogue of this new art form, which has emerged relatively recently, with the past by addressing the developmental stages of new media art and digital culture products that diversify in the context of media from two different fronts in terms of development in the world and development in Turkey.

1.2. Method

The research, in which the foundations of the change between contemporary and modern art are analyzed through new media art and digitalized art creations, is a qualitative research using the relational analysis method and the analyzed works are included in the research with purposeful element sampling.

1.3. Findings and Conclusion

As a result of the research; the emergence of interactive installations of digitalized art - in terms of the process of transforming the image into a sign - is not only in the form of forming understandings of traditional art or the adaptation of art forms to the present (network society); it can be defined as an indicator of the change experienced as a whole, from thinking practices to life styles, from interaction environments to social behaviors, from cultural demands to economic accumulations.

2. MODERN AND CONTEMPORARY ART

2.1. Fundamentals of Change that Distinguish Contemporary Art from Modern Art

Just as there is no precise explanation of when modernism gave way to postmodernism and this process does not define an uninterrupted transition with definite boundaries and scope, change in the field of art defines a process that develops under the influence of different dynamics, where there are reversals but the steps forward are always greater. While the cultural structure of modern art lasted until the 1950s, a new cul-

tural form emerged after the 1960s, which some writers and art historians call postmodernism and others call contemporary art, but as mentioned, the interim periods between these dates witnessed economic, social, political and social changes that served as a bridge between the past and the future and formed the historical background of change. However, as Belting notes, "the epilogue written about an earlier paradigm measures the present according to models for which it cannot be adequate" (2020: 20). For this reason, the culture of the current century, whether defined as postmodern or contemporary art, is in a form that rejects all definitions, rejects all definitions on the condition of accepting that it is separate from modernism in terms of formal and intellectual structure, changes rapidly due to its dependence on technology, and will be replaced by new formations just as rapidly. Therefore, it would not be wrong to define contemporary art as the end of postmodernism. Concerning this, it can be concluded that structures such as conceptual art, installation art, performance art, and land art - contrary to popular belief - are not only related to postmodern art but can also be defined within the scope of contemporary art. Of course, contemporary art points to the end of postmodern art at a certain point, just like the long-term debates on the end of modernism. As stated, this change defines a process in which there are flashbacks¹, in which old forms and conceptions of shaping are tried again², in which ways of seeing are relational, but it also brings up different perspectives, the cooperation of different disciplines, and the mechanization of the creative dynamics in the transformation of thought into form - with the effect of communication technologies. The mechanization of art - the foundations of which were laid in modernist culture with constructivist forms - has led to technology becoming more and more the dependent variable of creation, and developments in information and communication technologies have mediated the emergence of new forms that diversify under the umbrella of new media arts. Just as modernism continues its existence by changing its form within the postmodern culture, it can be defined that postmodern culture has regained visibility within the scope of new media arts that exist under the umbrella of contemporary art as

an extension of contemporary art. It is seen that installation (installation art), which is an important tool of conceptual art, has transformed into a digital installation form within the scope of new media, and has gained an interdisciplinary quality that restructures the perception of time and space and redesigns the dimensions of space. Therefore, as stated, the elements that form the basis of different paradigms or determine the basic dynamics of these periods are recurring in almost every period of history; however, of course, they vary according to the needs and creation mechanisms of the era, the expectations of the receiver (viewer) and the intellectual basis on which the artist reduces reality.

The dialectic of contemporary-contemporary art, which is articulated in the modernism-postmodernism debate, makes it impossible to make precise definitions and historical classifications in this context, and the categorizations made go no further than presenting an artificial analysis of cultural structures that continue to exist and undergo a transformation in a variable, dynamic system. Instead, it seems more probable to define that the elements that trigger the existence of art over the centuries have remained the same, but that some basic differentiations have emerged in different periods and under the influence of different paradigmatic developments as the reality of the external world has changed - these differentiations can sometimes be evaluated negatively, but mostly they have triggered imagination and become a prerequisite for development. The change in question refers to a differentiation in the mechanisms of vision at the level of the artist, a change in the perception of time and space at the level of the work, collaboration with different fields in the process of creation, and metamorphosis at the level of the viewer from a mere receiver to a complementary position. The speed of this metamorphosis has gradually increased since the 1960s, and with the development of information-communication technologies (information), globalization (as a result of the network society), and other phenomena related to the era, this process has gone beyond acceleration in today's societies. Therefore, as Belting (2020: 282) defines it, "culture has turned into a culture of the past, which no longer represents the posi-

tion reached in the intervening time, at the very moment when a meaning is drawn from it". According to Sönmez, who questions the attitude of contemporary art in the face of the "present" and emphasizes that each artist determines a position for himself by standing next to or against the present; "every work of art has an aesthetic value that will inevitably gain meaning with the political, socio-economic and cultural codes of its own time in the processes of production, interpretation and dating" (2015: 406). Therefore, while the created work is shaped within the value structure of its period, it is also shaped by the conditions of the time (era) in which it was created. This is what formally distinguishes modernism and postmodernism, contemporary-current art, contemporary art, and new media art.

In this context, the breaking point in the art that began in the 1960s represents a reality shaped in a new world transformed by technology. In a social order where information increases rapidly, new information produced is circulated globally through networks, computer-aided production mechanisms emerge, and the interaction and relationship between people are established through screens, it was inevitable at some point for art to change its dimension and for artists to turn to software codes instead of brushes and virtual reality instead of canvas. Therefore, parallel to the increasing speed of technology, art has also turned towards digitalization, seeking new ways of transforming thought and data into a cultural form, and new media arts³ have become the new cultural production of the age in question. When computers became the means of cultural production and new forms such as virtual reality, digital installations, and projection mapping were accepted as new art products of "contemporary art" in the process that started with video art and continued with multimedia, the software took the place of traditional forms of art such as painting, drawing and sculpture, and a radical change occurred in all processes from the creation process to the resulting product, from the interaction with the audience to the collectivization of the artist. The process of change in question is not only a situation that can be defined by the artist's habituation to technology, it is a much more comprehensive phenomenon.

The change took place gradually with the influence of different fields, such as art productions of different paradigms continuing their existence within each other, and this change brought along many developments, from the emergence of virtual galleries, different platforms, and on-line biennials to the renewal of museums' exhibition spaces. According to Copper (2022); "The emergence of platforms such as Artsy, Artspace, and Paddle8 is one of the most important indicators that audiences have become accustomed to viewing artworks on screen". Similarly, the fact that museums and galleries are "building new exhibition spaces suitable for digital art installations and projections" is one of the defining elements of the point art has reached in today's reality. However, it is important to examine the historical background of the emergence and development of new media art before moving on to the changing policies, institutions, and formative understandings of today's art.

3. NEW MEDIA ART

3.1. A Historical Overview of the Screen Phenomenon

As stated, new media art is one of the areas of "contemporary" art that has emerged as a result of the reflection of economic, sociological, and political changes in the social dimension on the field of culture, the existence of which is no longer questionable. Underlying these changes is the labor-information relationship of the information society, which has replaced the labor-capital duo of capitalism. Although the current economic system in today's societies is still based on capitalism, it is a capitalism that has changed its form and is a form of government that is integrated with informationalism with developments such as the development of information-communication technologies (ICT)⁴, globalization, and the transition to a network society. Manuel Castells (1996: 17) defines information as "data that is organized, communicated, and transmitted". With a similar approach, Daniel Bell defines information in terms of communication technologies as "data-data processing" and states that it has replaced capital and labor and become "the source of economic-social relations as well as the collection, access,

and processing of data" (1974: 22). Beniger's terms for this period such as "information revolution, technological society, information economy, post-industrial society, the third industrial revolution, neo-capitalism" contain important messages about the intertwined technological and economic structure of the information society (1986: 4-5). Therefore, the explanations of the change draw attention to the two main distinctions of the information society: the *transformation of society by technology* and a *new economic system*.

While developments in the field of communication cause significant changes in the history of society (the coexistence of capitalism-informationalism), the social and cultural structures that emerge from the new social structure also cause important directions on social systems - this relationship cannot be separated from each other and they both affect and are affected by each other. In this context, the rise of computer technologies and network society has led to the emergence of new media, and this process has paved the way for the digitalization of capitalism. Digital capitalism has restructured the lifestyles it inherited from its predecessors - such as consumer culture and the culture industry - in the virtual environment, and all areas from social life to cultural values, from economic policies to political and political systems have been reorganized. Concerning this, the emergence of new media and its development in different fields has also come to the agenda as a result of "social and economic needs" as Başlar puts it, and "the changes experienced in the new media era have brought about the structural change of cultural products by digitizing them, and the expansion of consumption on a global scale by facilitating consumption" (2013: 781). The process that followed led to the restructuring of culture as well as social and economic systems, written and oral culture was replaced by digital culture, and this reshaped cultural structure was called by different names such as "cyberculture (Levy, 2001), information culture (Manovich, 2001), internet culture (Castell, 2005), virtual culture (Jones, 1998)" (Medin, 2018: 145; Ulusoy, 2022: 164). Media systems, which had a national character in the early 1990s, have gained a transna-

tional dimension since the early 2000s with the development of network technologies and the impact of globalization, and this change has been directly reflected in the process of change of cultural products in art. While the works produced until the 1990s formed the basis for the relationship between media and art based solely on the concept of the screen, gradually the presence of the screen between the viewer and the work disappeared.

According to Manovich, who states that new media has two different branches in the context of cultural and computer technologies, new media (2001: 19) is defined as “media that directs the existing media, in general, to transform it into digital data interactively and enables production, distribution and sharing through computers”. Therefore, the fact that cultural products are produced through these media, meet with their audiences in these media, circulate through communication technologies, and are shared with users through the tools of technology has paved the way for digitalization in all processes from the production process of the work of art to the work created and its exhibition. However, with the development of internet technologies, computers have rapidly become “a gateway to participate in an international environment of artists, critics, collectors, and other art lovers” (Tribe, 2006: 11; Erkayhan and Belgesay, 2014: 48). According to Tribe (2006: 11), while some artists have used the medium as a mere sharing space, others have approached the internet as a unique medium, a new field of work⁵.

As Erkayhan and Belgesay state, video art, which emerged in the 1970s, “was a nexus point in the transition to new media art. Just as the internet was a tool for new media artists, the portable camera was a similar tool for video artists” (2014: 48). In this context, when it is accepted that the first examples of new media emerged as video art, it can be defined that Nam June Paik’s video installations in the 1970s (the placement of television screens in the gallery space and the movement of the image -traditional painting-) reconfigured the direction of cultural history.

Figure 1. Nam June Paik, *TV-Buddha*, 1974, Stedelijk Museum, Amsterdam

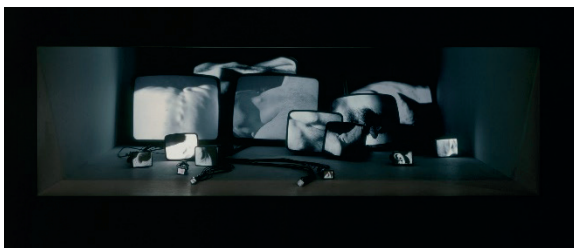


The artist’s *TV-Buddha*, which was first exhibited at the Stedelijk Museum, Amsterdam in 1974, can be considered one of the first examples of video art. In the installation, a Japanese Buddha figurine was placed permanently in front of a television screen designed in the shape of an astronaut’s helmet, and while the camera was filming the statue, it was the statue itself that was reflected on the screen. In this way, a mirror image is created, while at the same time referring to the passive position of the viewer in the face of technology. However, ironically, although the work is one of the first examples of new media art developed within the scope of contemporary art, it also highlights the traditional viewer-artwork relationship of modernist culture. While the image reflected on the screen becomes indistinguishable from a painting in any gallery, the medium through which the content is represented and presented differentiates and keeps pace with the age. Therefore, it can be defined that modernist principles are still present in contemporary art.

However, Garry Hill’s 1990 video installation (Figure 2) differs from the works of other artists in that it has a fragmentary structure in which the image is divided into fragments instead of being projected directly and each fragment is transmitted to the viewer from a different screen as unrelated. Here, Hill reflects the visual representation of sixteen parts of his own body with an arrangement of sixteen screens of different sizes. Therefore, the artist has disrupted the existential structure of the human being as a singular form, fragmented it for the viewer to complete, and the viewer “has the unexpected

opportunity to extract and release the idea of a human existence from the totality of the image" (Belting, 2020: 153). In this respect - in terms of the viewer entering into a dialogue with his consciousness and the consciousness of the work, thus coming together with the artist at an intellectual point, but analyzing the semiotic language of the fragments in his perception dimension and reaching only his reality - Hill's work can be defined as one of the first examples of interactive designs of new media. Since the 1990s, the development of information and communication technologies, the increasing involvement of technology in art, and the production of visual representations of creation through computers with the support of codes and databases have led to the gradual development of digital designs and the diversification of new media art in many subcategories.

Figure 2. Garry Hill, *Inasmuch As It Is Always Already Taking Place*, Video Installation, 1990, Metropolitan Art Museum, New York



Belting (2020) - citing video artists such as *Garry Hill and Bill Viola*; emphasizes the loss of text in the video by stating that "as before, they place themselves in the image with the body of a living medium, as actors playing themselves, as if they can and want to maintain a silent dialogue with the viewer through art". Here, the loss of text corresponds to the universal language of

traditional art, whereas in the new art, there are individualities and gaps. Therefore, "individual consciousness is an ambiguous place of agreement, and the calculated magic of the image of the artist's textless idea takes advantage of a free space where meaning and meaninglessness stand close to each other" (Belting, 2020: 145). According to the author, the static (passive) position of the viewer in traditional art in front of the work develops in the form of a silent dialog and this is one of the basic foundations of the existence of art. However, today, with the introduction of the concept of the screen between the viewer and the work, the balance of this relationship has been disrupted and not only the image viewed, the content of the work but also the viewer's reaction to the reflected image has changed. This reaction is not only negative; the fixed reaction (emotion) felt in the face of a painting is replaced by the complementary effect felt in the face of a video. Therefore, in addition to the existing reality of the work, how the receiver interprets reality has also gained importance. For this reason, in the video art of the 1980s-90s, the artist's effort to interact with the viewer in a mechanized process and an empty painting comes to the fore when the artist transfers himself, fragments of his self-portrait or his own body to the viewer on the screens.

Figure 3. Stan VanDerBeek, *Movie Mural*, 1968, *Dreamlands: Immersive Cinema and Art*, 2017, Whitney Museum, New York



In Stan VanDerBeek's video installation *Movie Mural* (Figure 3), created as early as 1968, different images are projected onto multiple screens through projections. While changing images and sound in different temporalities enhance the cinematic effect, a fragmented aesthetic is created,

as in Garry Hill's work. In 2017, VanDerBeek's video installation at the Whitney Museum's *Dreamlands* exhibition, which brought together various cinematic projects from the early 1900s onwards, provides important evidence for questions such as the processes of digitization in different fields, how technology is increasingly adapted to art, and how creation reconfigures the perception of time-space. According to Balsom (2017), the overall title of the exhibition is "a condensation of associations bridging psychic life, popular entertainment, commodity capitalism, and public experience. It is precisely this connection that makes the moving image so fascinating as an art form". But of course, the fragmentation of a cinematic image and the impossibility of assembling each part - as in Hill's work - also means that the present reality of the work must be perceived as something more than an opportunity for play in the relationship of experience with the viewer. Therefore, this "thinking as something more" can be defined as increasingly diversifying the forms of creation of the formative understandings underlying new media arts.

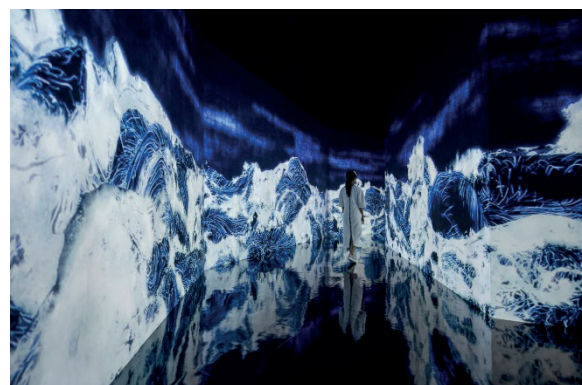
Figure 4. Museum of the Moving Image, Leeser Architecture, Queens, New York



In the history of new media art, which began with Nam June Paik's video installations in the 1970s, it can be defined that the concept of the screen has gradually grown under the influence of technological developments or in parallel with it, and one of the most important indicators of development is embodied in the form of watching this situation. As seen in Hill's work, screens diversified in the 1990s, became the focus of creation in different sizes, and the phenomenon of the screen expanded as projections gradually found areas of use in art and were included in art. As of the early 2000s, these screens

first reached a size that covered one wall of the gallery or space, then the projected image covered the entire space (the screen became the space itself) in the new spaces created within the scope of the new exhibition strategies of the galleries, and finally, the screen (virtual reality) replaced the real, physical space. In this context, the Museum of the Moving Image, which was established in 1988 in a former film production studio in New York, has a contemporary appearance where digital art projections and interactive installations are placed in all exhibition areas, conference halls, and resting places. As Cooper (2022) describes, the museum aims to celebrate "the history and technology of the film industry with a focus on modern and digital culture" in its different aspects. The sampled image (Figure 4) shows one of these exhibition spaces, and the screen is integrated into the space itself (walls and ceiling). In this way, space expands the viewer's perception dimension by merging with the temporal dimension reflected from the screen, and the reality of the screen alone is reduced to geometric arrays that close on each other as the fourth dimension by merging with the reality of the space. Therefore, it can be defined that the linear perspective of the viewer-artwork interaction of video art, which constitutes the first phase of traditional art and new media art, is replaced by multidimensional perspectives.

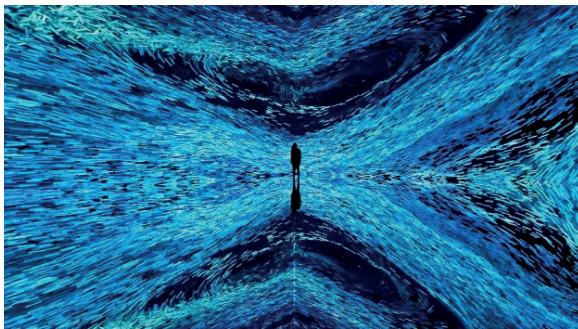
Figure 5. teamLab, Black Waves: Immersive Mass, 2020, Digital Installation, Continuous Loop, Sound: Hideaki Takahashi



The transformation of the space itself and its transformation into an element supporting the presented reality (digital creation) has initiated a process in which the space has become the

virtual reality itself since the first decade of the 2000s. Digital installations and digital data visuals, which were initially limited to a screen located in the space, have gradually transformed into larger-scale designs that include the space, the data obtained by different sensors have carried the work to an interactive dimension, and the ability to create more complex algorithms with the continuous development of technology has enabled the creation of a more experimental and freer creation environment. The digitalization of the installation has also transformed the content into a dynamic and fluid reality and an interactive form. Digital art installations “offer new opportunities for viewers to actively participate in the artwork. Artists and designers have the opportunity to play with the ‘real-virtual’ boundary between the viewer or ‘user’ and the digital dimension. Touch, physical participation, and social interaction become essential qualities” (Cooper, 2022). In this context, TeamLab, a design studio founded in Japan in 2001, realized the digital installation *Black Waves: Immersive Mass* (Figure 5), a digital installation realized in 2020 by TeamLab, a design studio founded in 2001 in Japan, transformed the waves of classical East Asian art into an installation that also encompasses space. Based on the idea that “all oceans and all waves in the world are interconnected” and that “each wave is part of a larger flow”, the installation offers an immersive experience with its constantly moving walls. Therefore, the viewer entering the exhibition space becomes part of this wave mass by integrating with the work and “creates a single, uninterrupted existence” (TeamLab, 2020).

Figure 6. Ouchhhh, Atlas Ocean Data/Immersive Experience, 2020, Bordeaux, France



The digital installation *Atlas Ocean Data* (Figure

6) realized in 2020 by the Turkey-based design studio Ouchhhh, which offers important indicators of the approach of replacing the screen (virtual reality) with the real, eliminates boundaries by resizing the real space, and brings virtual reality into a real-time experience. In the sampled work of the team, which produces works in different forms of new media such as “interactive new media platforms, kinetic sculptures, immersive experiences, sound designs, and data-driven art installations”, the data obtained from the Atlantic Ocean and the Bay of Biscay and Bordeaux are translated into a visual language with algorithms and different software programs, becoming an attempt and an exploration to raise awareness for the viewer to integrate with the ocean and respond to its needs by feeling it. Therefore, art, science, and technology are integrated. However, the chosen location is also of great importance in creating this effect; the location of the installation in Les Bassins de Lumières, the world’s largest digital art center located in the Bordeaux submarine base built by the Germans during the Second World War, and the completion of the data visual by reflecting it in the water of the pool here can be defined as allowing the boundaries of space to be completely erased and virtual reality to create a new dimension in real reality (Ouchhhh, 2020). In this project, it is seen that the receiver is in a passive position in terms of the audience-artwork relationship, but the dynamic form of the work distinguishes the work from other digital installations sampled as an element that enables the dialog between the two. Since the second decade of the 2000s, with the increase in the possibilities offered by technology, digital installations have gradually developed, more comprehensive and interactive designs have been produced, and a new cultural form has emerged in which the data obtained from different sensors constantly changes the work while the viewer is moved to an active position. These examples are discussed in the following chapters, which address issues such as the requirements of institutional structures for the development of new media and the reorganization of exhibition spaces.

3.2. The Modern-Contemporary Art Dilemma in Turkey: The Development Process of New Media

Compared to Western art, this process of change in Turkey has taken place with relatively slow steps and has not progressed as a natural continuity as in Western art. However, at certain points and after a certain date, it is seen that Turkish art followed the radical changes in Europe and America at its own pace. It is a reality that can be defined with a glance at history that after a phase of modern art that developed under the influence of Western art, postmodern art emerged together with contemporary art in Turkish societies and the art scene, conceptual works were created for the first time relatively recently, in the late 1950s-60s, and video works, which form the basis of new media art, were not seen in Turkish cultural history until the late 1970s. The most important of the institutional structures that were influential in changing the direction of art at this time was the State Academy of Fine Arts' (DGSA) *Yeni Eğilimler Sergileri* (New Trends Exhibitions) (1977-87), which were important in terms of exhibiting and promoting works produced within the scope of conceptual art and being part of international developments. 2000 *Yılına Doğru Sanatlar Sempozyumu* (The Arts Towards the Year 2000 Symposium) (1977), which took place at the same time, was among the important steps taken in the development, support, and recognition of contemporary art. While the first *Istanbul Biennial* took place in 1987, *Sanat Tanımı Topluluğu* (The Art Definition Society), founded in 1978 by Şükrü Aysan, Serhat Kiraz, Ahmet Öktem, and Ani Yamaner, came into being. With the joint initiative of this group and other artists who joined them, the *Öncü Türk Sanatından Bir Kesit Sergileri* (Pioneering A Section of Turkish Art Exhibitions) (1984-1989) and the *A.B.C.D. Sergileri* (A.B.C.D. Exhibitions) (1989-1992) became the most important representatives of the path toward contemporary tendencies in Turkish art. The MSU Painting and Sculpture Museums Association, which was founded in 1979, organized important exhibitions supporting the new generation and young artists. Among the conceptual artists who participated in these exhibitions were Cengiz Çekil, Alpaslan

Baloğlu, Ahmet Gezgin, Gülsün Karamustafa, Füsün Onur, Ergül Özkutan, Adem Yılmaz and İsmail Saray (Madra, 2011: 9).

When this process is traced back to the emergence of conceptual art and the first installations, the exhibition *Kavramsal Bir Miras: Öncü Yerleştirmeler* (A Conceptual Legacy: Pioneering Installations) exhibition in 2011 has a special significance. The reason for this is that the exhibition presents to the audience as a whole the changing conceptions of formalization in the field of cultural production in the 1960s-70s and the accumulation that became evident in the 1980s. Consisting of the conceptual installations produced by Canan Beykal, Serhat Kiraz, Ayşe Erkmen, Erdağ Aksel, Ahmet Öktem, and Selim Birsnel during this period, the exhibition is not only a retrospective archive but also an opportunity to observe the changes that took place in the period until 1995 - and thus until the emergence of new media art.

Figure 7. Nil Yalter, *Harem*, 1979, Video-installation, 45.00 min, Motinternational Gallery



Looking at the history of new media art in Turkey, it can be defined that video art, the first examples of which can be traced back to the 1950s in the West, began in Turkish art only in the 1970s with the experiments of artists such as Nil Yalter and Teoman Madra. New media art, which has developed and turned into an expression since the 1980s with the works of pioneering artists around the world, the abundance of exhibitions questioning technology, and the integration of the possibilities offered by computers into art in parallel with the de-

velopment of technology at an ever-increasing pace, developed in the early 2000s with a delay of 20-30 years compared to the West, excluding the cautious experiments whose first examples were encountered in the late 1970s, and in the first decade of the new century, new media trends in Turkey have been able to catch up with the developments in the world by showing a rapid development (Ertan, 2015). According to Erkayhan and Belgesay (2014: 50), the first examples of technology changing the production environments of art were seen in Turkey in 1995 at the Concrete Visions exhibition organized by the UN Contemporary Art Center as part of the 4th International Istanbul Biennial. The exhibition featured names such as Teoman Madra, Fatih Aydoğdu, Onur Eroğlu, Arye Wachsmuth, Ergul Özkutan, and Angela Melitopoulos⁶, followed by the XAMPLE exhibition held in 1996 under the direction of Beral Madra, was among the pioneering exhibitions in the field of new art. Since the 2000s, there have been many developments in direct proportion to the increasing interest and knowledge(!) in new media art, and in 2009 Santral Istanbul organized the exhibition *Uncharted: User Frames in Media Arts* exhibition organized by Santral Istanbul in 2009⁷, Borusan Contemporary's exhibitions featuring new media works in 2010 and 2011, *Lost Paradise* exhibition held at Istanbul Modern in 2011 are important exhibitions that took place in this context, while Akbank Sanat, Pera Museum⁸, UN Contemporary Art Center, SALT are among the other museums that provide institutional support for the development of new media art and play an active role in laying the foundations of this change in this sense. In this process, galleries have also had a significant impact on the development of new media arts. Istanbul-based galleries such as Pilevneli Project, CDA Project, PG Art Gallery, American Hospital Gallery, Pilot Gallery, and Sanatorium have played an important role in the spread of new media and the adoption of digital arts in Turkey by featuring the works of new media artists in their halls and supporting young generation artists (Erkayhan and Belgesay, 2014: 50-53).

In addition, Visual Communication Design departments, which have been established in uni-

versities since the 1990s, have also played a major role in the adoption of contemporary trends in Turkey. The Visual Communication Design (VCD) department at Bilgi University played a pioneering role in this sense, and many artists who are actively working on information and communication technologies today have also received their education here. Until 2011, *Track* exhibitions took place regularly and, as Ertan (2015) states, "raised widespread awareness of digital technologies among young people". The most influential exhibition of the *Track* exhibitions, which took place in 2005, was opened in Linz as part of Ars Electronica, which was a major development for the development of new media art at the university and cultural interaction in this sense. In the 81st issue of *Sanat Dünyamız* (*Our World of Art*) magazine published in 2001, Faruk Ulay's article titled *Tek Başına Ama Hep Birlikte: Net.Art* (*Alone But All Together: Net.Art*), Melih Katıkol's *Dondurulmuş Konuşma* (*Frozen Speech*) and Cem Gencer's article *Net-Art? What is it?* and these articles were the first academic studies on new media and digitalization processes in Turkey (Ertan, 2015: 3). In addition, prominent researchers and academics in the field include Ekmel Ertan, Başak Şenova, Ali Miharbi, Murat Germen, Beral Madra, Bager Akbay, Ebru Yetişkin, Burak Arıkan and Genco Gülan, who have carried out important studies on the theoretical foundations of new media and played an important role in ensuring academic development as well as practice (Kaprol, 2016).

Figure 8. *Uncharted: User Frames in Media Arts*, 2009, Santral Istanbul, Turkey



When the development process of new media in Turkey is analyzed, the effects of festivals, online exhibition platforms, and independent initiatives, which have been increasing since

the early 2000s, on this process of change are important. Among the prominent events in this context, NOMAD, which was founded as an independent organization in 2002 and produced works by exploring new possibilities of digital art, organized Turkey's first sound art festival named *Ctrl_alt_del* in 2003. In 2003, the Web Biennial, an international contemporary art exhibition organized by the Istanbul Museum of Contemporary Art on the *World Wide Web (www)* and founded by Genco Gülan, was the first example of a biennial organized online, bringing together academics and artists working theoretically on new media. Among the festivals that pioneered the development of digital arts in Turkey, the *TECHNE Dijital Performans Platformu (Digital Performance Platform)*, organized by Ekmel Ertan and Aylin Kalem in 2006, was an important beginning consisting of exhibitions, performances, seminars, and workshops. With the support of researchers from different professions who participated in this festival, *Beden İşlemsel Sanatlar Derneği (The Body Operational Arts Association (BİS))* was founded in 2007 as the first non-governmental organization working in the field of new media, and its first event was *Sanat ve Teknoloji Festivali (the AMBER Art and Technology Festival)* in the same year. As Ertan, one of its founders, describes it, AMBERFEST has been an important breakthrough "in terms of providing international visibility to the field of art, technology, and new media in Istanbul, contributing to the dissemination of new media art in Turkey, creating a network in Istanbul, and mobilizing many new initiatives" (2015: 7). In addition, the most important function of these festivals has been to introduce local works and young artists to the international art scene. The *Intercult Playface* exhibition¹⁰ organized by AmberPlatform at the Museum Quarter in Vienna in 2011 and the *Müsterekler Zamanı: Türkiye'den Yeni Medya Sanatı (Commons Time: New Media Art from Turkey)*¹¹, as Erkayhan and Belgesay (2014: 53) describe it, "for the first time, examples of new media art from Turkey began to be mentioned on an international platform". Again in 2011, *KURYE International Video and Digital Arts Festival* brought together artists working in the field of new media and producing works in sub-categories such as video and animation. Although the festival,

which focused on the subject of games, did not continue, its founders Irmak Arkman and Ceren Arkman organized a media art platform called *PlugIn* within Contemporary Istanbul, and this initiative played an important role in the international recognition of new media production in Turkey. Again in 2011, ISEA12, one of the oldest and most influential festivals in the field of new media, was brought to Istanbul by Sabancı University and undertook an important task for the development of international collaborations and the spread of digital arts in Turkey (Erkayhan and Belgesay, 2014: 33-34).

