ISSUE/SAYI
4
VOLUME/CİLT: 6
YEAR/YIL: 2023
E-ISSN : 2636-7718
DOI : 10.26809/arts

journal of arts

International Peer-Reviewed and Open Access Electronic Journal

Uluslararası Hakemli ve Açık Erişimli Elektronik Dergi

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: 4
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

Ayşe EKICI

Res. Assist., Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Fine Arts, Painting Department, Çanakkale, TURKİYE,
e-mail: ayseekici@comu.edu.tr

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 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: zumrutyesim@gmail.com

Müzik

Fikret Merve EKEN KÜÇÜKAKSOY

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

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Ayşe EKİCİ

Arş. Gör., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,
e-mail: ayseekici@comu.edu.tr

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., Canakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramic and Glass, Çanakkale, TÜRKİYE, e-mail: esracizmeci@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

Gilman Senem Gençtürk Hızal,
Prof. Dr., Başkent University, Türkiye

Ahmet Gürata,
Prof. Dr., Izmir University of Economics, Türkiye

Semire Ruken Öztürk,
Prof. Dr., Ankara University, Türkiye

Semra Arslan Selçuk,
Prof. Dr., Gazi University, Türkiye

Hilal Tuğba Ömercioğlu,
Prof. Dr., Akdeniz University, Türkiye

İhsan Kerem Karaboğa,
Prof. Dr., Arkın Universıty of Creative Arts and Design, Türkiye

Nilüfer Ergin Doğruer,
Prof. Dr., Mamara University, Türkiye

Evren Sertalp,
Assoc. Prof. Dr., Hacettepe University, Türkiye

Feride Zeynep Güder,
Assoc. Prof. Dr., Üsküdar University, Türkiye

Fatma Nihan Şen,
Assoc. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, Türkiye

Ahmet Cüneyt Er,
Assoc. Prof. Dr., Anadolu University, Türkiye

Çağrı Gümüş,
Assoc. Prof. Dr., KTO Karatay University, Türkiye

Erdal Kara,
Assoc. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, Türkiye

Umut Germeç,
Assoc. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye

Murat Kamil İnanıcı,
Assoc. Prof. Dr., Atatürk University, Türkiye

Zeynep Yadigaroğlu,
Assoc. Prof. Dr., Aksaray University, Türkiye

Burcu Şimşek,
Assoc. Prof. Dr., Hacettepe University, Türkiye

Firdevs Kulak Torun,
Assist. Prof. Dr., Atatürk University, Türkiye

Saniye Çiğdem Koçak,
Assist. Prof. Dr., Uşak University, Türkiye

Salimeh Amanjani,
Assist. Prof. Dr., Uşak University, Türkiye

Aysun Aydın Sancakoğlu,
Assist. Prof. Dr., Karadeniz Technical University, Türkiye

Semiha İsmailoğlu,
Assist. Prof. Dr., Recep Tayyip Erdoğan University, Türkiye

Özden Gezer Oğuz,
Assist. Prof. Dr., Bolu Abant İzzet Baysal University, Türkiye

Vesile Aykaç,
Assist. Prof. Dr., Mamara University, Türkiye

Gülsüm Damla Aşkın,
Assist. Prof. Dr., Doğuş University, Türkiye

Özlem Kaya,
Assist. Prof. Dr., Uşak University, Türkiye

Yasemin Tanrıverdi,
Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, Türkiye

"This page is left blank for typesetting"

HOLISTENCE
publications

Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır

CONTENTS / İÇİNDEKİLER

Ahşap baskıları ışığında Barlach'ın heykeline bakmak 217

A glimps on Barlach's sculpture in light of his woodcuts

Yıldız Güner

Kopya ve mimesis ikiliğinde çağdaş mimaride taklit üzerine bir okuma 231

A reading on imitation in contemporary architecture in the duality of copy and mimesis

Evşen Yetim & Derya Elmalı Şen

Paradigm shift in the music industry: Adaptation of blockchain technology and its transformative effects 243

Betül Yarar Koçer

Bir kadın kahraman olarak Andromakhe'nin yolculuğu ve resim sanatında betimlenişi 255

The journey of Andromache as a female hero and her description in painting

Ezgi Yemenicioğlu Negir

Gravür sanatı ve sanat eğitimine katkıları üzerine bir değerlendirme 271

An evaluation on the art of engraving and its contribution to art education

Gülseren Budumlu İldeş

Güzel sanatlar akademisi, sahne tasarımı eğitiminde köklü bir ekol; ''Tiyatro Dekoru ve Kostümleri Atölyesi'' 283

A well established and long standing ecole in scenography education at the academy of fine arts; "Atelier of Theatre Decoration and Costume"

Lütfiye Başak Özdoğan

Yerli sinema ve endüstri ilişkileri bağlamında dağıtım-gösterim ağlarında yoğunlaşma: CGV Mars Entertainment Group vakası 301

Concentration in the distribution and exhibition networks within Turkish film industry: The case of CGV Mars Entertainment Group

Çağla Karabağ & Ezgi Bugey

Dijital Moda: Endüstri 4.0 çağında kimlik, beden ve kıyafet etkileşimindeki dönüşüm ve kültürel devrim 317

Digital Fashion: The transformation and cultural revolution in the interaction of identity, body and attire in the age of Industry 4.0

Sadi Kerim Dündar

Yeni nesil çizim teknolojilerinin tasarım alanına katkısı: Procreate örneği 325

The contribution of new generatıon drawing technologies to the field of design: Example of Procreate

İncilay Yurdakul & Gülçin Çavdar & Nilüfer Ünay Çubukcu & Esra Sunerli Topan

Tarihi seramik objelere uygulanan koruma ve onarım teknikleri 333

Conservation and restoration techniques applied to historical ceramic artifacts

Serkan Timur & Fatma Zehra Çakıcı

Dijital grafik savaşları: Reddit r/Place etkinliğinin görsel tasarım ve iletişim bağlamında incelemesi 345

Digital graphic wars: A study of reddit r/Place event in the context of visual design and communication

Oğuz Tunç

journal of arts

Journal of Arts
Volume/Cilt: 6, Issue/Sayı: 4 Year/Yıl: 2023, pp. 217-230
E-ISSN: 2636-7718
URL: https://journals.gen.tr/arts
DOI: https://doi.org/10.31566/arts.2141

Received / Geliş: 26/08/2023
Acccepted / Kabul: 26/09/2023

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Ahşap baskıları ışığında Barlach'ın heykeline bakmak

A glimps on Barlach's sculpture in light of his woodcuts

Yıldız Güner

Dr. Öğr. Üyesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, Türkiye, e-mail: yildiz.guner@msgsu.edu.tr

Öz

Birinci Dünya Savaşı, öncesinde başlayan çalkantılar ve sonucunda yaşanan buhranla birlikte, Almanya'da karanlık bir atmosfer oluşmuş; bu karanlığın içinden dışavurumculuk gibi muhteşem bir sanat akımı yeşermiştir. Dışavurumculuk, Almanya sınırlarını aşarak, etkisini kaybetmeksizin, günümüze kadar ulaşmıştır.

Ahşap baskının, adeta yeniden keşfedilerek sanatçıların dikkatini çekmesi, dışavurumculuğun ortaya çıkışından hemen öncedir. Modern Alman sanatında, ahşap baskılarıyla tanınanlar arasında, Ernst Barlach (1880-1938) da bulunmaktadır. Ahşap heykelin ustası olan sanatçının, ahşaba yonttuğu resimler, en az heykelleri kadar ilgi uyandırıcıdır.

Barlach, plastik sanatlardaki üretimi kadar, tiyatro ve edebiyat yazıları ile de bilinmektedir. Özellikle tiyatro yazarlığı Barlach'ın yapıtlarında bütünlük oluşmasına neden olmuştur. Baskıları, heykellerinin hikâyelerini resimler; heykelleri de baskılardaki figürleri canlandırır gibi, karşılıklı bir ilişki içindedir. Bu ilişki tiyatro ve edebiyat yapıtlarında devam eder.

Barlach'ın ilhamını aldığı Gotik Sanat, Rusya izlenimlerini çizdiği defterlerle buluşarak özgün bir sanat dili oluşturmuştur. Konuları ve biçim dilindeki tutarlılık, yapıtlarındaki bütünlüğü desteklemektedir.

Die Wandlungen Gottes (Tanrının Dönüşümleri) yedi ahşap baskı resimden oluşan bir albümdür. Yazısız albümün anlam bütünlüğünü, başlıklar ve bunların sıralaması oluşturmaktadır. Bu albüm, heykellerine benzerlik taşıyan figürlerle, Barlach'ın sanatını oluşturan düşünsel ve biçimsel altyapıyı anlamayı kolaylaştırmaktadır.

Anahtar kelimeler: Ernst Barlach, Heykel, Ahşap Baskı, Dışavurumculuk.

Citation/Atıf: GÜNER, Y. (2023). Ahşap baskıları ışığında Barlach'ın heykeline bakmak. *Journal of Arts.* 6(4): 217-230, DOI: 10.31566/arts.2141

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Yıldız Güner
E-mail: yildiz.guner@msgsu.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.

Abstract

The First World War created a dark atmosphere with the turmoil that started before and the depression that followed; However, in this darkness, a magnificent art movement, expressionism has blossomed. Expressionism has survived beyond the borders of Germany, without losing its power.

It was just before the emergence of expressionism that the woodblock printing was re-invented and attracted the attention of artists .Among the modern German artists who are wide known for the woodprints is Ernst Barlach (1880-1938). The prints carved by this master of wooden sculpture, are as interesting as his sculptures.

Barlach is known for his theater and literary writings as well as his production in the plastic arts. His playwright experience has caused the integrity in Barlach's works. His prints and sculptures are deeply connected to each other, the printed images illustrate the stories of his sculptural figures whereas the sculptures animate the drawn image. This relationship continues in his playwrites and other literary works.

Gothic Art, inspired Barlach, and this created a unique art language by meeting his notebooks full of impressions of his travels to Russia. The consistency in his subjects and in his unique stylistic language, construct the integrity of his works.

Die Wandlungen Gottes (Transformations of God) is an album of seven woodblock prints. The albüm contains no texts, the meaning of the portfolio lies in the titles and their order. With figures that match his sculptures, this portfolio makes it easier to understand the intellectual and formal infrastructure that makes up Barlach's art.

Keywords: Ernst Barlach, Sculpture, Wood Cuts, Expressionism.

1. GİRİŞ

2006 Yılı Mart'ında MSGSÜ Tophane-i Amire'de büyük bir Barlach sergisi açılır. "Modern Çağ Heykeltıraşı" başlıklı sergide, çok sayıda heykel ve resim yer alırken, yapıtların görselleri kapsamlı bir katalogla yayımlanır. Katalogdaki yazılar öncelikle Barlach'ın Alman sanatındaki önemine yer verir. Bu metin, sanatçının motivasyonuna, plastik dilini oluşturan öğelere -ahşap baskı ve heykelleri karşılaştırarak- biraz daha yakından odaklanmayı amaçlamaktadır. *Die Wandlungen Gottes* (Tanrının Dönüşümleri) albümündeki baskı resimler bu metnin ana gövdesini oluşturur. Heykeller ise biçim ya da anlam yakınlığı taşıyan, albümün yayımlanmasından itibaren üretilmiş olanlar arasından seçilmiştir.

Barlach, yaşadığı çağın ruhunu temsil eden, çok yönlü ve çok üretken bir sanatçıdır. Weimar Kültürü kitabında (Gay, 2023) 20. yüzyıl başında yaşamış sanatçıların, kendi alanları dışına çıkıp "dünyayı kurtarmak, en azından olan biten karşısında hissettikleri tiksintiyi ifade etmek" istedikleri anlatılır. Sanatçılar en güçlü ifade aracını bulmak için, başka alanlarda da denemeler yapmaktadır: "Bunların pek azı doğuştan yetenekli bir heykeltıraş, ressam, oyun yazarı, şair ve romancı olan Ernst Barlach kadar yetenekli ve çok yönlüydü ama birçoğu onun gibi olmaya can atıyordu."

Çizim *(*desen*)*, heykeltıraş için öncelikle bir düşünme alanıdır; tasarımlarını görselleştirmek, anlatmak, teknik sorunları çözmek için ilk olarak, en kolay ve en hızlı malzemeye, kalem kâğıda sarılır. Birçok heykeltıraş için eskizden öte temel üretim alanıdır çizim. Heykelcilerin çizimi ressamlarınkinden çoğunlukla farklıdır. Rodin, çizimlerinin heykellerinin bir sonucu olduğunu söyler. Üretimlerini kâğıt ve üç boyutta eşzamanlı sürdüren sanatçıların yapıtlarında, çizim ve heykelin birbirlerini nasıl beslediğini ve ne denli yaklaştığını gözlemleriz.

Çizim, heykel eğitiminde önemli bir yere sahiptir. Barlach'ın eğitimi de çizim ağırlıklıdır. 1870 doğumlu Barlach, 1888 yılında Resim Öğretmenliği okuluna başlar ve hemen heykel atölyesine geçer. Burada anatomi, nü, kumaş çizim eğitimi alır; ilkçağ, Rönesans ve romantizm örneklerinden çizim ve modelleme etütleri yapar. 1891 yılında Dresten Akademisi'ne kaydolur. Mezuniyetinin ardından, 1895'te eğitimine devam etmek üzere, bir yıllığına Paris'e gider. Çizer kariyeri, 1893'te mimarlar için ha-

zırlanan "Figür Çizimi" kitabının resimleriyle başlar. 1904-1905 yıllarında seramik okulunda çizim dersleri verir. 1906 yılında *Simplicissimus* dergisinde çizer olarak çalışmaya başlar. Ancak Barlach'ın çizimleri çizgisel değil, "heykelsidir" (Werner,1967). Tarama, ışık-gölge kütleseldir, heykel eskizi görünümü verir.

2. AHŞAP BASKI: AVRUPA BASKI GELENEĞİ VE BARLACH'IN İLK AHŞAP BASKILARI

Ahşap baskı bilinen en eski baskı yöntemidir. Ancak ahşap baskının yaygınlaşması ve ustaların yetişmesi kitap üretimine yani aydınlanmaya koşuttur. El yazımı yerine kitapların baskıyla çoğaltılması işi adını halka yaymaktan alır. İngilizce *publish* (*make public*) kelimesinin Türkçe karşılığı yayımlamak yine yaymak, yaygınlaştırmakla ilişkili bir kelimedir.

14. yüzyıldan itibaren, kâğıdın da seri üretilebilmesi ile yaygınlaşan ahşap baskının ilk örnekleri kutsal imgeler ve oyun kâğıtlarıdır. Bunlar figürlerin sadece ana hatlarının çizili olduğu, desen baskıyla çoğaltıldıktan sonra elle boyanan, şimdinin boyama kitaplarına benzer resimlerdir. O zamana dek kilise ve asillerin sahip olduğu resimlere halk da ulaşabilmiştir. Gördüğü rağbet sonucunda baskı teknikleri çok kısa sürede yaygınlaşıp gelişir. Özellikle Rhen nehri çevresindeki şehirler, kısa sürede tekniğin yetkin örneklerine ulaşmıştır. Kuzey Rönesans'ının en büyük sanatçısı sayılan Albert Dürer (1471-1528) ve çağdaşları baskı resmi zanaattan sanat seviyesine yükseltmişlerdir. (Boorsch, Orenstein, 1997)

Baskı resmin ticarileşmesi sonucu, ressamların çizimlerini ahşap kalıplara sadakatle aktarmakta ustalaşmış zanaatçılar (*cutter*) yetişir. Ancak bu uzmanlaşma sanatçıyı malzemeden uzaklaştırmış; ahşap baskıyı reprodüksiyon aracına dönüştürmüştür. Sanatçılar gravür (çukur baskı), litografi (taş baskı) gibi, daha doğrudan çalışabildikleri baskı tekniklerine yönelmiştir. Ahşap baskıyı yaratıcı bir araç olarak tekrar keşfeden, malzemeyi ellerine alıp yeni denemeler yapan Gauguin (1948-1903) ve Munch'dur (1863-1944). Gauguin "sanki baltayla yontulmuş gibi" (Biggs,1989) figürlerinin etrafındaki alanlarda silik etkiler yaratmak için zımpara kullanırken; Munch ahşap bloğu puzzle gibi parçalara ayırıp, ayrı ayrı renk vermeyi icat eder. Yaptıkları mükemmel teknik ile üretilmemiş ama sadece ahşapla elde edilebilecek resimlerdir. Böylece ahşap baskı tekrar sanatçıların ilgisini çeker. Baskı atölyeleri sanatçıların buluşma noktası haline gelir; mekân ve malzemeyle birlikte, teknik bilgi ve fikirler de paylaşılır. (Faxon, 1983)

Ahşap baskıda iki temel teknik vardır. *Woodengraving* (ahşap gravür, ahşap kazı) ve *woodcut* (ahşap yontu). *Woodengraving ağaçtan yatay kesilen plakalarla oluşturulan yüzeyin kazınması işlemidir. İnce çizgilerle taranmış bir desen etkisi verir. Modern sanattan bildiğimiz örneklerin çoğu woodcut* (yontu) tekniği ile üretilmiştir. Genellikle yumuşak ağaçtan dikey plaka alınarak yüzey oluşturulur; çalışmak *woodengraving* tekniğine göre daha hızlı ve kolaydır. Aletleri, hşap heykel yontarken kullanılanlara benzer. Dışavurumcu resim, sanatçının çalışma sürecini gösteren, tazeliği izleyiciye taşıyan *woodcut* tekniği ile kolaylıkla buluşur : "Pürüzlü çizgiler ve sert ışık gölge zıtlığı ile ahşap baskı Alman Ekspresyonistlerin favori malzemesi haline geldi." (Britannica, 2023) Ahşabın yontu tekniğinden kaynaklı olarak kesik çizgiler, elin çalışma hareketini gösteren beyaz lekeler, baskıda mürekkebin ahşap yüzeyin dokusunu aktarması, ağaç lezzetini izleyiciye ulaştıran özellikler arasında sayılabilir.

2.1. Cassirer

Paul Cassirer (1871-1926) modern resmi destekleyen, Berlinli bir matbaacı ve galericidir. Resmi sanat görüşüne karşı durarak, Fransız izlenimcilerin Almanya'da tanınmasına öncülük etmiş ve Alman dışavurumcuları desteklemiştir. Sanatçılar Derneği'nin, ses getiren *Secesssions* (Bağımsızlar) sergilerine ev sahipliği yapan galerisi *Kunstsalon Paul Cassirer* yanı sıra *Verlag Paul Cassirer* (Paul Cassirer Yayınevi, Cassirer Verlag veya Pan Presse olarak da anılır) yayınevini kurarak sanat yayınları, kurgu ve şiir basımlarına odaklanmıştır. Cassirer, Barlach ve başka birçokları gibi başta desteklediği birinci dünya savaşından sonra, pasifist tutum benimsemiş ve savaş karşıtı yayınlara öncelik vermiştir. 1914'te

Kriegzeit (Savaş Zamanı) ismiyle dönemin milliyetçi duygularına seslenen bir sanat dergisi çıkarmaya başlar. Dergi, 1916'dan itibaren dergi *Der Bildermann* (Resim Adam) adıyla sol eğilimli bir yayına dönüşür (Farrel,2017). 14. Sayının kapağına yaptığı çizimde Barlach Hristiyan ikonografiyi kullanarak savaşın vahşetine işaret eder ve barışa çağrı yapar. Dergi sadece 18 sayı yayımlanabilir.

Resim 1. *Bildermann* 14. Sayı, *Barlach*'ın resmi, "Tanrının yılı İ.S. 1916" moma.org

Christ's Birth (Anno Domini MCMXVI post Christum
Der Bildermann, vol. 1, no. 14 (Oct 1916). 1916

Barlach ve Cassirer 1907 yılında tanışırlar. *Secession* sergisine davet, yapıtlarının ilgi görmesi ve Cassirer'in yapıtlarının temsilciliğini üstlenmesi, Barlach'ın hayatına ekonomik bir rahatlık getirir. Çizer olarak hayatını kazandığı *Simplizissimus* dergisinden ayrılır ve heykel çalışmalarına ağırlık verir.

Baskı resimler ve bunlardan oluşan albümler, çoğaltılabilme özelliğiyle, çok sayıda koleksiyoncuya ulaşır; bu da sanatçıya gelir sağlar. Ek olarak taşınabilir ölçüleri ile sanatı uzaklara götürdüğü için sanatçının tanınırlığını arttırır. Barlach'ın baskıları Amerika'da heykellerinden ve oyunlarından önce bilinmekteydi. Barlach'ın çizer olarak dünya çapında ünlenmesini sağlayan baskılarının ilk örneği *Der tote Tag* albümüdür.

Resim 2. *Die Mörderin,* annenin atı öldürüşü, kompozisyon ölçüsü: 20.4 x 36.6 cm, 1912 moma.org

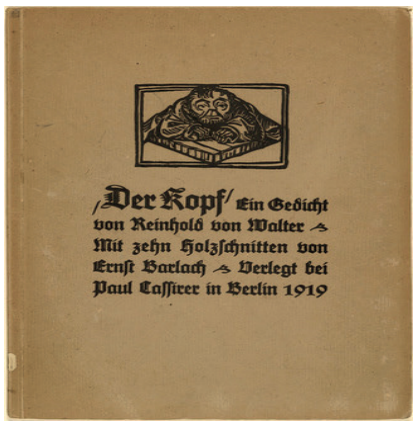
Der tote Tag (Ölü Gün), Barlach'ın yazdığı ilk oyundur. Son derece karanlık bir konusu olan oyunda, annenin bencilliği dünyayı karanlığa boğar. Annenin karşısına çıkan bir kör dilenci, oğlunun dünyayı kurtarabileceğini söyler. Oğlunu kaybetmek istemeyen anne ise, oğlunu götürecek olan mistik atı öldürür. Atın ölümü, güneşin bir daha doğmamasına neden olur. Suçluluk ve çaresizlik içinde canına kıyan anneyi, hala kendisinden kopamayan oğlu takip eder. Barlach'ı oyunu resimlemeye ve litografi tekniğine yönlendiren Paul Cassirer'dir. Resimler, 27 yapraklı bir *portfolio* (albüm) olarak yayımlanır. Hristiyan ve kuzey mitolojisi çağrışımlarıyla yüklü bu metin ve resimlemeleri, insanın tanrı ile ilişkisini sorgular. Oyunun kasvetli bir atmosferinden sahneler -atın boğazını kesen anne gibi- resimlenince, ortaya korkutucu bir albüm çıkar. Albümdeki figürler Barlach'ın figürlerinin animasyonu gibidir. Blok kütleler, cephesel kapalı formlar yontulmuş figür izlenimi verir. Heykellerine sıkça konu olan Rus kırsalını anımsatır. *Der Tote Tag* Barlach'ın hayatı boyunca eş zamanlı sürdüreceği heykel, tiyatro, çizim çalışmalarının; bu çalışmaların birbiriyle etkileşiminin ilk örneği sayılabilir.

Barlach ve Cassirer'in baskı alanındaki işbirliği Cassirer'in canına kıydığı 1926 yılına dek devam eder. Barlach'ın kendi yazdığı yedi tiyatro oyunundan başka resimlediği *Faust, Nibelungen* gibi klasikler ve bağımsız baskı albümleri, Cassirer'ın matbaası tarafından yayımlanır.

2.2. *Der kopf* (kafa); Rusya defterleri

Barlach ahşap baskı tekniğini yıllar önce denemiştir. Resimlerin ölçüsü 10 cm ile sınırlıdır. Yani Barlach bu ilk ahşap baskılarını son derece küçük ölçüde çalışmıştır. Bu kadar küçük olması, bir '*cutter*' tarafından yontulduğunu akla getirse de, ahşap heykeldeki ustalığı, alet kullanmaktaki yetkinliği, kalıpların onun elinden çıktığını anlamak için yeterlidir. Ayrıca baskılar dikkatli incelendiğinde, rastlantısal yontu izlerinin korunduğu, bunun da baskı resimlere canlılık kattığı görünmektedir. Oysa çizimi aynen aktarmakla yükümlü olan zanaatçının elinden çıkan kalıp bu şekilde 'kusurlu' olamazdı.

Resim 3. *Der Kopf* Kapak sayfası, ahşap baskı ölçüsü 6.7x9.5 cm, 1919 moma.org



Petrograd'da geçen öyküde, o günün Rusya'sındaki siyasal ve toplumsal karışıklıklara gönderme yapılmaktadır. "Kafa" lakaplı, grotesk bir dilenci kral figürü, kitleleri isyana teşvik eder. Kitlenin şiddet eylemleri, daha da büyük bir yoksulluk ile sonuçlanır. Barlach çaresiz köylüleri betimlerken Rusya seyahatinde çizmiş olduğu eskiz defterlerine başvurur.

1906'da yaptığı Rusya seyahati Barlach'ın sanatında dönüm noktasıdır. Uçsuz bucaksız manzaranın içinde gördüğü köylüler, ona hayatı boyunca ilham olacaktır. "Aman Allahım. Oturan bronzlar!" (Werner, 1962) diye seslenir günlüklerinde. Rusya seyahatinde doldurduğu defterler, yazılar ve eskizleri, Barlach'ın yapıtlarının sözlüğü olur. Defterden seçtiği imgeler, Barlach'ın bundan sonraki yapıtlarında beden bulur; yoksulluk, köylüler, dilenciler, fakirlik ve sefalet, insanın Tanrı karşısında acizliğinin metaforu olarak karşımıza çıkar.

Konuları, geleneksel heykele sadakati, biçim dili ve en çok onu diğer Alman dışavurumculardan ayırır. Kabaca sınıflandırırsak, *Die Brücke* (köprü) uzak kültürlerden özellikle Afrika sanatlarından etkilenirken, *Der Blaue Reiter* (mavi süvari) soyut sanata yönelmiş; *Neue Sachlichkeit* (yeni nesnellik) iğneleyici bir dille toplumsal eleştiri üretmiştir. Barlach ise, ait olduğu kültürün geleneğinden beslenmiş; figüratif çalışmaya odaklanmış; toplumsal eleştiriyi, şiddete karşı pasifizmi savunarak dile getirmiştir. *Novembergruppen* (kasım grubu) gibi devrimci oluşumlar da Barlach'ın münzevi kişiliği ile örtüşmemiştir.

Barlach, Kandinsky'nin Sanatta Tinsellik kitabı üzerine yazdığı bir mektupta, soyut sanata ilgisizliğini ifade eder:

"...duygularımı sadece anadilimde aktarabilirim. Benim sanatsal anadilim sadece insan figürü ya da çevresi; içinde insanın yaşadığı, acı çektiği, neşelendiği, hissettiği, düşündüğü nesne. Bunun ötesine ben geçemem." (The Massachusetts Review, 1960)

Rus göçmeni olan Reinhold von Walter'ın şiiri için, Barlach 10 ahşap baskı resim yapar. Barlach şairle, 1918'de kuzey Almanya'nın küçük bir kenti olan Güstrow'da tanışır. Barlach, büyük şehrin curcunasından kaçarak, 1910'da bu güzel kente yerleşmiş; Walter ise savaş esirlerinin bulunduğu hapishanede tercüman olarak çalışmaktadır. 1919'da yayımlanan kitapta, metin, yazı ve resimler tutarlı bir uyum içindedir. Üretim süreci ve kitabın her köşesine gösterilen özen 15. yüzyıl baskılarını anımsatır. Rudolf Koch'un yazı karakteri ile basılan metni, Barlach'ın yoksul ülke resimleri kusursuz bir biçimde tamamlar. (Hess, 2011).

3.*DIE WANDLUNGEN GOTTES* (TANRININ DÖNÜŞÜMLERİ)

Barlach'ın üretimine belki en çok yakışan yöntem ahşap baskıdır. Ahşap baskılar figürlerinin resmi; heykelleri de bu resimlerdeki figürlerin üç boyutta canlanması gibi. Figürler bir süreklilik içinde heykellerinde ve baskılarında ortaya çıkar.

Barlach, ahşap baskının siyah-beyaz kurgusunu oluştururken heykellerindeki görsel öğelerden yararlanır. Heykellerindeki blok etkiyi korur. Geniş taban, üçgen kompozisyon, heykellerindeki statik kurgunun devamıdır. Figürlerinin giysilerinde kullandığı kumaş kıvrımları, baskılarında kompozisyonun temel öğesi olarak daha da belirgin bir şekilde öne çıkar. Diyagonal çizgilerin dağılımı, siyah beyaz kurguda özgür bir oyun alanı yaratır. Beyaz alanları yontan elin hareketleri, ahşap heykellerinin dokusunu oluşturan yontu izlerine benzer ve resimlere canlılık katar.

Barlach'ın tüm ahşap baskıları içinde, heykellerine belki en yakın olan, "Tanrı'nın Dönüşümleri" albümdür. Burada karşılaştığımız figürler Barlach'ın bazı heykelleri ile birebir örtüşür. Resimler, atölyesindeki figürlerin canlanıp Güstrow sokaklarında dolaşıp, göklerinde süzüldüğünü hayal ettirir.

Metnin olmayışı resimleme etkisini azaltmaz. Hikâye, başlıklar ve sıralamayla, yine öne çıkar. "Tanrı'nın Dönüşümleri" 1920 yılında ağır depresyon sonucu intihar eden annesinin ardından, kaybetmenin acısı ile yapılmıştır. Yedi resimden oluşan albümde ikisi hariç, baskı plakalarının ölçüsü aynıdır. Ölçüler ilgili resim açıklamalarında verilmiştir.

Tanrı'nın dünyayı yedi günde yarattığı söylenceyi, toplumsal eleştiri içeren, edebi bir kurgu içinde ele alır. Resimlerin başlıkları şöyledir: 1. *Der Erste Tag* (İlk Gün); 2. *Die Dome* (Katedraller); 3. *Der göttliche Bettler* (Kutsal Dilenci); 4. *Gott Bauch* (Tanrının Göbeği); 5. *Totentanz II* (Ölülerin Dansı); 6. *Die Falsen* (Kayalar); 7. *Der siebente Tag* (Yedinci Gün).

Albüm (portfolyo) 1922 yılında, Pan-Presse (Verlag Paul Cassirer) tarafından, Berlin'de yayımlanmıştır. 121 edisyon olarak çoğaltılan albümün; 110 takım japon kağıdı; sanatçıya ayrılan 11 takımı el yapımı *'bütten'* kağıda basılıdır. Resimlere ait görseller, isim ve ölçü bilgileri *Museum of Modern Arts* (moma.org) internet sayfasından alınmıştır. *Die Wandlungen Gottes* Türkçeye 'Tanrı'nın Değişiklikleri' olarak çevrilebilir, ancak İngilizce kaynaklarda kullanılan *Transformations of God* (Tanrının Dönüşümleri) başlığı, içeriğe daha uygun görünmektedir.

3.1. *Der erste Tag* (ilk gün); resmi yontmak

Barlach'ın sanatının dışavurumcular arasında sayılmasına neden olan biçimsel özellikler, heykellerinden daha belirgin olarak baskılarında karşımıza çıkar. Özellikle Tanrı'nın Dönüşümleri albümü, iç dünyasında yaşadığı acıyı dışa vuran duygusu; keskin çizgiler ve ışık gölgelerle hareketli kompozisyonları, sert yontu hareketleri ve tazeliği ile dışavurumcu sanatın estetiğini taşır.

Resim 4. *Der erste Tag*, 33x45 cm
moma.org

Resim 5. *Schwebender Gottvater*,
h: 50 cm, porselen, 1922
moma.org

"Der erste Tag" (İlk Gün) bulutların arasındaki tanrının elinden çıkan ışınlar etrafı aydınlatır. Figürün güçlü blok etkisi, geometrik kurgusu, hareketi; yakın tarihlerde yapılmış, yine bir Tanrı betimlemesi olan *"Schwebender Gottvater"* (Süzülen Tanrı) heykelinde görürüz. Çizimdeki figür ahşap hatta taş gibi sert bir malzeme-

den yontulmuş görüntüsü verir, *"Schwebender Gottvater"* heykeli de öyle. Oysa heykelin malzemesi porselendir. Porselen üretim için önce kille biçimlendirilip sonra alçıya aktarıldığını ve bunun üzerinden alçı çoğaltma kalıp alınarak porselen döküldüğünü tahmin edebiliriz. Yani yumuşak bir modellemeye, daha akışkan yüzeylere olanak sağlayan kil malzemeyi, katı malzemeden yontulmuş gibi göstermeyi tercih etmiştir. Barlach'ın "inancın sert taşından yontulmuş anıtsal figürleri" (Castleman, 1988) Gotik ve öncesi dönemlere ait heykelleri anımsatır.

3.2. *"Die Dome"* (katedraller); Göklerde süzülenler

İkinci resim "*Die Dome*" (Katedraller) başlığını taşır. Tanrı, insanın yarattığı medeniyeti gözlemlemektedir. Şehirleri, yüksek çatıları ile, katedraller baskılamıştır. Barlach'ın inançlı bir birey olmasına karşın bu resimde kilise kurumuna bir eleştiri yönelttiğini görmekteyiz.

Resim 6. *Die Dome* 26x36 cm
moma.org

"ilk gün" ve "katedraller"de yer alan, göklerde süzülen figür, *schwebender* başlığı ile birçok çizim ve heykelinde yer aldığı için Barlach'ın ikonik figürü olarak kabul edilebilir. Bunlardan en tanınanı ise Güstrow meleğidir.

Resim 7. *die Schwebende Engel*,
Bronz, l: 217 cm, 1927
www.kollwitz.de

1926 Baharında Güstrow Katedrali 1. Dünya Savaşı kayıpları için bir anıt yaptırmak ister. Tasarlanan anıtı beğenmeyen Barlach, resmi bir teklif olmaksızın anıtı kendi tasarlamayı önerir. Barlach anıtta, yakın dostu Kathe Kollwitz'in portresini 'yanlışlıkla' yaptığını söyler: "...Eğer buna niyetlenseydim başaramazdım". (Ernst-Barlach-Stiftung)

Heykel, savaşı yüceltmekten uzak, alçak gönüllü ve dindar haliyle, kiliseye layık bulunmaz ve -eritilip savaş ekonomisine katkı sağlamak üzere- dökümhaneye gönderilir. Heykelin alçı orijinali, Berlin Ulusal Müzesi bombalandığında tahrip olur. Ancak Barlach'ın dostları, dökümhanedeki alçı kopyadan bir döküm daha yaparlar. Melek savaşın bitimine dek bir ahırda saklanır. 1952'de yapılan ikinci döküm, Köln'de bulunan, Antoniter Kilisesi'ne asılır. "Köln Meleği"nin çoğaltılarak Güstrow katedraline de konması istenir. Ama bu sefer de Amerikalılar böyle bir materyalin doğu bloğuna gitmesine karşı çıkar. Uzun pazarlıklar sonrası melek 1953'te Güstrow'a, yuvasına döner (Schnabel, 2020). Barlach meleğin yuvasına döndüğünü göremez, Güstrow'dan uzaklaştırılmasından bir yıl sonra 1938'de hayatını kaybeder.

3.2.1. 'Unutulmaz' Kathe Kollwitz

"Güstrow anıtı meleğinin beni boğması şaşırtıcı değil. Melek unutulmaz Kathe Kollwitz'in yüzünü taşıyor. Böyle melekleri severim. Ne bir melek, ne bir insan uçarken görülmemişse de uçmak şanlı bir şekilde temsil edilmiş." Berthold Brecht (1898-1956), 1952'de bu satırları yazdığında, Kathe Kollwitz (1867-1945) de dünyadan ayrılmıştı.

Kollwitz, küçük oğlunu savaşta yitirdikten sonra, acı motifi daha belirgin bir şeklide yapıtlarına hâkim olur. Savaş karşıtlığı, yoksulluk ve özellikle çalışan sınıfın kadınları gibi temaları, gerçekçi bir üslupla çalışmıştır. Kollwitz, Barlach'ın ölümü üzerine, yasını elleriyle yüzünü örttüğü bir otoportre ile heykelleştirir. Kollwitz, Barlach'ın ahşap baskılarını gördükten sonra bu alanda çalışmaya karar verir ve harika eserler yaratır.

Barlach ve Kollwitz, akımlardan ayrı değerlendirilen Alman dışavurumcu sanatçılar arasında, birlikte anılan isimleridir Her iki sanatçı da figür odaklı çalışmıştır. Özellikle doğaya sadık, kendilerinden önceki figüratif geleneği devam ettirmeleri ile diğer ekspresyonistlerden ayrı tutulurlar. Kollwitz'in sol kimliği öne çıksa da her ikisi de savaşa ve şiddete karşı ortak pasifist tutum takınmışlardır. Ancak Kollwitz özellikle kendi portreleriyle yas, acı, çaresizlik gibi toplumsal felaketlere karşı bireyin duygularını dillendirirken, Barlach kişisel temsilden uzak durmuştur. Kollwitz'in yapıtları propaganda aracına dönüşürken; Barlach'ın figürleri dini inançla yüklüdür. İronik bir şekilde, Barlach dostunun portresini 'yanlışlıkla' çalıştığını söylese de savaşa karşı bir anıt için Kathe Kollwitz'den daha uygun bir model bulunamaz. Melek, sanatçının portredeki başarısının bir örneğidir.

3.3. *Der göttliche Bettler* (kutsal dilenci); mistisizm

Resim 8. *Der göttliche Bettler,* 33x45 cm
moma.org

"Tanrının Dönüşümleri" albümünün üçüncü resmi *Der göttliche Bettler* (Kutsal Dilenci) adını taşır. "Kutsal Dilenci"de tanrı, koltuk değnekli bir dilenci kılığına girerek, toplumun içinde dolaşır, insanların acımasızlığına tanıklık eder.

Dilenci figürü, Rusya seyahatinden sonra Barlach'ın sözlüğüne giren, en sık rastladığımız konulardan biridir. Barlach'ın, farklı boyut ve malzemelerden ürettiği çok sayıda dilenci figürü vardır. Dilenci, Barlach için, hem toplumun en alt tabakası, hem de hiçbir şeyi olmadığı için Tanrı'ya en yakın olandır.

Barlach'ın tüm dilenci figürleri arasında en bilineni, *Gemeinschaft der Heiligen* (Azizler Cemaati) başlığıyla tasarlanan bir grup heykelin ilkidir. Figürün süzülmüş bedeni, yüzünü ve gözlerini yukarı çevirmesi manevi bir acıyı anlatır.

Resim 9. *Bettler auf krücken,*
bronz, h: 203 cm, 1930 sh-kunst.de

14. yüzyılda yapılmış Katharinenkirche'nin Tuğla duvarlarında, yüksekte sergilenmek üzere tasarlanmıştır. Heykele aşağıdan bakan İzleyicinin bakış açısına göre oranlar düzenlenerek, kafa bedene göre daha büyük oranla yapılmıştır. Projede 16 figür olmasına rağmen, gelen tepkiler ve kaynak bulunamaması üzerine sadece üç figür yapılabilmiştir. Diğer iki figür, *der*

Singende Klosterschüler (Şarkı Söyleyen Genç) ve *Die Frau im Wind* (Rüzgârda Kadın) adlarını taşır. Dilenci figürü önce pişmiş topraktan üretilmiş, sonra bronza dökülmüştür.

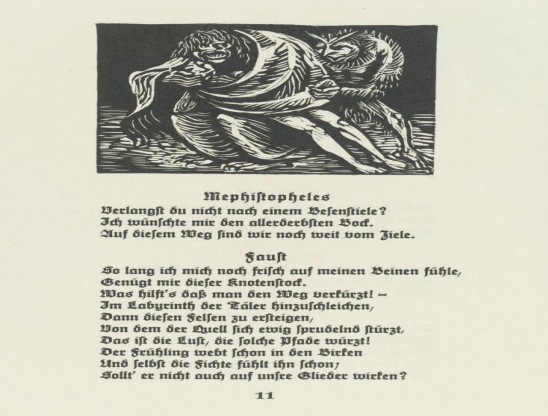
3.4. "*Gott Bauch*" (Tanrının göbeği); modern gotik

"Tanrının Göbeği" tanrıyı, maneviyatı umursamaz insanların üzerinde yükselen, grotesk bir figür olarak tasvir eder. Barlach'ın çağdaşlarına yönelik, tinsel değil de fiziksel tatminle ilgilenmelerine dair bir eleştirisidir. Tanrı'yı da kendilerine benzeterek, açgözlü bir figür haline getirmişlerdir.

Resim 10. *Gott Bouch*, 45x53 cm
moma.org

Bu grotesk resim, Barlach'ın 'Modern Gotik' (Time, 1956) sıfatını hak ettiğini gösterir. Gotik kiliselerin çatılarını süsleyen canavarlara, çörten figürlerine benzer bir Tanrı imgesi yaratmıştır. Göbekli Tanrı'daki grotesk, özellikle "*Walpurgisnact"* gibi başka ahşap baskılarında gözlemlenir.

Resim 11. *Walpurgisnacht*
moma.org



1923 Yılında "Goethe: Walpurgisnacht" 20 ahşap baskı resimle, özel edisyon olarak yayımlanır. "Walpurgis Gecesi" Goethe'nin Faust oyunundan bir sahnenin başlığıdır. Efsaneye göre bir mayıs gecesi, cadılar şeytanla buluşmak üzere toplanır. Şeytan, Faust'u yoldan çıkarmak için, çıplak bir genç cadının kollarına atar.

Barlach *Walpurgisnacht* baskılarında, büyük alanları yontmadan kullanarak siyahları arttırır. Yüksek kontrast değerleri, hızlı yontu izlenimi veren çizgileri ve hareketli kompozisyonları ile diğer çalışmalarından daha fazla dışavurumcu etkiler taşır.

Barlach'ın Gotik sanata olan ilgisi sadece kendi dindar yapısından veya karamsar iç dünyasından kaynaklanmamıştır. Worringer'in 1908'de çıkardığı, Romanesk ve Gotik sanata dikkat çektiği (Türkçe ismiyle) Soyutlama ve Özdeşleyim kitabı Barlach'ı derinden etkilemiştir (Van Dyke, 2013). Barlach, sanatında aradığı Alman kimliğini eski kültürlerde bulmuştur.

3.4.1. Barlach'ın Almanya'sı

Barlach'ın sanatını anlamak için yaşadığı Almanya'ya biraz daha yakından bakmamız gerekir. Barlach'ın sanatındaki kasvet, yaşadığı dünyadan bağımsız değildir: Birinci Dünya Savaşı, Almanya için dönüm noktasıdır. Savaş fikri başlarda, pek çok çağdaşı gibi, Barlach tarafından da desteklenir. Ancak savaşın yıkım ve dehşetiyle tanışan sanatçının fikrini, diğer birçokları gibi, değiştirmesi uzun sürmez. Hayatının geri kalanı boyunca savaş karşıtı bir tutum benimser.

Birinci Dünya Savaşı, İmparatorluğun yıkılmasına; Kasım Devrimi ve Weimar Cumhuriyeti'nin kurulmasına neden olur. Ülkenin boğuştuğu ekonomik sorunlara ve faşizmin yükselişine karşın sanatçıların özgürce çalıştığı, çeşitli politik hareketlerin ortaya çıktığı canlı bir ortam oluşmuştur. Günümüz terminolojisiyle "muhafazakâr eğilimli, iberal" (Van Dyke, 2013) dünya görüşüne sahip Barlach, dönemin birçok aydınıyla dirsek temasında olsa da asla politik bir harekete dâhil olmamıştır. Yine de toplumsal çalkantılardan uzak bir münzevi yaşamı değildir onunkisi.

Faşizmin yükselişinden, Barlach da payına düşeni alır. Gelenekten beslenen natüralist üslubu, yapıtlarını 'dejenere' yaftasından kurtaramaz. Özellikle anıtsal heykellerinin maceralarına bakarak faşizmin karanlık izlerini sürmek mümkündür. 1937 yılında Münih'te açılan "Dejenere Sanat" sergisinde Barlach'ın yapıtları 'aşağı ırkı' temsil ettiği gerekçesiyle yer alır. (Goggin, 1991) Naziler başlarda, dışavurumcuları, Alman karakterini yansıttığı için destekler. Gerçekten de, Emil Nolde gibi bazı sanatçılar, bu ideolojiyi desteklemiştir (Lehmann-Haupt, 1952). Barlach da milli bir kültürü arzular. Alman sanatında Fransız zevkinin hâkim olmasını henüz 25 yaşında, Paris'te eğitim almaktayken bile sert sözlerle eleştirir: " Diyorum ki, Fransız sanatını ve zevkini kendimize model almak ahmakçadır. Birçok heykeltıraş ve ressamımız Fransız sanatını taklit etmektedir. Oysa gücümüz, güzellik ve sevimlilikte değil; büyüklüğün çirkinliğinde, şeytani tutku ve grotesk zekâsındadır. Mutluluk ve daha dürüst bir insanoğlunun altın geleceği için ideallerimiz bağrımızda yaşamaktadır. Bizim bağrımızda, Fransızların değil! "(Ernst-Barlach-Stiftung)

Ancak genç Barlach'ın milliyetçi görüşleri asla Nazileri destekleyecek kadar ileri gitmez. Hayatı boyunca hümanist tavrından ödün vermeksizin üreterek kendi direnişini sürdürür.

3.5. *"Totentanz II" (ölülerin dansı ıı)*, erdemli güzellik

Barlach bu resimde sevginin koruyucu gücüne odaklanır. Sarındıkları kumaş sevginin alegorisidir, sevgilileri etraflarındaki ürkütücü kalabalıktan korur.

Resim 12. *Totentanz* II, 33x45cm
moma.org

Barlach'ın güzellik tasviri, bedeni idealize etmekten uzaktır. Ateşli gençliğinde Fransız zevki diyerek eleştirdiği neo-klasik figürlerden uzak durarak; Rusya günlüklerinden ve yaşadığı toprakların geçmişinden aldığı ilhamla, özgün bir estetik yapı oluşturmuştur. Bu resimde güzelleştirmeden kaçınarak, özellikle el ayak gibi detaylarda aldığı figür eğitimine ihanet edercesine ortaçağ eserlerine yaklaşmıştır. Figürler doğal hareketten uzak (ayakların düz çizgiye basması gibi), sembolik bir anlatımla yorumlanmıştır.

Resim 13. *Der Kuss*, bronz, y: 16 cm,1921
barlach-haus.de

Barlach için güzellik manevidir. Heykellerinde çıplak bedene yer vermemesi, tensel zevklere sırtını dönen, erdemli olmayı önemseyen bir düşünce yapısını akla getirir. Güzelliği gündelik hayatta arayan, romantizm akımına yakın bir gerçekçilikte ele alır figürlerini. Onları güzel yapan, zaman zaman mizah içeren, sevgi dolu bir dil kullanmasıdır; konu edindiği insanları ne yerer, ne yüceltir.

Bu erdemli sevginin bir benzeri 1921 tarihli *Der Kuss* (Öpücük) heykelinde çıkar karşımıza. Aslında bir ahşap heykel olarak tasarlanan küçük kompozisyon, konuyla birlikte kullanılabilecek bütün erotizm çağrışımlarından uzaktır. Yine de figürlerin cinsiyetini, ilişkilerini, aşkını izleyiciye iletmektedir. Brecht'in deyişiyle: "Yapıt, küçük burjuva salonlarının cinsiyetsiz *Amor* ve *Psyche* figürlerinden güzelce ayrılıyor."

3.6. *Die Falsen* (kayalar); kumaş kurgusu

Bu resimde Tanrı yalçın kayaların arasında görülmektedir. Gördüklerinden, insan kalabalığından uzaklaşıp doğaya sığınmasını gösterir.

Barlach'ın, büyük şehrin hareketliliğinden kaçıp Güstrow'a sığınmasını anımsatır. Barlach'ın pasifist görüşüyle örtüşür.

Resimde kayalar birer figür gibi yontulmuştur. Sanki figürlerin üzerine kalın bir kumaş atılmış gibidir. Bu durum resmi, sembollerle yüklü Hristiyan ikonografisine yaklaştırmaktadır. Sanki kayalar bile erdemle örtülüdür.

Resim 14. *Die Falsen*, 33x45 cm
moma.org

Kumaş, Figürü giydirmek, örtünmek gibi pratik bir anlamdan başka, kompozisyon değerleri açısından yardımcıdır. Barlach'ın figürleri çoğunlukla statiktir. Silindirik bir sütun, üçgen prizma ya da piramit gibi bir blok figürün çerçevesini oluşturur. Kaba, ağır kumaşların katları, dökümü; sanatçıya, kompozisyon kurgusunda, özgürce oynama imkânı verir. Büyük ve küçük diyagonaller, karşıt çizgiler; hareket izlenimi yaratarak, izleyicinin gözünü yapıtın üzerinde gezdirmesini sağlar.

Antik çağlardan beri kullanılan bir görsel öğedir kumaş. Barlach'ın aldığı sanat eğitiminde *drape* çizimi de yer almaktadır. Barlach'ın malzeme yetkinliği ile neredeyse kalınlığını, yumuşaklığını hissettiğimiz kumaşlar aslında, ortaçağ figürlerinin giysileri gibi, figür kurgusunun temel örüntüsüdür.

3.7. "*Der siebente Tag*" (yedinci gün); Ahşap Yontucu

Yaşadıklarından yorulan Tanrı sırtını dağlara yaslayarak huzur bulmuş gibidir. Yaşlı adamın sabırlı bekleyişi sonsuzluğu düşündürmektedir. Bu ifadenin bir benzerini 1923 tarihli *Der Beter* (Duacı) adlı figüründe görürüz. Sanki ikisi de aynı modelden yola çıkarak yontulmuştur.

Barlach öncelikle bir ahşap heykelcidir. Yaşadığı toprakların heykel geleneği, gelenekten gelen ustalık ahşap heykellerinde gözlemlenir. İyi bir marangozu olduğu bilinmektedir. Kendi de marangozların yanında çalışarak ahşap yontmayı "ellerini kese kese" (Müller, 2020) öğrenir. Ahşap yontuları çoğunlukla tek kütükten değil, yan yana düzlenerek yapıştırılmış ve blok haline getirilmiş çok parçadan oluşur. Hatta bazı heykellerinde küçüklü büyüklü onlarca parça bir araya getirilmiştir. Böylesi çalışılan ahşap, kütükten daha dayanıklıdır ve kütük halindeki ağacın silindir ölçüleri ile sınırlanmaz. Yerel ve tropikal birçok ağaç türü denemiştir.

Resim 15. *Der Siebente Tag* (Yedinci Gün), 33x35cm
moma.org

Yontu sanatçının izleticiyle doğrudan ilişki kurmasını sağlar. Kalıp, döküm ve bunun gibi aracıları ortadan kaldırır. İzleyici, heykeltıraşın çalışmasını gözünde canlandırabilir. Barlach, ahşap heykellerinin yüzeyinde, yontu izlerini bırakır. Akademik anlayış, heykeli pürüzsüz yüzeylerle modellerken, diğer ekspresyonist sanatçılar malzemeyi parçalarcasına yontup figürün doğasını ikinci plana atar. Barlach ise yontu izlerini bırakırken, kütlenin biçimine sadakatle yaklaşır.

Resim 16. *Der Beter*, , ceviz ağacı, h: 70 cm 1925
barlach-haus.de

Figürlerini önce kil ve alçıdan modelleyip, sonrasında ahşap ya da bronza aktarmıştır. Farklı malzemelerden üretilmiş çok benzer heykelleri ile karşılaşmamızın sebebi budur. Makete olabildiğince sadık kalarak çalışır. Genellikle büyük ölçekli çalışılmış maketleri, atölyesinde özenle saklandığı için, üzerlerinde, çekül doğrusu gibi referans çizgileri görmek mümkündür.

Çalışmaları çoğunlukla küçük boyuttadır. Kaide üzerinde sergilenmeyi gerektirir. Anıt olarak yaptığı figürler bile nispeten küçük sayılabilecek boyuttadır. Bu durum Barlach'ın mütevazı ve hümanist karakterine uygun düşmektedir; ne büyük boyutla tepeden bakar izleyiciye, ne de göz alıcıdır. Yapıtların gösterişten uzak oluşu, ele aldığı konularla da örtüşmektedir.

Baskılarında renk kullanmaması, taramalarla kütleyi öne çıkarması, özellikle ahşap baskılarında gördüğümüz net siyah-beyaz planları; baskı resimlerini heykele daha çok yaklaştırmaktadır. Barlach heykellerinde renk kullanır ancak -örneğin *die Brücke* sanatçıları gibi- resimsel bir boyama yapmamıştır. Özellikle açık renkli ağaçlar (ıhlamur gibi) verniksiz bırakıldığında bitmemiş izlenimi bırakır. Ahşabın zamana direnebilmesi için de bir yüzey müdahalesine gereksinim vardır. Ahşap heykellerini çoğunlukla koyulaştırarak bitiren sanatçı; örneğin *Frierendes Mädchen (Üşüyen Kız) heykelinde, anlamı güçlendirmek üzere beyaz yıkamayı tercih etmiştir.*

Barlach'ın bazı heykellerini, alçının donukluğundan kurtarmak üzere, kil rengi boyayarak pişmiş topraktan, ya da koyultarak bronzdan yapılmış izlenimi verdiğini görürüz. Bronz bile, dökümden sonra sanatçının renk tercihi doğrultusunda patine edilir. Barlach'ın renk kullanımı, heykelin ışık gölge kompozisyonunun ve yalınlığının önüne geçmemiştir.

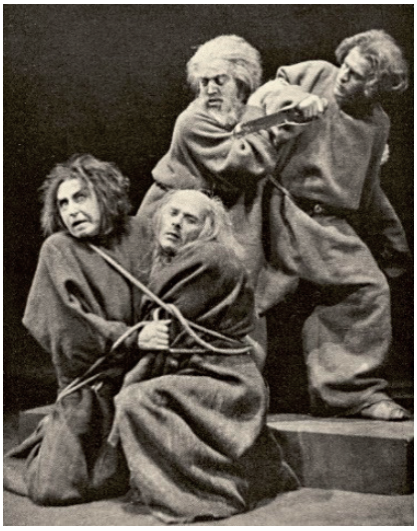
4. SİNEMA; ZAMANIN RUHU

Barlach ardında çok sayıda yapıt bırakarak dünyadan ayrılmıştır. Yapıtlarının çeşitliliği kadar farklı alanlarda üretmiş olması dikkat çekicidir. Heykel, çizim, baskı, tiyatro, edebiyat; hepsinde üslup ve içerik tutarlılığını gösterir. Bu metinde çok azına yer verebildik.

Yapıtlarını ürettiği alanlardaki çeşitlilik –heykel, çizim, edebiyat, tiyatro- ve bütünlük, onu çağdaşı olan plastik sanatçılardan çok sinemacılara yaklaştırmıştır. Zamanın ruhu, Barlach'ın yaşadığı süre içinde kitleselleşen sinemanın çarpıcı örnekleri olan dışavurumcu filmlerde karşılık bulmuştur. Barlach'ın ahşap baskı ile resimlediği ortaçağ efsanesi *Nibelungen*, Fritz Lang tarafından 1924'te sinemaya aktarılmıştır. *Nibelungen*, aşk, onur ve intikam hakkında bir epik şiirdir. 1200'lerde yazıya aktarılmış ve 1700'lerde Almanca'ya çevrildiğinden beri Almanya'nın Odisseia'sı kabul edilmektedir. (Princeton, 2009) Wagner'in 1857 tarihli *Der Ring des Nibelungen* (Nibelung Yüzüğü) operası da konusunu bu efsaneden alır.

1920'de Robert Wiene'nin çektiği *Das Cabinet des Dr.Caligari* (Dr.Caligari'nin Muayenehanesi), Barlach'ın ahşap baskılarına benzerlik taşır. Güçlü kontrastlarla oluşturulmuş siyah-beyaz kompozisyonlar ve özellikle mekân tasarımları, Barlach'ın sanatına çağdaşı olan plastik sanatçılardan daha yakındır. Dışavurumcu sinemadan, Barlach'la yakınlık kurabileceğimiz örnekleri çoğaltmak mümkündür.

Resim 17. Köln Stadttheater sahnesinde *Barlach*'ın oyunu Die Sündflut (Sel), Yöneten: *Alfons Godard*, 1927
barlach-haus.de



Barlach'ın kendi yazdığı, baskılarından, heykellerinden türemiş gibi duran, *Die Sündflut* (Sel) oyunundan alınmış fotoğraf karesi, sessiz filmlerin abartılı jestüel ifadelerini kolaylıkla anımsatır.

5. SONUÇ

Çizim ve üç boyut çalışmalarına birlikte devam eden sanatçılar için, kâğıtta hacim anlatımı ön plana çıkmaktadır. Baskı ise, yeni malzeme, teknik ve bunun gibi deneyler yapma; çoğaltma olanağıyla sanatçının temel üretim alanlarından biri haline gelmiştir. Çizim deneyimini, baskı gibi alanlara taşıyarak çalışmanın; heykeltıraşlara nasıl yeni olanaklar yarattığını, biçim diline nasıl katkıda bulunduğunu, Barlach'ın yapıtlarında görmekteyiz.

Barlach'ın, hayal dünyasının anahtarıdır, baskılar. Heykel, tiyatro gibi diğer tüm yapıtlarının karşılığı baskılarında vardır. Baskılarını heykelsi kılan; kütlesel figürler ve ışık-gölge ile oluşturulan hacim duygusudur. Heykellerinde figürü oluşturan geometri, kumaş gibi öğeler; resimlerin kurgusuna taşınarak, görsel tutarlılık oluşturmaktadır. Ahşap baskıların en büyüleyici niteliği ise malzemedeki yetkinliğidir. Barlach, baskılarına, ahşap heykeldeki ustalığını taşımıştır.

Barlach'ın görece az sayıdaki anıt heykeli, heykeltıraşın mekân kullanımında tiyatro deneyimine başvurduğunu, mekânı bir tiyatro sahnesi gibi kullanarak heykelin izleyicisi ile ilişki kurduğunu gösterir. Güstrow Meleği, Magdeburg Anıtı, tamamlayamadığı Azizler Cemaati bu örnekler arasında sayılabilir. Sadece bu üç anıt bile, heykelin yerleştirildiği mekânla ilişkisini (üçü de kilise için yapılmıştır) kapsamlı sorgulamak üzere, ayrı bir makalede incelenmeyi hak etmektedir.

Barlach, İkinci Dünya Savaşı sonrası her iki Almanya, her iki ideoloji tarafından da sahiplenilir. Doğu'da faşizm mağduru ve yoksul halkı konu edinen bir toplumcu; Batı'da ise dindar ve akımlara katılmayı reddeden bireysel kimliği ile öne çıkarılmıştır. İki Almanya birleştikten sonraki Barlach vakıf ve müzeleri, sanatçının yapıtlarını sergilemekten başka; Alman sanatçıların, Barlach ile ilişkilendirdikleri yapıtlarını sergilemekte adeta yarışmaktadır. Barlach bu şekilde kültür mirası olarak yaşatılmaktadır.

Günümüz insanına, Barlach'ın mistisizmi fazla bir şey ifade etmeyebilir. Ancak, insanı temel alan, hümanist yaklaşımla üretilmiş, emek dolu eserleri tarihin her döneminde tazeliğini koruyacaktır.

KAYNAKÇA

BARLACH, Ernst (2006), *Ernst Barlach, Modern Çağ Heykeltıraşı* (Sergi Kataloğu), MSGSÜ Tophane-i Amire Sergi Salonu, İstanbul, 2006.