The 2015 video installation *Crafted Logic* (Figure 9) in the exhibition *I Work Therefore I Am* organized by AmberPlatform is an important indicator to understand that the textual structure of digital art does not lag behind its formal effect and to define that video and screen phenomenon still represent the digital structure of conceptual works alongside interactive digital installations in cultural production in the early 2000s. Focusing on work and labor, the exhibition showcased works shaped around topics such as how the digitalization process has changed labor, how the relationship between labor and capital is shaped, society's attitude towards its labor, the role of digital technologies in the deepening class divide, and the labor of robotic developments, and featured artists such as Ebru Kurbak & Irene Posch, Bager Akbay, Serkan Demir, Ioana Păun, Rafet Arslan, Onur Sönmez, Ellie Harrison and Sam Meech (Saha, 2015).

Figure 9. Ebru Kurbak & Irene Posch, *Crafted Logic*, 2015, *Laboro Ergo Sum-I Work Therefore I Am!*, Amber'15

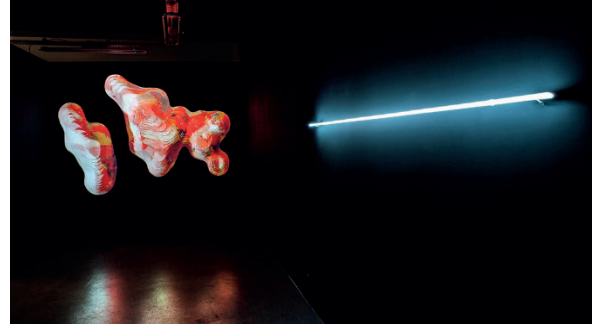


Under the influence of all these developments, it is seen that new media art in Turkey proved its existence in the international art market in the second decade of the 2000s, and the exhibitions opened not only used technology formally but also transformed it into a tool as a result of thought practices focusing on different themes. In addition, X Media Art Museum, established in Istanbul in 2022 in cooperation with DasDas, is Turkey's first digital art and new media museum, bringing together different forms of art diversified by the combination of technology, science, and art. The museum also hosts the NFT Biennial, which will be held for the first time in different countries in February 2023, and the Immersive Exhibition to be opened within the scope of the biennial¹³.

Since the 2010s, with the exhibitions, festivals, and faculties that have been opened rapidly in universities, providing an academic infrastructure education, it is seen that new media has become more and more widespread in Turkey and contemporary art as a new cultural form has turned into a new means of expression. In addition to this, with the development of international collaborations and dialogues in this process, with technology providing artists with new possibilities of creation, and with the gradual development of technology-supported art, galleries, and museums have reorganized their exhibition spaces according to this new art form and created new spaces. New media works in Turkey have gradually expanded starting from the phenomenon of the screen, as in the development process in the world examined in the previous title, and have turned into more comprehensive, interactive, and interactive creations in parallel with technical and technological developments. In this process, some institutions, organizations, art laboratories, or design agencies (teams of computer programmers, engineers, architects, designers, and curators) have started to be established since the 2010s to meet the requirements (software, design, equipment, etc.) needed during the production phase of digital installations, interactive art, and interactive media creations, and have started to sign major projects on international platforms by providing the necessary support to artists in Turkey, and

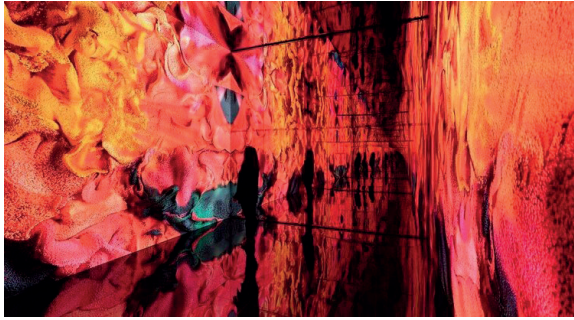
these structures/infrastructures are discussed in detail in the following section.

Figure 10. Candaş Şişman, From the "01" Exhibit, 2013, PG Art Gallery, Istanbul, Turkey



Before moving on to the production mechanisms of institutional structures and design laboratories, it is important to mention the individual initiatives and solo exhibitions of artists who produce works in the field of new media in Turkey. In this context, Burak Arıkan's one-work exhibition (2009) in which he visualized the network systems he would later work on digitally, Selçuk Artut's exhibitions at the American Hospital in 2010, Refik Anadol's exhibition *Şüpheli Müdahaleler (Suspicious Interventions)* at Pilevneli in 2012, Ali Miharbi's exhibition at Pilot Gallery in 2013, and Selçuk Artut's exhibition titled *Verisel Gerçeklik (Data Reality)* in 2014 were the first individual steps taken towards new media art in Turkey. In 2015, the exhibition opened at Blok Art Space curated by Ebru Yetişkin is also an important exhibition in terms of including the works of many new artists in addition to the artists mentioned before. *Post Dijital Tarihçeler: 1960'ların ve 1970'lerin Medya Sanatından Kesitler (Post Digital Histories: Sections from the Media Art of the 1960s and 1970s)*, curated by Ekmel Ertan and held at Akbank Sanat in 2014, offered a retrospective look at the history of new media art, which developed in Turkey with a 20-30 year delay compared to the West (Ertan, 2015: 11).

Figure 11. Refik Anadol, *Serpenti Metamorphosis*, Milan, 2021



In this context, Refik Anadol, who completed his education in the VCD department of Bilgi University and became an internationally recognized artist by continuing his work on mapping and moving data visuals, should also be mentioned. The reason for this is that the development of new media in Turkey since the early 2000s can be observed only through Anadol's productions. As stated when evaluating the developments in this field in the world through the screen phenomenon, technology was initially adapted to art through multimedia designs. The ongoing process has brought about the growth of screens, the expansion of space, and finally the elimination of the dimensions of physical reality by virtual reality. Interactive designs and interactive installations followed. Traces of this continuity can also be found in Anadol's work. While new media was initially a tool, it has gradually become a creation itself. In 2021, his work *Serpenti Metamorphosis* exhibited in Milan (Figure 10) and his solo exhibition *Machine Memoirs* at Pilevneli Gallery in the same year are important digital art productions that can be considered in this context.

However, there are also points of divergence on the artist front in the creation process of this "new" art in Turkey, in which digital contents are transformed into mechanisms of creation. Some of the artists working in this field use new technologies as a tool in the production of artworks - these artists are the ones who not only produce works with digital tools, but also include the possibilities of technology as a supporting element in their conceptual works, and when the history of media arts in Turkey is examined, it is seen that the first media-based

creations were produced by these artists. On the other hand, for a younger generation, technology is treated as an end in itself and new media is seen as the cause of all social, economic, and cultural change, while these tools are glorified and other creative mechanisms are left out of the stream - which leads to the perception of new media as a countercurrent. This is the most important factor that leads to the division of cultural production into contemporary art and new media art. While the former is included in the literature under contemporary art, the title of new media art or artists is mostly attributed to the latter. However, it is wrong to make this distinction for defined reasons, and if a part of contemporary art is accepted as a new media tendency, as in the modern-postmodern dichotomy, it should be accepted from the beginning that the contemporary continues to exist within the contemporary. Therefore, when defining the existence of this new cultural structure today, it is important to accept the integration of changing and developing technologies into art and the mechanisms of creation, ways of seeing, and the work that it changes - as in the cultural accumulation of the past - as a continuation of the process and perhaps the beginning of a new paradigm.

4. CHANGING INSTITUTIONS AND INSTITUTIONAL STRUCTURE

4.1. The Position of Art in This Change

Before moving on to the changing strategies of institutions in exhibiting the diversifying cultural forms within new media art, it is important to examine the institutional developments that have played a role in the development of new media art. As Manovich (2001b) describes, although the SIGGRAPH (Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques) Conference in the US and the Ars Electronica Festival in Austria have been important sources for artists working in this field since the late 1970s, it is necessary to observe the late 1980s for new media to truly take shape culturally. In this context, it is seen that new media art has started to be supported by many institutions and institutional structures since the late 1980s. The first steps taken in this sense were the es-

establishment of the ZKM-Center for Art and Media (Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe) in Germany in 1989, the start of the Frankfurt New Media Institute in 1990 and the establishment of the ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts) in the Netherlands in 1990. Again in 1990, the International Communication Center Tokyo in Japan started activities related to new media art, and in this context, Europe and Japan stood out as the countries where the first examples of new media studies were seen and their theoretical foundations were laid. In addition, festivals such as ISEA, Ars Electronica, and DEAF have become important gathering places for artists working in the field of digital interactive or digital installation, musicians focusing on electronic music developed with computer technologies, media curators, and critics (Manovich, 2001b: 13). Conferences and workshops on the cultural dimension of new media have also made significant contributions to the development and dissemination of new media art. In this context, the *American Academy of Arts and Science* and the *Princeton Institute of Advanced Studies* have carried out important activities, new media collaborations of important institutional structures such as the Rockefeller Foundation and the Social Science Research Council since the early 2000s have been important steps in the expansion of the field, and the MIT (Massachusetts Institute of Technology Press) publishing house has contributed to the academic development of new media with important publications. Since 1995, exhibitions organized by major museums and galleries such as the Walker Art Center, Whitney Museum of Art, and New York and San Francisco Museums of Modern Art since the early 2000s have been important in the spread of new media, as well as the first examples of the transformation of institutional structures (Erkayhan and Belge-say, 2014: 52-53).

Figure 12. TeamLab, Borderless (Au-delà des limites), 2018, Grande Halle de La Villette, Paris



However, design laboratories, which emerged as a result of the need for perspectives and expertise from multiple perspectives in the production process of new media art (digital art needs coding education and experience), have started to develop since the early 2000s, especially in Japan, followed by the emergence of many institutional structures in Europe. In Turkey, these institutional structures, developed in partnership with artists and theorists specialized in different professions, began to be seen in the early 2010s. Although there are many examples of these collaborations all over the world today, some design laboratories that are actively involved in the art market have been sampled. Among these, *TeamLab*, founded by Toshiyuki Inoko in Japan in 2001, *Studio ANF*, founded by Andreas Nicolas Fischer in Berlin in 2008, *Onformative*, founded by Julia Laub and Cedric Kiefer in 2010, also based in Berlin, *KuflexLab*, founded in Russia in 2011, and *SpecterLab*, founded in France in 2014 under the leadership of Marc Vidal, Jerome Serane and Philippe Granier, stand out.

TeamLab is an interdisciplinary team of artists, programmers, engineers, animators, mathematicians, architects, programmers, engineers, animators, mathematicians, and architects who create works at the intersection of art, science, technology, and the natural world. The team, which aims to examine the relationship between human consciousness and nature on the axis of technology and art, has produced works that try to overcome the limits of perception about the universe in the continuity of time, and has opened extensive exhibitions in different coun-

tries of the world and has won many awards. The 2018 interactive digital art installation *Borderless* (Figure 12) is an example of new media art based on the idea that just as people can move freely, communicate, and interact within the physical reality in which they live, artworks can also relate to people (receiver/viewer), move, and reconstruct time.

Founded by designer and media artist Andreas Nicolas Fischer, *Studio ANF* provides international corporate support to new media artists and brands in areas such as digital design, data visualization, interactive installations, public space installations, digital sculptures, animation, and graphic design, transforming the combination of art and technology into creative experience environments. *Onformative* is another artist collective and digital art/design studio founded with a similar purpose. With projects in the fields of interactive media installations, generative design, and dynamic visuals, data-driven narratives, the team has a variable and unique language and aims to push the boundary between art and technology more and more with the collaborations they have developed. *Specter-Lab*, based in France, is a technology company that provides software requirements for the production processes of artists and designers with a similar approach. Founded by Marc Vidal, the team consists of art director and motion designer Jerome Serane, motion designer Philippe Graniere and Valeria Visus, who is responsible for the production phase, and continues to work actively on many projects in different fields of digital art.

Kuflex Lab is a Russia-based design laboratory/studio founded in 2011 that produces interactive design and audiovisual works working with video, sound, light, tracking technologies, and generative graphics. In addition to producing its designs, it has collaborated with many artists by providing the necessary technological support, and its works have been exhibited in different countries around the world, including Turkey, Israel, Greece, USA, China, the Philippines, etc. In 2015, *Quantum Space* (Figure 13), an interactive digital installation exhibited in Moscow, uses interconnected projections, motion tracking cam-

eras, and OpenFrameworks software to enable the viewer to watch and control their reflection through quantum physics. In the installation, the gallery walls function as a digital mirror, creating “not just a reflection, but a temporary body of swirling light, neon geometry and particles” that is shaped by the viewer’s presence and movement (Mufson, 2015).

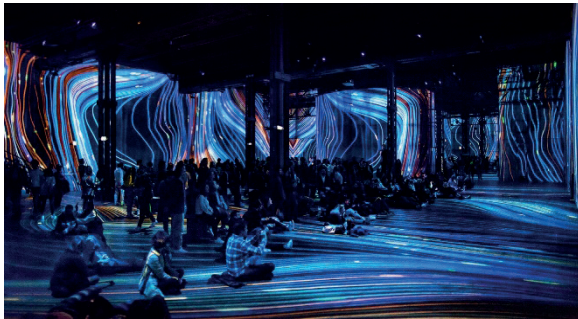
Figure 13. KuflexLab, Igor Tatarnikov (Sodazot), *Quantum Space*, 2015, M’ARS Gallery, Moscow, Interactive Art Installation



In Turkey, *Ouchhh* design studio, founded in 2011 by Ferdi Alıcı and Eylül Duranağaç, is the first design laboratory, whose works have been exhibited in different countries and festivals and have won many international awards. Similarly, *Illusionist*, founded in the same year under the leadership of Ahmet Gürbüz, is among the important steps taken in this sense and is an organization that provides the necessary support to artists in important projects. In 2011, another prominent design studio was *NohLab*, a partnership between Candaş Şişman and Deniz Kader. Founded in 2014 by the VCD Department of Istanbul Bilgi University, *DECOL* (*Digital Experience Collective*) and *VOID*, which started its activities in the same year, are among the design studios sampled within the scope of the research and are structures that play an active role in the development of new media in Turkey. In this context, it is important to examine the works and trends of these sampled digital art and design studios in detail to observe the development of new media art, a relatively late emerging field in Turkey, in the international art scene. *Ouchhh*, Turkey’s first new media lab, aims to explore “the intersection of multidimensional worlds as a hybrid environment that redefines the future of art,” according to their website. By bringing science, technology, and art together in their work, they have produced works and realized projects

in different forms of new media such as “interactive new media platforms, kinetic sculptures, immersive experiences, sound designs, and data-driven art installations” (Manifold, 2019). As an award-winning digital art and design studio, *Illusionist* works with an interdisciplinary team of sound and image designers, coders, and creative writers, producing works and managing large projects in many sub-categories of new media technologies such as video, animation, and interactive digital installations.

Figure 14. Nohlab, *Journey*, 2019, Immersive Experience, Atelier des Lumieres, Immersive Art Festival, Paris



Founded by new media artists Candaş Şişman and Deniz Kader, *NohLab* is a digital art laboratory that focuses on producing and supporting interdisciplinary experiences around the relationship between art, design, technology, and science. While examining the position of technology in art and the limits of this relationship within the new cultural structure, different dimensions of experience are revealed by bridging physical reality and digital reality. *Journey* (Figure 13), which the team realized as part of the *Immersive Art Festival* in Paris in 2019, offered the audience an immersive visual and auditory experience. The work told “the story of photons, the primary element of light, from the moment they approach the eye until the brain reconfigures them into perceptible forms” and won awards such as Grand Prix, Jury Special Prize, and Best Sound Design Prize (NohLab, 2019).

Figure 15. ARKHE: A Digital Alchemy Experience, DECOL, and Nohlab, 2019, Interactive Audiovisual Installation, Contemporary Istanbul, Istanbul Congress Center



DECOL was established as a new media arts management project under the VCD Department of Bilgi University, focusing on digital production, immersive experiences, virtual reality, augmented reality, gaming technologies, and innovative technologies, increasing collaboration between artists, designers, brands, agencies, cultural and art institutes on an international scale, as well as providing support and solutions to artists in the field of new media with its interdisciplinary staff. *Arkhe: A Digital Alchemy Experience* interactive digital art project (Figure 14), produced as a result of the studio's partnership with *NohLab* in 2019, was presented to the audience at Contemporary Istanbul in 2019 and had an important value in observing the point reached by new media art in Turkey. The design has structural features consisting of special interactive software (sensing stimuli such as touch and sound), a rear projection system, a touch screen, plexiglass, and mirrors. By relinquishing control over matter to the viewer, it “attempts to bring digital and alchemy together, following Newton's efforts to unite alchemy and mechanics” and depicts “human control over nature through computer-machine interaction” (NohLab, 2019).

Founded in 2014, VOID is a design studio that produces projects in the field of digital art such as three-dimensional design, video mapping, and interactive installations. Conceptualizing thinking around technology, science, and philosophy, the team emphasizes that “these disciplines are needed to perceive the present, predict the future, and better understand ourselves”. Innovation and developments are happening fast-

er than the world can adapt, and as designers, they provide different ways and perspectives to experience this change by creating immersive experience environments that integrate sound and graphics (Void, 2022).

5. CONCLUSION

Although the study started with the modern-postmodern debate and the examination of the question marks on whether the “end of art” has come or not - and for many art historians and writers, even discussing this has become meaningless - the problem of the “end of the end of art” has started to be discussed now that cultural products have undergone a great structural change at the point reached in 21st-century societies. Although the direction of art has changed rapidly with the development of technology and an effort has been made to produce a new meaning and field that would even exclude art itself phenomenologically, it should not be forgotten that the change experienced is only formal. The only difference between the artworks of the past and the artworks of the past is that in the dialog between the artist and the artwork, a tool or medium that did not exist in the past has been involved in the process. What should not be forgotten at this point is that while art itself continues to exist, the traditional narrative forms of modern art have been replaced by the cultural needs and social expectations of the new century. Therefore, it can be said that it is not the end of art, but the end of classifications defined according to models developed by human beings. Therefore, it can be stated that the terms modern art, postmodern art, contemporary art, and contemporary art do not define conceptions of form that are separated from each other by precise criteria, but different paradigms that determine its form or basic manifesto, but it should also be taken into consideration that these paradigms are not historical periods with definite boundaries and scope. Which direction will art take in the future and where will the digitalization process fit into this change? What arrangements will museums and galleries have for interactive exhibitions? How will technology shape art and how will it change institutions? These are questions that are still waiting to be answered. The

communication dimension of the new media emerging in the interaction of science, art, and technology (the constant change of technology) makes it impossible to predict the status/future of its cultural dimension (on the art front). In an ever-changing and fluid reality, it is certain that new art forms will emerge. However, only the future will show to what extent these forms will involve humans and to what extent they will be dependent on artificial intelligence.

Notes

1 Yılmaz (2013: 519), who talks about an order in which the changing structural qualities between modernism and postmodernism are intertwined and reshaped while defining the aforementioned metamorphosis and sameness between different periods of art, exemplifies his argument by stating that the synthetic branch of cubism mediated the emergence of three-dimensional forms such as installations in postmodern culture. Similarly, abstract expressionism emphasized the eclecticism of abstract art and expressionism, while the suprematist square became the cube form of minimalism. While Dada shows formed the basis of performance arts within postmodern culture, earth art became the starting point of ecological art within contemporary art. For detailed information, see Yılmaz, M. (2013). *Modern den Postmoderne Sanat (Modern to Postmodern Art)*. Ankara: Ütopya Publications.

2 Increasingly since the 1970s, forms of reproduction such as appropriation/appropriation art and post-production are important indicators that modern narratives have reappeared in postmodern culture and have new meaning contents.

3 New media arts is a concept that generally defines technology-based art creations such as video art, multimedia art, internet art (net.art), digital art (digital installation), interactive art, etc. The use of different tools, the involvement of different production mechanisms, the purposefulness of different exhibition areas, the emphasis on different elements such as audience-oriented and artwork-oriented, the software programs used, the data storages accessed, and so on. technology-based creation, which changes with factors such as these, differentiates within itself and forms these art forms.

4 ICT-Information and Communication Technologies.

5 Mark Tribe also stated that Dadaist strategies are reappeared in new media, supporting the argument that the conceptions of formalization defined above while examining the modern-postmodern relationship continue to exist in different paradigms but have a new character (2006: 8). Similarly, Erkeyhan and Belgesay associate the war waged by pop art and conceptual

art movements against consumer culture and popular culture, and the replacement of objects with ideas in this new understanding of formalization with the software of new media artists, and exemplify the tendency of art towards dematerialization (2014: 47).

6 Bill Viola's 1992 double-channel video installation *Slowly Turning Narrative* is one of the most important works produced in this context and as a result of this need. Similarly, Garry Hill's *Inasmuch As It Is Always Already Taking Place*, 1990, and Richard Serra and Nancy Holt's *Boomerang*, 1974, are among the examples of video art in which the artist uses himself within the context of video.

7 Curated by Beral Madra and titled "Concrete Fore-sights (Somut Öngörüler)", this exhibition is also described in some sources as the first exhibition of new media art in Turkey.

8 The 2009 exhibition is recognized as the most comprehensive new media exhibition in Turkey. The exhibition includes the Track exhibition of student works from Bilgi University VCD Department and new media works from the collection of ZKM (Center for Art and Media/Germany). The importance of the exhibition lies in the fact that many student works from Turkey are exhibited side by side with international works from the ZKM collection. Following this exhibition, the Pixelist festival consisting of workshops was organized in collaboration with Helsinki-based PixelAche at Santral Istanbul in the same year.

9 In 2010, the Japanese Media Arts Festival organized at the Pera Museum played an important role in international interaction.

10 Artists from Turkey such as Nagehan Kuralı, Osman Koç, Muharrem Yıldırım, Aytaç Kanacı, Ahmet Türkoğlu, Murat Durusoy and Selin Özçelik participated in the exhibition.

11 Among the artists whose works were exhibited in the exhibition were Candaş Şişman, Bager Akbay, Sedef Aydoğan, Mehmet Erkök, Ebru Kurbak, Onur Sönmez, Selin Özçelik, Nagehan Kuralı, Sertaç Öztürk, Ahmet Sertaç Öztürk and Ebru Kurbak.

12 The International Symposium on Electronic Art (ISEA) was founded in 1990 by a group of academics to host international events in the fields of art, technology and science.

13 The exhibition was curated by Esra Özkan and included works by artists such as Ozan Atalan & Chongha & Peter Le (as Antinomy), Didem Erbaş, Erhan Özden, Hilal Özdemir, Hamza Kırbaş, Nergiz Yeşil, Meltem Şahin, Soliman Lopez.

REFERENCES

- BELTING, H. (2020). *Sanat Tarihinin Sonu, Modernizmden Sonra Sanat Tarihi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- BALSOM, E. (2017). Dreamlands: Immersive Cinema and Art, 1905-2016. <https://www.artforum.com/print/reviews/201701/dreamlands-immersive-cinema-and-art-1905-2016-65393> (Erişim: 02.02.2023).
- BASLAR, G. (2013). Yeni Medyanın Gelişimi ve Dijitalleşen Kapitalizm. Akademik Bilişim 2013 – XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, 23-25 Ocak 2013, Akdeniz Üniversitesi, Antalya.
- BENIGER, J. (1986). *The Control Revolution: Technological and Economic Origins of the Information Society*. Cambridge: Harvard University Press.
- BELL, D. (1974). *The Coming of Post- Industrial Society*. New York: Basic Books.
- CASTELLS, M. (1996). *The Rise of the Network Society: The Information Age, Economy, Society and Culture*. London: Blackwell Publishing.
- CASTELLS, M. (2005). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, Ağ Toplumunun Yükselişi* (Çev. E. Kılıç). İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- COPPER, Z. (2022). The Future of Art: 8 Digital Installations and Interactive Spaces. <https://architizer.com/blog/inspiration/collections/digital-art-projection-installations/> (Erişim: 02.02.2023).
- ERKAYHAN, Ş. & BELGESAY, M. Ç. (2014). Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı Türkiye'de Güncel Durum ve Öneriler. *Gazi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(14): 45-62.
- ERTAN, E. (2015). Dijital Sonrası Tarihçeler: Türkiye'de Yeni Medya Sanatı. <https://www.academia.edu/10621534/> (Erişim: 27.01.2023).
- KAPROL, T. (2016). Geçmişten Günümüze Yeni Medya ve Türkiye'deki Yansımaları. <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/gecmisten-gunumuze-yeni-medya-ve-turkiyedeki-yansimalari-i-6667> (Erişim: 27.01.2023).
- MANOVICH, L. (2001). *The Language Of New Media*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- MANOVICH, L. (2001b). *New Media from Borges to HTML in The New Media Reader* (Eds. N. Wardrip-Fruin and N. Montfort). USA: MIT Press.
- MADRA, B. (2011). *Kavramsal Bir Miras: Öncü Yerleş-tirmeler (Sergi Kataloğu)*. İstanbul: Antik A.Ş. Kültür Yayınları.
- MEDIN, B. (2018). Dijital Kültür, Dijital Yerliler ve Günümüzdeki Yeni Film Seyir Denemeleri. *Erciyes*

İletişim Dergisi, 5(3): 142-158.

MUFSON, B. (2015). Walk Through a Digital House of Mirrors in This Interactive Installation. <https://www.vice.com/en/article/z4q384/walk-through-a-digital-house-of-mirrors-in-this-interactive-installation> (Erişim: 16.01.2023).

NohLab (2019). Journey. <https://nohlab.com/work/journey> (Erişim: 04.02.2023).

Ouchhh (2020). Atlas Ocean Data/ Immersive Experience. <https://ouchhh.tv/ATLAS-OCEAN-DATA-BORDEOUX> (Erişim: 03.02.2023).

SÖNMEZ, N. (2015). *Şimdiki Zamanın Yanında ya da Karşısında, Sanat Üzerine Yorumlar (1987-2014)*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

SAHA (2015). amber'15. <https://www.saha.org.tr/en/projects/> (Erişim: 04.02.2023).

TRIBE, M. (2006). *New Media Art*. Köln: Taschen.

TeamLab (2020). "Black Waves: Immersive Mass". https://www.teamlab.art/w/blackwaves_immersive_mass/ (Erişim: 03.02.2023).

ULUSOY, Ş. G. (2022). Kapitalizm Çerçevesinde Dijital Kültür ve Toplumun Mcdonald'laşması. *E-Journal of New Media*, 6(2): 162-168.

VOID (2022). About. <https://www.bevoid.co/about> (Erişim: 04.02.2023).

YILMAZ, M. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*. Ankara: Ütopya Yayınları.

ZAMLIY, T. (2012). *Medya Sanatı: Ortam mı, Yoksa Türler Toplamı mı?*, Sanatın Günceli Güncelin Sanatı (Ed. Yılmaz, M.) içinde. Ankara: Ütopya Yayınları.

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

İon Tuculescu'nun resimlerinde halk kültürünün izleri

Traces of folk culture in Ion Tuculescu' paintings

Dalila Özbay 

Doç., Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü, Türkiye, e-mail: dozbay@nku.edu.tr

Öz

II Dünya Savaşı'nın toplumlar da yarattığı travma, birçok alanda hasar oluşturduğu gibi sanat dünyasında da derin izler bırakmıştı. Bu durum hem batı Avrupa hem de doğu Avrupa Romen resim sanatında da yaşanmıştır.

Tarihsel olaylar sonucunda savaş sonrası Romanya'daki yeni yönetim düzeni, Romen sanatçıların dünyasını bölerek çalışma biçimini derinden etkilemiştir. Bazı sanatçılar sosyalist gerçekçilik akımında yer alarak yeni devletin sürdürdüğü yönetim şeklini benimserken bazı sanatçılar da semboller kullanarak farklı görüş sergilemişlerdir. Resim yapmaktan vazgeçen bir kısım sanatçının yanında hiçbir politik görüş içermeyen sanat üretimini sürdüren sanatçılar da olmuştur. Bunlardan biri olan İon Tuculescu'nun (1910-1962) çalışmaları ne sosyalist gerçekçilik akımında yer almakta, ne de resimleri dönemin ideolojisine karşı semboller içermektedir. Farklı alanlardan gelen birikimlerle tıp ve biyoloji fakültelerinden mezun olan sanatçı, halk sanatından beslenip yöresel ve kültürel değerleri harmanlayıp, daha önce Romen resim sanatında işlenmemiş kendine özgü yeni bir ifade dili oluşturarak, halk sanatının elemanlarına plastik değer kazandırmıştır. Böylece Tuculescu, Romen resim sanatında örneği az görülen bir sanatçı olmayı başarmıştır.

Bu araştırmanın amacı, halk sanatından beslenen İon Tuculescu'nun sanatsal kazanımlarının hangi şartlarda ve nasıl oluştuğunu ortaya koymaktır. Ayrıca bu çalışmada resimleri analiz edildikten sonra Romen resim sanatındaki özgün yeri de biyografik bilgilerle birlikte verilmektedir.

Anahtar kelimeler: Romen Resim Sanatı, Yöresellik, Ulusal Değer, Üslup.

Citation/Atf: ÖZBAY, D. (2023). İon Tuculescu'nun resimlerinde halk kültürünün izleri. *Journal of Arts*. 6(2): 121-139, DOI: 10.31566/arts.2025

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Dalila Özbay
E-mail: dozbay@nku.edu.tr



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Abstract

The trauma caused by World War II in societies left deep traces in the world of art as well as it caused damage in several areas. This situation was experienced both in western European and eastern European art of painting.

As a result of the historical events, the new administrative order in the post-war Romania deeply affected the work situation by dividing the world of Romanian artists. By assuming socialist realism trend, some artists acknowledged the administrative form of the new state, and some artists displayed a different view through symbols. Apart from some artists who gave up painting, there were also those who maintained artistic production without disclosing any political views. Of these, İon Țuculescu's (1910-1962) works resided neither in the socialist realism trend nor did they include any symbols that opposed the ideology. The artist, who graduated from medicine and biology faculties with the accumulation coming from various fields, contributed plastic value to the elements of folk culture by creating an authentic expression style that was not used in Romanian art of painting before by benefiting from folk culture and blending local and cultural values. Thus, Țuculescu succeeded in becoming a distinctive artist in Romanian art of painting.

The aim of this study is to reveal under what conditions and how İon Țuculescu, who benefited from folk culture, formed his artistic achievements. In addition, after analysing the paintings, the study will present his authentic stand in the Romanian art of painting through biographical information.

Keywords: Romanian Art Of Painting, Folk Culture, National Values, Style.

1. GİRİŞ

Her ülkenin kendine özgü kültürü, o toplumun değerlerini belirler. Ancak bilim ve teknolojinin ilerlemesi, tarihsel ve politik olaylar, ekonomik şartlar ve sanayileşme hareketinin sonucunda şehirlerin gelişmesi ile bir toplumun kültürel değerleri ve inançları da değişime uğramaktadır. Bundan her devirde birçok toplumda sanatın kaynaklarından biri olan ve "kırsal gelenekten doğan halk kültürü" (Burke, 1995: 25) de etkilenmektedir.

'Millî değerlere dönme', 'halk kaynağına dönme' veya 'geleneksele dönme' düşüncesi, romantik sanatçılar tarafından da şiirlerde işlenilmiş bir hareket olarak, Fransız ihtilali sonucunda XVIII. yüzyılın sonu ile XIX. yüzyılın başında Avrupa'da ulusal devletlerin kurulmaları ile ortaya çıkan bir akımdır. (http://bmim.muzeulbucures-tiului.ro/fisiere/23-Bucuresti-Materiale-de-Istorie-si-Muzeografie-XXIII-2009_303.pdf) İsmail Çetişli bu durumu özetlerken şöyle yazmaktadır:

"Fransız İhtilali, sadece Fransa'da değil, bütün Avrupa'da ve hatta- zaman içinde- bütün dünyada derin yankılar uyandırmış bir harekettir. (...) Bir anlamda toplumların mevcut sosyal yapılarını alt üst etmiştir. Milletleşme olgusunun bariz bir şekilde ortaya çıkması; dolayısıyla her

toplumun kendi kimliği ve tarihine dönmesi de bu ortamda gerçekleşmiştir." (Çetişli, 2015: 76)

İki dünya savaşı arasında eser veren Romanyalı ressam ve sanat eleştirmeni olan Olga Greceanu (1890-1978) Ene, "Bir toplum, gelenekselliğiyle medeniyeti arasında yer alır. Bir toplumun geleceği, geçmişinin itibarı ile oluşmaktadır." (Greceanu, Ene içinde, 2009: 317)

2. AVRUPA'DA HALK SANATINA YÖNELİŞ

XX. yüzyılın başında Avrupa'da yaşanan tarihsel olaylar, yeni politik durumlar, bilimsel ve toplumsal gelişmeler, kültürel anlamda birçok değişime sebep olunca, millî değerlere dönme düşüncesi yeniden gündeme gelmiştir. Bu anlamda Avrupa sanat dünyasını da etkileyen bazı sanatçıların geleneksele ve halk sanatına yönelmeleri, 18 Ocak 1919 yılında I Dünya Savaşı'nın ardından düzenlenen uluslararası Paris Barış Konferansı'nda imzalanan antlaşmaların etkileri sonucunda olmuştur. Bu antlaşmalara göre Avrupa haritası yeniden biçimlendirilmiştir. Böylece Peter Burke'nin de dediği gibi "Geniş bir alanda, halk kültürünün keşfi, yabancı bir yönetim altında geleneksel kültürlerini yaşatmak için örgütlü girişimler olarak 'ulusalcı' hareketler içinde yer alıyordu." (Burke, 1995: 27)

Halk sanatına yönelişin başka nedenlerden biri de Endüstri Devrimi ile başlayan ve savaş sonrası da devam eden köylerden şehre göç hareketi sonucunda yöresel unsurların şehre girmesidir. Ayrıca dönemin sanat merkezi olan Paris'te değer bulan Afrika primitif sanat yapıtları ile Carl Jung'un öne sürdüğü *arkaik-arketip* görüşleri gibi başka etkenler de vardı. Böylece sanat eserlerine yansıyan halk kültürüne/sanatına yönelen bu durum, yeni bir eğilim olarak değerlendirilmektedir. Bunu sanatına en güzel yansıtan, sanatçılardan biri de Paris'te yaşamış yöreselden evrensele yönelerek heykel sanatında ulusal ve uluslararası bir yere sahip olan Romanyalı heykeltıraş Constantin Brancuşi'dir. (Özbay, 2021: 34) (Constantin Brancuşi, 1876-1957 yılların arasında yaşamış ve Paris'te sanatsal hayatını sürdürmüş Romanya'da ve dünya müzelerinde eserleri olan, üzerine kitaplar yazılmış ve araştırmalar yapılmış Romanyalı heykeltıraştır.)

Romanyalı sanat tarihçisi ve felsefecisi olan Erwin Kessler'e (1944-2021) göre ise, etnik kimliğe dayalı ulus devletlerin kurulması ile ulusal nitelikli sanatın gelişimi arasında yakın bir bağ vardır. (Kessler ve diğerleri, 2007: 11) Dolayısıyla toplumların ortak nitelikleri ve kimlikleri, etnik kaynaklara dayanmaktadır. Bu konuda çalışmalar yapmış birçok sanatçı, sanat tarihçileri ve felsefeciler bulunmaktadır. Örneğin, İtalyan asıllı Fransız şair, yazar ve sanat eleştirmeni olan Guillaume Apollinaire (1880-1918), "edebi ifadeler, etnik ve ulusal farklılıklardan doğar ve bu çeşitlilik korunmalıdır." der. Benzer düşünce ile İtalyan ressam Carlo Carrà (1881-1966) etno-estetik teorileri yeniden gündeme getirir. 1920 yılında İtalyan ressam Giorgio de Chirico da (1888-1978) sanatta geleneksele dönme fikrini savunmaktadır. Chirico, eski ustaların öğretileri ve prensipleri uygulanarak pentür uygulamasına dönülmesi gerektiğini düşünmektedir. Böylece 'ulusal geleceğe' yönelme çalışmaları sanatın her alanında görülmeye başlanır. Gelenekselin de en yakın kaynağının halk sanatı olduğu düşünüldüğünde yöreselliğin yansımaları ve yankıları bu düşüncüyü benimseyen sanatçıların çalışmalarında görülecektir. (Kessler ve diğerleri, 2007: 12)

İsmail Tunalı da bir sanatçı yetiştiği, yaşadığı coğrafi ve sosyal ortamının etkileri altındadır,

özetle yerel olanla, özdeşdir. (Tunalı, 1973: 6) diyerek bunu ifade etmektedir.

Kemal İskender de yöresellik kavramını, "sanatçının içinde yaşadığı coğrafi ve toplumsal çevreden gelen etkiler ile özdeşleşmesidir." şeklinde açıklamaktadır. (İskender, 1983: 1757)

3. ROMEN RESİM SANATININ GELİŞİMİNDE HALK SANATINA YÖNELME

3. 1. Romen Resim Sanatının Biçimlenme Süreci

Pentür anlamında Romen resim sanatı, XIX. yüzyılın ikinci yarısından sonra gelişmeye başlar. İlk ressam, Fransa'da akademizm ve empresyonizm eğitimi almış olan ikona ve kiliselerdeki fresk ustalarıdır. Bu yüzden resim sanatı, Bizans sanatının bir uzantısı olarak oluşmuş ve gelişmiştir. XX. yüzyılın başından itibaren yeni yetişen ressam, Fransa ve Almanya'daki sanatsal değişim ve gelişmeleri takip ederek Romen resim sanatına katkı sağlayan sanatçılardır.

Resim sanatına yön veren ilk önemli ressamlardan biri olan Nicolae Grigorescu Fransa'da Barbizon Okulu'nda sanat eğitimi aldıktan sonra artık kiliselerde fresk yapmaya değil, tuval üzerinde yağlı boya çalışmasına başlamıştır. Köy ve köylünün hayatını konu edinen sanatçı, en iyi bildiği yaşadığı ortamı ve çevresini betimlemektedir.

I Dünya Savaşı sonrasında II Dünya Savaşı'na kadar devam eden süreç (1918-1938), sanat üretimi açısından en verimli dönemdir. Bu zaman diliminde Avrupa'da sanat eğitimi gören ve avangart eğilimler gösteren sanatçıların paralelinde, Balçık (Balçık, Osmanlı İmparatorluğu'nun Eflak, Boğdan ve Dobruca bölgelerinden çekildikten sonra Karadeniz kıyısında bulunan ve Romanya'nın topraklarına yeni katılan bir bölgedir.) bölgesini keşfeden bazı ressam da vardır. Bunlar, Fransız empresyonist akımının içinde yer almayan ama empresyonizm akımının özelliklerini taşıyan resimler üretmişlerdir. Osmanlı İmparatorluğu çekildikten sonra Balçık bölgesinde kalan yöresel kıyafetleri giymiş Osmanlıların/Türklerin Tatarların çevreleri ve günlük yaşamlarından kareler, bu ressamların ilgi

alanıdır. (Özbay, 2009)

Resim sanatı bu akış içinde iken, II Dünya Savaşı sonrası Romanya'ya yerleşen yeni rejim, devletin yönetiminde yeni bir ideoloji ortaya koymaktaydı. Toplumda değişim yaratan ve her kesimi sarsan bu yönetim sisteminin etkisi, birçok alanda hissedildiği gibi, sanat üretimine de yansımıştır. Ülkede gelişen siyasi ortam, toplumsal şartlar, kültürel ve ekonomik durum, sanatçıların farklı inanç ve görüş sahibi olmalarına sebep olmuştur. Romanyalı sanat tarihçisi Ioana Vlasu'nun yorumuna göre bu dönem, "Romen sanatının tanımlanabilir güç bir dönemi sayılır." Bu dönem, II Dünya Savaşı yıllarını ve on sene sonrasına kadar bir süreci kapsamaktadır. Savaşın hemen sonrasında bu yeni rejimin ülkede kurduğu hakimiyet sanatın yolunu da değiştirmiştir. Yazar, bu dönemin "umutların kırıldığı" bir dönem olarak bilindiğini vurgulamaktadır. Bazı sanatçılar dışlanmış, bazıları da "naif bir heves" ile rejimin yeni kurallarını benimsemiş ve oportünizmi seçmişlerdir. (Kessler ve diğerleri, 2007: 56) Başka deyişle bu dönemde devletin sürdürdüğü politikanın ideolojisini benimseyen bazı sanatçılar, sosyalist gerçekçilik akımında yer alırken, farklı görüşte olan sanatçılar, semboller kullanarak protesto edici mesajlarla eser verme eğilimi göstermişlerdir. Bir kısım ressamalar da resim yapmaktan vazgeçmişlerdir. Bazıları da politik görüş sergilemeden sanat üretimini sürdürmüşlerdir. Böylece II Dünya Savaşı sonrası yaşanmış tarihsel ve siyasi olayların sonucunda Romen sanat dünyası bölünmüştür. (Özbay, 2009)

Bu süreçte sanatsal çalışmalarını sürdüren İon Țuculescu, resimlerinde sadece hayata karşı duyduğu felsefi bakışını yansıtmıştı. Sanatçı, tarihsel olaylardan bağımsız ve tarafsız olarak halk sanatından beslenerek hem yöresel unsurları bir ifade aracı olarak kullanmış ve plastik sanatlara taşımış hem de halk kültürünü gündeme getirerek yeniden yorumlamıştır.

3.2. Romanya'da Halk Sanatına Yöneliş

Halk kültürünün önemi ve geleneksel değerlere dönme gereği, her toplumda birçok sanatçı, sanat tarihçisi ve felsefeci tarafından dile getirilmiştir. Örneğin Türk folklor araştırmacı ve halk bilimci olan Erman Artun "Halk kültürü, kültür

varlığının önemli bir bölümünü oluşturmaktadır." der. Yazar, şöyle devam etmektedir:

"Halk kültürü, yüzyılların deneyimlerinden süzülerek biçimlenmiş, kuşaktan kuşağa aktararak günümüze gelmiş bir değerler bütünüdür. Sözlü gelenekte yaşatılan ürünlerle beslenen halk kültürünün özünde, bağlı bulunduğu kültüre ait örnek değerler ve ahlak anlayışı vardır. Halk kültürü ürünleri, toplumsal ve kültürel birlik oluşturan ortak ve kültürel özellikleri bulunan toplulukların ürünleridir." (Artur: 3)

Avrupa'da olduğu gibi Romanya'da da XIX. yüzyıldan beri sanatta geleneksele yönelme görülmektedir. 1867 yılında Romanyalı eğitim bakanı Alexandru Ioan Odobescu düzenlediği 'Paris'te Evrensel Sergi' (sergi resim sergisi değildir; halk sanatının çalışmaları sergileniyordu) adlı etkinlik için, "Romen toplumunun halk sanatındaki çalışmalarında Roma İmparatorluğu'nun Bizans Hristiyan Ortodoks Latin köklerinin izlerini taşımaktadır" diyerek bunu vurgular. 1889 ve 1900 yılları arasında da yine Avrupa'da açılan bazı sergilerde Romen toplumundan izler taşımaktaydı. (http://bmim.muzeulbucurestiului.ro/fisiere/23-Bucuresti-Materiale-de-Istorie-si-Muzeografie-XXIII-2009_303.pdf) XX. yüzyılın başında ise Avrupa haritasının yeniden biçimlendirilmesi sonucunda, halk kültürü entelektüeller arasında önem kazanarak yeni bir tartışma konusu olmuştur. Onlara göre bir toplumun gerçek kimliği, yöresel kaynaklarda bulunur ve bu kaynaklarla ortaya çıkarılır. (Kessler, 2007: 56-70) Böylece filozof, yazar, etnograf, entelektüel ve bilim adamları bu yönde çalışmalarını sürdürmeye başlamışlardır. Önce etnologlar halk masal, efsane ve şiirlerini antolojilerde toplamışlardı. Tarihçi ve sanat eleştirmeni olan Georghe Oprescu (1881-1969) 1922 yılında, "Romenlerde Halk Sanatı" adlı çalışmasını ulusal sanat üslubu üzerine yazmıştır. Filozof, şair ve yazar Lucian Blaga (1895-1961), 1923 yılında Constantin Brancuşi için "Bizans primitif ulusal niteliğinin temsilcisidir." der. (Kessler, 2007: 12) Yazar, halk kültürünün edebiyat ve şiir sanatına yansımaları için çalışmalar yapmıştır. 1936 yılında sosyolog Dimitrie Gusti (1880-1955), Bükreş'te Köy Müzesi'ni kurmuştur. Sosyolog, estetikçi ve filozof olan Mircea Aurel Vulcanescu (1904-1952) yazılarında "genç

nesillerin köye dönmesi" fikrini savunmuştur. (Greceanu, Ene içinde: 307-318) Francisc Şirato (1877-1953), Nicolae Tonitza (1886-1940), Olga Greceanu (1890-1978), Camil Ressu (1880-1962), Ştefan Dimitrescu (1886-1933) ve Sabin Popp (1896-1928) gibi birçok ressam ve sanat eleştirmeni, "memleketin sanatsal geçmişini yansıtan" bir sanat oluşturma çabalarındaydılar. (Ene: 307-318) Camil Ressu sanatta "halk sanatının şemasının uygulanması" (Halk sanatının şeması, halk sanatında kullanılan elemanları kompoze eden şema anlamındadır.) ifadesini kullanmaktadır. (Kessler ve diğerleri, 2007: 8) Anlaşıldığı gibi sadece felsefeciler ve yazarlar değil, sanatçılar da resim sanatını etkileyen halk sanatının özelliklerini bulmaya ve bunları yazılarında ifade ederek açıklamaya çalışıyorlardı.

Böylece 1918 yılında gerçekleşen Büyük Romanya'nın kuruluşunun öncesi ve sonrasında da Eflak, Boğdan, Transilvanya ve Dobroca gibi ayrı bölgelerde ve farklı yönetimlerin altında yaşayan Latin kökenli Romen toplumu yüzyıllarca bütünleştiren ortak özelliğin, Bizans Ortodoks inancı olduğu belirtilmiştir/yazılmıştır. Bu konu üzerinde derin araştırmalar yapan Olga Greceanu'ya göre "Bizans sanatının Romen sanatını her alanda etkilemesi, doğal bir fenomen olması" Bizans sanatının Ortodoks dininin bir uzantısı olduğu içindir. Böylece Orta Çağ'da gelişen Romen halk sanatının beslendiği önemli köklerden birinin Bizans sanatı olduğu kanıtlanmıştır. (Greceanu: 4)

"Ulusal Kimliğin İmajı" kitabını yazan Laurentiu Vlad'a göre de toplumun inancı, halk sanatının temelidir. Bu inanç ve "canlı kök" olarak sayılan halk kültürü, ulusal niteliklerin/özgünlüğün kaynağını oluşturmuştur. (Vlad, 2001: 40) Romen toplumu birleştiren ve bütünlüğünü sağlayan Bizans kökenli inancın olması ve Büyük Romanya'nın kuruluşunun ardından, halk kültürünün dinle birlikte, yaşayan bir kök olarak ulusal temel alınması fikri, başka sanat tarihçi ve eleştirmeler tarafından da üzerinde araştırma ve çalışma konusu olmuştur. (Kessler ve diğerleri, 2007: 56-60)

Olga Greceanu, "Asırlar, Romen sanatının karakterini belirlemiştir." der. Başka deyişle zamanla sanatsal ifade biçimlenmiştir. Yazara göre halk

sanatı kökenli plastik sanatın dili/ifade biçimi "şematik ve soyuttur." Halk sanatından gelen "sınırlı" sayılan şema ve soyut-geometrik formlarla bir sanatçı, sonsuz varyasyonlar oluşturabilir. Yazar biçimsel açıdan "asırlar boyunca özünü koruyan, bu özelliğini değiştirmeyen halk sanatı ile eğitimle kazanılmış plastik/güzel sanatlar arasında fark yoktur." (Greceanu: 307-315) diye yazarak hem Romen halk sanatının hem de plastik/güzel sanatların temel özelliğini vurgulamıştır.

4. İON ȚUCULESCU'NUN SANATINDAKİ DÖNEMLER VE HALK SANATI

1910 doğumlu olan İon Țuculescu, otodidakt (öz öğrenimli) olmasına rağmen Romen resim sanatındaki özgün sanatçılardan biridir. İlk resim çalışmalarını Devlet Carol I Koleji'nde iken yapmıştır. 1925 ve 1926 yılları arasında karma sergilere katılır. Resme ilgi gösteren sanatçı, 1928 yılında Doğa Bilimlerin Fakültesi'nde biyoloji okumaya karar verir. Bu eğitiminin yanı sıra yine aynı yıllarda (1929-1939) Tıp Fakültesi'ndeki eğitimini de sürdürür. Burada kazandığı bilgiler daha sonra sanatsal üretimini etkileyecektir. 16 yaşındayken vazgeçtiği resme on sene kadar ara verdikten sonra 1935'te tekrar döner ve 25 yaşındayken yeniden resim çalışmalarına başlar. (Comarnescu, 1974: 6) 1938 yılından itibaren kişisel sergiler açmasına (Kessler ve diğerleri, 2007: 58) rağmen II Dünya Savaşı sırasında doktorluk görevini de sürdürdüğü için bu dönemi sanatsal açıdan çok verimli bir dönem değildir. 1950 yıllarında 10 sene kadar yönetim yüzünden sergilere katılmayı reddeder.

Bir sanatçının bulunduğu ortam, üretimini etkiliyorsa, İon Țuculescu'nun hayatında da sanata yön veren belirleyici anlar vardır. Bir gün sanatçı, Bükreş'te bir parktan geçerken, yosunla kaplanmış bir duvar görür. Bu olayı Romanyalı edebiyatçı, sanat eleştirmeni ve çevirmeni Petru Comarnescu (COMARNESCU, Petru, 1905-1970) yılların arasında yaşamış Romanyalı edebiyat ve sanat tarihçisidir.) Bir yazısında şöyle anlatmaktadır: "İon Țuculescu, yosunu iki bakış açısı ile incelemiştir." (Comarnescu, 1974: 6) Bir bakış açısı "bir bilim insanının gözü", diğer bakış açısı da ressamın seçiciliğiyle oluşan algıdır.

Gördüğü bu bitki sanatçının ilgisini çekti

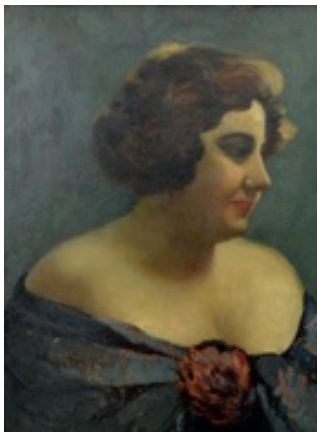
sonra bunu ifşa etmek için bir duvarı boyamaya karar verir. Bitkinin ekolojisine, üzerindeki ışığın ve ısının etkisine, bu şekilde doğanın hayat gücünün gizemine yaklaşıp çözmeye çalışır. (Comarnescu, 1974: 6) Belki de bu olay, zaten yetiştiği halk sanatını tanıyan, doğa içinde büyümüş, üstelik mikrobiyoloji eğitimi almış olan sanatçıyı derinden etkilemiş bitkileri yorumlayarak betimlemeye karar vermiştir.

Țuculescu 52 yaşına kadar ürettiği resim çalışmaları bütüncül bir üslup olmasına rağmen, dönemsel farklılıklar göstermektedirler. Romen sanat eleştirmenleri kronolojik olarak onun eserlerini zaman dilimlerine ayırarak otodidaktik eğitim dönemi, dışavurumcu dönem, folklorik dönem ve totem dönemi olarak adlandırmışlardır. Son iki dönemde resimlerinde halk sanatından semboller kullanarak anlamlarla yüklü bir dünyayı betimlemiştir.

4. 1. Otodidaktik Dönemi

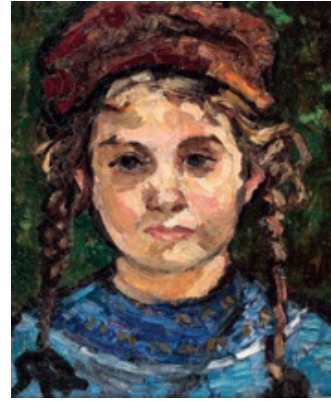
Sanat tarihçilerinin adlandırdıkları periyot, otodidaktik dönemi, 1924-1926 yılları arasında yer almaktadır. Bu süreçte İon Țuculescu'nun sanatını incelediğimizde yapıtlarında öğrenme aşamasında olduğu için üslup farklılıkları göstermektedir.

Şekil 1. Aktris Aura Fotino



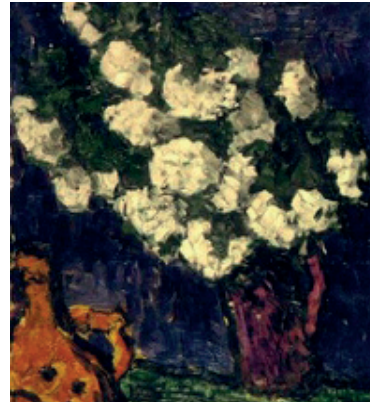
Kaynakça: <https://g1b2i3.wordpress.com/alexandru-ciucurencu-pictor-roman/ion-tuculescu-19-mai-1910-27-iulie-1962-pictor-roman/>

Şekil 2. Babanın Kızı



Kaynakça: <https://g1b2i3.wordpress.com/alexandru-ciucurencu-pictor-roman/ion-tuculescu-19-mai-1910-27-iulie-1962-pictor-roman/>

Şekil 3. Beyaz Çiçekler



Kaynakça: <https://g1b2i3.wordpress.com/alexandru-ciucurencu-pictor-roman/ion-tuculescu-19-mai-1910-27-iulie-1962-pictor-roman/>

Sanatçı, Aktris Aura Fotino'nin portresinde, (şekil 1) aynı dönemde yaptığı birçok portrede olduğu gibi, akademik bir eğilim göstererek sadece figürün fiziksel gerçeğini tuvale aktarma ile ilgilenmektedir. Daha sonra gerçekleştirdiği diğer yapıtlarında, örneğin Babanın Kızı (şekil 2) ve Beyaz Çiçekler (şekil 3) adlı resimlerinde sanatçı, yöntem olarak fırça darbeleri/tuşları ile biçimin hacmine göre planları takip ederek açık-koyu değerleri sürmeyi ve teknik anlamda yoğun boya kullanmayı denemiştir. Daha sonraları bu tavırlarından uzaklaşarak, daha ekspresif bir uygulama yöntemine geçiş yapmıştır.

4.2. Dışavurumcu/Ekspresif Dönemi

Țuculescu, iki dünya savaşı arasındaki dönemde Romen resim sanatında hâlâ devam eden klasisizmi ve empresyonizmi "reddeder". Bu dönemde devam eden empresyonizm eğilimini, sanat

eleştirmeni olan İoana Vlasu, “empresyonizm sonrası empresyonizm” olarak adlandırmaktadır. Benzer bir şekilde 1940 yıllardan sonra devam eden ekspresyonizmi de “ekspresyonizm sonrası ekspresyonizm” olarak değerlendirmektedir. (Kessler ve diğerleri, 2007: 56) Bütün bunlara rağmen 1935-1947 yılların arasında sanatçının ürettiği yapıtları sanat tarihçiler ve eleştirmenler tarafından ekspresif dönemi olarak tanımlanmıştır.

Ekspresyonizm, I. Dünya Savaşı öncesi Almanya’da doğan ve Avrupa’ya yayılarak gelişmeye başlayan bir akımdır. Romen resim sanatında az rastlanan bir eğilim olan ekspresyonizm için İoana Vasiu, “Romen sanatı ekspresyonizmden uzaktır.” diye defalarca yazmıştır. Yazar, ekspresyonist tavrı, Romen toplumun yapısına aykırı bir durum olarak değerlendirmektedir. Ancak Țuculescu bıraktığı sanat eserlerinde, bu yargının geçerli olmadığını ispatlamıştır. (Kessler ve diğerleri, 2007: 57)

Dışavurumcu/ekspresif bir tutum, Țuculescu’nun sanatında hayatının sonuna kadar devam edecektir. Sanat eleştirmenleri onun eserlerini farklı isimler vererek dönemlere ayırsalar da bu ekspresif tutumu, hep hissedilecektir.

İfade dili ve üslup açısından eserleri incelendiğinde ekspresyonist sanatçılarda görülen üslup ortaklığı, çeşitlilik ve coşkulu bir anlatım dili, Țuculescu’nun eserlerinde de görülmektedir.

Şekil 4. Mask, tuval üzerine yağlı boya, 1939



Kaynakça: <https://g1b2i3.wordpress.com/alexandru-ciucurencu-pictor-roman/ion-tuculescu-19-mai-1910-27-iulie-1962-pictor-roman/>

“Mask” adlı çalışmasında (şekil 4) ressamın, halk sanatından esinlenmiş olma olasılığı yüksektir. Noel öncesi halkın ritüellerinde çeşitli insan ve hayvan karakterlerini canlandıran masklar kullanılmaktadır. Bu karakterler, Romen mitolojisinde var olan ve arkaik döneminden bugüne kuşaktan kuşağa aktarılan karakterlerdir.

İçerik veya ikonografi açısından bu yapıt incelendiğinde, sanatçı “mask” adı altında bir çeşit portre oluşturmaktadır. Bu portre, hayatın canlılığını ve dinamizmi çağrıştıran sıcak renkle tasvir edilmiş bir fon üzerinde olmasına rağmen, korkutucu bir ifade de taşımaktadır. Kötü karakteri çağrıştıran abartılı ölçüde ağız, gülümsemeye bir yapaylık katmaktadır. Figürün erkek olmasına rağmen, başındaki formların yılan biçiminde olması, etrafını kötü etkileyen Medusa veya kutusunu açarak dünyaya kötülük saçan Pandora gibi doğüstü varlıklara gönderme yapmaktadır.

Renk açısından bu yapıt incelendiğinde, sanatçı turuncu mavi gibi karşıt renkleri tercih ederek zıtlık oluşturmaya çalışmıştır. Fırça tuşları ile ve açık üzerine koyu veya koyu üzerine açık değerler kullanarak, görsel bir vibrasyon etkisi sağlamıştır. Titreşim yaratan bu vibrasyon zikzaklı çizgilerle desteklenerek resme dinamizm katarak gerilim de yaratmıştır.

Sonuç olarak, ekspresyonizmin doğuş zemininde “savaşın getirdiği yıkımlardan ekonomik dengesizliklere kadar, içinde yaşanan hayatın bütün değer ve müesseselerine yöneltilen bir tepki hareketi” (Çetişli, 2015: 129) yatıyorsa, Țuculescu zaten II Dünya Savaşı’na doktor olarak katılmış ve savaş travmaları yaşamış bir insan olarak sanatında dışavurumcu bir eğilim göstermesi doğal bir davranış biçimidir.

4.3. Folklorik Dönemi

İon Țuculescu’nun 1947-1952 yılları arasındaki dönemi sanat tarihçileri tarafından Folklorik Dönemi olarak adlandırılmıştır. Sanatçının folklorik döneminde ürettiği yapıtların özelliği, halk sanatından dekoratif elemanlarını, biçimlerini ve renk armonisini kullanmasıdır. Bütün bu dekoratif unsurlar, zaten Romen halk sanatında var olan ancak özellikle sanatçının doğduğu Oltenia bölgesindeki kilim, örtü, kıyafet, seramik çanak, çömlek veya testilerin üzerinde bulunmaktadır.