BARLACH, Ernst (1960). A Letter from Barlach on Kandinsky. The Massachusetts Review, 1(3), 533–534. http://www.jstor.org/stable/25086535

BARLACH Vakfı, https://www.ernst-barlach-stiftung.de

BOORSCH, S., Orenstein, N. M. (1997). The Print in the North: The Age of Albrecht Dürer and Lucas van Leyden. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin*, *54*(4), 1–60. https://doi.org/10.2307/3269145

BİGGS, J. R.. (1989). *Classic Woodcut Art and Engraving, An International Collection and Practical Handbook* (1 b.). Brighton: Blandford Press. ISBN: 9780713720211

BRECHT, B. (1952). *Bertolt Brecht: Notes on the Barlach Exhibition*. (Çeviren O'Neil, D.C.). The Massachusetts Review, 1(3), 535–540.(1960) http://www.jstor.org/stable/25086536

BRITANNICA, T. Editors of Encyclopaedia (2023, July 21). *Expressionism*. Encyclopedia Britannica. https://www.britannica.com/art/Expressionism

CASTLEMAN, Riva (1988). *Prints of the 20th Century, A History. Thames and Hudson.* İspanya ISBN: 9780500202289

FAXON, A. (1983). *German Expressionıst Prints, A Persistent Tradition*. The Print Collector's Newsletter, 14(1), 3–4. http://www.jstor.org/stable/24552540

GAY, P. (2023). *Weimar Kültürü* (E. Buğlalılar, çev.). İletişim Yayınları. ISBN-13:978-975-05-3423-2

GOGGİN, M.M. (1991). "Decent" vs. "Degenerate" Art: The National Socialist Case. *Art Journal*, *50*(4), 84–92. https://doi.org/10.2307/777328

HESS, H. (2011). *German Expressionist Digital Archive Project, German Expressionism: Works from the Collection*. https://www.moma.org/s/ge/collection_ge/object/object_objid-18449.html

LEHMANN-HAUPT, Hellmut (1952). *Art Under Totalitarianism.* Metropolitan Museum of Art. The contemporary scene, a symposium, march 28-30, 1952. (New York, N.Y.) https://libmma.contentdm.oclc.org/digital/collection/p15324coll10/id/192049

MÜLLER, K. (2020). Ernst Barlach, Die Hölzer. Verlag Kettler, ISBN: 9783862067954

PRINCETON (2019, Şubat 23) *Art museum presents works of German artist Barlach.* Princeton Weekly Bulletin. (v.98, sayı 17). https://pr.princeton.edu/pwb/volume98/issue17/museum/

TIME (Nisan 2, 1956), *Art: Modern Gothic*, Time Dergisi. https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,862103,00.html

VAN DYKE, J. (2013). *Ernst Barlach and the Conservative Revolution*. German Studies Review, 36(2), 281–305. http://www.jstor.org/stable/43555350

WERNER, A. (1962). *Ernst Barlach*. The Kenyon Review, 24(4), 627–643. http://www.jstor.org/stable/4334267

WERNER, A. (1967). T*he Draftsmanship of Ernst Barlach*. Art Journal, 26(3), 234–245. https://doi.org/10.2307/774919

journal of arts

Journal of Arts
Volume/Cilt: 6, Issue/Sayı: 4 Year/Yıl: 2023, pp. 231-242
E-ISSN: 2636-7718
URL: https://journals.gen.tr/arts
DOI: https://doi.org/10.31566/arts.2114

Received / Geliş: 26/07/2023
Acccepted / Kabul: 22/09/2023

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Kopya ve mimesis ikiliğinde çağdaş mimaride taklit üzerine bir okuma

A reading on imitation in contemporary architecture in the duality of copy and mimesis

Evşen Yetim[1] **Derya Elmalı Şen**[2]

[1] Arş. Gör., Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Türkiye, e-mail: evsen.yetim@erdogan.edu.tr
[2] Doç. Dr., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Türkiye, e-mail: d_elmali@ktu.edu.tr

Öz

Çalışmada, poiesis ve mimesis kavramlarının etimolojik ve felsefeye dayalı açılımlarından yola çıkılarak çağdaş mimarideki taklit eylemi üzerinden bir okuma gerçekleştirilmektedir. Bu okumada her ikisi de taklit anlamına gelen kopya ve mimesis arasındaki ayrım ve seçim konusunda bir farkındalığın oluşturulması amaçlanmaktadır. Mimesisin bir taklit olmasına rağmen bir kopya olmadığı vurgulanmaktadır. Sanayi Devrimi ile başlayan endüstri çağı yarattığı seri üretim ile kopya ürünler ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu üretim şekli pek çok alanda etkili olduğu gibi mimarlık alanında da etkili olmuştur. Özellikle 2. Dünya Savaşı sonrasında Avrupa'daki yıkık kentlerin yeniden hızlıca inşa edilmesi fikri yeni bir mimari akımın temellerini atmıştır. Modern Mimari, her ne kadar ortaya çıkış misyonunda "bugüne ait olan" anlamını barındırsa da bugün gelinen noktada kentlerdeki niteliksiz yapılı çevrenin başkahramanı olmuştur. Çalışmada çağdaş mimarinin böyle bir noktada bulunmasının nedeninin mimesis ile kopya arasındaki ayrımın iyi yapılamamasından; öz/anlam/yöntem yerine biçimsel/nesne olanın taklit edilmesinden kaynaklandığı düşüncesi üzerinde durulmaktadır. Dahası mimesis ve tekniğinin doğru kullanılması ile mimarlık alanında yeni bir farkındalık yaratılabileceği, kopya ürünlerin yerine özgün mimari ürünlerin tasarlanmasının birey, toplum ve ülke için iyileştirici öneme sahip olduğu düşünülmektedir. Yapılı çevrenin insan psikolojisi ve davranışları üzerindeki etkisinin bu kadar önemli olması, birer taklit olsa da mimesis ve kopyanın yeniden okunmasını daha da anlamlı kılmaktadır. Mimesis hem mimarlık eğitimi hem de mimarlık eylemi için başarılı bir tasarım tekniğidir. Bu bağlamda, kopya ve mimesis kavramları üzerine kurulu bu metin mimarlık eğitimi, mimarlık eylemi ve mimari ürün tasarım yaklaşımı için eleştirel okuma sunmaktadır.

Anahtar kelimeler: Mimesis, Taklit, Kopya, Modern Mimari, Çağdaş Mimari.

Citation/Atıf: YETİM, E. & ELMALI, ŞEN, D. (2023). Kopya ve mimesis ikiliğinde çağdaş mimaride taklit üzerine bir okuma. *Journal of Arts*. 6(4): 231-242, DOI: 10.31566/arts.2114

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Derya Elmalı Şen
E-mail: d_elmali@ktu.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.

Abstract

In the study, a reading is carried out on the act of imitation in contemporary architecture, based on the etymological and philosophical expansions of the concepts of poiesis and mimesis. In this reading, it is aimed to create an awareness about the distinction and choice between copying and mimesis, both of which mean imitation. It is emphasized that although mimesis is an imitation, it is not a copy. With the mass production created by the industrial age, which started with the Industrial Revolution, copy products began to appear. This way of production has been effective in many fields as well as in the field of architecture. Especially after the Second World War, the idea of rapidly rebuilding the ruined cities in Europe laid the foundations of a new architectural movement. Although modern architecture has the meaning of "belonging to the present" in its emergence mission, it has become the protagonist of the unqualified built environment in the cities today. The study focuses on the idea that the reason why contemporary architecture is at such a point is that the distinction between mimesis and copy cannot be made well and the formal/object is imitated instead of essence/meaning/method. Moreover, it is thought that a new awareness can be created in the field of architecture with the correct use of mimesis and its technique, and the design of original architectural products instead of copy products has a healing importance for the individual, society, and country. The fact that the effect of the built environment on human psychology and behavior is so important makes it even more meaningful to read mimesis and copy, even if they are imitations. Mimesis is a successful design technique for both architectural education and architectural action. In this context, this text, based on the concepts of copy and mimesis, offers a critical reading for architectural education, architectural action, and architectural product design approach.

Keywords: Mimesis, Imitation, Copy, Modern Architecture, Contemporary Architecture.

1. GİRİŞ

Mimarlık bir mekân yaratma eylemidir. Mekân yaratmak; mekân hakkında düşünmeyi, düşünme üzerine düşünmeyi de beraberinde getirmektedir. Bu zihinsel hareketler sırasında gerçekleşen sorgulama, derinine inme, kabul etme ya da reddetme eylemlerinin tümü mimarlık eyleminden bağımsız değildir. Dolayısıyla, bir düşüncenin çıkış noktası olan bir kavram üzerine derinlemesine düşünme eylemi de bir inşa etme eylemidir. O halde kopya ve mimesis kavramları üzerinden derin bir düşünme ve okumanın gerçekleştirildiği bu metin de bir mimarlık ve inşa eylemidir.

Bu bağlamda, mimarlık üzerinden düşüncenin derinlerine inilmek istenirse kavramsal bir analizin yapılması gerekmektedir. Mimar kelimesinin Türkçe kökeni, Arapça'daki "umr/bayındır olma, dayanma, gelişme, uzun süre yaşama" eylemine dayanarak "bayındır kılan, geliştiren, uygarlaştıran" özne demektir. Buradan hareketle mimarlık "umr" kökünden türeyerek ma'mur ve umran haline getirme, imar ve tamir etme eylemlerinin tümünü kapsamaktadır (Eyuboğlu, 2020: 485). Latince mimarlık anlamına gelen "architectonice" kavramının kökenine bakıldığında; bu kavramın kullanılmasına dayalı iradenin ve bu iradenin kökeninin genellikle Platon'a atfedildiği görülmektedir. Erzen (2002: 57) de sanatla ilgili önemli analitik kuramlardan birkaçının ilk kez Platon tarafından dile getirildiğini ifade etmektedir. Antik Yunan'da "architectonice (mimarlık)" kavramı, "architecton" ve "techne" olarak ayrışmaktadır. "Architecton" kavramsal olarak "arche" (origin, principle, primacy / köken, ilke, öncelik) ve "tecton" (craftsman / zanaatkâr) kavramlarının birleşiminden oluşmaktadır. "Techne" kavramı ise "bir şeyin başarıldığı ya da yaratıldığı teknik, yöntem" olarak bilinen anlamının dışında "sanat, beceri, zanaat" ve "bunun bir ürünü, sanat eseri" anlamlarına gelmektedir (Oxford English Dictionary, 2023a). Bu bağlamda architectonice (mimarlık), yalnızca bir zanaatkâr mahareti değil; tüm teknolojilerde temel bilgi, beceri ve ustalığa sahip, proje planlayan ve diğer zanaatkârlara öncülük eden kişilerin icra ettiği bir sanat olarak görülmektedir (Karatani, 1995: 5).

Antik Yunan'da karşılaşılan her şey "mevcut olan"dır; fakat "mevcut olan", "mevcut olmayan"dan çıkar, dolayısıyla "mevcut olan" öne

çıkmış bir şeydir. Mevcut olmayandan mevcut olana çıkma, "poiesis"tir. Bu öne çıkma, her şeyden önce physis'te, yani şeyin kendi içerisinden patlayıp çiçeklendiği mevcudiyete çıkmada kendisini göstermektedir. "Techne" kavramı da bu öne çıkmanın bir formunu oluşturmaktadır. İnsan, "techne"de, sanat ve el becerisi aracılığıyla, bir şeyin öne çıkmasına katkıda bulunan "madde, görünüm, çevreleyici sınırlar" gibi diğer öğelerle birlikte etkindir ve bu öğeler birliğine katılmaktadır. Bu bağlamda, bir zihin sanatı olan "düşünme" eylemi de bir şeyin öne çıkmasına katkıda bulunmasından dolayı "techne"ye aittir (Heidegger, 1997: 17). Düşüncenin en son adımında ortaya çıkan şey ise "poiesis"tir, düşünce ve eylemden oluşan bir bütündür ve üretim içerir (Aristoteles, 2017'den aktaran Sönmez, 2018).

Platon ise yaratma eylemini "poiesis" kavramıyla şöyle tanımlar: "Asıl anlamıyla "poiesis", basitçe yaratma demektir ve yaratma, bildiğiniz gibi çok çeşitli biçimler alabilir. Bir şeyin yoktan var olmasına sebep olan herhangi bir eylem "poiesis" olarak adlandırılabilir ve tüm zanaatlardaki benzer tüm süreçler "poiesis" türleridir ve bunlarla uğraşanların tümü "poietes'tir / yaratıcılardır"". Platon, mimarlık metaforunda, "yapma/making" kisvesi altında "oluş/becoming"a dayanabilen bir figür keşfetmiştir (Karatani, 1995: 6). Platon, sanatsal yaratma (poiesis) eyleminin olasılığını üç başlıkta ele almaktadır: "Her şeye bağlı üç sanat vardır; kullanma sanatı (zanaat), yapma sanatı (poiesis), benzetme sanatı (mimesis)". Yaratma sanatı, gerçekliğin değil bir görünüşün taklidi olarak nitelendirilmektedir (Platon, 2006).

Platon, Devlet'in Onuncu kitabında Sokrates'in sanatçının "yatak" tasvirini üçüncü dereceden bir kopya olarak gösterdiğini ve aslında her şeyin üç nüshası olduğunu söylediğini aktarır: "Tanrı'nın yarattığı, dünyada maddesel olarak yaratılan, örneğin marangozun yaptığı yatak, bir de sanatçının resmettiği üçüncü nüsha. Bu anlayışa göre, sanatçının ortaya koyduğu her şey aslında yalnızca bir görüntüdür ve asıl var olanın kopyasıdır. Sanatçı bilerek bir şey yaratmaz; o "esin"lenmiş, ruhunu bir "esin"e teslim etmiş, kendini kaybetmiş kopyacıdır." (Erzen, 2002: 57).

Bu noktada var olan sanat kategorilerine Platon'un yaklaşımının kullanım (zanaat) alanında olumlu, yapma (poiesis) alanında kabul edilebilir, fakat benzetme (mimesis) alanında tereddütler barındırdığı söylenebilir. Çünkü benzetmede, görünüşün taklidi yapılarak var olan gerçekliğin üçüncü dereceden taklidi yapılmaktadır. Platon "Demek bir şeyin aslından üç derece uzağını yapana benzetmeci diyorsun" derken, üçüncü dereceden yapılan bu takliti yüksek sanata ve ahlaka uygun görmemektedir. Dolayısıyla düşünür; "Benzetmeci benzettiği şeylerin aslını ne kendi bilir ne de başkalarından öğrenir. Benzetmeci, benzettiği şeylerin ne olduğunu pek bilmez; yaptığı iş ciddi insanlara yakışmayan bir oyundur" ifadelerini kullanarak benzetmenin ahlak, iyi ve erdemli olanla örtüşmediğine dikkat çekmektedir. Bununla birlikte Devlet'te sanata karşı oldukça kontrolcü bir tavır takınan Platon, ilerleyen yıllarda farklı bir yumuşaklıkla karşımıza çıkar (Erzen, 2002) ve bu üç kavram üzerinden farklı açılımlar geliştirir. Düşünürün "mimesis" kavramına karşı tereddütlerinin azaldığı ve artık matematiksel ve geometrik ilkelere vurgu yaparak "formların güzelliği"nden bahsettiği görülmektedir (Platon, 2006).

Çalışmada bu kısma kadar Platon'un düşüncesinde önemli bir yeri olan tekhne, poiesis, mimesis gibi bazı kavramlar açıklanmıştır. 2400 yıl önce yaşamış olan Platon'un üzerinde düşündüğü ve ürettiği bu kavramların bugün de tazeliğini koruduğu, pek çok başka düşünürün, mimarın ya da sanatçının çalışmalarına konu olduğu görülmektedir. Tüm bu kavramsal açıklamalar doğrultusunda çalışmanın odağına "mimesis" kavramı yerleştirilmektedir ve kavram mimarlık ile ilişkisi bağlamında ele alınmaktadır. Çağdaş mimarlık, kavramın sözlükteki karşılığı olan taklit üzerinden irdelenerek kopya ve mimesis ikiliğinde açıklanmaya çalışılmıştır.

2. MİMARLIK VE MİMESİS / TAKLİT ÜZERİNE

Mimesis'in ilk kullanım şekli dans ile ilgili bir anlamı ifade eden "mimos" kavramıyla mümkün olmuştur. Fakat mimesis kavramına taklit anlamı Devlet adlı eserinde Platon tarafından verilmiştir (Yıldız Turan, 2015: 2). "Estetik ve sanatsal teoride gerçekliği taklit etme ve yeniden üretme", diğer bir ifade ile "gerçek dünyanın sa-

nat, edebiyat vb. (bir eserde) temsili veya taklidi" olarak tanımlanan "mimesis" Yunanca "mimos" kökünden gelen "mimeisthai" fiilinden türetilmiştir (Meriam-Webster Dictionary, 2023; Oxford English Dictionary, 2023b).

Mimesis teorisi, Platon ve Aristoteles'in doğanın yeniden sunumu olarak ortaya koydukları edebiyat ve sanat teorisindeki en eski terimler arasında yer almakta; disiplinler arası bir tartışma zeminindeki varoluşunu sürdürmektedir. Çoğunlukla fakat yetersiz bir şekilde Yunanca'dan "imitation / taklit" olarak çevrilen kavram, sanatsal imgeler ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi tanımlamaktadır: Sanat, gerçeğin bir kopyasıdır. Ancak bu tanım fikrin kapsamını tam olarak açıklamamaktadır. Mimesis'in doğa, hakikat, güzellik, tavırlar, eylemler, durumlar, fikirler gibi bir dizi orijinali taklit ettiği söylenebilir. Kavram; sanat ile yaşam, usta ile çırak, maddi dünya ile rasyonel düşünce düzeni arasındaki ilişkiyi tanımlamak için de kullanılmaktadır (Potolsky, 2006: 19; Mutlu, 2017: 9).

1586'dan bu yana sözlüklerde taklit anlamı ile yer aldığı bilinen "mimesis", zamanla biyolojiden tıpa, farmakolojiden sosyolojiye birçok bilim alanında tanımlanmış ve yaygın kullanıma sahip olmuştur (Meriam-Webster Dictionary, 2023; Oxford English Dictionary, 2023b). Bunlar içerisinde diğer sanatlar gibi yaratıcılıkla birlikte anılan mimarlık, "mimesis" diğer bir deyişle "taklit" kavramının tartışma zemini bulduğu önemli bir yaratım alanıdır.

Mimesis; kopya, özgünlük, orijinallik kavramları arasında kendisine olumsuz bir anlam yüklenmesine rağmen mimarlık ve mimarlık eğitiminde taklitin ve taklite dair tüm olguların yeni bir bakış açısı ile değerlendirilmesi için tutarlı bir yaklaşım sergilemektedir (Demirkan ve Usta, 2021: 21). Taklit olgusuna yönelik farklı bakış açılarının ortaya konulması, sanatçı ve tasarımcıların mimetik tercihlerini zenginleştirirken duyusal ya da sezgisel, biçimsel ya da kavramsal yaratıcı süreçlerinin ve stratejilerinin gelişmesini de desteklemektedir (Demirkan ve Usta, 2020: 202). Mimarlıkta "taklit" kavramı ekseriyetle bitmiş ürünün anlamsal dışavurumunu belirleyen dil özelliklerine yönelik olarak kullanılmaktadır.

Taklit, başka yapıların doğrudan kopyalanması şeklinde olabileceği gibi; tüketim, işaret, kimlik değeri oluşturan bazı yapı bileşenlerinin orijinal bağlamları dışında yeniden üretilmeleri şeklinde de olabilmektedir. Bu bağlamda tarihi referansların yanı sıra yerel ve geleneksel kimlik unsurlarının taklidine sık rastlanmaktadır (Güzer, 2007: 31).

Taklit tarihi süreç içinde düşünüldüğünde; mimaride antik Yunan ve Roma'nın klasik referanslarına sıklıkla yer verildiği bilinmekle birlikte özellikle dikkat çeken birkaç dönemden söz etmek mümkündür. Mimarinin kurumsallaşması bağlamında mevcut dönemin dayanak noktası olarak antik dönem referanslarının önem kazandığı ve özellikle tercih edildiği Aydınlanma Çağı ve Rönesans bu dönemlerden biridir (Şekil 1 ve 2).

Şekil 1. Parthenon, MÖ. 5. yüzyıl, Atina, restorasyon çizimi, W. H. William, 1829

Kaynak: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d1/Restoration_of_the_West_front_of_the_Parthenon_of_Athens_-_Williams_Hugh_William_-_1829.jpg

Şekil 2. Villa Rotonda, Palladio, 1566-1590, İtalya

Kaynak: https://smarthistory.org/palladio-la-rotonda/

Benzer şekilde kültürel köklerini antik Yunan ve Roma'nın yanı sıra Gotik'te de arayan Avru-

pa'da Modernizme değin hüküm süren Neo-klasik ve Neo-gotik olarak adlandırılan revivalist / canlandırmacı yaklaşımların sergilendiği dönem adından da anlaşılacağı üzere tarihte taklidin öne çıktığı dönemlerdendir. Üstelik teknolojideki gelişmeler sayesinde yapıların taşıyıcı sistemleri daha hafif strüktürlerle çözülebilmelerine rağmen abartılı boyutlardaki taşıyıcılara bağlamından kopuk klasik bezemeler eşlik etmektedir (Şekil 3 ve 4).

Şekil 3. Madeleine Kilisesi, 1843, Paris

Kaynak: https://archi101.com/donemler/neoklasik-mimari/

Şekil 4. Westminister Palace, 1834, Londra

Kaynak: https://www.architecturaldigest.com/gallery/gothic-revival-london

Tarihsel süreçte klasik unsurların eklektik bir yaklaşımla söz sahibi olduğu bir diğer dönem ise Postmodern dönemdir. Antik referansların devamlılığını keskin bir biçimde bozan Modernizme tepki olarak ortaya çıkan Postmodern dönemde yine klasik Yunan kolon başları, Roma hamamlarının gösterişli bezemeleri, İtalyan villalarının bahçe heykelleri dönemin en yaygın temsilcileri olarak dikkat çekmektedir (Erzen, 2002: 59) (Şekil 5 ve 6).

Şekil 5. Houston Çocuk Müzesi, Robert Venturi, 1992, ABD

Kaynak: https://slate.com/business/2018/09/robert-venturi-architect-las-vegas-lessons-obituary.html

Şekil **6.** M2 Tokyo, Kengo Kuma, 1991

Kaynak: https://mcmansionhell.com/post/152216735596/what-the-hell-is-postmodernism

Oysa Neo-klasik dönemin sonlarına işaret eden 19. yüzyılın ortalarında eleştirmen John Ruskin, bezemeyi mimarinin egemen unsuru olarak tanımlarken; 20. yüzyılın başında mimar Adolf Loos "Süsleme suçtur" söylemi ile yapıları ağırlaştıran her türlü süslemeyi suç olarak görmekte ve yapıların güzellik uğruna gereksiz bezenmesine karşı çıkmaktadır. Söz konusu süreçte, dönemin getirisi olan teknolojik imkânların da desteği ile yararlılık ve işlevselliğin ön plana çıktığı Modern Mimaride, estetik kaygılarla desteklenen klasik unsurların taklidi meselesinin çağın gereksinimlerini karşılamaktan uzak bulunarak terk edildiği bilinmektedir. Burada birçok alanda olduğu gibi üretim yöntemlerine getirdiği yeniliklerle taklit konusuna yeni bir perspektif kazandıran Modern Mimariyi ayrı bir başlık açmak gerekmektedir.

2.1. Modern Mimari ve Taklit

1750 ile 1850 yılları arasında buhar gücünün keşfedilmesi ile İngiltere'de Sanayi Devrimi'nin başlaması; buharlı makinelerin günlük yaşamın içine dâhil olmasını sağlamış; bu gelişme sanat, tasarım ve mimarlık anlayışında değişimlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur (Dilmaç, 2015: 3). Ürünlerin makine ile kısa zamanda ve çok miktarda seri üretimi; o zamana dek alışılagelmiş, tasarım ve yapımın aynı kişi tarafından gerçekleştirildiği üretim biçiminin yerini almıştır. Özellikle yapı tasarımı alanında zamanın değişen koşullarını ve gerçeklerini görmezden gelen mimarlar binalarını geçmiş stiller ve yapı yöntemleriyle şekillendirmeye çalışırken, mühendisler yeni malzemelerle geliştirdikleri yapı sistemleriyle çok farklı bir yol izlemişlerdir. Öyle ki endüstrileşmenin kırsal alana, kente yaptığı zararlı etkiler, seri üretilen ürünlerin tasarımındaki başıboşluk, zevk düzeyinin düşüşü, süslemenin makine ile yapımı sonucu doğan çirkinlik, bazı eleştirmenlerin ve sanatçıların tepkisine neden olmuştur (Aslanoğlu, 1983: 13). Ayrıca İngiltere Sanayi Devrimi'ni başlatarak dünyanın en güçlü ekonomisini de yaratmıştır. Böylelikle seri üretim tasarımın aslında ayrı bir etkinlik olduğunu ortaya koymuştur. Bu çağ teknik kişilerle gerçek tasarımcılar arasındaki çizgiyi de belirginleştirmiştir (Karabacak ve Dilmaç, 2021: 33). Günümüze değin Sanayi Devrimi'nin olumsuz etkilerine karşı eleştiriler başta sanat, tasarım ve mimarlık olmak üzere pek çok alanda dikkat çekmektedir.

Sanayi Devrimi ile başlayan bu hızlı ve seri üretime dayalı hareket, mimarlık alanında modern ve modernizm kavramlarını gündeme taşımıştır. Bugünkü modern kentler ve konut anlayışı 18. yüzyılda başlayan bu sanayileşme hareketine koşut olarak ortaya çıkmıştır (Kaypak, 2013: 80). Modern kavramı; Fransızca "moderne" "şimdiki zamana ait, asri" sözcüğünden alıntılanmıştır. Geç Latince ise "modernus", "adaba ve usule uygun, ölçülü, zamana göre" sözcüğünden alıntılanmıştır. Benzer şekilde Latince "modus" "tarz, usul, ölçü" sözcüğünden türetilmiştir (Etimoloji Sözlüğü, 2023). Tanyeli (2020)'ye göre, modern öncesi dönemde ortaya konulmuş Klasik Yunan, Gotik, Barok, Klasik Osmanlı gibi sanat ve mimarlık ürünleri belirli biçim ve ifade kalıplarına aidiyetleri açısından kolaylıkla tanımlanabilmektedirler. Ancak Modernizm bu tür kolaylıklar sağlayan bir açımlama bölgesi oluşturmamaktadır. Bunun nedeni ise, çok sayıda farklı açımlama bölgesinin Modernizmle ancak kısmen örtüşen bir alana kabaca denk düşmesi ama onunla tam olarak örtüşmemesidir. Bu örtüşmeme olgusu, "modern" sözcüğünün sözlük anlamının Modernizm ile neredeyse hiçbir biçimde karşılanmaması gerçeğini pek çok noktada belirginleştirmektedir (Tanyeli, 2020: 65) (Şekil 7).

Şekil 7. Brezilya Ulusal Kongresi, 1960, Oscar Niemeyer

Kaynak: https://www.viagensecaminhos.com/2017/10/visita-guiada-ao-congresso-nacional-brasilia.html

Modernlik; bugüne özgü olandır, geçişsel olandır, kaçak olandır, rastlantısal olandır, diğer yarısı ebedi ve değişmez olan sanatın yarısıdır. Geçmişe fazlasıyla odaklanmak, bugünün belleğinin yitirilmesine neden olmaktadır. Bir sanat eserinde rastlantının sunduğu değer ve ayrıcalıklardan feragat etmek; özgünlüğü ve zamanın duyular üzerindeki etkisini yok saymak demektir (Baudelaire, 2020: 22-24). O halde aslına bakıldığında Modernizme getirilecek açıklama, bir biçimlendirme anlayış ve tavrının yıkılıp yerine bir yenisinin konulmasından daha köklü bir değişimle yüz yüze bulunulduğu gerçeğini kabul etmeyi gerektirmektedir. Modern-öncesi dönemde "yanlış mimarlık" kavramından değil, ancak "yanlış inşaat" kavramından bahsetmek mümkündür. Modern-öncesi dönemde tasarımcı veya sanatçının önünde hazır eylem ve düşünce kalıpları sistemi bulunmaktadır, dolayısıyla normatif bir epistemolojiye dayalı bu dönem kendi çizdiği sınırlar içinde hiçbir bilinmeyenin ya da beklenmeyenin var olmasına izin vermemektedir. Oysa modern dönem spekülatif epistemolojinin belirişi sayesinde, bugüne özgü olanın var

olması imkanını sunmaktadır (Tanyeli, 2020: 66-67). Buna rağmen, modern ve Modernizm sahip oldukları anlamın içeriğini tam olarak mimariye yansıtamamış veya olması gerekenden farklı bir misyonu var etmiştir. Dolayısıyla, Ando'nun da ifade ettiği gibi "Modernizmin çevreyi tahrip ettiğinden dolayı suçlu ilan edilmesi gerektiği belki de kaçınılmaz bir şeydir. Dünya kentlerinin bireyselliğini yok eden ve dayanılmaz monotonlukta bir çevre yaratan kimlerdir? Tükenen modern akımın en azından bu ciddi suç için bir suç ortağı olarak sayılabileceği görülmektedir" (Ando; 2020: 481).

Modern Mimarlık, feci bir biçimde, tüm dünyada kentleri harabeye çevirmiştir. Mimari kompozisyon repertuvarı değer kaybederken, mekânsal kent sistemleri en ilkel formül olarak değerlendirilerek kökten ve duygusuz bir şekilde ihmal edilmiştir. Tüm bunlar; zayıf ekonomik ve teknik "nedenler" dolayısıyla oluşmuştur. Bu gelişmeler, İkinci Dünya Savaşı sonrasında Avrupa'daki sefaletin de yardım ettiği inşa patlaması sırasında, 1920'lerde hayal edilen mimari devrimi gerçekleştirme şansı yakalayan profesyonel dünyanın desteği ile ortaya çıkmıştır. Devamında toplu konut eksikliği, kısa bir sürede zengin olmak için vurguncular tarafından suiistimal edilmiştir. Kâra yönelik bu davranış, inşaat endüstrisinde seri üretime, birbirinin tıpa tıp benzeri yapılaşmalara neden olmuştur (Krier, 2020: 490-491) (Şekil 8). Oysa zamanında Walter Gropius, Sigfried Giedion, Le Corbusier ve Nikolaus Pevsner'in de dâhil olduğu grubun Modern Mimariye atfedilen birincil mesajlarından biri şuydu: "Sadece buna inan: ve eğer istersen, dünya yeniden bütünleşecek, zanaatkârlığın zevkleri geri gelecek ve toplumun yaraları iyileşecek." Ancak, bugün Modern Mimarinin en gözde polemiğinin yine modern mimarinin kendisine ve bu ifadelerdeki söylemine karşı kullanılmış olması ironik bir durumu yansıtmaktadır (Krier, 1979: 8-9).

Şekil 8. Pruitt-Igoe Toplu Konut Projesi, 1950, Yamasaki & Hellmuth, ABD

Kaynak: https://eksiseyler.com/modern-mimarinin-ilk-buyuk-yikimlarindan-pruitt-igoe-toplu-konut-projesi

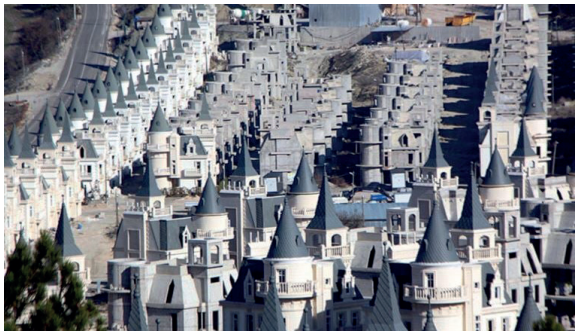
Modern Mimarinin, ortaya çıkış amacı ve kendisine atfedilen misyon ne yazık ki bir akımın olağan devinimden çok karakter dışı değişimler nedeniyle dünya kentleri için olumsuz inşa politikalarına ve eylemlerine sebep olmuştur. Ortaya çıkan mimari örnekleri ne Modernizmi yansıtmış ne de nitelikli bir mimari ortamın oluşmasına izin vermiştir. Bireysel olarak verilen mücadeleler, kentlerdeki ana siluetin kaos olmasını değiştirememiştir. Endüstri çağının sağladığı imkânlar, olması gerektiği gibi kullanılamamış; aksine çağdaş mimari adı altında kopya ve tip projelerin doğmasına neden olmuştur.

2.2. Çağdaş Mimari ve Kopya

Bu başlıkta kullanılan çağdaş kelimesi Modern Mimarinin aksine belli bir mimari stili ifade etmemektedir. Tek bir stilin baskın olmadığı 21. yüzyıl mimarisinde çoğulculuk ortamını özellikle de güncel mimariyi nitelemektedir. Güncel mimaride taklit meselesine gelindiğinde ise Vanlı (2007: 33) bu durumu üç şekilde ele almaktadır: Bunlardan ilki, "gelenekçilik" ya da "yerellik" adıyla toplumda karşılık bulan; tarihi, geleneksel ya da yerel unsurların doğrudan taklidinin geçmiş mimari örneklere gönderme gerekçesiyle sunulmasıdır. İkincisi ise "uluslararasılık" etiketi ile sunulan, çağdaş mimari örneklerin doğrudan taklididir. Burada göndermeden kasıt aslında taklidin basit ve ilkel formu olan kopyadır. Bu yaklaşımlarda geleneksel unsurların bugünkü yaşam koşulları ve beklentileri ile ne derece örtüştüğü; benzer şekilde modern olanın hangi kültürel kodlara sahip olduğu ve kimlere hizmet ettiği gibi sorular tartışma zemini bulmadan, su-

nulanlar toplum tarafından kabul görmektedir. Tüm bunların yanı sıra bu iki temel yönteme ilave olarak farklı mimarilerin öğelerinden isteğe bağlı oluşturulan melez düzenlemeler ise eklektik olarak tanımlanan kozmopolit bir yaklaşımı gözler önüne sermektedir (Şekil 9).

Şekil 9. Burj el Babas, 2011-2022, Bolu



Kaynak: https://www.cumhuriyet.com.tr/turkiye/araplar-icin-yapilmisti-sato-evler-hakkinda-yeni-gelisme-1883458

Günümüzde özellikle siyasi otoritenin dâhil olduğu kamu projelerinde doğrudan taklidin diğer bir deyişle kopyanın yaygın örnekleri ile sıkça karşılaşılmaktadır. Otoritenin, güçlü tarihi referansları ile toplumsal bellekte yer etmiş eski medeniyetlerin devamı olduğu izlenimini yaratma arzusu, klasik unsurların bire bir kullanımının belki de en temel nedenidir (Şekil 10). Müslümanların yaşadığı bir ülkede cami yaptırma isteği, elbette doğal bir istektir. Fakat cami yaptırma kötü bir politik propaganda ve inşaat sömürüsü haline geldiğinde atfedilen politik düşünceyi destekleyen biçimselliğin taklit edilmesiyle ihtiyaç olmamasına rağmen çok sayıda kopyanın ortaya çıktığı görülmektedir (Kuban, 2015b: 261) (Şekil 11). Benzer şekilde tip konut projeleri, eğitim yapıları, belediye binaları da bu inşaat sömürüsünün başkaca örnekleridir (Şekil 12). Nüfusu gittikçe artan bir ülkede konut ve eğitim yapıları elbette gereklidir. Fakat yer, bağlam ve coğrafyanın dikkate alınmadığı tasarım ve inşa eylemleri ile üretilen bu yapı grupları; endüstri çağının bir dayatması olarak seri üretimle üretilen birbirinin kopyası olan makinelerle benzeşmektedir.

Şekil 10. Sultan Ahmet Camii, 1609-1617, İstanbul

Kaynak: https://www.sondakika.com/haber/haber-sultanahmet-camii-406-yildir-kentin-kalbinde-adeta-bir-muhur-olarak-duruyor-15796535/

Şekil 11. Çamlıca Camii, 2012, İstanbul

Kaynak: https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/cumhuriyet-camlica-tepesine-yapilan-cami-icin-ibbnin-harcadigi-tutara-ulasti-1841665

Şekil 12. Uluslararası Murat Hüdavendigar Anadolu İmam Hatip Lisesi, 2016, Bursa

Kaynak: https://murathudavendigaraihl.meb.k12.tr/tema/okulumuz_hakkinda.php

3. KOPYA VE MİMESİS İKİLİĞİNDE TAKLİT

18. yüzyıl ile başlayan ve sonrasında Modernizmle birlikte "kopya" ve "mimesis" olmak üzere iki farklı eylem inşa etme yoluna ayrılan süreçte ileri sürülen her şey, aslında bir geçiş

dönemini karakterize etmektedir. Kuban (2015a: 157)'a göre; insan belki maddi, manevi bunalımlar içinde olan toplumsal hayatın ve doğru dürüst çalışabildiği bir fiziki ortamın yaratılmasından sonra, kendi benliğini düşünmeye, onu geliştirmeye muktedir olacaktır. Barınma ve beslenme ihtiyaçları, işsizlik sorunları, ekonomik dengesizlikler, sosyal örgütleşme sancıları, savaş tehlikeleri gibi sayısız baskılar altında olan bugünün insanının; bu genel sorunlar çözülmeden mimarın yer-bağlam kaygılarına, mimarinin tasarım varyasyonlarına olumlu cevap vermesi mümkün gözükmemektedir.

Tasarım veya mimari bir üretim söz konusu olduğunda özgün, orijinal, yeni, farklı ve öncü olmaya pozitif bir değer atfedilmekte; bu durum vazgeçilmez bir beklenti olarak kabul görmektedir. Tersten okunduğunda ise taklit, kopya, tekrar içeren tasarımlar için negatif ve olumsuz görüşler ortaya koyulmaktadır (Güzer, 2007: 30). Benzer şekilde Sayın (2022: 93)'a göre; tasarım süreci ile başlayan ve mimari ürüne dönüşen eylemin ortaya çıkmasında etkili olan ve bu mimari ürünü besleyen kaynaklarının belirtilmesi önemli ve gereklidir. Bu kaynakların belirtilmesi şartıyla, üretilen mimari ürün için özgün olma edimi mutlaka yepyeni bir şey söylemeyi gerektirmemektedir. Tarihselci bir bakış açısıyla "eski" bir mimari tasarım ürünü ortaya koymak da pek tabii mümkün olabilir. Fakat buradaki hassas ve dikkat edilmesi gereken nokta olarak "taklit" meselesi üzerinde durulması gerekmektedir. Çünkü nesne taklit edildiğinde "kopya"; yöntem taklit edildiğinde ise "mimesis" söz konusu olmaktadır. Dolayısıyla mimesis özgün bir mimari eyleme izin verirken kopya sadece seri üretime izin vermektedir (Sayın, 2022: 93). Bu noktadan bakıldığında, ciddi bir mimari eylemin aynı zamanda eleştirel bir eylem olduğu anlaşılmaktadır ve olması gerekenin de bu olduğu görülmektedir. "Bir bağlam oluşturmak ve eleştiri eklemek, eleştirmenin bakış açısını aydınlatmasını gerektirmektedir. Yalnızca eleştiri ve yaratım da eleştirel olduğunda, yaratıcı / eleştirmen içinde bulunduğu koşullar üzerine odaklaşabilir" (Ando; 2020: 482). Bu doğrultuda tasarım süreci eleştirel bir perspektifle yürütüldüğünde, temel kaynağın kalıplaşmış biçimsel öğelerinin ötesinde, bu biçimlenmenin ardında yatan anlamsal arka planı anlamaya ve nedenlerini kavramaya odaklanılmaktadır. Buradan elde edilen bilgi, yeni yer ve bağlamın verileri ile harmanlanarak yeniden değerlendirilmekte, dönüştürülmekte ve en nihayetinde yeni bir anlam üretimi gerçekleştirilmektedir.

Bu süreçte; mimesis, olağan bir öğrenme süreci, taklit ise yaratıcı bir deneyim olarak kabul edilmektedir (Demirkan ve Usta, 2021: 21). Böyle bir sürecin sonunda ortaya konan mimarlık ürünü ise kopya değil mimesistir ve bu nedenle kıymetli ve özgündür. Bu bağlamda her ne kadar kelime anlamı taklit olsa da mimarlıkta mimesis kavramının basit bir taklidin diğer bir deyişle kopyanın ötesinde bir etkiye sahip olduğu ve daha derin anlamlar taşıdığı anlaşılmaktadır.

4. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Yaşamın her alanında var olan taklidi yadsımak mümkün olmadığı gibi mantıklı da değildir. Çünkü taklit ve yineleme insanoğlunun öğrenme pratiğinde her daim önemli yer tutan eylemlerdir. Vanlı (2007: 33) seslerin taklit edilmesiyle dillerin; mimari öğelerin yinelenmesiyle yapıların; benzer pratiklerle yemeklerin, giyim-kuşamın oluşturulduğunu ve tüm bu yinelemeler sonucu toplumlara kimliklerini veren yaşam biçimi ortaklıklarının diğer bir deyişle kültürlerin doğduğunu ifade etmektedir.

Bu açıdan bakıldığında taklit, doğrudan doğruya olumsuzluk ifade eden bir kavram değildir, fakat bağlamsal varoluşu içerisinde sınırlarının özenle tartışılması ve çizilmesi gereken bir olgudur. Bu sınırlar, gerçekleştirilen tartışma ve eleştirel yaklaşımlar sonrasında süreklilik oluşturarak tasarımı olumlu yönde dönüştürme potansiyeline sahiptir. Aynı zamanda, tasarımın anlamını ve özünü yapay bir algılama ile değiştirip yok ederek, sahte anlam ve işaretler üretme gücüne de sahiptir (Güzer, 2007: 32). Bu bağlamda, bir tasarımın kopya mı yoksa mimesis mi olacağı, tasarımcının neyi nasıl taklit ettiğine bağlı olarak değişmektedir. Mimarlık, modern dünyanın seri üretimini gerçekleştirdiği bir telefon, bilgisayar ya da herhangi bir teknoloji ürünü değildir. Dolayısıyla, mimarlık ürününün bir mekân olabilmesi için yer ve bağlam açısından nitelikli bir dayanışmanın, atmosferin var olması gerek-

mektedir (Sayın, 2022: 90). Anlaşılan o ki, sanatçı ve tasarımcılar gerçeği tanımlama isteğinden hareketle; kendilerini çevreleyen dış dünyadaki varlıkla / nesnelerle hesaplaşmayı önemli bir güzergâh olarak görmektedir. Bu hesaplaşmanın sonucunda, anti-mimetik algıları ile birlikte sanatın temsil olanaklarını, farklı temsil nesnelerinin oluşumunu da sorgulamaya başlamaktadırlar (Kıyar ve Karkın, 2013: 94).

Modern çağın bir makine ürünü gibi seri üretimle tekdüze ve tek tip olarak inşa ettiği mimarlık ürünlerinin insan psikolojisi ve yaşam kalitesi, kendini gerçekleştirme, kolektif bellek, toplum sosyolojisi, komşuluk, varoluş kaygıları üzerinde de olumsuz etkileri bulunmaktadır. Dolayısıyla, mimarlık ürünleri insan için olumlu değer üretip yaşatan ve deneyim sunan bir pozitif kaynaktır. Bu kaynağı yeniden özgün değer sahibi olabileceği mimesis noktasına ulaştırmak bireye, topluma ve ülkeye daha nitelikli bir yapılı çevre sunacaktır.

Bektaş (1996: 45-47)'a göre bu noktaya ulaşarak çarpık yapılaşma ve kentleşmeyi nitelikli yapılaşma ile değiştirebilmek için toplum olarak çarpık yaşama biçimimizin de değişmesi / düzelmesi gerekmektedir. Her gün daha çok yitirilmekte olan yerel ve bağlamsal değerler, sosyal ilişkiler, sokaklar, meydanlar, kentler bugünün insanının geleceğin nasıl olması gerektiği konusunda vereceği karara bağlı olarak şekillenecektir. Mimarlık toplumun aynasıdır (Bektaş, 1996: 47), dolayısıyla yapı kültüründe bugün gelinen nokta ancak mimarların bilinçli ve ahlak sahibi mimar olmaları ile mümkün gözükmektedir (Sayın, 2022: 90). Mimarlardan beklenen, tarihi mirası ya da güncel kalıpları olduğu haliyle yinelemesi değil, dönemin ve ortamın koşullarının oluşturduğu değerlere, hatta öğelere bağlı olması ve onları belirli bir beceriyle kullanmasıdır. Elbette bu öğeler ile kalıpları ayırt etmek de bu konularda farkındalık gerektirir ve eğitim konusudur (Vanlı, 2007: 36). Bununla birlikte, son yıllarda eğitim de dâhil mimarlığımızın içinde bulunduğu durum "çoğulculuk" olarak adlandırılmaktadır. Gerçekte tam bir kültür karmaşası içinde bulunulan bu ortamda (Bektaş, 1996: 87); mimesis örnekleri denilebilecek yapılar kopya edilmiş yapılar arasında oldukça az sayıda bulunmaktadır. Örneğin Öymen Gür (2014)'e göre, bölgesel ve kırsal yapılar azınlıkta olmalarına rağmen evrenselleştirici güçlerin ve kopya yapıların her zaman karşısında olmuştur.

Topluca üretilen bina ürünlerine karşı eleştirel tutumlar yerin açık ve özgürleşimci bir öge olarak yeniden keşfi gibi tartışmaları gündeme taşımaktadır. Kentlerin belli başlı yerlerinde tek tek boy gösteren, pazar ekonomisi üzerine kurulan salt biçimin kopyaları olan bu yapılar; komşulukları, yaya yollarını yok etmeye başlamış, kentsizliği ve megapolitan yayılmayı beraberinde getirmiştir (Öymen Gür, 2014). Oysa bir mimari yapı referans alındığında ve kaynak gösterildiğinde mana / öz olarak tasarımcının dünya görüşüne göre şekillenen formu ve işlevi, kullanıcısının ihtiyacı ve beklentileri ölçeğinde özgün ve dolayısıyla bir mimesistir. Bu anlamda mimesis bir taklit olsa da form, biçim, işlev, yer, bağlam, coğrafya dikkate alınarak bir tasarım yapıldığında; tasarımcının düşünce dünyasında yarattığı izlenim bakımından özgünlüğe ve dolayısıyla biricikliğe sahiptir (Kardağ ve Geyik, 2022: 94). Konunun en hassas noktası belki de tarih, iklim, yer ve güncel öğeler gibi etkenlerle oluşmuş kültürlerin ürünlerinin, içerikten yoksun buluşlar olmadığıdır. Mimari, aidiyeti ve ortak kimliği oluşturan kültürel içerik üzerine kendini, düşünce ve duygularını aktararak kimlik kazanır. Buna mimar kendi isteklerini de katabilirse, ortaya koyduğu söylem, onun bireysel niteliğini de yansıtır. Bireysel niteliklerin mimarlık ortamını etkilemeye başlaması ise mimarın kimlik üretici vasfına ulaştığı anlamını taşır (Vanlı, 2007: 36).

Mimarlığın bugün içinde bulunduğu durum belirsizlikler, kararsızlıklar, şaşkınlıklar ile açıklanabilmektedir. Bu koşullar altında; kopya, taklit, çarpık kentleşme, yabancılaşma, ekonomik yetersizlikler, ekoloji ve enerji krizleri gibi sorunlara bakarak karamsar ve ürkütücü senaryolar üretmek olanaklıdır. Fakat durumu ve süreci bu şekilde özetledikten sonra yanlış sorulara doğru yanıtlar aramak yerine doğru sorular sormak daha iyi bir yol gibi gözükmektedir (Öymen Gür, 2014). Tüm bu sorunların kaynağına inerek geleceği tüm zorluklara rağmen ön görebilmek için yeniden bilinçli bir farkındalıkla toplumsal dönüşüme katkı sağlamak ve dolayısıyla mimar-

lığı iyileştirmek mümkün olabilir. Bu bağlamda yapılan çalışmalar (Yıldırım vd., 2012) gösteriyor ki mimesis tekniği, çağdaş mimarinin kötü kopyalarının türemiş olduğu bir mimarlık ortamı içinde iyileştirme adına başarılı bir eğitim yöntemi ve yaklaşımı ortaya koymaktadır. Tasarım eğitiminin yaratıcılık kısmında bir metot olarak kullanılan "mimesis" tekniğinin yeni çözümler yaratmada, yeni fikirler üretmede ve zaman kazandırmada etkili olduğu görülmüştür. Kaynak olarak gösterilen örnekleri birebir taklit etmek yerine ana özelliklerinden ilham almak, mimari yaratıcılıkta kullanılabilecek bir yöntem olduğu ortaya koyulmuştur (Yıldırım vd., 2012: 235).

Sonuç olarak; her birey, toplum, ülke, coğrafya, yer ve bağlam birbirinden farklıdır ve farklı ihtiyaçlara sahiptir. İnsanın yaşadığı yeri ve bağlamı dikkate alan, ihtiyaçlarına yönelik bir çözüm sunabilen mimari ürünler ortaya koyma potansiyeli, özgünlüğü de ardı sıra getirmektedir. Dolayısıyla salt biçimin taklit edilmesi olan "kopya" yerine; anlamın, yöntemin, özün taklidi olan "mimesis"in kullanılması ile tüm süreçlerin ve ihtiyaçların gözden geçirilerek eskinin en eskisi üzerinden yeninin en yenisini üretmek mümkündür.

"Mimesis" bir taklittir, fakat bir "kopya" değildir. Bu nedenle, çağdaş mimari örneklerinin çoğunluğunun kopya olması mimesis tekniğinin yanlış okunması ya da yanlış öğretilmesinden kaynaklı olabilir. Kopya ile mimesis arasındaki bu ince ayrım; bir ülke mimarisini, bir kenti, bir yaşam şeklini, toplumu, sosyal ilişkileri, kültürel değerleri, gelenekleri, yerel yaşamı, coğrafyayı, en nihayetinde insanı derinden etkileyebilmektedir. Hiç şüphesiz, inşa edilen mimarlık ürünleri, oluşturdukları yapılı çevre ile insan psikolojisini ve davranışlarını da etkilemektedir. Bu durum tersten okunduğunda insan psikolojisinin ve davranışlarının iyileşmesinin mimarlık eylemini ve düşüncesini değiştirebileceği; benzer şekilde mimarlık ürünlerindeki özgünlük ve niteliğin de insanı, toplumu olumlu yönde değiştirebileceği anlamına gelmektedir. Her iki durumda daha iyi olana ulaşılması mümkün olmakla birlikte, mimarın ahlaklı olması kopya ve mimesis arasındaki seçim konusunda oldukça önemli bir fark yaratacaktır. Bu bilinçli rol alma ve nitelikli mimari ürün yaratma endişesinin mimarlık alanında yeni bir farkındalık yaratması veya yeni bir mimarlık hareketini doğurması mümkün olabilir.

KAYNAKÇA

ANDO, T. (2020). Modern Akımdan Bir Şeyler Öğrenmek. *Modernizmin Serüveni: Bir "Temel Metinler" Seçkisi 1840-1990* içinde. Ed: E. Batur, 481- 485, İstanbul: Sel Yayıncılık, 3. Baskı, ISBN: 978-975-570-762-4.

ARISTOTELES (2017). *Metafizik*. Çevirmen: A. Arslan, İstanbul: Divan, 1. Baskı. ISBN: 978-6054239627.

ASLANOĞLU, İ. N. (1983). Bauhaus'a Kadar Endüstriyel Tasarım-Mimarlık İlişkileri. M*imarlık*, 21(193), 12-15.

BAUDELAIRE, C. (2020). Modernlik. *Modernizmin Serüveni: Bir "Temel Metinler" Seçkisi 1840-1990* içinde, Ed: E. Batur, .22-24, İstanbul: Sel Yayıncılık, 3. Baskı, ISBN: 978-975-570-762-4.

BEKTAŞ, C. (1996). *Kültür Kirlenmesi*. İstanbul: Tasarım Yayın Grubu, ISBN: 975-8051-08-3.

DEMİRKAN, Ö. & USTA, A. (2020). Mimari Tasarım Sürecinde Bellek ve Mimesis: Archiprix Projeleri Üzerine Bir Değerlendirme. *Megaron,* 15(2), 193-203.

DEMİRKAN, Ö. & USTA, A. (2021). Mimari Tasarlama Sürecinde Mimesis / Taklit Kavramı; Kaba Kümeler Üzerinden Bir Çözümleme Önerisi. *Tasarım Kuram,* 17(32), 20-34.

DİLMAÇ, O. (2015). Tasarım Eğitimi Tarihi ve William Morris*. İdil,* 4(16), 1-16.

ERZEN, J. (2002). Kopya?. *Arredamento Mimarlık,* 2, 57-60.

ETİMOLOJİ SÖZLÜĞÜ (2023). Modern. [çevrimiçi]. https://www.etimolojiturkce.com/arama/modern, (Erişim Tarihi: 20.07.2023).

EYUBOĞLU, İ. Z. (2020). *Türk Dilinin Etimoloji Sözlüğü*. İstanbul: Say Yayınları, ISBN: 978-6050206098.

GÜZER, C. A. (2007). Mimarlıkta Gerçekle Taklidin Sınırları, Dosya: Gerçek ile Taklit Arasında Mimarlık. *Mimarlık Dergisi*, 333, 30-32.

HEIDEGGER, M. (1997). *Tekniğe Yönelik Soru*. İstanbul: AFA Yayıncılık, ISBN: 975-414-321-8.

KARABACAK, P. & DİLMAÇ, S. (2021). 1851 Yılı ve Sanayi Devrimi Sonrası Endüstride Seri Üretim Bağ-

lamında Tasarımın Rolü. *Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 31-39.

KARATANI, K. (1997). *Architecture as Metaphor: Language, Number, Money*. MA: The MIT Press, ISBN: 0-262-61113-9.

KARDAĞ, B. & GEYİK, G. (2022). Hüseyin Zekâi Paşa'nın Resimlerinde Mimari ve Mimesis. *Journal of Literature and Humanities*, 68, 86-95.

KAYPAK, Ş. (2013). Modernizmden Postmodernizme Değişen Kentleşme. *Global Journal of Economics and Business Studies*, 2(4), 80-95.

KIYAR, N. & KARKIN, N. (2013). Mimesis'in Yapıbozumsal Dönüşümleri. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 3(7), 93-98.

KRIER, R. (2020). Modern Mimarlığın Bir Eleştirisi ya da Yapı Sanatının Çöküşü Hakkında. *Modernizmin Serüveni: Bir "Temel Metinler" Seçkisi 1840-1990* içinde, Ed: E. Batur, 490-491, İstanbul: Sel Yayıncılık, 3. Baskı, ISBN: 978-975-570-762-4.

KRIER, R. (1979). *Urban Space*. London: Academy Editions, ISBN: 0-85670-576-4.

KUBAN, D., (2015a). Gelecek Açısından Günümüz Mimari ve Şehircilik Uygulamalarının Eleştirisi. *Doğan Kuban Yazıları Antolojisi: Sanat, Mimarlık, Toplum Kültürü Üzerine Makaleler* içinde, Ed. B. Ünlü, 157, İstanbul: Boyut Yayınları, 1. Cilt, ISBN: 978-975-23-1145-9.

KUBAN, D., (2015b). Gündem Konusu Taksim'e Cami mi?, *Doğan Kuban Yazıları Antolojisi: Sanat, Mimarlık, Toplum Kültürü* Üzerine *Makaleler* içinde, Ed. B. Ünlü, 261, İstanbul: Boyut Yayınları, 1. Cilt, ISBN: 978-975-23-1145-9.

MERRIAM-WEBSTER DICTIONARY (2023). Mimesis. [çevrimiçi]. https://www.merriam-webster.com/dictionary/mimesis, (Erişim tarihi: 18.07.2023).

MUTLU, B. (2017). Platon'da ve Platon Öncesi Metinlerde Mimesis. *Art-Sanat Dergisi*, 8, 9-34.

OXFORD ENGLISH DICTIONARY (2023a). Techne. [çevrimiçi]. https://www.oed.com/search/dictionary/?scope=Entries&q=techne. (Erişim tarihi: 18.07.2023).

OXFORD ENGLISH DICTIONARY (2023b). Mimesis. [çevrimiçi]. https://www.oed.com/search/advanced/Meanings?textTermText0=mimesis&textTermOpt0=WordPhrase, (Erişim tarihi: 18.07.2023).

ÖYMEN GÜR, Ş. (2014). Üçüncü Dalga ve Mimari. *Mimari Güncellemeler içinde, Ed: Ş. Ö. Gür*, XXIV-XXV, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, ISBN: 978-605-133-750-0.

PLATON (2006). *Devlet.* Çevirmen: H. A. Yücel. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları, ISBN: 978-975-45-8717-3.

POTOLSKY, M. (2006). *Mimesis.* London: Routledge, ISBN: 978-8020-340-100-2.

SAYIN, N. (2022). Mimar bir sanat değildir. Mimarlık bir ihtiyaçla belirlenir. *Ahlak Çalışmaları ve Ahlak Felsefesi Dergisi*, 2(1), 89-95.

SÖNMEZ, M. (2018). Mimari Tasarım Eğitiminde Yapı Teknolojisi Derslerine Alternatif Bir Yaklaşım: TOBB ETÜ Mimarlık Bölümü 1. Sınıf Yapı Teknolojisi Dersleri. *4. Ulusal Yapı Kongresi ve Sergisi, Yapı Sektöründe Yenilikçi Yaklaşımlar*, 6-8 Aralık 2018, Antalya, Bildiriler Kitabı, 63-74.

TANYELİ, U. (2020). Modernizmin Sınırlar ve Mimarlık, *Modernizmin Serüveni: Bir "Temel Metinler" Seçkisi 1840-1990* içinde. Ed: E. Batur, 65- 72, İstanbul: Sel Yayıncılık, 3. Baskı, ISBN: 978-975-570-762-4.

YILDIZ TURAN, E. (2015). Platon'un İdealar Kuramı Ekseninde Mimesis Olarak Sanat. *Tarih Okulu Dergisi*, 22, 1-8.

VANLI, Ş. (2007). Daha iyisi yapılamaz saplantısı: Tarihte kültürel ortaklık ve taklit üzerine düşünceler, Dosya: Gerçek ile Taklit Arasında Mimarlık. *Mimarlık Dergisi*, 333, 33-36.

YILDIRIM, T., ÖZEN YAVUZ, A. & KIRCI, N. (2012). Experience of Tradiational Teaching Methods in Architectural Design Eduacation: "Mimesis Technique". *Procedia Social And Behavioral Science*, 51, 234-238.

journal of arts

Journal of Arts
Volume/Cilt: 6, Issue/Sayı: 4 Year/Yıl: 2023, pp. 243-253
E-ISSN: 2636-7718
URL: https://journals.gen.tr/arts
DOI: https://doi.org/10.31566/arts.2163

Received / Geliş: 08/08/2023
Acccepted / Kabul: 27/09/2023

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Paradigm shift in the music industry: Adaptation of blockchain technology and its transformative effects

Betül Yarar Koçer

Assist. Prof. Dr., Mersin University, State Conservatory, Department of Music,Türkiye, e-mail: betulyarar@mersin.edu.tr

Abstract

The music industry is undergoing a profound transformation thanks to blockchain technology. This article extensively examines how the core components of music – production, distribution, performance, and presentation – are undergoing radical changes through the integration of blockchain technology. The traditional music industry faces significant challenges, particularly in vital areas like copyright management, music distribution, and artist compensation. These challenges have become even more complex with the digitization of music and the rise of online platforms. However, blockchain technology, with its decentralized and transparent structure, has the potential to overcome these obstacles. This technology takes important steps in addressing disputes related to copyright by enhancing the traceability and verifiability of music works throughout their lifecycle, thereby contributing to fairer compensation for artists. Moreover, this article also delves into other intersecting domains related to the music industry, focusing on safeguarding intellectual property in music and presenting innovative solutions to the intricate music economy. Relevant data gathered through qualitative research methods is systematically presented to comprehensively explore the potential role of blockchain technology in the music industry's future. This exploratory analysis also investigates blockchain-supported platforms, providing an in-depth examination of their current development status and business models. The article places special emphasis on fundamental concepts such as copyright, ownership of artistic works, cultural heritage, and the role of blockchain technology in shaping the music industry, artists, and the ongoing digital transformation. In this rapidly evolving dynamic process, the transformative role of blockchain technology in the music industry and its potential must be continuously monitored, serving as a foundation for future-oriented initiatives. This comprehensive approach reflects the concerted effort to understand the effects of blockchain technology, which is shaping the trajectory of the music industry's future, from a broader perspective.

Keywords: Blockchain, Music Industry, Digital Music Distribution, Licensing, Copyright

Citation/Atıf: YARAR KOÇER, B. (2023). Paradigm shift in the music industry: Adaptation of blockchain technology and its transformative effects. *Journal of Arts*. 6(4): 243-253, DOI: 10.31566/arts.2163

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Betül Yarar Koçer
E-mail: betulyarar@mersin.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.

1. INTRODUCTION

The advancement of technology has brought about a radical transformation in the distribution and recording methods of music. Recorded sounds have enabled musical compositions to reach wider audiences, expanding the boundaries of cultural sharing. However, this transformation has also given rise to concepts such as copyright and intellectual property. Traditionally, ownership of music compositions, copyright regulations, and protection methods have been shaped by legal frameworks aimed at controlling the usage of musicians' and artists' works.

Technological progress, especially since the mid-20th century, has significantly widened the scope of cultural sharing through the use of recorded sounds, making music accessible to broader audiences. Music, previously limited to live performances, has become easily accessible in recorded formats. Cassettes, records and then digital formats made it easy for everyone to listen to music in the venue of their choice. Yet, this technological shift has also brought forth issues related to copyright and intellectual property. The rise of digital formats has increased the copyability and shareability of music compositions, leading to unauthorized use, duplication, and distribution of artists' works. Copyright and intellectual property laws have been developed to protect the control and income of musicians by adapting to the changing dynamics of the music industry and aiming to safeguard artists' creative efforts.

While the music industry is rapidly adapting to the effects of digital transformation, the traditional processes of music distribution and copyright management remain complex and contentious. Lack of trust can arise in areas such as revenue sharing and copyright tracking among artists, producers, songwriters, and other stakeholders. The challenge of generating reasonable income from music production has become increasingly difficult, driven by the surge in inter-stakeholder content sharing and the distribution of intellectual property rights. Currently, the involvement of numerous intermediaries in the distribution stage has led to a chaotic process, contributing to a significant reduction in artists' income due to low sales and inadequate royalty payments.

"New technologies can radically simplify methods of identifying and compensating music rights owners, enabling sustainable business models for artists, entrepreneurs, and music enterprises." (Panay, 2016). In this context, blockchain technology emerges as a potential solution. Mougayar (2016) asserts that blockchain technology is as crucial as the World Wide Web.

The potential impacts of blockchain technology on the music industry encompass a wide range. In the transformation of music, it is observed that blockchain technology could play a significant role in music production, distribution, and consumption. Particularly, by reducing the number of intermediaries and enabling instant payments, it can address complex payment issues within the music industry. Additionally, blockchain technology has the capacity to enhance copyright management and traceability of music compositions by providing a decentralized structure. It can assist artists in gaining more control and transparency by enabling digital ownership, tracking, and sharing of music compositions.

The historical and cultural evolution of music, combined with technological advancements and new business models, is shaping the future of the music industry. The impact of this technology on the future of the music industry is of great importance in terms of preserving cultural heritage and valuing artists' efforts.

This article aims to delve deeper into understanding the potential impact of blockchain technology in the field of music and to discuss the transformation in the industry. To achieve this goal, after examining the current state and dynamics of the music industry, a comparative analysis of global blockchain music companies will be conducted. The analysis results will provide a discussion on the potential contribution of blockchain technology to the music industry and its possible effects.

2. METHOD

This article employs a qualitative research method to examine the potential and transformative effects of blockchain technology on the music industry. Specifically, the focus has been on how blockchain can impact the music industry and how new business models can be defined through technology. "Qualitative research can be defined as a series of interpretive techniques that attempt to explain, analyze, and translate concepts and phenomena rather than record their frequency in society" (Van Maanen, 1983). For this purpose, a qualitative approach has been adopted since it deals with "how" questions.

The research initiated with a comprehensive literature review. The literature review laid the foundation for data collection and analysis by providing guiding frameworks for the research (Vom Brocke et al., 2015). Relevant sources were selected from platforms such as Scopus and Google Scholar, and an overview was obtained by skimming through identified texts. Online materials like social media content, blockchain platforms, and industry reports were also utilized to gain a comprehensive understanding. Additionally, the snowball sampling method was employed as an efficient way to find relevant literature in terms of time.

In the initial phase, the supply chain processes and relationships of the traditional music industry were examined in detail through an exploratory analysis. This analytical approach was utilized to comprehend how the chain operates and to identify challenges within these processes. The same analytical method was applied in the exploration of new music platforms supported by blockchain technology. Prominent blockchain-based platforms like Resonate, Opus, Musicoin, and Audius were investigated at this point. The functionality, purpose of use, adopted practices, and how they are used were systematically explored using a comprehensive content analysis method. Content analysis proved to be a critical tool in shedding light on the unique features and usage patterns of each platform. Through this analytical approach, the advantages, challenges, functionality, and purpose of use of each platform were discussed in detail.

In this context, this study comprehensively addresses the impact of blockchain technology on the digital transformation of the music industry. Comparing the traditional music industry's supply chain model with the potential offered by blockchain technology provides valuable perspectives for the industry's future evolution. This analytical framework aims to contribute to a broader understanding of the transformation of the music industry within a larger context.

3. DEVELOPMENT OF DIGITAL MUSIC AND CHALLENGES IN THE EVOLUTION OF THE INTERNET

The evolution of the internet has revolutionized the music industry and brought significant changes to how music is created, distributed, and consumed. Digital music, defined in its fundamental sense, is a visual-auditory medium stored in digital format that can be transmitted over the internet and wireless networks. When compared to traditional music, digital music is not only low-cost, highly efficient, and personalized, but also caters to the consumption needs of consumers in the era of new technologies.

The internet has completely transformed music distribution today by enabling easier and faster access to music. Instead of traditional physical formats like vinyl, cassette, or CDs, the internet allows music to be downloaded digitally or streamed online through streaming services, making music more accessible. Digital technologies and the internet have democratized the process of music creation and recording. Digital audio workstations (DAWs) and various software tools allow musicians to create professional-quality music from their homes. Additionally, online collaboration platforms facilitate musicians' collaboration from around the world. Moreover, new avenues have been provided for artists and record labels to promote and market their music. Through social media, music videos, online radio, podcasts, music platforms like Spotify and Apple Music, and other digital platforms, artists can reach a global audience. Music listeners can now interact with their favorite artists through social media and

listen to artists live through online concerts and live streams.

However, this transition has come with various challenges and impacts. The launch of the iTunes Music Store by Apple in April 2003 is considered a significant milestone in the digital music transformation. This platform reduced the cost of downloading a single song to $0.99 and an album to $9.99 through iTunes 4.0, providing a 33% discount compared to traditional CD formats (Dutra et al., 2018). This move encouraged the consumption of digital music and marked a significant transformation in the music industry. The price reduction made music more accessible on digital platforms and influenced music consumers' habits.

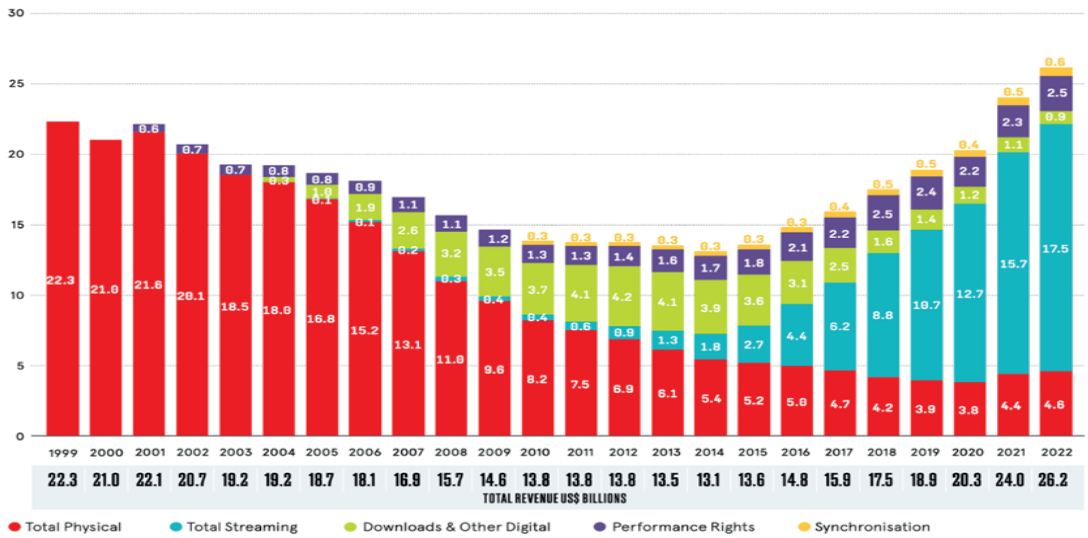
Digital music and the internet have created new challenges and opportunities in terms of copyright and licensing. Artists and rights holders are required to change how they manage their music's online use and revenue generation. This transformation has brought both new opportunities and challenges.

Digital music and the internet have created new challenges and opportunities in the realms of copyright and licensing, necessitating a change in how artists and rights holders manage the use of their music online and how they earn income from it. This process of transformation has brought forth numerous new prospects alongside its challenges. For instance, issues like piracy and copyright infringements have emerged as significant problems affecting both the music industry and artists.

In recent years, the rise in popularity of music streaming services has somewhat mitigated piracy, as these services often offer users access to a vast music library at a low cost or for free. Nevertheless, piracy continues to pose a significant challenge for the music industry. To address these and other issues, the music industry and technology developers continually explore new solutions and models.

Furthermore, many artists contend that the revenue derived from music streaming platforms is unfair. Notably, musicians, including influential figures like David Bowie, have been at the forefront of advocating for and actively engaging in discussions on this transformation (For more detailed information, refer to Pareles, 2002). However, during the complex transitional period spanning from 2000 to 2015, public discourse paid limited attention to how musicians would generate income in this emerging digital age, the funding sources available to them, and the means by which they could sustain their music careers. Discussions during this period primarily revolved around speculations regarding new opportunities and changes, with relatively little focus on the income-generation

Table 1. Global Recorded Music Industry Revenues 1999 - 2022 (Billion US Dollars) (ifpi.org)



challenges faced by musicians (Hesmondhalgh, 2021, p. 3594).

The global music industry continues to grow in recent years. According to the International Federation of the Phonographic Industry (IFPI), which measures the music industry's growth, it reported a total revenue of $26.2 billion in 2022 based on data from record companies. IFPI notes that while revenue from physical formats (such as vinyl and CD revenue) has decreased over the past decade, digital revenue has increased. Furthermore, there is an observed increase in online streaming, while download rates are declining.

The revenue from digitally sold music has been unequally distributed among stakeholders in the music industry. In broad terms, the revenue from music streams is divided as follows: 30% to on-demand streaming services, 60% to record companies and publishers, and 10% to songwriters, artists, and music groups. According to analyses, Apple Music has paid unsigned artists $0.0064 and signed artists $0.0073, while Spotify has paid $0.007 and $0.0044 respectively. In 2017, in the United States, for an artist to earn the minimum wage of $1,472, their songs would need to be streamed around 230,000 times on Apple and 380,000 times on Spotify. For YouTube, considering an artist receives only $0.003 per stream, their content would need to be streamed around 4.2 million times (Sanchez, 2017). Ensuring fair and equitable distribution of revenues among rights holders, particularly among stakeholders, is critical for the sustainability of the industry and to support artists. At this point, collaboration among all stakeholders in the industry is necessary to explore appropriate solutions.

4. BLOCKCHAIN TECHNOLOGY

"Blockchain is a shared, trusted, public ledger that everyone can inspect, but which no single user controls. It operates by consensus, and once recorded, the data in any given block cannot be altered retroactively." (BlockchainHub, 2023). Since its introduction through the Bitcoin whitepaper published by an anonymous individual or group using the pseudonym Satoshi Nakamoto in 2008, blockchain technology has come a long way (Nakamoto, 2008). A blockchain consists of a virtual chain of blocks, each with a unique identifier (referred to as a hash) and containing information such as financial transactions, contracts, or other documents. A blockchain operates on a decentralized network of computers (referred to as nodes) collectively verifying the information entering a block. Reaching a consensus on what information should be included in a block is necessary to minimize the chances of accepting incorrect information, as nodes mostly reject a block without the need for a central entity (Peters and Panayi, 2016). The database is distributed based on the principle that each copy of new data is sent to not just one computer but to all users in the chain or system. To change any bit of the database, hackers would need to change the copies of inputs in the system by 51%, and each copy would need to include all previous interactions with that data (Nguyen & Dang, 2018, pp. 483-484).

In essence, no singular entity owns a blockchain, making it immutable and devoid of a single point of vulnerability for those attempting to hack or otherwise tamper with the data in the blockchain ledger. For this reason, blockchain is the first technology to enable the transfer of digital ownership in a decentralized and trustless manner (Iinuma, 2018). Creating a blockchain transaction involves the following steps: defining the transaction and providing access to the sender network, including the recipient's address, transaction value, and digital signature. Nodes verify the user's digital signature through encryption. The verified transaction is added to a pool. Pending transactions are combined into a block, creating an updated record maintained by a node. The block is accepted by the network's verification nodes and added to the blockchain. This process is typically completed within 2 to 10 seconds (Gheorghe et al., 2017, p. 218).

Blockchain provides high security and flexibility through high interaction, successfully eliminating third parties and rendering processes more transparent, democratic, decentralized, cost-effective, and secure. This technology has various applications, including smart contracts, supply

chain traceability, digital identity verification, and many more. Blockchain technology offers transformation potential across numerous industries through these and other applications.

Due to its decentralized and transparent nature, blockchain can offer a reliable framework for copyright management. Through smart contracts, automatic and transparent revenue sharing can occur between copyright holders and licensees. Additionally, copyright tracking and monitoring processes can be automated, reducing copyright infringements and disputes. In the field of music distribution, blockchain technology can enable artists to directly reach listeners and eliminate the costs of traditional intermediaries. This could create a fairer and more sustainable revenue model, particularly for independent artists.

5. USAGE AND PRACTICE OF BLOCKCHAIN IN MUSIC

In the digital age, music is considered data, and metadata is the data about that data, containing information about the music itself. Metadata embedded in each recorded music track can include usage conditions and contact details of copyright holders, making it easier to locate owners of a recorded music piece and acquire licenses. The concept is to attribute a purpose to music, allowing it to act as if it were alive. Gradually placing copyright data onto the blockchain could eventually lead to the creation of a comprehensive copyright database for music (LO'Dair, 2016).

In the contemporary music landscape, the fusion of blockchain technology, smart contracts, and cryptocurrency is forming the foundation of a new music ecosystem that reflects inclusivity, integrity, transparency, and fair compensation ethics. Producers and consumers of digital music content are deciding how to share their content in the online world. On these new-generation platforms, artists can easily upload their music and associated content to a centralized online location, making it accessible to everyone. Rights, ownership, and usage of the content shift the focus from traditional music company or distributor policies to a technically artist-centric model built on blockchain architecture. This model enables artists to offer their work for listening, sharing, remixing, or purchase directly to audiences. (Tapscott & Tapscott, 2016, pp. 287-290).

The music industry ecosystem is a centralized database network. These databases connect rights and licensing flows while providing a revenue stream. The DotBlockchain architecture is designed for Blockchain technology, aiming to develop the future music ecosystem by utilizing a balanced ring architecture. This architecture encompasses all participants from traditional labels and publishers to performing rights organizations and composition editors. Collaborating partners can store their data in a metadata chain by combining their individual databases. This chain resides within a public data block. The DotBlockchain architecture works compatibly with existing media formats, maintaining data safety and accuracy (Gheorge, 2017, pp. 2022-2024).

However, integrating blockchain technology into the music industry could face challenges such as standardizing copyright management and licensing processes and creating a legal framework. Additionally, collaboration and data sharing among all stakeholders need to be encouraged.

The various roles and applications of blockchain technology in the music industry include:

Copyrights and Licensing: Blockchain can be used to verify and track ownership of a song or album. This facilitates the verification of copyright and licensing information for each track, leading to more accurate revenue distribution.

Music Distribution: Artists and groups can distribute music directly to consumers using blockchain technology. This bypasses traditional distribution channels, giving them more control and potential revenue.

Micro Payments: Blockchain facilitates artists receiving micro payments for their tracks. This allows listeners to directly purchase specific songs or albums.

NFTs (Non-Fungible Tokens): Artists can use NFTs to create unique digital products. This provides fans with the opportunity to own unique pieces and offers artists new revenue streams.

Interaction with Fans: Some artists use blockchain technology to engage more with their fans. They can provide exclusive access and experiences using tokenized rewards.

Nevertheless, the full impact of blockchain technology on the music industry is still unfolding and evolving. However, this technology has significant potential to fundamentally change how musicians create, distribute, and earn from their music.

6. INNOVATIVE BLOCKCHAIN-BASED PLATFORMS IN MUSIC DISTRIBUTION AND A LOOK INTO THE FUTURE

The music industry is undergoing profound changes due to the impact of digital transformation. Challenges such as traditional distribution models, copyright issues, and the lack of fair compensation for artists necessitate new and innovative solutions for music to adapt to the digital age. At this juncture, blockchain technology comes into play, enabling data to be stored transparently, securely, and in a decentralized manner. However, the widespread adoption and acceptance of these platforms by the general public can give rise to significant challenges, considering factors such as technological capabilities, user behavior, and industry standards. Blockchain-based music platforms are offering a new perspective to the music industry, reshaping the interaction between artists and listeners. However, how these platforms will be embraced as alternatives to traditional music distribution models and how they will impact the music industry will be better understood through future studies and adoption processes.

Since its early days, blockchain technology has garnered significant interest across various industries. Platforms like Bittunes, Ujo Music, Voise, Musicoin, and Resonate are standout examples of blockchain-based streaming platforms that have emerged in recent years. These platforms promise to employ smart contracts to reward artists and pledge fair compensation. They also provide the capability for users to directly tip artists. However, the acquisition of the necessary cryptocurrency (such as Bitcoin, Ethereum, or Musicoin) for these platforms might not be as user-friendly as the payment processes of traditional music platforms, potentially slowing down the adoption process (Sciaky, 2019).

Some of the innovative platforms in the music industry are as follows:

Audius[1]: Built on the Ethereum blockchain, Audius allows artists to independently release their music and interact directly with listeners. This enables artists to overcome the limitations of traditional music distribution channels and reach broader audiences, effectively marketing their music (Audius, 2023). Audius boasts several important features that set it apart from other blockchain-based music platforms. These features enable the platform to provide a more effective and appealing experience for users. The user-friendly interface facilitates the rapid adoption of Audius. Both artists and listeners find navigation and content uploading on the platform hassle-free, ensuring a more comfortable and enjoyable user experience. Audius' ability to provide wider access is also a noteworthy feature. When artists upload their music to the platform, they can reach listeners from different cultures and geographies, allowing their music to reach broader audiences. Audius' innovative business models distinguish it from other platforms. Artists can choose to make their music available for free listening or license it for a certain fee. Additionally, adjusting usage rights for works based on different regions or platforms is also possible. These features differentiate Audius from other blockchain-based music platforms. The platform presents an innovative approach aimed at providing a more sustainable, fair, and enriching music experience for both artists and listeners.

Musicoin[2]: Operating on micro-payments between artists and listeners, Musicoin offers a

fair payment model. As listeners enjoy music, they can make payments to artists using cryptocurrency. Artists, in turn, are rewarded with the Musicoin cryptocurrency as they share their content. This approach enables artists to better determine the value of their music and manage their copyrights more directly. Artists can establish closer connections with their listeners, receive feedback, and even offer exclusive content or experiences for a certain amount of Musicoin. This not only allows for listening to music but also enriches the experience by forming a more personal connection with artists. Being free and ad-free, this platform utilizes the Universal Basic Income (UBI) model, ensuring that each contribution is fairly rewarded (Musicoin, 2023).

Resonate3: It presents an alternative approach to subscription-based models like Spotify and Apple Music. It offers music to listeners at affordable prices while committing to providing artists with higher payments compared to their competitors. Operating on a blockchain-based democratic governance system, it ensures that artists receive their earnings through a per-listener payment model, while listeners gain access to music through a fair subscription model. One of Resonate's most striking features is the "Stream2Own" model. In this model, users make micro-payments for each streaming session, and the amount they pay is instantly transferred to the artist's wallet. This enables artists to earn instant income from every play, fostering a more equitable distribution of revenue compared to traditional music streaming platforms.

Additionally, the Resonate platform grants artists more control over how they license their music. Artists can determine the usage terms for their works, which are automatically enforced through smart contracts. This enhances the protection of copyright and empowers artists to manage their music. Another area where Resonate stands out is user experience. The platform allows users not only to listen to music but also to get closer insights into artists' stories and music creation processes. This approach transforms music into not just sound but also a story and experience, fostering a deeper connection. Resonate's unique features offer a fresh perspective on the digitalization of the music industry, with functions like fair revenue sharing, licensing control, and enhanced music experience. Serving as a robust and effective bridge between artists and music consumers, this platform positions itself as a contender to shape the future of music by innovating in the realms of fair revenue distribution, licensing control, and music experience.

Opus[4]: It stands out as a blockchain-based platform built to store and distribute high-quality audio files. It specifically enables the storage of high-resolution audio files in the FLAC (Free Lossless Audio Codec) format. The FLAC format maintains audio quality while incorporating compression capabilities. This provides music artists and producers with the capacity to preserve their creations at the highest level. Opus's primary goal is to enhance audio quality within the music industry. Traditional digital music platforms often use compressed audio formats, which may lead to quality degradation. Opus, on the other hand, aims to deliver a superior listening experience by offering high-resolution audio through the FLAC format.

Opus is built on a blockchain technology that ensures fair revenue sharing. Artists receive direct payments as listeners engage with their music on the platform. Smart contracts facilitate revenue sharing based on predefined ratios. Furthermore, Opus enables accurate management of copyright. Artists can establish usage terms for their works, and smart contracts automatically enforce these conditions. The platform supports various licensing models. Artists can make their works available for free streaming or license them for a specified fee. Additionally, they can customize the usage rights based on geographical regions or platforms. With a global vision, Opus provides access to listeners and artists worldwide. When artists upload their works to the platform, listeners from different geographies and cultural backgrounds can access these creations. Opus's fundamental aim is to deliver a high-quality audio experience while ensuring fair revenue sharing and copyright management. With its innovative approach, Opus contributes to a more transparent and accessible future for the music industry.

These platforms in the music industry carry the potential to offer a more equitable and transparent experience to artists and listeners. They exemplify instances of the digital transformation within the music industry. While each platform shares a similar core purpose and functionality, their unique features and intended uses exhibit noticeable differences. Notably, Resonate's innovative distribution model, Opus's high-quality audio storage concept, Musicoin's copyright management, and Audius's decentralized music streaming platform all stand out for their distinctive attributes. The adoption process of these platforms and their impacts on the music industry will become clearer based on the outcomes of future research and studies.

7. DISADVANTAGES OF BLOCK-CHAIN-BASED MUSIC PLATFORMS

While blockchain platforms offer several advantages, they also come with certain disadvantages. The requirement to transact with cryptocurrencies and the complexity of payment processes can be significant factors limiting user acceptance. Blockchain-based music platforms are often designed to facilitate payments with cryptocurrencies and manage copyright, which may demand users to possess cryptocurrencies or purchase them. Despite the prevalence of cryptocurrencies, many individuals may still have limited knowledge or desire to engage with them. This can lead to hesitation among music enthusiasts or artists to use such platforms.

The complexity of payment processes can also pose a barrier. Payments on blockchain-based platforms are typically conducted through smart contracts, which can be different and more technical compared to traditional payment methods. Users may need to understand and navigate these processes correctly. Additionally, factors such as the volatility of cryptocurrency values and the verification process of payment transactions can complicate the payment experience for users.

These disadvantages, especially for users who are less familiar with technology or have limited exposure to cryptocurrencies, can reduce their willingness to adopt the platforms. User tendencies to prioritize security and simplicity can influence the adoption rate of these platforms. Therefore, platform providers might reach a broader audience by offering user-friendly interfaces, simplifying payment processes, and supporting traditional payment methods instead of cryptocurrencies. Taking these issues into account, the future success of blockchain-based music platforms will depend on how effectively they can make the user experience simple and secure.

Another disadvantage is scalability issues. Blockchain infrastructure might struggle to handle high-volume transactions, limiting the platforms' growth and reach to a wider user base. Scalability issues might become even more pronounced if the platform gains popularity. Energy consumption is another concern. Some blockchain protocols can require high energy consumption for transaction validation, raising environmental and sustainability concerns.

Transaction speed and duration could also pose a disadvantage. During peak periods or increased network traffic, transaction speeds could slow down, making it unsuitable for scenarios requiring instant payments or quick transactions. Data storage concerns should also be considered. Since blockchain records every transaction on a public ledger, safeguarding personal or sensitive data might be challenging. This becomes a risk, especially when situations demand the storage of confidential information.

Lastly, the legal and regulatory aspects of blockchain technology are still uncertain. Matters like the legal status and taxation of cryptocurrencies can vary from country to country. These uncertainties might affect the operational processes of platforms. These disadvantages stand out as factors that could limit the widespread acceptance and usage of blockchain-based music platforms. However, with developers' efforts to address these challenges and the evolution of technology, these disadvantages could be overcome over time, allowing platforms to reach a broader user base.

8. CONCLUSION

The "blockchain" technology has rapidly advanced and is widely used in various fields. Today, music works have transitioned from the recording era to digitalization. Digitized music works can be accessed widely via the "Internet," but they also bring along contentious copyright issues. Effective strategies using blockchain technology in the future will make it possible to protect digital music copyrights on the internet, which will greatly enhance the development of the digital music industry. Blockchain has the potential to simplify many complex processes by offering benefits such as reduced transaction costs, payment speed, elimination of intermediaries, and sharing of copyright fees through smart contracts, compared to traditional methods. However, there are disadvantages associated with blockchain technology, including the lack of recognition among potential users, indifference towards music that can be accessed in this way, and the high volatility of cryptocurrency values. Thus, there is a prevalence of speculative and misinformation-laden discourse surrounding blockchain technology. In the music sector, technology benefits both in the online sale of concert tickets and in delivering live music performances to listeners, benefiting amateur musicians and small groups as well. The nature of open-source software offered by technology allows all these processes to be decentralized, enabling users and existing institutions in the music industry to set up their own web stores and reach listeners directly. Additionally, by creating synchronous streams that suit the nature of music, it provides brand new performance models and economic gain systems.

Blockchain technology can play a significant role in areas such as copyright management, music distribution, and artist compensation in the music industry. However, given the technical, legal, and collaboration challenges, the adoption process for this technology will be lengthy and require careful planning. In the future, it is expected that blockchain technology will bring more innovation and transformation to the music industry.

While blockchain platforms offer several advantages, they also come with certain disadvantages. Blockchain-based music platforms face disadvantages such as the requirement to transact with cryptocurrencies and the complexity of payment processes. These factors can limit user acceptance and particularly deter users unfamiliar with cryptocurrencies. Additionally, challenges like scalability issues, high energy consumption, transaction speed, and data storage concerns can restrict the expansion and usage of these platforms. Although these issues can be overcome with solutions that enhance user experience, it's anticipated that as technology evolves and regulatory clarity is achieved, blockchain-based music platforms will become more widespread.

Endnotes

https://audius.co/

https://musicoin.org/

https://resonate.coop/

https://opus.audio/

REFERENCES

AUDIUS. 2023. Audius. Accessed on June 9, 2023. https://audius.co/

BLOCKCHAINHUB (2017). Blockchain Explained - Intro - *Beginners Guide to Blockchain*. Available at: https://blockchainhub.net/blockchain-intro/ (Accessed on May 17, 2023).

DUTRA, A., TUMASJAN, A., & WELPE, I. M. (2018). Blockchain is Changing How Media and Entertainment Companies Compete. *MIT Sloan Management Review*, Fall 2018.

GHEORGHE, P. N. M., TIGĂNOAIA, B., & NICULESCU, A. (2017, October). Blockchain and smart contracts in the music industry–streaming vs. downloading. *International Conference on Management and Industrial Engineering* (pp. 215-228). *Niculescu Publishing House.*

HESMONDHALGH, D. (2021). Is music streaming bad for musicians? Problems of evidence and argument. *New Media & Society*, *23*(12), 3593–

3615. https://doi.org/10.1177/1461444820953541

IINUMA, A. (2018, April 5). What Is Blockchain And What Can Businesses Benefit From It? *Forbes.* https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2018/04/05/what-is-blockchain-and-what-can-businesses-benefit-from-it/?sh=3aef0a6f675f (Accessed on July 5, 2023).

LO'DAIR, M. (2016), *Music on The Blockchain.* [online]. Blockchain For Creative Industries Research Cluster Middlesex University, Report No. 1, https://www.mdx.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0026/230696/Music-On-The-Blockchain.pdf (Accessed on July 10, 2023).

MOUGAYAR, W. (2016). *The business blockchain: promise, practice, and application of the next Internet technology.* John Wiley & Sons.

MUSICOIN. 2023. Musicoin. Accessed on June 9, 2023. https://musicoin.org/.

NAKAMOTO, S. (2008). *Bitcoin: A peer-to-peer electronic cash system.* https://bitcoin.org/bitcoin.pdf (Accessed on July 10, 2023).

NGUYEN, Q. K., & DANG, Q. V. (2018, November). Blockchain Technology for the Advancement of the Future. *2018 4th international conference on green technology and sustainable development* (GTSD) (pp. 483-486). IEEE.

OPUS. (2023). Accessed on June 9, 2023. https://opus.audio/

PANAYİ, P. (2016), Why Us, Why Now: Convening the Open Music Initiative. *BerkleeICE,* https://www.berklee.edu/panos-panay-open-music-initiative (Accessed on July 3, 2023)

PARELES, J. (2002). David Bowie, 21st-century entrepreneur. *The New York Times*, *9*(06), 2002.

PETERS, G.W., PANAYİ, E. (2016). Understanding modern banking ledgers through blockchain technologies: Future of transaction processing and smart contracts on the internet of money. *Banking Beyond Banks and Money*. Springer, pp. 239–278.

RESONATE. (2023). Resonate Mission. Accessed on June 9, 2023. https://resonate.is/.

SANCHEZ, D. (2017). What Streaming Music Services Pay. *Digital Music News*, https://www.digitalmusicnews.com/2017/07/24/what-streaming-music-services-pay-updated-for-2017/. (Accessed on July 1, 2023).

SCIAKY, D. (2019). The digital transformation of the music industry through applications of blockchain technology. https://kth.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1375894&dswid=984 (Accessed on June 1, 2023).

TAPSCOTT, D., & TAPSCOTT, A. (2016). *Blockchain revolution: how the technology behind bitcoin is changing money, business, and the world.* Penguin.

VAN MAANEN, J. (1983). *Qualitative methodology.* Sage.

VOM BROCKE, J., SIMONS, A., RIEMER, K., NIEHAVES, B., PLATTFAUT, R., CLEVEN, A. (2015). Standing on the Shoulders of Giants: Challenges and Recommendations of Literature Search in Information Systems Research. *Communications of the Association of Information Systems*, 37(9).

"This page is left blank for typesetting"

HOLISTENCE
publications

Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır

journal of arts

Journal of Arts
Volume/Cilt: 6, Issue/Sayı: 4 Year/Yıl: 2023, pp. 255-269
E-ISSN: 2636-7718
URL: https://journals.gen.tr/arts
DOI: https://doi.org/10.31566/arts.2213

Received / Geliş: 19/03/2022
Acccepted / Kabul: 29/04/2023

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Bir kadın kahraman olarak Andromakhe'nin yolculuğu ve resim sanatında betimlenişi

The journey of Andromache as a female hero and her description in painting

Ezgi Yemenicioğlu Negir

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Türkiye, e-mail: ezginegir@comu.edu.tr

Öz

Mit, masal ve söylenceler tarihsel gerçeklere ışık tutabilecek, toplumsal, kültürel, sembolik, psikolojik vb. pek çok anlamı barındıran ve bu bilgileri kuşaktan kuşağa aktaran kaynaklardır. Kahraman ise bu anlatılarda eylemin merkezinde, harekete geçen, maceraya atılan kişidir.

Çağlar boyunca ataerkil toplum yapısının yerleşik değerleri doğrultusunda maceralara atılan, türlü badireler atlatarak zaferlere ulaşan bu kahramanlar, zihinlerimizde hep eril figürler olarak yer etmiştir. Oysa mitoloji pek çok kadın karakterin, detayları fazla bilinmeyen kahramanca mücadelesini ve yolculuğunu da içerir. Bu söylencelerde ataerkil toplumsal yapıya temellenen erkek dünyasının kadına yönelen bakışını ve kadının yaşantısı üzerinde kurguladığı ideali görmek mümkündür.

Bu bağlamda Homeros'tan Euripides'e, Vergilius'tan Racine'e pek çok ozanın eserlerinde adından ve öyküsünden bahsedilen Andromakhe yerinde bir örnek olacaktır. Onun öyküsü prensesi olduğu Thebe kentinden başlar, Troya'ya gelin gider. Akhilleus'un ailesini katledişi, Hektor'un ölümü, Troya'nın düşüşü ve oğulları Astyanaks'ın öldürülüşü çileli yaşamının yalnızca bir bölümüdür. Onun yolculuğu kocasını öldüren adamın oğluna köle olarak devam eder. Andromakhe Vergilius'un Aeneas destanında bir kez daha karşımıza çıkar. Neoptolemos öldürülünce yine bir Troyalı prens olan Helenos'la evlenmiş, kocasının yönetimindeki Epirus'un kraliçesi olmuştur. Yaşantısının yönünü belirleyen tüm bu sert rüzgârlara rağmen Andromakhe tüm bu eserlerde dirayetli, onurlu, erdemli, yiğit ve bilinçli bir kadın olarak tasvir edilmiş ve bir kadın kahraman olarak yüceltilmiştir. Çağımızda toplumsal cinsiyet rollerinin nasıl biçimlendiğine geçmişin örnekleri ışığında bakacak olduğumuzda Andromakhe'ye biçilen rollerin eril bakış açısına göre belirlenmiş ideal kadına karşılık geldiği düşünülebilir.

Andromakhe karakterinin büyük ozanların edebi eserlerindeki tasviri, yaşadıkları çağın bakış açısını ele verdiği gibi yazarın düşünceleri ile de biçimlenmiş görünmektedir. Diğer yandan sanat tarihini de derinden etkileyen ve destanlar içinde kendine yer bulan bir kadın kahraman olarak Andromakhe'nin hikâyesi, hemen hepsi erkek sanatçılar tarafından resmedilen betimlemeleriyle de eril dünyanın gözünden gösterilmektedir.

Citation/Atıf: YEMENİCİOĞLU NEGİR, E. (2023). Bir kadın kahraman olarak Andromakhe'nin yolculuğu ve resim sanatında betimlenişi. *Journal of Arts.* 6(4): 255-269, DOI: 10.31566/arts.2213

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Ezgi Yemenicioğlu Negir
E-mail:ezginegir@comu.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.

Bu çalışmada Andromakhe bir kahraman figürü olarak önerilmiş ve onun erkek kahramanların şöhretinin gölgesinde kalmış hikâyesi araştırılmıştır. Resim sanatındaki örnekler arasında Andromakhe'nin yer aldığı resimler taranmış ve ulaşılan eserlerde konunun ele alınış biçimi incelenmiştir.

Anahtar kelimeler: Sanat, Resim, Mitoloji, Kadın, Kahraman

Abstract

Myths, tales and legends are sources that can shed light on historical facts, contain social, cultural, symbolic, psychological and many other meanings and transmit this information from generation to generation. In these narratives, the hero is the person at the center of the action, who takes action and goes on adventures.

In line with the established values of the patriarchal social structure throughout the ages; these heroes, who went on adventures and survived various difficulties and achieved victory, have always remained in our minds as masculine figures. However, mythology also includes the heroic struggle and journey of many female characters, the details of which are unknown. In these myths, it is possible to see the view of the male world, based on the patriarchal social structure, towards women and the ideal it has built on women's lives.

In this context, Andromache, whose name and story are mentioned in the works of many poets from Homer to Euripides, from Vergilius to Racine, would be a suitable example. Her story begins in the city of Thebes, where she was the princess, and went to Troy as a bride. Achilles' murder of her family, Hector's death, the fall of Troy and the murder of their son Astyanax are only a part of her ordeal. Her journey continues as a slave to the son of the man who killed her husband. Andromache appears once again in Vergilius' Aeneas epic. When Neoptolemos was killed, she married Helenos, another Trojan prince, and became the queen of Epirus under her husband's rule. Despite all these harsh winds that determine the direction of her life, Andromache is depicted as an astute, honorable, virtuous, brave and conscious woman in all these works and is glorified as a heroine. When we look at how gender roles are shaped in our age in the light of examples from the past, it can be thought that the roles assigned to Andromache correspond to the ideal woman determined according to the masculine perspective.

The depiction of the character Andromache in the literary works of the great poets seems to be shaped by the thoughts of the author as well as revealing the perspective of the age they lived in. On the other hand, the story of Andromache, as a female hero who deeply affected the history of art and found a place in epics; it is shown from the perspective of the masculine world, with depictions almost all of which are painted by male artists.

In this study, Andromache is proposed as a heroic figure and her story, overshadowed by the fame of male heroes, is investigated. Among the examples in painting, the paintings in which Andromache is included were scanned and the way the subject was handled in the works found was examined.

Keywords: Art, Painting, Mythoogy, Woman, Hero

1. GİRİŞ

Mitolojik öyküler uygarlıkların, kültürlerin ve hatta insanlığın belleğinden izler sunarken, bizlere tarihi düşsellikle harmanlayarak çağlar ötesinden seslenirler. Bu anlatıların bir bölümü hayal gücü ile şekillenmiş semboller olarak nitelense de Antik çağ ozanlarının epik eserlerinde konu edilen hikâyelerin somut bağlarla gerçekliğe yaklaştığını, Troya gibi antik kentlerin geçmişi aydınlandıkça görmekteyiz.

Geçmişten günümüze ulaşan bu mit, masal ve söylencelerde, anlatılanların merkezinde yer alan kahramanlarla karşılaşırız. Erkek egemen dünyada ise kahramanlık görevleri ve kahramanın yolculuğu gibi konularla erkek figürlerin ilişkilendirmesi doğal olarak kabul görmüştür. Zaten tarihsel süreçler boyunca pek çok toplum, kültür ve dinsel öğreti içinde kadının erkek için ve onun himayesinde yaratılmış bir figür olarak değerlendirildiği görülür. Bu nedenle günümüzde adları tanınan ve ünleri ile parlayan erkek kahramanların arasında kadın kahramanların öyküleri sessizliğe gömülmüş gibidir. Oysa bu kadınlar eril dünyanın içinde varlıklarını sürdürürken, hiç de küçümsenmeyecek denli büyük maceraların içine atılmış, insan ruhunun taşıması için çok zor olan sınavlardan geçmişlerdir.

Antik Yunan'da kadının konumu ve kadına bakış, onu dünyaya bela getirmekten başka bir işe yaramayan Pandora'ya benzetilerek özetlenebilir. (Sagaert, 2017:26) Atina'da atomcu filozof Demokritos bile: "kadın çok konuşmamalı, zira bu pek hoş olmaz" diyerek Yunan geleneğindeki kadına bakışı özetliyordu. Akhaların katı ataerkil dünyasından kaynaklanan bu bakış Atina'dan dünyaya yayılmıştı. (Dülger, 2021:129) Buna karşın Azra Erhat'ın İlyada (Homeros, 1984:54) için yazdığı önsözde belirttiği gibi, merkezi Anadolu'da olan anaerkil toplum düzeninin kalıntıları, kadının toplumda saygı gördüğü, aile bağlarının sevecenlikle ifade edildiği bir yapıya dikkati çeker. Bu yüzdendir ki Andromakhe yetiştiği toplumun değerlerinden kaynaklanan bir cesaretle, doğru bildiğini savunan, kaderini değiştirme gücü olmasa da gördüğü çarpıklıkları dile getirmekten çekinmeyen bir duruş sergiler. Onun bu vakur ama yiğit duruşu, destanlarında ona yer vermiş ozanlar için olduğu kadar bugün onun hikâyesiyle karşılaşan insanlar için de ilham vericidir. Çünkü Andromakhe kadın ve erkek olarak ayırmadan, trajik öyküsüyle içimizdeki insani duyguları harekete geçirir. Onun çileli yaşamı ve olanları karşılayışındaki dirayet; dürüstlük, ahlak, vicdan gibi insana dair kavramları öne çıkarır. Andromakhe, kendi ruhsal deneyiminden geçen biri olduğu kadar bizlere aktardıklarıyla da kahraman olarak anılmayı hak eden bir karakterdir.

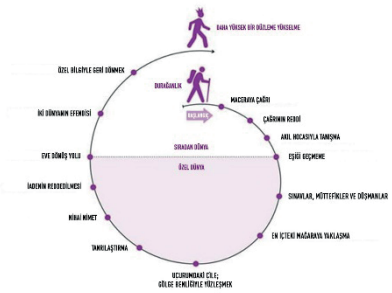
2. KAHRAMAN NEDİR?

Bu noktada kahraman tanımını yapmak yerinde olacaktır. Dilimizde "kahraman" kelimesi, etimolojik kökeni Farsça olan eril bir özel isme dayanır. (URL-1, 2023) Türk Dil Kurumu Sözlüğünde ise kahraman, savaşta veya tehlikeli bir durumda yararlık gösteren kimse, yiğit anlamıyla bir sıfat olarak yer alır. Ayrıca yine aynı kaynakta bir olayda önemli yeri olan kimse ya da roman, hikâye, tiyatro vb. edebiyat türlerinde yüksek nitelikleri veya örnek alınacak davranışları dolayısıyla okurların hayranlık duyduğu başkişi anlamına gelen bir isim olarak da tanımlanmaktadır. (URL- 2, 2023)

İngilizce'de 'hero' olarak kullanılan kahraman sözcüğünün kökeni Latince "heros'tan" gelir. "Erdem sahibi, kazandığı başarılarla ünlü ve sıradan insanlardan farklı biridir. Yunan mitolojisinde gözlediğimiz kahraman profili sıradan bir insandan daha çok ilahi bir varlık gibi algılanır." (Korkmaz, Bildiri Metni, 2019: 266)

Joseph Campbell (Campbell, 2022: 25) ise "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" adlı kitapta onu şöyle tanımlar: "Kahraman, yerel ve kişisel tarihi sınırlamalarıyla çatışarak onları aşmış ve genel geçer, olağan insani biçimlere ulaşmış olan kadın ya da erkektir. Böyle birinin tasavvurları, fikirleri ve esinleri insani yaşamı ve düşüncesinin temel pınarlarından taptaze çıkar. Bu yüzden onlar yeteneklidir, mevcut, çözülen toplumdan ve ruhtan değil, toplumun yeniden doğduğu tükenmez kaynaktandırlar. Kahraman modern bir insan olarak ölmüş, fakat ebedi insan, mükemmelleşmiş, belirsiz, evrensel insan olarak yeniden doğmuştur. Öyleyse, onun ikinci önemli görevi ve amacı insanlığın bütün mitolojilerinin belirttiği gibi dönüşmüş olarak bizlere geri dönmek ve yenilenmiş yaşamdan aldığı dersi öğretmektir."

Resim 1. Kahramanın sonsuz yolculuğunun aşamaları.



Mitoloji pek çok kahraman hikâyesiyle doludur. Çünkü kahramanlar, hayatlarını kendilerinden büyük bir şey için feda ettikleri, sıradan deneyim ve başarıların ötesinde bir şeyler bulmuş, yaşamış ya da gerçekleştirmiş oldukları için onların hikâyeleri anlatılmaya değerdir. Kahraman temelde iki tür eylem içinde ortaya çıkar. Bunlardan biri savaşta kahraman olmak ya da birini kurtarmak gibi fiziksel bir eylemdir. Diğeri ise ruhsaldır; burada kahraman normal olmayan bir tür ruhsal yaşam deneyiminden geçer ve aktaracağı bir mesaj ile geri döner. Şemada da gösterildiği gibi evine dönen kahraman başladığı noktaya ulaşmış olsa da artık farklı bir bilinç düzeyinde, daha üst bir plana ilerlemiştir.

Bu noktada Andromakhe'nin yaşadığı bütün trajedilerin ardından, Anadolu kentlerinden Pergamum'a dönüşü kahramanın aldığı tüm deneyimlerden sonra çemberi tamamlamasına benzediği için onun kahraman kimliğini pekiştiren bir özelliktir. (URL-3, 2023) Tüm bu kahraman tanımları arasında; maceraya atılmak, yolculuğa çıkmak, yolda vereceği sınavlarla karşılaşmak, canavarı yenmek, karşılığında bir ödül kazanmak gibi eylemlerle yüzleşmenin erkeğin işiymiş gibi görüldüğü bir anlayış eskiden olduğu gibi günümüzde de hâkimdir. O yüzden Kahraman denilince Gılgamış, Osiris, Herakles, Odysseus, Akhilleus, Hektor gibi mitolojik, Superman, Batman, Frodo Baggins, Harry Potter gibi çağımız kahramanlarını düşünmek olağandır.

Antik Çağ'da kadın için belirlenmiş etkinlik alanları içine genellikle kahramanlık işleri yer almaz. O yüzden Eski Çağ yazınında övülen kadınlar genellikle Odysseus'un eşi Penelope gibi asil, sadık, becerikli, sabırlı, akıllı, adaletli ve her zaman ağırbaşlı bir tavırla tezgâhları başında dokuma yapmaktadır. İçinde bulundukları sıkıntılı durumlar ise erkek bir kahraman el atmadan değişmez gibidir. Andromakhe'nin de durumu bundan farklı değildir. Ancak Andromakhe çağının kadınlarından beklenenin aksine, kendi adına ayağa kalkar ve gerçekleri tüm çıplaklığıyla ifade eder. O doğruları söylediğinde güçlü adamlar bile karşı çıkaaz, dediklerini kabul ederler. (Euripdes 2021:21) Andromakhe sadece kendininkileri değil, cesaretle çevresindeki tüm insanların duygularına tercüman olur ve düşüncelerini seslendirir. Spartalı Menelaos'a karşı şunları haykırır:

> "…Herkesin nefret ettiği Sparta'nın sakinleri!
> Yalancılığın ustasısınız. Kurnazlıklar tasarlar,
> Entrikalar düzenlersiniz. Düşünceleriniz
> Doğru ve adil değil, hep dolambaçlıdır.
> Hellas'ta mutlu yaşamanız büyük haksızlık!
> Yapmadığınız ne kaldı ki? Cinayetler işler,
> Yolsuzluklar yaparsınız. Dudaklarınız başka
> Söylerken aklınız başka düşünür. Lanet olsun size!" (Euripdes 2021:21)

Günümüzden ve yaşadığımız ülkenin gerçekliğinden baktığımızda bile Andromakhe'nin duruşu kahramancadır. Varsın, sözleri ozan Euripides'in düşüncelerini yansıtsın ve o kendince bir Andromakhe yaratmış olsun, yine de bir insanlık dramı abidesi gibi karşımızda duran Andromakhe'nin cesareti içimize işler, yürekleri titretir. Herkesin güç karşısında sus pus olduğu bir çağda yaşarken, onun doğru bildiklerini cesaretle ifade edişi ve yürekliliği saygıyı hak etmektedir.

3. ANDROMAKHE KİMDİR?

Andromakhe; Anadolu'nun Mysia bölgesinde Thebe şehrinin kralı Eetion'un kızıdır. Annesinin ise adına rastlamayız, ancak Andromakhe İlyada'da annesinden bahsederken onu "…anam ormanlık Plakos'un eteğinde kraliçeydi…" diyerek anar. (Homeros, 1984:186) Adının anlamı "anir" (erkek) ve "makhe" (savaş) kelimelerinden türetilmiştir ve "erkeklere karşı savaşan" anlamını taşır. (Euripides, 2021: 55) Adının anlamı Andromakhe'nin kaderini belirlemiş ve erkeklere karşı duruşunun bir işareti gibidir.

Kral Eetion yedi oğlunun yanında tek kız çocuğu olan sevimli, akıllı ve ağırbaşlı Andromakhe'yi, Troya'nın değerli prensi Hektor ile evlendirmiştir. Bu evlilik Andromakhe'nin babası Eetion ile Troya kralı Priamos arasındaki güçlü dostluktan kaynaklanır ve iki krallığın ilişkilerinin evlilik bağıyla güçlendirildiğini düşündürür. Euripides'in tragedyasının açılışında Andromakhe şunları söyler:

> "Bir zamanlar altın yüklü çeyizimle
> Asya toprağının süsü Thebe şehrinden
> Hektor'a eş olup ona çocuklar doğurmak üzere
> Kral Priamos'un sarayına gelin geldim.
> O zamanlar herkesin imrendiği Andromakhe'ydim…"
> (Euripides, 2021:5)

Hektor ve Andromakhe'nin evliliğine dair detayları ve çiftin mutlu zamanlarını ozanlar aktarmamıştır. Biz bu mutlu çifte ancak Troya savaşı onların hayatını trajediye çevirdiğinde yakından bakma fırsatı buluruz. Anrdomakhe İlyada destanında Troya prensi Hektor'un karısı ve Astyanaks'ın annesi olarak karşımıza çıkar. Troya'da çarpışmaların şiddetle devam ettiği günlerden birinde, Hektor savaş meydanına dönmeden önce karısı Andromakhe'yi ve oğlu Astyanaks'ı

görmek için koşar ve onları kentin surlarında bulur. Andromakhe Troyalıların yenildiğini duyduğu için endişeyle dövünür ve gözyaşı döker. Hektor'a savaş meydanına geri dönmemesi için yakarır. Destanın bu kısmında Andromakhe kocasına yalvarırken Thebe'deki ailesinin başına gelenleri sıralar. Akhilleus'un babasını öldürüp, kentini yerle bir ettiğini, yedi erkek kardeşini öldürdüğünü ve annesini de esir aldığını Andromakhe'nin ağzından öğreniriz. Kocasına savaştan uzak kalması için yalvaran Andromakhe'nin sözleri yüreğimize dokunur.

"Sensiz kalmaktansa kara toprak yutsun beni daha iyi.
Benim senden başka dayanağım yok,
alıp götürdüğü zaman ölüm seni
yalnız acılar kalacak bana.
Ne babam var benim, ne ulu anam…
…Sen bana bir babasın, Hektor,
ulu anamsın benim, kardaşımsın,
arkadaşısın sıcak döşeğimin.
Burada, kalede kal, acı bana,
yetim koma yavrumuzu, karını dul koma.
Şu incir ağacının önünde tut orduyu,
kente oradan kolay girer düşman,
kolay çıkılır oradan duvarlara." (Homeros,1984:186)

Kadın kocasına, önlerine serili kaderi bilirmiş gibi yakarır, Akhalar üstüne saldırıp seni öldürecekler diyerek korkusunu dile getirir. Bu yakarı öyle dokunaklı, eşlerin birbirine olan sevgi ve bağlılığı öyle güçlüdür ki Andromakhe'nin hıçkırıklarını duyar gibi oluruz. Bu sırada adı "şehrin efendisi" anlamına gelen oğulları Astyanaks henüz dadısının kucağında bir bebektir. Troya'ya kral olması umuduyla büyütülmektedir. (Erhat, 2012:37) Hektor onu kucağına almak için uzandığında Astyanaks babasının görünüşünden, tolgasından sallanan yeleden korkup ağlamaya başlar. Anne baba yavrularının tepkisine gülerler ve savaşın ağır atmosferi bir anlığına dağılır. Yerini sevgiyle yaşamı paylaşan bir ailenin samimiyetine bırakır. Bu detaylar destanın kahramanları olan karı kocanın sevinçleri, kederleri, hırsları ve endişeleri olan insanca taraflarını ortaya koyar. Andromakhe'nin kocasına ve Hektor'un ona seslenişinde de sevgi ve saygı dolu bir evliliğin varlığı anlaşılır.

Andromakhe pek çok kişinin gözünde güzel ve üstün meziyetlere sahip biridir. Çoğu kez güzel Helene ile karşılaştırılan Andromakhe güzelliğin şeylerin doğası olduğuna inanır ve güzelliği güvenilmez bulur. Bu noktada Helene ile birbirine zıt nitelikleri olan iki kadın örneği oluştururlar. Andromakhe güzellikten ziyade bir kocanın kalbini kazanan şeyin karakter olduğuna inanır.

"Bu nedenle bir prenses olsa da gururunu asla kocasınınkiyle karşı karşıya getirmez, kendi ülkesini övüp kocasının kentini küçümsemezdi. Hatta kocasının hatırı için metresleriyle bile iyi geçinirdi. Her zaman cana yakın bir arkadaş olarak kocasını kendisine çekeceğini düşünüyordu. Ve bazılarına göre istikrar, sadakat ve dürüstlük, aşkın kanepedeki tatlı zevklerden öteye geçmesin sağlar." (URL-3, 2023) Ancak tanrılar planlarını kurmuş, Troya'nın düşmesi ve Hektor'un Akhilleus'un elinde can vermesi kararlaştırılmıştır. Andromakhe saraydaki odalardan birinde erguvan renkli bir kumaş dokumakta, Hektor döndüğünde yıkansın diye kazanlarda sular hazırlatmaktayken kentin surlarından acı feryatlar duyulur. Kayınvalidesi Hekabe'nin çığlığıdır bu, Andromakhe hızla kale duvarlarına koşar ve Hektor'un cansız bedeninin dörtnala koşan atlarca sürüklendiğini görür. Andromakhe gördükleri karşısında dayanamaz kendinden geçer. (Homeros, 1984:496)

Destanın son bölümünde Hektor için ağıt yakarken betimlenen Andromakhe başına gelecekleri sezmiş gibi şunları söyler:

"Erkeğim benim, göçüp gittin genç yaşında,
gittin evimizde dul bıraktın beni
çocuğumuz da ufacık, körpecik,
bizden olan, kara talihli ikimizden,
bilmem, gençlik çağına erer mi ki,
bu kent yerle bir olacak baştan aşağı,
sen öldün, onun koruyucusu, bekçisi,
sen, soylu analar, çocukları ayakta tutan.
Onları koca karınlı gemiler götürecek yakında,
beni de götürecek gemiler, yavrum, beni de,

sen benim arkamdan geleceksin belki,

belki bir Akhalı surlardan atacak seni…" (Homeros, 1984:546)

İlyada Hektor'un cenaze töreni ile kapanır. Hikâyenin bundan sonraki kısmını Euripides Troyalı Kadınlar ve Andromakhe tragedyalarında anlatır. Troyalı kadınlar kent ele geçirildikten sonra esir alınır ve kur'ayla savaşa katılan Akhalı erkekler arasında paylaştırılır. Soylu kadınlarsa kur'a olmaksızın Akha komutanları arasında pay edilir. Bunun sonucunda tanrı Apollon'un kâhini Kassandra Agamemnon'a, Andromakhe Akhilleus'un oğlu Neoptolemos'a verilir. Troya kraliçesi Hekabe Odysseus'un sarayına köle olarak gönderilir. Prenses Polyksene ise Akhillius'un mezarı başında kurban edilir. Hektor ve Andromakhe'nin oğlu Astyanaks'ın kaderini Odysseus belirler. Küçücük bir bebek olsa da onun kentin surlarından aşağı atılarak öldürülmesi buyruğu verilir. Bu haberi Andromakhe'ye Agamemnon'un habercisi Talthybios verir. Kendisi de bir Akhalı olmasına rağmen Andromakhe'ye acıdığı, katlanması gereken kedere üzüldüğünü belli etmekten çekinmez. Ona şöyle seslenir;

"Ey Friglerin en iyisi olan Hektor'un karısı,

benden nefret etme.

Çünkü istemeyerek bildiriyorum,

Danaos ve Pelopsların tüm mesajlarını…

Çocuğunu öldürecekler, sana büyük bir kötülük.

Tüm Hellenlerin arasından Odysseus dedi ki…

Cesur adamın çocuğunun

Büyümemesi gerektiğini söyleyip…

Troya surlarından

aşağıya atılması gerektiğini söyledi.

Bu olacak. Metin ol."

(Euripides, 2002:36-38)

Masum bir çocuğun canına kıymak savaşın yıkıcılığına aşina bir Akhalıyı bile düşündürmüş gibidir. Haberci Andromakhe'nin durumuna üzülmüş görünür ve ona Akhalardan merhamet görebilmesi için susup felaketlere dayanması gerektiğini söyleyerek telkinde bulunur. Andromakhe'nin yaktığı ağıtların sonu gelmez. Eşini, çocuğunu, ailesini, sevdiklerini bir bir yitirir, yuvası olan kentler yakılıp yağmalanır, esir düşer, düşmana köle olur ve kara karınlı gemilerle Akha diyarlarındaki belirsiz bir geleceğe ilerlemek zorunda kalır. Andromakhe'nin ağıtları yürekleri dağlar. Hem kadınsal olana atfedilen yoğun bir duygusallıkla doludur bu dizeler; hem de durumunu her açıdan kavrayan gerçekçi bir yaklaşımla. Euripides Andromakhe'ye kadınlara özgü yoğun bir sevgi, şefkat ve duygusallık yüklerken diğer yandan da ona aklıselim, onurlu, yiğit, olayları açık bir bilinçle kavrayan realist bir duruş vermiştir. Bir diğer deyişle Euripides Andromakhe kimliğini Antik dünyanın ideal kadınını sergileyecek biçimde inşa etmiştir. Çektiği sıkıntılar boyunca Andromakhe›nin gücü ve dayanıklılığı parlamaya devam eder. Esir olarak yaşadığı hayat ise kadınların savaş ve çatışma zamanlarında karşılaştıkları trajik olayları ve insanlığın zaaflarını hatırlatmaktadır. Ozanlar Andromakhe karakteri üzerinden savaşın yıkıcılığını ve savaş ile ilgili düşüncelerini de dile getirmiş olurlar..

Andromakhe, Troya'dan Neoptolemos'un Phtia ve Pharsalia sınırındaki topraklarda bulunan sarayına köle olarak getirilir. Akhilleus'un oğlu, Peleus'un torunu olan Neoptolemos, Menelaos ve Helene'nin kızı Hermione ile evlidir. Andromakhe'nin bu süre zarfında Neoptolemos'tan Molossos adında bir oğlu olmuştur.

"Ben de burada yaşıyorum ve bu sarayda

efendim Neoptolemos'tan bir oğul doğurdum.

İlk başlarda büyük acılar çekerken, çocuğum

hayatta kalırsa kaderimin değişeceğine

ve sıkıntılarıma teselli bulacağıma ilişkin

umutlar besliyordum. Ama efendim kölesinin

yatağını terk edip Spartalı Hermione ile

evlenince karısı bana eziyet etmeye başladı.