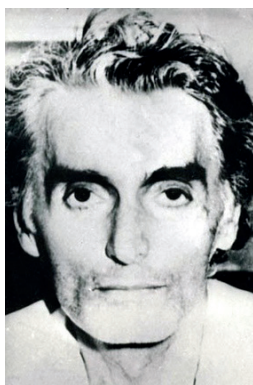
Bu dönemde üretilmiş resimlerinin analizleri yapıldığında Țuculescu'nun kompozisyonlarda kullandığı halk sanatından aldığı motifler farklı olsalar da resminin içeriğinin, konu ne olursa olsun, sanatçının üslubunun değişmediği anlaşılmaktadır. Başka bir deyişle, dönemsel farklılıklara rağmen, sanatçının halk sanatından esinlenerek kompozisyonlarında kullandığı motifler ve konu, onun üslubunu değiştirmemektedir. Portre, iç mekân veya dış mekân konulu yapıtlarının ortak özelliğinde, sanatçının üslubunu oluştururken halk sanatından alınmış motifleri kullandığını görmekteyiz.

4. 3. 1. İon Țuculescu'nun Resimlerinde Romen Halk Kültürünün İzleri

Şekil 5. Otoportre, kâğıt üzerine kara kalem



Şekil 6. İon Țuculescu'nun fotoğrafı

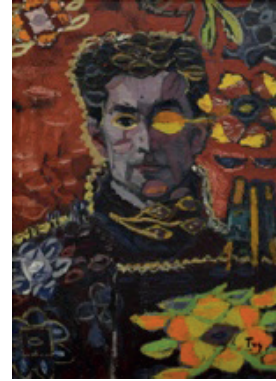


Kaynakça: <https://g1b2i3.wordpress.com/alexandru-ciucurencu-pictor-roman/ion-tuculescu-19-mai-1910-27-iulie-1962-pictor-roman/>

Țuculescu, her otoportresinde üslubunu korumaktadır. Sanatçı, otoportre desen araştırmasını yaparken fiziksel benzerliği ön planda tutup planlar/düzlemler aracılığı ile formu çözmeyi amaçlamaktadır. Daha sonra

farklı dönemlerde tuval üzerinde yağlı boya tekniği ile otoportresini yorumlamıştır (şekil 7, 8). Bu her iki otoportrede sanatçı, kendi benliğini halk kültürü ile özdeşleştirmiştir. Bu yöntemle kendisinin ne kadar halk sanatını benimsediğini bir daha göstermiştir.

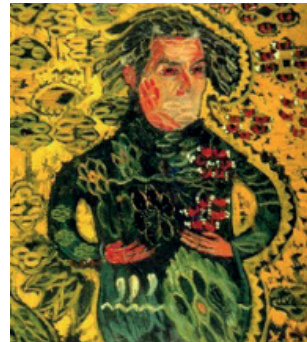
Şekil 7. Yapraklı Otoportre, tuval üzerine yağlı boya, 71 x 51,5 cm



Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

Țuculescu, Yapraklı Otoportre adlı çalışmasında (şekil 7) tuvalin sol tarafındaki figürü kırmızı zeminden bir zikzaklı çizgi ile ayırırken sağ tarafındaki portreyi yapraklarla iç içe göstererek zeminle bütünleştiği izlenimini yaratmıştır. Burada sanatçı, ilk bakışta algılanan kırmızı ve yeşilden oluşan karşıt renk kontrastının çağrışımına rağmen sarı, turuncu, kırmızı ve mordan oluşan bir skala kullanarak, renk çemberinde var olan analog renkleri bir araya getirmiştir. Doku yaratan bu renklerle oluşan nokta, çizgi, biçimler ve onların dizilişi, halk sanatında özellikle kilimlerde var olan motiflerdir.

Şekil 8. Otoportre, tuval üzerine yağlı boya, 90,7 x 70 cm, Țuculescu koleksiyonu



Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

“Otoportre” adlı diğer resminde ise (şekil 8) sanatçı figürü bitkisel biçimlerle dolu sarı ve tonları ile boyanmış bir zemin üzerine yerleştirmiştir. Diğer portrede olduğu gibi burada da figürü arka plandan zikzaklı bir çizgi ile ayırmıştır. Figürün göğsü üzerine yerleştirilmiş kırmızı çiçekler, yeşil fon ile kontrast oluşturmuştur. Belki de burada Țuculescu bir doktor bakış açısı ile kırmızı rengi kullanarak kalbe veya insanın diğer iç organlarına gönderme yapmayı amaçlarken yeşil renk ile doğanın canlılığını göstermek istemiştir.

Portrenin sağ tarafında sarı alan üzerinde bulunan kırmızı çiçekler ise, figürün göğsünün üzerindeki çiçeklerle benzer biçimde, aynı renk değerinde, fakat boyut/ölçü olarak daha büyük olup farklı etki yaratmaktadır. Sıcak renk üzerine yerleştirilmiş kırmızı biçimler fonla bütünleşmiş olup daha açık bir ton değerinde algılanırken, figürün yeşil göğsünün üzerindeki aynı renkte olan biçimler daha net ve baskın görülmektedir.

Kompozisyonun merkezine yerleştirilmiş figürün kolları, bir testini kulpları gibi betimlenmiştir. Kilimlerden alınan bu motifler, yarım boy portreyi tamamen kaplamış durumdadır. Bir portreyi anımsatan sadece figürün elleri/parmakları, alını, burnu, yanağının iması ve gözlerinin biçimselliğidir. Ağız yapısının belli olmaması, seyircide ‘sanatçının konuşamadığı’ (sanatçının toplumun bir aydın kişisi olarak fikirlerini, gerçekleri söylemesi yerine susmak zorunda bırakıldığı) fikrini uyandırmaktadır. Belki de bu çalışmanın mesajı, bir sanatçının susturulmasıdır. Ya da metamorfozu hatırlatan sürekli değişim içinde hayatını sürdüren insanın tasviridir.

Şekil 9. Üçlü Portre, tuval üzerine yağlı boya, 55 x 75 cm, Țuculescu koleksiyonu



Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

“Üçlü Portre” adlı resminde (şekil 9) sanatçı, üç figürü dış mekânda yan yana getirerek triptiği anımsatan bir kompozisyon kurmaktadır. Renklerin canlılığı formların tekrarı ve ritmik düzeni, sanatçının tutarlı tutumunu ortaya koymaktadır. Bu betimleme biçimi, hayal gücünün ürünü olmasının ötesinde, halk kültüründen kaynaklı olduğunu bir kere daha ortaya koymaktadır. Sanatçı, yalın renk kontrastı kullanarak, açık-koyu değer üzerine koyu-açık değerleri vurgulamak için formların etrafını düz ve zikzaklı çizgilerle çevrelemektedir. Bu yöntemle sanatçı hem zıtlık sağlamakta hem de beslendiği halk sanatının zenginliğini bir daha vurgulamaktadır.

Burada işlenen figürlerin kolları daha önceki otoportrede (şekil 8) olduğu gibidir. Sanatçı, figürlerinin kollarını halk sanatında var olan testilerin kulpları/sapları gibi yorumlamıştır. Figürlerin bu duruşu, yan yana diziliş şekli, eşitliği ve halk danslarını çağrıştırırken, halk mitolojisinde geçen belirli karakterlere gönderme de yapmaktadır. Örneğin grup oluşturan *Calușari* (*Calușari*, belirli Romen dini bayram ritüellerinde oynanan bir halk dansıdır.) ve *Îele* (*Îele*, Romen mitolojisinde dansları ile bilinen doğaüstü kadın varlıklardır.) adlı kahramanlar, halk mitolojisinde ve masallarında yer alan birlikte hareket eden varlıklardır. Diğer yandan tekrarlanan figürlerindeki formda sarı renk ile gençliği, kırmızı renk ile olgunluğu, koyu bir renkle de karamsarlık ve toprağı çağrıştırarak insanın hayat evrelerini hatırlatmaktadır.

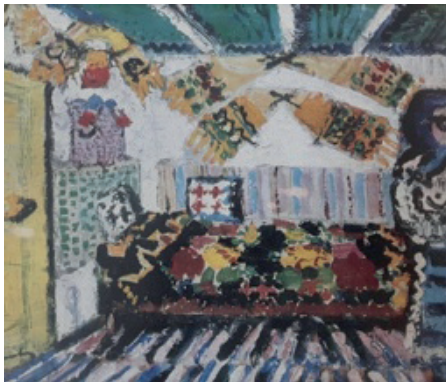
Şekil 10. Dedemin Portresi, tuval üzerine yağlı boya, 88,5 x 70,5 cm, Țuculescu koleksiyonu



Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

Dedemin Portresi adlı çalışmasında (şekil 10) sezilen sıcak ve huzurlu atmosfer, sanatçının çocukluk dönemi ile kurduğu duygusal bağı hissettirmektedir. Birçok halk masallarına konu olan ermiş dede, çocuklara ve gençlere yol gösteren, problemlere çözüm bulan karakterdir. Âdeta ışık saçan gibi bir izlenim veren figürün etrafındaki sarı renk, ermişlik fikrini desteklemektedir. Kompozisyonun sol kısmında, portrenin burun hizasında bir ev görülmektedir. Ev, aile sıcaklığını yaşatan bir yer olarak insana en çok güven veren bir barınaktır. Figürün arkasındaki süslemeler, büyük olasılıkla sanatçının büyüdüğü ortamda bulunan yöresel objeler üzerindeki dekoratif elemanlardır. Belki de bu resmin aracılığı ile sanatçı kendini güvende hissettiği çocukluğunun özlemini ifade etmektedir.

Şekil 11. Köy Evi Enteriyörü, tuval üzerine yağlı boya, 52 x 61,5 cm, Maria Baldovin koleksiyonu



Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

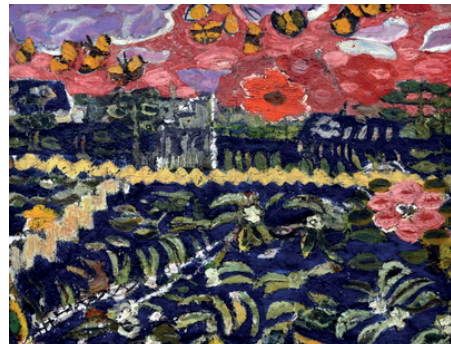
İç mekân konulu çalışmalarında sanatçı, sıradan köylerde var olan bir evin içini betimlemektedir. Bu örnekte (şekil 11) yerde bulunan kilimin çizgileri, tavanın mimari elemanları ile kompozisyonun çizgisel perspektifini desteklediği anlaşılmaktadır. Resmin sağ tarafında bulunan figür tasviri, dokusu ve yarım oluşu ile gerçekçi bir betimlemekten uzaklaşarak tamamen resmin kompozisyonunun işlevsel bir elemanı haline dönüşmektedir. Böylece resmin sağındaki yarım görülen figürün oluşturduğu doku ile resmin sol tarafındaki kapının düz/dokusuz alanı kompozisyona zıtlık kazandırsa da çalışmanın bütünlüğüne bakıldığında denge sağlamaktadır. Aynı şekilde resmin sağ ve sol kenarlarında bulunan iki dikey elemana, dokuya rağmen bir yatay eleman olarak sunulan yatak ve duvarda içinde dikey elemanların olduğu yatay biçimde bulunan kilim, kompozisyonun dengesini oluşturmaktadır.

Şekil 12. Bir Varmış Bir Yokmuş, tuval üzerine yağlı boya, 47,5 x 56 cm, Țuculescu koleksiyonu



Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

Şekil. 13. Mavi Tarla, karton üzerine yağlı boya



Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

“Bir Varmış Bir Yokmuş” adlı eserinde ise (şekil 12) masalımsı bir atmosfer içerisinde çiçekler arasında ve uçan kuşların eşliğinde yöresel kıyafet giymiş bir kadın, bir erkeğin elini tutmaktadır. Bir iç mekân gibi görülen biçim içerisinde bulunan iki kuşu andıran motif de yuvaya gönderme yapmaktadır. Böylece kadın-erkek ve yuva, ölüme rağmen seyirciye döngülerden oluşan sürekliliği ve devamlılığı sürdüren hayatı hatırlatmaktadır.

Resim biçimsel açıdan analiz edildiğinde doku oluşturan nokta, çizgi ve formlar kilim motiflerinden alınmıştır. Fransız Fov ressamları anımsatan çalışmanın renkleri ise, kilimlerdeki kök boyalarının canlılığını taşımaktadır. Renkli biçimlerin yan yana, arka arkaya veya üst üste dizilişi, resme dinamizm ve canlılık katmaktadır.

Sonuç olarak Țuculescu’nun resimlerinin konuları halk kültürü ile bağlantılı olduğu gibi, kompozisyonu oluşturan elemanlar da yöresel sanatta var olan dekoratif motiflerdir. Sanatçı, seramik, çömlek veya kilim desenlerinde yüzyıllarca kullanılan yöresel motifleri, düz veya zikzaklı çizgileri ve renk armonisini alıp kendi sanatına aktarmaktadır. Böylece İon Țuculescu kendine özgü bir ifade dili oluşturma çabası ile Romen resim sanatında yerel biçimlere plastik değer kazandıran ilk ressamdır.

4.3.2. İon Țuculescu’nun Eserlerinde Romen Mit ve Halk Ritüellerinin İzleri

Resim 14. Bebekler- Bulutlar ve Kelebekler, tuval üzerine yağlı boya, 46,5 x 56 cm



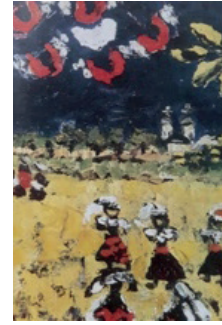
Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

Şekil 15. Kırdan Papatyalar, tuval üzerine yağlı boya, 46,5 x 55 cm, M. Al. Avramescu koleksiyonu



Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

Şekil 16. Hasatta Kadınlar, tuval üzerine yağlı boya, 47 x 54,5 cm, M. Malita koleksiyonu



Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

Şekil 17. Ormanda Köy Dansı, tuval üzerine yağlı boya, 47 x 55,5 cm, Köstence Sanat Müzesi



Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

Romen mitolojisinde, halk şiir, efsane ve masallarında toplumun inandığı birçok cadı, peri veya kahraman karakterleri vardır. Bu figürler çoğu zaman Noel ritüellerinde maks olarak kullanılmış veya kilim, örtü, çömlek gibi halk sanatındaki objelerin üzerinde dekoratif motifler olarak tasvir edilmiştir. Yöresel kıyafet içinde betimlenmiş bu figürler masalımsı karakterler olarak görselleştirilmiş olsa da geleneksel dini bayramlarda, düğün ve vaftiz törenlerinde, halk ritüellerinde ve kutsal gün olarak sayılan pazar günlerinde folklorik dansları yapan sıradan köylüler de olabilir (resim 14, 15, 16, 17). Bu halk

kültüründen gelen figürler tasvirleri, bütün kutlamalarda kullanılan testilerin üzerinde de bulunmaktadır.

Şekil 18. Dolaşan Kelebekler, tuval üzerine yağlı boya, 55,5 cm x 60,5 cm, J. Dragutescu koleksiyonu



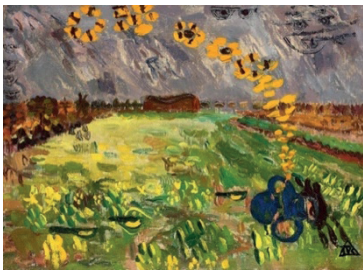
Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

Şekil 19. Kelebeklerin Dansı, 1957



Kaynakça: <https://www.wikiart.org/en/ion-tuculescu/butterfly-dance>

Şekil 20. Kelebeklerin Pınarı



Kaynakça: <https://g1b2i3.wordpress.com/alexandru-ciucurencu-pictor-roman/ion-tuculescu-19-mai-1910-27-iulie-1962-pictor-roman/>

Dolaşan Kelebekler, Kelebeklerin Dansı, Kelebeklerin Pınarı (şekil 18, 19, 20) adlı resimlerinde olduğu gibi daha birçok başka eserinde konu ettiği kelebeklerin renk, biçim ve anlam açısından sanatçı için önemli olduğu anlaşılmaktadır. Arkaik inanca göre kelebek, bir ruh olarak reenkarnasyonu temsil etmektedir. Çok eski bir Romen

halk efsanesinde şöyle anlatılmaktadır: “Önce sadece su ve karanlık varmış. Suyun üzerine küçücük bir köpük parçasında bir kurtçuk ve bir kelebek yaşamış. Allah’ım! Kelebek kanatlarını dökerek öyle güzel bir insana dönüşmüş ki... Fakat kurtçuk siyah, kuyruklu ve boynuzlu başka bir yaratığa dönüşmüş.” (Evseev, 2001: 69)

Şekil 21. Kuzguncuklu Kış, tuval üzerine yağlı boya, 45,5 x 55 cm, M. A. Avramescu koleksiyonu



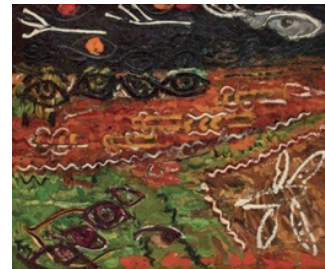
Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

Şekil 22. Genç, tuval üzerine yağlı boya, 51 x 60 cm, Țuculescu koleksiyonu



Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

Şekil 23. Demiurg’un Gözleri



Kaynakça: <https://g1b2i3.wordpress.com/alexandru-ciucurencu-pictor-roman/ion-tuculescu-19-mai-1910-27-iulie-1962-pictor-roman/>

Sanatçı, insan biçiminde olan *anthropomorphic* (şekil 14, 15, 16, 17), bitki biçiminde *phytomorphic* (şekil 7, 8, 13) ve kelebek, kuş veya hayvanları tasvir eden *zoomorphic* formları (şekil 21, 22, 23) kullanarak, resmettiği her şeyle insan-doğa iliş-

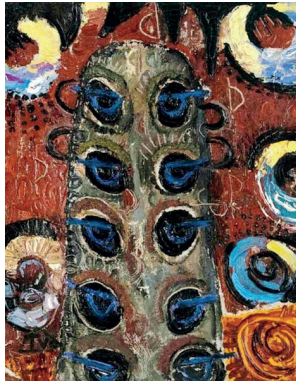
kisini hatırlatmayı belki de vurgulamayı amaçlamaktadır. Büyük bir olasılıkla Comarnescu'nun dediği gibi "bilim adamı gözü ile" canlıların dünyasını konu etmesine, yaptığı tıp ve biyoloji araştırmaları sebep olmuştur.

Şekil 24. Tavus Kuşu Tüyü, karton üzerine yağlı boya, 50 x 71 cm, Țuculescu koleksiyonu



Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

Şekil 25. Bakan Tavus Kuşları



Kaynakça: <https://www.wikiart.org/en/ion-tuculescu/butterfly-dance>

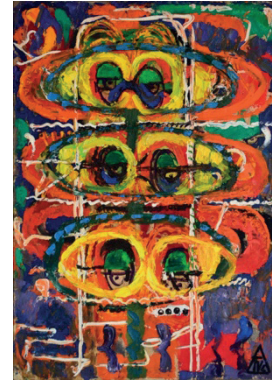
Zoomorphic formlar arasında Țuculescu'nun yapıtlarında en çok tekrarladığı form, tavus kuşunun kuyruğunu çağrıştıran biçimlerin olmasıdır (şekil 24, 25). Pers, Yunan veya Roma mitolojisinde önemli olduğu kadar Romen mitolojisinde de rolünü koruyan tavus kuşu, sanatçı için ilham kaynağı olmuştur.

Tavus kuşu, hayat ağacının *zoomorphic* hipostazıdır (biçimi/anlatımı). Birçok etnoloğa göre tavus kuşu, genç erkeklerle bağlantılı olan bir Romen mitinin uzantısıdır. Halk terapisinde veya aşk büyüünde de kullanılan tavus kuşunun tüyünde, insan psikolojisinde olan depresyon, kibir,

narsisizm gibi negatif etkiler yaratan çağrışımlar vardır. Hristiyan ikonografisinde aşağıya doğru sarkan tavus kuşunun kuyruğu, alçak gönüllülük gibi inançlı insanın doğru davranışını simgelemektedir. (Evseev, 2001: 145)

Ancak birçok eserinin adlarından da anlaşıldığı gibi tavus kuşu motifi, kozmik anlamları için de sanatçı tarafından kullanılmıştır. Sanatçı, Demiurg'un Gözleri (şekil 23), Bakan Gözler, Takip Eder Gözler olarak adlandırdığı birçok resmindeki tavus kuşunun kuyruğunun üzerindeki form ve renk düzeni ile her yerde varlığını hissettiren Tanrı'ya gönderme de yapmaktadır. Halk inancında Tanrı ile eş değerde tutulan Demiurgos, önemli bir varlık olarak her şeye hâkim olan, insanları olumlu tarafa yönlendiren, yanlış davranışları yüzünden her şeyi yok edebilen bir güç anlamı taşımaktadır.

Şekil 26. Güneşler, kâğıt üzerine yağlı boya, 70 x 50 cm, Țuculescu koleksiyonu



Kaynakça: <http://www.muzeuldeartacraiova.ro/galeriadeartaromaneasca.html>

Çeşitli kompozisyonlarda tekrarlanan tavus kuşunun kuyruğunun üzerindeki gözü anımsatan biçimi, gözün manaları ile örtüştüğünde, seyircinin üzerine farklı etki bırakabilir. Göz, insanın en ekspresif organı olarak, gözlem eylemi ile (göz birini gözlüyorken, gözlenen kişi tedirginlik hissine kapılabilir) yarattığı tedirginliğe rağmen mitolojik anlamda bilgeliğin ve Yaratanın sembolü olunca ilettiği mesajın baskıcı değil ahlaki olma olasılığını güçlendirmektedir. Büyüleyici özelliklere sahip olan göz, güneş, ay ve ilahi âlemi temsil eder. Hristiyan inancına göre göz, taşıdığı bilge-aydınlanma-ışık kısaca ilahi/kutsal manaları ile Tanrının gözüdür. Göz tekrarlandığında, kendini göstermeyen, bu fiziksel dünyada

algılanılamayan ancak her şeyi görebilen mitolojik varlıklarla örtüşmektedir. Ayrıca Romen masallarında adı geçen bir kahramanın bir gözü gülerken diğeri ağlamaktadır. Böylece Țuculescu'nun eserlerinde yan yana bulunan fakat farklı ifade sergileyen gözlerin felsefi açıdan bir manası daha ortaya çıkmaktadır. Varoluşunun karşıt durumları. Başka deyişle farklı tasvir edilmiş çift gözler "*coincidentia oppositorum*" kavramı ile örtüşmektedir. (Evseev, 2001: 134) (*Coincidentia oppositorum*, karşıtların kesişimi, birlikteliği veya birliği (RUȘTÎ, Doina, Dictionar de Simboluri din Opera lui Mircea Eliade, Tritonic, București, 2005, s. 48), gibi derin anlamıyla dualite olma kavramıyla ilişkili olduğunu söyleyen merkezi diyalektiğin kategorisidir. Felsefeci Heraclitus (c.535-475 M.Ö.) ilk önerendir. *Coincidentia oppositorum* terimi, 1440 yılından beri kullanılarak rasyonel ve irrasyonel ötesi bir anlayışla Tanrı'nın sonsuzluğunun anlaşılabilmesi konseptini tanımlamaktadır. Rasyonel ile fiziksel dünya, irrasyonel ile ilahi metafizik dünya; gerçek ve gerçek olmayan arasındaki zıtlıkların örtüşmesi kast edilmektedir. XX. yüzyılda Mircea Eliade, bu terimi mitleri ve ritüelleri tanımlamak için kullanmıştı. İmmanuel Kant ve George Wilhelm Friedrich Hegel gibi birçok felsefeci ile birlikte Carl Jung da bu kavramı kullanmıştır.

"Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi" adlı kitabında Mircea Eliade, sayısız mit, ritüel ve mistik tecrübenin "zıtlıkların birliğini" veya "*coincidentia oppositorum*"u oluşturduğunu varsaymaktadır. (Eliade, 2003: 218, 236)

Sanatçı, gözler konulu dizisine *kara dönem* veya *sembolik-fantastik dönem* adını vermiştir. Bu yüzden sanatçının iç dünyasının fantastik inançlara dayandığı da söylenilebilir. Böylece İsmail Çeetişli'nin dediği gibi "Ekspresyonizm, yalnızlaşan aydın insanın ruh çılgılığıdır." (Çeetişli, 2015: 129) Dinamik algılanan bu çalışmalar, sanatçının iç dünyasının sesinin görselliğidir.

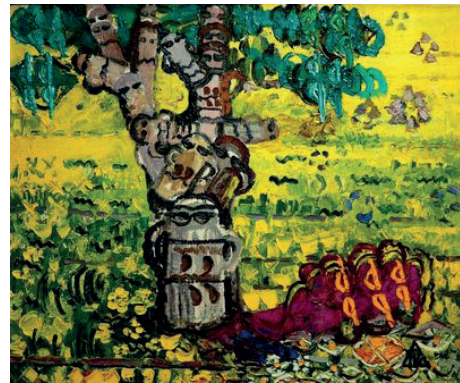
4.4. Totem Dönemi

Țuculescu'nun sanatsal hayatının 1952-1962 yılları arasındaki dönemi, Totem Dönemi olarak bilinmektedir. Bu dönemde sanatçı, folklorik dönemdeki ağırlıklı olarak kullandığı elemanları üst üste yerleştirerek toteme benzer formlar hali-

ne getirmiştir. Halk inancında totem benzeri bu direkler, en önemli sembollerden biridir.

Sanatçının doğduğu Oltenia bölgesinde pagan döneminden kalma bir gelenek olarak mezarın başına dikilen veya evlerinin çatısını destekleyen oyulmuş ahşap direklerde de bulunan üst üste yerleştirilmiş birim tekrarından oluşan bu totem benzeri biçimi, aynı bölgede yetişmiş olan heykeltıraş Constantin Brancuși de ünlü Targu-Jiu Heykel Grubu Anıtı'nda yer alan Sonsuz Kolon adlı heykelinde kullanmıştı. (Adı geçen Sonsuz Kolon, Romanyalı bir heykeltıraş olan Constantin Brancuși'nin (1876-1957) bütün hayatının özeti olan "Targu-Jiu Heykel Grubu Anıtı" adlı anıt eserinde yer alan heykellerinden biridir.) Bu yüzden sanat eleştirmenleri "Țuculescu, Romen folklorunu bütün sembol zenginliği ile gündeme getirmiştir." ve "Sanat için Brancuși heykelde halk kültüründen nasıl yararlandı ise, Țuculescu da resimde aynısını yapmıştır." ifadelerini kullanmışlardır. (Kessler ve diğerleri, 2007: 58)

Şekil 27. Güneşte Ağaç/Gölgenin Bakışları



Kaynakça: <https://g1b2i3.wordpress.com/alexandru-ciu-curencu-pictor-roman/ion-tuculescu-19-mai-1910-27-iyulie-1962-pictor-roman/>

Şekil 28. Kırkların Bakışları, tuval üzerine yağlı boya, 53,5 x 61 cm, Țuculescu koleksiyonu

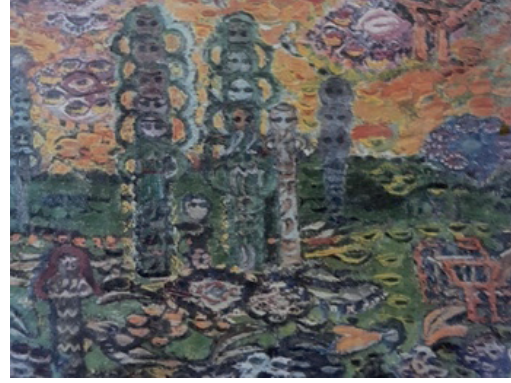


Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

Sanat eleştirmenleri için önemli olan “Güneşte Ağaç/Gölgenin Bakışları” (resim 27) adlı eser, folklorik döneminden totem dönemine geçişi sağlayan bir yapıt olarak değerlendirilmiştir. Resimde baskın olarak görülen sarı ve yeşil renkler arasındaki ana eleman, küçük totemlerden oluşan bir ağaçtır. Bu ağacı oluşturan küçük totemler ise Üçlü Portre (şekil 9) adlı yapıtındaki insana gönderme yapan ve form olarak zaten halk sanatında var olan figürler biçimindedir. Bu yüzden ki ağacın, toplumu temsil ettiği fikrini uyandırması istenilmiştir. Ağacının gölgesi gibi duran yatay biçim ise, birçok gözden oluşan devrik/devrilmiş bir başka totem formudur. Devrik/devrilmiş biçim, güçsüzlük manasını hatırlatmaktadır.

Bir başka resminde (şekil 28) sanatçı benzer bir totem formunu yeşil gözlerden oluşan bir tarlaya yerleştirmiştir. Buradaki kırmızı olan totem tasviri, yarattığı çağrışımlara rağmen bir yandan yatay oluşu ile yıkımı hatırlatırken, diğer yandan da gözleri olmadan işlenilmiş olması seyirciye farklı mesajlar sunmaktadır. Sanatçı, totemin seyirciden uzak olduğu izlenimini vermek için kompozisyonun ön planını dans eden gözlerle doldurmuştur. Böylece doğanın gücünü çağrıştıran canlı yeşil gözler sayesinde totem kompozisyonu ikincil eleman durumuna düşerken, uzun süre seyredildiğinde bu totem dans eden bu gözler sayesinde uzaktaymış gibi algılanmaktadır.

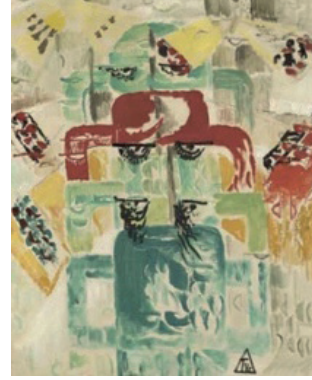
Şekil 29. Güneşin Batışı, tuval üzerine yağlı boya, 75 x 100 cm, Țuculescu koleksiyonu



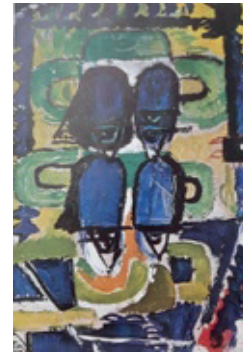
Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

Güneşin Batışı adlı resminde (şekil 29) ise insan figürlerini çağrıştıran birimlerden oluşan totemler, artık huzur veren bir atmosfer içinde topraktan yükseliyormuş gibi bir izlenim bırakmaktadır.