(Euripides, 2002:6)

Kimi kaynaklarda Andromakhe'nin Neoptolemos'tan birden fazla çocuğu olduğunu belirtir. (Erhat, 2012:38) Bu kaynaklarda çiftin çocuklarının adlarından Molossos ya da Amphialos, Pieos ve Pergamos olarak söz edilmektedir. (Euripides, 2002:56) Hermione'nin ise çocuğu olmaz, bu yüzden Andromakhe'yi kıskanmaktadır. Troyalı

kölenin kendisine çocuk doğuramasın diye büyüler yaptığını iddia eder. Babası Menelaos'un da yardımıyla Neoptolemos'un yolculuğa çıktığı bir zamanda Andromakhe ve Molossos'u öldürmek için harekete geçer. Andromakhe Thetis'in tapınağına sığınır ve tanrıçaya yakarırken olan biteni anlatır:

> "Gizlice büyülü merhemler kullanarak çocuk doğurmasını engellediğimi, kocasını ondan soğuttuğumu ve evdeki yerini alarak onu zorla gelinlik yatağından kovmaya çalıştığımı söylüyor.
> Ama ben bu yatağa kendi isteğimle yatmadığım gibi şimdi tamamen uzağındayım. Efendimle isteğim dışında zorla yattığımı en iyi büyük Zeus bilir.
> Ama kadın söylediklerime inanmıyor ve beni öldürmek istiyor..."
> (Euripides, 2002:6)

Andromakhe tragedyası klasik dönemde kurgusu açısından eleştirilse de; Hermione'yi kıskançlığı, Andromakhe'yi ise anneliği bakımından başarılı şekilde yansıttığı düşünülmüştür. Euripides eserinde Hermione ve Menelaos karakterlerini Sparta ile Andromakhe'yi ise Atina kenti ile özdeşleştirmiştir. Buna göre Sparta acımasızlık ve etik olmayan davranışları nedeniyle yerilmiş, Atina'nın ahlak anlayışı da Andromakhe ile temsil edilmiştir. İlginçtir ki bu eserde ozan aslen Anadolulu, Troyalı olan ve Akhaların elinden birçok çile çeken Andromakhe'nin davranışlarını, Atina'nın ahlaki değerlerini temsil eden bir figür olarak ele almış ve yüceltmiştir. Diğer yandan ozan savaş yüzünden her şeyini yitiren Andromakhe'nin hikâyesine odaklanarak savaş karşıtı tutumunu sergilemiştir. (Euripides, 2002:xi)

Fransız şair Racine ise tragedyasında Euripides'ten çok daha güzel, çok daha insanca bir Andromakhe tipi yaratmıştır. Bu tip Hektor'u bir türlü unutamamış, Neoptolemos'un aşkına karşılık vermeyen, Hermione'nin kıskançlığını boşa çıkaran, şefkatli bir ana, bilinçli ve cesur bir kadın özellikleriyle öne çıkar. (Erhat, 2012:38)

Menelaos Hermione'yi kuzeni Oretes ile evlendirmek üzere söz vermiştir. Sonradan sözünü tutmayarak onu Troya'dan zaferle dönen Neoptolemos'a gelin vermiştir. Sevdiği elinden alınan Orestes Neoptolemos'a kin gütmüş, tuzak kurarak onu öldürmüştür. Bundan sonra Andromakhe, Kassandra'nın ikizi ve Hektor'un erkek kardeşlerinden biri olan Helenos ile evlenmiştir. Helenos Troya savaşından kurtulan bir Troya prensidir. O savaşın sonuçlarından kaçınmak, uzaklarda bir ülkeye yerleşip hayatını güvence altına almak üzere bir pazarlık yaparak, Troya'yı koruyan kehanetleri Odysseus'a bildirir. Helenos bu davranışının ölüm korkusundan kaynaklanmadığını açıklar. O da kuzeni Aeneias gibi Paris'in Akhilleus'u tanrı Apollon'un tapınağında alçakça öldürmesini bir türlü kabullenememiştir. (Graves, 2012: 902)

Vergilius'un Aeneias Destanında, Aeneias ve Andromakhe karşılaşırlar, bu bölüm Andromakhe'nin başından geçenler hakkında bilgi sağlar. Burada Troya Savaşı sonrasında Helenos'un Neoptolemos'un uşağı olduğunu ve onun ölümünün ardından Neoptolemos'un krallığının bir bölümünün Helenos'a kaldığını Andromakhe'den öğreniriz. (Vergilius, 2019: 102) Bu aşamada Andromakhe karşımıza Epirus krallığının kraliçesi olarak çıkar. Aeneias Epirus kıyılarından ilerleyerek Buthrotium'a vardığında ataları nın ve Hektor'un ruhları için sunular yapmakta olan Andromakhe ile karşılaşır. Kadın karşısında Troya silahları kuşanmış Aeneias'ı görünce şaşkınlıktan donakalır. Kendine geldiğinde Aeneias'a şöyle seslenir;

> "Sen misin gerçekten? Gerçek mi senin bu görüntün?
> Tanrıça oğlu? Yaşıyor musun? Besleyen ışık Seni tuttuysa hayatta, nerede Hektor'um?"
> (Vergilius, 2019: 101)

Andromakhe ve Aeneias dertleşirler, onlara Helenos da katılır; Aeneias'ı konukseverlikle ağırlarlar. Başlarına gelenleri karşılıklı kâh gülerek, kâh ağlayarak anlatırlar. Andromakhe Aeneias'ı görünce geçmiş hayatını hatırlar. Aralarında geçen konuşmalardaki en dramatik anlardan

biri Andromakhe'nin Aeneias'a oğlu Ascanius'u sorduğu andır.

"'Ne oldu oğluna, Ascanius'a?
Yaşıyor mu, soluk alıyor mu?
Ayaktayken Troya, o çocuk sana…
Yitirdiği anasını hiç arıyor mu oğlu?
Babası Aeneias'a, dayısı Hektor'a çekmiş mi?
Ata erdemlerine, gözü pek yiğitliğine
hevesli mi onların?' İşte böyle söyleyip de
ağlıyor, inliyordu uzun uzun…"
(Vergilius, 2019:103)

Andromakhe'nin kaybettiği eş ve oğula duyduğu hasret Aeneias'la buluşunca çağlamaya başlamış gibidir. Onu uğurlarken birçok değerli armağanlar verir. Özellikle Aeneias'ın oğlu için birçok hediye vardır. Andromakhe'nin duygulu hali Aeneais'ın da gözlerini doldurur. Talihsiz kadın Ascanius'a armağanlarını verirken söyledikleri kalbimizi sızlatır:

"Al bunları da,
bir anı olsun sana ellerimle dokuduğum,
Hektor'un eşi Andromakhe'den, sevgili yavrum!
Hiç sönmeyen sevgisinin delili olsun bunlar.
Al yakınlarının verdiği son hediyeleri.
Sen, Astyanaks'ımın bana klan son hayali!
İşte böyleydi gözleri, elleri böyle işte,
böyleydi yüzü! Aynı yaştaydı seninle, şimdi
tüylenerek yüzü erişecekti erginliğe!" (Vergilius, 2019:108)

Aeneias ayrılırken Andromakhe'ye yazgısının sonuna ulaştığını söyler ve mutluluk diler. Yeni bir Troya kurduklarını tanrısal belirtilerin müjdeli olduğunu ifade eder, Akhaların bu kente üstün gelmemesi için dileklerini sunar. Böylelikle Andromakhe'nin öyküsünün sonuna geliriz. Onun yaşamının sonunda Anadolu'ya, oğullarından biri olan Pergamos'un kurduğu kente döndüğü söylenir.

4. KAHRAMANIN YOLCULUĞU BAĞLAMINDA RESİM SANATINDAKİ İFADELERİYLE ANDROMAKHE

Bir kadın kahraman olarak Andromakhe Destan ve tragedyalara konu olmuş öyküsüyle resim sanatında da sıklıkla betimlenen bir figürdür. Sanat tarihindeki örneklere baktığımızda Andromakhe'nin yalnız başına resmedilmekten çok, figür grupları içinde ele alındığı eserlerle karşılaşırız. Kahramanın içinde yer aldığı anlatılarda, dram yükü ağır olduğundan Andromakhe'nin yer aldığı kompozisyonların ciddi ve ağırbaşlı görünümleri dikkat çeker.

Resim 2. Gaspare LANDI, "Hektor ve Andromakhe'nin Buluşması", 1794

Gaspare Landi'nin Neoklasik anlayışla ortaya koyduğu bu eserde (Resim 2), Antik Yunan heykellerine benzeyen figürler konu çerçevesinde bir araya getirilmiştir. Oğlunu ve karısın görmek için savaş meydanından dönen Hektor, kendisine özlemle yaslanmış Andromakhe ve dadısının kucağındaki oğlu Asyanaks'ın arasında durmaktadır. Küçük oğlunun korkuyla baktığını farkedince, aceleye tolgasını çıkarmak için hamle yapmıştır. Hektor'un dikkati oğluna yönelmiştir. Andromakhe ise kocasının omzuna yaslanmış duygusal bir ifadeyle durmakta, bakışları herhangi bir yerden öte iç dünyasına çevrili gibi görünmektedir. Arka planda Akhalara ait gemiler görünmeke ve savaşın gerçekliğini ve çok yakınlarında sürmekte olduğunu hatırlatmaktadır.

Resim 3. Joseph-Marie VIEN, "Hektor ve Andromakhe'nin Vedası", 1786

Avrupa resim sanatı geleneğinde Andromakhe'yi konu alan resimlerde çoğunlukla Troya savaşına ait eril imgelerin ve erkek kahramanın baskınlığı altında erimiş bir kadın figürü görmekteyiz. Bu durum konunun ele alınışını ve figürlerin resimdeki varoluşunu biçimlendirenin, resimlerin yapıldığı dönemin kabul görmüş toplumsal kalıplarından kaynaklı olabileceğini akla getirir. Vien'in yorumunda (Resim 3) Neoklasik ressamların eserlerinde sıklıkla gördüğümüz erkek figürlere yüklenen vatansever, kahraman ifadelerin yanında, kadın figürlerine yüklenmiş yoğun duygusallık göze çarpar.

Resim 4.Giovanni Antonio PELLEGRİNİ, "Hektor ve Andromakhe", 1710

Pellegrini'nin eserinde kompozisyonun diyagonal hareketlerle kurgulandığı görülür ve bu yapı resmi dinamik hale getirerek durağanlığın önüne geçer. Resmin merkezinde Hektor, Andromakhe ve Astyanaks'tan oluşan aile yer almaktadır. Andromakhe ilgiyle kocasını izlemekte ve onunla konuştuğu yaptığı jestlerden okunabilmektedir. Buna rağmen Hektor artık bu sahnenin bir parçası değilmişçesine Andromakhe'ye kulak vermez gibi görünmektedir. Savaş meydanındaki akıbetine dair bir şüphe içinde olduğu, kendi içinde bir çatıma yaşadığı sezilir. Tanrısal bir işaret almayı bekler gibi gözlerini göğe çevirmiştir. Kollarında tuttuğu oğlu için tanrılara yakarıyor gibi göründüğü de düşünülebilir. Kompozisyondaki dinamizm adeta Hektor'un duraksamış figürünün çevresinde devinmektedir. Figürlerin ifadeye anlam kazandıran bakışlar ve hareketler içinde oluşu İzleyicinin konuyla daha fazla bağ kurmasına yardım eder.

Resim 5. Gavin CRE HAMILTON, "Hector's Farewell to Andromache" 1775-80

Andromakhe'nin yer aldığı resimlerde özellikle de sahneyi erkek kahramanlarla paylaşıyorsa çoğunlukla destekleyici, yardımcı bir rol aldığı gözlenir. Bu kadının toplumsal yeri ve önceliğinin hep erkeğin gerisine konumlanması geleneğinin, Antik çağdan bu yana çeşitli biçimlerde süregelmiş olduğundan kaynaklanır. Euripides Andromakhe'yi bir kadın olarak idealize eder belki ama yine Andromakhe ağzından söylediği sözler kadının yeri ve konumu hakkındaki düşüncelerini ele verir.

> "Ne kadar tuhaf! Tanrılar
>
> Vahşi yılanlarla başa çıkmaları için insanlara şifalı otlar
>
> Verdiği halde, yılandan ve ateşten beter olan
>
> Kötü kadınlar için kimse hiçbir ilaç bulamadı
>
> Biz kadınlar erkekler için o kadar büyük bir belayız!"
>
> (Euripides, 2021:15)

Hamilton'un eserinde (Resim 5) Hektor'a kalması için son kez yalvaran Andromakhe görülmektedir. İşgal altındaki kentteki kargaşa arasında

zamanın donduğu bir an resmedilmiş gibidir. Resimdeki en günahsız en masum figür olan Astyanaks ilgi ister biçimde babasına uzanmıştır. Onun hizmetçinin kucağındaki bedeni resmin tam merkezine alınmış bir ışık kaynağı gibi parlamaktadır. Savaşın karanlık yanına masumiyeti ve saflığıyla tezat oluşturan Astyanaks figürü, hikâyenin devamında bu karanlığa kurban olacak ve katledilecektir.

Resim 6. Angelika KAUFMAN, "Hektor ve Andromakhe'nin Vedası"1768

Neoklasik tarzda portreler ve tür resimleri yapan İsviçre doğumlu bir ressam olan Angelika Kaufman, İngiltere'de bulunduğu yıllarda 1768'de Kraliyet Akademisi'nin iki kadın kurucu üyesinden biri olmuştur. Görülmekte olan resim (Resim 5) Troyalı Hektor'un savaşa giderken oğlu ve karısı ile ayrılış sahnesini konu almaktadır. Hektor oğluyla vedalaşmış, Andromakhe'den de ayrılmak üzeredir. Karı kocanın birbirlerine sevgiyle yaklaşmış oldukları beden dillerinden okunmaktadır. Ancak Hektor harekete geçme kararlılığıyla adımını attığı görülür. Kaufman 1768'de bu konuyu ele aldığı hem bir, hem de desen çalışması yapmıştır. (Resim 6) Ancak iki çalışma kompozisyon açısından farklılık göstermektedir. Figürlerin yönü iki resimde birbirinden farklıdır, Hektor tüylü bir miğfer ve kırmızı bir tunik giymektedir ve çocuk ikinci bir kadın figürü tarafından tutulmaktadır. Hektor'un mızrak ve kalkanını tutan bir yardımcı görünür. Kaufman veda sahneleriyle ilgili başka çalışmalar da yapmıştır. Konunun sanatçıyı Andromakhe özelinde olmasa da ilgilendirdiği açıktır. Ayrıca Kaufman; desen gücü, ışık-gölge etkileri ve duyarlı fırçasıyla bir ressam kadın olarak kendini kanıtlamıştır. Sanatçı Andromakhe ve Hektor'u resmederken yaşadığı dönemin sanatsal üslubu içinde bir tavır göstermiştir.

Resim 7. Angelika KAUFMAN, "Hektor'un Vedası" 1768

Resim 8. Jacques-Louis DAVID, "Andromakhe Hektor'un Yasını Tutuyor", 1783.

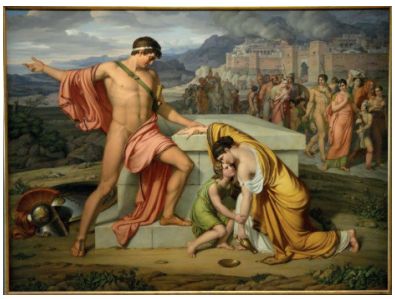
Resimde işlenen dul bir kadın ve babasız kalmış küçük bir çocuk konusu sanatçının kişisel anılarını canlandırmış olabilir. Çünkü babası öldürüldüğünde David'in resimdeki Astyanaks'ın yaşlarında olduğu söylenmektedir. Babasız çocuk, kederin ortasına düşmüş annesini teselli etmeye çalışırken gösteriliyor. Hektor'un cansız bedeni yatağa uzanmış uyur gibi. Kentin surları etrafında sürüklenirken bedeni tanrısal yardımla korunmuş, zarar görmemiş. Bu onun öldüğüne inanamayan Andromake'nin isyanını haklı kılıyor. David Paris ve Helene çiftinin de yatak odalarında gösterir şekilde resimlemiştir. Yasak

aşkları ile Troya'ya yıkım getiren çiftin odası sıcak ve zarif bir ışıkla aydınlanırken Hektor ve Andromakhe'nin odası karanlığa gönülmüş. Sanatçı belki de bu adaletsizliğe dikkat çekmek istemiştir.

Resim 9. Pierre-Paul PRUD'HON, "Andromakhe ve Astyanaks", 1823

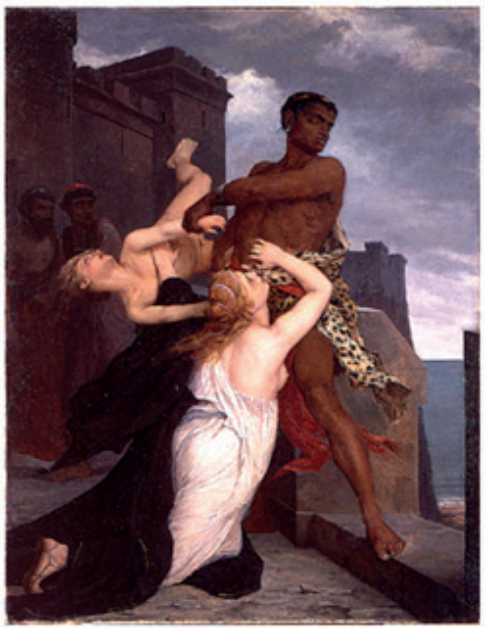
Konusu Fransız oyun yazarı Racine'den alınan eserde Andromakhe, oğluna bakmaktadır. Akhilleus tarafından öldürülen kocasının özelliklerini gördüğü oğlu Astyanaks'ı kucaklar. Anne ve oğul savaş ganimeti olunca Akhilleus'un oğlu Pyrrhus Andromakhe'ye âşık olur. Ancak Andromakhe'nin kocasına sadakatle bağlı olduğundan onu reddeder. Pyrrhus resimde gösterilen jestinden de anlaşılacağı gibi Andromakhe'nin tavrı karşısında şaşırmıştır.

Resim 10. Johan Ludwig Gebhard LUND, "Pyrrhus ve Andromache Hektor'unMezarında" 1807-11



Yukarıda yer alan eserde (Resim 10) Hektor'un mezarı başında ona sunularda bulunan Andromakhe ve oğlu Neoptolemos ile birlikte betimlenmiştir. Neoptolemos ganimeti olarak payına düşen Andromakhe'nin ölmüş kocasına oln bağlılığına anlam verememekte, onu kendi iline götürmek için acele etmektedir. Arka planda yanmış yağmalanmış Troya'dan göçenler kenti terk etmektedirler.

Resim 11.Edouard-Théophile BLANCHARD, "Astyanaks'ın Ölümü", 1868



Resim 12. Georges ROCHEGROSSE, "Andromakhe", 1883

Dramatik olayın en vurucu anını ele alarak betimleyen Rochegrosse ise (Resim 11) şiddeti olanca açıklığı ile izleyene duyumsatmaktadır. Resimde erkeğin sert, acımasız betimlemişi ile Andromakhe'nin yalvarmakta olan duygusal tavrı arasında tam bir karşıtlık oluşmaktadır. Kadın, çocuk ve adamdan oluşan ön plandaki üçlü hareketi yoğun biçimde hissettirecek şekilde resmedilmişlerdir.

Georges Rochegrosse, 1883'te Salon'da dokuz metre yüksekliğine yakın boyutlarıyla devasa ve korkunç bir tablo olan "Andromakhe" ile büyük başarı elde etmiştir. Resimde Andromache merkezdedir ve Neoptolemus'un kölesi olmak üzere verilmeden önce Akhalı savaşçılar tarafından zaptedilmektedir. Sol kolu çaresizce merdivenlerin yukarısına, oğluna doğru uzanır. Yukarıda oğlu Astyanaks'ı öldürmek için bekleyen başka bir savaşçının silueti görülür. Astyanaks'ı tepeye çıkarmak üzere tutan siyah zırhlı bir savaşçı çocuğu sıkıca kavramış. Basamakların dibinde ölüm ve ıssızlık var. Kesilmiş başlardan oluşan bir yığın, etrafa göze çarpan cansız bedenler savaşın dehşetini yüzümüze vuruyor.

Kompozisyon elemanları, bakış açısı ve devinim içindeki figürlerle bu bir canlı ve ölü karmaşası oluşturmakta ve izleyenlere Troya'nın yağmalanmasının enkazını sergilemekte. Resmedildiği zaman düşünüldüğünde oldukça iddialı ve yenilikçi sayılabilecek bu eserde savaşın ve sorasındaki katliamın vahşeti bütün çıplaklığıyla sunulmuştur. Resmin hissettirdiği mekân duygusu ve boyutları izleyiciyi konunun içine çekmekte gibidir.

Aile bağları ve soyların devamı konusunda Akhaların düşmanlarına hiç merhameti yoktur. Odysseus Astyanaks'ın ölümüne karar verdiğinde cesur adamların çocuklarının büyümemesi gerektiğini söyler. Çünkü babası, atası gibi cesur bir adam olup intikam peşine düşebilir. Bu yüzden Akhalar yılanın başını küçükken ezmek istemişlerdir.

Resim 13. Fredric LEIGHTON, "Tutsak Andromakhe", 1888

Leighton'un "Tutsak Andromakhe" adlı eserinde, Hektor'un dul eşi ve Astyanaks'ın annesi Andromakhe siyahlara bürünmüş halde. O da diğer Truvalı esirler gibi su doldurmak için sıraya girmiş olarak görülüyor. Andromakhe derin düşüncelere dalmış. Genç kadın çevresindeki gündelik hareketliliğin farkına varmaksızın, kalabalığın arasında, acısının içine gömülmüş halde yapayalnız duruyor. Kompozisyonun merkezinde, çevresindeki figür ve resimsel elemanların renkli yapısına karşıt olarak Andromakhe'yi kara bir sütun gibi algılamaktayız. Sanatçı konuyu yorumlarken ifadeyi resmin kurgusu ile güçlendirmekte ve izleyici bir girdap gibi Andromakhe'ye doğru çekilmektedir.

Resim 14. Pierre-Narcisse GUÉRİN, "Andromaque ve Pyrrhus", 1810

Klasik anlayışa dönmeyi hedefleyerek ve Antik Yunan ve Roma sanatını üstün tutan Neoklasikler, konularını da antik dünyanın ozanlarının eserlerinden seçiyorlardı. Bu bağlamda Andromakhe ve Pyrrhus (Neoptolemos'un diğer adı) tragedyalarda kendilerine geniş yer bulan karakterler olarak resimlere de tema oluşturuyorlardı. Guérin Neoklasik anlayışla ortaya koyduğu bu tabloda; Efendisi Pyrrhus'un huzurunda, kucağında çocuğuyla diz çökmüş Andromakhe, Orestes ve Hermione'yi dengeli ve geometrik bir kompozisyonda bir araya getirmiştir. Rönesans resmindekine benzer üçgen kompozisyon şeması resmin merkezine Andromakhe ve Pyrrhus figürleri ile yerleştirilmiştir. Hermione ve Orestes'in kompozisyondaki yeri, geri plandaki duvarın dikey bölümlemeleri denge ve simetri sağlayacak şekilde planlanmıştır. Pyrrhus hanesindeki kadınları Orestes'in sorgulayan bakışlarından korumak ister gibi görünmektedir. Resimde Andromakhe ve çocuğunun beyazlar içinde gösterilmiş olmaları, onların masumiyetlerine yapılan bir vurgu niteliğindedir.

Resim 15. Master of the Aeneid, "Helenus ve Andromakhe Aeneas'a Armağanlar Veriyor" (Aeneid, Book III) 1530–35

Aeneid Ustası tarafından Bakır üzerine emaye boyalarla resimlenmiş kitapta, Aeneias destanından sahneler yer almaktadır. Bu parçada Butrotium'a ulaşan kahraman buranın yöneticileri olan Troyalı Helenos ve Andromakhe ile karşıla**şır**. Bu hikâye Andromakhe'nin öyküsünde detayı olarak açıklanmıştır. Sembolik bir anlatımda ve minyatür tarzında oluşturulan eser daha çok bir kitap resimlemesi olarak değerlendirilebilir. İlginçtir ki Andromakhe'nin resim sanatında sıklıkla konu edildiği sahneler; yaşantısının acı, dehşet ve çile dolu **kısımlardan alınmıştır**. Örneğin Hektor'un vedası ve ölümü, Astyanaks'ın öldürülüşü gibi, Andromakhe'yi dermansız acılarla yüzleştiren olaylar daha çok resmedilmiş konular olarak karşımıza çıkar. Bu emaye boyama plakada Aeneias akrabalarıyla vedalaşmakta, denize açılmak üzere bekleyen gemilerle tasvir edilmiştir.

5. SONUÇ

Mitler, masallar, hikâyeler, söylenceler; insanın geçmiş uygarlık ve kültürlerle bağ kurmasını, onları anlamasını kolaylaştıran bir köprü olmakla beraber, bugünü ve kendimizi de anlamamızı sağlayan birer kaynaktırlar.

Bu kaynak çoğu zaman içinde yaşadığımız toplum düzeni tarafından kabul edilen bilgi, davranış modeli ve kalıplar doğrultusunda biçimlenir. Hatta geçmiş kültürlerden kaynak bulan bu gibi değerlerin günümüze değin uzanan etkilerinden bahsedilebilir. Örneğin anaerkil toplum yapısı eril sistem karşısında gücünü yitirmişse de tarihsel, kültürel, sanatsal alanlarda bu kaynağa bağlı aktarımların belirdiklerini görmek ve günümüzde süregelen izlerini bulmak mümkündür.

Günümüz kültüründe kadınların bir arayış içinde olduklarını söylemek mümkündür. "Bu arayışın amacı; dişil doğayı tamamen kucaklamak, bir kadın olarak kendilerine değer vermeyi öğrenmek ve dişil yaralarını sarmaktır. Bu, tamamen bütünleşmiş, dengeli ve tam bir insan olma yolunda yapılacak çok önemli bir içsel yolculuktur. Çoğu yolculukta olduğu gibi kadın kahramanların aşmaları gereken yol kolay bir yol değildir." (Murdock, 2022:23) Mitolojide kadın kahramanların seslerinin, erkeklerin savaş çığlıkları arasında kaybolup gittiği ortadadır. Bu eril dünya düzeninde, kadına belirlenen etkinlik alanlarını, kadının kendiyle bile sağlıklı ilişki kuramayacağı kadar daraltılmıştır.

Sanat tarihsel süreçler ve resim sanatına ait örnekler incelendiğinde mitlerin, masalların ve söylencelerin tükenmez bir kaynak olduğu görülür. Ancak bu öykülerde kahraman tipini genellikle erkek figürlerin temsil ettiği görülür. Kadın kahramanlar hikâyelerde, erkek kahramanlara yardımcı, onları destekleyici figürler olarak var olmaktadır. Bununla birlikte kadın kahramanların; farklı üslup ve anlayışa sahip sanat tarihsel süreçlerde de, dönemin özelliklerine, kabul görmüş beğenilerine uygun şekilde tasvir edildiği kimi zaman idealize edildiği gözlemlenmiştir.

Andromakhe gerek mitolojik öykülerde, gerek edebi eserlerde yer alan bir kahraman kadındır. Onun başından geçenler kadın-erkek ayırmaksızın herkesin gönlünde insanca duygular uyandırır. Savaşın vahşetini pek çok şekliyle deneyimleyen Andromakhe, kişiliği ve yiğitliğiyle örnek bir figür olarak destanlardan seslenmektedir.

Ancak tragedya ve destan yazarlarının Andromakhe üzerinden, eril bakışın onayladığı ideal kadın örneği yaratma çabası da dikkatlerden kaçmamalıdır.

KAYNAKÇA

CAMPBELL, J. (2022). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. Çevirmen: S. Gürses. İstanbul: İthaki Yayınları, On Birinci Baskı, ISBAN: 978-605-375-691-0.

DÜLGER, S. (2021). *Mitten Felsefeye Troya'nın Arkheolojisi. Erzurum*: Sokrates Yayıncılık, Birinci Baskı, ISBN:978-944-001-3-8.

ERHAT, A. (2012). *Mitoloji Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi, Yirminci Baskı, ISBN: 978-975-14-0391-9.

EURIPIDES (2002). Troyalı Kadınlar. Çevirmen: S. Sandalcı. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları, Birinci Baskı, ISBN: 975-6561-26-2.

EURIPIDES (2021). *Andromakhe. Çevirmen: A. Çokona.* İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Üçüncü Baskı, ISBN: 978-605-295-787-5.

GRAVES R. (2012). *Yunan Mitleri- Tanrılar, Kahramanlar, Söylenceler*. Çevirmen: U. Akpur: İstanbul: Say Yayınları, Üçüncü Baskı, ISBN: 978-975-468-454-4.

HOMEROS (1984). *İlyada*. Çevirmenler: A. Erhat, A. Kadir. İstanbul: Can Yayınları, Yedinci Baskı, ISBN: 975-510-377-5.

KORKMAZ, T. (2019). Dişi Anti-Kahraman Ve Sanatta Ele Alınışı: Kirke ve Kalipso Örneği. *4. Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Kongresi.* 14-17 Şubat 2019 Yalova. Ankara: Doğuhan Tatım-Matbaa-Yayıncılık, 266-276. ISBN: 978-605-80780-1-2-7.

MURDOCK, M. (2022). *Kadın Kahramanın Yolculuğu*. Çevirmen: A.D. Yurdakul. İstanbul: Beyaz Baykuş Yayınları, 30. Yıl Özel Baskısı, ISBN: 978-625-441-658-3.

RACINE (2018). 3 *Tragedya- Düşman Kardeşler, Bayezid, Andromaque*. Çevirmen: N. G. Nazımhan. İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi, Birinci Baskı. ISBN: 978-605-998-909-1.

SAGAERT, C.(2017). *Kadı Çirkinliğinin Tarih*i. Çevirmen: S. Kenç. İstanbul: Maya Kitap,İkinci Baskı, ISBN:978-605-0002-58-8.

VERGİLİUS (2019). *Aeneis*. Çevirmen: T. Uzel. İstanbul: Jaguar Kitap, Dördüncü Baskı, ISBN: 978-605-6923-95-1.

URL 1: https://www.nisanyansozluk.com/kelime/kahraman 23.09.2023, 21:32

URL 2: https://sozluk.gov.tr/ 24.09.2023, 00:14

URL 3: https://www.maicar.com/GML/Andromache 23.09.2023, 14:56

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1. Kahramanın sonsuz yolculuğunun aşamaları. (https://thinpo.com/kahramanin-yolculugu-ve-12-temel-asamasi/ 25.09.2023, 04:55)

Resim 2. Gaspare LANDI, "Hektor ve Andromakhe'nin Buluşması", 1794. (https://www.wga.hu/support/viewer/z.html 24.09.2023, 16:44)

Resim 3. Joseph-Marie VIEN, "Hektor ve Andromakhe'nin Vedası", 1786. (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vien_Les_adieux_d%27Hector_et_d%27Andromaque_01.jpg 25.09.2023 06:09)

Resim 4. Giovanni Antonio PELLEGRİNİ, "Hektor ve Andromakhe", 1710. (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pellegrini_-_Ettore_ed_Andromaca.jpg 25.09.2023, 08:23)

Resim 5. Gavin CRE HAMILTON, "Hector's Farewell to Andromache" 1775-80. (https://thalassapolis-mitoloji.blogspot.com/2011/03/andromakhe.html 24.09.2023, 05:56)

Resim 6. Angelika KAUFMAN, "Hektor'un Vedası" 1768 (https://arthive.com/artists/1230~Angelika-Kaufman/works/377398~Farewell_of_Hector_and_Andromache 25.09.2023, 11:58)

Resim 7. Angelika KAUFMAN, "Hektor'un Vedası" 1768 (https://www.rct.uk/collection/917984/hectors-farewell 25.09.2023, 12:00)

Resim 8. Jacques-Louis DAVID, "Andromakhe Hektor'un Yasını Tutuyor", 1783. (www.wga.hu 24.09.2023, 10:15)

Resim 9. Pierre-Paul PRUD'HON, "Andromakhe ve Astyanaks", 1823. (https://www.metmuseum.org/art/collection/search/43733924.09.2023, 16:54)

Resim 10. Johan Ludwig Gebhard LUND, "Pyrrhus ve Andromakhe Hektor'un Mezarında" 1807-11. (https://en.wikipedia.org/wiki/File:Pyrrhus_and_Andromache_before_Hector%27s_Tomb,_by_Johan_Ludwig_Lund_-_Statens_Museum_for_Kunst_-_DSC08244.JPG 24.09.2023 21:00)

Resim 11. Edouard-Théophile BLANCHARD, "Astyanaks'ın Ölümü", 1868. (https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Edouard_Th%C3%A9ophile_Blanchard_La_mort_d%27Astyanax.JPG 24.09.2023, 17:00)

Resim 12. Georges ROCHEGROSSE, "Andromakhe", 1883. (https://eclecticlight.co/2017/02/05/infanticide-astyanax-and-making-of-myth/ 24.09.2023, 17:06)

Resim 13. Fredric LEIGHTON, "Tutsak Andromakhe", 1888. (https://tr.wikipedia.org/wiki/Frederic_Leighton)

Resim 14. Pierre-Narcisse GUÉRİN, "Andromaque ve Pyrrhus", 1810. (https://tr.wikipedia.org/wiki/Neoptolemos#/media/Dosya:Gu%C3%A9rin_Andromaque_et_Pyrrhus.JPG 24.09.2023 13:00)

Resim 15. Master of the Aeneid, "Helenus ve Andromakhe Aeneas'a Armağanlar Veriyor" (Aeneid, Book III) 1530–35. (https://www.metmuseum.org/art/collection/search/195299 24.09.2023, 20:50)

"This page is left blank for typesetting"

HOLISTENCE
publications

Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır

journal of arts

Journal of Arts
Volume/Cilt: 6, Issue/Sayı: 4 Year/Yıl: 2023, pp. 271-281
E-ISSN: 2636-7718
URL: https://journals.gen.tr/arts
DOI: https://doi.org/10.31566/arts.2183

Received / Geliş: 18/08/2023
Acccepted / Kabul: 03/10/2023

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Gravür sanatı ve sanat eğitimine katkıları üzerine bir değerlendirme

An evaluation on the art of engraving and its contribution to art education

Gülseren Budumlu İldeş

Dr. Öğr. Üyesi, Sakarya Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü, Türkiye, e-mail: gildes@sakarya.edu.tr

Öz

Sanat, toplumlar arasında geçmişten günümüze, oldukça uzun bir süreç içerisinde var olmuş ve gelecekte de var olacak bir iletişim aracıdır. Sanatçılar, duygu ve düşüncelerini ifade etmek için içinde bulundukları şartlar ve gereksinimlerin ışığında sanat üretiminde bulunmaktadırlar. Dolayısıyla yaşam döngüleri içerisinde sanata, güzele, estetiğe karşı bakış ve arayışlar da birbirinden farklılık göstermiştir. Münferit yetenek ve ilgi alanlarına sahip olmaları sebebiyle sanatçılar, üretim süreçlerinde farklı teknik ve malzeme seçimleri yapmışlardır. Farklı uygulamalar ve teknikleri içinde barındıran etkili bir sanatsal ifade aracı olarak gravür, kazıma resim sanatı (çukur baskı, tümsek baskı), ve gravürün sanat eğitimine katkıları bu makalenin araştırma konusu olarak belirlenmiştir. Tüm farklılıklarıyla değerlendirildiğinde gravür, resim ve grafik sanatlarına yakın durmasına rağmen bağımsız bir görsel plastik sanattır. Gravür, sanat tarihinde bilinen pek çok usta sanatçının yaşam ve sanat serüveni içerisinde yer almıştır. Tarihi M.Ö. 1550 yıllarına kadar uzanan bir Mısır mührü, toplumun yaşam döngüsü içinde ortaya çıkmış bir gereksinim olarak insanlık tarihinde kazıma resim sanatının (tümsek baskı) nasıl var olduğunun bir göstergesidir.

Sanat tarihinde olduğu kadar, sanat eğitiminde de önemli bir yer ve değer taşıyan gravür sanatı, bu sanatın uygulayıcıları, uygulamaları, onların özgün baskı eserleri (çukur baskı, tümsek baskı) ve gravür dersleriyle öğrencilerin kendilerini geliştirmelerine büyük katkı sağlamaktadır. Sanat eğitiminde gravür dersleri, nokta, çizgi, leke, açık-koyu, ışık-gölge, renk, espas, perspektif gibi öğeler üzerine çalışma analizleri ve kompozisyon oluşturmanın yanı sıra farklı uygulamalar ile deneylere imkân vererek öğrencide resim sanatının temellerinin oluşmasına destek olmaktadır.

Anahtar kelimeler: Gravür, Çukur Baskı, Tümsek Baskı, Sanat, Sanat Eğitimi.

Citation/Atıf: BUDUMLU İLDEŞ, G. (2023). Gravür sanatı ve sanat eğitimine katkıları üzerine bir değerlendirme. *Journal of Arts*. 6(4): 271-281, DOI: 10.31566/arts.2183

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Gülseren Budumlu İldeş
E-mail: gildes@sakarya.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.

Abstract

Art is a means of communication between societies from past to present, which has existed for ages and will exist in the future. Artists produce art in the light of the conditions and needs they experience in order to express their feelings and thoughts. Therefore, their views and pursuits towards art, beauty and aesthetics have also differed from each other within their life cycles. Due to their individual talents and interests, artists have chosen different techniques and materials in their production processes. As an effective means of artistic expression that includes different applications and techniques, engraving, the art of engraved painting (intaglio, relief printing), and the contributions of engraving to art education have been determined as the research subject of this article. When evaluated with all its differences, engraving is an independent visual plastic art although it stands close to painting and graphic arts. Engraving has taken place in the life and art adventure of many master artists known in the history of art. An Egyptian seal dating back to 1550 BC is an indication of how the art of engraving (relief printing) has existed in human history as a necessity that emerged in the life cycle of society.

The art of engraving, which has an important place and value in art education as well as in the history of art, contributes greatly to the students' self-improvement with the practitioners of this art, their applications, their original print works (intaglio, relief printing) and engraving lessons. In art education, engraving lessons support the formation of the foundations of the art of painting in students by enabling experiments with different applications as well as analysis and composition on elements such as point, line, stain, light-dark, light-shadow, color, space, perspective.

Keywords: Engraving, Intaglio Printing, Relief Printing, Art, Art Education.

1. GİRİŞ

Fransızca "Gravure" teriminden gelen gravür, metal kazıma, tahta ya da linol oyma yöntemiyle kalıp hazırlama ve bu kalıp aracılığıyla kağıt ve bunun gibi yüzeylere resim yapma sanatı anlamına gelmektedir. Güzel sanatların bir dalı olan baskı resim sanatı içerisinde yer alan gravür (çukur baskı, tümsek veya yüksek baskı) geçmişten günümüze kadar sanatçıların ifade aracı olmuşlardır.

Gravür, çok sanatçının ilgi duyduğu ve imkânları çerçevesinde üretim yaptığı bir daldır. Tüm farklılıklarıyla değerlendirildiğinde resim ve grafik sanatlarıyla yakınlığına rağmen bağımsız bir görsel plastik sanattır. Kazı resim tekniklerinin tasnifini ise baskı için kullanılan kalıpların yüzeylere iz bırakan bölgelerin durumuna isim verilmektedir. Tümsek kazı resim (ağaç, muşamba, linol plakalar üzerine) , Çukur kazı resim (metal plakalar; çinko, bakır levhalar üzerine yapılan Aquatinta, mezotinta) şeklinde isimlendirilmektedir.

Baskı sanatları tarihsel dönemlere ve kültürlere göre çeşitlilik göstermekte, geçmişten günümüze tarihin kültürel belgeleri şeklinde arkeolojik kazılarla gün ışığına çıkmaktadır.

Gravür, uygulama ve teknik detaylar içermekte, kalıp hazırlamasından basım aşamasına kadar titizlik ve dikkat gerektirmektedir. Geçmişten günümüze sanatçılar tarafından uygulaması yapılan gravür tekniği, Kalıp hazırlama olsun, baskı alma olsun disiplinli çalışmayı öngörmektedir. Özellikle sanat eğitiminde uygulamasının yapıldığı gravür derslerinde ve temel sanat eğitimi alan sanat öğrencilerinin eğitimine olumlu katkı sağlamaktadır.

Gravür derslerinde; eskiz çizimlerinde sanat eğitimin temelini oluşturan; nokta, çizgi, leke, açık-koyu, ışık-gölge, renk, espas, perspektif gibi öğeler kullanılmaktadır. Gravürün eskiz aşamasında kompozisyon oluşturma pratiği kazandırılmaktadır. Ayrıca, gravür çalışması için eskiz yapımı aşaması, kalıp hazırlık aşamaları, baskı alma aşamaları disiplinli çalışma alışkanlığını edinme imkanını tanımaktadır. Temel sanat eğitimi derslerinde ise; çizgi ve nokta, ışık- gölge, açık koyu, espas, perspektif konu başlıkları ünlü sanatçıların gravür görselleri üzerinden anlatımlarla daha kalıcı etki ve farkındalık sağlanmaktadır.

Bu çalışmada nitel bir araştırma yöntemi olan doküman analizi kullanılmıştır. Gravür sanatı ve tarihi üzerine dökümanlar toplanmış, sanat

tarihinden ünlü sanatçı gravür çalışmalarından 10 yapıtla sınırlandırılmıştır. Gravür sanatı ve seçilen sanatçı işleri hakkında sanat kitapları, tarih kitapları, uluslararası ve ulusal sanat dergilerinden makaleler, sergi katalogları, yazılı ve internet kaynakları taranmış ve araştırma kapsamında ele alınmıştır. Gravür sanatının sanat tarihindeki yeri, çukur baskı, tümsek baskı (yüksek baskı), sanat eğitimi gibi konular üzerinde araştırma verileri değerlendirilerek makalenin çatısı oluşturulmuştur. Konu başlığına paralel seçilen sanat yapıtları gravür sanatı ve sanat eğitimine katkıları çerçevesinde analiz edilmiştir.

2-GRAVÜR SANATI

2.1.Tümsek Baskı (yüksek baskı)

Tümsek kazıma resimler (tümsek baskı veya yüksek baskı) bilinen en eski baskı teknikleridir. Yüksek baskı kalıplarının sadece yüksek bölgelerine verilen boyanın, kağıt ya da ince kumaş üzerine aktarılması yöntemini tanımlamak için kullanılan terimdir.

Gravür sanatının ne zaman başladığı konusu hakkında tarih kitaplarında farklı ve kesin olmayan tarihler verilmektedir. Yakın Doğu'da ve Mısır'da ağaç mühürlerin binlerce yıl önce kullanılmış olduğu söylenmektedir.

Ancak kağıt üzerine ilk baskıların Çin'de M.S.105 yılında kâğıdın bulunmasıyla başladığı bilinmektedir. Yazılı ve görsel kaynaklar ışığında tarihin ilk baskıları tümsek (yüksek baskı)şeklinde ve ıstampa-damga şeklinde tahta kalıplar üzerine oyularak yapılmış olduğu görülmektedir. Uzak-Doğuda yüksek baskı damga, ıstampa kalıplar bir tür tanıtım, yayma ve çoğaltma aracı olarak kullanılmıştır (Kıran, 2017: 56).

Baskı sanatları tarihsel dönemlere ve kültürlere göre çeşitlilik göstermekte, geçmişten günümüze tarihin kültürel belgeleri şeklinde arkeolojik kazılarıyla gün ışığına çıkmaktadır. Kıran'nın (2017) Baskının tarihini makalesinde yazmış olduğu tarihten de öncesine götüren bir Mısır mührü bulunmuştur.

Resim 1. Mısır 18. Hanedanlığına ait mühür

Kaynak: https://arkeonews.com/tokatin-antik-comana-potica-kentinde-misirin-18-hanedanligina-ait-muhur-bulundu/

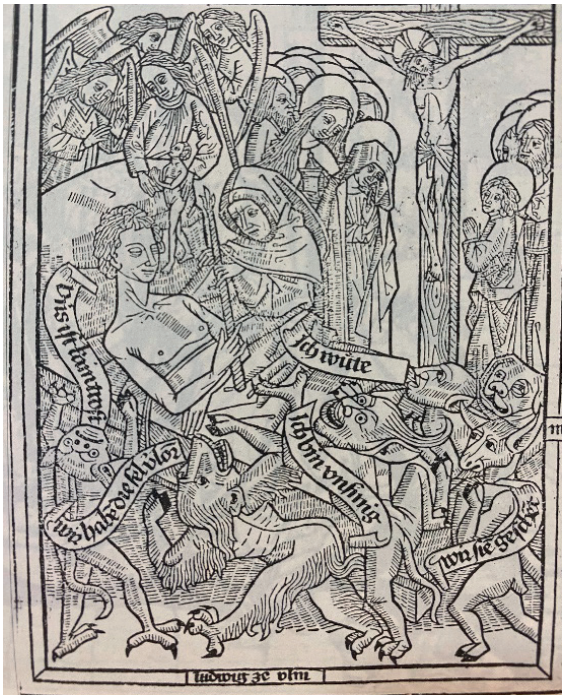
2004 yılında Tokat'ın Gümenek köyünde bulunan antik Comana Potica kentinde Mısır'ın 18. Hanedanlığına ait bir mühür bulunmuştur. Tokat müzesine teslim edilen bok böceğinin üzerinde, bilim insanları M.Ö 1479-1429 yıllarında Mısır'ın 18. Hanedanlığı döneminde hüküm süren III. Thutmose'un adını bulmuştur (Url-1, 2021).

"Tahta baskı özellikle 7. ve 8. yüzyıllarda Çin'den Japonya'ya giden keşişler tarafından dinsel propaganda amacıyla sıklıkla kullanılmış ve yaygınlaştırılmıştır. Buna en iyi örnek; tarihin en eski resim etkisindeki ağaç baskı örneği olan; "Diamond Sutra Öğretisi"3 adlı kitaptır. Bu kitap, "ağaç baskı kalıplarla 868 yılında Budist rahipler tarafından yapılmış olup ve resim etkisindeki ilk basılı kitap olarak kabul edilmiştir (Kıran, 2017: 56)."

Batıda ise 14.yy. da dokumalara kullanılmıştır. 15.yy. baslarında kâğıdın bulunması ile baskı tekniğinin gelişimi hızlanmıştır. Önceleri yolculara dağıtmak için veya özel bir dini bütünlük amacıyla aziz figürlü ve dua metinli kitapçıklar basılmıştır. Tahta kalıbın baskıda çıkmaması gereken yerlerinin oyulması gerekmektedir. Oyulmuş tabaka dıştan bakıldığında bugün kullandığımız herhangi bir lastik mühür'e benzetilebilir. Tahta kalıpların üzerine matba mürekkebi (yağ ve kurumdan oluşan) sürülmüş ve kalıp kâğıdın üzerine konarak bastırılmıştır. Tahtadan yapılmış bu kalıplarla çok sayıda kâğıdın basımı yapılmıştır. Bu tekniğe "tahta baskı" (wood cut) denir. Belirli sayıda tahta kalıp, bir dizi imgenin basımı için kullanılarak, kitap oluşturacak biçimde ciltlenmiştir. İşte bu

yollarla basılmış kitaplara "tahta baskı" kitap (block book) denir. (Resim 2) Tahta kalıplarla oyun kâğıtları, karikatürler, resimler ve dinsel imgeler basılmıştır. Ancak Gutenberg' in yaptığı büyük buluşla (matbaa) birlikte tahta kalıpların yerini bir çerçeve içerisinde bir araya getirilip bağlanabilen tek tek harfler kullanılmaya başlanmış ancak basılı metinleri resimlemek için tahta baskı kullanılmaya devam edilmiştir. 16.yy. son döneminde birçok kitap da tahta baskı resimleri kullanılmıştır (Gombrich,1986: 213).

Resim 2. Doğru İnsanın Cançekişmesi, 1470 Ulm'da resimlenen İyi Ölme sanatı, tahta baskı kitap



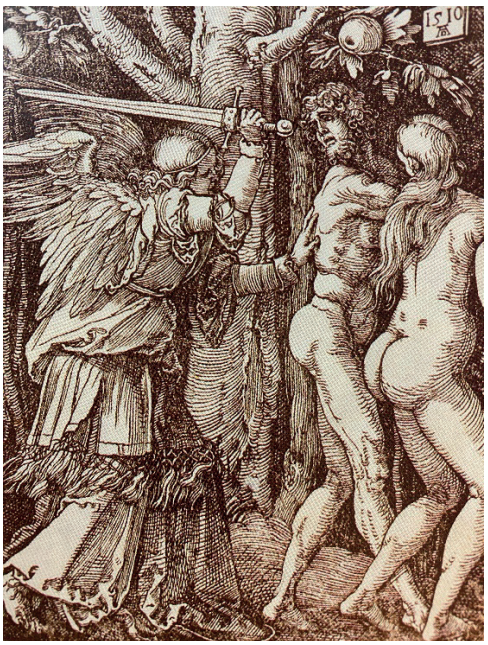
Kaynak: Gombrich, E.H.(1986) Sanatın Öyküsü. Çeviren: B. Cömert, İstanbul: Remzi kitabevi, 213

Tümsek baskılara bir örnek olan Ağaç baskı tekniğinde enine ya da boyuna kesilmiş genellikle oyulması daha kolay olan yumuşak ağaç veya sert ağaçlardan blok hazırlanır. Yumuşak ağaçların tümü kullanırken eğitimde, bulunması daha kolay olduğu için kuru kavak, ıhlamur tercih edilir. Bunların yanında kiraz, armut, çınar gibi ağaçlarda kullanılabilir. Boyuna kesilmiş ağaçlarda lifler daha belirgindir. Çelik oyma uçları ile oyulur. Siyah çizgiler ve siyah olması planlanan alanlar yüksekte bırakılır. Daha sonra el merdanesi matbaa mürekkebi verilir. Yağ ve kurumdan oluşan matbaa mürekkebi her tarafa eşit dağıtır. Tahta bloğun üzerine kağıt kapatılıp tahta kaşıkla preslenir. Desen bu şekilde kağıda geçirilir. İnce kâğıt kullanılırsa iyi sonuç elde edilir.

16. yy.'da Schongauer, Dürer, Holbein ve Cranach ağaç baskı tekniği ile kayda değer eserler üretmişlerdir. Dürer ağaç baskıda dönemin en yetkin ve en iyi örneklerini vermiştir.

19. yüzyıla kadar ağaç baskı sanatçının bir eserinin kopyasını çoğaltmak, taklidini yapıp kullanım alanını genişletmek amaçlanırken, bu yüzyılın son çeyreğinde kendi başına sanatsal ifade aracı olarak kullanılmaya başlanmıştır.

Resim 3. Albrecht Dürer, Cennetten Kovulma, Ağaç baskı, 1510



Kaynak: Grabowski, B & Fick, B (1999) Baskı Resim Çevirenler: S. Eskier & A. Tunç, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları, 75

Rönesans döneminde, oyma islerini yapan zanaatkarlar vardır. Dürer'in deseninin tam ve doğru kopyasını ağaç blok üzerine çizip, oymak uzun bir tecrübe ve kayda değer bir ustalık gerektirir. Bu nedenle de Dürer desenini direk ağaç blok üzerine kendisi çizmiş ve genelde armut ağacını tercih etmiştir. Böylece yanlış, hatalı transfer olasılığını önlemiştir. Çok sayıda ağaç baskılarını kendisi oymaz. Bunun için bu konuda uzmanlaşmış zanaatçılardan yararlanmıştır.

Resim 4. Utamaro- " Japonya'nın Red Light'ı" (Japon tahta baskı)

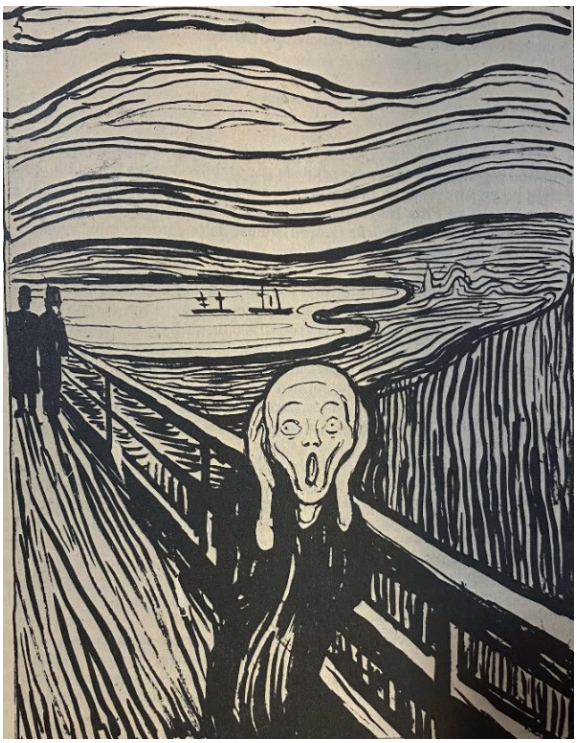
Kaynak: https://eksiseyler.com/ozel-tekniklerin-kullanildigi-japon-resim-sanati-ukiyo-e-uzerinden-japonyanin-red-light-i

Renkli ağaç baskılarının ilk örnekleri, elle renklendirilmiş bloklarla yapılmıştır veya baskı sonradan renklendirilmiştir. Avrupa'da en erken örneklerine 15.yy.'da rastlanmaya başlanmıştır en iyi ve Etkin renkli ağaç baskı örnekleri 19. yüzyıl Japon estamplarıdır. Su bazlı mürekkeplerle çok fazla renk bir arada kullanılmıştır. Japon sanatçı Utamaro çalışmalarında kadın portreleri üzerinde durmuştur kadın ten rengi yumuşaklığını vermek için değişik yöntemler denemiş her renk için bir kalıp hazırlamıştır. Modellerini genellikle sokaktan seçmiş kadınları idealize ederek uzun boylu zayıf dar omuzları yüzleri küçük olarak çizmiştir.

Edo dönemine ait Japon kültürü baz alınmış, ahşap baskı tekniği kullanılmıştır. Kitgawa Utamaro bu çalışmasında Edo dönemindeki hayat kadınlarını resmetmiştir. "Twelve hours of Yoshiwara", Yoshiwara'nın 12 saati isimli eseri fahişelerin gününü 12 zaman dilimine bölerek Japon yaşam stilini anlatmaktadır. Yukarıda bu zaman diliminden birisi bulunmaktadır.

Ünlü sanatçıların da kullanmış olduğu tahta baskı bütün yararlılığına karşın imgelerin üretiminde yine de oldukça kaba bir araç olmuştur. Geç orta çağın bu yaygın baskılarında çizgileri basittir. Ucuz araçlardan yararlanırlar. Ancak çağın büyük sanatçılarının çeşitli tutkularına tahta çok uygun elverişli bir malzeme değildir. Daha ayrıntılı çalışmalar için, gözlem yeteneklerini daha iyi göstermek, ince etkiler yaratmak için ağaç yerine bakır levhayı kullanmışlar çukur baskı tekniğine geçiş yapmışlardır.

Resim 5. "Çığlık", Edward Munch, 1885



Kaynak: Richard, Lionel,çev:Beral Madra-Sinem Gürsoy-İlhan Usmanbaş, Ekspresyonizm Ansiklopedisi, Remzi Kitabevi, 1984

Ekspresyonistler Ağaç baskıyı ifadeciliğin en güçlü malzemesi olarak benimsemiş, üç boyutlu tasvir espas olmadan sadece tasvir edilecek konunun veya biçimin temel yapısı basite indirgenmiş, siyah beyaz gibi iki temel renk ile planları oluşturarak ortaya keskin açılar, geniş diyagonaller kullanarak heyecan ve gerilim yaratmışlardır.

Yumuşak ağaç kullanılarak yapılan ağaç baskılar daha lekesel ve desen de alabildiğine sade ve basittir. 20. yüzyılda Ekspresyonistler genelde bu tip ağaçlar kullanmışlardır. Onların ağaç

baskı resimlerinde çizgiler, köseli çizgiler, köşeli ve sert oluşan desende kaba yalın ve ekspresiftir.

Munch, "Çığlık" adlı resminin kompozisyonunun dengesini kullandığı yatay ve dalgalı çizgilerle diyagonal çizgilerle oluşturmuştur.

"Munch'ın hem duruluk hem de acılıkla yoğrulmuş olan bu içten gelen çığlığı, kendini açığa vurması, sinirliliği ve baskı altında tutulan ruhu, yüzyılın başında yol gösterici olmuştur (Richard, 1984: 29)."

"Munch'un Çığlık isimli eseri resim sanatında figürün kullanılış amacının farklılaşımını bizlere göstermektedir. Figür ve çizgi dalgalanmaları genel formla bir birliktelik yaratmakta, formu çığlığın ağırlığı altında bütünleştirmektedir (Richard, 1984: 29)."

Resim 6. Erich Heckel, Kendi Portresi, 1917

Kaynak: Richard, L. (1984), Çevirenler: Beral Madra-Sinem Gürsoy-İlhan Usmanbaş, Ekspresyonizm Ansiklopedisi, İstanbul: Remzi Kitabevi, 58

Die Brücke grubunun bir üyesi olan Erick Heckel "Salt içgüdüden doğan resmin kendisini biçim bulmaya götürmediğini anladı (Richard, 1984: 59)."

"Heckel daha fazla sınırlandırılmış bir ekspresyonistti. Onun ilk tabloları psikolojik derinlik ve krizin en güzel işaretini yansıtır (Arnason, 1986: 123)."

Sanatçı yalınlık ve yoğunlaşmış duyarlığa varmak için özgün üslup arayışları sonucunda Heckel'in yoğunluğu katı, sert hatlı kendi portresinde görüldüğü gibidir. Sanatçı siyah ve beyazın dengesini kurmuş, hüzünlü ve yalın bir tahta baskı çalışması yapmıştır.

2.2. Çukur Kazı Resim (Çukur Baskı)

Tümsek kazı resim uygulamasından farklı olarak, tahta ve linol plakalar kullanılmayıp, metal plakalar üzerine metal uçlar yardımıyla desen çizimleri yapılmaktadır. Çalışmanın desen çizimleri bazen sivri çelik uçlarla soğuk kazıma yöntemiyle, bazen de asit havuzunda çizgilerin kademeli olarak derinleştirilmesiyle metal kalıp üzerine hazırlanmaktadır. Plakada çukurlaşan çizgilere boya verildikten sonra gravür presinde kağıtla buluşması sonucu boyanın kağıda aktarılmasıyla baskı gerçekleşmektedir.

Bakır baskının dayandığı: (Cooper plate) ilkeler, tahta baskınınkinden çok farklı olmuştur. Tahta baskı tümsek baskı tekniğindedir. Oyulan yerler kâğıda beyaz olarak geçmektedir. Bakır baskı ise çukur kazı resim tekniğindedir. Bakırı oymada, kol kuvvetiyle bakırı oyan tığ kalem adında özel bir araç (çelik uç ve buren) kullanıyordu. Madenin üzerine bu yöntemle ayrılmış çizgi, kendi içine dökülen boyaya veya baskı mürekkebini tutacaktır. Geriye ise sadece yüzeyi temizlemek kalmaktadır. Bir de ilkel baskı makinasıyla, tığ kalemle oyulmuş satırların içindeki mürekkep bakır plak kâğıdın üstüne bastırıldığında kâğıda geçecek ve böylece baskı yapılmış olacaktır.

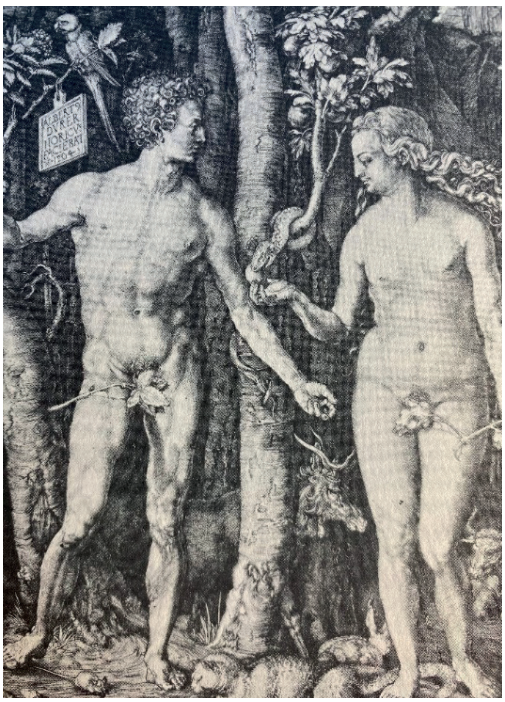
Resim 7. Shongauer, İsa'nın Doğuşu, Oyma Resim, Bakır üzerine soğuk kazı, 1475 dolayları

Kaynak: Gombrich, E. H.(1986) Sanatın Öyküsü. Çeviren: B. Cömert, İstanbul: Remzi kitabevi, 214

Bu şekilde yapılan bakır baskı tekniğine soğuk gravür denir. Çukur baskı tekniklerine bir örnek teşkil etmektedir. Bakır baskıda tığ kalemi kararlılıkla kullanmak, oyulan çizgilerin derinlik ve uzunluğunu iyi ayarlamak oldukça zor olmasına rağmen tahta baskıya oranla daha çok ayrıntı ve daha ince bir etki elde edilebilmektedir.

Tahta baskıda olduğu gibi bakır baskıda da ustalığını gösteren Dürer; en ufak ayrıntıya bile önem vermiştir. Bakır oymalarında kutsal öykülerdeki gerçekçilik ve inandırıcılık özellikleri çok iyidir. Sabırla dikkatle çizimlerini yapmıştır. Dürer için en küçük ayrıntı bile çok önemlidir.

Resim 8. Dürer, Adem ve Havva, 1504, Bakır



Kaynak: Gombrich, E. H. (1986) Sanatın Öyküsü. Çeviren: B. Cömert, İstanbul: Remzi kitabevi, 267

Sanatçı bu yapıtta pergel ve gönye yardımıyla elde ettiği ölçümler ve dengelerle figürlerini oluşturmuştur. Figürler, İtalyan ve klasik modellerin belirgin güzelliğine sahip değildir. Biçimlerde, davranışlarda, simetrik olan kompozisyonda yapmacıklık sezilmektedir. Resimde "fareyle kedinin bir arada barış içinde bulunduğu; geyiğin, ineğin, tavşanın, papağanın, yaklaşan insan adımından korkmadığı bu yeryüzü cennetinde kendimizi bırakırsak; bilgi ağacının boy attığı, yılanın Havva'ya yazgının öngördüğü meyveyi uzattığı ormanın derinliklerine bakışlarımızı daldırırsak; pürtüklü ağaçlı ormanın yoğun gölgesine karşı belirginleşen tatlıca oyumlanmış vücutların açık seçik çizgilerini Dürer özenle belirtmiştir (Gombrich, 1986: 267)."

Dürer gibi dönemin ünlü ressamı olan Rembrandt da ünlü bir oyma sanatçısıdır. Rembrandt tığ kaleme göre daha hızlı ve rahat çalışmak için asitli oyma (Islak kazı) tekniğini uygulamıştır.

Asitli gravürün ilkesi çok basittir. Rembrandt levhanın yüzeyini zahmetle kazımak yerine, levhanın her iki yanını mumla örtmüştür. Balmumunun üstüne istediği deseni çizerek aside atmıştır. Asit (Nitrik Asit) iğne ile bakırı aşındırarak çizgileri derinleştirmiştir. Asitli oymayı: tığ iğne oymadan farkı yakından incelenince görülebilir. Tığ iğnenin çok zaman isteyen zahmetli oluşu, asitli gravürün özgür ve oynak iğnesi birbirinden çok farklıdır.

Resim 9. Rembrandt "İsa'nın Dinsel Öğüdü" Asit oyma, 1652 dolayları

Kaynak: Gombrich, E. H. (1986) Sanatın Öyküsü. Çeviren: B. Cömert, İstanbul: Remzi kitabevi, 335

Bu resimde İsa dinsel öğüt veriyor. Yoksullar, zavallılar da çevresine toplanmış oturmuş, ayakta, birbirine sokulmuş, kimisi kendinden geçerek İsa'yı dinlemektedir. Rembrandt bu asitli gravüründe güzelliğe hiç aldırış etmeden, çirkinliğin önüne geçmeye çalışmış, figürleri resimlemiştir. Yere çökmüş, dalgın dalgın yukarı bakan ihtiyar figür çizilmiş en güzel figürlerinden biridir.

Rembrandt kalabalığı, rastlantısal görünen, ama aslında raslantı olmayan, siyah beyazın dengeli dağılımını sağlayan bir kompozisyon kurmuş ve asitle çökerttiği çizgilerini ustaca kullanmıştır.

Resim 10: Francisco de Goya "Aklın uykusu canavarlar yaratır" Aquatinta

Kaynak: Grabowski, B & Fick, B (1999) Baskı Resim Çevirenler: S. Atay Eskier & A. Ziya Tunç, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları, 123

Goya, gravüründe kendini uyuyakalmış olarak çizmiştir. Aklı onu terk etmiş, uyanıkken gördüğü rüyaları, imkânsız gibi görünen düşünceleri üretmiştir.

"Akıl tamamen kişiselleşmiş uyku hâli midir? Eğer faili ve varlığın öznesi ise bu sorunun yanıtı evettir. Bu resmi hareketli kılan şey aklın arkasında kalan karanlığın içinden izleyicinin üzerine gelen bir yığın korkunç yaratıklardır. Caprichos serisinde sıklıkla görülen yarasalar ve baykuşlar her yanı tehdit ederken, bir vaşak sakin ama geniş gözlü ve uyanık olarak bekler (Soyşekerci, 2018: 1342)."

Goya çizgisel desenin tersine metal üzerinde tonal bir indirme yapmıştır. Aquatinta tekniğini uygulamıştır. Metal plaka üzerine toz reçine dökerek ısıtılma ve aşamalı bir şekilde asit havuzuna atılma suretiyle yapılan bu gravür tekniğinde Goya oldukça usta ve başarılı olmuştur.

2.3. Sanat Eğitiminde Gravür Sanatı Uygulamalarının Katkıları

"Sanat dersi ya da temel sanat eğitimi dersi, çok yönlü ve karmaşık bir süreç olarak anlaşılmalıdır. Bu süreç içinde, görsel, yoğrumsal alandaki uygulamalı çalışmalarla aynı alana ilişkin kuramsal bilgiler ve sanat bilimine dayalı bilgiler, belli bir amaca yönelik olarak, belli bir dizge ve örgütlenme içinde yer alır; yeti ve beceriler görerek, yoğurarak, çizerek, inşa edip kurarak nesneler ve gerçeklikle bağlantı kurularak, bu konulardaki davranışlar ve bilinçlenme yönlendirilir (San, 2003: 25)."

Sanat eğitimi zorlu ve dolu geçmesi gereken bir süreçtir. San'nın (2003) bahsettiği üzere yeti ve beceriler görerek, çizerek, gerçeklikle, nesnelerle bağlantı kurularak, davranış ve bilinçlenme gerçekleşebilir.

Eski ve yeni sanat ürünlerinin değerlendirilmesi, sanat akımlarının, önemli sanatçıların ve yapıtlarının anlatılması gibi bilgiler sanat eğitimini iyi yönde etkilemekte ve desteklemektedir.

İşte bu noktada sanat eğitimi gören öğrencilere gravür sanatını ve sanatçılarını, yapıtlarını tanıtmak, ödevler vererek araştırmalara yönlendirmek, kopya çalışmaları yaptırmak olumlu katkılar ve kazanımlar sağlamaktadır.

"Yaşama, tanıma ve değerlendirme bu karmaşık etkinlik sürecinin ağırlıklı bileşenleridir. Değerlendirmenin içinde usavurma, yargılama ve denetleme ve en önemlisi özeleştiri yer alır." Öğrenme süreçlerinin en iyi biçimde düzenlenip örgütlendiği ve yönlendirilebildiği bu yaratıcı süreçler sonunda katılanlar yaşadıklarının ve denediklerinin birer yaratıcı anlatıma kavuştuğunun kendini ifade, kendini gerçekleştirdiğini görürler."(San, 2003: 25)

Sanat eğitimi içerisinde üniversitelerde özgün baskı atölyelerinde Gravür dersleri verilmektedir. Gravür çalışmaları; yüksek ya da çukur baskı tekniğinde yapılmaktadır. Sanat tarihinin çok ünlü sanatçılarının eserler ürettiği Gravür sanatını tanımak, iş üretebilmek duygu

ve yetisini kazanmak yine olumlu bir katkı olarak eğitime yansımaktadır.

Gravür derslerinde eskiz çizimlerinde de sanat eğitiminin temelini oluşturan; nokta, çizgi, açık-koyu, ışık-gölge, espas, perspektif gibi öğeler kullanılmaktadır. Eskiz aşamasında kompozisyon oluşturma pratiği kazandırılmaktadır.

"Baskı resim, bir sanatçının bizzat kendisi tarafından veya kendi kontrolü altında kalıpları hazırlanıp limitli basılan, numaralandırılan ve imzalanan özgün bir sanat disiplinidir (Kıran, H., 2017: 54)."

Öğrenciler, gravür çalışması için kalıp hazırlık aşamaları, baskı alma aşamaları, limitli baskı alma, numaralandırma gibi aşamalı bir ders içerisinde disiplinli çalışma al*ışkanlığını edinme imkanını* bulmaktadırlar. *Şüphesiz*, tekniğin gerektirdiği disiplin başarının da anahtarı olacaktır.

3. SONUÇ

Gravür sanatı geçmişten geleceğe oldukça uzun süreç içerisinde sanatsal ifade aracı olarak pek çok sanatçının sanat serüveni içerisinde yer almıştır. Gravür sanatında tümsek baskı ya da çukur baskı olarak adlandırılan teknikler, kullanılan kalıpların yüzeylere iz bırakan bölgelerinin durumuna göre adlandırılmıştır. Boya çukur yüzeye veriliyorsa çukur baskı, boya yüksek yüzeye ya da tümsek yüzeye veriliyorsa yüksek baskı ya da tümsek baskı olarak adlandırılmıştır. Baskı teknikleri tarihsel dönemlere ve imkanlara kültürlere göre çeşitlilik göstermiş ve tarihin kültürel belgeleri olarak karşımıza çıkmıştır.

Tümsek baskı (yüksek baskı) en eski bilinen baskı tekniği olmakla beraber, tam olarak şu zamanda kullanılmıştır demek zordur. Kağıt üzerine ilk baskıların Çin'de M.S.105 yılında kağıdın bulunmasıyla başladığı üzerine kaynaklar bulunmuştur. Yine yazılı ve görsel kaynaklara dayalı olarak tarihin ilk baskıları tümsek baskı olarak ıstampa-damga şeklinde tahta kalıplar üzerine oyularak yapılmıştır.

Ancak 2004 yılında arkeolojik bir Kazıda Tokat'ın Gümenek köyünde bulunan antik Comana Potica Kenti'nde, Mısır'ın 18.Hanedanlığına ait bir mühür bulunmuştur. Mührün üzerinde M. Ö 1479-1429 yıllarında Mısır'ın 18. Hanedanlığı döneminde hüküm süren III. Thutmose'un adı yazılıdır. Mısır hanedanlığına ait olan bu mühürle birlikte günümüze kadar bilinen ilk tümsek baskı kalıbının M.Ö. 1479-1429 yılları arasında kullanılmış olduğu görülmektedir.

Tahta baskı tekniği 7.ve 8.yy. Çin'den Japonya'ya giden keşişler tarafından dinsel propağanda amacıyla kullanılmıştır. Tahta baskı kalıplarıyla yapılmış ilk kitap, Diamond Sutra Öğretisi 3 olarak adlandırılmış, 868 yılında Budist rahipler tarafından yapılmıştır. Resim etkisindeki ilk basılı kitap olarak kabul edilmiştir. Batıda ise 14.yy' da tahta baskı kalıpları dokumalarda kullanılmıştır. Gutenberg'in yaptığı büyük buluş olan matbaayla birlikte basılı metinleri resimlemek için 16.yy son döneminde tahta baskı resimler yapılmıştır. Schongauer, Dürer ve Holbein gibi sanatçılar ise tahta baskının ustaları olmuştur.

Çukur baskıda asitli oyma (ıslak kazı) tekniği tığ kalemle oymaya göre daha hızlı ve rahat çalışma için tercih edilmiştir. Rembrandt, Goya bu tekniğin öncüleri olmuşlardır. Rembrandt ile başlayan çizgisel ıslak kazı (asitli oyma) yöntemi metal üzerine gravür tekniğinin uygulamasını kolaylaştırmıştır. Goya'nın aquatinta tekniğini kullanmasıyla da asitle tonal indirme gerçekleşmiştir. Islak kazı tekniğinde, çizgi ve tonal değerlerin birlikte kullanılmasıyla resmin ifade gücü daha da artırmıştır.

19. yüzyıla kadar gravür, sanatçıların eserlerini kopyalamak, çoğaltmak, kullanım alanını genişletmek amacıyla kullanılmıştır. 19. yy Japon Estampları, Kitgawa Utamaro ve 20.yy'da Ekspresyonistler; Munch, Erich Hechel gibi sanatçılar tahta baskı alanında çok başarılı çalışmalar yapmışlar, baskı tekniğini sanatsal ifade aracına dönüştürmüşlerdir.

Geçmişten günümüze var olan gravür sanatını, sanatçılarını, eserlerini tanıtmak, gravür tekniğini sanatçı adaylarına öğretmek deneyimletmek, sanat eğitimine ve sanata büyük katkı sağlamaktadır. Sanatçı adaylarının gravür deneyimleri, onların gözlem, algılama,

araştırma, çağrışım, bellek, düşünme, buluş, bilgi, değerlendirme, imgelem, tüm duygusal ve düşünsel süreçler çerçevesinde gelişimini sağlamaktadır. Gravür uygulamaları ve gravür sanatının iş disiplinini deneyimleyen öğrenciler, resim yeteneklerini iş disiplini içerisinde geliştirme imkanını elde etmektedirler. Gravür disiplini içinde; baskılarını alırken bizzat başında olmak, kendisinin belirlediği sayıda baskı almak, o sayıdan fazla basmamak, her baskısını numaralandırıp imzalamak gibi kurallar mevcuttur. Tüm bu detaylara sahip olan, sanatsal ifade aracı olarak gravür sanatını tanımak ve uygulamalar yapmak, gravür sanatını, sanatçılarını öğrenmek sanatçı adaylarının sanat eğitimine olumlu etkilemektedir. Şüphesiz sanat eğitimindeki bu olumlu etkiler de gravür sanatının gelecekte de var olmasına katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

ARNASON, H.H, (1986) *History of Modern Art Painting Sculpture Architecture, Expresyonism in Germany*, New York:Harry N.Abrams

GOMBRICH, E. H. (1986) *Sanatın Öyküsü.* Çeviren: B.Cömert, İstanbul: Remzi kitabevi

GRABOWSKI, B & FICK,B (1999) *Baskı Resim* Çevirenler: S.Atay Eskier & A. Ziya Tunç, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları,

KIRAN, H. (2017). Çağdaş Baskı resim sanatına genel bir bakış. *Anadolu üniversitesi Sanat ve tasarım Dergisi, 10,56*

RICHARD, L. (1984), Çevirenler: Beral Madra-Sinem Gürsoy-İlhan Usmanbaş, *Ekspresyonizm Ansiklopedisi*, İstanbul: Remzi Kitabevi

SAN, İ. (2003).Sanat Eğitimi Kuramları. İstanbul: Ütopya yayınevi, İkinci.Baskı

SOYŞEKERCİ, S. (2018). Goya'nın rüyası: Aklın Uykusu canavarlar üretir. *İdil Dergisi,* (7),1342

URL-1

"Tokat'ın Antik Comana Potica Kentinde Mısır'ın 18.Hanedanlığına ait mühür bulundu"Arkeonews, (2021)

https://arkeonews.com/tokatin-antik-comana-potica-kentinde-misirin-18-hanedanligina-ait-muhur-bulundu/

URL-2

" Özel tekniklerin kullanıldığı Japon Resim Sanatı Ukiyo-e Üzerinden Japonyanın Red Light'ı" (23 Ocak 2018)(1 eylül 2023)

https://eksiseyler.com/ozel-tekniklerin-kullanildigi-japon-resim-sanati-ukiyo-e-uzerinden-japonyanin-red-light-i

Görsel Kaynaklar

Resim 1: Mısır 18.Hanedanlığına ait mühür

https://arkeonews.com/tokatin-antik-comana-potica-kentinde-misirin-18-hanedanligina-ait-muhur-bulundu/

Resim 2: Doğru İnsanın Cançekişmesi, 1470 Ulm'da resimlenen İyi Ölme sanatı, tahta baskı kitap

Kaynak: Gombrich, E.H.(1986) Sanatın Öyküsü. Çeviren: B. Cömert, İstanbul: Remzi kitabevi, 213

Resim 3: Albrecht Dürer, Cennetten Kovulma, Ağaç baskı, 1510

Kaynak: Grabowski, B & Fick, B (1999) Baskı Resim Çevirenler: S. Eskier & A. Tunç, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları, 75

Resim 4: Utamaro- " Japonya'nın Red Light'ı" (Japon tahta baskı)

Kaynak:https://eksiseyler.com/ozel-tekniklerin-kullanildigi-japon-resim-sanati-ukiyo-e-uzerinden-japonyanin-red-light-i

Resim 5: "Çığlık", Edward Munch, 1885

Kaynak: Richard, Lionel,çev:Beral Madra Sinem Gürsoy - İlhan Usmanbaş, Ekspresyonizm Ansiklopedisi, Remzi Kitabevi, 1984

Resim 6: Erich Heckel, Kendi Portresi, 1917

Kaynak: Richard, L. (1984), Çevirenler: Beral Madra-Sinem Gürsoy-İlhan Usmanbaş, Ekspresyonizm Ansiklopedisi, İstanbul: Remzi Kitabevi, 58

Resim 7: Shongauer, İsa'nın Doğuşu, Oyma Resim, Bakır üzerine soğuk kazı, 1475 dolayları

Kaynak: Gombrich, E. H.(1986) Sanatın Öyküsü. Çeviren: B. Cömert, İstanbul: Remzi kitabevi, 214

Resim 8: Dürer, Adem ve Havva, 1504, Bakır oyma resim

Kaynak: Gombrich, E. H. (1986) Sanatın Öyküsü. Çeviren: B. Cömert, İstanbul: Remzi kitabevi, 267

Resim 9: Rembrandt "İsa'nın Dinsel Öğüdü" Asit oyma, 1652 dolayları

Kaynak: Gombrich, E. H. (1986) Sanatın Öyküsü. Çeviren: B. Cömert, İstanbul: Remzi kitabevi, 335

Resim 10: Francisco de Goya "Aklın uykusu canavarlar yaratır" Aquatint

Kaynak: Grabowski, B & Fick, B (1999) Baskı Resim Çevirenler: S. Atay Eskier & A. Ziya Tunç, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları, 123

"This page is left blank for typesetting"

HOLISTENCE
publications

Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır

journal of arts

Journal of Arts
Volume/Cilt: 6, Issue/Sayı: 4 Year/Yıl: 2023, pp. 283-300
E-ISSN: 2636-7718
URL: https://journals.gen.tr/arts
DOI: https://doi.org/10.31566/arts.2187

Received / Geliş: 18/08/2023
Acccepted / Kabul: 10/10/2023

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Güzel sanatlar akademisi, sahne tasarımı eğitiminde köklü bir ekol; ''Tiyatro Dekoru ve Kostümleri Atölyesi''

A well established and long standing ecole in scenography education at the academy of fine arts; "Atelier of Theatre Decoration and Costume"

Lütfiye Başak Özdoğan

Dr. Öğr. Üyesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sahne Dekoru ve Kostümü Bölümü, Türkiye, e-mail: basak.ozdogan@msgsu.edu.tr

Öz

1882 yılında eğitim vermeye başlayan ve ülkemizin güzel sanatlar alanında ilk kurumu olan Sanayi-i Nefise Mekteb-i Âlisi, cumhuriyet dönemiyle birlikte Güzel Sanatlar Akademisi adını alır. Okul 1969 yılında 1172 sayılı kanunla İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi (İDGSA) olarak bilimsel özerklik kazanacak ve 1982 yılında Yüksek Öğretim Kurulu'na bağlanarak Mimar Sinan Üniversitesi, 2004 yılından itibaren de Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi adıyla Türkiye'nin en köklü okullarından biri olma özelliğini taşıyacaktır. Başlangıç yıllarındaki müfredatların önemli bir kısmı, Avrupa'nın klasik bir sanat okulu olan École des Beaux-Arts ile kurulan bağlantılar ve burada eğitim alan hocaların izlenim ve üretimleri yönünde usta çırak ilişkisine dayalıdır. Okulun oluşumunda sanatın üç temel alanı resim, heykel ve mimarlığın yer alması nedeniyle desen bilgisi ekolün temelini oluşturur. 1930'lu yıllarda gerçekleşen akademi reformu ile çoğu Avrupa'dan gelen yabancı hocalar ve yetiştirdikleri kuşaklar, Türk Sanatı'nın gelişimde önemli bir rol oynar. Akademik yapı içinde bir ilk olma özelliği taşıyan Tiyatro Dekoru ve Kostümü Atölyesi ise 1962 yılında Prof. Erdoğan Aksel ve Prof. Sadi Öziş tarafından kurulur. Bu makalede, akademi tarihi içinde sahne dekor ve kostümü eğitiminin oluşumu, Türkiye'de sahne tasarımı mesleğinin öncülerinin akademi ile ilişkisi ve bu yıllarda sahne tasarımcılığını etkileyen sanatsal gelişmelere bakılacak, ayrıca bu alanda mesleki eğitim alan ilk kuşak mezunların görüşlerine yer verilecektir. Bu veriler ışığında yapılan incelemenin amacı; sahne tasarımcılığı mesleğinde akademik eğitimin sahne tasarımcısı olmak için neden gerekli olduğuna dair bir araştırma alanı oluşturmaktır.

Anahtar kelimeler: Akademi, Doğan Aksel, Sahne Tasarımı

Citation/Atıf: ÖZDOĞAN, L. B. (2023). Güzel sanatlar akademisi, sahne tasarımı eğitiminde köklü bir ekol; ''Tiyatro Dekoru ve Kostümleri Atölyesi'' *Journal of Arts.* 6(4): 283-300, DOI: 10.31566/arts.2187

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Lütfiye Başak Özdoğan
E-mail: basak.ozdogan@msgsu.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.

Abstract

Sanayi-i Nefise Mekteb-i, which began its educational journey in 1882 and was the first educational institution in the field of fine arts in Turkey, would later be named Fine Arts Academy in the Republican Era. The Academy would achieve scientific autonomy as Istanbul State Academy of Fine Arts in 1969 in accordance with the law no. 1172 and in 1982, it would be affiliated with the Council of Higher Education and become Mimar Sinan University, and as of 2004, it would be one of the most established schools in Turkey under the name Mimar Sinan Fine Arts University. A significant part of the curricula in the early years features master-apprentice relationship based on the connections established with the École des Beaux-Arts, a well-established art school in Europe, and the impressions and productions of the teachers who studied there. Knowledge of design forms the basis of the academy for the reason that the three basic fields of art in the formation of the school are painting, sculpture and architecture. The Atelier of Theatre Decoration and Costume, which is a first within the academic structure, was founded in 1962 by Prof. Erdoğan Aksel and Prof. Sadi Öziş. In this article, the origin of stage and costume design education within the history of the Academy, the relationship of the pioneers of the stage design profession in Turkey with the academy, and the artistic developments that affected stage design in these years will be examined. Additionally, the opinions of the first generation graduates who received education in this field and became pioneers of their profession will be included. The purpose of the study in the light of these data is to create a research field on why academic education in the stage design profession is necessary to become a stage designer.

Keywords: Academy, Doğan Aksel, Stage Design,

1. GİRİŞ

19. yüzyılın sonunda ressam ve arkeolog Osman Hamdi Bey'in girişimiyle kurulan Sanayi-i Nefise Mektebi, resim, heykel, mimarlık ve hakkâklık atölyeleriyle birlikte ülkemizde güzel sanatlar alanında eğitim veren ilk akademi olma özelliği taşır. Başlangıçtaki müfredatlar, Osman Hamdi Bey'in Paris'te resim eğitimi aldığı Ecole Des Beaux-Art'ın etkisiyle Avrupa'daki güzel sanatlar akademilerinin klasik sanat eğitimi anlayışına uygun bir şekilde oluşur. Çoğunluğu yabancı olan hocaların başında bulunduğu atölyelerde, kara kalem, yağlıboya, mimari, heykel, anatomi, tarih ve matematik dersleri yer alır. 1883 yılındaki öğrenci kadrosu erkek talebelerden meydana gelir. 1914'te ise resim ve heykel atölyelerinden oluşan İnas Mektebi açılarak kız öğrenciler de sanat eğitimi almaya başlar. 1924 yılında Tezyinat (Süsleme) Bölümü kurulur ve 1925'te kız ve erkek öğrencilerin eğitimleri birleşir. (Giray, 1983:20) Akademinin cumhuriyet dönemindeki ilk yönetmeliği 1924 yılında çıkar. 1928 yılında okul Güzel Sanatlar Akademisi ismini alır.

Cumhuriyet Dönemi devrimlerinin getirdiği yenilenme süreci, akademinin gelişiminde de etkili olur. 1930'lu yıllardan itibaren Almanya'da Nazi yönetiminin iktidara gelişi ile ülkelerini terk etmek durumunda kalan sanatçıların birçoğu farklı ülkelere göç ederler. Bu sanatçılar ve akademisyenlerin bir çoğu Türkiye'deki bilim ve sanat okullarında görev alarak, modern eğitimin gelişimini sağlarlar. 1937 yılında Akademi Müdürlüğü görevini üstlenen Burhan Toprak döneminde mimarlık, resim, heykel, tezyini sanatlar ve sanat tarihi alanında pek çok hoca akademide görevlendirilir. Bir kısmı Almanya'da tiyatro mimarisi ve dekoru ile ilgilenen bu hocalar, on yıllık bir süreçte akademik eğitimde önemli gelişmelere yol açarlar. Bruno Taut, Rudolf Belling, Leopold Levy, Marie Louis Süe bu isimler arasındadır. (Demir,2008:14-15) Diğer yandan Bedri Rahmi Eyüboğlu, Nurullah Berk, Sabri Berkel, Edip Hakkı Köseoğlu, Cemal Tollu, Zühtü Müridoğlu, Hadi Bara, Nijat Sirel, Zeki Kocamemi, Sedat Hakkı Eldem gibi hocalar da bu dönemde okuldaki eğitimin diğer temsilcileri olurlar. 1940'lı yıllardan itibaren özellikle resim ve iç mimarlık bölümlerinden mezun öğrencilerden bazıları, okulda aldıkları eğitimi yurt dışında tiyatro ve opera üzerine yaptıkları stajlarla destekleyerek Türkiye'de sahne tasarımı alanında mesleğin ilk temsilcileri olacaklardır.

Bu isimlerden biri olan Prof. Erdoğan Aksel, 1948'te akademi sınavına girer ve sekiz kişiyle birlikte İç Süsleme (İç Mimari) Bölümü'nü kazanır. 1952 yılında mezun olur. Mezuniyetinin hemen ardından Münih Akademisi'ne başvurur. Yedi yıl süresince Münih, Roma ve Viyana'da çeşitli opera ve tiyatro prodüksiyonlarında kapsamlı bir deneyim kazanarak İstanbul'a geri döner. 1959 yılında İç Mimarlık Bölümü'ndeki hocası Hayati Görkey'in desteği ile öğretim görevlisi olur. Bu yıllarda iç mimarlık bölümünde sahne tasarımı üzerine dersler verilmeye başlanır. Aksel, 1962 yılında Sadi Öziş'le birlikte Türkiye'de tiyatro, opera, bale ve sinema üzerine dekor ve kostüm tasarımı alanında eğitim veren ilk bölümü olan, Ti*yatro Dekoru ve Kostümü Atölyesi'*ni kurar. (Gezgin, 2003:189-200) 1995 yılında emekli olacağı döneme dek sahne sanatlarında tasarım olgusunun gelişmesi yönünde çalışarak bu alanda eğitim veren meslektaşları arasında bir mihenk taşı olur.

Bu incelemede; Güzel Sanatlar Akademisi içinde kurulan ve günümüze dek sahne tasarımı eğitimi veren atölyenin ilk 10 yıllık sürecine, cumhuriyetin kuruluşundan 1962 yılına dek olan gelişmeler eşliğinde bakılacak ve Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nin sahne tasarımı eğitimine nasıl bir temel teşkil ettiği saptanacaktır. Türkiye'de 1940-1970 dönemi arasında tiyatro ve opera alanında dekor, kostüm ve scenography (senografi) üzerine çalışan tasarımcıların açtıkları yolda, sahne tasarımı konusunda eğitim alan ilk kuşağın kimler olduğu ve nasıl bir çabayla bu mesleği inşa ettikleri ortaya konacaktır.

2. TÜRKİYE'DE SAHNE TASARIMI MESLEĞİNİN OLUŞUMUNU ETKİLEYEN GELİŞMELER

Ülkemizde sahne tasarımı mesleğini icra eden sanatçıların büyük bir kısmı 1940'lı yıllardan itibaren Güzel Sanatlar Akademisi'nde okur ve dekor konusundaki mesleki ihtisaslarını yurtdışında gerçekleştirir. Eğitimini yurtiçinde farklı okullarda tamamlayan tasarımcılar da ya güzel sanatlar ya da mimarlık üzerine eğitim görür. Bunun dışında yol alanlar ise direkt olarak sahne dekoru tahsilini yurt dışındaki akademilerde tamamlar. Tiyatro dekoru ve kostümünü meslek olarak seçmiş genç kuşağın, henüz bu konuda direkt eğitim alabilecekleri bir ortam yokken, büyük bir çabayla Türkiye'deki sahne tasarım tarihinin temellerini attıklarını görürüz. O günlere dair tanıklıklarından görülmektedir ki resim yapılabilecek malzemelerin yokluğundan ulaşılabilecek görsel ve yazılı bilgi kaynaklarının azlığına, yabancı literatürü takip için çeviri ve yabancı dil bilmenin öneminden, izlenebilecek sergi, opera ve tiyatro eserlerinin sayısına dek pek çok konu bir kısıtlılık dahilindedir.

Bu incelemede odaklanacağımız sürecinin arka planına, Balkan ve Trablusgarp Savaşları, Birinci Dünya Savaşı ve Kurtuluş Savaşı'nın olduğu 20. yüzyılın ilk çeyreğinde oluşan şartlar ve yeni bir cumhuriyetin kuruluşundaki ideolojik kültürel atılımlar çerçevesinde bakıldığında, akademide ve tiyatro çevresinde olan gelişmelerin oldukça güçlü ve yenilikçi bir şekilde yol aldığı görülür.

Cumhuriyet Dönemi öncesi tiyatrodaki gelişimin ilk evrelerinden biri 1914 yılında natüralist tiyatronun temsilcilerinden Fransız yönetmen André Antoine'ın Darülbedayi-i Osmanî adı verilen okulun kurulması için Şehremini Cemil Bey tarafından İstanbul'a davet edilişidir. Bu okulun ilk öğrencileri arasında Muhsin Ertuğrul da vardır. Muhsin Ertuğrul yaşamı boyunca Çağdaş Türk Tiyatrosu için çok önemli gelişmelere imza atacak ve yazar, oyuncu, yönetmen, yönetici olarak tüm sahne önü ve arkası ekipler için birçok atılımın öncüsü olacaktır.

1912 yılında *Ertuğrul Muhsin ve Arkadaşları* adıyla ilk tiyatro topluluğunu kurar. 1913'te Paris'e gider ve Antoine'ın Odeon Tiyatrosu'nda çalışır. 1916'da Tepebaşı Dram Sahnesi'nde Darülbedayi' nin ilk oyunu *Çürük Temel*'de başrol olur. Bu oyunun dekorunu Alman ressam Bernard Rosenthal yapar. Natüralist gerçeklikte tasarlanmış ev içi dekoru o güne dek yapılan dekorlardan farklı ve özellikle açılıp kapanan kapılarıyla dikkat çekicidir. (Nutku,1969:154) Muhsin Bey bu oyunun ardından Almanya'ya gider. Burada Kraliyet Tiyatrosu, Max Reinhardt ve Lessing'in tiyatrolarında gözlemlerde bulunur ve ilk film çalışmalarına başlar. Cumhuriyetin ilanına dek Türkiye ile Almanya arasında gidip gelir ve Darülbedayi 'de pek çok yeni metin bu sayede sahnelenir. 1924 yılında Letafet Apartmanı'nda *Muhsin Ertuğrul ve Arkadaşları* grubunun devamı

olarak bir araya geldiği arkadaşlarıyla ardı ardına çağdaş oyunlar sahneler. Heykeltraş Zühtü Müridoğlu bu ekibin içinde oyuncu olarak yer alır. Muhsin Bey 1925 yılında Moskova'ya gider ve Stanislavski, Nemiroviç-Dançenko, Meyerhold ve Ayzenştayn'ı izler. 1927'de Darülbedayi'nin başyönetmeni olur. (Akçura, 1992:12-19)

1920'lerin sonunda Muhsin Ertuğrul dekor tasarımına yönelik birçok yenilik getirir. Öncelikle dekor, panolara gerilen bez yerine, kontrplağa boyanır. Işık sistemi, ışık tasarımına uygun hale getirilir ve sahne önünün ortasında bulunan suflör kabini kaldırılır. Kar, rüzgâr ve yağmur efekti veren makinalar sipariş edilir ve gök perdesi kullanılır. Dekorların taslak ve maketleri yapılarak ön hazırlık süreci araştırmaya ayrılır. (Nutku,1969:155-163) 1928'de ressam Nikola Perof Darülbedayide çalışmaya başlayacak ve Türk tiyatro, opera ve sinemasına uzun yıllar emek verecektir.

Muhsin Ertuğrul'un tiyatro ve sinemaya karşı duyduğu eşzamanlı tutkunun yarattığı atmosfer, tiyatronun tüm kollarında olduğu gibi sinemada da yetişecek kuşak üzerinde etkili olacaktır. Bu isimlerin başında 1928 yılında akademi afiş atölyesinden mezun olan Vedat Ar gelir. Ar mezuniyeti sonrası Paris'e gider ve Ecole Municipaledes Arts Appliqués à l'Industrie'de okur. Yönetmen René Clair'in filmlerinde dekor asistanlığı yapar. İstanbul'a dönünce yurtdışı sürecinde tanıştığı Muhsin Ertuğrul'un filmlerinde set dekoru ve Darülbedayide sahnelediği tiyatro oyunları için dekorlar yapar. 1947'de Türkiye'nin ilk animasyon filmi *Zeybek Oyunu'nu* çeker (Şentay 2009).

Sinema konusunda dikkat çeken bir diğer isim ressam Abidin Dino'dur. 1928 yılında Muhsin Ertuğrul'un desteği ile kurulan İpek Film, onun sinemaya ilgisinin başlangıç yeri olacaktır. Genç sanatçının resimleri, 1934'te cumhuriyetin 10. yılı dolayısıyla çekilen *Türkiye'nin Kalbi Ankara* belgesel filmi nedeniyle Türkiye'ye davet edilen yönetmen Sergey Yutkeviç'in dikkatini çeker ve Dino bu projenin ardından Atatürk'ün isteğiyle Sovyetler Birliği'ne gönderilir. Üç yıl boyunca öğrenim göreceği set ortamında *Madenciler* (1934) filminin dekor tasarımları yapar ve makyaj, reji, senaryo da dâhil prodüksiyonun birçok safhasıyla ilgilenir. Eisenstein ve Meyerhold çalıştığı diğer yönetmenlerdir. Birkaç yıl sonra gideceği Paris'te, Gertrude Stein'ın librettosunu yazdığı, *Dr. Faustus Işıkları Yakar* operası için dekor eskizleri çizer (İleri,2005:12-14)

1930'lu yıllarda dekorlar gerçekçi bir üslupta ve sahne değişimine uygun olarak tasarlanmaya başlanır. Şehir Tiyatrosu'nda dekor anlayışında 1940'larda empresyonist ve 1950'lerde ekspresyonist çizgiler etkili olacaktır. (Nutku,1969:172-177)

1950'li yıllardan itibaren ardı ardına sahnelenen eserlerle opera, bale ve tiyatroda dekor ve kostüm tasarımları, yoğun repertuarlar eşliğinde eğitimli yaratıcı kadrolar tarafından ele alınacak ve sahne tasarımı tarihimizin başlangıcını oluşturan isimler, tasarımdan realizasyona tüm araştırma, uygulama ve yaratım süreçleri konusunda dünya ölçeğinde bir üretim sergileyeceklerdir. 1960'lı yıllarda toplumsal özgürleşme ve işçi hareketlerine koşut olarak, batıdaki üsluplar model alınarak yapılan dekor örneklerine alternatif olarak yeni bakış açıları gelişecektir. Bu yıllarda dekoratörlerin sahne tasarımına dair yazılarında özellikle üzerinde durulan konu, mesleğin ne olduğuna dair tanımını ortaya koymaya ilişkindir. Sahne plastiğinin yalnızca resimsel ya da mimari unsurlar içeren bir mekân olgusu içermediği, oyunun dramaturjik ve sahneleme fikri çerçevesinde kollektif bir üretimin parçası olduğu görüşü sıklıkla yinelenir.

2.1. Tiyatro, Opera ve Bale'nin Oluşumu

1936 yılında, sanat eğitimi adına atılan önemli adımlardan biri tiyatro ve müzik bölümünden oluşan devlet konservatuarının kuruluşudur. Atatürk'ün özel davetiyle Türkiye'de bulunan çağdaş besteci Paul Hindemith müzik bölümü ve yönetmen Carl Ebert ise tiyatro bölümünün başına getirilir. 1940 yılında Ankara Devlet Konservatuarı ilk gösterimlerinden ve yönetmenliğini Carl Ebert ve İ. Galip Arcan'ın yaptığı M. Maeterlinck'in *Evin İçi* ve Moliere'in *Gülünç Kibarlar* oyununun dekorlarını Güzel Sanatlar Akademisi Dekoratif Sanatlar Bölümü başkanı Marie Louis Sue tasarlamış ve resim bölümünden Mazhar Resmor dekorları realize etmiştir (And,1983:416). Bu oyunları Cumhurbaşkanı İsmet İnönü, eşi Mevhibe Hanım ve Başbakan Refik Saydam izlemişlerdir. (Dağlı, 2020:2) 1941

yılında mezunların temsil yapabilecekleri bir yer olması görüşüyle, Ankara Devlet Konservatuarı Tatbikat Sahnesi açılır. Carl Ebert, 1945 yılına kadar bu kurumda sahnelenen pek çok opera ve tiyatro oyunun yönetmeliğini yapar. Burada sahnelenen ilk oyun, Goldoni'nin *Otelci Kadın* adlı eseridir ve dekorunu, ileride devlet tiyatrosunun birçok sahne tasarımını gerçekleştirecek olan Tarık Levendoğlu üstlenir. (Şengezer, 2001:16)

Ankara Devlet Konservatuarı'nın opera kısmının ilk mezunları arasında yer alan Aydın Gün, Carl Ebert'in 1942'de Halkevi'de sahneye koyduğu ve ülkemizde tam performansla icra edilen ilk opera gösterisi olan Puccini'nin *Madame Butterfly* adlı eserinde oynar. Gün 1951 yılında "Rigoletto" operası rejisiyle kazandığı büyük başarıdan dolayı devlet tarafından Viyana'ya gönderilir. (İKSV,2020) Yine aynı dönemde Türkiye'nin ilk kadın opera yönetmeni, pek çok opera ve operetin çevirmeni ve konservatuarın ilk hocalarından olan Saadet İkesus, Mozart'ın *Cosi Fan Tutte* eserini sahneler. Bu dönemde Tatbikat Sahnesi'nde Carl Ebert ile çalışan opera dekoratörü ise Turgut Zaim'dir. (Tansuğ, 1974)

Bir diğer gelişme de bale alanındadır. 1942 yılında Krassa Arzumanova'nın Eminönü Halkevi'nde Bedii Raks Mektebi adıyla kurduğu ilk özel bale okulunun ardından, 1946 yılında İngiltere'ye giden Muhsin Ertuğrul'un çabasıyla, İngiliz Kraliyet Balesi yöneticisi Ninette de Valois ile bir bale okulu kurması konusunda görüşmeler yapılır. Millî Eğitim Bakanlığı'nın Valois'yi İstanbul'a daveti üzerine 1948 yılında Türkiye'nin ilk resmi bale eğitimi veren okulu açılır. 1950 yılında okul Ankara Devlet Konservatuarı'na bağlanır. Okulun mezunlarının ilk gösterileri, 1960 yılında sahnelenen Manuel de Falla'nın *Büyülü Aşk*, Léo Delibes'in *Coppelia* (1961), ilk Türk Balesi Ferit Tüzün'ün Çeşmebaşı (1965) eserleridir. (Deleon, 1992)

1949 yılında Devlet Tiyatro ve Operası yasası çıkar ve Muhsin Bey 1949-1951 yıllarında Devlet Tiyatrosu'nda genel müdürlük yapar. Ankara Devlet Tiyatrosu Opera Bölümü'nün bu süreçteki temsilleri; Mascagni'nin *Cavalleria Rusticana* (dekor ve kostüm Turgut Zaim ve Tarık Leventoğlu), Leoncavallo'nun *Palyaçolar* ve Verdi,'nin *Rigoletto (dekor Turgut Zaim)* eserleridir. Büyük Tiyatro'da ise Goethe'nin *Faust*, Jeles Romains'in *Dr. Konock*, Priestley'nin *Bir Komiser Geldi*, İbsen'in *Peer Gynt*, Shakespeare'in *Yanlışlıklar Komedisi* ve *Hamlet*, Schiller'in *Hile ve Sevgi*, *Reşat* Nuri Güntekin'in *Eski Şarkı ve* Arthur Miller'in *Satıcının* Ölümü eserleri yanında Küçük Tiyatro Cevat Fehmi Başkut'un *Küçük Şehir* oyunu sahnelenir. (Ay, 1963)

1951-54 yılları arasında Devlet Tiyatrosu'nun genel müdürü Cevat Memduh Altar olur. Aydın Gün ise Ankara Devlet Operası baş yönetmenliğine atanır. Muhsin Bey'in 1954-58 yılları arasında ikinci kez göreve geldiği Devlet Tiyatrosu Genel Müdürlüğü Dönemi ise Türkiye'de bölge tiyatrolarının gelişimi açısından önemlidir. 1956-58 devresinde İstanbul'daki Karaca Tiyatrosu'nda ve İstanbul Şehir Tiyatrosu'nun Tepebaşı Dram Sahnesi'nde opera temsilleri verilir. 1958-63 yılları arasında Devlet Tiyatrosu genel müdürlüğüne Cüneyt Gökçer getirilir. (Ay:1964)

Muhsin Ertuğrul, 1931-1946 yılları arasında Darülbedayi'deki çalışmaları ardından, 1959-66 yılları arasında İstanbul Şehir Tiyatrosu başrejisörü olur. Bu dönem altın çağ olarak nitelendirilir. En önemli prodüksiyon o yıl kadroya giren Engin Cezzar'In başrol oynadığı *Hamlet*'tir. Dekoru Turgut Atalay tarafından gerçekleşir. 1959 'da tiyatroda giren ve davet edilen isimler arasında, Beklan Algan, Ayla Algan, Asaf Çiyiltepe, Nüvit Özdoğru, Tunç Yalman, Duygu Sağıroğlu, Şirin Devrim, Genco Erkal, Çetin İpekkaya ve Doğan Aksel yer alır. (Nutku,1969:82) İstanbul'un birçok bölgesi tiyatroya kavuşur.

2.2. İstanbul Şehir Operası

1960 yılında Aydın Gün tarafından Tepebaşı Tiyatrosu'nda İstanbul Şehir Operası kurulur. İlk temsilin dekoru N. Perof'un hazırladığı Puccini'nin *Tosca* eseridir. İstanbul Şehir Operası'nın bale öğretmeni ve koreografı Rezzan Abidinoğlu'dur. 1969'da Makedonsky'nin *Bahçesaray Çeşmesi* (dekor Kezban Tamer), *Bale Empresyonları, Sihirli Gece Faust* ve *Kuğu Gölü* temsilleriyle perde açılır. 1969 yılında İstanbul Şehir Operası Tepebaşı Dram Tiyatrosu'ndan, Taksim Kültür Sarayı'na taşınır ve böylelikle İstanbul ve Ankara'daki opera ve tiyatro yapılanışı birbirlerinden ayrışır. Opera yönetimsel olarak tek bir bünyede

toplanır ve Devlet Opera ve Balesi olarak bugüne dek gelir. (Deleon: 1992) Aydın Gün İstanbul Operası'nın başrejisörü olur. Kısa bir süre sonra çıkacak yangınla bina kullanılamaz hale gelir. Bu yangın burada çalışan yüzlerce sanatçı, teknik ekip ve sanatsever için unutulmayacak bir kayıp olur.

1960 yılında Şehir Tiyatrosu bünyesinde açılan ve Tepebaşı Dram Tiyatrosu ile Açıkhava Sahnesi'nde temsiler veren opera, ilk 8 yılında 277.313 seyirciye ulaşır. Bu operadaki temsillerde yapılan tasarımlar iki konuda önem arz eder; Biri, İstanbul'da opera alanında ilk yoğun sahnelemelerin ve dekor çalışmalarının olduğu bir süreci içermesi, diğeri ise akademi öğrencilerinin sahne tasarımı eğitimi alırken buradaki asistanlıkları sürecinde hoca ve ustalarıyla bir arada çalışarak deneyim kazanmalarıdır. 1960-68 yılları arasında sahnelenen eserlerin yaratıcı kadrosu şöyledir;

Tosca, Madam Butterfly (Puccini) dekorları Perof, *Konsolos* (Menotti), *La Boheme* (Puccuni), dekor Turgut Atalay, kostüm Gülsen Yenel, *Maskeli Balo* (Verdi) dekor ve Kostüm T. Atalay, *Rigoletto* (Verdi), dekor, T. Atalay, *Yarasa* (J. Strauss), dekor Seza Altındağ, kostüm Gülsen Yener, *Çardaş Fürstin* (Kalman) dekor T. Atalay, kostüm Türkan Unat, *Sevil Berberi* (Rossini) dekor Şadan Bezeyiş ve Yalçın Emiroğlu, kostüm Selma Aykan, *La Traviata* (Verdi) ve *Cosi Fan Tutte* (Mozart) dekorları Doğan Aksel, *Cavelleria Rusticana* (Mascagni), *Pagliacci* (Leoncavallo), *Manon Lescaut* (Puccini) dekor Acar Başkut, *Don Pasquale* (Donizetti) dekor Acar Başkut, kostüm Metin Deniz, *Hoffman'ın Masalları* (Offenbach) dekor Duygu Sağıroğlu, kostüm Gülsen Yener, *Turandot* (Puccini), *Satılmış Nişanlı* (Smetana) *Macbeth* (Verdi), *Figaro'nun Düğünü* (Mozart), *Carmen* (Bizet), *Şen Dul* (Lehar),dekor Duygu Sağıroğlu, kostüm Sevim Çavdar, *Aida* (Verdi) dekor Tuncay Çavdar kostüm Sevim Çavdar, *Yevgeni Onyegin* (Çaykovski) dekor ve kostüm Metin Deniz, *Lucia di Lammermoor* (Donizetti) dekor Kezban Tamer, kostüm Türkan Ünat, *Windsor'un Şen Kadınları* (Nicolai) dekor Seyyit Bozdoğan ve kostüm Türkan Unat'dır. Metin Deniz, Kezban Tamer, Seyyit Bozdoğan, Atıl Yalkut birçok eserin dekor realizatörü olarak distribüsyonda yer alır (İstanbul Operası:1968).

2.3. Özel Tiyatrolar

1940'lı yıllardan itibaren kurumlarda yaşanan gelişmeler, 1950'li yıllara gelindiğinde ilk özel tiyatroların oluşumunda zemin oluşturacaktır. Muhsin Ertuğrul 1951'de Devlet Tiyatrosu'ndaki görevini bırakır ve Küçük Sahne'yi kurar. 1952'de Haldun Dormen ilk kez Küçük Sahne'de sahne alır ve 1955 yılında Cep Tiyatrosu'nu, 1957'de Dormen Topluluğu'nu kurar. 1955'te Muammer Karaca Tiyatrosu perde açar. Genç Oyuncular 1957'de kurulur. Muhsin Bey, 1954 yılında yeniden Ankara Devlet Tiyatrosu'nda görev alır ve 1958'de görevden alınır. Bu duruma tepki göstererek onun ardından devlet tiyatrosunu bırakan oyuncular arasında, Yıldız Kenter, Müşfik Kenter, Şükran Güngör ve Kamran Yüce bulunur. Bu genç ekibin girişimleriyle Birleşik Sanatçılar doğar. 1961'de bir araya gelen Kent Oyuncuları bu birlikteliğin devamıdır. Aynı yıl Ankara'da Çetin ve Mediha Köroğlu bir binanın bodrum katında, döner sahnesi olan bir salonda Meydan Sahne'yi kurarlar. 1962 yılında Dormen Tiyatrosu, Kent oyuncuları ile Ses Tiyatrosu'nu paylaşır. Gazanfer Özcan, Gönül Ülkü Tiyatrosu ve Oraloğlu Tiyatrosu (1962) Ankara Sanat Tiyatrosu (1963), Ulvi Uraz Tiyatrosu (1963), Gen-Ar (1966), Devekuşu Kabare (1967), Dostlar Tiyatrosu (1969), Çevre Tiyatrosu (1971) bu yıllarda kurulan tiyatrolar arasındadır (Başarır, 2021).

Özel tiyatroların kısıtlı bütçe ve imkânları dâhilinde ortaya çıkardıkları prodüksiyonlar; birlikte çalıştıkları yazar, çevirmen, dekor, kostüm, afiş tasarımcıları ve daha pek çok kişi birlikte geliştirdikleri çalışma prensipleri doğrultusunda önemli bir teşkilatlanmanın örneği olur. Tiyatroların oyun kitapçıklarında tıpkı Devlet Tiyatrosu dergisinde olduğu gibi tasarımcılara mutlaka yer verilirken oyuna ait çizim ve taslaklar seyirci ile buluşur. Özel tiyatroda mekân olarak apartman katlarının tiyatroya dönüşümü ilk kez Haldun Dormen'le başlamış ve bu seçim günümüz mekân tiyatrolarının oluşumuna dek sürmüştür.

1965 yılında yine bir apartman mimarisi içinde inşa edilen ve seyirci/oyun alanının değiştirilerek kullanımına olanak veren LCC Tiyatro Okulu'nun sahnesi mimar, sahne tasarımcı ve yönetmen Tuncay Çavdar tarafından tasarlanır ve

kendi dönemi içinde önemli bir deneme sahnesi uygulaması olarak yer alır. Bu okulda ders veren öğretim otoriteleri; Muhsin Ertuğrul, Yıldız Kenter, Melih Cevdet Anday, Haldun Taner, Ayla Algan, Beklan Algan, Seyyit Mısırlı, Sabahattin Eyüboğlu, dekorasyon bölümü öğretmenleri; Doğan Aksel, Sadun Ersin ve Sadi Öziş, Resim Bölümü, Neşet Günal ve Bale Bölümü Flora Aksel ve Gisela Rochow'dur. (LCC Dergi: 1968)

Brecht'in epik tiyatrosunun etkileri, 61 anayasası ve toplumdaki işçi ve üniversite eylemlerinin de etkisiyle sahnelenme ve oyun yazımında değişimlere neden olur. Politik söylemleri nedeniyle baskı ve şiddet gören oyunlar arasında 1964 yılında Şehir Tiyatroları'nda Beklan Algan'ın sahnelediği Bertolt Brecht *Sezuan'ın İyi İnsanı* vardır. 1970'li yıllar boyuncu tiyatro oyunlarına yasaklamalar, sansürlerle geçecek bir süreç de bu örneklerle başlamış olur. 1960'lı yıllardan itibaren tiyatro oyunlarına getirilen sahneleme fikri toplumsal mücadelenin ve sistem eleştirisinin en güçlü frekansı haline gelir.

Devletin kültür politikası programlarının ve özel tiyatroların katkısıyla sahne sanatlarına dair birçok yapılanmanın gerçekleştiği bir ortamda; Sanat eğitimi alan pek çok mezunun, sahne sanatları alanında ortak çalışma süreçlerinde buluşması, her tiyatronun kendi üslubunu ortaya koyması yönünde önemlidir.

3. 1940/62 YILLARI ARASINDA SAHNE TASARIMI MESLEĞİNİN ÖNCÜLERİ

1940'lı yıllardan itibaren tiyatro, opera ve balede, dekor ve kostüm tasarımı yapan sanatçıların çoğunlukla resim ve iç mimarlık eğitimi aldıklarını görmekteyiz. Pek çoğu yurtdışına giderek ya da yabancı hocalar ve tasarımcılarla kendi ülkelerinde çalışarak bu konuya dair bir meslek olgusu yaratmışlardır. Dekor ve kostüm tasarımı her tasarımcının sanat ve tiyatro görüşü ile o kişiye özgü bir yaratıcılık ve duruş arz ettiğinden bu konuda bir sınıflandırma ya da gruplama yapılamaz. Türk Tiyatro tarihinin klasikleşmiş isimlerinin tiyatroya başlangıç yıllarını kapsayan bir sürece bakarken, mümkün olduğunca kimlerin bu zaman aralığında üretimde bulunduğu ve sahne tasarımı eğitimi veren bir bölümün kuruluşu öncesinde nasıl bir ortam oluştuğuna bakacağız.

Akademi Mimarlık ve Sanat Dergisinin 1974 tarihli 8. Sayısında Doğan Aksel, Türk Tiyatrosu'nun gelişiminde yer alan dekoratörleri şöyle anar;

''Cumhuriyetimizin ilk yıllarından itibaren Sanayi-i Nefise, Güzel Sanatlar Akademisi, Devlet Güzel Sanatlar Akademisi mezunları, Akademinin vermiş olduğu sanat gücü ile Türk tiyatrosunun muhtelif branşlarında yer almışlar, yalnız resim, dekor ve kostüm alanlarında kalmayıp, oyunculuk, sahneye koyuculuk ve yazarlık alanında da vazife görmüşlerdir. Türk tiyatrosunun gelişiminin başlangıcında bu işe eli yatkın kişiler çalışmışlardır ancak ilk dekorcu ismi bir İtalyan grubu ile gelmiş, İstanbul'a yerleşmiş Raphael Merlo'dur. Tanzimat devrinin dekorcusudur. İlk tiyatro dekoru deyimleri, tiyatro tekniği bilgileri bu sanatçı yoluyla tiyatrolarımıza yayılmıştır. Şişeciyan ve Ahmet Fehim Efendi ilk salon ferme'yi yapmışlardır. İlk tiyatro kostümcü İtalyan asıllı Cozeppe olduğu ve Madam Bayzar'ın Bursa Tiyatrosu'nda kostüm diktirdiğini biliyoruz. Cumhuriyet devri tiyatrosunun kurucusu Muhsin Ertuğrul, N. Perof ile uzun yıllar birlikte çalışmış, bu arada Muhteşem Sarıcı, A. Alemciyan, dışarıdan da bazı meşhur dekorcular gelerek dekor yapmışlardır…'' (Aksel, 1974:239)

Yurtdışından Türkiye'ye davet edilerek sahne tasarımının gelişimine önemli etkiler bırakan dekoratörler içinde en uzun süre ülkemizde kalan Nickola Perof'tur. Ressam ve dekoratör Perof, 1929-1964 yıllarında Muhsin Ertuğrul ile Darülbedayi'de ve film çalışmalarında bir aradadır. 1952 yılında ise Düsseldorf Sanat Akademisi ve Köln Üniversitesi'nde tiyatro bilimleri bölümünde okumuş olan yönetmen ve sahne tasarımcısı Max Meinecke Şehir Tiyatrosu baş yönetmenliğine atanır. İlk sahneye koyduğu eser Shakespeare'in *Fırtına* oyunudur. Sahnelediği eserlerde Max Reinhardt'ın reji yöntemini ve sahne estetiği olarak da ekspresyonist anlatımı tercih eder. (Nutku,1969:197) 1953 yılında Meinecke'nin tercümanı, tiyatro çevresine yakın bir isim olan ressam Orhan Peker'dir. (Küçükerman,2005) 1955-62 yılları arasında Muhsin Ertuğrul'un davetiyle Ankara devlet opera ve tiyatrosuna gelen ve Almanya'da önemli sahne tecrübeleri bulunan dekoratör Ulrich Damrau bu kurumda sah-

ne teknik müdürlüğü yapar ve konservatuarda tiyatro dekoru ve makyaj üzerine dersler verir. (Şengezer,2010:22) Meinecke'nin 1958 yılında Tiyatro Dergisi'nde kaleme aldığı bir yazısında, rejisörlük için ortaya koyduğu tanım, bir sahne tasarımcısına da uyarlanabilecek görüşler içerir.

…''Rejisör, bir edip, musikişinas, ressam, aynı zamanda sanat tarihçi, edebiyat tarihçi, hatta psikolog, pedagog, bazen diplomat, sırasında da terzi, boyacı, elektrikçi veya teknisyen olmalıdır. Rejisör bir edebi eseri en derin manada anlayabileceği için değil, aynı zamanda onu ölçülü bir şekilde realitelerle bağdaştırarak sahnede geliştireceği için bir edip; bir sanat eserinin fikir yapısını tekrar inşa edeceği için ve aynı zamanda onu layıkıyla sahnenin boş mekanına sığdırması gerektiğinde bir mimar olmalıdır''… (Meinecke 1958:57)

Türkiye'de sahne tasarımı eğitimi üzerine yurtdışında eğitim alan ilk isim Tarık Levendoğlu'dur. 1930'lu yıllarda akademi resim bölümünde iki yıl okuduktan sonra yurtdışına giderek Milano'da bulunan Brera Güzel Sanatlar Akademisi'nde scenography eğitimi alan Leventoğlu, Devlet Tiyatrosu'nda yönetmenlik, yöneticilik yapmış, birçok tiyatro metninin çevirisini yaparak çok yönlü bir tasarımcı olmuştur. 1936'da Muhsin Ertuğrul'un davetiyle Şehir Tiyatrosu'nda Nazım Hikmet'in *Kafatası* oyununun dekorlarını yapar ve 1940'ta Tatbikat Sahnesi'nde teknik müdür ve baş dekoratör olarak 40 yıl emek verir. Teatro Manzını, Devlet Tiyatrosu, Site Tiyatrosu, Gen-Ar, Dormen, Ankara Birlik Sahnesi, Academia Di Brera, Devlet Operası, sayısız dekor kostüm tasarımı yaptığı ve kimi zamanda rejisör olarak oyun sahnelediği yerlerdir. 1941 yılında Ankara Devlet Konservatuarı'nda ve 1951'de Amerika'da De Pol Universty'de dekor dersleri vermiştir. (Orbey,1979:1)

Levendoğlu'nun ardından 1930'da akademi resim bölümü İbrahim Çallı atölyesi mezunu Turgut Zaim gelir. Akademik eğitimi batıya has kalıplar içinde bularak özgün bir resim yaklaşımı geliştirir. 1939'da katıldığı Devlet Resim ve Heykel Sergisi'ni, dönemin Güzel Sanatlar Genel Müdürü Suut Kemal Yetkin ve Carl Ebert gezerek opera ve tiyatro için dekor yapması için onu kuruma davet ederler. (Tansuğ, 1976:29) Zaim'in dekor tasarımına yaklaşımını şöyledir;

''…Her toplumda yıllardan beri binlerce defa temsil edilen eser dekorlarını birbirine benzer hale getiren rutinden uzak durmaya çalıştım. Her tekrarda yeni bir yorum getirmeye, geliştirmeye, yeni unsurlar eklemeye çalıştım. Dekorlarımda daima resimsel değerler aradım. Küçük sahnelerde küçük telif eserleri üzerine çalışmayı daha çekici bulmuştum. Bunu tercih edişim yeni bir yerli piyesin yepyeni bir dekor araştırmasına fırsat vermesiydi. Dekorlarımda malzeme yığınından daima kaçındım. Bu arada uzun yıllar büyük operalar ve tiyatro eserlerinin dekorlarını da hiçbir dekor kitabına müracaat etmeden, orijinal olarak yapmaktan geri kalmadım.'' (Tansuğ, 1976)

Turgut Atalay ise 1936/45 yılları arasında akademide Nazmi Ziya, İbrahim Çallı, Leopold Levy ve Rudolf Belling'in öğrencisidir. 1946'da Muhsin Bey'in daveti üzerine Şehir Tiyatroları'nda dekoratör olur. Burada o yıllarda alışılagelen adapte dekor mantığına ilk andan itibaren karşı durarak tüm oyunlar için özgün üslubunu geliştirir. Perof'un yanındaki asistanlık süreci de dahil olmak üzere 1943-1984 yılları arasında 300'ün üzerinde tiyatro ve opera eserine dekor ve kostüm yapmıştır. Dekoratörlüğe dair görüşünü şöyle tanımlar;

''…Dekoratörlüğün güç, güç olduğu kadar da gizemli bir yanı var. O da sahne görüntüsündeki plastik endişedir. Her dekoratörün artistik bir temeli vardır. Kimi ressam, kimi heykeltraş, kimi mimardır. Kudretli bir dekoratör bu temeller üzerine oturur. Örneğin müzikten anlamayan opera dekoratörlüğü yapabilir mi? …Dekor hiçbir zaman başlı başına düşünülemez. Sahnede, insan, eşya, ses, plastik mekân ve maddelerin hepsi bir arayış içinde düşünülerek, bir bütünmüş gibi hesaplanır. Bu nedenle yönetmenle anlaşmak çok önemlidir. Dekor rejiye destektir. Sahnede hiçbir şey ölü değildir.'' (Mengüç, 2001:141).