Şekil 30. Nostalji, tuval üzerine yağlı boya, 100 x 81 cm, 1957-1959



Şekil 31. ‘Son Resim’ adı ile bilinen, karton üzerine yağlı boya, 70 x 48,5 cm, 1962, Țuculescu koleksiyonu



Kaynakça: COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974

Totem içerikli başka resimlerinin bütünlüğüne bakıldığında gözleyen gözler, görünmeyen bir varlığı hissettirdikleri için fantastik bir atmosferdedirler. Biçimsel ritim oluşturan formların tekrarı ise, resimlerinin ortak özelliklerindendir. Bazı totem konulu resimlerinde gökyüzü betimlenmemiş ise de yukarıya doğru devam eden hissi veren dikey form, Romen halk inancında var olan ve yükseltme ile eş değerde tutulan ruhsal gelişimi veya Tanrıya yükselişi anımsatmaktadır.

5. İON ȚUCULESCU'NUN RESİM SANATI ÜZERİNE DÜŞÜNCELERİ VE SON DÖNEMİNE AİT "PLASTİK VASIYETİM" ADLI BAŞYAPITI

1956 yılında İon Țuculescu, açtığı sergide defterine, sanat ile ilgili düşüncelerinde şunları yazmıştı: "Şimdi yaptığımı seyrederken Romen kilimlerini resmetmek istediğimi anlıyorum. Ancak sade/basit/sıradan insan varlığından, benzer gariplikte kuşlar ve kelebeklerden garip bir dünya oluşmuştu. Siyah gözlerinde var olan huzursuz anlamlarda, turuncu bir okyanusta kimi batmış kimi üst üste gelmiş kafalar/başlardan bir dünya oluşmuştu. İçindeki mantık, Romen kilimleri gibi berrak bir resme beni yönlendirmişti. İçimdeki gizli ressam, başka bir şeyi hayal etmişti: Kozmik gizemi." (<http://www.ziua.ro/display.php?data=2008-05-16&id=237377>) "İnsanlara hayat dolu bir eser bırakmak istedim. Bütün üzüntülerimi, ruhumun huzursuzluklarını çiğnemek istedim. Ama yapamadım. Hayatın güzel, neşe ve mutluluk dolu olduğuna insanları ikna edebilmem için daha ne söyleyebilirim ki... Dürüst olmam gerekirse, günlük hayatımda artık mutluluğu yakalayamıyorum. Ben sadece sanat, resim ve en çok müzikte yaşıyorum. (...) Mantığım beni, Oltenia'nın güneşi gibi berrak bir resme doğru yönlendirdi. İçimdeki gizli ressam, kozmik gizem gibi başka bir şeyi hayal etti... Yukarıya kadar çıkmam nasip olmadı." (<https://www.radioromaniacultural.ro/portret-ion-Țuculescu-unul-dintre-cei-mai-importanti-pictori-post-belici-romani/>)

Hayal dünyasını zengin olan Țuculescu bir keresinde zaman üzerine düşüncelerini de şöyle ifade etmişti: "Her insan kendi kumunu taşımaktadır. Bazı kum saatlerinde taneler büyük oldukları

için ağır akar. Bazen de kum incektir ve hızlı akar. Dolayısıyla zamanın, boşa harcanmaması gerekir. Kum saati, acımasızdır." (Comarnescu, 1974: 21) Böylece 1962 yılında sanatçı rahatsızlanıp hastaneye yatınca sanatsal çalışmalarına ara vermek zorunda kalmıştı. Eve dönmesi için doktorları ikna ettikten sonra "Plastik Vasiyetim" adlı eserini gerçekleştirmişti. Bu eser, Țuculescu'nun bütün sanatını özetleyen bir başyapıttır. Ölmeden önce üç gün içerisinde tamamlanan bu yapıt, iyilik ve kötülük arasındaki çatışmanın görselleştirmiş halidir.

Eşinin ifadesine göre sanatçı, "üç gün vasiyetini oluşturmak için doktorlardan izin istemişti. Kimse ne demek istediğini anlamamıştı. Üç gün üzerine çalıştığı 3 x 1,40 m boyutundaki bu resmi "Plastik Vasiyetim" (Eserin reproduksiyonu bulunamadığı için konulamamıştır.) olarak adlandırmıştır. Muazzam bir iştir. İyilik ve kötülük arasındaki savaşın görselidir. Kötülüğü, siyahlar içinde yatay olarak iyiliği ise zafer kazanmış olarak betimlemiştir." Sonra: "Ben, Romen toplumuna vasiyetimi bıraktım." diyerek hayata veda eder. (<http://www.ziua.ro/display.php?data=2008-05-16&id=237377>)

6. SONUÇ

İon Țuculescu, Romen resim sanatına önemli katkılar sağlamış dünyaca tanınan bir ressamdır. Dışavurumcu eğilim gösteren sanatçı, tutkulu bir biçimde halk sanatından motifleri yorumlayarak bazen masalımsı, bazen de gizemli, fantastik veya dramatik temaları işleyerek çalışmalarını yapmıştır. Bazı resimlerinde canlı varlıklar yer alırken, bazı resimlerinde hiç figüratif ize rastlanmamaktadır. Bu çalışmalarında ümitli ya da karamsar ruh hali okunurken sanatçının fantastik bir dünyayı, doğaüstü bir varlığı aradığı, onunla bağ kurmak istediği ve böylece soyut bir kavramı görselleştirmeye çalıştığı hissedilmektedir.

Sanatçının, hayatı boyunca mesleği gereği yerine göre mikroskopla inceleyen bir biyolog uzmanı, bir bilim adamı, savaş sırasında yaralanmış askerlere bakan bir doktor olmasının yanında, büyük ressamların eserlerini araştıran, halk sanatından beslenen bir sanatçı olarak da son nefesine kadar çalışmalarını sürdürmüş otodi-

dakt bir ressam olduğu bilinmektedir. Romen resim sanatının geleneğini bilen ve uygulayan bir ressam olarak, ekspresyonist yaklaşımıyla, uyguladığı fırça darbeleri ile, kullandığı renkler, formlar ve formları çevreleyen zikzaklı çizgiler ve noktaları ile, yarattığı gizemli atmosferle diğer ressamlardan ayrılmaktadır. Sanatçı, dışavurumcu tavrı ve yarattığı fantastik dünya ile Romen resim sanatını figüratif kalıpların dışına taşımıştır. II Dünya Savaşı sonrası bütün modernleşme ve yeniliklere rağmen Romen folklorunun özelliklerini, yöresel motiflerini ve bütün mitolojik sembol zenginliğini yorumlayarak ve yeniden biçimlendirerek halk sanatının günümüzde kalmasını sağlamıştır. Modern sanatın yöntemlerini kullanarak folklorik üslupta *primitif* sayılabilen bir resim yaratmıştır. Bunu sanat eleştirmenleri bir çeşit neo-primitivizm olarak değerlendirmişlerdir. Kullandığı ifade yöntemi, *arkaik dil* olarak da adlandırılabilir. Sanatçı, bu arkaik dile dışavurumcu bir eğilimle kendi yorumunu katarak halk sanatının modern olabileceğini ve günümüz sanatçıları içinde önemli bir kaynak teşkil edeceğini göstermiştir.

İon Ţuculescu, folklorla dönmekle aslında doğaya dönmüş; folkloru yorumlamakla Romen kültürünü, geleneğini ve inançlarını da görselleştirmiştir. Böylece sanat aracılığı ile kültürel değerlerini bugüne aktararak gelecek nesillere de ulaştırmayı amaçlamıştır. Sanat eleştirmenlerinin değerlendirmelerine göre Constantin Brancuşi'nin Romen sanatında yeri ne kadar önemliyse, İon Ţuculescu'nunki de aynıdır. Resim sanatındaki özgün sanatçılardan biri olarak Romen resim sanatında nadir görülen bir örnek sanatçıdır. Kendi yeteneğini keşfedip kendi kendini yetiştirmiş bir sanatçı olmasının yanında, nadir rastlanan bir örnek olarak, benzeri böyle bir sanatçının oluşması çok zor gibi görülmektedir. İon Ţuculescu, Romen resim sanatının geleneğinden yola çıkmış olmasına rağmen zaman içerisinde bu geleneğin sınırlarını aşmış bugünkü Romen resim sanatının geleneğine aykırı düşen bir ressam olarak da bilinmektedir. Böylece Ţuculescu, halk sanatından beslenerek kendine özgü bir üslupla daha önce Romen resim sanatında işlenmemiş yeni bir ifade dili oluşturarak bu sanatının elemanlarına plastik değer kazandıran bir sanatçı olmuştur.

Notlar

¹BURKE, Peter, Yeniçağ Başında Avrupa Halk Sanatı, İmge Kitapevi, Ankara, 1995, s. 25.

²http://bmim.muzeulbucurestiului.ro/fisie-re/23-Bucuresti-Materiale-de-Istorie-si-Muzeografie-XXIII-2009_303.pdf

³ÇETİŞLİ, İsmail, Batı Edebiyatında Edebî Akımlar, AkÇağ, 16. Baskı, Ankara, 2015, s. 76.

⁴ENE, Camelia, Pictura Romaneasca Întoarcerea la Tradiție, Patrimoniul, Muzeul Municipiului București - XXIII, s. 317, www.muzeulbucurestiului.ro / www.cimec.ro

⁵BURKE, Peter, Yeniçağ Başında Avrupa Halk Sanatı, İmge Kitapevi, Ankara, 1995, s. 27.

⁶ÖZBAY, Dalila, Constantin Brancuşi'de Doğa ve insan Etkileşimi ve Evrenin Dört Maddesi (Anâsır-ı Erbaa), International Journal of Troy Art and Design, Temmuz 2021, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, s. 34.

⁷KESSLER, Erwin; DREPTU, Ruxandra, VIDA, George; VIDA, Mariana; VLASIU, Ioana, Culoarele Avangardei Artă în România, Institutul Cultural Român, București, 2007, 11.

⁸KESSLER, Erwin; DREPTU, Ruxandra, VIDA, George; VIDA, Mariana; VLASIU, Ioana, Culoarele Avangardei Artă în România, Institutul Cultural Român, București, 2007, 12.

⁹TUNALI, İsmail, Tarihsel Değişme ve Süreklilik, Cumhuriyet Gazetesi, 21 Ekim 1973, s. 6.

¹⁰İSKENDER, Kemal, Cumhuriyet Türkiye'sinde Sanat ve Estetik, Cumhuriyet Dönemi Türkiye Ansiklopedisi, cilt. 7, İstanbul, 1983, s. 1757.

¹¹ÖZBAY, Dalila, XX. Yüzyılda Türk ve Romen Resim Sanatlarının Gelişme ve Biçimlenme Süreçlerinin Karşılaştırılması, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, 2009, Sanatta Yeterlik, İstanbul, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

¹²KESSLER, Erwin; DREPTU, Ruxandra, VIDA, George; VIDA, Mariana; VLASIU, Ioana, Culoarele Avangardei Artă în România, Institutul Cultural Român, București, 2007, 56.

¹³ÖZBAY, Dalila, XX. Yüzyılda Türk ve Romen Resim Sanatlarının Gelişme ve Biçimlenme Süreçlerinin Karşılaştırılması, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, 2009, Sanatta Yeterlik, İstanbul.

¹⁴ARTUN, Erman, Halk Kültüründe Değişimin Topluma Etkisi ve Sonuçları, s. 3. / http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/artun_halk_degisim.pdf

¹⁵http://bmim.muzeulbucurestiului.ro/fisie-re/23-Bucuresti-Materiale-de-Istorie-si-Muzeografie-XXIII-2009_303.pdf

¹⁶KESSLER, Erwin; DREPTU, Ruxandra, VIDA, Gheorghe; VIDA, Mariana; VLASIU, Ioana, Culoarele Avangardei Arta in Romania, Institutul Cultural Roman, București, 2007, 56-60.

¹⁷KESSLER, Erwin; DREPTU, Ruxandra, VIDA, Gheorghe; VIDA, Mariana; VLASIU, Ioana, Culoarele Avangardei Arta in Romania, Institutul Cultural Roman, București, 2007, 12.

¹⁸(Misiunea Culturala a Studentimii Romanesti, Cu-vantul Studentesc, I, 1 Ocak 1935) (ENE, Camelia, Pictura Romaneasca Intoarcerea la Traditie, Patrimoniul, Muzeul Municipiului București - XXIII, s. 307 - 318, www.muzeulbucurestiului.ro / www.cimec.ro)

¹⁹ENE, Camelia, Pictura Romaneasca Intoarcerea la Traditie, Patrimoniul, Muzeul Municipiului București-XXIII, s. 307-318, www.muzeulbucurestiului.ro / www.cimec.ro "Geçmişin Değerlerine Tutku" (Petru Comarnescu, s. 309)

²⁰KESSLER, Erwin; DREPTU, Ruxandra, VIDA, Gheorghe; VIDA, Mariana; VLASIU, Ioana, Culoarele Avangardei Arta in Romania, Institutul Cultural Roman, București, 2007, 8.

²¹GRECEANU, Olga, Specificul National in Pictura, Tiparul 'Cartea Romaneasca', București, s. 4.

²²VLAD, Laurentiu, Imagini ale Identitatii Nationale: Romania și Expozițiile Universale de la Paris, 1867-1937, Editura Meridiane, București, 2001, s. 40) (Camelia Ene, Pictura Romaneasca Intoarcerea la Traditie, Patrimoniul, Muzeul Municipiului București-XXIII, s. 307-318, www.muzeulbucurestiului.ro / www.cimec.ro)

²³KESSLER, Erwin; DREPTU, Ruxandra, VIDA, Gheorghe; VIDA, Mariana; VLASIU, Ioana, Culoarele Avangardei Arta in Romania, Institutul Cultural Roman, București, 2007, 56-60.

²⁴GRECEANU, Olga -sesli kayıt- ENE, Camelia, Pictura Romaneasca Intoarcerea la Traditie, Patrimoniul, Muzeul Municipiului București-XXIII, s. 307-315, s. 311, www.muzeulbucurestiului.ro / www.cimec.ro)

²⁵COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974, s. 6.

²⁶KESSLER, Erwin; DREPTU, Ruxandra, VIDA, Gheorghe; VIDA, Mariana; VLASIU, Ioana, Culoarele Avangardei Arta in Romania, Institutul Cultural Roman, București, 2007, 58.

²⁷COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974, s. 6.

²⁸COMARNESCU, Petru, Țuculescu, Editura Meridiane, București, 1974, s. 6.

²⁹KESSLER, Erwin; DREPTU, Ruxandra, VIDA, Gheorghe; VIDA, Mariana; VLASIU, Ioana, Culoarele Avangardei Arta in Romania, Institutul Cultural Roman,

București, 2007, 56.

³⁰KESSLER, Erwin; DREPTU, Ruxandra, VIDA, Gheorghe; VIDA, Mariana; VLASIU, Ioana, Culoarele Avangardei Arta in Romania, Institutul Cultural Roman, București, 2007, 57.

³¹ÇETİŞLİ, İsmail, Batı Edebiyatında Edebî Akımlar, AkÇağ, 16. Baskı, Ankara, 2015, s. 129.

³²EVSEEV, İvan, Dictionar de Simboluri și Arhietipuri Culturale, Editura Amarcord, Timișoara, 2001, s. 69.

³³EVSEEV, İvan, Dictionar de Simboluri și Arhietipuri Culturale, Editura Amarcord, Timișoara, 2001, s. 145.

³⁴EVSEEV, İvan, Dictionar de Simboluri și Arhietipuri Culturale, Editura Amarcord, Timișoara, 2001, s. 134.

³⁵ELİADE, Mircea, Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi, Cilt III, Kabalcı, İstanbul, 2003, s. 218, 236.

³⁶ÇETİŞLİ, İsmail, Batı Edebiyatında Edebî Akımlar, AkÇağ, 16. Baskı, Ankara, 2015, s. 129.

³⁷KESSLER, Erwin; DREPTU, Ruxandra; VIDA, Gheorghe; VIDA, Mariana; VLASIU, Ioana; Culoarele Avangardei Arta in Romania, Institutul Cultural Roman, București, 2007, 58.

³⁸<http://www.ziua.ro/display.php?data=2008-05-16&id=237377>

³⁹<https://www.radioromaniacultural.ro/portret-ion-Țuculescu-unul-dintre-cei-mai-importanti-pictori-postbelici-romani/>

⁴⁰COMĂRNESCU, Petru, Ion Țuculescu, Meridiane, București, 1974, s. 21.

⁴¹<http://www.ziua.ro/display.php?data=2008-05-16&id=237377>

KAYNAKÇA

ARTUN, E. Halk Kültüründe Değişimin Topluma Etkisi ve Sonuçları, s. 3. / http://turkoloji.cu.edu.tr/ HALKBILIM/artun_halk_degisim.pdf [Erişim Tarihi: 16/11/2022].

BURKE, P. (1995). *Yeniçağ Başında Avrupa Halk Sanatı*, Çeviren: G. Aksan. Ankara: İmge Kitapevi, ISBN: 975-533-121-2.

CARNECİ, M. (1984). *Țuculescu*, București: Editura Meridiane.

COMARNESCU, P. (1967). *Ion Țuculescu*, București: Editura Meridiane.

ÇETİŞLİ, İ. (2015). *Batı Edebiyatında Edebi Akımlar*, An-

kara: Akçağ, 16. Baskı, ISBN: 978-975-338-360-8.

DAVIDESCU, C. (1988). *Țuculescu*, Craiova: Editura Scrisul Romanesc.

EVSEEV, İ. (2001). *Dictionar de Simboluri și Arhietipuri Culturale*, Timișoara: Editura Amarcord, ISBN: 973-8208-07-6.

GRECEANU, O. (1937). *Specificul National in Pictura*, București: Tiparul "Cartea Romaneasca".

KESSLER, E. & DREPTU, R. & VIDA, G. & VIDA, M. & VLASIU, İ. (2007). *Culorile Avangardei Arta in Romania*, București: Institutul Cultural Roman, ISBN: 978-973-577-528-5.

Ene, C. (tarih yok). Pictura Romaneasca Întoarcerea la Tradiție, Patrimoniu, Muzeul Municipiului București-XXIII, s. 307-318, s. 307, www.muzeulbucurestiului.ro / www.cimec.ro [Erişim Tarihi: 16/11/2022].

İSKENDER, K. (1983). Cumhuriyet Türkiye'sinde Sanat ve Estetik, Cumhuriyet Dönemi Türkiye Ansiklopedisi, cilt. 7, İstanbul.

MORARU, M. (2016). Sa Calc Peste Toate Tristetile Mele. Literatura de Azi, Tevista online culturala și știintifica, <https://www.literaturadeazi.ro/panoramica/sa-calc-pestetoate-tristetile> [Erişim Tarihi: 16/11/2022].

ÖZBAY, D. (2009). XX. Yüzyılda Türk ve Romen Resim Sanatlarının Gelişme ve Biçimlenme Süreçlerinin Karşılaştırılması, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, 2009, Sanatta Yeterlik, İstanbul, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

ÖZBAY, D. (2021). Constantin Brancuși'de Doğa ve İnsan Etkileşimi ve Evrenin Dört Maddesi (Anâsır-ı Erbaa), *International Journal of Troy Art and Design*, Cilt 1 (Özel sayı), 30-47.

TUNALI, İ. (21 Ekim 1973). Tarihsel Değişme ve Süreklilik, Cumhuriyet Gazetesi.

VLAD, L. (2001). *Imagini ale Identitatii Nationale: Romania și Expozițiile Universale de la Paris-1867-1937*, București: Editura Meridiane.

<http://www.ziua.ro/display.php?data=2008-05-16&id=237377> [Erişim Tarihi: 16/11/2022].

“This page is left blank for typesetting.”



HOLISTENCE
publications

Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Visual analysis of 3D characters and animations used in the presentation of cultural heritage at museums

Özlem Vargün 

Dr. Öğretim Üyesi, T.C. İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölüm Başkanı, Türkiye, e-mail: ozlem.vargun@yeniuyuzuil.edu.tr

Abstract

Digital characters are imaginary or realistic-looking entities created with computer programs. It can be used in cartoons and animations, as well as in many different areas such as games, advertisements, and the cinema sector. Avatars that represent real identities on digital platforms such as the metaverse today also consist of digital characters. Modeling digital characters that can replace real identities in the digital world is relatively easy. However, there are many paradigms in modeling a historical character in which the cultural heritage is reflected and therefore requires a difficult and laborious process. Information about the period in which a historical character lived is very limited, it is not possible to know exactly the culture, lifestyle, eating habits, speech, tone of voice, behaviour, and body movements of the period. Moreover, this character's breaking away from history and interacting with today's human is equivalent to interacting with an alien. Therefore, when it comes to cultural heritage, the characters either do not speak and have very limited movements, or if they interact, there are examples modelled from recent history. Today we live in a digital age, our tendency to communicate with visuals and watch events with moving images is dominant. In this case, the date and the information about the date are interesting if they are visualized. For this reason, it is necessary to speak the language of the digital age in order to reflect the cultural heritage and present history to the youth. Interaction and reflection of experience-oriented history with augmented reality, virtual reality or augmented reality has become the determinant of the post-digital age, not digital any more. They have become a necessity for history, culture, and archaeology. Virtual reality applications, storytelling with digital characters, have become a tool that encourages participation and motivation for today's user. In this research, the scale in the table of Spyros Vosinakis "Dimensions, definitions and possible values related to the cultural heritage application use of digital characters" was developed and used. A historical character modelled in 3D according to

Citation/Atf: VARGÜN, Ö. (2023). Visual analysis of 3D characters and animations used in the presentation of cultural heritage at museums. *Journal of Arts*. 6(2): 141-155, DOI: 10.31566/arts.2050

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Özlem Vargün
E-mail: ozlem.vargun@yeniuyuzuil.edu.tr



Bu çalışma, Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

this scale is “design: which era, clothing accessories and body covering preferences”, “reality: virtual, augmented mixed reality”, “credibility: movement, facial expressions, gaze, personality, emotion transfer” “environment: Criteria such as the credibility of the environment in which the character is presented, “interaction: interaction with the user, the use of artificial intelligence, decision-making, responding”, “function: showing, telling a story”, “reflecting history: what information is given” are examined. The characters of Mona Lisa, John Calvin, Uruk City, Hagia Sophia, Lady Ada Byron and Salvador Dali, which were taken into the scope of the research with the purposeful sampling method, are analysed by content analysis method. According to the findings, it was concluded that the details, clothing, accessory colours, and coatings in the models play an important role in increasing the believability, the ability of the characters to move, the voice acting, and the interaction increase the reality. When augmented reality and virtual reality experiences are compared, it can be said that the reality perception of the user who is teleported to the historical place increases more with the complete isolation of virtual reality from the external environment. Finally, it is thought that the inclusion of human characteristics such as movement, verbal skills, mimics, and personality in the design, as well as realistic character design, plays an important role in increasing the number and interaction of participants, due to their reality.

Keywords: Museum, Cultural Heritage, Digital Character, Animation, History, Augmented Reality, Virtual Reality

1. INTRODUCTION

3D modelling was originally used by video game developers, architecture, and mechanical engineers, then later expanded its area of use in almost all fields including cinema, art, visual communication design and advertisement-marketing sector. A digital model, which can be animated as a result of 3D modelling, is created; this template constitutes an important process for character animation and special effects. The core of this model is mesh network. This network can typically be defined as the combination of various points in the vacuum of space in a structured form. In 3D character modelling, software such as Maya, Blender, Cinema 4D, 3Ds Max and SketchUp are used. This software used for modelling always upgrade themselves and establish collaborations to convey credibility and excellence in the best way possible.

2. DIGITAL CHARACTER AND MODELLING

3D design is the shaping of models with computer graphics to create an object in a three-dimensional space. 3D character modelling Was introduced in parallel with the technical advancements in the 20th century and has become capable of creating a 3D model of everything over the course of time. In a 2D world, all the images appear flat, and include only an X axis (horizontal) and a y axis (vertical). On the other

hand, 3D animation features the z axis, the third critical axis that creates depth. Old style animation film of Disney, such as Sleeping Beauty and Bambi are examples of 2D animations. ‘Frozen’ and ‘Ice Age’ are examples of 3-dimensional animations (Upwork, t.ly/FtY45). As a matter of fact, both the motion of 2D model and that of 3D model are an illusion. The illusion in 3D model can be explained as the illusion of angular movements on the z axis. These images are a three-dimensional illusion on a two-dimensional screen. However, when transferred to VR reality, they turn into illusions in a certain space time universe.

2.1. 3D Digital Model and Virtual Character Design (Avatar)

3D character design is to produce a 2D model that consists of an invisible skeleton that imitates the structure of human bones; through animation, it involves a bonding operation called ArmaRig to create a deformation by connecting skeletal bones to the outer network (skin) (Machidon et al., 2018: 5). Digital -supported interactive virtual characters created for cultural heritage need not only modelling in human appearance but also human features. These are human-like skills, namely cognition, speech, gestures, and behaviours. Bringing these virtual characters to the required level of realism is a challenging task.

These challenges can be categorised as character

autonomy, user interaction and realism. These agents must be 'intelligent' enough to take proactive decisions while responding to events in the virtual world, and not act beyond the previously defined command files. An important feature of this type of virtual applications is the interaction between virtual and real humans. The users must perceive the agent they interact with as close to the reality as possible. Therefore, VH's must be capable of both verbal and non-verbal communication through gestures and facial expressions. Finally, virtual agents must exhibit a human-like behaviour not only in terms of visual appearance, but also their emotions and other characteristic features must be as realistic as possible for the purpose of reflecting a personality (Machidon et al., 2018: 4).

Designed for the cultural heritage, these virtual characters have the potential of not only entertaining the visitors and keeping them occupied, but also contribute to the learning process by providing personalized feedback, answering questions, and making use of story-telling elements. For this reason, it is a challenging task to design and program. It is also an important responsibility. Because users are transported to the field of virtual heritage through immersion with the intention of learning by believing in this reality and interacting with it. Immersion (teleportation) creates a highly credible environment. For this reason, it has an aspect of responsibility different from fields such as cinema and video games.

Motion: In 3D characters, the motion can be created manually with ArmaRig's, and also, rigging is easier with specifically designed programs such as Maximo. However, to mimic the human movement, kinect, realense, etc. kinetic camera and movement perceivers are converted to a static or dynamic geometry of real human subjects, and act as static geometry intermediaries.

Kanon; In 3D modelling, it is a more reasonable approach to design the values of human body based on anthropometric body measurement standards by using "Current Dimensioning" model algorithm instead of creating the human body from scratch (Machidon et al., 2018: 6). But human body topographically involves different

structures. Transferring these different structures to a data bank by taking the cultures, geographies and races into account can create an infrastructure for Virtual heritage projects in the future.

Clothes/Dresses; It is important to create a good human body, but it is not enough. Virtual Characters featured in digital cultural heritage experiences must be dressed with appropriate clothes. This is very important as most of us tend to pay attention to the clothes of the persons we interact in real life. Clothes and ornaments are considered by historians as significant clues to explicitly portray the status of a society including its technological and cultural level. On a social level, clothes and ornaments are important to define the gender, age and status of their owners.

Mimic/Speech: Virtual characters, which are capable of occupying the user verbally in a dialogue are considered as social beings. People tend to react to these 'speaking' digital equivalents in almost the same way as they respond to real humans.

Communication flow with a speaking virtual human can be divided into two categories, namely input data processing (the speech coming from the human user) and output data production (the response given by the virtual human). If the VH receives human speech (voice) as input, the audio sequence needs to go through speech recognition processing to be converted into further processed text via natural language algorithms to extract relevant keywords/concepts that it can generate. Response; these elements are often used to generate the most appropriate response from a predefined set, which is then told back to the user by the virtual agent. VHs accepts direct human speech as input. The recorded audio is first processed by an automatic speech recognition (ASR) module, the extracted text is then submitted to the language understanding (LU) module. This module uses a statistical text classification algorithm to map and select a set of responses from a library of domain-specific script responses (about 400), which are then imported into the dialogue management (DM) module. Based on the response sequence and the conversation history, the DM module selects a specific

response sequence for the characters to perform. (Machidon et al, 2018: 7).

Basically, verbal communication is carried out by two sub-processes: interpretation (analysing and parsing the introductory text to understand the underlying concepts and expressions) and dialogue management (under the responsibility of the virtual agent). But this is quite a challenging process. Virtual agent must be capable of distinguishing sounds and a very wide pool of questions and answers must be available. These are configured with artificial intelligence and algorithms.

Environment and Virtual Crowds: Cultural heritage projects are not object-oriented like still life paintings or a portrait painting in a workshop. Cultural heritage embraces the city and the community in which it lives. For this reason, in order for the cultural heritage to be perceived correctly, information about the environment and peo-

ple of the era is needed. This is also important to emphasize the behaviours, habits, occupations of a community and their interaction with the environment. But it is not an easy task to create and manage these virtual crowds, it is a more complicated issue than dealing with a single virtual human.

The first and foremost issue is collision avoidance, which was initially addressed by applying short distance avoidance algorithms in local or global navigation systems. However, these solutions are applicable for a limited number of models and cannot handle simulating large numbers of VHs simultaneously. The latest initiatives in this field are described in a framework that covers motion planning from the 3D modeling package to the processes of developing 3D virtual worlds with the addition of embedded static models of scenes/buildings and crowds (Machidon et al., 2018: 8).