Yine 1946'da Leopold Levy'nin resim atölyesinden birincilikle mezun olan Türk resim sanatının en önemli isimlerinden Neşet Günal, 1947/48 yılları arasında Ankara Devlet Tiyatroları'nda dekor tasarımları yapar.

Refik Eren ise Sultan Ahmet Sanat Okulu Marangozluk Bölümü'nü bitirince akademide uygun olan bir yasa ile o vakit yeni kurulmuş olan İç Mimarlık Yüksek Bölümü geçiş yaparak 1946'da mezun olur. Akademinin ilk asistanlarından biri olarak Millî Eğitim Bakanlığı sınavını kazanır ve Paris'e gönderilir. 4 yıl süreyle Paris Güzel Sanatlar Akademisi Brianchon Atölyesi'nde sahne dekoru ve kostümü okur. Buisson Atölyesi'nde resim ve realizasyon eğitimi alır. 1952'de geri döndüğünde Ankara Devlet Tiyatrosu'nda kadrolu dekoratör olur. Devlet Konservatuarı ve akademi Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü'nde dekor tasarımı üzerine dersler verir ve devlet tiyatrosunda kendi alanı çerçevesinde birçok idari görev üstlenir. (Temel, 2007:14)

Seza Altındağ da Bursa Halkevi süreci sonrası akademide bir süre okuduktan sonra 1951 yılında Ankara Devlet Tiyatrosu'nda realizatör olarak çalışmaya başlar. Muhsin Ertuğrul'un teşvikiyle 1954/59 yıllarında Münih Güzel Sanatlar Akademisi'nde sahne sanatları bölümünde eğitim alır. 1966'da operada sahne teknik müdürlüğü görevini üstlenir. Resim eğitimine Bursa Halk Evi'nde başlayan ve 1952'de Muhsin Bey'in davetiyle Devlet Tiyatroları'nda realizatörlük ve sahne ressamlığı yapan Hüseyin Mumcu da uzun yıllar kadrolu dekoratör olarak birçok esere imza atacaktır. (Şengezer, 2001)

Türk tiyatrosunun kadın tasarımcıları arasında iki önemli isimden biri olan Sevim Çavdar akademiden mezun olur ve 1954 yılında Haldun Dormen'le Küçük Sahnede ilk tasarımını yapar. 1957'de La Scala Operası' nda *La T ravata* temsili için Leyla Gencer'in kostümünü hazırlayarak dikkat çeker. 8 yıl kalacağı İtalya'da o da Brera Akademi'de sahne tasarımı okur ve geri döndüğünde Devlet Opera ve Balesi, Devlet Tiyatrosu, İstanbul Şehir Operası, Ankara Sanat Tiyatrosu, Dostlar Tiyatrosu başta olmak üzere sinema da dahil birçok kostüm tasarımları yapar.

Hale Eren ise 1953 yılında akademi Moda Desenleri atölyesinden mezun olur ve 1954 yılında devlet tiyatrosunda kostüm tasarımcısı olarak çalışmaya başlar ve burada Turgut Zaim'den çok şey öğrendiğini ifade eder. Devlet Tiyatrosu'nun opera ve tiyatro olarak ayrıştığı evrede Cüneyt Gökçer'in teşvikiyle tiyatro kostümünü seçer ve yaşamı boyunca bu alanda üretir. Tiyatro alanında olduğu gibi opera ve bale içinde sayısız tasarım gerçekleştirir.Refik Eren ile birlikte 1970'li yıllarda TC Kültür Bakanlığı bünyesinde kurulan Milli Oyunlar Bölümü için de geleneksel öze sadık kalarak stilize dekor kostüm hazırlarlar. Meslek hayatları boyunca Güzel Sanatlar Akademisi ve Devlet Konservatuarı öğrencileri yetiştirmeleri yanısıra Kent Oyuncuları, Gülriz Sururi Engin Cezzar Tiyatrosu, Levent Kırca gibi gibi özel tiyatrolar için tasarımlar yapmışlardır.1997-98 yıllarında MSÜ Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü'nde ders verir.

Ersin Satgan 1961 yılında resim bölümü Cemal Tollu atölyesinden mezun olur. Daha öğrenciyken şehir tiyatrolarında Turgut Atalay'ın dekorlarının realizatörlüğünü yapar ve 1965 yılında Şehir Tiyatrosu'nda dekor tasarımcısı olarak çalışmaya başlar.

1950'li yıllarda tiyatro, opera ve sinema alanında çalışmaya başlayan ve bu dallarda kendilerinden sonra gelen kuşakları da yetiştiren sanatçılar arasında Duygu Sağıroğlu önemli bir yer tutar. 1951 yılında tiyatroya ilk adımını Galatasaray Lisesi Tiyatro Kulübü'nde dekor yaparak atar. İstanbul Teknik Üniversitesi'nde aldığı mimarlık eğitimi ardından tiyatro, opera ve 1959'da set dekorlarını yaptığı ilk sinema filminden itibaren üç disiplinin de etkisiyle işler üretir. 1963'te bursla gittiği yurt dışında o da bu alanda eğitim alır. 1979'da İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Sinema-Televizyon Enstitüsü'nde, ardından Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema- Televizyon Bölümü'nde 2023 yılına dek Sinemada Çevre Tasarımı dersi verir. Duygu Sağıroğlu Milliyet Sanat Dergisi'nde 2011'de Yayınlanan bir röportajında sahne tasarımını şöyle tanımlar;

''…Dekor dramatik bir yapının özünde durur. Eskiden tiyatro dekorları arkada herhangi bir çevre oluşturuyordu. Şimdi öyle değil. Dramatik yapının daha açık şekilde ulaşması için dekorun da oyuncular gibi o dramatik yapıyı oluşturması lazım. Tiyatro oyunu bir bütündür. Oyunun bütünü bir görsel tasarımsa, görünen her şeyin tasarımcı tarafından tasarlanması lazım…''

İlk dekor çalışmalarına Duygu Sağıroğlu ile başlayan Metin Deniz ise 1965 yılında akademi resim bölümü mezun olur. Cevat Dereli, Halil Dikmen ve Zühtü Müridoğlu atölyelerinde eğitim görür. 1961 yılından itibaren İstanbul Şehir Operası'nda dekor asistanlığı ve sahne tasarımı yapar. 1962 yılında Şehir Tiyatrosu'nda ilk dekor tasarımını yapar. 1965 yılında özel tiyatrodaki ilk dekoru olan Yaşar Kemal'in *Teneke* adlı oyununu Gülriz Sururi Engin Cezzar Tiyatrosu'nda gerçekleştirir. Metin Deniz'in günümüze dek tiyatrodaki üretimi *scenograhpy* denilen sahne yapıtına dair bütüncül tasarımın tanımına karşılık gelir. Nihal Geyran Koldaş'ın yayına hazırladığı Metin Deniz Tiyatroda Mekân ve İnsan kitabında Tiyatroda düşüncenin görselleştirilmesine dair şöyle der;

''Tiyatroda her şey bir fikir olarak, fiziksel bir biçimi olmayan bir düşünce olarak ortaya çıkıyor. Sahne üzerindeki son görüntü de bir istista oluşturmaz. Ancak bir düşünce ya da duygudan yola çıkarak elde edilen bitmiş tasarıma tek bir adımda varıldığını söylemek yanlış olur. Bu süreç, iç içe girmiş karmaşık ve çok yüzlü bir gelişim sürecidir. Tasarımcıya genel olarak sorulan:'' Bu fikir, çıkış noktası nereden geliyor aklınıza'' sorusuna verilen yanıt aynıdır. ''Her yerden.'' (Koldaş,2003:25)

Ağırlıklı olarak opera ve balede çalışan tasarımcılar arasında yer alan isimlerden Sabih Kayan, Brüksel ve Zürih'te aldığı mimarlık eğitimi sonrası 1948-55 yılları arasında devlet operasında tasarımlar yapar.

1950'li yıllarda Academia Bella Arti Di Milano'da eğitim alan diğer sahne tasarımcısı Yücel Tanyeri 1960'lı yıllarda operada sahne tasarımı yapmaya Ulrich Damreu'nun asistanlığını yaparak başlar ve 1964 yılında Ankara Sanat Tiyatrosu kurucuları içinde yer alır.

Acar Başkut ise 1960 yılında Muhsin Ertuğrul ve babası yazar Cevat Fehmi Başkut'un teşviki ile Münih Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde okur ve MAN Theatherbau Gustavsburg'da sahne tekniği ve inşaatı üzerine 2 yıl eğitim görür. Aydın Gün'ün sanatçıya dair görüşü şöyledir

''Acar Başkut'la önce Ankara Operası'nda, sonra da İstanbul operası'nda birçok eseri beraberce çalıştık. Bu çalışmalar mesleki açıdan çok önemli bir şeyi öğrenmeme neden olmuştu; şöyle açıklayacağım bu düşüncelerimi: Yalnız bizde değil, batılı sanat çevrelerinde de ''ressamla'' '' dekoratör'' birbirleriyle ilişkisi olmayan, birbirinden uzak iki kavram olarak yorumlanır, hatta bu anlayış çerçevesinde eğitim görürler. Aynı akademide yetiştirilseler de iki ayrı bölümde iki ayrı uzmanlık gibi ele alınırlar. Oysa ben ressamlığın zengin yaratıcılığından yoksun bir dekoratörün yetersiz kalacağına inanıyorum. Acar çok iyi bir ''dekoratör' 'dür; çünkü ve çünkü o çok iyi bir ''ressam''dır.'' (Başkut, 1999:16).

1960'ta Tiyatro Sevenler Gençlik Derneği'nde tiyatro dekoru yapmaya başlayan Osman Şengezer mimarlık eğitimi ardından 1964 yılında Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Ulrich Damreu'nun asistanı olarak dekor yapmaya başlar. Ankara Deneme Sahnesi, Ankara Sanat Tiyatrosu, Ankara Devlet Opera ve Balesi, Dormen Tiyatrosu, İstanbul Devlet Operası ve N. Serezli T. Aşkıner Tiyatrosu, Kent Oyuncuları, Devekuşu Kabare, Hadi Çaman Yedi Tepe Oyuncuları çalıştığı topluluklar arasındadır. (Şengezer, 1999) *Bence Dekor ve Kostüm Tasarımı* adlı kitabında sahne tasarımcısı üzerine fikrini şöyle açıklar;

''Tiyatro, opera ve bale dekoratörünün ilk uğraşacağı, ilk adımlarını belirleyip, ilk kotaracağı konu, ''yorum'' ve ''yorumlama'' konusudur. Yorumlama oyun, libretto, konu, sinopsis, metin, müzik gibi her tür teksttin öz, biçim teknik açılardan özelliklerini incelemekle başlar. Dekoratör kültürünü bilgisini, geçmişteki deneyimlerini, çağdaş sanat akımlarıyla politik görüşüyle, sosyal oluşumunu katarak içine atladığı hesaplaşmanın sonucunda yapacağı tasarıma yeni bir yorum ve de yeni bir bakış açısı getirebilir. Bu çatışma tasarımcının özgün yaratıcı gücünü öne çıkarmalıdır.'' (Şengezer,1999:7)

Erdoğan Aksel 1952 yılında akademinin Dekoratif Sanatlar Bölümü İç Mimari Atölyesi'nden mezun olunca Münih Güzel Sanatlar Akademisi'ne (Akademie der Bildenden Künste München) gider. Buradaki eğitimin güzel sanatlar üzerine olduğu ve kendisinin de bu konuda eğitim veren bir okul bitirdiği salık verilerek Münih Operası'na yönlendirilir. Aksel, Münih Operası'nda Prof. Helmut Jurgens'in asistanı olur. 3'er hafta-

lık devrede resim, marangozluk, demir, butafor, ışık, sahne üstü giydiriciliği (perde, masa örtüsü gibi dekordaki tekstil malzeme ve aksesuarların düzeni) üzerine eğitim alır ve iki yıl süre ile bu operada çalışır. Buradan Viyana Operası'na geçiş yaparak baş dekoratör Prof. Robert Kautsky, ardından Roma Operası'nda yaz festivali kapsamında Caracalla Hamamı'nda sahnelenen *Aida* Operası'nın sahne tasarımcısı Giovanni Cruciani'nin asistanı olur. Döndüğünde iç mimarlık bölümünde çalışmaya başlar. Aksel, Münih'te tanıştığı Muhsin Ertuğrul'un daveti üzerine 1960 yılında Şehir Tiyatrosu'nda ilk dekoru olan Lope De Vega'nın *Deli Evi* tasarlar. 1960'lı yıllar boyunca Kent Oyuncuları'nın sahnelediği 30'a yakın oyunun tasarımını yapar ve İstanbul Şehir Operası'nda dekor ve sinemada set dekorları yapar.

60'lı yılların sanat ortamının getirdiği özgürlükçü tavırla dekor ve kostüm tasarımına kendi disiplinleri ile yaklaşan spesifik üretimlerde bulunan sanatçılarda vardır. 1949 yılında akademiye giren Kuzgun Acar bu isimlerden biridir. 1953'te okuldan mezun olup Paris sanat ortamı içinde kazandığı başarıların ardından İstanbul'a döner ve yönetmen Mehmet Ulusoy ile bir araya gelir. 1968 yılının politik atmosferi içinde öğrenci ve işçilerin sokak eylemlerine destek olan bir anlayışla yaptıkları gösteriler için tiyatro maskları hazırlar. Heykel ve tiyatronun buluştuğu işleri sahne tasarımı açısından farklı bir perspektif oluşturur. Bu dönemlerde kukla ve sinema için yaptığı bağımsız çalışmalar da vardır. (Edgü, 2004)

Bir diğer tasarımcı Gürel Yontan ise 1962 yılında akademinin İç Mimarlık Bölümü'nden mezun olur. Hocaları arasında Utarit İzgi, Nurullah Berk, Muammer Onat ve Sabri Berkel bulunur. 1963-76 yılları arasında İstanbul, Paris, Brüksel ve Londra'da iç mimar, illüstratör, sanat yönetmeni ve sahne tasarımcısı olarak çalışır. (Salt e-book) Çağdaş sanatın içinde yer aldığı performans tasarımı ve mekâna yönelik işleri bu sürecin devamında oluşur.

Mehmet Güleryüz ise 1958 yılında girdiği akademi Resim Bölümü'nde okurken 1964 yılında oyunculuk eğitimi almaya başlayarak iki disiplini birleştirir. Arena tiyatrosu ve ardından Beklan Algan'la çalışır. Tiyatro uğraşı ile edindiği dramaturjik çözümleme, oyunculuk egzersizleri ve doğaçlama teknikleri, tablolarını oluşturma metodunda etkili olur.

Teoman Orberk, Nil Gerede, Sermet Çağan, Bülent Erbaşar, Arto Berberyan, Belgin Gürkanlar, Aydan Sümercan, Güler Erenyol, Öz Somer, Melda Kaptana, Oğuz Oktay, Mevhibe Hasa, Tuncay Çavdar, Leyla Belli, Çetin İpekkaya, Ergun Köknar özel tiyatrolarda dekor ve kostüm tasarımları yapan diğer tasarımcılardır. (Yüce, 1973).

Bu süreçte yer alan sanatçıların güzel sanatlar alanında sahip oldukları alt yapı ile kurumlarda ve özel tiyatrolarda büyük çaplı bir üretime geçtikleri ve sahne tasarımı mesleğini, aldıkları eğitimin yanında, tiyatro ve operanın içinde gelişen bir usta çırak ilişkisi içinde ilerlettikleri görülmektedir. Aynı zamanda sahnelemenin diğer ortakları olan yönetmen, oyuncular ve teknik ekiple nasıl çalışılacağına dair kendi metotlarını geliştirdikleri ve bu çalışma prensibinin mesleğin kabulünde bir mevhum oluşturduğunun altını çizmek gerekir.

4. 1936-1962: GÜZEL SANATLAR AKADEMİSİ'NDE TİYATRO DEKORU EĞİTİMİNİN TEMELLERİ

1936'dan itibaren yabancı hocaların akademik yapıya katkısı, yirminci yüzyıl sanatının gelişimine koşut olarak yaşadıkları yenilikçi bakış açısını taşımalarıdır. Diğer yandan yeniden hazırlanan ve sistematik hale gelen müfredatlar genç asistanlar tarafından sahiplenilecek ve bu kişiler Türk Sanat Tarihi içinde önemli isimler olacaklardır. Burhan Toprak'ın akademi müdürü olduğu dönemde atölyelerin başına gelen bu hocalar hem ilk sahne tasarımcısı olarak gördüğümüz ressam kuşağın sanat görüşünde etkili olur hem de kendi ülkelerinde kazandıkları tiyatro deneyimleri resim, heykel ve mimariyle birleşerek akademik eğitimin altyapısının önemli bir unsuru olur.

1937 yılında Güzel Sanatlar Akademisi resim atölyesinin başına Leopold Levy, heykel atölyesine Rudolf Belling, mimarlık bölümüne Hans Pölzig ve Bruno Taut gelir. 20. Yüzyıl başı Fransız sanat ortamının içinde yer alan Leopold Lev-

y'nin resim atölyesine getirdiği yenilikler ileride sahne tasarımı yapacak öğrenciler üzerinde etkili olur. Almanya'dan gelen Rudolf Belling 1920'lerde yönetmen Max Reinhardt ve sahne tasarımcısı Ernst Stern ile çalışmış, sahne ve kostüm tasarımına fütürist bir anlayışla heykelsi bir bakış kazandırdığı işlerinde heykel uzam ilişkisine dans ve beden üzerinden yeni yaklaşımlar getirmiştir. Bruno Taut 20. yy. mimarisini belirleyen ortamın mimarlarından biridir ve o da 1919/22 yılları arasında sinema ve tiyatro için dekorlar yapmıştır (Demir, s:51).

1929-37 yıllarında Tezyini Sanatlar Bölümü başkanı Philip Ginter 'dir. Tezyini Sanatlar Atölyesi zaman içinde Dekoratif Sanatlar Bölümü'ne dönüşür ve Tiyatro Dekoru ve Kostümleri Atölyesi'nin de ilk oluşumu buraya dayanır. 1939-45 yılları arasında mimar ve dekoratör Marie Louis Sue Dekoratif Sanatlar Bölümü şefi olur. Sue iç mimari ve mobilya tasarımı dışında pek çok alanda dekorasyonla ilgili üretimlerde bulunur ve bunlar arasında tiyatro dekoru da vardır. Tezyini Sanatlar 1920'li yıllardan itibaren birbiri ardına açılan atölyelerle gelişir. Dâhili Tezyinat (iç mimarlık) (1923), Afiş (1927), Seramik (1929) Türk Süsleme Atölyesi (1936), Umumi Tezyinat, Vitrin ve Tiyatro Atölyesi (1938-39) böylelikle oluşur. 1943 yılında ise Kenan Temizan öncülüğünde Moda Desenleri Atölyesi açılır. (Cezzar, 2005)

1940'lı yıllarda akademide okuyan kuşak henüz sahne dekor ve kostümüne dair bir bölüm yokken kişisel ilgileri ve yetenekleri doğrultusunda tiyatronun içinde olurlar. 1930 yılında Afiş Atölyesi'nden mezun olan Sabih Gözen 1930-33 yılları arasında İstanbul Şehir Tiyatrosu'nun açtığı tiyatro okulu sınavına Namık İsmail'in resim atölyesi öğrencisi Türk operasının ilk kadın sanatçılarından biri olacak olan Semiha Berksoy ile birlikte girer. Bu okulda oyunculuk eğitimi alırlar. Gözen 1933'te Berlin'e gider ve Tekstil ve Moda Yüksekokulu'nda üç yıl eğitim görür. Dönüşünde akademi Umumi Tezyinat Atölyesi'nde vitrin dekoru üzerine dersler verir. Ardından Almanya'da eğitim görmüş ve önemli başarılar elde etmiş Kenan Temizan'ı akademide ders vermesi için davet eder. 1943 yılında Sabih Gözen'le beraber Moda Desenleri Atölyesi'ni kurarlar. (Gezgin,2003)

Kenan Temizan Birinci Dünya Savaşı sırasında askeri görevli olarak Berlin'e gönderilir ve akşamları sanatçıların atölyelerine katılarak desen dersi alır. Berlin Güzel Sanatlar Akademisi Süsleme Sanatları kısmında okurken hocası Haas Hey'in asistanlığını yapar. Grafik ve süsleme yanında tiyatro dekoru ve kostümü üzerine de bir asistanlık süreci geçirir. Viyana Operası'nda Richard Straus'un *Josefslegende* bale eserinde asistan olur (Arkitekt s:15). Berlin'deki eğitim döneminde pek çok filme dekor ve kostüm hazırlayarak, perdenin en ünlü sanatçılarıyla çalışıp dönemin en önemli moda dergilerine illüstratif giysi çizimleri yapar. Türkiye'ye geldiğinde Moda Atölyesi'nde Temizan'ın asistanı olarak Gevher Bozkurt görev alır. Gevher Bozkurt ise bu yıllarda yaptığı sinema afişleri çalışmalarının yanı sıra 1950 yılında Ninette de Valois'nin sahnelediği *Keloğlan Balesi'*nin dekor ve kostümlerini tasarlar. Gevher Bozkurt Tiyatro Dekoru Atölyesi kurulurken burada hocalık yapmış ve sonrasında Temel Eğitim Bölümü'ne geçerek uzun yıllar ders vermiştir. (Gezgin.2003)

1950'li yıllarda önemli bir adım da iç mimarlık atölyesi hocası Sadun Ersin tarafından atılır. 1953-54 yılları arasında Roma Mimarlık Fakültesi'nde iç mimarlık, dekorasyon ve tiyatro dekoru konusunda uzmanlık eğitimi alır(Küçükerman, 2015). Bu vesileyle akademideki iç mimarlık derslerinin bir bölümünü tiyatro dekoruna ayırır. Sadun Ersin'in tiyatro dekoru konusunda akademi içinde yetkin bir bölüm oluşması ve bu konuda hali hazırda önemli bir deneyimle yurtdışından dönmüş olan Erdoğan Aksel'in iç mimarlık Bölümü'nde asistan oluşunu da gözeterek sahne tasarımı eğitimi verebileceği düşüncesi ile Tiyatro Dekoru ve Kostümü Atölyesi'nin kurulması fikrini akademik kurula taşıyan hocalar arasında yer alır. 1959 yılında Dekoratif Sanatlar Bölümü başkanı olan Hayati Görkey bu konuda asistanı Doğan Aksel'i destekler ve 3 yıl boyunca iç mimarlık atölyesinde sahne tasarımı dersleri verilir. 1962 yılında ise Yüksek Dekoratif Sanatlar Bölümü altında Tiyatro Dekoru ve Kostümleri Atölyesi böylelikle kurulur. (Gezgin, 2003)

4.1. 1962-1971 Dönemi Tiyatro Dekoru ve Kostümü Atölyesi Programı

Akademi ve tiyatro çevresinin hitap ettiği ismiyle '''Doğan'' Aksel, 1928'de İstanbul'da doğar. 1948/49 yılında akademiye girer ve 1952 yılında mezun olur. Bu süreçte kendisinin de özellikle andığı hocaları arasında Galeri hocası Edip Hakkı Köseoğlu ve Sabri Berkel, Modlaj dersi Zühtü Müridoğlu, iç mimari atölyesi Hayati Görkey, resim atölyesi ve mitoloji Cemal Tollu, Moda atölyesi Kenan Temizan, perspektif dersi Feridun Akozan, teknik resim Sami Kırdar, sanat tarihçi Burhan Toprak bulunur. (Gezgin,2003:193)

Yeni bir bölüm kurma konusunda kendisiyle birlikte yol alabilecek isim olarak Moda Desenleri Atölyesi'nden mezun olan ve 1948'de dekor ve kostüm eğitimi almak üzere Paris'e giderek André L'hoteatelier Academie Grande Chaumiere ve Atelier de L'art Apstrait'te resim, Ecole du Louvre, Academie Julian ve Paul Colin atölyesinde sahne ve kostüm tasarımı eğitimi alan Sadi Öziş'i görür. 1962 yılında Erdoğan Aksel ve Sadi Öziş tarafından kurulan Tiyatro Dekoru ve Kostümü Atölyesi, 1970 yılında Sahne ve Görüntü Sanatları adını alır. 1997 yılında bölümün adı Sahne Dekorları ve Kostümü Bölümü olur ve günümüze kadar bu isimle gelir. Kuruluşundan 1980'li yıllara dek Doğan Aksel dekor, Sadi Öziş kostüm atölyesi hocasıdır. Dışarıdan gelen kadrolu diğer öğretim görevlileri; Müzik Tarihi Dersi Faruk Yener, Strüktür Dersi Ercüment Tarcan ve Dekor dersi Refik Eren tarafından verilir. (Küçükerman,1974) 1980-1996 yıllarında Prof. Cevat Çapan ve kısa bir süre için Haldun Taner'in eğitime katılmasıyla tiyatro tarihi ve dramaturgi dersleri önemli bir hale gelir.

Dersler Salıpazarı rıhtımındaki Genel Sigorta Hanı'nın dördüncü katında yer alan Dekor ve Kostüm Atölyesi yapılır. Büyük bir salon ve Teknoloji Atölyesi burada kuruludur. Cumartesi günleri yarım gün olarak, haftada altı gün zorunlu olarak çalışılır.

Atölyenin ilk öğrencilerden bir kısmı resim bölümünden geçiş yapar bir kısmı ana binada görülen iki yıllık galeri eğitimi sonrası üç tercih arasından bölümlerini seçerler. Galeride iki hoca vardır. Edip Hakkı Köseoğlu ve Sabri Berkel. Bu hocalar desen, renk, kompozisyon gibi temel ilkelere yönelik dersler verir. Asistan hocalar Gevher Bozkurt, Adnan Çoker ve Şeref Akdik'tir. Zühtü Müridoğlu modlaj, Nazimi Yenal perspektif, Emin Barın yazı, Gevher Bozkurt desen derslerine girerler. Burhan Toprak'tan alınan sanat tarihi dersi yanında İstanbul Üniversitesi Tıp Fakültesinden bir hoca eşliğinde anatomi dersleri görülür. Öğrenciler kadavra ile desen çalışır. Akşamları kurdesuar olur ve çıplak model çalışılır. İki yılın sonunda bölümler seçilir ve tiyatro dekor ve kostümleri atölyesinde proje dersleri alınır.

Erkan Kırtunç ilk öğrencilik deneyimini şöyle anlatır;

''1961 yılında Akademi giriş sınavında tercih edilecek bölümler listesinde "Tiyatro Dekoru-Kostüm" atölyesi vardı. Yüksek bölüm olarak kabul edilmesiyle iki yıllık "galeri" eğitiminden sonra Dekoratif Sanatlar öğrencileri kendi ihtisas atölyelerinde eğitimlerini sürdürdüler. Okula girişte Erkan Kırtunç ve Nilgün Güven "Tezhip ve Minyatür Atölyesi" tercihi ile Akademiye girmişken, yönetmelikteki uygunluk nedeniyle Doğan Aksel'le görüşüp, Galerideki çalışmalarını göstererek, Tiyatro Dekoru ve Kostüm Atölyesine kabul edildiler. Doğan Aksel dekor, Sadi Öziş kostüm derslerini yönetiyordu. Öğleden sonra Akademi ana binasında Mitoloji, Sanat Tarihi, Mimarlık, Heykel, Devrim Tarihi, Meslek hukuku, Estetik, Fotoğraf, Stil-Üslup Tarihi, Anatomi, Yazı, Teknoloji, Perspektif ve Türk Sanatı dersleri yapılıyordu. Her yarıyılda üç tiyatro eseri çalışılıyordu. Bu oyunlar antik tiyatrodan başlayarak, orta çağ oyunları, klasik dönem eserleri, Türk Tiyatro'su, operet ve film eserleriyle sürüyordu. Mezuniyet projesi üç aylık dönemde gerçekleştirilen ve bir opera eserinin dekor ve kostümlerinin tasarımıyla tamamlanıyordu. ''

İlk yıllarda proje değerlendirmeleri jürilerine şehir tiyatroları dekoratörü Turgut Atalay davet edilir ve yorumları öğrencilere farklı bir bakış kazandırır. 1980'li yıllarda Refik Eren, Hale Eren, Acar Başkut, Selçuk Tollu gibi tasarımcılar da proje derslerini vermek üzere davet edilir ve ilk kuşak öğrenciler Tarık Leventoğlu, Turgut Atalay, Refik Eren, Hale Eren, Duygu Sağıroğlu, Metin Deniz gibi önemli tasarımcıların yanında dekor ve kostüm asistanlığı yaparlar. Aynı zamanda Haldun Dormen, Ulvi Uraz, Kent

Oyuncuları gibi özel tiyatroların o sezon çıkacak oyunları için hazırlanan dekorlara yardım etmek ve sahne, prova deneyimi kazanmak adına, Doğan Hoca'nın kurduğu ilişkiler ve kendisinin de bu tiyatrolarda dekor tasarımcısı olması dolayısıyla ilk görgülerini edinirler.

Gönül Ataman'ın verdiği bilgiye göre; Bölümdeki hocaların her zaman üzerinde durduğu nokta, bir dekoratörün iç mimari, grafik, moda, heykel gibi farklı alanlarını kendi disiplinini katarak yapabileceği üzerinedir. Eğitimin en önemli koşullarından biri; tüm öğrencilerin seçtikleri bölüme geçmeden önce okuldaki diğer tüm bölümlerden dersler görmüş olmaları ve tasarımlarını çok disiplinli bir anlayışla şekillenmeleridir.

Sahne tasarımının, mekâna yönelik yaratımında çıkış noktası; oyun metni, libretto veya bir hikâye ya da şiir gibi yazılı bir edebi kaynaktır. Herhangi bir gösterinin tasarımı metnin ardından gelen uygulamalı bir yaratımın ifadesidir. Dolayısıyla güzel sanatlara dair tüm disiplinleri içinde barındırır. Resim, heykel, mimari, tarih, edebiyat, felsefe, müzik ve benzeri bilgiler bir sahne gösterisinin yaratımında izlenen tüm adımlarla ilişkilidir. 20. Yüzyıl sanatı içinde şekillenen sahne tasarımı mesleği, diğer tüm disiplinlerle ilişkisi çerçevesinde scenography denilen bütüncül bir yaratıma odaklanır. Bu anlamda sahne tasarımı eğitimi alan herkes sanatın diğer dallarıyla uygulamalı ve teorik olarak birebir ilişkilenmesi gerekir.

Bir tasarımın üretim ve uygulama aşamalarına yönelik olarak araştırma ve teknik çözümlemeye yönelik sorumluluk alanları hem sahne için hem de set ve stüdyo dekorları için daima tasarım aşamasının bir parçası olarak görülür. Bu açıdan bir öğrencinin; eğitiminde bilgiye ulaşmak için kullanacağı araştırma metotlarından, uygulama alanlarında yapılması gereken marangoz, demir, terzi vb. atölyelerin denetimine, malzeme ve strüktür bilgisinin kullanımından, iş planı, teknik plan ve imalat çizimlerini oluşturmak gibi tüm detayları kurgulamaya, tasarım fikrinin resimsel ifade araçları yanında, tiyatro ışığı, sahnedeki eylemler, sahne değişimleri ve mekânın boyutlarıyla düşünülmüş çizim ve maket çalışmaları yönünde çok katmanlı bir şekilde çalışması sağlanır. Dönemsel atmosfer yaratılan dekor çalışmalarında, oyunun geçtiği stilin mimari özelliklerini yakalama ve bunu sosyal yaşam ve ekonomik arka planla harmanlama ilk sınıftan itibaren proje çalışmalarında izlenen bir yöntemdir. 1981 yılında yapılan bir röportajda Doğan Hoca şöyle söyler:

Bir Tiyatro dekoratörünün bir dramaturji, bir tiyatro tarihi, bir film tarihi bir tiyatro tekniği dersini bilmesi kaçınılmaz bir zorunluluk. Bunları muhakkak bilmesi gerekiyor. Bu bildikleri üzerine kendi alanlarındaki plastik sanatlar bilgilerini, eğitimini veyahut da sanatını koyması gerekiyor. Bütün bunların toplanmasından, birleşmesinden çıkacak olan eser tabi ki bir tiyatro yazarının fikri iletişimini kolaylaştırır. Çünkü biz tiyatro dekorcuları bir şiiri, bir öyküyü, veyahut da bir tiyatro yazınını alıp görsel hale getirebilen kişileriz. Bu gerçekten görsel hale getirme olayı da Türkiye'de uygulanan eğitim sisteminin içinde çok az yerde var. Demek ki bir fikir olayı görünür hale, bir sonuç haline, bir şekil haline ancak bu aşamalardan geçerek gelebiliyor. (Aksel, 1981)

4.2. İlk Mezunlar

Bölümün ilk kaydolan öğrencileri arasında ileride Türkiye'nin bu alanda ilk mezunları olarak mesleklerinde önemli başarılara imza atacak ve yaşamını bu mesleğe adayacak tasarımcılar yer alır. Bu isimlere mezuniyet sırasıyla baktığımızda;

Aydoğmuş Platin (1965) 1967'de İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatrosu'nda dekor ve kostüm tasarımcısı olarak çalışmaya başladı. 1977 yılında Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü Dekor ve Kostüm Ana sanat Dalı'nda Öğretim Görevlisi oldu. Şehir Tiyatroları, Özel Tiyatrolar ve Üsküp Şehir Tiyatrosu'nda çok sayıda oyunun dekor ve kostüm tasarımını gerçekleştirdi.

Selçuk Tollu (1966), Akademi Tiyatrosu'nda başladığı tiyatro çalışmalarını ilk olarak 1960-1962 yıllarında İstanbul Arena Tiyatrosu'nda profesyonel olarak devam eder. 1962-66 yılları arasında İstanbul Şehir Tiyatrosu'nda realizatörlük, tasarım ve 1966/70 yılları arasında Ankara Devlet Tiyatro'larında dekoratör olarak görev aldı. 1970'te Devlet Bursu ile gittiği Roma Güzel Sanatlar Akademisi Sahne Dekorları Bölümü'nde Prof. Peppino Piccolo ile çalışarak bu bölümden sertifika alır. İtalya'da kaldığı süre içinde

İtalya Radyo Televizyon Bursu ile kurumun Floransa ve Torino'daki stüdyolarında Giorgio Aragno yönetimindeki kurslara katıldı. 1974 yılında İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Sahne Sanatları Bölümü Dekor Kostüm Anasanat Dalı'nda asistan oldu. 1975'te bu görevden ayrılıp İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde çalışmaya başladı ve emekli olana dek bu kurumda çok sayıda sahne tasarımı gerçekleştirdi. 1985 yılında MSÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Dekorları ve Kostümü Bölümü'nde öğretim görevliliği yaptı.

Mehmet Erkan Kırtunç (1966) 1964-1967 yılları arasında Dormen Tiyatrosu, Kent Oyuncuları, Muammer Karaca ve Ankara Meydan Sahnesi için dekor realizasyonlarıyla mesleğe başladı. Devlet Tiyatroları ve Devlet Operası'nda iki yüze yakın eserde dekor ve kostüm tasarımı yaptı. TRT televizyonu renkli yayına başladığında ilk renkli yayın olan *Karagöz* programına sanat yönetmeni olarak on bölüm hazırladı. Türkiye'de birçok tiyatro binasının sahne yapım danışmanlığını yaptı. Uzun yıllar Topkapı Sarayı'nda yaptığı arşiv araştırmaları sonucu Osmanlı Dönemi Kostüm Tarihine yönelik bir kitap hazırladı. Bu türdeki çok az örnekten biri olan basıma hazır kitabın yüzlerce renkli çizimi Amerika'da sergilenmiş ne yazık ki Türkiye'de basılamamıştır.

Ara Somer Vahram (1966), Amerika'da kendi alanında çalışmıştır.

Nilgün Güven Gürkan (1967), öğrenciyken çalışmaya başladığı şehir tiyatrolarında 40 yıl süreyle çalışmış ve baş dekoratör olarak emekli olmuştur.

Kezban Tamer (1967), 1968'de DAAD bursu ile gittiği Münih Güzel Sanatlar Akademisi'nde Profesör Rudolf Heinrich'in Sahne Dekorları Atölyesi'ne devam etti. 1972-74 yılları arasında New York Üniversitesi, Sinema-Televizyon Bölümü'nde televizyon prodüksiyon dalında mastır derecesi kazandı. 1974 yılından sonra Millî Eğitim Bakanlığı'nın isteği üzerine New York Üniversitesi'nde iletişim sanatları alanında açılan Media Ecology Doktora Programı'na katıldı ve 1979 yılında Ph.D. derecesi aldı. Türkiye'ye döndükten sonra MSÜ Tiyatro Dekoru ve Kostümü Bölümü'nde asistan ve yardımcı doçent oldu. Sonrasında Anadolu Üniversitesi'nde doçent ve profesör olarak çalıştı.

Seyyit Bozdoğan (1967), öğrenciliği sırasında İstanbul Operası'da realizatörlük ve dekoratörlük yaptı. 1969 yılında Akademi tarafından Millî Eğitim Bakanlığı bursuyla, temel sanat eğitimi üzerine eğitim almak için Almanya'ya gönderildi. Berlin Güzel Sanatlar Akademisi'nde 5 yıl süreyle temel tasarım ve resim okudu. 1973'te Hann Trier'in Resim Atölyesi'nden ''Meisterschiler'' olarak mezun oldu. 1976-1985 yılları arasında temel sanat eğitimi bölümünün ilk hocalarından biri olarak görev yaptı. 2018 yılında Profesör oldu. 1965-2015 yılları arasında 36 adet kişisel, 46 adet karma sergiye katıldı.

Gönül Ataman (1968), 1968 yılında İstanbul Şehir Tiyatroları'nda dekoratör olarak çalışmaya başladı. Ardından Türkiye'nin 3. ödenekli tiyatrosu olan Bakırköy Belediye Tiyatroları'nın kuruluş çalışmalarında yer aldı. Bu kurumda 2009 yılına kadar Kostüm tasarımcısı ve Sanat Teknik Direktörü olarak görev yaptı. 1997 yılında LCC'de bilgisayar grafik tasarımı programları ile ilgili eğitim alarak tiyatronun oyun afişlerinin ve aylık programlarının tasarım ve uygulamasını yaptı.1998'de MSÜ GSF Sahne Dekorları ve Kostümü Bölümü'nde Tiyatro Kostümü dersi verdi.

Sevil Ilgaz (1968) 1972-76 yılları arasında devlet bursu ile gittiği Almanya 'da ''Bavaria ve Scienke Film''de çizgi film eğitimi aldı. 1976 yılında İDGSA Tiyatro Dekoru ve Kostümü Bölümü'nde asistan oldu. 1982/83 yıllarında Prof. Erdoğan Aksel danışmanlığında'' Canlandırma Film Eğitimi'' başlıklı Sanatta Yeterlik Tezini tamamladı. 1989'da aynı bölümde Doçent oldu. Bu yıl Animasyon Film Çizim Tekniklerine Giriş-Kukla Filminde Aydınlatma Yöntemleri, Walt Disney ve Çağdaşları konulu çalışmalar yaptı. Yaşamı süresince yurtiçinde ve yurtdışında birçok sergiye katıldı. 1995 yılında emekli olana dek Sahne Dekorları ve Kostümü Bölüm 'nde Tiyatro Dekoru eğitimi ve bu eğitim programının içinde yer alan animasyon dersini verdi.

Atıl Yalkut (1968) Meslek hayatına 1967 yılında" İstanbul Şehir Operası Tepebaşı Sahnesinde başladı. Şehir Tiyatrolarında 35 yıl süreyle dekor tasarımı çalışmaları gerçekleştirdi.

Ahmet Secat Kırmacı (1969) Öğrencilik yıllarında Ankara Devlet Tiyatrosu'nda staj yaptı ve İstanbul'da Ulvi Uraz, Altan Karındaş, Dormen ve Kenter Tiyatroları'nda dekor ve kostüm tasarımları yaptı. Prof. Erdoğan Aksel ve Prof Sadi Öziş'in teşviki ile sinemaya adım attı. Henüz Öğrenci iken yönetmen Atıf Yılmaz filmlerinde sanat yönetmenliği yapmaya başladı. 2006 yılına dek sayısız film ve dizinin sanat yönetmenliğini üstlenerek bu alanda bir ilk oldu.

Figen Koyunoğlu (1969) Mezun olduğu yıl İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde çalışmaya başladı. İlk üç yıl Seza Altındağ'ın asistanlığını yaptıktan sonra 1973 yılında sahnelenen' 'Don Carlos' 'operası ile ilk profesyonel tasarımını gerçekleştirdi. Tasarımcı kadrosuna geçene dek baş realizatörlük görevini üstlendi. 40 yıl süreyle bu kuruma hizmet verdi. Kimi zaman bir sezonda 10'u aşkın temsil için üretimlerde bulundu ve 2010 yılındaki emekliliğine dek 90'a yakın opera, bale, müzikal ve çocuk oyununun kostüm tasarımını gerçekleştirdi.

Güven Öktem (1971) Ankara Devlet Tiyatrosu'nda 35 yıl süreyle çalışmış olan dekoratör, mezuniyetinin hemen ardından özel tiyatrolar ve film sektöründe çalışmıştır. Atıf Yılmaz, Ömer Kavur çalıştığı yönetmenler arasındadır. Senaristliğini Duygu Sağıroğlu'nun yaptığı Kılıç Aslan (1975), Savulun Battal Gazi Geliyor (1973) ve Atif Yılmaz'ın Çapkin Hirsiz (1975) bu filmlerden bazılarıdır.

Feyza Zeybek (1971) 1970'li yıllarda Gazete Tiyatrosu'nda çalıştı. Tepebaşı Deneme Sahnesi'ndeki süreci ve çocuk oyunları için yaptığı kukla tasarımları ile profesyonel hayata geçti. Özel tiyatroların yanı sıra TV dizileri içinde sanat yönetmenliği yaptı. 1990-98 yılları arasında İBBŞT Tiyatro Araştırma Laboratuvarı'nda Beklan Algan'ın Faust temalı deneysel prova sürecinde ***Çizdüşüm*** adını verdiği deneysel yaratım sürecinin spontane çizimlerini oluşturdu. Aynı kurumda çok sayıda dekor ve kostüm tasarımda imzası bulunmaktadır.

Merpopi Stanopulo (1971) Atina Devlet Tiyatrosunda çalışmalarına devam etmiştir. **Erinç Evren Kut** (1971) ise Devlet Opera ve Balesi'nde çok uzun dönem tasarımcı kadrosunda yer almıştır.

İbrahim Bagatur (1971) 1964 'den 1980 yılına dek çeşitli reklam ajanslarında grafiker ve sanat yönetmeni olarak çalıştı. 1970 yılından itibaren o senelerde ilk kez kullanılan airbruche tekniğini kullandı. 1993 yılında bir grup arkadaşı ile İllüstratörler Derneği'ni kurdu. İlk başlarda çok sevdiği halde sahne dekorları alanında çalışamayacağını görerek reklam ve illüstrasyon alanına yöneldi. 2010 yılında emekli olana dek 18 yıl boyunca çalıştı**.**

Serpil Tezcan (1972) Mezuniyeti sonrası Hollanda Kraliyet Akademisi'ne (Konınklijke Nederlandse Adademie) acceptance ile gitti. Bu dönemde Casa L'italie İtalyanca ve Türk-Amerikan Üniversiteliler Derneği kurslarına devam etti. 1974 yılında İstanbul'daki opera binası yandığı için Ankara Devlet Tiyatrosu'nda göreve başladı. 1985 yılında İstanbul'a tayin edildi. Kostüm alanında sayısız ödülün sahibi oldu.

Yavuz Yaralı (1972) emekli olana dek TRT İstanbul kurumunda dekoratör olarak çalıştı ve Artistik Hizmetler Müdürü olarak görev aldı.

Arto Berberyan (1971) Okulu, onur ödülü ve birincilikle bitirdi. Lise çağlarından itibaren tiyatroda çalışmaya başladı. Pangaltı Lisesi'nden Yetişenler Derneği'nde (PLYD) oynadığı, oyun yazdığı ve sahnelediği tiyatro oldu. 1957'de Genç Oyuncular'a katıldı. Profesyonel olarak Gülriz Sururi-Engin Cezzar, Dostlar, Ali Poyrazoğlu ve Çevre Tiyatroları'nda dekoratörlük yaptı. Sinemada ise Lütfü Akad, Atıf Yılmaz, Metin Erksan ve Halit Refiğ filmlerinde çevre tasarımı ve dekoratör olarak çalıştı. Kırk yılın üzerinde tiyatroya emek verdi.

Yıldırım Uğurgün (1966), Aydan Yay (1966,) Gül Dincel, İnci Bakkalcı (1967), Iygır Nimsafoğullarından (1968), Nurten Karakurt (1968), Yalçın Gökdeniz (1969), Nazan Sükan (1969), İvon Sara Levi (1969), Cemil Fuat Hendek (1970), Hurşit Münir Kutluata (1971), Demet Değer (1971), Mehmet Ökkeş İlhan (1971), N. Sevi Genç (1972), Emine Şule Sönmez (1972), Ahmet Ali (1972) bölümün diğer ilk mezunlarıdır.

SONUÇ

Sahne tasarım tarihimizin başlangıcını oluşturan bu özel evrede, 1940'lı yıllardan itibaren edinilen sahne üstü deneyimlerle oldukça hızlı bir şekilde dünyadaki çağdaş tiyatro ve opera anlayışına erişilir. Kurumlarda ve özel tiyatrolarda prodüksiyonun sağlanması için oluşturulan altyapı, tasarımcıların dekor ve kostümün uygulama alanlarında yol alabilmeleri için en önemli safha olur. Her sahne tasarımcısı uygulama atölyelerindeki teknik kadrolara, deneyimleri ve aldıkları eğitimle bir sahne dekorunun ve kostümünün nasıl imal edilmesi gerektiğini anlatarak ve mesleğin başlangıcında realizatör ve asistan olup bir sahnelemenin her aşamasında yer alarak önemli bir alt yapının inşa edilmesinde yer alırlar. Bunun yan ısıra yurtdışındaki örnekleri olduğu gibi almak yerine bir oyunu bütünsel olarak ele alan, aktarmak istediği sözü anlayarak, metni artistik yaratıcılığın yanında entelektüel olarak da kavranması gereken bir boyuta taşırlar. Bu açıdan bir sahne tasarımcısının ne olduğu ve nasıl çalışması gerektiğine dair bir bilinç oluşmasında etkileri oldukça önemlidir.

1962 yılında sahne dekor ve kostümü üzerine eğitimi üzerine kurulan atölye ile mesleğin gelişim açısından oldukça önemli bir adım atılır ve müfredatlar Güzel Sanatlar Akademisi'nin yapısı içinde sanatın diğer disiplinlerinin yer aldığı bir temel üzerine inşa edilir. Türkiye'de bu yönde eğitim veren ilk örnek oluşu, plastik sanatların bir sahne tasarımcısının yaratımında var olan; çizerek düşünme, renk, form, boyut, maket, mimari üzerine gelişen sahne perspektifi, iç mimari tarihi, üslup ve kostüm tarihi, sahne tekniği, boyama, malzeme ve teknik çözüme yönelik strüktür bilgisi, dramaturji, tiyatro/ sanat/ devrim/müzik/felsefe/dünya tarihi gibi birçok ders, dekoratörün ve kostüm kreatörünün eğitiminde ve formasyonunda belirleyici hale gelir.

Yapılan araştırmada bu alanda yeteri kadar kaynak ve arşiv belgesi olmadığı için bu dönemin içinde yer alan tasarımcıların kişisel anı ve saptamaları oldukça değerli olmuştur. Bu konuda özel bir teşekkür sahne sanatları adına sahip olunabilecek en özel arşive sahip İsmail Aksu'nun desteğidir.

Bu makalede, günümüze dek böylesi bir yapılanma üzerine kurulmuş ve tiyatro, opera, bale, sinema, tv, performans, kukla alanında Türkiye'nin en önemli isimlerinin mezunu olduğu ve zaman zaman profesyonel tasarımcıların hocalık görevini üstlendiği bir bölümün nasıl oluştuğuna bakmak ve bu eğitimin önemine ilişkin bir veri oluşturmak yeni araştırmalar için yol gösterici olacaktır.

KAYNAKÇA

AKÇURA, G. (1992). Doğumunun Yüzüncü Yılına Armağan Muhsin Ertuğrul. *İBB Kültür İşleri Dairesi Başkanlığı Yayınları*, 6. ISBN: 9757580066

AKTULAY, T.M. (2010). Cumhuriyet'in Kuruluşundan Günümüze Türk Tiyatrosu'nda Dekor Kavramı. Yüksek Lisans Tezi., Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

AKSEL, D. (1974). 50 Yılda Sahne ve Görüntü Sanatları. *Akademi Mimarlık ve Sanat Dergisi*. 8, 238-244

AKSEL, E. (1981). Bir Tiyatro Dekoratörünün Tiyatro Tekniği Bilmesi Kaçınılmaz Bir Zorunluluktur. *Sahne Dergisi,* 14-13

AND, M. (1973). 50 Yılın Türk Tiyatrosu. *İş Bankası Kültür Yayınları*

AND, M. (1983). Türk Tiyatrosunun Evreleri. *Turhan Kitabevi Bizim Tiyatro Dergisi.* (1969). Doğan Aksel. 11.33

AY, L. (1963). Devlet Tiyatrosu'nun 15 Yıllık Çalışmaları. *Devlet Tiyatrosu Dergisi.*21,16-24

BAŞARIR, Y. D. (2021). Perde Kapanmasa Görecektiniz, Kamran Yüce'nin Arşivinden Kent Oyuncularının Kuruluş Hikayesi (1959-1986). *İBB Yayınları*, ISBN:978-625-7288-82-8

BAŞKUT, A. (1999). Üç Kalas, İki İnsan, Bir Heves. Elyaf Matbaacılık, ISBN: 975-270-421-2

CEZZAR, M. (2005) Güzel Sanatlar Akademisi Öğretim Elemanları Resim ve Heykel Sergisi 1928-1982. *MSGSU Yayınları,*1000, ISBN:975-6264-06-3

DAĞLI, E. (2020). Carl Ebert (1887-1980).[online]. *AtatürkAnsiklopedisi*, https://ataturkansiklopedisi.gov.tr/bilgi/carl-ebert-1887-1980/. [ErişimTarihi:10/09/2023].

DELEON, J. (1992). Türk Balesinin Gelişim Evreleri. *Milliyet Sanat Dergisi*. 302. 8-16

DEMİR, A. (2008). Güzel Sanatlar Akademisi'nde Yabancı Hocalar. *MSGSU yayınları,* ISBN: 978-975-6264-25-6

EDGÜ, F. CALIKOĞLU, L. URAL, M. (2004). Kuzgun Acar. *Türkiye İş Bankası Yayınları,*

FIRAT, K. (2008). Geçmiş Zaman Fotoğrafları. *Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları.* 1000. ISBN:978-975-6264-17-1

GEZGİN, A.Ö. (2003). Akademiye Tanıklık 3. *Bağlam Yayıncılık.* ISBN:975-6947-91-8

GİRAY, M. (1983). Güzel Sanatlar Eğitiminde 100 Yıl. *Mimar Sinan Üniversitesi Basımevi,* No 3

İLERİ, R.N. (2005). Sahne ve Kostüm Tasarımı: Abidin Dino. YKY, ISBN:975-08-1010-4

İstanbul Operası. (1968) Kuruluşundan Bugüne İstanbul Şehir Operası. 25-29

KESKİN, A.E. (2021). Kostümün Tüm Sahne Unsurlarıyla Birlikteliği ve Uygulama Çözümleri: Sanat Yaşamı ile Hale Eren. International Social Sciences Studies Journal. 90. 4754-4765

KIRMIZI, D. & UNCU E. (2023). A. Serseri Mayın Gürel Yontan. https://saltonline.org/tr/2582/salt-arastirma-gurel-yontan-arsivi,ISBN: 978-605-69760-6-3

KOLDAŞ, N. (2003). Metin Deniz Tiyatroda Mekân ve İnsan. Maya,1000, ISBN:975-92190-0-X

KÜÇÜKERMAN, Ö., BERK, İ. (1994). Ressam Orhan Peker. *Milli Reasürans T.A.S*. 1000, ISBN: 975-7235-01-6

MENGÜÇ, A. (2001). Turgut Atalay. Bilim Sanat Galerisi,1000, İSBN:975-95659—3-5

ORBEY, E.Tarık Levendoğlu 40. Sanat Yılında.1-18

ŞENER, S. (1999). Cumhuriyet'in 75. Yılında Türk Tiyatrosu. *Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.* ISBN: 975-458-135-5

ŞENGEZER, O. (2010). Cumhuriyet Dönemi Türk Gösteri Sanatları Öncü Sahne Tasarımcıları. *Artshop yayınları.*2500.

ŞENGEZER, O. (1999). Bence Dekor ve Kostüm. ISBN:975-94181-O-X

ŞENTAY, B. (2009). Vedat Ar [online]. Internet Movie Databasehttp://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/vedatar.html. [ErişimTarihi:11/09/2023].

TANSUĞ, S. (1976). Beş Gerçekçi Türk Ressamı. *Gelişim Yayınları*

TAŞDEMİR, G.Ö. (2022). Modern İç Mekânın Eğitim Tarihine Kısa Bir Bakış [online]. Pressreader, https://www.pressreader.com/turkey/betonart/20221216/281681143935979, [Erişim Tarihi: 1/09/2023].

TEMEL, S. (2007). Devlet Tiyatrolarında Bir Sahne Tasarımcısı. *Yüksek Lisan Tezi.* Sosyal Bilimler Enstitüsü. Atatürk Üniversitesi

TEMİZAN, K. (1946). Güzel Sanatlarda Süsleme Sanatları. *Arkitekt.* 70. 19-23

YÜCE, K. (1973). Tiyatromuzla İlgili Sayılar. *Gülriz Sururi Engin Cezzar Tiyatrosu 10. Yıl Özel Sayısı.* (1973). 104

journal of arts

Journal of Arts
Volume/Cilt: 6, Issue/Sayı: 4 Year/Yıl: 2023, pp. 301-315
E-ISSN: 2636-7718
URL: https://journals.gen.tr/arts
DOI: https://doi.org/10.31566/arts.2165

Received / Geliş: 09/08/2023
Acccepted / Kabul: 26/09/2023

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Yerli sinema ve endüstri ilişkileri bağlamında dağıtım-gösterim ağlarında yoğunlaşma: CGV Mars Entertainment Group vakası

Concentration in the distribution and exhibition networks within Turkish film industry: The case of CGV Mars Entertainment Group

Çağla Karabağ[1] **Ezgi Bugey**[2]

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Hacettepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü Sinema Anabilim Dalı, Türkiye, e-mail: ckarabag@hacettepe.edu.tr

[2] Araş. Gör., Hacettepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Radyo-Televizyon Anabilim Dalı, Türkiye, e-mail: ezgibugey@hacettepe.edu.tr

Öz

Bu makalede öncelikle yapım, dağıtım ve gösterim ağları ekseninde Türkiye sinemasına ilişkin genel bir çerçeve çizilmekte, ardından 2000'lerdeki durum değerlendirilmektedir. Özellikle dağıtım ve gösterim ağlarındaki yoğunlaşma CGV Mars Entertainment Group vakası çerçevesinde irdelenmekte, "patlamış mısır krizi" ve sonraki gelişmeler ele alınmaktadır. Bu sayede alana ilişkin düzenlemelerin ve kültür politikalarının önemini vurgulama imkânı doğmaktadır.

Sinema sektöründeki gerilimler, Aralık 2018'de Cem Yılmaz'ın sosyal paylaşım sitesi Twitter üzerinden yaptığı açıklamayla tartışmaya dönüşmüştür. Kamuoyunda "patlamış mısır krizi" olarak bilinen tartışma, salon işletmecilerinin patlamış mısır ve içecek satışları aracılığıyla bilet fiyatlarında indirim yaparak haksız kazanç elde ettikleri iddiasına dayanmaktadır. 2019 yılında 5224 Sayılı "Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılması ile Desteklenmesi Hakkındaki Kanun"da yapılan düzenlemelerle sektördeki sorunlara ilişkin çözümler getirilmeye çalışılmıştır. Fakat yasadaki değişiklikler mevcut sorunlara köklü çözümler üretmediği gibi bağımsız filmlerin desteklenmesi konusunda bir gerilemeye yol açabilecek niteliktedir, ayrıca denetim ve sansür mekanizmalarının işleyeceğine dair bazı endişeler de uyandırmıştır.

Covid-19 Pandemisinin hayatın pek çok alanında olduğu gibi sinema endüstrisinde de yıkıcı etkileri olmuş; dijitalleşme ve izleme pratiklerinin dönüşümü ivme kazanmıştır. Yatay ve dikey tekelleşmenin önüne geçen köklü çözümler üretilmesine ve Türkiye sinemasına uluslararası alanda bilinirlik kazandıran ana akım sinema dışındaki filmlerin örtük biçimde denetim mekanizmaları işletilmeksizin desteklenmesine ihtiyaç vardır.

Anahtar kelimeler: Türkiye'de Sinema Endüstrisi, Sektörel Yoğunlaşma, CGV Mars Entertainment Group, Patlamış Mısır Krizi, Kültür Politikası.

Citation/Atıf: KARABAĞ, Ç. & BUGEY, E. (2023). Yerli sinema ve endüstri ilişkileri bağlamında dağıtım-gösterim ağlarında yoğunlaşma: CGV Mars Entertainment Group vakası. *Journal of Arts.* 6(4): 301-315, DOI: 10.31566/arts.2165

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Çağla Karabağ
E-mail: ckarabag@hacettepe.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.

Abstract

This article first presents an overview of Turkish cinema in terms of its production, distribution, and exhibition networks, and then evaluates the overall situation in the 2000s. The concentration in distribution and exhibition networks in particular is analyzed through the case of CGV Mars Entertainment Group, and the following "popcorn crisis" and the industry in its aftermath are addressed. Thus, it aims to provide an opportunity to emphasize the significance of the regulations and cultural policies in the field.

The tensions within the film industry sparked a controversy along with Cem Yılmaz's statement on Twitter, a social networking service, in December 2018. The controversy, publicly known as the "popcorn crisis", was based on the claim that theater owners were making unlawful profits through discounts on ticket prices by selling popcorn and beverages. In 2019, Law No. 5224 on the Evaluation, Classification, and Promotion of Motion Pictures was amended to provide solutions to the problems in the sector. However, the amendments to the law did not provide radical solutions to the existing problems and may even lead to a setback in the promotion of independent films, raising concerns that certain control and censorship mechanisms would now function.

The Covid-19 Pandemic has had devastating effects on the film industry, as in many other areas within everyday life, whereas digitalization and the transformation of viewing practices have gained momentum. There is a strong need for radical solutions in order to prevent horizontal and vertical integration and for films outside the mainstream film industry, which indeed bring international recognition to Turkish cinema, to be promoted without the implicit control mechanisms.

Keywords: Film Industry in Turkey, Sectoral Concentration, CGV Mars Entertainment Group, Popcorn Crisis, Cultural Policy.

1. GİRİŞ

Teknolojik gelişmelerle birlikte zaman zaman ölümü ilan edilse de yüzyılı aşkın süredir sinema insanların hayatının bir parçası olmaya devam etmektedir. Fizikten kimyaya, optikten mühendisliğe kadar farklı alanlardaki bir dizi teknolojik gelişmenin sonucunda hareketli görüntünün kaydedilip perdeye yansıtılması mümkün oldu. Lumière Kardeşlerin sinemanın doğum günü olarak kabul edilen 28 Aralık 1895'te yaptığı ilk gösterimin ardından, kısa bir sürede sinema büyülü bir deneyim olarak binlerce insanı salonlara çekti. Erken dönem teorik tartışmalarda sinemayı sanat yapan şeyin ne olduğu sorusu irdelendi. Bununla birlikte sinema en başından itibaren kitleleri peşinden sürükleyen ucuz bir eğlence biçimiydi. Başka deyişle "Seyircisi her kim olursa olsun 'hareketli resim' aygıtlarının para karşılığı gösteri düzenleyenlerin eline geçişiyle birlikte sinema öncelikle bir endüstri dalı sonra da bir sanat oldu (...) filmcilik, öncelikle ticari bir girişim olarak örgütlenmeye başladı" (Abisel, 2007: 38).

Abisel'in belirttiği üzere 1900'lerin başında sinemanın ABD'de bir reaksiyon, İngiltere'de bir zanaat olarak geliştiği, Fransa'da ise bir endüstri olarak doğduğu söylenebilir. Pathé ve Gaumont I. Dünya Savaşı başladığında Avrupa film pazarı üzerinde kesin bir egemenlik kurmuştu. Ancak savaş sırasında tüm rekabet güçlerini yitirdiler ve 1918'den itibaren ABD'nin sinema konusundaki üstünlüğünü kabul etmek zorunda kaldılar. Sinema salonlarının yerleşik hale gelmesiyle birlikte yapım, dağıtım ve gösterim olmak üzere endüstri zincirinin üç halkası tamamlanmış oldu. 1920'li ve 1930'lu yıllarda en parlak dönemini yaşayacak olan Hollywood stüdyo sistemi bu halkaları yatay ve dikey olarak denetleyen tekellerin varlığıyla tanımlanmıştır (Abisel, 2007: 40-42). Bu bağlamda sinema tarihi bir anlamda tekelleşmenin ve tekelleri kırma çabasının tarihi olarak da okunabilir.

Bu çalışmada da öncelikle yapım, dağıtım ve gösterim ağları ekseninde yerli sinemaya ilişkin genel bir çerçeve çizilecek, ardından 2000'lerdeki durum irdelenecek ve özellikle dağıtım ve gösterim ağlarındaki yoğunlaşmanın etkilerinin kristalize olduğu tarihsel bir momente odaklanılacaktır. Dijital platformlar ve izleyicinin dönüşümü meselesi zaten hâlihazırda tartışılmaktayken Covid-19 Pandemisi bütün dünyada önemli

bir kırılma noktası teşkil etti. Bu makalede ise pandemi öncesindeki önemli bir örnek vaka olan yapımcılar ile CGV Mars Entertainment Group arasındaki tartışma ve sonrasındaki gelişmeler değerlendirilecektir. Bu sayede bir yandan Türkiye sinemasındaki popüler filmlerin ekonomi-politiğine dair genel bir bakış sunulurken, diğer yandan bu alana ilişkin düzenleme ve politikaların önemini vurgulama imkânı doğacaktır.

Wasko'nın belirttiği gibi ekonomi-politik yaklaşım, filmleri, kapitalist endüstriyel yapı içinde üretilen ve dağıtılan ticari ürünler olarak ele alır. Uluslararası film pazarındaki egemenlik ilişkileri, bu ilişkilerin devamlılığını sağlayan mekanizmaların nasıl devreye girdiği, devlet politikalarının rolü, dağıtım ve gösterim ağlarının diğer medya ve tüketim kanallarıyla ilişkisi gibi konular ekonomi-politik analiz açısından önemlidir. Bu bakış açısıyla filmleri sosyal, ekonomik ve politik bağlam içinde değerlendirerek ekonomik düzenlemelerin politik ve ideolojik içerimlerini anlamak ve filmlerin, güç ilişkilerinin sürdürülmesine ve yeniden üretimine nasıl bir katkıda bulunduğunu eleştirel bir biçimde ele almak mümkün olmaktadır (Wasko, 2004: 227).

2000'li yıllarda dağıtım ve gösterim ağlarındaki yoğunlaşmanın yarattığı eşitsiz koşulları ve sorunları tartışmaya açmadan önce çalışmanın ilk bölümünde Yeşilçam'dan 1990'lara uzanan dönemde yapım, dağıtım ve gösterim ağlarına ilişkin genel bir bakış sunulacaktır.

2. YEŞİLÇAMDAN 1990'LARA YAPIM, DAĞITIM VE GÖSTERİM AĞLARI

Türkiye'de yerli film endüstrisine ilişkin genel bir çerçeve çizmek üzere Yeşilçam döneminden başlamak yerinde olacaktır. Zira Türkiye'de sinema ancak 1950'lerden sonra bir sektör olarak ele alınmaya başlamıştır (Arslan, 2011; Kalemci ve Özen, 2011). İstanbul Beyoğlu'nda yapım şirketlerine ait büroların bulunduğu Yeşilçam sokağından adını alan söz konusu dönemin, 1950'lerin sonundan başlayarak 1980'lerin ortalarına dek sürdüğünü söyleyebiliriz. 1960'lar ve 1970'lerin ilk birkaç yılını Nilgün Abisel (1994: 98) "Türk Sinemasının Mutlu Günleri" olarak tarif eder. Bu zaman diliminde yerli sinemanın "altın çağı" olarak tanımlanan yükseliş, filmlerin biçimsel ve anlatısal niteliğinden ziyade üretilen film ve izleyici sayısıyla ilgilidir. Söz konusu süreçte seyirci sayısına paralel biçimde il ve ilçelerde pek çok sinema salonu açılmıştır (Abisel, 1994: 98).

Özön'ün ifadesiyle 1948 tarihi yerli sinema için bir dönüm noktasıdır. Bu tarihte belediye eğlence resminde yerli filmler için indirim yapılması, yapım şirketlerinin çoğalmasını ve çekilen film sayısının artmasını sağlamıştır (1985: 356). Belediye Gelirleri Kanunu'nda yapılan değişiklikle eğlence resminin yerli filmler için %25, yabancı filmler için ise %75 olarak belirlenmesiyle yerli film endüstrisi önemli bir üretim sürecine girmiştir. 1940'ların sonunda görülen sinema alanındaki bu hareketlilik 1960'larda doruk noktasına ulaşır (Ulusay, 2002: 215). 1958, 1959 ve 1960'ta yıllık film sayısı 95'ken, 1961'de 97, 1962'de 123, 1963'te 132, 1964'te 156 ve 1965'te 196 olur. 1966 yılında ise sayı 229'a yükselir (Özön, 1985: 368).

Abisel'e göre sinema salonlarının çoğalması ve film üretimine yönelik talebin artmasıyla "sinemacılık" yapımcılar ve işletmeciler için kârlı bir alan haline gelmişse de Yeşilçam'ın en parlak döneminde, film yapımcılığının sağlam temeller üzerine oturtulması açısından yakalanan önemli fırsatlar değerlendirilememiştir. Yapımcılıkta uzun vadeli politikalar saptanamamış, kazanılanlar hızla tüketilmiş, elde edilen gelir sektöre dönmemiş, teknik standartların yükseltilmesi ve yaratıcılığın ön plana çıkarılması gibi konular önemsenmemiştir. 1960'larda başlayan gelişmeler, film dağıtımında uzun yıllar etkisini devam ettirecek olan "işletmeci egemenliği" olgusuyla sonuçlanmıştır (Abisel,1994: 98-99). Sinema alanındaki canlanmanın en temel nedenlerinden biri sektörde önemli bir finans kaynağı olan ve izleyici beğenilerini göz önünde bulundurarak coğrafi bölgelere göre yapımcıları yönlendiren bölge işletmeciliği sistemidir (Kalemci ve Özen, 2011: 63-64). Çetin Erus'un "yapım-dağıtım (ve hatta gösterim) bütünleşmesi" (2007: 7) olarak tarif ettiği bu sistemde üretim ve dağıtım kanalları birbirini beslemiş, salonlarla doğrudan ilişki içinde olan ve bölgelerin seyirci özelliklerinin neler olduğuna karar veren işletmecilerin, üretilecek ve gösterime girecek filmlerin türünün ve içeriğinin belirlenmesinde söz sahibi olması sektöre yön vermiştir (Abisel, 1994: 100; Erkılıç, 2016: 63).

1970'lerde gerek televizyonun sinema izleyicisini salonlardan uzaklaştırması, gerekse dönemin siyasi gelişmeleri bölge işletmeciliği sisteminin zayıflamasına neden olmuş (Kalemci ve Özen, 2011: 65), sermaye bulmakta zorlanan yapımcılar sektörden çekilmeye ve böylelikle hâlihazırda uzun vadeli planlamalara ve yatırımlara dayanmayan Türk sineması gerileyerek kan kaybetmeye başlamıştır (Çetin Erus, 2007: 8).

Aracı konumda bulunan bölge işletmecilerinin alandan çekilmesinden ve salon sayılarının azalmasından kaynaklanan pazar daralmasının yaratacağı sarsıntıyı, bir başka sermaye gücü olan videocular yumuşatmıştır. 1980'lerin başlarında ve ortalarında giderek büyüyen bir video-film pazarı doğar (Işığan, 1997:101). Avrupa'daki göçmen Türklere yönelik video-kaset pazarında faaliyet gösteren video işletmecilerinin yapım firmalarından filmlerin gösterim haklarını satın almasıyla, para sıkıntısı nedeniyle durma noktasına gelmiş olan Yeşilçam çarkı bir süre daha dönmeye devam eder ve bu süreçte film üretimi iki ayrı hatta ilerler: Bir yanda doğrudan video için filmler çekilmeye başlanırken, öte yanda eski ve epeyce güçlü bazı yapımevleri ise doğrudan sinema seyircisine yönelik daha nitelikli ve yenilikçi filmler üretme çabası içine girer (Abisel, 1994: 106, 108-110, 112).

Video için üretilen filmlerin anlatısal özellikler bakımından sürekli birbirini tekrar etmesi, bunun yanı sıra görüntü ve ses kalitesinin düşüklüğü gibi nedenlerle bir süre sonra izleyicilerin ilgisi kaybolmuş ve 1986'da başlayan yeni bir kriz, 1987'de iyice belirgin hale gelmiştir. 1989'dan sonra sayısı artan televizyon kanalları, uydu anteni gibi teknolojiler seyirciye yeni olanaklar ve seçenekler sunmuş; başta Amerikan yapımları olmak üzere yabancı filmlerin sayısı artış göstermiştir (Abisel, 1994: 116; Scognamillo, 1998: 423).

1980'lerde dağıtım ve gösterim ağlarında da önemli değişiklikler söz konusu olur. Küreselleşmenin ve benimsenen liberal politikaların etkisiyle yabancı sermayenin ülkeye girişi ve yabancı yatırımlar desteklenmeye başlamış, özellikle 1989 yılında Yabancı Sermaye Yasası'nda yapılan değişiklikle birlikte büyük Amerikan şirketleri Türkiye'de kendi ofislerini kurarak aracısız dağıtım yapma olanağı bulmuştur. Bunun sonucunda büyük bütçeli yıldız oyunculu Hollywood filmleri giderek azalan seyirci sayısında artışa neden olurken, Türkiye pazarında baskın bir konum elde eden Amerikan dağıtım şirketleri, 1990'da yerli film dağıtımına da başlamış, böylece dağıtım ve gösterim ağları söz konusu şirketlerin hâkimiyetine girmiştir (Ulusay, 2002: 229).

Yabancı şirketlerin sinemaları kendilerine bağlamaları ve çoğunlukla ABD yapımı olmak üzere daha çok yabancı filmleri gösterime sokmaları, yerli filmlerin gösterime girme olanağını azaltmıştır (Kalemci ve Özen, 2011: 72). Salon sahipleriyle yapılan paket anlaşmalar gereği, paket dışı film gösterimi mümkün olmamış; başka seçenekler bulunmadığı ve film talebini karşılayacak alternatif arz kaynakları mevcut olmadığı için çoğu işletmeci söz konusu paket anlaşmalara razı gelmek durumunda kalmıştır (Işığan, 1997: 101). Yerli film endüstrisinin içinde bulunduğu bu kasvetli atmosfer, "*multipleks*" sinema salonlarının (aynı anda birçok film göstermeye imkân veren çok salonlu sinemalar) ortaya çıkmasıyla başka bir biçime bürünmüştür. Zira tıpkı Avrupa ülkelerinde olduğu gibi tam da seyircinin salonlardan uzaklaştığı bu dönemde (Tüzün, 2013: 90) Yeşilçam'ın yüksek seyirci kapasitesine sahip tek salonlu sinemalarının yerini alışveriş merkezlerinde yer alan çok salonlu sinemalar almıştır. Teknik olarak daha donanımlı ve gelişmiş özelliklere sahip bu salonların artmasıyla gösterime giren film sayısı ve filmlerin kopya sayıları da artış göstermiş, ancak bununla birlikte filmlerin gösterimde kalma süreleri kısalmıştır.

1990'da yerli film yapımındaki finansal krize devlet ilk kez müdahale eder. "Film Yaptırma ve Destekleme Esasları Yönergesi" yürürlüğe konulur ve başvuracak projeler arasından seçim yapmak üzere Kültür Bakanlığı'ndan iki, sinema profesyonellerinden dört, üniversiteden bir olmak üzere yedi üyeden oluşan bir "Değerlendirme Komisyonu" oluşturulur. Komisyonun her yıl belirlediği 10-12 film projesine, her birinin bütçesinin %40'ı oranında destek sağlanmaya başlanmıştır. Kültür Bakanlığı 1990 ile 1995 arasında, fon aracılığıyla toplam 44 uzun kurmaca filmin yapımını desteklemiş ve bu çerçevede 12 genç yönetmen ilk filmini çekme imkânı bulmuştur (Ulusay, 2002: 233).

Devlet ve *Eurimages* katkısı yanında, ticari kuruluşlar reklâmlarını yapmak amacıyla sponsorluk görevini üstlenmiş, özel televizyonlar film yapımına destek vermiştir. Kıraç'ın da belirttiği üzere giderek büyüyen reklam ve video-klip sektörleri uzun film yönetmenlerini de bünyesinde barındırmaya başlar. Kimi yönetmenler kendi yapım şirketlerini kurarak reklamcılığa soyunur. Bunun yanında reklâmlardan elde ettikleri gelirleri sinemaya aktaran büyük yapım firmaları da kurulmuştur (Kıraç, 2000: 15).

Bu gelişmeler sonunda Türkiye'de yerli sinema 1990'ların ortalarından itibaren bir tür "yeniden doğuş" olarak da ifade edilen toparlanma sürecine girmiştir. "Sektörel dinamiklerin ve izleyicilerin ilgi ve beklentisinin de etkisiyle (...) sinema salonlarında gösterilen Türk filmlerinin sayısı artmıştır" (Tüzün, 2013: 93). Özellikle *Eşkıya* (Yavuz Turgul, 1996) filminin iki buçuk milyondan fazla kişi tarafından izlenerek, o güne dek yerli filmler arasında görülmemiş bir gişe başarısı elde etmesi önemli bir dönüm noktası olarak görülebilir. 1990 sonrası önemli gelişmelerden biri de kimi yönetmenlerin kendi yapım şirketlerini kurarak filmlerinin yapımcılığını da üstlenmesidir (Ulusay, 2003: 77).

3. 2000'LERDE YERLİ FİLM ENDÜSTRİSİ VE CGV MARS ENTERTAINMENT GROUP ÖRNEK OLAYI

2000'lerin ilk birkaç yılı atlatıldıktan sonra, yerli film üretiminde ve izleyici sayısında çok ciddi bir artış söz konusu olmuştur. "2005 yılında 30 milyona yaklaşan seyirci sayısı 2017 yılında 71 milyonu aşmıştır." Kültür ve Turizm Bakanlığı verilerine göre 2017 yılında 148 yerli film ve 235 yabancı film vizyona girerken toplam vizyona giren film sayısı 383'e, yerli film izleyici sayısı ise 40.241.855'e ulaşmıştır. 2018 yılında 180 yerli, 257 yabancı film vizyona girmiş, yerli film izleyici sayısı %11'lik artışla 44.616.187'yi bulmuştur. Yerli film yapımında ve izleyici sayılarındaki bu önemli artışa rağmen dağıtım ve gösterimin, dolayısıyla pazardaki kârın belirli ellerde toplanması eleştirel bir perspektifle değerlendirilmesi gereken önemli bir sorundur.

Yukarıda belirtildiği üzere Türkiye'de dağıtım ve gösterim ağları belli başlı şirketlerin egemenliğindedir. 2001 yılında kurulan ve Mars Entertainment Group bünyesindeki Mars Cinema Group Nisan 2016'da 800 milyon dolar karşılığında dünyanın en büyük 5. sinema zinciri olan Güney Koreli CJ CGV'ye satılmış olup "30 şehirde 85 sinema işletmesi ve 732 salon sayısı ile Türkiye'nin en büyük sinema zinciridir." Ayrıca "CGV Mars Cinema Group, sinema işletmeciliği faaliyetlerine ek olarak bünyesinde bulunan Mars Media ile sinema reklam sektöründe, Mars Dağıtım ile de film dağıtım sektöründe faaliyet" göstermektedir. Mars Cinema Group 2005 yılında Cinemaxx Grubunu ve Cinebonus sinemalarının sahibi Mars Entertainment Group ise 2011 yılında AFM'nin hisselerinden büyük bir payı satın almış, tüm bu satın almalar ve birleşmeler sonucunda ise sektörel dinamikler değişmeye ve özellikle gösterim pazarında yoğunlaşmalar görülmeye başlamıştır (Tüzün, 2013: 95).

Pazardaki yoğunlaşma bakımından sinema salonu işletmeciliğinin bu iki büyük aktörünün birleşmesi, önemli bir dönüm noktasını oluşturmaktadır. AFM ile Mars'ın birleşmesi süreci Kasım 2010'da Rekabet Kurumuna yapılan başvuru ile başlar. Raportörlerin pazardaki rekabetin kısıtlanacağı yönündeki uyarılarına rağmen, kimi taahhütlerin verilmesi koşuluyla Rekabet Kurumu 17.11.2011 tarihli kararla söz konusu birleşmeyi onaylamıştır. Birleşmenin yargıya taşınmasının ardından Danıştay 13. Dairesi yürütmeyi durdurma kararı vermiştir. Karmaşık bir hukuki süreç neticesinde Şubat 2015'te Rekabet Kurumunun orijinal kararı geçerli duruma gelmiştir.

AFM ve Mars birleşmesinin rekabet şartlarında yaratabileceği değişiklikleri değerlendirmek üzere Rekabet Kurumu tarafından hazırlanan ve 16.02.2016 tarihinde yayınlanan "Sinema Hizmetleri Sektör Raporu"nda (Tomur ve diğ., 2016) yapım, dağıtım ve gösterim pazarına ilişkin olarak aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

- Türkiye'de son on yılda gösterime giren hem yerli hem de yabancı film sayısı düzenli bir artış seyri izlemektedir.

- Yerli film yapımların sayısı bakımından Türkiye Avrupa'da 8. sıradadır.

- Yapım pazarı çoğunlukla düzensiz faaliyet gösteren çok sayıda küçük firmadan oluş-

makta ancak en çok izleyici çeken ilk altı yapım firmasının filmleri seyirci sayısının neredeyse yarısını elde etmektedir.

(...)

- Türkiye'de dağıtım pazarında "*rent-a-distributor*" modeli denilen dağıtıcıların çok sınırlı düzeyde mali risk aldığı sistem uygulanmakta ve bu yönüyle Avrupa'dan farklılaşmaktadır.

- Mali ve hukuki açıdan giriş engeli bulunmayan dağıtım pazarında, son 10 yılda 46 farklı dağıtım firması faaliyet göstermiş ancak bu firmaların birçoğu düzensiz aralıklarla film dağıtarak kısa ömürlü olmuştur.

- Bununla birlikte pazarda son 10 yılda faaliyetine ara verip birkaç yıl sonra devam edebilen, pazardaki payını hızlı bir şekilde kaybeden veya yeni giriş yapmasına rağmen önemli pazar payı elde edebilen dağıtım firmaları bulunmaktadır.

- Bunun yanında, dağıtım pazarında toplam hasılattan alınan pay bakımından yoğunlaşmış bir yapıdan söz etmek mümkündür.

(...)

- Son 10 yılda hem seyirci sayısı hem de elde edilen hasılat miktarında düzenli bir artış olduğu görülmektedir.

- Türkiye'de kişi başına düşen bilet sayısı yaklaşık 0,8 olmasına rağmen, Avrupa ülkeleri arasında seyirci sayısı bakımından 7., hasılat bakımından 8. sıradadır.

- Türkiye'de son 10 yılda perde/salon sayısı düzenli bir artış içinde olup Avrupa'da en çok salona sahip 7. ülkedir.

- 2000'li yıllar ile birlikte sinema salonları AVM'lere kaymış ve daha çok sayıda perde/salon ile hizmet göstermeye başlamıştır. Türkiye'de bulunan perde/salonların yaklaşık %71'i AVM'lerde yer almaktadır.

- Türkiye'de düzenli film gösteren 2188 sinema salonu bulunurken; bu salonların yaklaşık %45'i İstanbul, Ankara ve İzmir illerindedir.

- Türkiye'de yerli filmler toplam seyirci sayısının yaklaşık %59'unu, sayısı yerli filmlerden çok daha fazla olmasına rağmen yabancı filmler ise %41'ini elde etmektedir. Türkiye bu bakımdan Avrupa'da en çok yerli film seyredilen ülkedir (Tomur ve diğ., 2016: 7-8).

Yukarıda özetlenen sonuçlar bir yandan Türkiye'de önemli bir yerli film izleyicisi sayısının varlığını, öte yandan dağıtım ve gösterim pazarında yoğunlaşmış bir yapının söz konusu olduğunu gözler önüne sermektedir. "Mars Entertainment Group-AFM birleşmesi, gösterim alanındaki tekelleşme eğilimlerini güçlendirmektedir" (Tüzün, 2013: 96). Bu satış ve birleşmeyle birlikte Mars Entertainment Group ve Maximum Kart arasında anlaşma imzalanmış ve birleşen şirketler Cinemaximum markasıyla faaliyet göstermeye başlamıştır. Yukarıda da belirtildiği üzere daha sonra Mars Cinema Group Nisan 2016'da 800 milyon dolar karşılığında dünyanın en büyük 5. sinema zinciri olan Güney Koreli CJ CGV'ye satılmış; böylece Türkiye'deki dağıtım ve gösterim pazarı büyük ölçüde söz konusu şirketin hâkimiyetine girmiştir. 17 Ekim 2022 tarihinde ise yerli kripto para borsası Paribu ile yapılan iş birliği sonucunda "Cinemaximum" sinemalarının adı değiştirilmiş, CGV Mars Cinema Group'a ait olan 778 salon "Paribu Cineverse" ismiyle hizmet vermeye başlamıştır.

Herold'un belirttiği gibi (2005: 291) anti-tekel yasa kavramı 50 yıl öncesine kadar Avrupa'da neredeyse hiç bilinmezken 2000'lerde "pazardaki aktörlerin adil olmayan hareketlerine karşı koymak için kullanılan bir araç haline" gelmiştir. Ancak tüm sektörler özellikle de film endüstrisi rekabet yetkililerinin müdahalelerine kolayca teslim olmayarak ekonomik bütünleşme rejimlerine entegre olmaktadır. Avrupa Görsel İşitsel Gözlemevi'nin raporundaki verilere göre Avrupa'nın en geniş 10 gösterim pazarı içinde en yüksek yoğunlaşma oranı Türkiye'dedir (Kanzler, 2014: 9).

Tablo 1'de 2008-2018 yılları arasında Türkiye'de gösterime giren yerli filmler içinde en çok izleyiciye ulaşan 10 filme ilişkin bazı bilgilere yer verilmiştir. Burada da görüldüğü üzere 2008'den 2018'e en çok izlenen yerli filmin seyirci sayı-

sında 2.009.978 kişilik bir yükseliş söz konusu olmuş, toplam hasılat ise 30.172.270 TL'den 82.943.121 TL'ye yükselmiştir. 2014-2018 yılları arasında en çok izlenen yerli filmlerin tamamının CGV Mars tarafından dağıtılıyor oluşu da dikkat çekmektedir. 2018 yılı dağıtım verilerine bakıldığında pazar payındaki yoğunlaşma açıkça görülebilmektedir (Bkz. Tablo 2).

2018 yılında vizyona giren filmlerin dağıtımı toplamda 19 firma tarafından yapılmış, ilk üç firma pazarda %74'lük paya sahip olmuştur (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 05.11.2018). Özellikle CGV Mars Group'un toplam dağıtım oranının neredeyse yarısını elinde tutması adil olmayan rekabet koşullarının göstergesidir.

Sinema sektöründeki gerilimler, Aralık 2018'de Cem Yılmaz'ın sosyal paylaşım sitesi Twitter üzerinden yaptığı açıklamayla tartışmaya dönüşmüştür. Kamuoyunda "patlamış mısır krizi" olarak bilinen tartışma, salon işletmecilerinin patlamış mısır ve içecek satışları aracılığıyla bilet fiyatlarında indirim yaparak haksız kazanç elde ettikleri iddiasına dayanmaktadır. Zira Türkiye'de sinema salonları, bilet satışlarından elde ettikleri gelirin yarısını yapımcıya vermektedir. Yılmaz söz konusu paylaşımda yeni filmi *Karakomik Filmler*'in adaletli bir şekilde gösterime girmesi için beklemekte olduğunu açıklamış, Mars Grubu Kurumsal İlişkiler Direktörü Aslı Irmak Acar'ın karşı açıklamasıyla tartışma alevlenmiş-

Tablo 1. 2008-2018 yılları arasında Türkiye'de en çok izlenen ilk 10 yerli film

Yıl	Film Adı	Dağıtımcı	Vizyon Tarihi	Hafta	Maks. Salon	Filmin Toplam Hasılatı	Filmin Toplam Seyirci Sayısı
2018	Müslüm	CGV Mars	26.10.18	10	1021	82.943.121 TL	6.311.619
2017	Recep İvedik 5	CGV Mars	16.02.17	25	1529	85.986.157 TL	7.437.050
2016	Dağ 2	CGV Mars	04.11.16	8	370	31.817.375 TL	2.859.173
2015	Düğün Dernek 2: Sünnet	CGV Mars	04.12.15	4	1300	59.667.404 TL	5.231.330
2014	Recep İvedik 4	Warner Bros ve Tiglon	21.02.14 ve 25.07.14	20	865	72.103.217 TL	7.369.098
2013	Düğün Dernek	UIP	06.12.13	4	294	39.932.315 TL	4.072.898
2012	Fetih 1453	Tiglon	16.02.12	41	880	55.710.841 TL	6.565.850
2011	Eyyvah Eyvah 2	UIP	07.01.11	38	650	36.678.019 T	3.947.988
2010	New York'ta Beş Minare	Pinema	05.11.10	8	700	31.496.595 TL	3.455.089
2009	Recep İvedik 2	Özen Film	13.02.09	23	750	33.493.187 TL	4.333.116
2008	Recep İvedik	Özen Film	22.02.08	31	233	30.172.270 TL	4.301.641

Kaynak: boxofficeturkiye.com

tir. Ardından bir diğer popüler film yönetmeni olan Şahan Gökbakar yine sosyal medya üzerinden tartışmaya dâhil olmuş, Yılmaz Erdoğan da *Organize İşler 2: Sazan Sarmalı* (2019) filminin gösterimini ertelemiştir. *Organize İşler 2: Sazan Sarmalı* filmi 1 Şubat 2019'da gösterime girmiş, filmin bu tarihten iki hafta sonra online dizi ve film platformu Netflix'te gösterilmesi tartışmaları başka bir boyuta taşımıştır. 2019 yılının ilk 6 ayında seyirci sayısında bir önceki yıla kıyasla %45,1 gibi çok ciddi bir düşüş söz konusu olmuştur (Çalışkan, 04.09.2019).

2019 yılı tamamlandığında ise yıllık toplam seyirci 2018'e göre %12,8 oranında düşüş göstermiş ve toplamda yaklaşık 56,5 milyon seyirci sayısına ulaşılmıştır. Fakat ortalama bilet fiyatlarının %30 civarında artması ve "patlamış mısır krizi" ile gösterimi ertelenen filmlerin yılın son çeyreğinde gösterime girmesi sayesinde bu periyotta ciddi bir gişe geliri elde edilmiştir.

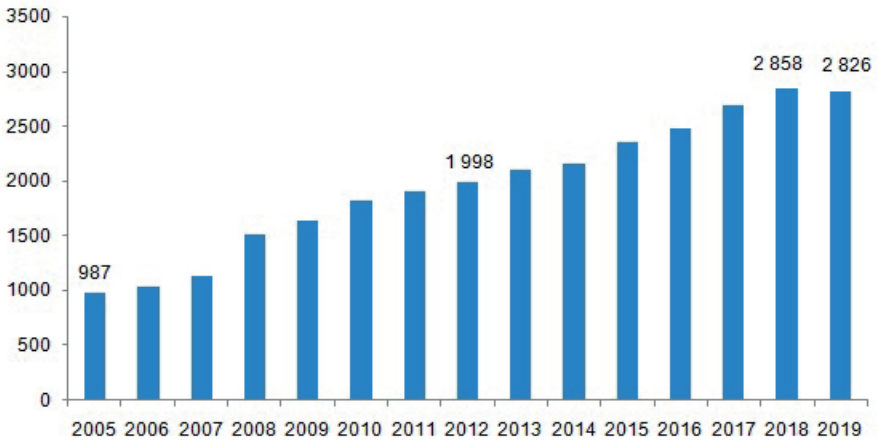
BKM filmlerinin dağıtım haklarının CJ ENM'ye (CJ Entertainment) geçmesi sebebiyle 2019 yılı CGV Mars dağıtımın pazar payı %43,52'den %18,58'e düşmüştür. Bununla birlikte CJ ENM'nin CGV'nin de sahibi olan Koreli CJ Holding tarafından kontrol edilmekte olduğu göz önünde bulundurulursa bunları aynı teşebbüs olarak değerlendirmek mümkündür (Özdurak, 2020: 13).

Tablo 2. 2018 yılı Türkiye dağıtım pazarındaki yoğunlaşma

Sıra	Dağıtımcı	Oran
1	CGV Mars Group	%43.36
2	UIP	%18.49
3	TME Films	%12.46
4	CJ Entertainment Turkey	%10.82
5	Warner Bros	%9.70

Kaynak: "2018 Gişe Raporu." *T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı*, sinema.ktb.gov.tr/TR-144746/gise-verileri.html. Erişim tarihi 05 Kasım 2018.

Grafik 1. Yıllara göre sinema salon sayısı

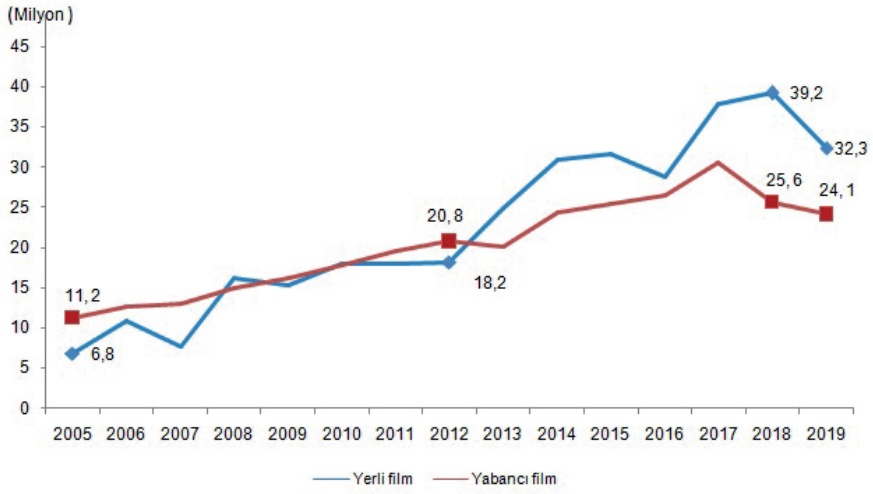


Kaynak: https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Sinema-ve-%20Tiyatro-Istatistikleri-2019-33622

2019 yılında seyirci sayısıyla birlikte sinema salonu ve koltuk sayılarında da ciddi bir azalma olduğu dikkat çekmektedir. Grafik 1, 2 ve 3'te görüleceği üzere TÜİK (Türkiye İstatistik Kurumu) verilerine göre Türkiye genelinde sinema salonlarının sayısı 2019 yılında 2018'e kıyasla %1,1 azalırken, koltuk sayısında da %1,4 oranında bir düşüş görülmektedir (TUİK, 16.06.2020). Aynı şekilde gösterime giren yerli filmlerin sayısında da önceki yıllara oranla bir düşüş söz konusuyken, yabancı filmlerin sayısının ise arttığı görülmektedir. Bu durumun yerli film sektöründeki ekonomik ve ideolojik iç çalkantıların ve çekişmelerin bir sonucu olarak değerlendirilmesi mümkündür.

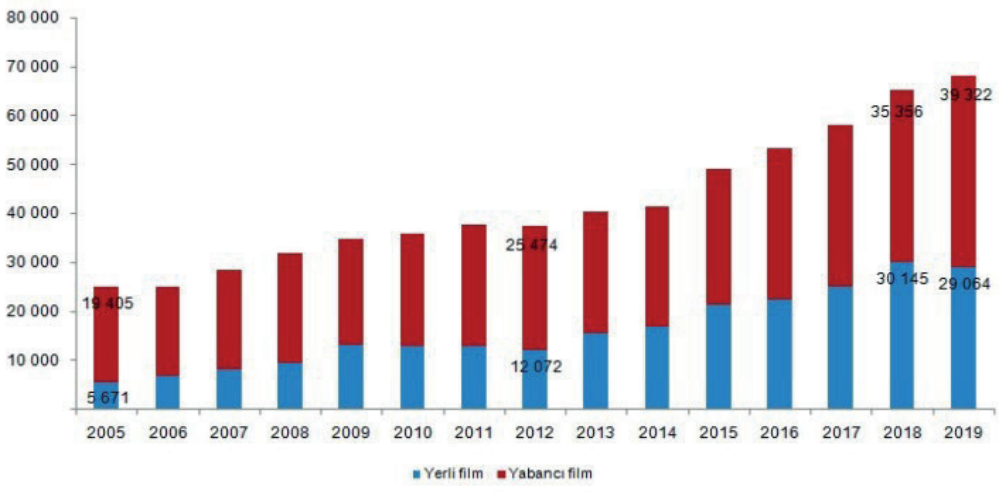
2019'un sonlarına doğru 5224 Sayılı "Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılması ile Desteklenmesi Hakkındaki Kanun"da yapılan düzenlemelerle sektördeki sorunlara ilişkin çözümler üretilmeye çalışılmış, kanun "18 Ocak 2019 tarihinde salon işletmecilerinin promosyon uygulamaları ile kurdukları organik bağı ortadan kaldır[mıştır]." (Birincioğlu, 2019: 79). Yasal düzenlemeye ilişkin çalışmalar, "patlamış mısır krizi" öncesinde başlamış olsa da söz konusu krizin sürece ivme kazandırdığı ve yapılan düzenlemelerde etkili olduğu da aşikârdır. Yasada söz konusu krizi ortadan kaldırmak üzere şu ifadeye yer verilmektedir: "Sinema salonu işletmecileri, filmin yapımcısı ve varsa dağıtımcısı ile yapılacak sözleşme ile belirlenecek

Grafik 2. Yıllara göre seyirci sayısı



Kaynak: https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Sinema-ve-%20Tiyatro-Istatistikleri-2019-33622

Grafik 3. Yıllara göre yerli ve yabancı film sayısı



Kaynak: https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Sinema-ve-%20Tiyatro-Istatistikleri-2019-33622

indirimli bilet fiyatlandırmaları hariç olmak üzere sinema biletini içeren abonelik, promosyon, kampanya ve toplu satış faaliyetleri gerçekleştiremez." Fakat kanundaki değişiklikler, mevcut sorunlara köklü çözümler üretmediği gibi Birincioğlu'nun (2019: 79) da belirttiği üzere bağımsız filmlerin desteklenmesi konusunda bir gerilemeye yol açabilir. "Sinema salon işletmeciliğinin tekelleşmesi, kopya sayıları ile birden çok salonun bloke edilmesine ve diğer filmlerin kendilerine yer bulamadığı bir sistemin işlerlik kazanması"na neden olur (Birincioğlu, 2019: 83). Ana akım-popüler sinemanın dışında kalan filmlerin, genellikle gösterim programlarında güçlükle yer bulduğu, alternatif dağıtım kanalları aracılığıyla ya da yönetmenlerin kendi çabalarıyla gösterime girebilmekte olduğu görülür. Mevcut dağıtım kanallarına "girmek istemeyen yönetmenlerin filmlerini ve düşük bütçeli, alternatif yapımların gösterimini desteklemek üzere M3 film ve Kariyo&Ababay Vakfı desteğiyle Kasım 2013'te uygulamaya geçirilen Başka Sinema, tekelci sistemi kırmaya yönelik bir dağıtım ağı sağlamaya çalışmaktadır" (Yüksel, 2018: 341-342).

"Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılması ile Desteklenmesi Hakkındaki Kanun"da yapılan değişiklikler denetim ve sansür mekanizmalarının işleyeceğine dair bazı endişeler de uyandırmış, çok sayıda yönetmen ve senarist kanun teklifine ilişkin ortak bir bildiri yayınlayarak eleştirilerini dile getirmiştir: "[Kanunun] özellikle sınıflandırma ve değerlendirme ile ilgili maddelerinde, 'komisyonca uygun bulunulmayan filmler ticari dolaşıma ve gösterime sunulamaz' önermesi daha ileri bir kanun ruhuna terstir. Bu önerme olmamalıdır. Zira 2004 yılında yürürlüğe giren bu kanun askeri vesayet anlayışı olan sansürcü ve yasakçı anlayışı kaldırmış ve tam tersine bağımsız üretimin desteklenmesini öngörmüştür. Sinemamızın bugünkü ulusal ve uluslararası başarısında payı olan bu yasanın ruhunun terk edilmemesi gerekmektedir." Eleştiri konusu olan bir diğer husus da projelere verilecek destekleri değerlendiren kurulda sinema örgütlerinin temsilcilerinin azaltılması ve Bakanlık temsilcilerinin çoğunluk haline gelmesidir. Sonuç olarak Türkiye'de film endüstrisinin temel sorunlarından biri olan yatay ve dikey

Tablo 3. 2020 Türkiye'de faaliyet gösteren dağıtımcılara dair veriler

Dağıtımcı	Toplam Seyirci	Yüzde Payı	Yeni Film	Vizyondaki Film
CJ ENM	5.432.674	%31,19	41	53
UIP Türkiye	4.964.629	%28,51	13	19
CGV Mars D.	4.908.723	%28,19	29	50
Warner Bros. Türkiye	897.889	%5,16	7	11
Bir Film	618.338	%3,55	24	70

Kaynak: https://boxofficeturkiye.com/dagitimcilar/2020 Erişim tarihi 7 Eylül 2023

Tablo 4. 2021 Türkiye'de faaliyet gösteren dağıtımcılara dair veriler

Dağıtımcı	Toplam Seyirci	Yüzde Payı	Yeni Film	Vizyondaki Film
UIP Türkiye	4.497.891	%36,02	29	29
Warner Bros. Türkiye	4.228.705	%33,86	15	16
CGV Mars D.	1.765.240	%14,14	32	39
CJ ENM	1.424.773	%11,41	37	40
Bir Film	305.792	%2,45	21	39

Kaynak: https://boxofficeturkiye.com/dagitimcilar/2021 Erişim tarihi 7 Eylül 2023

tekelleşmenin önüne geçecek bir girişim söz konusu olmadığı gibi, proje destekleri konusunda gerileme olarak tarif edilebilecek bir noktaya gelinmiştir.

Tekelleşme konusunda bir çözümün söz konusu olup olmadığını anlayabilmek üzere son yıllardaki dağıtım ağları mercek altına alınabilir. Türkiye'de faaliyet gösteren dağıtımcılar içinde ilk beş sıra esas alınarak bakıldığında 2020-2022 yılları arası durum Tablo 3, 4 ve 5'te gösterilmektedir. Buna göre dağıtım pazarından alınan payın önemli bir kısmının ilk üç firmanın elinde toplandığı (2020'de %87,89; 2021'de %84,02; 2022'de %81,27) pazardaki yoğunlaşmanın ve oligopolistik yapının açık biçimde korunduğu görülmektedir.

Elbette başta belirtildiği üzere Covid-19 Pandemisinin hayatın pek çok alanında olduğu gibi sinema endüstrisinde de yıkıcı etkileri olmuş, "küresel film sektörü tarihinin en sert darbesini almıştır" (Niu, 2023: 1). Pandemi nedeniyle tüm dünyada karantina uygulamaları başlamış ve bunun sonucunda sinema salonları birer birer kapatılmıştır. Salonların kapatılması pandeminin sektör üzerindeki etkilerinin yalnızca bir yüzünü oluşturmuş, şirketlerin pazar paylarının ve gişe hasılatlarının büyük oranda düşmesi, çalışanların işsiz kalması ve aslında küresel çapta üretim, gösterim ve dağıtım faaliyetlerinin durma noktasına gelmesi söz konusu olmuştur. Motion Pictures Association'ın verilerine göre 2020 yılı küresel gişe hasılatı 2019 yılına göre %72 oranında bir düşüş göstererek pandeminin sarsıcı etkisini gözler önüne sermiştir (Niu, 2023: 3-4).

Türkiye'de ise hâlihazırda süregelen sektör içi kriz nedeniyle yorgun düşmüş olan yerli film endüstrisi, Covid-19 Pandemisi ile ağır bir darbe almıştır. Dünya genelinde olduğu gibi Türkiye'de de 16 Mart 2020 tarihli İçişleri Bakanlığı genelgesiyle sinema salonları önce Temmuz 2020'ye kadar kapatılmış, Temmuz'da kısmi açılmanın ardından 17 Kasım 2020 tarihinde yeni tedbirler nedeniyle sinema salonlarının faaliyetleri tekrar durdurulmuş ve sinemalar Mayıs 2021'e kadar kapalı kalmıştır (Erkılıç ve diğ., 2021: 99). Sektörün adeta durma noktasına geldiği bu süre zarfında salgının ülkede etkin olduğu 2020 yılında seyirci sayısı önceki yıla kıyasla "%69,5 azalarak

Tablo 5. 2022 Türkiye'de faaliyet gösteren dağıtımcılara dair veriler

Dağıtımcı	Toplam Seyirci	Yüzde Payı	Yeni Film	Vizyondaki Film
CJ ENM	11.933.030	%32,97	77	92
UIP Türkiye	10.248.939	%28,31	37	47
CGV Mars D.	7.236.202	%19,99	60	74
Warner Bros. Türkiye	4.431.702	%12,24	10	16
TME Films	954.312	%2,64	45	60

Kaynak: https://boxofficeturkiye.com/dagitimcilar/2022 Erişim tarihi 7 Eylül 2023

Tablo 6. 2019-2022 Yıllara göre toplam seyirci sayısı ve hasılat miktarı

Yıl	Toplam Hasılat	Toplam Seyirci	Yeni Film	Toplam Film	Ort. Bilet
2022	%372,8 ₺1.350.268.364	**%189,936.198.982**	**370**	**503**	₺37,30
2021	%-4,7 ₺285.571.443	**%-28,312.488.382**	**202**	**281**	₺22,87
2020	%-69,4 ₺299.726.220	**%-70,817.415.304**	**177**	**342**	₺17,21
2019	%9,3 ₺980.410.567	**%-15,459.556.020**	**404**	**622**	₺16,46

Kaynak: https://boxofficeturkiye.com/yillik Erişim tarihi 7 Eylül 2023

17 milyon 226 bin 952 kişi" olurken salon sayısının %4,5, koltuk sayısının ise %6,0 oranında azaldığı görülmüştür. Yine TÜİK'in 2020 istatistiklerine göre pandemiyle birlikte gösterime giren toplam film sayısı 2019 yılına göre %62,0, yerli film sayısı ise %62,2 oranında azalmıştır. 2020 yılı gişe hasılatının ise %69,42 oranında düştüğü gözlenmektedir (Mezda, 2021: 83). Tablo 6'da seyirci ve film sayılarındaki azalma görülebilmektedir. Buna karşın bilet fiyatlarındaki artış nedeniyle 2022'deki toplam hasılatın 2019'a kıyasla yüksek oluşu da çarpıcı bir veridir.

4. SONUÇ

Bu çalışmada film endüstrisinin temel bileşenleri olan yapım, dağıtım ve gösterim ağları ekseninde yerli sinemaya ilişkin genel bir çerçeve çizilmiş ve 2000'lerdeki durum, "patlamış mısır krizi" ve sonraki gelişmeler ekseninde ve CGV Mars Entertainment Group vakası çerçevesinde irdelenmiştir.

Sonuç olarak dağıtım ve gösterim ağlarındaki yoğunlaşma nedeniyle pazardaki kârın belirli ellerde toplandığı, 2019'daki yasal düzenlemenin de mevcut sorunlara köklü çözümler getirmediği görülmektedir. Covid-19 Pandemisinin yıkıcı etkileri ve dijitalleşmenin ivme kazanması da tabloyu daha karmaşık hale getirmiştir.

Pandeminin film sektörü üzerindeki etkileri ülkelerin mevcut gelişmişlik düzeyleri, sektörel kapasiteleri ve iç dinamikleriyle bağlantılı olarak farklı düzeylerde seyretmekle birlikte salgının dünya genelinde izleme ediminin ve izleyici pratiklerinin ortak bir yola girmesine neden olduğunu, dijitalleşme ve online seyir platformlarının yükselişine ivme kazandırdığını söylemek mümkündür. Elbette bu yükselişi yalnızca ve doğrudan pandemi ile ilişkilendirmek doğru değildir; zira teknolojik gelişmelerle birlikte pandemi öncesi dönemde sinemaya gitme alışkanlıklarının ve izleme deneyimlerinin değiştiğine ve dönüştüğüne dair tartışmalar sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Ancak evde izlemenin bir seçenek olmaktan çıkıp zorunluluk haline gelmesiyle seyir pratiklerindeki dönüşüm hızlanmıştır. Hâlihazırda ilgileri beyaz perdeden dijital ekranlara kaymış olan izleyiciler pandemiyle birlikte evlerine kapanmış, bu da dijitalleşmenin izleme ediminin merkezine yerleşmesine neden olmuştur. Dünya genelinde 2020 yılı itibariyle başta Netflix olmak üzere Amazon Prime, Disney+ gibi uluslararası dijital platformların, Türkiye'de ise bunların yanı sıra BluTV ve PuhuTV gibi yerel dijital platformların üye sayılarında, izlenme oranlarında ve dolayısıyla gelirlerinde ciddi bir artış gözlenmiştir. Erkılıç ve Duruel Erkılıç'a göre "dijital platformların genişleme ve ekonomik büyüme potansiyelini Netflix üzerinden okumak mümkündür. (…) [Zira pandeminin ülkede patlak verdiği] 2020'nin ilk çeyreğinde 200 bin civarında yeni abone kazanan Netflix'in Türkiye'deki abone sayısı 1,7 milyonu geride bırakmıştır" (Erkılıç ve Duruel Erkılıç, 2021: 114). Pandeminin etkisiyle sektörde görülen ve "Netflix etkisi" (the Netflix effect) (Johnson Jr, 2021: 4) olarak adlandırılan bu yeni yapılanma ise, bilhassa belirli dijital platformlardaki yoğunlaşmanın 1920'li ve 30'lu yıllarda Hollywood Stüdyo Sistemindeki tekelleşme ile benzerlik taşıması bakımından önemlidir (Brody, 2020). Sinema sektöründeki tekelleşme sorunu, dijital platformlarda da varlığını sürdürmektedir.

Öte yandan "(...) Covid-19 Pandemisini sinema sektörünün yapısal sorunlarını çözmek için bir fırsat olarak da değerlendirmek gerekir" (Erkılıç ve diğ., 2021: 99). Bu bağlamda hem sektördeki yapısal sıkıntıları hem de dijitalleşmenin getirdiği yeni sorunları çözmek üzere önemli adımlar atılması zorunlu görünmektedir.

Türkiye sinemasına uluslararası alanda bilinirlik kazandıran ana akım sinema dışındaki filmler, mevcut dağıtım ağları içinde kendilerine yeterlince yer bulamamakta, ancak alternatif kanallar aracılığıyla sınırlı bir izleyiciye ulaşabilmektedir. Promosyonlu bilet satışı ve reklam süresi gibi konulara ilişkin düzenlemelerin ötesine geçen ve yalnızca bir meta olarak değil, bir sanat biçimi olarak filmleri ele alan bir kültür politikasına ihtiyaç vardır. Binark'ın (2018: 113) belirttiği üzere "… günlük siyasi kaygılardan uzak, uzun erimli ve süreğen kültür politikası ve stratejisinin yapılabilmesi" aşikâr bir biçimde "ancak ülkede demokrasi kültürünün tesisi ve siyasal çoğulculuğa geçiş ile mümkün"dür. Farklı ve eleştirel bakış açıları sunan alternatif filmlerin varlığı, kuşkusuz ki dünyayı ve yaşadıklarımızı başka türlü görmemize yardımcı olacaktır.

KAYNAKÇA

ABİSEL, N. (1994). *Türk Sineması Üzerine Yazılar.* Ankara: İmge Kitabevi, Birinci Baskı, ISBN: 9755330801.

ABİSEL, N. (2007). *Sessiz Sinema.* Ankara: De Kİ, Birinci Baskı, ISBN: 9944492027.

ARSLAN, S. (2011). *Cinema in Turkey: A New Critical History.* Oxford: Oxford University Press, 1st Edition, ISBN: 978-0-19-537005-8.

BİNARK, M. (2018). Film Endüstrisinin ve Sinema Kültürünün Gelişmesinde Busan Film Komisyonu'nun Rolü. *Moment Dergi: Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi,* 5(1), 105-115.

BİRİNCİOĞLU, Y. D. (2019). Popülist Söylemin Perde Arkası: 5224 Sayılı Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılması ile Desteklenmesi Hakkında Kanun'a Dair Değerlendirmeler. *Moment Dergi: Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi,* 6(1), 75-98.

BROADY, R. (2020). Lessons for the Movie Industry from the 1918 Influenza Pandemic [Çevrimiçi]. The New Yorker, https://www.newyorker.com/culture/the-front-row/lessons-for-the-movie-industry-from-the-19 18-influenza-pandemic, [Erişim tarihi: 5.09.2023].

ÇALIŞKAN, M. (2019). Sinemada 10 yılda böyle düşüş görülmedi!. [Çevrimiçi]. *Habertürk*, www.haberturk.com/sinemada-10-yilda-boyle-dusus-gorulmedi-2500967 [Erişim Tarihi: 18.07.2019].

ÇETİN ERUS, Z. (2007). Film Endüstrisi ve Dağıtım: 1990 Sonrası Türk Sinemasında Dağıtım Sektörü. *Selçuk İletişim,* 4(4), 5-16.

ERKILIÇ, H. (2016). Sinema Politikaları Çerçevesinde Filmlere Sağlanan Devlet Desteği. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi,* 33, 57-71.

ERKILIÇ, H., DURUEL ERKILIÇ. S. (2021). Platformların Yükselişi: Sinema Değer Zincirindeki Değişim Sinema Endüstrisini Nasıl Etkiler?. *ilef dergisi. Güz Özel Sayısı*, 99-126.

ERKILIÇ, H., DURUEL ERKILIÇ, S. & DEĞİRMEN, S. (2021). Covid-19 Pandemisi ve Sinema Sektöründe Kriz: Yapısal Sorunlarla Yüzleşme Fırsatı. *Istanbul University Journal of Communication Sciences.* 60, 91-125.

HEROLD, A. (2005). Avrupa Film Politikaları ve Rekabet Yasası: Düşmanlık Mı, Birlikte Yaşam mı?. içinde *Avrupa Birliği ve Türkiye'de İletişim Politikaları: Pazarın Düzenlenmesi, Erişim ve Çeşitlilik.* Eds: M. Gencel Bek & D. Kevin. ss. 291-332, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi, Birinci Baskı.

IŞIĞAN, A. (1997). Dağıtım Alanındaki Değişim ve Türk Sinemasının Yeniden Yapılanması: 1987-96. *Mürekkep.* 8, 100-106.

JOHNSON JR, M. (2021). Hollywood survival strategies in the post- COVID 19 era. *Humanities and Social Sciences Communications.* 8(100), 1-8.

KALEMCİ, R. A. & ÖZEN, Ş., (2011). Türk Sinemacılık Sektöründe Kurumsal Değişim (1950-2006): Küreselleşmenin 'Sosyal Dışlama' Etkisi. *Amme İdaresi Dergisi.* 44(1), 51-88.

KANZLER, M. (2014). *The Turkish Film Industry: Key Developments 2004 to 2013. European Audiovisual Observatory*. [Çevrimiçi]. rm.coe.int/168078354a[Erişim tarihi: 5.11.2018].

KIRAÇ, R. (2000). 90'lı Yıllar Türk Sineması. *25. Kare.* 30, 12-17.

MEZDA, K. (2021). Covid 19 Pandemisi Sürecinin Türkiye'deki Sinema Salonlarına Etkisi Üzerine Bir Analiz. *Egemia.* 8, 72-90.

NIU, X. (2023). The global film industry in 2020 during the COVID-19 pandemic. içinde *The Global Film Market Transformation in the Post-Pandemic Era: Production, Distribution and Consumption.* Eds: Q. Li, D. Wilson & Y. Guan. ss. 1-24, London: Routledge, 1st Edition, ISBN 9781032384719.

ÖZDURAK, C. (2020). Birleşme ve Devralmalar Sonrasında Türkiye Sinema Sektöründeki Oligopolistik Yapı. *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi.* 8(1), 1-17.

ÖZÖN, N. (1985). *Sinema, Uygulayımı–Sanatı–Tarihi.* İstanbul: Hil, Birinci Baskı.

SCOGNAMILLO, G. (1998). *Türk Sinema Tarihi. İstanbul:* Kabalcı, Üçüncü Baskı, ISBN**:** 9757942855.

TOMUR, K. ve diğ. (2016). *Sinema Hizmetleri Sektör Raporu* [Çevrimiçi]. sinema.ktb.gov.tr/TR-144750/turkiye39de-sinema.html[Erişim Tarihi: 1.11.2018].

TÜZÜN, S. (2013). Multipleks Sinema Salonları ve Türkiye Örneğinde Sinema Sektöründe Değişen Güç Dengeleri. *Sinecine.* 4(1), 85-115.

ULUSAY, N. (2002). Sinema. *Türkiye Cumhuriyetinin Temeli Kültürdür II,* Ankara: TC Kültür Bakanlığı Yayını.

ULUSAY, N. (2003). Avrupa Merkezli Görsel İşitsel Kuruluşlar ve Türkiye. içinde *Avrupa Birliği ve Türkiye'de İletişim Politikaları.* Eds: M. Gencel Bek. ss. 59-88, Ankara: Ümit Yayıncılık, Birinci Baskı, ISBN: 9789758572441.

ULUSAY, N. (2005). Türk Sinemasındaki Dönüşüm ve Eurimages. içinde *Avrupa Birliği ve Türkiye'de İletişim Politikaları: Pazarın Düzenlenmesi, Erişim ve Çeşitlilik.* Eds: M. Gencel Bek & D. Kevin. ss. 333-372, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi, Birinci Baskı.

WASKO, J, (2004). The Political Economy of Film.

içinde *A Companion to Film Theory*. Eds: T. Miller & R. Stam, ss. 221-233. Malden: Blackwell, 1st Edition, ISBN: 978-0631206453.

YÜKSEL, S. E. (2018). Küreselleşmenin Sinema Endüstrisine Etkileri: Türkiye'de Üretim-Dağıtım-Gösterim İlişkileri Üzerine Bir İnceleme. *Selçuk İletişim*. 11(1), 331-348.

Notlar

[1] 1908'de Thomas A. Edison'un önderliğinde kurulan ve *Motion Pictures Patents Company* ilk sinema tekeli olmuştur.

[2] Covid-19 Pandemisi ilk olarak 17 Kasım 2019 tarihinde Çin›in Vuhan kentinde ortaya çıkan bir virüs salgınıdır. 11 Mart 2020›de Dünya Sağlık Örgütü tarafından küresel salgın ilan edilmiştir.

[3] 1966–72 yılları arasında yılda yaklaşık 200 film üretilmiş; hatta film sayısı 1972'de çok ciddi bir rakama, 301'e yükselmiştir (Ulusay, 2002: 217).

[4] 1970'li ve 1980'li yıllardaki gelişmeler izleyici sayısıyla birlikte sinema salonlarının sayısında da büyük bir düşüşe yol açmıştır. "1974 yılında 1975 sinema salonu varken … bu sayı 1978 yılında 1000'e, 1981 yılında 800'e, 1989 yılında ise 400'e gerilemiştir" (Kalemci ve Özen, 2011: 67).

[5] 1986'da yürürlüğe giren 3257 sayılı Sinema, Video ve Müzik Eserleri Kanunu alanın düzenlenmesi açısından önemli bir adımdır. Kanunun çıkarılmasıyla asıl olarak video-kaset korsanlığına son vermek ve bu pazarı kontrol altına almak hedeflenmişti. Kültür Bakanlığı sonraları ilgili kanuna dayanarak çıkardığı yönetmeliklerle yerli yapımları desteklemek üzere fon oluşturdu (Ulusay, 2003: 81).

[6] Türkiye 1990 yılında *Eurimages*'a üye olmuştur. "Başlangıcından itibaren film satışı ve ortak-yapım konularında dış dünyaya kapalı, ancak iç pazarda hayli popüler bir sinema olarak varlığını sürdüren Türk sinemasının, 1970'lerin ortasında başlayan uzun kriz sürecinde yaşadığı dönüşümün kilit öneme sahip faktörlerinden biri, Türkiye'nin Avrupa Konseyi'ne bağlı ortak yapım fonu *Eurimages*'a üye olmasıdır." (Ulusay, 2005: 333).