Table 1. Mona Lisa Visual Formal Analysis

Form and Reality	The form of the character is modelled close to, or even more realistically, the reality of Leonardo. There is a pictorial reality. The skill of a sculptor is observed in modeling.
Emphasis Hierarchy and Contract	In the 3D model sitting in front of the painting, the light comes from the upper left and the contrast of the light with the light skin and dark clothes highlights the emotions of the figure and focuses the eye on the face. The painting is hierarchically located behind the figure and its function is to highlight the model in the foreground.
Texture and Material Clothing	In the 3D model, leather texture is used for the skin, giving a light, matte and soft effect. The brightness and texture of the clothes were chosen from the fabrics preferred by the nobles of the period and by staying true to elements of the painting. The hair was assigned to the model to create a thin and delicate effect.
Size and Technique	The dimensions of the figure, the painting and the room were modelled in proportion to reality. In the animation modelled by the VR studio Emissive, different programs were used for texture, rendering and rigging, as well as three-dimensional model programs.
Colour and Light	In the three-dimensional real model of the painting, which is dominated by sepia colours, this value was strictly preserved, and the light was selected in a way that that does not spoil the colours. In order to prove the sfumato technique used by the painter, shadows were created using light from a single source in a dark environment. Shadows gradually get darker on the surface, as in the painting, creating a smooth transition with a gradient. The environment is likened to the painting by using yellow light. The same effect does not occur in daylight when the 3D character goes out onto the terrace.
Canon and Proportion	The body proportion of the 3D character, that is, the canon, was rendered exactly in the dimensions determined by the painter. The ratio of the hand to the face in the proportion and the ratio of the painting to the figure are in line with the original painting.
Function and Composition	There is still no definitive evidence of who the Mona Lisa was. However, it is estimated that she was the wife of the merchant Francesco del Giocondo, who was a member of the Gherardini family, and that the painting was made to commemorate the birth of Giocondo's second son Andrea. Evaluated in the context of social roles, women are rewarded with birth and immortalized in the Middle Ages. It is a commonly held opinion that Mona Lisa is smiling when the painting observed from the focal point of the composition. However, in the 3D model, the eyes and small movements of the character are the focal points for increasing the sense of reality.
Rhythm and Movement	The roads, plants, colours and balance of face proportions in the landscape used in the painting give the sense of rhythm and movement. In the painting or 3D model, the eyes of the viewer naturally move towards the eyes of the character. However, the sense of movement in Immersive 3D Animation occurs spontaneously as it reaches different times and places. The wind and sound repetitions of the animation give the sense of rhythm. In the final scene, while the audience is flying on the boat, there is no longer the real balance of the picture and the landscape, but of the user. However, in addition to this, it is necessary to note the accurate and realistic ratio between landscape, boat and landforms in 3D animation.

The use of 3D characters in cultural heritage applications can be analysed in three different categories. The first is environmental suitability and proximity to reality, the second is interactive guide, and the third is the category of video games (Machidon et al., 2018: 9).

2.2. Modeling Types: Authenticity and Credibility

3D models are divided into different categories according to features such as authenticity, stylization, fantasia. These are:

1. Ultra-Realistic Digital 3D Character Modeling
2. Semi-Realistic background 3D Character Modeling

3. Stylized 3D Character Modeling

4. 3D Creature / Mascot Modeling

5. 3D Character Modeling for Cartoons.

Authenticity and credibility are very important factors in cultural heritage practices. The more detailed the character, the more detailed the textures and coatings, the more will be the credibility. This varies according to the skill, speed and time of the designer. Can Şahin says, 'It is more valuable to think of something than to be able to do it,' (Şahin, 2019: 55). But being able to do it here is as important as thinking about it, and maybe even more important. Because putting the idea into practice in a realistic way is much more

Image 1. Mona Lisa, (2019) 3D modeling presented in VR virtual reality. At the end of the experience, a flying machine designed by Leonardo Da Vinci is flying towards the landscape inside the painting.



Table 2. John Calvin Visual Formal Analysis

Form and Reality	For the head model, Jean Calvin's lean facial structure, long and thin nose, pointed beard, clothes and texture coatings took on a realistic character look.
Emphasis Hierarchy and Contract	In the 3D model, the emphasis is on the nose and eyes. As the types of clothing worn are a form of corporate communication, emphasis is given to their clothing as a clergyman and preacher.
Texture and Material Clothing	Priests wear a black roccus over a white tunic. It is made of wool (raw, rough). A long dress reaching the feet of a tunic is worn over the top. A roccus is a long flipper with wide arms and a pointed tip. However, in order to achieve realistic fabric movements in the model, cotton linen was replaced with textures that would give the effect of silk. The dress was fit on the model with a special program. The garment is deformed according to the body.
Size and Technique	Dimensions are in line with and proportion to the reality. Uni. Geneva / MIRALab did the modelling through various programs. Characters of restituted Aspendos theatre was modelled with characters including Aeschylus, Agamemnon and Antigone. The movements and mimics of the theatre actors were transferred to the virtual characters with optical motion capture sensors. The facial animation of the virtual character is based on a mixed process between home-made software using commercial software (VICON) for motion capture and MPEG-4 parameter system for facial animation.
Colour and Light	In the last model, the theatrical performance was recorded as "One Day in Your Life". The light was dimmed to give a theatrical feel, which caused the image to be dark.
Canon and Proportion	The body size of the 3D character, namely the canon, is proportioned according to the measurements taken from the photographs.
Function and Composition	This project was commissioned for a temporary exhibition titled "A Day in the Life of John Calvin" at the International Museum of Reform, Geneva, to commemorate the 500th anniversary of the birth of John Calvin (1509–2009) from April 24 to October 31, 2009. Since the front audience is fixed and graphical in the composition, the credibility had decreased, but it was appreciated as an innovative work.
Rhythm and Movement	An optical motion capture system (VICON) was used to record body and facial animation to achieve realistic movement and expressions. The movements of real players were transferred.

important in terms of credibility and persuasion. Part of the variation in modeling types comes from the differences in detailing to achieve realistic imagery. Çetin Türker argues that three-dimensional modeling emulates traditional arts such as painting and sculpture (Türker, 2007: x). Indeed, the result obtained when shaping the sculpture in clay is similar in the program. Both have their pros and cons, but the method is the same. Only the coating effects in the program require a skill and knowledge far beyond modeling sculptures. Similarly, other programs and

skills are used for the design of clothes to be put on the model. Sewing and cutting requires a tailor's knowledge. However, the result may look more realistic than the cloth on the statue.

2.3. Parameters to Consider in Modeling

There must be a harmonious relationship between form and content in 3D Modeling to be used for cultural heritage. This form-content relationship is an essential prerequisite that is necessary not only for the cultural character but also all characters. In the advertising sector, a mascot

Image 2. Jean Calvin, (2003) 3D modeling presented in VR virtual reality. Voice, behaviour and gestures are added with haptic technologies. Source: t.ly/iPnU



Table 3. Uruk City People Visual Formal Analysis

Form and Reality	Forms and shapes are life-size. Detailing is insufficient due to technical impracticalities, which reduces authenticity.
Emphasis Hierarchy and Contract	Since it is a theatre play, the emphasis is left to the actor's point of view. To put it more broadly, emphasis was placed on the city and culture.
Texture and Material Clothing	What was used was what was considered necessary culturally. However, the images remained artificial and of graphic quality because the details were not furthered.
Size and Technique	The modeling was done in Unity game engine. But today it could be modelled much more realistically.
Colour and Light	Natural daylight was used. Colours are close to natural.
Canon and Proportion	The body proportion of the 3D character, namely the canon, is in real dimensions.
Function and Composition	It was designed to witness history and get to know more about the culture. In the 3D virtual reconstruction of the Ancient city of Uruk in 3000 BC, the viewer can experience the ancient Sumerian culture. Although the composition was correct, the images had an artificial appearance.
Rhythm and Movement	Movements are slower than other animations. Figures move, but real human behaviour is not conveyed exactly.

Image 3. Uruk City People 3D modeling is presented in VR virtual reality.
Source: https://www.researchgate.net/figure/Generated-Crowd-in-Unity-3D_fig4_280134491



must reflect the identity of the institution in the most accurate way, and characters must be produced in the animation film that are suitable for the subject and context. The second condition for 3D character design to be used for cultural heritage is reality. The more realistic the detail, detail, resemblance, speech, mimic, the more will also be the credibility.

The third condition in modeling, or one of the most important parameters to be considered, is historicity. The period in which a historical character lived, habits, dressing styles and behavioural patterns must be designed in accordance with the historical period. This is what makes an interdisciplinary study necessary. Modeling a new character is always easier. On the other hand, modeling a character that is located in historical, and even collective memory will always be a more challenging and arduous process if sufficient data is not available. The models are expected to support .obj or. fbx formats in order for the prepared characters to be compatible and easy to work with game engines and other platforms. Although some programs can easily use files with this extension, there may be problems. The fact that a 3D character that

represents cultural heritage must now be supported with artificial intelligence is understood as yet another parameter that is significant for increasing credibility.

2.4. Motion Picture Criteria in 3D Animation

3D animation refers to the process of bringing digital objects to life by creating the illusion that they are moving in a three-dimensional space. These computer-generated objects appear on a two-dimensional screen, but are produced in a way that mimics the principles of a 3-dimensional world. Today, animations are now used in every field of media sector. However, especially in 3D character animations, as in modeling, movement, mimics and behaviours are important criteria as they directly appeal to emotions. Scenes such as the character's singing, dancing, and spinning gain effect in the 3D image, while facial expressions become poignant and empathic.

- Bringing motion closer to reality is an important criterion in 3D animation. 3D animation can intensify the action for the player, giving video games a more realistic feel. Whether you're fighting an enemy or racing an obstacle course, having a 3D feel can give a much more exciting experience.

Table 4. Hagia Sophia Visual Formal Analysis

Form and Reality	Formally, it is a copy of the real object and was conveyed realistically.
Emphasis Hierarchy and Contract	When the whole model is considered, the emphasis is on the splendor and richness of Hagia Sophia. Figures are hierarchically secondary.
Texture and Material Clothing	The places and figures were located in accordance with the conditions of the period.
Size and Technique	It was transferred with realistic rendered images modelled with the 3Ds Max program.
Colour and Light	The colours are natural, illuminated by the interior lighting and daylight from the windows.
Canon and Proportion	Models are in realistic life-sizes.
Function and Composition	To promote and influence the cultural heritage of the period.
Rhythm and Movement	Moving figures move on stage without interaction.

Image 4. Hagia Sophia is presented in 3D modeling VR virtual reality.



Source: <http://agiasophia.tholos254.gr/en/>

rience. 3D animation can be used in combination with virtual reality and augmented reality special effects, giving the player the feeling of being in the world in real time (Upwork, t.ly/FtY45). Horizon Zero Dawn is an example of how video game animation can leverage 3D technology. The action game includes many physical features, from avoiding traps to solving puzzles and fighting enemies. The warrior robots in the game are much scarier in 3D, making for a more adrenaline-fuelled experience.

- Motion storytelling in 3D animation is an important criterion for understanding, learning, keeping attention and creating captivating content. Today, digital storytelling, in which videos are used instead of boring presentations and still images, is used as an effective tool in the fields of education, lectures and marketing to attract the attention of the audience, to influence them, to understand them, and help them understand. In architecture, instead of the 3D modeling and animation videos which are already in use, it is now possible to visit and experience architectural

designs in VR reality. It is possible to change the design instantly with the customer.

The benefits of 3D Animation and Digital Storytelling are summarized as follows:

1. User interaction
2. Attracting a wider audience
3. Effective Communication
4. The perfect brand tool
5. Credibility
6. Creating a better environment of presentation and understanding.

2.5. Types of 3D Animation

As the technology advances and new technological innovations become popular, the cost-effectiveness and accessibility increases, which allows the emergence of different and creative designs. 3D animation and characters, which have moved from 2D to 3D, and which we come across in dif-

Table 5. Lady Ada Byron Visual Formal Analysis

Form and Reality	The form of the character was been conveyed in a realistic style in accordance with the real conditions.
Emphasis Hierarchy and Contract	The emphasis on the figure behind the curtain was given to the entire 3D model with lighting. The curtain is hierarchically secondary.
Texture and Material Clothing	In the 3D model, leather texture is used for the skin, giving a light, matte and soft effect. The brightness and texture of the clothes were chosen from the fabrics preferred by the nobles of the period and by staying true to elements of the painting.
Size and Technique	The sizes were formatted with 3D modelled motion capturers.
Colour and Light	Stage and spotlights were used.
Canon and Proportion	The body proportion of the 3D character, namely the canon, is life-size.
Function and Composition	The stage atmosphere was used and designed in harmony with the identity of the museum. Its function is to greet visitors to the museum and make good wishes.
Rhythm and Movement	Movement is limited, eye and facial movements are natural.

Image 5. Lady Ada Byron 3D modeling is presented in VR virtual reality. Interaction with the audience is achieved by adding Virtual Intelligence.



Source: <https://www.vi-mm.eu/project/virtual-lady-ada-an-interactive-museum-exhibition/>

ferent realities today, are used in different genres and categories. We can divide these categories into three groups according to their reality.

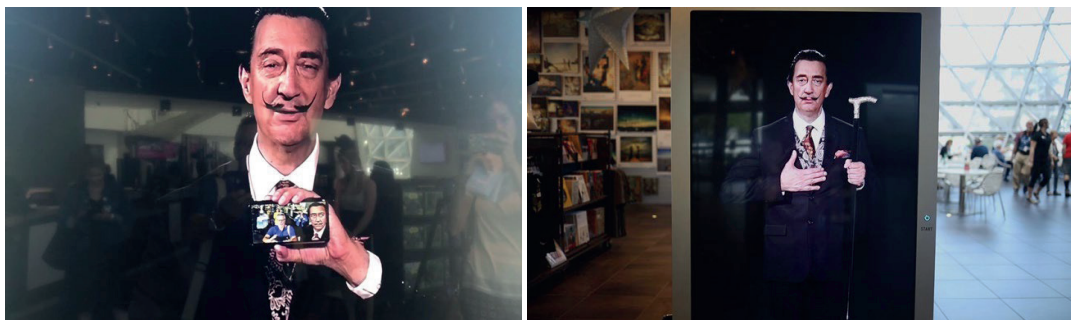
1. Passive 3D Animations

2. Interactive 3D Animation: Video Games and Augmented Reality

Table 6. Salvador Dali, Visual Formal Analysis

Form and Reality	Formally, the photographic image was rendered realistically in real dimensions.
Emphasis Hierarchy and Contract	Emphasis was put on the 3D character's face and eyes.
Texture and Material Clothing	The texture is designed to suit the clothes of the era realistically.
Size and Technique	Dimensions are in real human size in a closed class. This is supported by holographic image and artificial intelligence.
Colour and Light	The visualization was done indoors by using studio light. Stage lighting was used and attention was transferred to the 3D model with light.
Canon and Proportion	The body proportion of the 3D character, that is, the canon, is compatible with its real dimensions.
Function and Composition	The function of the holographic image is to entertain the Visitors, give an appropriate impression of the Painter's crazy personality and to commemorate him and revive his memories.
Rhythm and Movement	In holographic image Photographic image is realistic. The movements of the 3D character are realistic and fluid.

Image 6. Salvador Dali, 3D modeling is presented in VR virtual reality. Interaction with the audience is achieved by adding Virtual Intelligence.



Source: <https://www.wtsp.com/article/news/local/dali-lives-exhibit-dali-museum-st-petersburg/67-d5b1b635-5770-45a2-84e5-99aa77dd0d5c>

Table 7. Contextual and Functional Analysis of 3D Virtual Characters

	Mona Lisa	John Calvin	Uruk City People (Unity)	Hagia Sophia (3Ds Max)	Lady Ada Byron	Salvador Dali,
Type of Animation	Immersive	Passive	Interactive Game	Passive	Interactive Artificial Intelligence	Interactive Artificial Intelligence
Production Year	2019	2009	2009	2002	2015	2019
Subject	Mona Lisa Comes Out of the Screen Tangible heritage	A day in the life of John Calvin Tangible heritage	Sumerian City Uruk Human Representations Lost culture	Demonstrate tangible cultural heritage through reconstruction	Introducing Lady Ada Byron to the audience at the museum event	Salvador Dali Takes Selfie Tangible Old Culture
Interaction	No Interaction with the Character- But the audience can get on the flying machine and fly	Limited interaction	Question-Answer chat-based interaction	No	Eye detection Greeting	Sees, perceives the audience and makes decision
Speech	No	Transfers the	Yes	No	Can chat with the	Can chat with the
Environment and Virtual Crowds:	It has a few layers of history, there is no crowd specific to the period	The crowd is 2D, accompanied by a 3D character	There are Multiple City Residents	There is environment and people	No	No
Historical and Cultural Representation	No historical representation other than clothing and imaginary scenery, as it focuses on Painting and Painter	It is possible to learn about history, culture, character and ideas.	There's a lot of representation about history and culture although texture and detail are insufficient.	You can see the features of the Constantine Period, when iconoclasts covered the images.	He has only physical presence, and presentation of clothes and movements. There is information specific to the period.	It was updated in accordance with his personal and artistic identity

3. Immersive 3D Animation: Virtual Reality and Mixed Reality

4. Artificial Intelligence Animation

Pixar's 'Toy Story' is an example of passive 3D animations. In this animation film, the viewer can passively watch 3D toys move in a 3D world. This type of 3D animation is still quite popular and cost-efficient today.

Interactive 3D Animation: In Video Games and Augmented Reality animations, the audience needs an interface with which they can interact. This can be a smartphone or AR glasses. The viewer can see the characters, talk to them, touch (touch the interface) and interact with them without breaking away from real space and time. The world is real, but the characters are virtual. It is used in the fields of culture, education, advertisement or marketing.

Immersive 3D: Virtual Reality and Mixed Reality animations, on the other hand, the audience breaks away from reality completely and is teleported to the universe of the animation. This teleportation is provided by VR glasses with image and sound. In these animations in which VR and MRs are used, a realistic dream-like experience begins. It allows them to perceive everything that happens to them in VR and MR as if they are actually experiencing them. This type of 3D animation allows users to interact with virtual characters and objects that appear in virtual space or VR state. Interactions are achieved (for now) thanks to Microsoft's HoloLens and Oculus S/Quest's glove or touch controllers. Since the viewer cannot perceive her/his own body, this situation gives the impression of dreaming or astral projection. It is expected that over time, haptic technologies that can be worn on the body will become widespread, so that animations will be experienced in a universe where the user can fully see and interact with their own avatars.

Today, Immersive 3D Animations are used in the movie and game industry, surgical treatments in the operating room, and simulations such as flying and swimming. Immersive animations are used for writing or recreating stories, not storytelling in the classical sense.

2.6. Artificial Intelligence Animation

Artificial intelligence is the science of using machines and computers to solve problems and make decisions similar to the human brain. They work by taking big data and analysing that data for patterns and correlations. The information is then used to make predictions and find solutions. In animation, AI/AI is often seen in automation, virtual scene rendering, 3D model rendering, face animation, and virtual reality. With the increase of the popularity of artificial intelligence in animation, animation software and applications have been developed by big technology companies such as Google (Google DeepMind), Adobe (Adobe Sensei). The aim of IBM computer scientist Arthur Samuel, who was the first to develop artificial intelligence, was to help humans quickly and accurately solve problems that could not be achieved.

Basically, AI animation is a component of a machine learning application that allows it to learn and adapt from experience rather than programming systems. Artificial Intelligence animation works similarly to the functioning of the human brain (Marvazi, 2022: t.ly/44sN). AI animation, which can be used to improve the animation process, can predict the next animated frame as learned motion matching, predicting 3D highlights from 2D animated videos. Motion mapping is a tool used to animate characters. The downside is that over time it consumes storage space and takes up a lot of memory. Today, the system known as learned motion matching is used and takes up less memory than normal. On the other hand, "although neural network-based generative models for character animation are capable of learning meaningful, compact controllers from vast amounts of animation data, methods such as Motion Matching remain a popular choice in the gaming industry due to their flexibility, predictability, and low pre-processing times." (Holden et al., 2020: 1). Thanks to artificial intelligence, the production times of animated series and movies are shortened, the movements of the characters become smoother and more realistic. In addition, the artificial intelligence 3D model provides the opportunity to obtain better and realistic facial expressions.

3. VISUAL ANALYSIS

Visual analysis is a method of understanding art that focuses on the visual elements of a work of art, such as colour, line, texture, and scale. In general, it is the description and explanation of the visual structure for itself (Hudson et al., 2002: 15). This definition can be developed for sculpture and three-dimensional designs. In this case, visual analysis can be expanded as “a method of understanding design and history by focusing on the visual elements and principles of three-dimensional objects designed, as well as their material, size, colour, light, composition, function, cultural representation and historical significance”. Visual analysis is often used as a starting point for art historiography (Hudson et al., 2002: 15). For three-dimensional designs and even for the re-representations of culture, it can be a beginning to reinterpret and understand culture and history.

Visual analysis isn't just for art; it is also a critical part of visual literacy; it is a skill that helps people read and critically interpret images in a museum, social media, entertainment, advertisement or news (Sayre, 2005: 33). The 21st century, called the visual age, is under the domination of visual media. At this point, visual analysis is critical in sharpening critical reasoning skills and seeking answers instead of passively receiving information. Taking it further, being able to motivate unbiased images is important in revealing hidden ideologies. The visualization of history is actually a critical issue in itself. The ideology of the designer on which the process is based, and his/her perspective is of critical importance. In fact, the visualization of three-dimensional history, like photography and media, is not neutral. As these aspects are visualized, visual analyses traces the signs of light, colour, form, texture, integrity, proportion and emphasis. Even the sound, effects, melody, behaviour patterns, attitudes and facial expressions used in animated animations are included in the representation of history and the expression of the ideology used.

It is possible to analyse images in two ways: formal and contextual (Semantic/Contextual) Formal analysis is a technique used to organize the visual information of photographs, paintings,

historical cultural objects or three-dimensional design elements. In other words, it is a strategy used to convert images into written information (Custom-Writing.org). Formal analysis elements, for instance line value, form, space, colour and texture, are the building blocks that are combined to form a larger structure. In addition to this, design principles are also used in formal analysis. These are balance, contrast, movement, emphasis, pattern, proportion and unity. The purpose of formal analysis is to describe visual choices, organize information, synthesize, reinterpret and understand it. The aim of contextual analysis is to connect the work of art to its purpose or meaning in culture. A contextual analysis explores the social purpose and significance of a work of art/image.

3.1. Visual Research Methods

The consequences of visual information competence were first described by Georg Simmel, who claimed that the eye has a unique sociological function and that visual social science is relevant for anthropological and sociological research (Ball and Smith, 1992: 2). Ball and Smith suggest a series of theoretical frameworks for the analysis of visual phenomena. These are: content analysis, symbolism, structuralism, cognitive anthropology and ethnomethodology. Stephen Spencer attributes the use of visual research methods to the point of giving clear ideas about philosophy and its benefits (Spencer, 2022: 3). Although visual data may deviate from reality according to the place, context and purpose of use, it is important in terms of inspiring ideas.

Marcus Banks, who prefers the term “Visual social research” argues that social anthropology and sociology have a problematic relationship with visual imagery and its use in the representation of social knowledge and society (Banks, 2001: 14). He also suggests that the value of making and exhibiting filmic or photographic representations of research subjects has never been completely dismissed. Also, there is an important difference between a movie (and video) and a still photo. A movie is not a series of still images, or even scenes, to be read one by one. A well-edited movie is more than the sum of its parts, it is the cumulative effect of successive shots and

scene-by-scene sequences to create the scenes that make up the film's message. That is, a film cannot be reduced to its constituent parts (Banks, 2001: 22). It is also possible to reduce this to representatives of culture and history designed for VR reality. The representation of a character, even in three dimensions, cannot go beyond the analysis of a static sculpture. However, when the character interacts with the audience through animation video or artificial intelligence, both perception, representation and meaning become much more diversified and a holistic judgement can be made.

Similar to the need to distinguish between external and internal narratives in reading images, it is important for the social researcher to distinguish between the form of the visual image and the content of the visual image (Banks, 2001: 51). Although they are connected, form and content can be at least analytically separated, and it is often helpful to consider which form dictates or mediates content to what extent. In all cases of mechanical image production and reproduction, such as video and still or motion photography, and in many non-mechanical cases, the material properties of form serve to shape and even constrain possible content. As is quoted by Banks, Ball and Smith suggest examining the visual image by separating form and content with two different methods as "Visual Representation Content Analysis" and "Symbolist and Structural Analysis".

In Visual Research methods, the subject of the research is classified under different themes according to its content and discipline. As an example, Amy Scott Metcalfe reframed Visual sociology in her article titled "Repetition Photography and Educational Research" and examined it under three categories, namely "The origin and nature of visuals", "Research focus and design" and "Form and purpose" (Metcalfe, 2016, 153). In another example, in his book named "Design in Visual Research Methods", Henry Sannoff classifies and analyses the visual elements in the city according to the themes of "perceptible, functional, effective, symbolic, similar" or "form, detail, quality, context, style, size, situation" (Sannoff, 1991: 17). From the perspective of the disci-

pline of Art History, it is analysed in terms of design elements or principles. In terms of content, a connection can be made between the work of art and the artist's personal life or historical events. Content analysis is more based on interpretation and evaluation.

3.2. Visual Formal (Descriptive) Analysis of 3D Characters

In this section, the formal analysis of 3D characters, which are the subject of the research and modelled for cultural heritage, is presented. The characters included in the research are modelled with different methods and have different abilities. The findings are interpreted before each character image. Visual formal analysis is evaluated in 8 categories. How is the digital character created in form and reality? Does it create a perception of reality? These two questions are addressed. The use methods of design elements such as emphasis, hierarchy, contrast are evaluated. Also, in visual stylistic analysis, two-dimensional works such as pictures and photographs are rendered by considering the design elements and principles, while the analysis in three-dimensional design elements is performed a little differently, although they have similarities. In the 3D model, size and technique, colour and light, canon and proportion, function and composition, if any, are evaluated by considering the entire motion picture.

3.3. Contextual (Semantic/Contextual) and Functional Analysis of 3D Characters

In the contextual and functional analysis of the characters, the scales used by Spyros Vosinakis and Octavian M Machidon et al. were combined and developed. Accordingly, 11 categories were determined and the characteristics, functions and contributions of the characters were tabulated. Subject, Function, Decision-Making, Credibility, Talent and Interaction are taken from the scale suggested by Spyros Vosinakis in his article titled "The Use of Digital Characters in Interactive Applications for Cultural Heritage" (Vosinakis, 2020: 6). Speech, Virtual Environment and Crowds are taken from the classification in Octavian M Machidon et al.'s article "Virtual Humans in Cultural Heritage ICT Applications:

A Review" (Machidon et al, 2018, 16). Animation genre was added with reference to the classification of "3D Animation Types" in the first chapter and previous studies on Historical and Cultural Representation.

Subject: What is the subject of the application that features the character? Concrete heritage, old/lost cultures are evaluated. Interaction: Hows does the user interact with the character? It is evaluated in terms of being non-interactive, interactive, user-controlled. Speech and Abilities: What can a digital character do in the environment? Navigation, social, interaction with the environment, interaction with other factors, complex situations are evaluated. Decision-making: How does the character decide her/his actions? It is evaluated in terms of whether it has predefined, scripted, state machines. Credibility: What kind of aspects of credibility does the character have? Idle motion, facial animation, gaze, personality, and emotions are evaluated. Functionality: What is the function of the character in the context of application? Showing, simulating, presenting, teacher, storytelling situations are evaluated. Environment: The environment in which the character embodies features such as virtual reality, augmented reality, mixed reality, general setup, augmented virtuality, robot etc. are evaluated. Virtual Crowds: Fluent movement, collision, sound and behaviours are evaluated. Historical and Cultural Representation: The recognition of the representations, whether they state opinions is evaluated. The findings are summarized in the results section.

4. CONCLUSION

3D character modeling is relatively easy with today's technology. However, several problems are encountered in models with many parameters such as the representation of cultural heritage. In the article, 6 3D Characters made from 2002 until today or virtual characters attributed to virtual heritage were analysed. The most remarkable point here is the fact that much more detailed and realistic works could be produced thanks to the technological developments over time. However, more importantly, as technology progresses, there is a decrease in the character's voice, gestures and speech in serious projects.

For example, we do not hear the voice of the Mona Lisa made in 2019, very limited humanoid features were added. This may be due to the distance of the history and the fact that everyone has an idea about the painting. In game productions, everyone agrees that this is not historical evidence and should not be taken seriously. However, through this game, children had the chance to experience and learn the Sumerian history more than anyone else. The silent but effective presentation of Mona Lisa fascinated everyone and continued to keep its mystery as an enigmatic woman. An important detail here is the fact that visualization was done with pictorial realism, not photographic realism. The reason for this is that the painting is a journey to its own autonomous reality, not to the historical period. Similarly, in 2018, the National Museum of Finland in Helsinki applied immersive VR to RW Ekman's painting *The Opening of the Diet 1863* by II Alexander, detailing Finnish life and politics during the Russian Empire in the 1860s. Pictorial reality was used also in this application. It was known to be an animation, no one questioned why it was not modelled with photographic reality. This choice seems to be a method that has been used more commonly in new virtual heritage studies. On the other hand, the 3D character of Salvador Dali, who shouts from inside the window but is happy and funny, calls out to us from an interactive and artificial intelligence supported environment. As a form of reality, photographic image is convincing, but its blocked image in the glass causes us to question its credibility. Functionally, it updates its personality and draws attention in the museum or place. John Calvin's virtual model was designed to reintroduce historical personality to new generations as an example to the public. Behaviour and mimics were added with motion catchers, and voices were transformed into speech with the help of algorithms. Realized in 2009, the project is among the most prestigious projects of the period. It represents the period in the best way historically, culturally, intellectually and behaviourally. Lady Ada Byron, on the other hand, speaks and moves less. It is not impossible to learn much about her personality and her place in history. The limited presentation, that is, behind the screen in an interactive

way, creates a lower effect compared to immersion effect. Uruk city and Hagia Sophia are two projects developed for the promotion of cultural heritage. However, there are a lot of differences between the two in terms of credibility and information transfer. Hagia Sophia is a passive animation modelled with 3Ds Max and with life-like images. The city of Uruk offers people the opportunity to experience interactive history. But the credibility is limited since details were not added.

As was argued in the beginning, creating historical stories from 3D models for cultural heritage purposes is a very difficult process and as technology advances, voice-overs of characters and providing information about characters gets limited in order to reduce the margin of error. However, projects that can display a freer perspective such as games and movies are more courageous and productive. Credibility has increased as technology progressed and images have become closer to reality as details are added. However, in a digital visual age where everything is explained with video, images and animations, it is necessary to develop more projects and explain history and culture. The general approach is limited conversation and interaction. In this sense, it is thought that games and gamifications will be effective in producing more effective projects in reanimating history. History can be reconstructed with short interactive films. For this reason, when it comes to cultural heritage, it is important in historical animations that the characters act in accordance with the period and interact with the audience. Perhaps, when artificial intelligence is sufficiently developed, answers to the question of "how would the historical character have behaved today" must be addressed.

It becomes necessary to speak with the language of the digital age and present the history to young generations from scratch in order to reflect the cultural heritage. Presentation of history based on interaction with augmented reality, virtual reality or expanded reality and experience has become the determining factor not only of digital, but post-digital era. These have become prerequisites for history, culture and archaeology.

Virtual reality applications, story-telling through digital characters have become tools that encourage motivation for the users of today. Realistic image is important in terms of credibility in reconstructing history. But more importantly, it is necessary to assign human characteristics such as real movement, verbal skills, facial expressions and behaviour to the historical character. This will play an important role in increasing the number and interaction of the participants.

Note:

The Mona Lisa character is modelled in 3D and presented as interactive animation in VR virtual reality. In the animation, after immersion in the Louvre museum, the artefacts in the museum are shown in a tour along the hall. After a while, the narrator appears in front of the Mona Lisa Painting and gives information about the artwork. After the narration is over, the darkness descends and when the lights come on, Mona Lisa is seen sitting in front of the painting. It is within touching distance. She blinks her eyes, continues to sit up with barely noticeable body movements. There is no speech and after a while, she gets up and walks towards the terrace and sits on a chair on the terrace. Meanwhile, the audience gets on the flying machine designed by Leonardo Da Vinci and starts flying towards the landscape that Mona Lisa is watching. The boat is rocking and the viewer is immersed in this sense of rocking. The screen goes black and animation ends.

Mona Lisa is wearing a satin dress and a loose cloak over her dress. Her skin, her eyes, the grace of her hands are perceived. When she goes out on the terrace, her hair is swaying from the wind.

French clergyman, theologian, and philosopher. He is the founder of the sect of Calvinism. Members of Calvinism organized in new churches in Genoa, the Netherlands, Scotland, Germany, and France. He was the supporter of the idea of teaching religion correctly. Although his areas of interest included grammar, rhetoric, logic, arithmetic, geometry, astronomy and music, he specialized in law. Modelled by MIRALab, Jean Calvin begins with deep historical research. The face and head of the character are modelled first. In their article titled "Modeling Life in Time: Cultural Heritage Case Studies" Se'ne'cal et al argues that the most important part of modeling is the head, where most of the emotions are expressed: "What gives an identity to a historical figure is not only the body shape, but also the head and fact that give a personality to the character" (Senecal, 2003, 396).

REFERENCES

- BALL, S. MICHAEL, SMITH W.H. GREGORY. (1992). *Analyzing Visual Data*. London: Sage Publications.
- BANKS, M. (2001). *Visual Methods in Social Research*. London: Sage Publications
- CUSTOM-WRITING.ORG (2023). How to Write a Visual Analysis Essay: Examples & Template. Date Accessed: 17.02.2023 Date Accessed: <https://custom-writing.org/blog/visual-analysis-essay>
- HOLDEN, D., KANOUN, O., PEREPICHKA, M. & POPA, T. (2020). *Learned Motion Matching*. ACM Trans. Graph., Vol. 39, No. 4, Article 1. P. 1-13.
- HUDSON, S., NOONAN-MORRISSEY, N. (2002). *The Art of Writing about Art*. Belmont, CA: Thomson Learning.
- MACHIDON, O. M. DUGULEANA, M. & CARROZZINO M. (2018) *Virtual Humans in Cultural Heritage ICT Applications: A Review*. Journal of Cultural Heritage, Volume 33, September–October 2018, Pages 249-260.
- MARZAVI B., 2022. *How Animators are Using Machine Learning Animation*. Date Accessed: 17.02.2023 Date Accessed: <https://businessofanimation.com/how-animators-use-machine-learning-animation/>
- METCALFE, A. S. (2016). *Repeat Photography and Educational Research*. Ed. Julianne Moss & Barbara Pini. Visual Research Methods in Educational Research. Australia: Palgrave macmillan 153-171.
- SANOFF, H. (1991). *Visual Research Methods in Design*. New York: Van Nostrand Reinhold
- SAYRE, H. M. (2005). *Writing about Art*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- ŞAHİN, C. (2019). *Stages of 3D Character Modeling and Animation*. İDİL Journal, Volume 8, Issue 55, pp. 387-392.
- SE'NE'CAL, S., CADI, N., ARE'VALO, M. & MAGNENAT-THALMANN, N. (2003). *Modelling Life Through Time: Cultural Heritage Case Studies. Mixed Reality and Gamification for Cultural Heritage*. Ed. Marinos Ioannides, Nadia Magnenat-Thalmann, George Papagiannakis Switzerland: Springer International Publishing AG.
- TÜKER, Ç. (2007). *3D Logic from Design to Application*. İstanbul: Pusula.
- VOSINAKIS, S. *The Use of Digital Characters in Interactive Applications for Cultural Heritage*. Applying Innovative Technologies in Heritage Science (pp.109-137)

“This page is left blank for typesetting.”



HOLISTENCE
publications

Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Anselm Kiefer'in resimlerinde materyal kullanımı; saman ve kurşun

The use of materials in Anselm Kiefer's paintings; straw and lead

Samet Doğan 

Doç., ÇOMÜ Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Türkiye, e-mail: sametdogan@comu.edu.tr

Öz

İkinci Dünya Savaşı tüm dünyada büyük tahribatlar ve yıkımlar oluştururken, dönemin sanat anlayışını da etkilemiştir. Bu etkileri tüm boyutlarıyla eserlerine yansıtan birçok sanatçı farklı duyarlılık biçimleri geliştirerek sanatlarını oluşturmuşlardır. Bu sanatçılar arasında ön plana çıkan Anselm Kiefer günümüz sanat dünyasının yaşayan en önemli sanatçılarından biri olarak anılır. Eserleri yakın dönem Alman tarihini, Nazi Döneminin yıkım ve şiddetini konu alır. Bu konular etrafında ele aldığı eserleri aynı zamanda farklı dünya kültürlerine ait mitler, söylenceler ve hikayeleri de içerir. Kiefer'in eserlerinde kullandığı sıra dışı yöntemler ve materyal kullanımı onu kendi çağdaşlarından ayıran en önemli özelliktir. Eritilmiş kurşun ve samanın yanı sıra birçok doğal ve kimyasal elementlerden faydalanan sanatçı, tüm bu materyalleri devasa ölçekte resimlerine entegre ederek farklı bir anlatım dili geliştirmiştir.

Anselm Kiefer'in eserlerinde kullandığı malzemelerin sembolik bağınıtlarını ve kullanım yöntemlerini ele alan bu makale, temel olarak sanatçının tuval resimlerindeki saman ve kurşun kullanımlarına odaklanmıştır. Bu kapsamda sanatçının saman ve kurşun kullanarak oluşturduğu eserleri tüm yönleriyle araştırılmış, söz konusu malzemelerin Kiefer'in sanatsal pratiklerindeki yeri ve önemini belirlemeye çalışılmıştır. Çalışmanın ilk bölümünde Kiefer'in sanatçı kişiliği, sanatsal yaklaşımları ve eserlerindeki tematik yaklaşımlar incelenmiştir. Sonraki bölümde eserlerinde kullandığı materyallerin türleri, bu materyallerin sanatçı açısından önemi ve bu materyallerin icra biçimleri ele alınmıştır. Çalışmanın son bölümünde ise sanatçının saman ve kurşun kullanımına dönük pratikleri incelenmiş, bu malzemelerin sembolik, tarihsel ve metaforik anlamları, eserlerindeki kullanım biçimleri, konuyla ilişkileri eserlerle olan bağınıtları örnek eserler eşliğinde çözümlenmeye çalışılmıştır.

Anahtar kelimeler: Anselm Kiefer, Materyal, Saman, Kurşun

Citation/Atf: DOĞAN, S. (2023). Anselm Kiefer'in resimlerinde materyal kullanımı; saman ve kurşun. *Journal of Arts*. 6(2): 157-168, DOI: 10.31566/arts.2064

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Samet Doğan
E-mail: sametdogan@comu.edu.tr



Bu çalışma, Creative Commons Atf 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Abstract

While the Second World War caused great havoc and destruction all over the world, these effects also had an impact on the understanding of art of the period. Many artists who reflect these influences on their works with all their dimensions have created their art by developing different forms of sensibility. Anselm Kiefer, who stands out among these artists, is known as one of the most important living artists of today's art world. His works deal with recent German history, the destruction and violence of the Nazi Era. The works he deals with around these topics also include myths, legends and stories from different world cultures. The extraordinary methods and use of materials that Kiefer uses in his works are the most important features that distinguish him from his contemporaries. Utilizing molten lead and straw, as well as many natural and chemical elements, the artist has developed a different language of expression by integrating all these materials into his paintings on a gigantic scale.

This article, which deals with the symbolic relations and usage methods of the materials used by Anselm Kiefer in his works, mainly focuses on the use of straw and lead in the artist's canvas paintings. In this context, the works created by the artist using straw and lead were investigated in all aspects and tried to determine the place and importance of these materials in Kiefer's artistic practices. In the first part of the study, Kiefer's artistic personality, artistic approaches and thematic approaches in his works were examined. In the next section, the types of materials used in his works, the importance of these materials for the artist and the way these materials are performed are discussed. In the last part of the study, the artist's practices regarding the use of straw and lead were examined, and the symbolic, historical and metaphorical meanings of these materials, the way they were used in his works, their relations with the subject and their relations with the works were tried to be analyzed in the context of sample works.

Keywords: Anselm Kiefer, Materiel, Straw, Lead

1. GİRİŞ

Günümüz Alman sanatının en etkileyici figürlerinden biri olan Anselm Kiefer İkinci Dünya Savaşı'nın bitiminden birkaç ay önce 1945'de Almanya'da doğmuştur. Çocukluğu, savaş sonrası Almanya'sının fiziksel harabelerinde ve toplumsal travmatik ortamında geçmiştir. Entelektüel ve sanatsal evrimi ise, içinde büyüdüğü, ona estetik bir biçim verdiği ve güçlü yönleriyle bağlı kaldığı, Auschwitz'den sonraki Alman kültürünün gelişimi içinde olgunlaşmıştır.

Kiefer'in sanatsal pratiği Almanya'nın yakın tarihi ve Yahudi-Hristiyan geleneğindeki mitolojilerin etrafında biçimlenmiştir. Hemen hemen tüm çalışmaları konusunu yakın dönem Alman tarihinden, mitolojiden, Katolik ve Yahudi söylencelerinden, hikayelerinden alır. Ele aldığı konularını din, politika, mistisizm, kozmoloji, mit ve simya çevresinde sorgulayan sanatçı, bu temaları daha çok Nazi döneminin şiddetli tarihiyle ilişkilendirerek eserlerine yansıtır. Bu anlatımda birçok farklı malzeme bileşimlerini tuvallerine entegre eden Kiefer, mimetik temsiller yerine malzemenin temsil ettiği sembolik

anlamları kullanır. Eserlerindeki anlam katmanları kullanılan malzemenin türüne, diğer malzemelerle birleşimine ve fiziksel özelliğine bağlı olarak değişen birçok kimlik ve metaforik anlam kazanır. Bu nedenle Kiefer'in paleti boya yerine eserlerine dahil ettiği farklı malzeme türlerinin zengin içerikleriyle doludur.

Kiefer'in malzeme konusunda geliştirdiği özgün yöntem ve uygulamaları onu kendi kuşağının diğer sanatçılarından ayıran, sanatını karakterize eden en önemli özelliktir. Eserlerinin biçimsel gücü alışılmadık malzemelerin yaratıcı şekilde kullanılması ve bir araya getirilmesiyle belirginleşir. Devasa tuvallerinin birçoğu sembolik anlamlar yüklediği sıra dışı materyallerin ve elementlerin radikal birleşimiyle varlık kazanır. Bu malzemeler Kiefer'in eserlerinde özgün bir kombinasyon sunmakla kalmaz aynı zamanda onun çalışma yöntemi ve ikonografisi hakkında çok önemli bilgiler verir.

2. TARİH, HAFIZA VE SANAT

Tarih ve hafıza teması Kiefer'in sanat kariyerinin başlangıcından günümüze kadar birçok çalışmasında ön plana çıkan, çeşitli boyutlarıyla sorgu-

lanan en önemli konu olmuştur. Birçok eserinde yenilenerek tekrarlanan bu tema Antik Yunan, Almanya, Eski Mısır ve Kabala'dan mitolojik motif ve referanslarla doludur. Bu konu bağlamında ürettiği eserleri yıkım ve yeniden doğuş döngüsü etrafında tekrarlanan, yaşamla ölüm arasında gezinen bir dünyanın panoramik görüntülerini sunar. Melankoli ve yas motifiyle desteklenen bu temalar ağırlıklı olarak İkinci Dünya Savaşı'nın trajik sonuçları etrafında biçim bulur ve Almanya'nın Nazi dönemini içeren lekeli tarihiyle harmanlanır. Bu yönüyle eserleri tarihsel olayların kodlandığı kolektif hafıza manzarasının bir parçası olarak travmadan belleğe geçişte bir köprü işlevi görür.

Kiefer'in ilk çalışmaları Almanya'da İkinci Dünya Savaşı'nın dizginlenemez saldırganlığı ve Holokost hakkındadır. Bu eserleri doğrudan Nazi döneminin şiddetini ele alır. 1980'li yıllardan itibaren bu temalar kültürel mitler ve dini söylenceler etrafında harmanlanarak farklı bir anlatıma kavuşur. Bu dönem çalışmaları sadece Almanya'nın tarihsel trajedisini ve şiddetini değil, aynı zamanda yaşam ile ölüm, iyi ve kötü arasındaki gerilimleri yansıtan evrensel insani kaygıları temel alır. Eski Ahit, Yahudi mistisizmi, Kabalistik hikayeler, Mısır ve Yunan mitolojileri etrafında şekillenen bu çalışmalar, dünya ile manevi alemler arasındaki ilişkiyi yansıtan çok katmanlı deneyimleri barındırır.

Huyssen'e göre Kiefer'in mitolojik imgelerin gücünün keşfine dalmış olan çalışmaları, mitin bir şekilde tarihi aştığı, bizi tarihten kurtarabileceği ve sanatın, özellikle de resim sanatının kurtuluşu giden en yüksek yol olduğu fikrini oluşturur. Bu çalışmalar yalnızca mit veya tarihi göstermek yerine, mitlerin tarihte nasıl işlev gördüğü, mitin asla tarihten kaçamayacağını ve tarihin de mitle dayanmak zorunda olduğunu gösterir (Huyssen, 1989:26-27).

Bu düşünsel bağlam içerisinde yapıtlarını üreten Kiefer eserlerinde nereden geldiğimizi veya nereye gittiğimizi kanıtlamaya çalışmadan, dünyada var olma hakkındaki fikirlerin çok katmanlı yollarını önerir. Farklı varlık hallerini öne sürer ve bir halden diğerine geçişin nasıl olabileceğine dair cezbedici bakışlar sunar. Bu pratikte mitle rin önemine inanır. Ona göre evren hakkında ne

kadar çok şey bilirsek, 'varlığın' tüm sorunlarına bilimsel olarak çözüm bulamayacağımızı o kadar çok anlarız. Bu nedenle bilimden çok mitle re inanan Kiefer insan gerçekliğini ve varoluş durumlarını mitler aracılığı ile sorgular ve bu konuları sanatının potasında yorumlayarak yeniden üretir (Bond, 2007:1).

3. MALZEMENİN PLASTİĞİ

Anselm Kiefer sanatının merkezine aldığı kültürel hafıza ve tarih konusu, eserlerine çeşitli mitolojik ve dini kaynaklardan beslenen çok katmanlı temalar olarak yansımıştır. Bu tema bağlamında ürettiği eserler her ne kadar belli konuların tekrar eden bir pratiğine sahip olsa da çok boyutlu ve farklı okuma biçimlerine izin veren bir sunuma sahiptir. Eserlerindeki bu özellik sadece ele aldığı konuların çok yönlü referanslarından değil aynı zamanda yapıtlarında kullandığı farklı türdeki materyallerin uygulanma biçiminden kaynaklanır. Ele aldığı konuları malzemenin temsil ettiği sembolik anlamlarla aktaran sanatçı, insanlık tarihinin farklı dönemlerindeki bileşenlerini bu materyallerin birbirleri arasındaki ilişkileriyle ifade etmeye çalışır. Bu anlatımda ortaya çıkan anlam katmanları kullanılan malzemenin türüne ve icra biçimine bağlı olarak birçok metaforik çağrışım kazanır.

Kiefer sanat kariyerinin başlangıcından günümüze kadar eserlerinde en fazla kullandığı materyal saman ve kurşundur. Bu malzemeler Kiefer'in plastik dilinin ayrıcalıklı bir malzemesi olarak neredeyse tüm eserlerinde tekrarlayan bir pratiğe sahiptir. Sanatçının her iki malzemeye yüklediği sembolik anlamlar genelde Nazizm ve onun yıkıcı sonuçları etrafında çeşitlenir. Bu temalar etrafında ürettiği eserlerde saman ve kurşun dışında kum, kül, çamur, cam, beton, toprak, ahşap, çelik, kumaş, tohum, fotoğraf, doğal bitkiler, yakılmış ya da boyaya gömülmüş nesneleri kullanır. Bu malzemelerin biçimsel ve çağrışıma dönük olasılıklarını kullanarak eserlerini oluşturan Kiefer, tüm bu malzemeler aracılığı ile kısa ömürlü ve geçici olan ile ebedi ve değişmez olan arasındaki kırılma ilişkisini vurgular. Örneğin, saman gibi hafif ve zamansal değişime açık bir malzemeyi eritilmiş kurşunla kullanır. Bu kullanımda ise son derece sembolik bağlantılar ortaya çıkar ve malzeme yeniden tanımlanır.

Kiefer'in eserlerinde kullandığı birçok materyal Alman kavramsal sanatçı Joseph Beuys'un biçimlendirici etkisini yansıtır. Kiefer, Beuys'u kelimenin en geniş anlamıyla öğretmeni olarak tanımlar. Beuys çeşitli kültürlerin mitlerini, metaforlarını ve sembollerini özgürce kullanmış, malzeme kullanımı açısından 1970'lerin başlarında Arte Povera (Yoksul Sanat) terimiyle tanımlanan sanat yaklaşımına yakın işler üretmiştir. Arte Povera sanatçıları geniş bir malzeme çeşitliliğini kapsayan atık malzemeler ile doğadan elde ettikleri (toprak, kömür, ağaç, yaprak vb.) materyalleri, sanatsal malzeme olarak kullanmışlardır. Bu sanatçılar eserlerinde zamanın tahribatlarını koruyarak, herhangi bir görsel veya kimyasal değişimin yaptıkları işin doğasında olduğunu kabul ederek sanatlarını oluşturmuşlardır (Rosenthal, 1987: 95).

Kiefer'in eserlerinin önemli bir esin kaynağı olan bu üretim şekli neredeyse onun tüm çalışmalarına nüfuz etmiştir. Birçok eserlerini kasıtlı olarak dış mekâna, doğanın farklı koşullarına maruz bırakan sanatçı bu yöntemle eserlerinin yıpranmasına, değişmesine, dönüşmesine ya da kendi değişimiyle "doğal olarak yaşlanması"na izin vermiştir. Bir röportajında "Doğaya, değişen havaya, sıcağa ve soğuğa ihtiyacım var. Bazen resimlerimi yağmurda dışarıda bırakıyorum, üzerlerine asit, toprak veya su atıyorum." der (Griffin ve diğ., 2014:4).

Kiefer'in anlatı enerjisinin çok önemli yönünü oluşturan bu yöntem onun sanatsal prosedürünün en önemli parçasıdır. Çünkü hafıza ve tarih hakkındaki söylemleri, kullandığı malzemelerle ayrılmaz şekilde bağlantılıdır. Söz konusu bağlantıların izleyici açısından anlaşılabilmesi ise eserlerinin okunabilirliğine bağlıdır. Bu nedenle Kiefer eserlerini birçok işleme tabi tutar ve bilinçli olarak değişime teşvik eder. Isıtır, ıslatır, yakar, parçalar, yüzeyini kazır, soyar, aşındırıcı solüsyonlarla yıpratır (Griffin ve diğ., 2014:2). Uyguladığı bu yöntemle birçok eseri çatlak yüzeylere, paslı ve küflenmiş malzeme içeriklerine ve yoğun dokunsallık içeren tortul bir yapıya sahip olur. Böylelikle tarih malzemenin kendisinde ve diğer malzemelerle bireşiminde kristalleşir. Geçmişte yaşanan yıkımlar, savaşlar ve trajediler gibi zamanın tüm tortusunu üzerinde barındırır

ve Kiefer'in ulaşmak istediği tarih, unutmama, hafıza ilişkisini tüm boyutlarıyla ön plana çıkarır.

3.1. Saman

Kiefer'in resimlerine önemli ölçüde özgünlük ve derinlik kazandıran saman 1981 yılından itibaren ön plana çıkmaya başlamıştır. Bu tarihten sonraki çalışmaları samanın farklı kullanımlarını içeren konu çeşitliliğiyle genişlemiştir. Özellikle Alman temalarını saman kullanımıyla bütünleştiren sanatçı, İkinci Dünya Savaşı'nın Nazi şiddetini samanın farklı uygulama biçimleriyle ifade etmeye çalışmıştır.

Saman sanatçıya göre kendi fiziksel özelliğinin ötesinde birçok metaforik anlam taşır. En önemlisi zamansal akışkanlığı ve yaşamsal döngüyü (ölüm, yeniden doğuş) temsil etmesidir. Fiziksel özelliği itibarıyla de değişime ve dönüşüme açıktır, sabit bir yapısı yoktur. Sanatçının değişimiyle tıpkı "gübre gibi fermantasyona uğrar ve daha sonra başka bir şeye dönüşür" (URL 1, 2016).

Bu nedenle saman sanatçı açısından tarih boyunca yaşanmış ve yaşanacak olan maddi, manevi dinamikleri vurgular. Tıpkı insanlık tarihinin kendisi gibi sürekli bir dönüşümü ve değişimi temsil eder.

Bazı eleştirmenler Kiefer'in eserlerindeki saman kullanımını Almanya'nın Nazi şiddetini içeren yakın tarihiyle ilişkilendirir. Bu eleştirmenlere göre malzemenin kırılabilirliği onun Almanya'nın tarihi ve kaderi hakkındaki anlayışıyla birleşmiştir. Sadece rengiyle değil yanma, küle dönüşme potansiyeli ile savaşın şiddetini ve Holokost'u çağırıştırır. Bu nedenle saman Kiefer'in tematik kaygılarını dile getirmesinde, ülkesinin tarihi ve geleceği hakkında hissettiği duyguları iletmesinde en uygun araçlardan biri olmuştur (Rosenthal, 1987: 95-104).

Kiefer'in çalışmalarına gerçeklik ve içerik katan saman eserlerinde farklı kullanım biçimleriyle varlık kazanmıştır. Ağırlıklı olarak tuval üzerine sabitlenerek biçim verilen saman bazen elle biçimlendirilerek, bazen de tuval yüzeyine serpiştirilerek uygulanmıştır. Bunun yanı sıra bazı çalışmalarında yağ ve doğal reçine, polimer boya, emülsiyon ve gomalaktan oluşan son derece kalın bir macunla karıştırılarak tuval yüzeyine

uygulanmıştır. Bu yöntemi içeren eserlerinde saman çoğu zaman belirgin bir şekilde görülmez, ancak resim yüzeyine yaklaştıkça varlığı yavaş yavaş hissedilmeye başlar.

Saman doğası nedeniyle zamana karşı dayanıksız, biyolojik bozulma riski yüksek bir malzemedir. Bu nedenle Kiefer'in resimlerindeki samanlar zamanla birbirinden ayrılmaya, kopmaya küçük parçalar halinde dökülmeye ya da çürümeye başlar. Eser bitmiş olarak kabul edilse bile bu değişim sürekli olarak devam eder. Bu nedenle Kiefer'in saman resimlerinin bitmiş bir şekli yoktur, zaman içerisinde sürekli dönüşerek farklı kimlikler kazanırlar. Bu durum eserlerinin geleceği hakkında kaygılar yaratsa da Kiefer'in felsefi yaklaşımlarıyla oldukça uyumludur. Çünkü Kiefer için ilginç olan şey eserlerinin içerdiği malzemeyle birlikte geçirdiği zaman içerisindeki dönüşümüdür. Dönüşüm ise yıkım ve yeniden oluşum döngüsüyle yakından ilişkili olarak Kiefer'in özgün felsefesini yansıtır.

3.1.1. Saman Resimler

Kiefer'in saman kullanımı geniş kapsamlı ve çok yönlü referanslara sahiptir. Eserinin konusuna, plastiğine bağlı olarak birden çok anlamı bünyesinde barındırır, bazen derin perspektif yanılmasıyla bir peyzaj görüntüsü, bazen savaş sonrası yanmış Alman toprakları bazen de bir portrenin tamamlayıcı elemanı olur. Samanın farklı kullanımlarıyla belirginleşen bu anlam çoğulluğu temelde Nazi döneminin şiddetli tarihinde odaklanır. Özellikle Nazilerin Yahudilere uyguladığı zorbalık ve soykırım samanın farklı kullanımlarıyla vurgulu bir anlatıma dönüşür.

Kiefer samanı ilk kez 1981 tarihli Margarete ve Shulamite serisinde elle tutulur bir şekilde kullanmaya başlamıştır. Paul Celan'ın "*Ölüm Fügü*" (Todesfuge) şiirinden ilham alarak ürettiği bu eserler Kiefer'in saman kullanımının en özgün örnekleri olarak kabul edilir. Bu eserlerde saman Kiefer'in yakın dönem Alman tarihi ile ilgili eleştirilerine önemli bir boyut ve derinlik kazandırmıştır.

Sanatçının Margarete adlı resmi (Görsel 1) Celan'ın şiirindeki Margarete figürünü referans almıştır. Şairin Nazi kampında tutsak olduğu sıralarda yazdığı şiir Nazi askerlerinin esir kam-

pındaki Yahudileri müzik eşliğinde katledişini anlatır. Şiirin ana karakterini oluşturan Margarete Almanya'nın tarihsel geçmişiyile özdeş kılınan, sarı saçlarıyla idealize edilmiş Alman kadını ve ırkını temsil eder. Şiirde "senin altın saçların Margarete" dizesiyle betimlenir ve bu dize şiirde belli aralıklarla tekrarlanır (Ross, 2006:32).

Görsel 1. Margarete, 1981, Tuval üzerine yağlıboya, akrilik, emülsiyon ve saman, 280 x 380 cm.



Kaynakça: <https://www.artsy.net/artwork/anselm-kiefer-margarete> , (Erişim Tarihi: 13.01.2023)

Margarete resmi tuval üzerine yüksek ölçekli saman kullanımıyla biçimlendirilmiş sıra dışı bir çalışmadır. Bu resimde Celan'ın "altın saç" metaforunu referans alarak tuvaline yansıtan Kiefer, Margarete'ı tanımlı bir portre olarak değil sadece saç olarak tasvir etmiştir. Bu anlatımda Margarete'ın "altın" saçlarını gerçek samanla eşitleyerek hem resme hem de Celan'ın şiirsel metaforuna önemli bir derinlik kazandırmıştır.

Tuval üzerine uygulanan resim geleneksel resim malzemelerinin yanı sıra gerçek saman kullanımıyla biçimlendirilmiştir. Samanlar demetler halinde kompozisyonun alt kısmından yukarı doğru kıvrılarak yükselir. Şekli itibarıyla saç buklelerini andıran saman demetleri koyu zemin üzerinde olduğundan daha parlak bir tonlama kazanarak altın rengini çağırıştırır. Böylelikle saman resmin bütünlüğü içinde okunabilir bir anahtar işlevi kazanır hem rengiyle hem de düzenleniş şekliyle şiirdeki Margarete figürüne ve onun "altın saç"larına doğrudan çağrı yapar.

Kiefer aynı resimde her saman demetinin uç kısmında eklediği küçük alev görüntüleriyle saman kullanımına farklı bir anlam katmanı ekler. Bu küçük ayrıntıyla saman bir yandan Margare-

te'in saçlarını diğer yandan yanma potansiyeli ile kendi gerçek mevcudiyetini çağırıştırır. Bu yönüyle sadece Margarete'a değil aynı zamanda Nazi şiddetine ve Yahudi katliamına güçlü bir gönderme niteliği kazanır. Samanla Yahudi katliamı arasında yaratılan bu ilişki Holokost kelimesinin köken olarak Eski Yunancada "yanmış, yakılmış" anlamına gelmesiyle yakından bağlantılıdır (URL 2, 2023). Bu bağlantıyı resimdeki samanın yanıcılığıyla birleştiren Kiefer resmin konusu malzemenin özellikleriyle anlatırken, içeriğini malzemenin maddi varlığı tarafından üretir.

Kiefer'in Sulamith resmi (Görsel 2) İkinci Dünya Savaşı sırasında Yahudi halkının Naziler tarafından katledilmesini anlatan bir çalışmadır. Resmin konusunu oluşturan Sulamith Celan'ın şiirinde Nazi şiddetine maruz kalmış, yakılarak öldürülmüş Yahudi bir kadındır ve tüm Yahudi ulusunu temsil eder. Şiirde Margarete figürünün tam zıddı olarak betimlenen Sulamith "senin kül olmuş saçların Sulamith" dizeleriyle tasvir edilir ve bu dize şiirde belli aralıklarla tekrarlanır.

Görsel 2. Sulamith, 1983, Tuval üzerine yağlıboya, akrilik boya, emülsiyon, saman, 290 x 370 cm.



Kaynakça: <https://www.artsy.net/artwork/anselm-kiefer-sulamith> , (Erişim Tarihi: 19.01.2023)

Sulamith boyutlarıyla insanda ezici bir görsel deneyim yaşatan son derece sembolik bir çalışmadır. Kiefer Margarete'da olduğu gibi bu resimde Celan'ın şiirindeki ifadelerinin görsel çevirisiyle ilgilenmemiş, kendi sanatsal evreninde kaynaktan bağımsız görsel ifadelerle yönelmiştir. Bu bağlamda Sulamith karakterini bir portre olarak değil Nazi dönemine ait mimari bir mekân olarak resmine taşımıştır. Kasvetli görüntüsüyle insanların canlı canlı yakıldığı bir fırını andıran

mekân Nazi mimar Wilhelm Kreis tarafından tasarlanan savaşta öldürülen Büyük Alman Askerleri için Cenaze Salonunun fotografik sunumundan alınmıştır (Görsel 3) Fotoğraf kadrajını birebir oranda resmine aktaran Kiefer, söz konusu mekânı Yahudi katliamının mimari bir sembolü olarak kullanmış ve Yahudiler için bir anıt mezara dönüştürmüştür.

Görsel 3. Wilhelm Kreis, Büyük Alaman Askerleri İçin Cenaze Salonu, Berlin, 1939



Kaynakça: <https://smarthistory.org/anselm-kiefer-shulamite/> , (Erişim Tarihi: 23.01.2023)

Saman kullanımının farklı versiyonunu yansıtan resim yağlıboya, kül, emülsiyon gibi malzemeleri bünyesinde barındırır. Bu malzemeler eşliğinde tuvale entegre edilen saman Margarete resimindeki gibi yüzeyde görünecek şekilde değil kalın bir boya hamurunun içine gömülerek uygulanmıştır. Bu uygulamayla tuval yüzeyinde son derece kalın bir doku oluşturan saman resimdeki mekanın tuğla yüzeylerinde nerdeyse bir rölyef etkisi oluşturmıştır. Böylelikle saman mekanın fırını çağrıştıran görünümüne yanıcı bir aktivite ekleyerek Yahudi halkına uygulanan şiddetin güçlü çağrışımlarını barındıran metaforik bir işlev kazanmıştır (Kopp, 2009:7).

Kiefer'in Margarete ve Sulamith resminden sonraki saman resimleri yüksek oranda Nazi rejiminin sistematik olarak uyguladığı şiddet ve katliamları konu alır. Bu resimler Almanya tarihiyle birlikte mitolojik hikayelerin iç içe geçtiği çok katmanlı bir sunuma sahiptir. Bu çalışmalarda da saman Kiefer'in Alman geçmişiyle ve tarihiyle ilgili hissettiği duyguların çeşitliliği için en uygun sembol olmuştur.

Kiefer'in Alman uygarlığının karakterine ilişkin düşünceleriyle samanın bütünleştiği resimler arasında ön plana çıkan Nürnberg (Görsel 4) saman kullanımının doğrudan tuval yüzeyine

uyguladığı önemli çalışmalardan biridir. Margarete resminde saç olarak kullanılan saman bu resminde savaş sırasında yanmış Alman tarlalarının ve topraklarının ana elemanıdır.

Görsel 4. Nürnberg, 1982, Tuval üzerine yağlıboya, saman, emülsiyon, akrilik boya, 380x280 cm.



Kaynakça: <https://www.thebroad.org/art/anselm-kiefer/n%C3%BCrnberg> , (Erişim Tarihi: 09.02.2023)

Resme konu olan Nürnberg 1927-1938 yılları arasında Nasyonal Sosyalist Parti'nin toplantılarının ve mitinglerinin merkezi olarak kullanılan Almanya'nın önemli şehirlerinden biridir. Savaşın sona Holokost suçları ve Nazilerin yargılandığı, uluslararası bir mahkemenin yeri olarak seçilmiştir (Jacqueline, Doughert, 2010:17).

Tarihsel açıdan birçok evrimsel süreci barındıran şehir Kiefer'in resminde kalın bir boya hamuru ile samanın bütünleştiği yıkım ve ölüm temalarının tarihsel manzarasına dönüştürülmüştür. Kül ve samanın birbirine karıştığı çorak bir arazi görünümüne sahip kompozisyon, yaratılan derin ve abartılı perspektifle ufka doğru uzanmaktadır. Bu perspektife uygun olarak organize edilen saman demetleri ufuk çizgisinden ön kısma yaklaştıkça adeta bir yığına dönüşür. Resmin devasa ölçeğinde bu samanlar, kompozisyonun bir parçası olarak değil tarlada kurumaya yüz tutmuş gerçek saman demetleri olarak algılanır. Bu uygulamayla saman, Alman topraklarının yanmış ve harap olmuş kalıntıları olarak resimde okunabilen bir anahtar işlevi görür. Hem kompozisyonun tamamlayıcı bir elemanı olur hem de yarıcılığı ve fiziksel özelliğiyle kendi mevcudiyetini canlandırır.

Nürnberg resminde olduğu gibi ufka doğru uza-

nan yanmış ve kurumuş tarlalar, Kiefer'in resimlerinde sık karşılaşılan bir görüntüdür. Bu alanlar, Nazi döneminin faşist politikalarının bir ürünü olarak savaşın parçaladığı, harap olmuş dünyanın metaforik bir yansıması olarak Kiefer'in resimlerinde sıkça tekrarlanır. Bu tekrarlardan biri de 1982 tarihli Usta Şarkıcılar resmidir (Görsel 5).

Usta Şarkıcılar'da Kiefer 14. yüzyıldan 16. yüzyıla kadar Nürnberg kentinde şarkı yarışmaları düzenleyen Alman pratiğine atıfta bulunur. Geçmişteki bu tarihsel uzamı sembolik anlatımlarla ve samanın farklı kullanım biçimleriyle resmine dahil eden sanatçı görünüşte alakasız iki temayı ustaca birleştirir. Tema olarak bir operayı ele alsan da bunun alt katmanında yatan asıl konu

Görsel 5. Usta Şarkıcılar, 1982, Tuval üzerine saman, yağ, reçine, akrilik boya, 380x280 cm.



Kaynakça: <https://www.artsy.net/artwork/anselm-kiefer-die-meistersinger-the-mastersingers> , (Erişim Tarihi: 17.02.2023)

Kiefer'in Wagner'in bestelediği bir Alman operasından yola çıkarak oluşturduğu resim, sü-rülmüş bir tarla görüntüsü ve bu görüntünün yüzeyine serpiştirilmiş gerçek saman demetlerini barındırır. Bu demetlerin arasında düzensiz biçimde dağıtılmış ve rakamların yazılı olduğu küçük kağıtlar yer alır. Bu kâğıt parçaları resmin içeriğiyle ilgili olarak şarkı yarışmasına uygun olarak seçilmiş şarkıcıların sayısını gösterir. Saman demetlerinin alt kısımlarında yanmış toprak yüzeyini andıran güçlü koyu planlar bir yandan Nürnberg şehrinin karanlık geçmişine atıfta bulunur diğer yandan savaş sırasında yakılmış Alman topraklarının güçlü çağrışımlarını barındırır. Böylelikle saman bir yandan müziğin diğer

yandan savaş sırasındaki Almanya'nın çoraklaşmış topraklarını temsil eder.

Kiefer'in Usta Şarkıcılar resmiyle aynı ismi taşıyan diğer bir çalışması Usta Şarkıcılar'dır (Görsel 6). Tema olarak aynı olmasına rağmen saman kullanımı bakımından oldukça farklı özellikler sergiler. Bu resimde Kiefer samanı demetler ya da yığınlar halinde değil sap kısımlarından birleştirilerek, belli biçim vererek uygulanmıştır. Koyu ve dairesel bir zemin üzerinde belli bir düzende sıralanan saman sapları görünümü itibarıyla insan figürlerini çağrıştıracak şekilde biçimlendirilmiştir. Bu figürler resmin ismiyle bağlantılı olarak 13 Alman müzisyene atıfta bulunur. Saman saplarının uçlarındaki küçük alevler ise Kiefer'in daha önceki resimlerindeki sembolik anlatımlarıyla paralellik gösterir. Bu şekliyle bir yandan müzisyenleri temsil eder diğer yandan kolay tutuşan yanıcı özelliği ile Holokost'u çağrıştırır.

Görsel 6. Usta Şarkıcılar, 1981, Tuval üzerine saman ve akrilik boya, 330x185 cm.



Kaynakça: https://www.artnet.com/artists/anselm-kiefer/die-meistersinger-KAGzkdRq_IfttCelsiDfeg2, (Erişim Tarihi: 13.02.2023)

3.2. Kurşun

Kiefer'in saman kullanımıyla birlikte sürekli olarak sorguladığı tarihsel ve kültürel hafıza konuları 1980'lerden itibaren Alman ve Germen mitlerinden Kabala, Yunan ve Babil mitlerine doğru genişlemiştir. Çalışmalarına entegre ettiği bu yeni konular, resmin plastiği ile bütünlük oluşturabilecek yeni malzeme arayışlarını da gündeme getirmiştir. Bu tarihlerde Köln Katedrali'nin eski kurşun çatısının değiştirildiğini keşfeden sanatçı, buradan çıkan tüm kurşunları satın almıştır. Bu kurşunlar Kiefer'in sonraki çalışmaları için belirleyici olmuş, bu tarihten sonraki eserleri

önemli ölçüde kurşun kullanımını içeren bir pratiğe doğru genişlemiştir.

Kiefer kurşunu her zaman yaratıcı fikirlerinin ve eserlerinin en önemli bileşeni yapmıştır. Birçok şekliyle çalışmalarına uyarlamış, geleneksel resim malzemelerinin yanı sıra saman, kum, toprak vb. malzemeler eşliğinde kullanmıştır. Bu pratikte kurşunu bazen eriterek bazen üç boyutlu biçimler vererek bazen de levhalar halinde döverecek çalışmalarına entegre etmiştir.

Kurşun Kiefer'in birçok çalışmasında dünya ile manevi alemleri, maddeyle ruhu, yerküre ile gök-alemleri bir birbirine bağlayan sembolik bir anlatıma sahiptir. Birçok eserinde konunun içeriğine bakılmaksızın bu vurgu güçlü bir şekilde aktarılmaya çalışılır. Bu anlatımlarda kurşun yeryüzünde yaşanan tarihsel felaketleri, yıkımları, barbarlıkları iyi ve barışçıl bir dünya lehine dönüştüren ya da dönüştürmeye çalışan bir özlemi temsil eder. Kiefer'in kurşuna yüklediği bu sembolik anlam, köken olarak Orta Çağ simya pratiklerinde kurşunun adı metallerin altına dönüştürülmesi gibi mucizevi çağrışımlarını referans alır.

Bu referans eşliğinde kendisi de tıpkı bir simyacı gibi çalışır. Kurşunun dönüştürme, dönüşme olasılıklarını sanatsal pratiklerine dahil eder. Kurşunu eritir, saflaştırır, şekillendirir ve farklı malzeme kombinasyonlarıyla eşleştirerek uygular. Bu uygulamalarda adı metalleri altına dönüştürmeye çalışan bir simyacı gibi kurşunun fiziksel değişimlerini takip eder ve eserlerini bu değişim üzerine kurar. Simya bir tür kara büyü gibi görüldüğünden, genellikle kötü bir tanrının kötü güçleriyle ilişkilendirilmiştir. Bununla birlikte, bir simyacının gerçek amacı, yalnızca fiziksel değişim değil, sembolize ettiği ruhsal dönüşüm, kurtuluştur (Rosenthal, 1987: 2).

Kiefer de her çalışmasında tekrar tekrar bu fikre döner ve eserlerini bu düşünsel bağlama oturtur. Örneğin Samanyolu (Die Milchstrasse) adlı çalışmasında (Görsel 7) hem simyaya hem de kurşunun dönüştürme potansiyeline gönderme yapar. Bu çalışmada Kiefer bir sanatçı rolüyle bir simyacıyı ilişkilendirir. Bununla birlikte kurşunu ruhsal yenilenme ve kurtuluş için bir metafor olarak kullanır.

Görsel 7. Samanyolu, 1985-1987, Tuval üzerine kurşun, bakır tel, emülsiyon, akrilik, gomalak, yağlıboya, 563x381 cm.



Kaynakça: <https://buffaloakg.org/artwork-s/19886a-b-die-milchstrasse-milky-way> , (Erişim Tarihi: 21.02.2023)

1985-1987 yıllarına ait eser tıpkı saman resimlerinde olduğu gibi savaş sonrası Avrupa'sının yanmış alanlarının ıssız görünümünü barındırır. Bu görünümün orta kısmında tuval yüzeyine sabitlenmiş üç boyutlu kurşun bir huni göze çarpar. Huninin uç kısmından toprağa açılan bir geçit ya da toprağa dökülen bir aydınlık etkisi oluşturan beyaz bir alan yer alır. Bu noktada kurşun huni dönüşümün bir aracı olarak manevi alem ile dünya arasında bağ kuran, her iki alem arasında enerji akışını sağlayan metaforik bir işlev kazanır. Hem bir ışıltı sağlar hem de karanlığı işaret eder. Tıpkı simyasal bir mucizenin aracı gibi resimdeki çorak araziye yenilemeye, öncekinden farklı bir yere dönüştürmeye çalışır (Jacqueline, Dougherty ,2010:21).

Kiefer Samanyolu resmine benzer bir temayı 1985 tarihli Yayılma (Görsel 8) adlı çalışmada tekrar etmiştir. Bu çalışmada Kiefer kurşunu "manevi alemin yukarı ve aşağı giden bir sarmal" fikriyle bütünleştirir. Yahudi mistisizminden referans aldığı bu metaforik betimleme Tanrı'nın gökyüzünden yeryüzüne doğru yayılması ve taşmasını konu alır. Öyküye göre cennetten dünyaya bir akış vardır. Bu akış gökten aşağı inen ve bizi yeniden daha yüksek bir ruhsal duruma geri getiren bir ışık tarafından sağlanır. Bu döngü Tanrı'nın her şeyde var olduğu ve tüm unsurların O'ndan yaratılıp O'na geri aktığı bir süreklilik ilişkisine dayanır (Rosenthal, 1987: 60).

Görsel 8. Yayılma, 1984-86, Tuval üzerine kurşun, yağ, akrilik, duvar kağıdı macunu, 410x280 cm.



Kaynakça: <https://walkerart.org/collections/artworks/emanation> , (Erişim Tarihi: 28.02.2023)

Eritilmiş kurşunun tuval yüzeyine uygulanmasıyla oluşturulan resim akrilik boya, yağ ve yapıştırıcı malzemelerden oluşan bir tür macun kullanımıyla biçimlendirilmiştir. Ufuk çizgisiyle birbirinden ayrılmış dalgalı bir deniz ile gökyüzü yer alır. Kompozisyonun tam orta kısmında ise kurşun bir bulut kütlesi tüm resme hakim olur. Kurşun bulut birçok metaforik çağrışımla birlikte Kieferin sembolik anlam yüklediği manevi alem ile dünyevi olan arasındaki bağı sağlayan bir kanal işlevi görür.

Tıpkı sonsuz yaratım ve yıkım döngüsünü sağlayan manevi mucizeler gibi kurşunu dönüşüm olasılıklarıyla doldurur. Bu noktada kurşun bulut simya pratiğinde adi metali altına dönüştürmeye çalışan mucizevi bir metaryal gibi yeryüzünü yenilemeye, iyi ve barışçıl bir dünya lehine dönüştürmeye çalışır.

Kiefer saman resimlerinde olduğu gibi kurşun resimlerinde de ufka doğru uzanan yanmış tarlalar, kavrulmuş çorak arazi görünümünü kullanır. Alman toprakları üzerindeki Nazi şiddetini ifade etmek için kullandığı bu görüntüler bazı resimlerinde Alman Romantik manzara geleneğini çağrıştırır. Bu görüntüyü içeren resimlerden biri olan Wayland'ın Şarkısı (Görsel 9) gerek konunun ele alınışı gerekse kurşun kullanımı açısından Kiefer'in eserleri arasında ayrıcalıklı bir yere sahiptir.

Görsel 9. Wayland'ın Şarkısı, 1982, Tuval üzerine kurşun, saman, yağ, akrilik boya, emülsiyon, reçine, 379.7x279.4 cm.



Kaynakça: <https://www.sfmoma.org/artwork/FC.591/>,
(Erişim Tarihi: 05.03.2023)

Wayland'ın Şarkısı, öyküsünü Töton Tanrılarının tarihini anlatan İskandinav şiirlerinden alınmıştır. Öyküye göre İsveç Kralı tüm demircilerin en iyisi olan Wayland'ı esir alır ve sadece saraya hizmet etmesi için bir adada tutsak eder. Kaçmaması için de onu sakat bırakır. Wayland bu zalimliğin karşısında kraldan intikam almak için kızına tecavüz eder, iki oğlunu öldürür. Ardından kendisine bir çift kanat yaparak adadan kaçır (Fineberg, 2014:413).

Resmin konusunu oluşturan öykü bir dönem Nazi rejiminin ideolojik amaçları için kullanılmıştır. Kolektif hafızada bastırılan bu öyküyü mitolojik görüntüler eşliğinde geri getiren Kiefer Wayland'ın hikayesini sanatsal özgürlük ile otoriter güç arasındaki karşıtlığın bir örneği olarak genişletmiştir. Resmin ana teması esaret altında yaşayamayanlar için şiddetin bir engel olmadığı fikrine dayanır. Bu fikir resimde özgürlüğün bir sembolü olarak kanat motifiyle temsil edilir (Fürstenow-Khositashvili, 2011:83).

Wayland'ın Şarkısı kurşundan imal edilmiş bir kanat ile yanmış bir tarla ve ona eşlik eden gerçek samanın bileşimiyle oluşturulmuş son derece etkili bir resimdir. Kiefer'in diğer resimlerinde de sık sık gördüğümüz yanmış tarla görüntüsü bu kez kurşun bir kanadın arka planı olarak resme dahil olmuştur. Öykünün belirgin motifi olan kanat, Alman toprakları üzerinde yüzyıllarca süren çatışma ve yıkıma rağmen, kurtuluş umudunu sembolize edecek şekilde yanmış tarla görüntüsü üzerinde süzülür. Fakat bu kurtuluş

umudu simyasal bir mucize şeklinde değil tarihteki zorbalıkların yenilgisiyle sonuçlanan bir mücadeleyle gerçekleşecektir.

Kurşun Kiefer'in resimlerinde her zaman temaya göre biçimlendirilen, maddi olarak değişikliğe uğratılan kullanışlı bir element olmuştur. Çağrışıma dönük yapısıyla birçok farklı okuma pratiklerini destekleyen kurşun Kiefer'in her resminde farklı anlam katmanları kazanmıştır. Kolay işlenebilen dokusuyla ve eritilerek kullanılmasına olanak veren yapısıyla birçok malzemeye uyum sağlayan kurşun, Kiefer'in bazı resimlerinde deneysel uygulama biçimleriyle varlık kazanmıştır. Bu kullanıma dönük uygulamalardan belki de en radikal olanı erimiş kurşunu doğrudan tuval yüzeyine dökerek şekillendirmesidir. Sanatçının 1986 tarihli Kudüs (Jerusalem) adlı resmi (Görsel 10) bu çalışmalardan biridir.

Görsel 10. Kudüs, 1986, Tuval üzerine kurşun, emülsiyon, altın varak, çelik, 560x380 cm.



Kaynakça: <https://www.glenstone.org/artist/anselm-kiefer/>

Kudüs şehrin dev bir manzara fotoğrafı üzerine boya eklenerek ve ardından görüntünün bazı bölümlerinin erimiş kurşun ile kaplanmasıyla oluşturulmuş geniş ölçekli bir resimdir. Resmin sağ ve sol kısmında kurşun şeritlerle tutturulmuş ve ters çevrilmiş iki kayak yer alır. Dövülmüş demirden imal edilmiş kayaklar göksel alem ile dünyevi olanı sembolize edecek şekilde biri yukarı diğeri aşağı doğru bakar. Kayakların dışında kalan bölgeler hızlı ve rastlantısal fırça vuruşlarını çağrıştıran eritilmiş kurşunla kaplanmıştır. Kurşun yanmış bir arazi görünümüne sahip koyu zemin üzerinde adeta bir ışık efekti oluşturacak şekilde dağıtılmıştır. Koyu ve açık alanlarda son derece dengeli görünüm sağlayan bu uygulamada Kiefer, önce bir "manzara resmi"

yarattığını, ardından geniş alanları sıcak kurşun ve boyayla kapladığını söyler. Birkaç ay sonra ise döktüğü kurşunun bazı bölgelerini soyduğunu ve alt kısımdaki koyu bölgeleri açığa çıkardığını aktarır. Şiddetli şekilde yırtılmış derinin etkisini oluşturan bu uygulamayla Kiefer Kudüs topraklarını işkencenin topografyası haline getirir. Kudüs şehrinin kanlı ve eziyetli tarihine vurgu yaparak tuval yüzeyini ihlal edilmiş, işkenceye maruz kalmış bir beden olarak yansıtır. (Fürstenow-Khositashvili, 2011:37).

Kiefer'in tarihsel anlatılardan yola çıkarak oluşturduğu resimlerinde kurşun son derece önemli rol oynar. Bu resimlerde kurşun kullanım şekline bağlı olarak konuyu canlandırır ve tarihsel çağrışımlarıyla temaya farklı bir derinlik kazandırır. Bu olasılık zincirinde Kiefer bazen kurşunu levhalar halinde döverek tuval yüzeyine entegre eder. Antik çağın İbranileri arasında kurşunun, kayıtların korunmasını sembolize ettiği dikkate alındığında bu tipte bir kullanım daha çok bilginin içeriğini temsil eden kitap sayfaları olarak okumak mümkündür. Kiefer'in Kızıldeniz'de Lilith (Görsel 11) adlı çalışması ise kurşunun bu

Görsel 11. Kızıldeniz'de Lilith, 1990, Tuval üzerine kurşun, emülsiyon, elbiseler ve kül, 280 x 625 cm



Kaynakça: <http://www.deletetheweb.com/unstuck/archives/001574.html>, (Erişim Tarihi: 17.03.2023)

Değişen dinler tarihinde Lilith Tanrı tarafından yaratılan ilk kadındır. Birçok versiyonda bir tanrıça ya da hava yaratığı, bir aptal ya da dişi bir iblis olarak tasvir edilmiştir. En iyi bilinen biçimi, Adem'in Cennet'teki ilk karısı olduğudur. İbrani mitolojisine göre Adem'e boyun eğmeyi reddeden Lilith Adem'le eşit muamele görmektedir. İsrar etmiş, kabul görmediğinde ise cennetten kaçarak Kızıldeniz'de bir mağaraya sığınmıştır. Tanrının buyruğuna karşı çıkıp Adem'e geri

dönmediği için zamanla dinler tarihinde erkekleri tehlikeli durumlara sürükleyen, hamile kadınları ve çocukları öldüren bir iblis olarak tasvir edilmiştir (URL 4, 2021).

Lilith haksızlığa boyun eğmeyen, erkekle eşit muamele görmek isteyen bir karakter olarak tarihteki ilk feminist olarak anılır. Bununla birlikte Kiefer eserinde cani rejimin kurbanı, kökünden sökülmiş ve ebedi sürgüne mahkûm edilmiş bir karakter olarak tüm Yahudi ulusunu temsil eder.

Kızıldeniz'de Lilith tuvale iştirilmiş siyah saç tutamları, elle dövülmüş kurşun levhalar ve kül kaplı arkaik giysilerden oluşur. Kurşun levhalar belli bir forma bağlı kalınmadan ve bir kitabı andıracak şekilde tuval yüzeyinde üst üste, yan yana bindirilmiştir. Levhaların kaba ve şiddetli biçimleri, Lilith ve onun üzerinden anlatıma kavuşan Yahudi ulusunun şiddetli tarihini referans alır. Bu tarihsel tema sürgün, kaos ve dağılma duygusunu temsil eden devasa, kurşun levhaların dövülmüş yüzeyleri aracılığıyla aktarılır. Levhaların tuval yüzeyindeki yükseltisi ve orantısız dağılımı ise Lilith'in öyküsündeki Kızıldeniz'in şiddetli dalgalarına, tehditkâr derinliklerine yönelik güçlü bir çağrışım yapar. Levhaların çeşitli yerlerine iştirilen siyah saç demetleri ve giysiler, tarihin barbarlığından sağ çıkamayan ve Kızıldeniz'de ölüme mahkûm edilmiş isimsiz kurbanların bedensel kalıntılarını temsil eder.

Kurşun levhalar aracılığı ile etkili bir anlatıma dönüşen Lilith'in öyküsü temelde Nazi rejiminin Yahudi halkına uyguladığı şiddet ve katliamı konu alır. İncil'deki sürgün temasını faşizm sırasında Yahudilere yönelik gerçek sürgün, cinayet ve zulümle birleştiren Kiefer, resimde hem arkaik mitolojinin hem de yakın tarihin temel teması olan sürekli acının ve ıstırapın güçlü görüntüsünü yaratır (Fürstenow-Khositashvili, 2011:97).

SONUÇ

Kuspit'e göre Kiefer'in eserlerinde umut yoktur, sadece kaçınılmazlık vardır. Eserleriyle Nazi döneminin yol açtığı tahribatı onarmak istemesi, yastan çok melankoliyle ilgilidir. Çünkü resimlerinde Yahudiler için yas tutmaz, Almanya'nın şiddet dolu tarihine yas tutmak için Yahudileri kullanır. Bu yas sonsuza kadar sürecektir çünkü Kuspit'e göre Yahudiler melankolik Alman-

ya'nın boğazına kalıcı olarak sıkışmış ölü bir kemiktir ve bundan kurtuluş yoktur. Bu nedenle Kiefer'in resimlerindeki Almanya, simyasal olarak küllerinden yeniden doğan Anka kuşu değil, tamamen griye dönüşen ruhtur. Sanatı yakın dönem Almanya'nın Nazi şiddetini aşma özlemi taşısa da konu ve estetik uygulama tarafından acımasızca ileri sürülen nokta, bu özlemin gerçekleştirilemeyeceğidir (Kuspit, 2002:4).

Kiefer'in resimleri yarattığı tüm simyasal mucizelere rağmen umutsuzluk ve melankoliyi barındırır. Çünkü tarihin evrensel ve geri dönüşü olmayan felaketleri karşısında simya ve onun ruhsal yenilenmeye dönük umut verici büyüğü bir işe yaramamaktadır. Bundan dolayı Kiefer'in sanatı günümüz dünyasının hayal kırıklığını yansıtan başarısız bir simyadır. Manevi yıkım gerçeğinin ortasında yarattığı diriliş hayali, simyasal dönüşümün imkansızlığıyla sabittir. Çünkü sanatının ya da eserlerinin izleyicide derin bir duygusal etki yaratmanın dışında yapabileceği bir şey yoktur. Eserleri dünyayı sarsan evrensel felaketler, insanlık trajedileri, savaşlar ve barbarlıklar karşısında çaresizdir. Savaşları engelleyemez, tarihin barbarlıklarını ya da dünyanın egemen güçlerini durduramaz. Sadece hatırlatır, güzellik ve uyum yaratmadan, savaşı ve şiddeti estetize etmeden, tarihte unutulmuş ya da unutulmaya yüz tutmuş felaketleri, toplumsal yıkıma neden olan trajedileri tekrar tekrar canlandırır ve yarını inşa etmek için hatırlamayı ön plana çıkarır.

KAYNAKÇA

- BİRO, M. (2000) *Anselm Kiefer and the Philosophy of Martin Heidegger*, Cambridge University Press, Cambridge, England.
- BOND, A. (2007) *Anselm Kiefer: Fields of reference*, Web adresi: <http://anthonybond.com.au/wp/wp-content/uploads/2015/03/anselm-kiefer.pdf> , Virginia, (Erişim Tarihi: 23.01.2023)
- FİNEBERG J. (2014). *1940'tan Günümüze Sanat*, Çevirenler: S. Atay & G. Y. Erinc, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları, ISBN:978-605-4146-10-9

FÜRSTENOW-KHOSİTASHVİLİ, L. (2011) *Anselm Kiefer: Myth Versus History*, Thesis (PhD), Humboldt University of Berlin.

GRIFFIN, A., YOUNG, C., HALE, T. (2014) History is My Material, *ICOM-CC 17th Triennial Conference Preprints*, 15–19 September 2014, Paris: Learned Information, 1-11.

HUYSEN, A. (1989) *Anselm Kiefer: The Terror of History, the Temptation of Myth*, *Jstor*, Spring, 1989 (48), 25-45.

JACQUELINE J., DOUGHERTY N. (2010) The Palette of Anselm Kiefer: Witnessing our Imperiled World, Web adresi: <https://aras.org/sites/default/files/docs/00039WestDougherty.pdf>, Chicago, (Erişim Tarihi: 12.01.2023)

KOPP, J. (2009) "Sprachbilder/Bildersprache: The Imagery of Language and the Language of Images" *Eagle Scholar*, 4(30),1-17.

KUSPİT, D. (2002) The Sprit of Gray, *Artnet*, Web adresi: <http://www.artnet.com/magazine/features/kuspit/kuspit12-19-02.asp> , (Erişim Tarihi: 22.03.2023)

ROSENTHAL, M. (1987) *Anselm Kiefer*, Chicago: Museum edition published by The Art Institute of Chicago and the Philadelphia Museum of Art, 1. Baskı, ISBN: 0876330715

ROSS, B. (2006) *Anselm Kiefer and the Art of Allusion: Dialectics of the Early 'Margarete' and 'Sulamith' Paintings*, *Comparative Literature*, Winter, (58),24-43.

(URL-1, 2016) *Anselm Kiefer Röportajı, Bölüm 1: Tarih Bir Kildir*. Youtube, Web adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=oUPcSGrU5ek> , (Erişim Tarihi: 15.02.2023)

(URL-2, 2023) *Holokost*, Wikipedi, Web adresi: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Holokost> , (Erişim Tarihi: 28.02.2023)

(URL-3, 2023) *Post-War and Contemporary Art Day*, Christie's, Web adresi: <https://www.christies.com/en/lot/lot-6011531> , (Erişim Tarihi: 06.03.2023)

(URL-4, 2021) *Anselm Kiefer*, Kunsthalle Mannheim, Web adresi: https://www.kuma.art/sites/default/files/kiefer_booklet_en_2.pdf ,(Erişim Tarihi:12.03.2023)



journal
of arts

VOLUME/CILT: 5
YEAR/YIL: 2022