[7] Bunun yanında 2004 yılında, 5224 sayılı "Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılması ile Desteklenmesi Hakkında Kanun" çıkarılması, bu alanın düzenlenmesi ve desteklenmesi bakımından önemli bir gelişmedir.

[8] Türkiye'de Sinema. *T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı*, sinema.ktb.gov.tr/TR-144750/turkiye39de-sinema.html. [Erişim Tarihi: 5.11.2018].

[9] 2018 Gişe Raporu. *T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı*, sinema.ktb.gov.tr/TR-144746/gise-verileri.html. [Erişim Tarihi: 5.11.2018].

[10] 2018 Gişe Raporu. *T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı*, sinema.ktb.gov.tr/TR-144746/gise-verileri.html. [Erişim Tarihi: 5.11.2018].

[11] Bu konuya ilişkin detaylı bilgi için 2014 tarihli Avrupa Görsel-İşitsel Gözlemevi Raporu'na ve Rekabet Kurumu tarafından 2016'da yayımlanan "Sinema Hizmetleri Sektör Raporu"na bakılabilir. Bkz. sırasıyla;

KANZLER, M. (2014). *The Turkish Film Industry: Key Developments 2004 to 2013. European Audiovisual Observatory*. [Çevrimiçi]. rm.coe.int/168078354a[Erişim tarihi: 5.11.2018].

TOMUR, K. ve diğ. (2016). *Sinema Hizmetleri Sektör Raporu* [Çevrimiçi]. sinema.ktb.gov.tr/TR-144750/turkiye39de-sinema.html[Erişim Tarihi: 1.11.2018].

[12] "Hakkımızda." https://www.paribucineverse.com/hakkimizda [Erişim Tarihi: 4.09.2023].

[13] Avrupa Görsel İşitsel Gözlemevi'nin (*European Audiovisual Observatory*) 2014 tarihli raporuna göre, 2013 yılında Türkiye gösterim pazarının lideri konumundaki Mars Entertainment Group (Cinemaximum) ülke genelindeki sinema salonlarının %26'sını elinde tutmakta, bu da her üç dijital sinema salonunun ikisine ve tüm IMAX salonlarına karşılık gelmektedir. Öte yandan aynı yıl toplamda %90'lık pazar payları ile UIP, Tiglon ve Warner Bros Türkiye'de dağıtım sektöründe hâkim konumdadır (Kanzler, 2014: 9).

[14] Detaylar için bkz. KOÇAK, C. (19.04.2016). Türkiye'de film dağıtımı nasıl tekelleşti?. *Vesaire*. [Çevrimiçi]. vesaire.org/turkiyede-film-dagitimi-nasil-tekellesti/. [Erişim Tarihi: 14.08.2019].

[15] https://www.paribu.com/blog/haberler/sinemalarda-paribu-cineverse-donemi/ erişim tarihi 6 Eylül 2023 CGV Mars Cinema Group CEO'su Jong Min Jung'un yeni sponsorlukla ilgili açıklaması şöyledir: "Yeni yol arkadaşımız Paribu ile beş seneye yayılan kapsamlı bir sponsorluk süreci başlıyor. Önümüzdeki süreç, 'yeni sinema evreni'ni oluşturduğumuz bir dönem olacak. Yeni festivallerle ve yeni projelerle sektöre katkıda bulunacağımız yeni dönemde güçlenerek büyüyeceğiz. https://www.cumhuriyet.com.tr/kultur-sanat/sinemalar-artik-paribunun-evreni-1993407 [Erişim Tarihi: 6.09.2023].

[16] 2018 Gişe Raporu. *T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı*, sinema.ktb.gov.tr/TR-144746/gise-verileri.html. [Erişim Tarihi: 5.11.2018].

[17] *Sivas* (2014) filminin yönetmeni Kaan Müjdeci'nin yapımcılığını üstlendiği ve Evrim Kaya, Şenay Aydemir ve Fırat Yücel ile birlikte hazırladığı *Kapalı Gişe* (2016) isimli belgeselde film dağıtımı alanındaki kriz ele alınmaktadır. İlk olarak 35. İstanbul Film Festivali'nde seyirciyle buluşan filme vimeo.com/161509960 adresi üzerinden erişilebilir.

[18] Detaylar için bkz. (18.01.2019). Sinema yasası: Neden tartışılıyor, yeni yasa çözüm olacak mı?. *Cumhuriyet*,

www.cumhuriyet.com.tr/haber/ekonomi/1206948/Sinema_yasasi__Neden_tartisiliyor__yeni_yasa_cozum_olacak_mi_.html. [Erişim Tarihi: 10.08.2019].

[19] 5224 Sayılı "Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılması ile Desteklenmesi Hakkındaki Kanun"da yapılan değişiklik, 18 Ocak 2019 tarihinde Resmi Gazete yayınlamıştır. Burada filmlerin dijital platformlarda gösterimine ilişkin herhangi bir yasal düzenlemeye yer verilmemiş olup 22 Ekim 2019'da Resmi Gazete'de yayınlanan 'Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılmasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik'in 10. Madde 2. Fıkrasında bu konuda şöyle bir düzenleme yapılmıştır: "Sinema salonlarında ilk kez ticari dolaşıma girecek değerlendirme ve sınıflandırması yapılmış sinema filmleri, gösterime girdiği tarihten itibaren ücretli yayın yapılan kablo, uydu, karasal, internet ve diğer ortamlarda beş ay geçmeden, ücretsiz yayın yapılan uydu, karasal, internet ve diğer ortamlarda altı ay geçmeden ticari amaçla yayınlanamaz veya umuma iletilemez."

https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2019/10/20191022-8.htm [Erişim Tarihi: 6.09.2023].

[20] Bkz. Çalışkan, Mehmet. (04.07.2019). Sinemada 10 yılda böyle düşüş görülmedi!. *Habertürk*, www.haberturk.com/sinemada-10-yilda-boyle-dusus-gorulmedi-2500967. [Erişim Tarihi: 18.07.2019].

[21]https://boxofficeturkiye.com/haber/box-office-turkiye-2019-yilinda-en-cok-izlenen-10-yerli-film--2457 [Erişim Tarihi: 6.09.2023].

[22]https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Sinema-ve-%20Tiyatro-Istatistikleri-2019-33622 [Erişim Tarihi: 5.09.2023].

[23]https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuatmetin/1.5.5224.pdf [Erişim Tarihi: 3.09.2023].

[24] (7.01.2019). Tartışmada söz sırası yönetmenlerde. *Cumhuriyet*, www.cumhuriyet.com.tr/haber/kultur-sanat/1194195/Tartismada_soz_sirasi_yonetmenlerde.html. [Erişim Tarihi: 20.08.2019].

[25] Ayrıca yukarıda belirtildiği üzere CGV Mars Group ve CJ Entertainment'ı aynı teşebbüsün parçaları olarak düşündüğümüzde bu iki firmanın pazar payı 2020'de %59,38; 2021'de %25,55; 2022'de ise %52,96 olarak karşımıza çıkmaktadır.

[26]https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Sinema,-Tiyatro,-Opera,-Bale,-Orkestra,-Koro-ve-Topluluk-Istatistikleri-2020-37205 [Erişim Tarihi: 7.09.2023].

"This page is left blank for typesetting"

HOLISTENCE
publications

Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır

journal of arts

Journal of Arts
Volume/Cilt: 6, Issue/Sayı: 4 Year/Yıl: 2023, pp. 317-324
E-ISSN: 2636-7718
URL: https://journals.gen.tr/arts
DOI: https://doi.org/10.31566/arts.2143

Received / Geliş: 25/08/2023
Acccepted / Kabul: 25/09/2023

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Dijital Moda: Endüstri 4.0 çağında kimlik, beden ve kıyafet etkileşimindeki dönüşüm ve kültürel devrim

Digital Fashion: The transformation and cultural revolution in the interaction of identity, body and attire in the age of Industry 4.0

Sadi Kerim Dündar

Dr. Öğr. Üyesi, İstinye Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Yeni Medya ve İletişim Bölümü, Türkiye, e-mail: kerim.dundar@istinye.edu.tr

Öz

Endüstri 4.0 ile başlayan yeni çağda, bir paradigma değişimi yaşanmıştır. Sosyo-kültürel yaşantımızın temel dinamikleri, bu yeni paradigmanın ekosisteminde köklü dönüşümler geçirmektedir. Moda; kimlik, beden ve kıyafet arasındaki etkileşimle somutlaşan sosyo-kültürel bir fenomen olarak kabul edilmektedir. Dijital Devrim'in moda endüstrisinde yarattığı teknolojik dönüşüm, "Dijital Moda" adı verilen ve kendi alanında kültürel devrim yaratan yeni bir kavramı ortaya çıkarmıştır. Dijital Moda'nın, Endüstri 4.0 ile başlayan yeni paradigmanın ortaya çıkardığı kavramlar, değerler, algılar, pratikler ve gerçeklik vizyonu ekosisteminde, toplumun davranışsal refleksleri ile şekillenerek yeni bir kültür oluşturması, akademik platformda tartışılması gereken yeni bir alanı temsil etmektedir. Bu çalışmada, söz konusunu fenomenin dönüşümü "gerçeklik algısı", "değer yargısı", "kimlik", "beden" ve "kıyafet-zanaat" kavramları açısından incelenmektedir. Özellikle, gelişmekte olan genişletilmiş gerçeklik (XR) teknolojilerinin sunduğu mekân-zamansal yeni gerçeklik koşulları altında, kimlik, beden ve kıyafet etkileşiminin nasıl dönüştüğü ele alınmaktadır. Dijital Moda, yalnızca geleneksel kıyafet tasarımı ve üretimi tekniklerinin geliştirilmesi veya alışveriş deneyiminin artırılması ile sınırlı kalmayıp, aynı zamanda yeni bir kimlik, beden ve kıyafet anlayışını temsil etmektedir.

Anahtar kelimeler: Dijital Moda, Endüstri 4.0, Genişletişmiş Gerçeklik, Dijital Kültür, Dijital Kimlik

Citation/Atıf: DÜNDAR, S. K. (2023). Dijital Moda: Endüstri 4.0 çağında kimlik, beden ve kıyafet etkileşimindeki dönüşüm ve kültürel devrim. *Journal of Arts.* 6(4): 317-324, DOI: 10.31566/arts.2143

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Sadi Kerim Dündar
E-mail: kerim.dundar@istinye.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.

Abstract

In the epoch initiated by Industry 4.0, a significant paradigm shift has been witnessed. The foundational dynamics of our socio-cultural existence are undergoing profound transformations within the ecosystem of this emerging paradigm. Fashion is recognized as a socio-cultural phenomenon, materialized through the intricate interactions among identity, body, and attire. The technological metamorphosis instigated by the Digital Revolution in the fashion industry has birthed a novel concept termed "Digital Fashion," which has catalyzed a cultural revolution in its respective domain. Within the ecosystem delineated by the new paradigm heralded by Industry 4.0, Digital Fashion, molded by societal behavioral reflexes, engenders a nascent culture, epitomizing a domain that warrants rigorous academic discourse. This investigation delves into the transformation of the aforementioned phenomenon, scrutinizing it through the lenses of "perception of reality," "value judgment," "identity," "body," and "attire craftsmanship." Specifically, under the new spatio-temporal realities facilitated by the burgeoning Extended Reality (XR) technologies, the study addresses the evolution of interactions among identity, body, and attire. Digital Fashion is not merely confined to advancements in conventional clothing design and manufacturing techniques or the enhancement of shopping experiences; it concurrently represents a redefined comprehension of identity, body, and attire.

Keywords: Digital Fashion, Industry 4.0, Extended Reality, Digital Culture, Digital Identity

1. GİRİŞ

Endüstri 4.0'ın başlangıcıyla yeni bir çağa giriş yapmış ve yeni bir paradigma kaymasıyla karşı karşıya kalmış bulunmaktayız. Yeni bir paradigma beraberinde yeni kavramlar, değerler, algılar, pratikler ve sonucunda oluşan yeni bir gerçeklik vizyonu açığa çıkarmaktadır (Capra & Luisi, 2014). Sosyokültürel yaşantımızın temel dinamiklerinden biri olan moda kavramı, sanayi devrimlerinin getirdiği yeniliklerden faydalanmada ön saflarda yer almıştır. Birinci Sanayi Devrimi'nin dönüştürdüğü ilk endüstrilerden biridir. İplik eğirme makinesinin ve mekanize dokuma tezgahının geliştirilmesi ile üretimin makineleşmesi, tekstil ürünlerinin seri üretimini mümkün kılarak kıyafet maliyetlerini düşürmüş ve toplum için daha erişilebilir hale getirmiştir. İkinci Sanayi Devrimi ile kıyafet dağıtımını ve erişilebilirliğini artıran büyük mağazaların ve posta sipariş kataloglarının yükselişi, modayı daha da demokratikleştirmiş ve hazır giyimin yükselişine olanak sağlamıştır. Üçüncü Sanayi Devrimi ile gelen bilgisayar destekli tasarım (CAD) sistemleri ve dijital baskı teknikleri, tasarım ve üretim sürecini kolaylaştırmış, uygun fiyatlı "hızlı moda" akımının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Dördüncü Sanayi Devrimi (Endüstri 4.0) ile beliren genişletilmiş gerçeklik (XR), Nesnelerin İnterneti (IoT), yapay zekâ (AI) ve 3D baskı gibi teknolojiler, moda endüstrisinin doğasını radikal bir şekilde yeniden şekillendirmektedir (Nobile, Noris, Sabatini, & Cantoni, 2021).

Üçüncü Sanayi Devrimi ile başlayan ve İnternet ile Endüstri 4.0 ile ivme kazanan Dijital Devrim, gündelik yaşantımızı şekillendiren kavramlar, ürün ve hizmetleri fiziksel ortamdan dijital ortama taşımaktadır. Dijitalleşme, analog verilerin dijital verilere dönüşme sürecini ifade eder ve plakların MP3 formatına, basılı yayınların e-kitaplara dönüşmesi gibi örneklerle Dijital Devrim›in bel kemiğini oluşturur. Dijital Devrim, bilgisayarlar, İnternet, mobil cihazlar ve dijital iletişim araçlarını kapsayan dijital teknolojilerin yaygın olarak benimsenmesi sonucu ortaya çıkan geniş bir kültürel ve toplumsal değişimi ifade etmektedir (Fonseca, 2018). Moda endüstrisinin Dijital Devrim ile yaşadığı teknolojik dönüşüm sürecinde ortaya çıkan "Dijital Moda", sunduğu zenginlik ve derinlikle kendi alanında da kültürel bir devrim yaratmaktadır (Bertola & Teunissen, 2018).

Bu araştırmada, yeni paradigmanın ortaya çıkardığı kavramlar, değerler, algılar ve pratiklerin çerçevesinde, ve oluşan yeni gerçeklik vizyonunun zemininde, dijital moda olgusunun yarattığı yeni kültür ve yaşattığı yeni deneyimler incelenmektedir.

Moda kavramının dijital ortamdaki tezahürünü anlamlandırabilmek ve insan davranışı ile ilişkilendirebilmek için, önce modanın sosyokültürel işlevini anlamak gereklidir. Karakterini stil ve zevkteki sürekli değişimden alan moda kavramı, kıyafetler ve onları giyen bedenler aracılığıyla somutlaşır. Kimlik, beden ve kıyafetler ile yakından bağlantılıdır. Moda çalışmalarında, kıyafetlerin kimlik göstergesi olarak davrandığı ve kişinin kişiliğinin inşasına katkıda bulunduğu kabul edilir. Beden, modanın maddeleştiği ve somutlaştığı yer olarak hizmet eder, ve bireyler ile moda nesneleri arasında karmaşık ve çok yönlü bir ilişki ortaya çıkar. Moda nesneleri, bedenle hem fiziksel hem de metafiziksel olarak etkileşime girerek bedensel benliği genişletir ve duyguları uyandırır. Bu samimi ilişki, modanın insan deneyimlerini ve maddi nesnelerle duygusal bağları şekillendirmedeki önemini vurgular. Moda, kişisel ifade ve sosyal katılım arasındaki boşluğu doldurduğu için önemli bir sosyolojik değere sahiptir. Kıyafetler bireysel tercihleri yansıtırken, cinsiyet ve etnik köken gibi statü ve sosyal farklılıkları da iletir. Tüketim kültüründe, beden-kimlik-moda ilişkisi, bireylerin kendilerini eşyalarıyla tanımlamasıyla, yani sahiplik yoluyla güçlenir (Choufan, 2021).

Endüstri 4.0'ın teknolojik enstrümanlarıyla ortaya çıkan dijital moda kavramı, fiziksel ve dijital yaşantıyı "iletişim ve pazarlama", "tasarım ve üretim", "kültür ve toplum" olmak üzere üç ana tema altında bütün yönleriyle şekillendirmektedir (Baek, ve diğerleri, 2022).

2. GELENEKSEL MODA ÜZERİNDE DİJİTAL MODANIN ETKİSİ

Fiziksel yaşantıda, ağırlıklı olarak tasarım ve üretim yönünde, "geleneksel moda" olarak bildiğimiz pratikleri radikal bir tutumla dönüştürmektedir (Sharma, Koehl, Bruniaux, Zeng, & Wang, 2021). Bu dönüşümleri kategorize etmek ve kısaca özetlemek gerekirse (Oliveira, Näas, & Garcia, 2022):

• Sürdürülebilirlik: Dijital moda, kıyafetlerin fiziksel olarak üretilmesi, nakliyesi ve elden çıkarılması ihtiyacını azaltarak çevresel etkiyi en aza indirir. Bu da kaynak tüketiminin, atık üretiminin ve kirliliğin azalmasına yol açmaktadır.

• Ekonomik verimlilik: Dijital moda, tasarımcılara fiziksel üretime ihtiyaç duymadan yeni tasarımlar oluşturup test edebildikleri daha hızlı ve daha uygun maliyetli prototip oluşturma fırsatı sunar. Tasarım sürecini kolaylaştırarak trendlere ve tüketici taleplerine daha hızlı yanıt verilmesini sağlamaktadır. Fiziksel malzeme veya üretim maliyeti gerektirmediğinden, daha uygun fiyatlı olarak ve tüketicilerin daha düşük fiyat aralıklarında daha geniş bir stil ve tasarım çeşitliliğine erişmesine olanak tanır.

• Sınırsız yaratıcılık: Dijital moda, tasarımcılara fiziksel üretimin kısıtlamaları olmadan yenilikçi malzemeler, dokular ve şekiller deneme özgürlüğü sağlar. Bu da önceleri yaratılması zor veya imkânsız olabilecek benzersiz ve yaratıcı tasarımlar ortaya çıkarmaktadır.

• Özelleştirme ve kişiselleştirme: Dijital moda, kıyafet ve aksesuarların daha fazla kişiselleştirilmesine ve özelleştirilmesine olanak tanıyarak tüketicilerin tercihlerine uyacak ve benzersiz tarzlarını ifade edecek şekilde renkleri, desenleri ve uyumu değiştirmelerine olanak tanır.

• Kapsayıcılık ve çeşitlilik: Dijital moda, çeşitli vücut şekillerine, boyutlarına ve yeteneklerine hitap ederek kapsayıcılığı teşvik eder. Moda endüstrisindeki geleneksel engelleri yıkabilecek uyarlanabilir ve özelleştirilebilir giysilerin yaratılmasını sağlar.

• Erişilebilirlik: Dijital moda, gelişmekte olan tasarımcılara ve sanatçılara, geleneksel moda üretimiyle ilişkili önemli finansal yatırımlara veya kaynaklara ihtiyaç duymadan çalışmalarını sergileyebilecekleri bir platform sunarak moda endüstrisini demokratikleştirmektedir.

• Pazarlama ve tanıtım: Dijital moda, markaların fiziksel ürünlerini tanıtmak için sanal influencer'lardan, artırılmış gerçeklikten ve sosyal medyadan yararlanmasıyla önemli bir pazarlama aracı haline gelmiştir.

3. MODA VE KİMLİK-BEDEN-KIYAFET ETKİLEŞİMİ

Moda kavramının kimlik-beden-kıyafet arasındaki etkileşim aracılığıyla somutlaşması fenomeninin, yeni paradigmanın açığa çıkardığı kavramlar, değerler, algılar, pratikler ve gerçeklik vizyonu ekosisteminde nasıl dönüştüğü, toplumun davranışsal refleksleri ile şekillenerek yeni kültürü nasıl oluşturduğu, akademik platformda tartışmak üzere yeni bir alandır. Bu çalışmada, söz konusu bakir alana katkıda bulunmak üzere bu fenomenin dönüşümü gerçeklik algısı, değer yargısı, kimlik, beden ve kıyafet-zanaat kavramlarının perspektifinde incelenecektir.

Akıllı cihazların sunduğu uygulamalar ve hizmetler modern yaşantının gündelik rutinini düzenli olarak şekillendirmektedir. Fiziksel dünyamızdaki yaşantımıza, dijital arayüzlerin açtığı yeni pencereden bakıyoruz ve sonucunda yeni bir gerçeklik ile tanışıyoruz. İnternet'in enstrümanları ve akıllı telefonların arayüzü ile varlık kazanan çevrimiçi dijital yaşam, günümüzde sosyal medya aracılığı ile deneyimlenmektedir. Endüstri 4.0'ın genişletilmiş gerçeklik (XR), Nesnelerin İnterneti (IoT), yapay zekâ (AI) gibi teknolojik enstrümanları ise bu yaşantının bir sonraki fazına evrilmesine uygun ortamı hazırlamaktadır (Akram, ve diğerleri, 2022).

Bu ortam, mekânsal olarak deneyimlenecek periferal ve kapsayıcı (immersive) bir dijital yaşam alanını işaret etmektedir. Algı çevremizi donatan teknolojiler adım adım gözümüze yaklaşmakta ve yeni gerçekliğe açtıkları pencerenin görüş açısı gözümüzün sunduğuna denk olmaya doğru genişlemektedir. Sürekli gelişmekte olan genişletilmiş gerçeklik (XR) teknolojileri, dünya ile iletişimimizde ve etkileşimimizde günümüz yaşantısının majör aracı olan akıllı telefonların yerini alacak sıradaki araç olmak üzere konumlanmaktadır.

Akıllı telefonlar üzerinden deneyimlenen sosyal medyanın sunduğu dijital yaşam, genişletilmiş gerçeklik (XR) teknolojileri ile deneyimlenecek mekânsal bir yaşam alanına, yani bir hipergerçekçi meta-doğaya evrilmektedir. Bu meta-doğa iki farklı gerçeklik algısı ile özdeşleşmektedir. Bu iki farklı gerçeklik algısının biri sanal gerçeklik (VR) ile deneyimlenen ve fiziksel dünyadan başka alternatif bir gerçekliği ifade eden "Metaverse", ve diğeri arttırılmış gerçeklik (AR) ile deneyimlenen ve fiziksel dünyanın üzerini dijital bir katman olarak kaplayan "Aynadünya (Mirrorworld)" olarak görülmektedir. Bu tezahür, çok daha büyük, çok daha zengin ve çok daha derin bir içerik, etkileşim ve deneyimi işaret etmektedir (Särmäkari, 2023).

4. GERÇEKLİK ALGISI

Yeni bir paradigmanın yeni bir gerçeklik vizyonunu beraberinde getirdiği belirtilmiştir. Günümüzde "ekran süresi" terimi ile ölçülen ve bilgisayar, telefon, televizyon, tablet ve oyun konsolları gibi dijital arayüzler karşısında tüketilen gündelik zaman arttıkça ve gündelik yaşantıya hükmetmeye başladıkça, gerçeklik algısının dijital yaşantı içerisinde yeniden şekillenmesi kaçınılmazdır. Özellikle "dijital yerli" olarak tanımladığımız yeni neslin buna karşı doğuştan itibaren sezgisel bir anlayış geliştirmiş olmaları ve devamlı olan teknolojik gelişmelere adapte olmakta zorlanmamaları, dijital yaşamı majör olarak kabul eden yeni bir gerçeklik algısına sahip oldukları gerçeğini doğrular. Sonuç olarak, gündelik rutinimizde en fazla zamanı nerede değerlendiriyorsak, o ortamın ekosistemi yeni gerçekliğimizdir.

Gerçeklik algısı, İnternet'in sağladığı olanaklarla mesafe ve zaman gibi fiziksel kısıtlamaların ötesine geçmiş ve dönüşmüştür. Sosyal medya platformları, özellikle Instagram, görsel iletişim ve paylaşım boyutlarıyla bu algıyı daha da zenginleştirmiş ve içselleştirmiştir (Calia, 2021). Instagram, görüntüleri yayma kabiliyeti ve kişisel imajla olan doğal bağlantısı nedeniyle, moda faaliyetleri için bir merkez görevi görmektedir. Moda, sürekli ve döngüsel değişimleri için bir izleyici kitlesine ihtiyaç duyar ve sosyal medyada paylaşım, modaya aktif olarak katılabilecek daha geniş ve küresel bir izleyici kitlesi sağlar. Paylaşım ve moda arasındaki bu ilişki, her iki faaliyeti de yoğunlaştırarak modayı sosyal medya aracılığıyla dönüştürmektedir. Agnes Rocamora'nın modada medyatikleşme ve dijital medya üzerine yaptığı araştırma, moda pratiklerinin dijital medyaya nasıl adapte olduğunu, defilelerin "medya etkinlikleri" haline geldiğini ve

tasarımcıların tasarımlarında sosyal medyanın cazibesini göz önünde bulundurduğunu ortaya koymaktadır (Rocamora, 2017). Hiper-küreselleşme, sosyal medyanın kullanıcıları gerçek zamanlı olarak küresel çapta birbirine bağladığı, eşzamanlılık ve yüksek hız ile karakterize edilen bir olgudur. Sistematik yenilenme ve kamusal teşhire dayanan moda, hiper-küreselleşmeden kat ve kat daha fazla etkilenmektedir.

Erken Metaverse örnekleri olarak görülen ve oyun faktörünü, sosyal etkileşimi ve kullanıcı tarafından tasarlanan dijital varlıkları harmanlayan Minecraft, Fortnite gibi oyunlar ve Roblox, Sandbox gibi platformlar, dönüşen gerçeklik algısına mekân boyutunu da katmakta ve ayrıca kimlik ve beden algısını da beraberinde dönüştürmektedir. Bu dönüşümün farkında olan Gucci, Louis Vuitton, Burberry, Balenciaga, Adidas, Nike gibi lüks moda markaları, bu dünyalardaki yeni gerçeklik algısına uyum sağlamak üzere dijital kreasyonlar üreten projelerde bulunmuştur. Medyatikleşme süreçlerinin bir sonucu olarak, moda nesneleri de dahil olmak üzere kültürel nesneler, mülkiyet ve fiziksel bedenler gibi diğer fiziksel ifade kaynaklarından soyutlanmaktadır.

Genişletilmiş gerçeklik (XR) teknolojileri ile oluşturulacak yakın geleceğin dijital yaşam alanı, gerçeklik algısını mekân, zaman, hipergerçekçilik ve veri gerçekçiliği boyutları üzerinden daha derin ve fıtri bir seviyede dönüştürecektir. İnsanın her türlü yaşam modelindeki refakatçisi ve tamamlayıcısı olan moda kavramı da bu dönüşümden önemli ölçüde etkilenecektir.

5. DEĞER YARGISI

Yeni bir gerçeklik algısı, yeni değer yargılarının oluşmasına yol açmaktadır. Çevrimiçi dijital yaşamı günlük yaşamlarının vazgeçilmez bir parçası olarak gören yeni nesil tüketiciler için "gerçek" ve "sanal" arasındaki ayrım, küresel bir pandeminin dünya çapında yol açtığı izolasyonun da etkisiyle, eski nesillerin bir zamanlar tahmin edebileceğinden çok daha bulanıktır. Bu bulanıklık içerisinde, neyin değerli olarak algılandığı ve neye sahip olunması gerektiği gibi yeni yargılar modanın doğası ile kesişmektedir. Bu değer yargısının fiziksel nesnelerden dijital varlıklara doğru kaydığı, özellikle moda endüstrisinin majör hedef kitlesi olan dijital yerli nesilde gözlemlenmektedir. Bitcoin ve NFT gibi kriptovarlıklara olan heyecanlı eğilim bu kaymanın somut göstergelerindendir. Kıyafetlerin, aksesuarların ve hatta farklı silah görünümleri gibi kozmetik eklentilerin oluşturduğu dijital varlıkların satın alındığı ve ücretlerinin kimi zaman fiziksel benzerlerini aratmadığı oyun dünyaları bunu takip eder. Bu fenomenin, gerçeklik algısı ve değer yargısı fiziksel yaşamda şekillenmiş, dijital göçmen olan önceki nesil tarafından makul olarak kabul görmesi elbette kolay değildir. Halbuki kişinin en fazla zamanını geçirdiği ve kendini ait hissettiği ortama daha çok değer vermesi ve yatırım yapması anlaşılır bir gerçektir. Nesil değiştikçe, insanın zihninde dijital varlıklar fiziksel nesnelere göre daha esas ve öncelikli olmaktadır. Buna şaşırmak da olası değildir çünkü insanlık artık zamanını ve enerjisini o varlıkları kullanarak tüketecek, yaşam sermayesini onları edinmeye ve onları kullanmaya yatıracaktır.

Gucci'nin marka ve müşteri etkileşiminden sorumlu başkan yardımcısı Robert Triefus'un verdiği bir röportajda belirttiği gibi, "Her şeyin fiziksel olması gerektiği fikri çok hızlı bir şekilde çürümekte. İnsanlar NFT'ler için, dijital koleksiyonlar için ve Metaverse'de ikinci bir hayata sahip olmak için iyi para ödemeye hazırlar." Yeni ve daha genç lüks müşteriler bu ürünleri dijital yaşamlarına taşımak istemektedir. Bir tüketicinin lüks bir el çantasını NFT'si ile birlikte satın aldığını varsayarsak, tüketicinin bu el çantasını bir video oyununa veya herhangi bir dijital ortama taşıyabileceğini hayal etmek çok zor değildir.

Kaçınılmaz olarak şu sorun ortaya çıkmaktadır: "Duyusal girdinin tüm spektrumu eksik olduğunda tüketiciler sanal lüks ürünlerden keyif alacak mı?" Renk, şekil ve bir dereceye kadar doku görünür olacak; ancak, temel dokunsal deneyim, konfor seviyesi, kumaş hissi basitçe olmayacak. Belki de belirli bir giysiyi kişinin görüntüsü üzerinde görmek, sahip olmanın gururunu yaşamak ve modern zevkin yayınını yapmak, genç tüketiciler için yeterlidir (Joy, Zhu, Peña, & Brouard, 2022).

Gucci'den Robert Triefus'un belirttiği gibi: "Teknoloji meraklısı ve genç kitleler, sosyal medya ve oyunlardan sanal gerçekliklere kadar bu alan-

larda giderek daha fazla zaman geçiriyor ve çok yönlü kimlikler benimsiyor. Öncü olarak, sanal moda ve NFT'ler gibi dijital varlıklar, tüketicilere alışveriş yapmaları ve bu kimlikleri yaşamaları için yeni yollar sunuyor." Lüks markalar için dijital dünyadaki bu marka arzusu muammasına ilişkin olası bir içgörü, LVMH'de baş dijital sorumlu olan Ian Rogers tarafından ifade edilmiştir. Rogers, Business of Fashion'da Imran Ahmed ile yaptığı bir röportajda, dijital bir koleksiyona sahip olmanın, yalnızca birkaç kişinin görebileceği fiziksel bir koleksiyon yerine herkesin görebileceği dijital koleksiyonları bilen ve önemseyen yeni nesil için son derece normal olduğunu belirtti (BOF, 2021).

6. KİMLİK

Modern yaşantının insanı dijital yaşamın yeni kimliklerini sosyal medya üzerinde şekillendirmeye uzun zaman önce başlamıştır. Bu çabanın izleri İnternet'in ilk yıllarındaki sohbet odalarına kadar uzanmaktadır. Alternatif kimlik inşası 2004 yılında hayata geçen Facebook ile global ölçekte bir sosyokültürel fenomen haline gelmiştir. 2010'lar boyunca Instagram ile daha zengin ve derin bir boyut kazanarak, fiziksel yaşantıdaki eski kimliklerin üzerini kaplamaya başlamıştır.

İnsanlar dijital yaşamlarındaki yeni kimliklerinde cinsiyet, yaş, etnik köken ve bedensel görünüm gibi niteliklerden bağımsız olma olanağına sahiptir. Bu da bireyin kendini ifade etmesinde ve dışavurumunda ileri derece özgürlük seviyesi kazanması demektir. Hatta alışılmış fiziksel yaşam prototiplerinin oldukça dışına çıkabilecek kimlik gelişimlerinin önünü açmaktadır. Moda, doğası gereği kimlikle bağlantılı olduğundan, dijital moda tüketicilerin sanal kimliklerini nasıl şekillendirecekleri konusunda önemli bir itici güç olacaktır (Choufan, 2021).

7. BEDEN

Genişletilmiş gerçeklik (XR) teknolojileri ile mekânsal boyut kazanan dijital yaşam, "avatar" olarak adlandırılan dijital bedenleri dahil etmektedir. Dijital bedenler, yine cinsiyet, yaş, etnik köken ve bedensel görünüm gibi niteliklerden bağımsız ve yeni kimliğin bir yansıması olarak, ileri derecede yaratıcı ve özgür bir görünümün yolunu açarlar. Metaverse (VR) ortamı, insan bedeniyle hatta andropomorfik bir görünümle alakası olmayacak kadar farklı karakter formlarının varlığına olanak sağlayabilecek iken, Aynadünya (AR) ortamı, mevcut bedenin dijital modifikasyonlarına izin verecektir. Aynı zamanda dijital beden üzerinden olan yeni bir kendini ifade ve dışavurum olanağıdır.

Moda her zaman insanların kendilerini ifade etmelerinin, kıyafetlerine arzularını, duygularını ve anlamlarını somutlaştıran bir değer katmanı eklemenin bir yolu olmuştur. Dijital moda, bireylerin sanal bir dünyada yeni bedenler, deneyimler ve fikirler ile çok sayıda kimlik ve stil denemesine olanak tanıyarak bu kendini ifade etme biçimini yeni bir düzeye taşımaktadır. Dijital moda, kıyafet tasarımı ve geliştirmenin teknik özelliklerini iyileştirmek veya alışveriş deneyimini artırmakla sınırlı olmayıp, yeni bir kimlik ve beden hareketini temsil etmektedir (Baek, ve diğerleri, 2022).

8. KIYAFET-ZANAAT

Dijital ikiz kavramı, fiziksel bir nesnenin, sistemin veya sürecin dijital bir kopyasını veya sanal temsilini ifade eder. Tasarım amaçları fiziksel muadillerinin davranış ve performansını doğru bir şekilde yansıtabilmek ve yaşatabilmektir. Özellikle fiziksel dünya ile eşgüdümlü olarak deneyimlenecek Aynadünya önerisinde işlevsel olarak önemli bir yer edinmektedir. Kevin Kelly'nin ifadesiyle, sonunda her şeyin dijital bir ikizi olacaktır ve bu düşündüğümüzden daha hızlı gerçekleşmektedir. Fiziksel benzerlerinden farklı olarak hipergerçekçiliğin, veri işlemenin ve etkileşimin gücünü kullanarak genişletirmiş zengin kullanıcı deneyimi yaşatacaklar (Kelly, 2019).

Sanal gerçeklik (VR) ortamında hayal gücü sınır tanımayan, kimi zaman ezberlerin çok dışında olabilecek avatar bedenler için kıyafet ve aksesuarlar, arttırılmış gerçeklik (AR) ortamında ise gerçek bedenin üzerini dijital bir katman olarak kaplayan, veri ile etkileşime girebilen ve hipergerçek bir deneyim yaşatan arttırılmış kıyafetler, dijital modanın yakın gelecekteki yeni ürünleri olarak görünmektedir. Fiziksel bir ürün olan kıyafet olgusu, dijital bir hizmete ve sürece dönüşmektedir.

Benzer dönüşüm dijital ikizleri tasarlayacak meslek gruplarında da gözlemlenecektir. Moda endüstrisinde ise bunun karşılığı bir nevi dijital terziliktir. Metaverse'deki kişiselleşmiş avatar beden formları için dijital kıyafet tasarlamak veya fiziksel kıyafetler üzerindeki Aynadünya katmanı olacak veri-güdümlü dijital ikizlerini tasarlamak moda tasarımı ve üretiminin yakın gelecekteki yeni pratiği olarak görünmektedir. Geleneksel moda tasarımı bilgi ve becerilerinin üzerine ayrıca hesaplamalı tasarım düşüncesi, veri okur-yazarlığı, etkileşim ve kullanıcı deneyimi tasarımı gibi yeni bilişsel beceriler gerektirmektedir (Dündar, 2019).

9. TARTIŞMA VE SONUÇ

İnternet ile başlayan dijital yaşantımız, Endüstri 4.0'ın getirdiği yeni paradigma ile boyut kazanarak fiziksel yaşantımızın üzerinde hakimiyet kurmaya başlamıştır. Dijital yaşantımızda daha çok zaman geçirmeye başladıkça, yeni dijital yaşam kültürü de beraberinde var olmuş ve gelişmektedir. Genişletilmiş gerçeklik (XR) teknolojilerinin dijital yaşama mekân boyutunu kazandırması, bu yaşam alanındaki dijital kültürün daha gelişmesini, zenginlemesini ve derinleşmesini sağlayacaktır. Sosyokültürel yaşantımızın temel dinamiklerinden biri olan "moda" kavramı da bu yeni yaşantıdaki işlevsel yerini alabilmek ve yeni gereksinimlerimizi karşılayabilmek üzere köklü bir dönüşüm geçirmektedir.

İnsan yaşamı, Metaverse ve Aynadünya gibi yeni bir gerçeklik ortamında baştan kurgulandığında, moda kavramı da oradaki yeni kimlik ve yeni beden üzerinden yeniden konumlanacak ve yeni kıyafetleri sağlamak üzere dönüşecektir.

Bir sanal gerçeklik (VR) modeli olan Metaverse, bambaşka bir gerçeklik olarak fiziksel dünyadan kaçışı temsil ederken, bir arttırılmış gerçeklik (AR) modeli olan Aynadünya önerisi, fiziksel yaşantının üzerini kaplayan dijital bir katman olmasından ötürü, gündelik yaşantıya hizmet etme ve ev-iş yaşantısına entegre olma potansiyeli çok daha fazla görülmektedir.

Gündelik yaşantının rotası git gide daha fazla Metaverse ve Aynadünya gibi yeni gerçekliklerden geçmeye başladığında bu algısal dönüşüm gerçekleşecektir. Dijital nesneler edinmek keyfi bir oyun değil zaruri bir ihtiyaç haline gelecek. Böylece zihnimizdeki "kayba uğrama" veya "iflas etme" gibi algılar da dijital olanları kaybetmeye dair kendiliğinden dönüşecektir.

Fiziksel gerçekliğin metaforları üzerine yapılanacak olan dijital gerçeklik, "hipergerçek" kavramı ile ifade edilen zenginleştirilirmiş yeni bir gerçeklik deneyimini sunmaktadır. Dijital ortamın hammaddesi olan veri ile etkileşime girerek zenginleştirilmiş bir deneyim yaşatacak olan hipergerçek yeni bir moda akımı açığa çıkacaktır. Hipergerçek katman, onu anlamlandırabilmemiz ve içselleştirebilmemiz için fiziksel gerçekliğin metaforları üzerinde yapılanırken, aynı zamanda fiziksel kısıtlılıklardan bağımsız olacaktır. Bu bağımsızlığın bir görsel ifade ve anlatım özgürlüğünü de sağlayacağı düşünüldüğünde, dijital modanın daha da yoğun bir sanatsal dışavurum alanı olması, hatta bir dışavurum olarak sanatı ve bir işlev olarak tasarımı kusursuzca harmanlamaya elverişli bir fenomene dönüşmesi olasıdır.

Sonuç olarak, moda fenomeni tarihi boyunca kimlik, beden ve kıyafet arasındaki etkileşim ile somutlaşarak var olmuştur. Bu etkileşimin unsurları, Endüstri 4.0 ile başlayan yeni paradigmada köklü bir dönüşüm geçirmekte ve dijital ortamda yeni bir varlık ve anlam kazanmaktadır. Yeni paradigma aynı zamanda yeni bir gerçeklik algısının ve değer yargısının açığa çıkmasına neden olmaktadır. Bunun sonucunda, moda fenomeni yine kimlik, beden ve kıyafetin dijital ortamdaki yeni nesil etkileşiminde ve değişen "dijital moda" olarak dönüşmektedir. Yeni bir kimlik, beden ve kıyafet anlayışını temsil etmektedir. Bu dönüşüm, devrim niteliğinde yeni bir dijital kültürü var etmektedir.

KAYNAKÇA

AKRAM, S. V., MALIK, P. K., SINGH, R., GEHLOT, A., JUYAL, A., GHAFOOR, K. Z., & SHRESTHA, S. (2022, 08 17). Implementation of Digitalized Technologies for Fashion Industry 4.0: Opportunities and Challenges. *Scientific Programming, 2022*.

BERTOLA, P., & TEUNISSEN, J. (2018, 01 01). Fashion 4.0. Innovating fashion industry through digital transformation. *Research Journal of Textile and Apparel, 22*(4), 352-369.

BAEK, E., HAINES, S., FARES, O. H., HUANG, Z., HONG, Y., & LEE, S. H. (2022, 12 01). Defining digital fashion: Reshaping the field via a systematic review. *Computers in Human Behavior, 137*.

BOF, T. (2021). *Dematerialisation: Why the Metaverse Is Fashion's Next Goldmine*. Retrieved from https://www.businessoffashion.com/videos/technology/the-bof-show-with-imran-amed-episode4-dematerialisation/

CALIA, R. M. (2021, 02 23). The Imaginary Dress. An Interdisciplinary Fashion Approach Among Sociological, Anthropological, and Psychological Orientations. *Fashion Theory, 25*(2), 243-268.

CAPRA, F., & LUISI, P. L. (2014). *The systems view of life: A unifying vision.* Cambridge University Press.

CHOUFAN, L. (2021, 05 06). Fashion You Do Not Own, Fashion You Cannot Feel: Toward a New Paradigm of Sharing Fashion in the Digital Age. *Fashion Theory, 26*(3), 307-328.

DÜNDAR, S. K. (2019). Dijital Tasarım Eğitimi için Etnomatematik Yöntemi. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 5*(10), 135-143.

FONSECA, L. (2018, 05 01). Industry 4.0 and the digital society: concepts, dimensions and envisioned benefits. *Proceedings of the International Conference on Business Excellence, 12*, 386-397.

JOY, A., ZHU, Y., PEÑA, C., & BROUARD, M. (2022, 05 01). Digital future of luxury brands: Metaverse, digital fashion, and non-fungible tokens. *Strategic Change, 31*(3), 337-343.

KELLY, K. (2019, 02 12). *AR Will Spark the Next Big Tech Platform—Call It Mirrorworld*. Retrieved from Wired: https://www.wired.com/story/mirrorworld-ar-next-big-tech-platform/

NOBILE, T., NORIS, A., SABATINI, N., & CANTONI, L. (2021, 05 21). A review of digital fashion research: before and beyond communication and marketing. *International Journal of Fashion Design Technology and Education*.

OLIVEIRA, R. C., NÄAS, I. D., & GARCIA, S. (2022, 09 22). Fashion Industry 4.0: A Bibliometric Review in the Fashion Industry. *Research, Society and Development, 11*(12).

ROCAMORA, A. (2017, 09 03). Mediatization and Digital Media in the Field of Fashion. *Fashion Theory, 21*(5), 505-522.

SÄRMÄKARI, N. (2023, 01 02). Digital 3D Fashion Designers: Cases of Atacac and The Fabricant. *Fashion Theory, 27*(1), 85-114.

SHARMA, S., KOEHL, L., BRUNIAUX, P., ZENG, X., & WANG, Z. (2021). Development of an Intelligent Data-Driven System to Recommend Personalized Fashion Design Solutions. *Sensors, 21*(12).

TEAM, B. (2021). *De-Materialization: Why the Metaverse is Fashion's Goldmine*. Retrieved from https://www.businessoffashion.com/videos/technology/the-bof-show-with-imran-amed-episode4-dematerialisation/

journal of arts

Journal of Arts
Volume/Cilt: 6, Issue/Sayı: 4 Year/Yıl: 2023, pp. 325-332
E-ISSN: 2636-7718
URL: https://journals.gen.tr/arts
DOI: https://doi.org/10.31566/arts.2138

Received / Geliş: 20/08/2023
Acccepted / Kabul: 05/10/2023

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Yeni nesil çizim teknolojilerinin tasarım alanına katkısı: Procreate örneği

The contribution of new generatıon drawing technologies to the field of design: Example of Procreate

İncilay Yurdakul[1] **Gülçin Çavdar**[2] **Nilüfer Ünay Çubukcu**[3] **Esra Sunerli Topan**[4]

[1] Prof., Uşak Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatları Bölümü, Türkiye, e-mail: incilay.yurdakul@usak.edu.tr

[2] Öğr. Gör., Uşak Üniversitesi, Eşme Meslek Yüksekokulu, El Sanatları, Türkiye, e-mail: gulcin.cavdar@usak.edu.tr

[3] Öğr. Gör., Uşak Üniversitesi, Rektörlük, Türkiye, e-mail: nilufer.unay@usak.edu.tr

[4] Öğr. Gör., Uşak Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Türkiye, e-mail: esra.sunerli@usak.edu.tr

Öz

Tasarım ve çizim programları, bilgisayar veya mobil çizim araçlarıyla tasarım, grafik oluşturma ve düzenleme işlemlerini hızlı ve verimli bir şekilde yapmak için kullanılan yazılımlardır. Bu yazılımlar, kullanıcıların çizim, tasarım ve düzenleme işlemlerini dijital olarak yapmalarına olanak tanır. Çizim araçlarının, tabletlerin ve uygulamalarının geleneksel yöntemlere göre üstünlüğü, yüzey tasarımı geliştirme süreçlerinde pratik çözümler sunması, iş akışında hız avantajı sağlaması ve düzenleme aşamalarında kolaylık sağlamasıyla ilgilidir. Çizim tabletleri ve programları dijitalleşme ile ortaya çıkan önemli bir araç haline gelmiştir. Bu süreçler kullanım alanını genişletmekte ve tasarımcıların yaratıcılığını beslemektedir. Ayrıca, bu teknolojilerin üretim süreçlerine kolay adaptasyonu, kullanıcılara avantaj sağlamaktadır. Endüstriyel akımlarla yaygınlaşan çizim programları içerisinde, online çalışma platformunda aktif bir çizim programı olan Procreate, iOS tabanlı cihazlarda kullanılabilen bir uygulamadır. IPad ile uyumlu çalışır ve Apple Pencil gibi basınca duyarlı bir kalemle birlikte kullanılabilir. Bu, kullanıcılara doğal bir çizim deneyimi sunar ve geleneksel çizim araçlarına benzer bir his yaratır. Yapılan çalışma içeriğinde, Procreate özelinde yeni nesil çizim teknolojilerinin tasarım alanına katkısı, çizim yöntemleri ve kullanıcı kolaylığı anlatılmaktadır.

Anahtar kelimeler: Tasarım, Endüstri 5.0, Çizim Programı, Tablet, Procreate App

Citation/Atıf: YURDAKUL, İ., ÇAVDAR, G., ÜNAY ÇUBUKÇU, N. & SUNERLİ TOPAN, E. (2023). Yeni nesil çizim teknolojilerinin tasarım alanına katkısı: Procreate örneği. *Journal of Arts.* 6(4): 325-332, DOI: 10.31566/arts.2138

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
İncilay Yurdakul
E-mail: incilay.yurdakul@usak.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.

Abstract

Design and drawing programs are software used to design, create, and edit graphics and drawings quickly and efficiently using computer or mobile drawing tools. These software allow users to digitally perform drawing, designing, and editing.. The superiority of drawing tools, tablets, and applications over traditional methods is related to their ability to provide practical solutions in surface design development processes, provide a speed advantage in workflow, and facilitate editing stages. Drawing tablets and programs have become significant tools that emerged with digitization. These processes expand the scope of use and nurture the creativity of designers. Additionally, easy adaptation of these technologies to production processes provides users with advantages.

Procreate, an active drawing program on an online working platform, is a popular drawing program that has gained popularity with industrial trends. It is an application that can be used on iOS-based devices and works specifically with iPad, utilizing a pressure-sensitive stylus like the Apple Pencil. This provides users with a natural drawing experience and a feeling similar to traditional drawing tools. The content of the work discusses the contribution of Procreate, specifically, to the design field with new generation drawing technologies, drawing methods, and user convenience.

Keywords Design, Industry 5.0, Drawing Program, Tablet, Procreate App

1. GİRİŞ

Sanat ve tasarım inovasyonu doğasında barındıran, sürekli farklı ve yeni perspektifler edinme kaygısı taşıyan kavramlardır. Sanat ve tasarımın geçmiş yüzyıllardaki öyküsünü incelediğimizde hep farklı ve yeniyi arama ve bulma arzusu ile karşımıza çıkmaktadır. Malzeme arayışları, form arayışları, farklı akımlar yaratma ve değişik anlatım dilleri geliştirme isteği sanat ve tasarımı birleştiren unsurlardır. Bünyesinde barındırdığı yenilenme arzusuyla sosyal, sayısal, endüstriyel, beşeri birçok farklı alanla bütünleşerek gelişimini sürdüren sanat ve tasarım, endüstriyel akımların hızlanmasıyla ivme kazanarak, teknolojik gelişimlerden faydalanmıştır. İnsan ve nesne arasındaki etkileşimin en üst düzeyde sağlandığı, olabilecek en üst düzeyde katma değer yaratabilmek için veri akışının eş zamanlı, organize ve sistemli bir şekilde sağlanabildiği, makine ve ekipmanların otonom olarak faaliyet gösterebildiği Endüstri 4.0 sürecinde (Görçün, 2020: 141) özellikle tasarım küresel etkileşim ağını genişletmiştir. Üretim sürecinin yanı sıra yaratma sürecinde de dijitalleşme ile inovatif ve pratik çözümler üreten kullanıcılar, portatif ve dokunmatik cihazlara entegre uygulama ve programlarla sürdürülebilir ve ekolojik yaklaşımlara duyarlılık geliştirmişlerdir. Tam da bu sebeple her ne kadar geleneksel yöntemler deneysel işler üretme konusunda varlığını sürdürerek değerini korusa da dijital uygulamaların yayılımı, kaynakların tükenmesi ve küresel entegrasyon sorunsalına çözüm olması açısından da önem taşımaktadır.

Tasarım ve çizim programları, grafik tasarımı, endüstriyel tasarım, mimari, mühendislik, animasyon ve diğer alanlarda bilgisayar veya mobil çizim araçlarıyla, tasarım, grafik oluşturma ve düzenleme işlemlerini hızlı ve verimli bir şekilde yapmak için kullanılan yazılımlardır. Bu programlar, kullanıcıların çizim, modelleme ve düzenleme işlemlerini dijital olarak yapmalarına olanak tanır. Çizim programları, yüzey tasarımı geliştirme süreçlerinde kullanıcıya kazandırdığı pratik çözümler, iş akışındaki hız avantajı, revize ve yenileme aşamalarında sunduğu kolaylıklar ile geleneksel yöntemlerin rekabet edemeyeceği düzeyde üstünlüğe sahiptir. Estetik görünüm, marka imajı, satış grafiği gibi birçok unsura direkt etki eden yüzey tasarım aşamasında, özgün yaklaşımlar üretmek manuel yöntemler aracılığıyla alışılageldik olsa da, dijital dünyanın kullanıcı kitleye sunduğu ergonomi ve işlevsellik, teknoloji koşullarının sağladığı dokunsal fark yaratma ve kişiselleştirebilme deneyimi çoğunluk tarafından tercih nedeni olmaktadır. Birçok disiplinin tasarıma dair birincil etki alanını oluşturan yüzey tasarımında, her ne kadar bireysel üretime endeksli, bilinen yöntemler varlığını sürdürse de 2011 yılında Almanya Hannover fuarında tanıtılan Endüstri 4.0 akımı (Görçün, 2020: 141) ile beraber bir üst boyuta taşınan ta-

sarım ve çizim programları, birçok farklı alanda tasarım üreten bireyin en önemli aracı olmuştur. Endüstri 4.0 sonrasında da, "fiziksel cihazların, makinelerin, taşıtların, binaların ve çeşitli elektronik veya mekanik donanım ile yazılım içeren nesnelerin veri toplamak, dağıtmak ve iletişim kurmak için oluşturduğu ağ" (Banger, 2018: 43) olarak tanımlanan Endüstri 5.0, nesnelerin interneti ve makine öğrenmesi ile kullanım ve kapsama alanını genişleten, ayrıca tasarımcı konforunu artıran tasarım ve çizim programları, inovatif yaklaşımlar oluşturma konusunda yaratıcılığı besleyen nitelikte teknolojiler olup, üretim prosesine kolay adaptasyonu ile de kullanıcı kitleye avantaj sağlamaktadır.

Makine öğrenmesi ile verilerin depolanarak sistem tarafından analiz edilmesi ve yeni nesil cihaz, teknoloji, yazılım ve uygulamaların altyapılarının oluşturulması amacıyla kullanılmaları sanat ve tasarımın gelişimi ve farklı boyutlara ulaşması açısından değer oluşturmaktadır.

Araştırmanın yönetimini oluşturan bu nitel çalışmada, geçmişten günümüze sanat ve tasarım üretiminde anlatımı zenginleştiren ortak bileşen olan malzeme ile tekniği dijital ortamda kullanıcıya sunan, çizim ve tasarım yazılımlarının sağladığı konfor alanı aktarılmaya çalışılarak, yeni nesil çizim programlarından Procreate özelinde yazılım ve uygulamaların tasarım alanına katkıları tespit edilmeye çalışılmaktadır. Dijital grafik çizim araçlarının tarihçesine değinerek gelişim sürecini aktaran araştırma içeriğinde, kronolojik bir anlatım biçimi benimsenerek, dijital grafik çizim tabletleri çeşitleri ile 20. yy. sonlarından bu yana sanat ve tasarımcıların kullanımına sunulmuş programlar anlatılmaktadı. Özellikle kullanıcıya sağladığı konfor, yaratım sürecinde sağladığı kolaylıklar, kazandırdığı hız, sınırsız malzemeye kolay erişim pratiği ve kişiselleştirebilirlik avantajlarıyla geniş kitlelere hitap eden yeni nesil yazılım ve uygulamalarının sanat ve tasarım evrenine katkıları incelenerek aktarılmaktadır.

2. DİJİTAL (GRAFİK) ÇİZİM ARAÇLARININ TARİHÇESİ

Sayısallaştırıcı, dijital grafik tablet, kalem tablet, çizim tableti, harici çizim tableti veya dijital sanat panosu olarak da bilinen grafik tablet, kullanıcının özel bir özellik ile görüntüleri, animasyonları ve grafikleri elle çizmesini sağlayan bir bilgisayar giriş aygıtıdır.[1] Bu aygıtlar, kullanıcının kalem benzeri bir çizim aparatı kullanarak üzerine bir görüntüyü "çizebileceği" veya izleyebileceği bir yüzeyden oluşur. Görüntü bilgisayar ekranında ya da kendi ekranında görülebilir.

Bazı tabletler, masaüstü bilgisayarlar için birincil işaretleme ve gezinme aygıtı olan bilgisayar faresinin yerini almak üzere tasarlanmıştır. Günümüzde dijital çizim tabletleri, sanatçılar, tasarımcılar ve diğer kreatif profesyoneller tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Bu cihazlar, geleneksel kağıt ve kalem tekniklerine alternatif olarak sunulmuştur ve birçok avantaj sağlamaktadır. Dijital çizim tabletlerinin tarihçesine bakıldığında; ilk olarak 1950'lerde bilgisayarların gelişmesiyle birlikte ortaya çıktığı söylenebilir. Bu dönemde, bilim adamları ve mühendisler, çizimleri dijital ortamda saklamak ve düzenlemek için bu cihazlarla ilgilenmişlerdir. Bu amaçla, ilk dijital çizim tabletleri üretilmiştir. Ancak bu cihazlar, bugünkü dijital çizim tabletlerinin özelliklerinden uzak ve sadece çizimleri dijitalleştirmek için kullanılabilen cihazlardır (Demirel İnal ve Tarlakazan, 2022: 263).

1970'lerde, daha gelişmiş dijital çizim tabletleri üretilmeye başlanmıştır. Bu cihazlar, analog kalem ve kâğıtla çalışan geleneksel çizim tekniklerini taklit etmek için tasarlanmıştır. Bu sayede, dijital sanatçılar, geleneksel çizim tekniklerini dijital ortamda kullanarak çalışmalarını yapabilmiştir. 1980'lerde, Wacom firması tarafından üretilen dijital çizim tabletleri piyasaya sürülmüştür. Wacom'un tabletleri, yüksek hassasiyetli ve basınç duyarlılığına sahip kalem teknolojisi ile donatılmıştır. Bu özellikler, sanatçıların dijital çizimlerinde doğal bir his vererek gerçekçi çizimlerin önünü açmıştır. 2000'li yıllarda, dijital çizim tabletleri popüler hale gelmiştir ve birçok farklı marka ve model piyasaya sürülmüştür. Ekranlı dijital çizim tabletleri de bu dönemde ortaya çıkarak, sanatçı ve tasarımcılar için daha

doğal bir çizim deneyimi sağlamaya başlamıştır. Günümüzde, dijital çizim tabletleri, dijital sanatçılar, animatörler, grafik tasarımcılar ve diğer yaratıcı profesyoneller tarafından yaygın olarak kullanılmaktadır.

2.1. Ekransız Dijital Çizim (grafik) Tabletleri

Ekransız dijital çizim tabletleri, cihaz üzerinde doğrudan çizim yapılmasına izin veren bir tür dijital çizim tabletidir. Bu cihazlar, dijital çizim yapmak isteyenlerin geleneksel kağıt ve kalem kullanmaktan vazgeçmelerini sağlayan cihazlardır. Bu tabletler, kalem veya stylus yardımıyla doğrudan çizim yapılabilen bir yüzeye sahiptir. Piyasada birçok farklı ekransız dijital çizim tableti markası ve modeli bulunmaktadır. Örnekler şu şekildedir;

Wacom Intuos, dijital sanatçılar arasında en popüler markalardan biridir. Ekransız bir tablet olarak tasarlanmıştır ve farklı boyutlarda mevcuttur.

Görsel 1. Wacom Intuos Tablet

Kaynak: https://store.wacomturkiye.com/kategoriler/intuos-serisi

2.2. Ekranlı Dijital Çizim Tabletleri

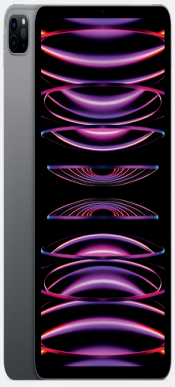
Ekranlı dijital çizim tabletleri, kullanıcının çizim yaparken doğrudan bir ekran üzerinde çalışabilmesine olanak tanıyan cihazlardır. Bu tabletler, kalem veya stylus ile çizim yapmak için özel olarak tasarlanmış bir ekrana sahiptir. Bu cihazlar genellikle dijital sanatçılar, animatörler, grafik tasarımcılar ve diğer yaratıcı profesyoneller tarafından kullanılır. Piyasada birçok farklı ekranlı dijital çizim tabletleri markası ve modeli bulunmaktadır (Henzen vd. 2005: 58). En yaygın kullanıma sahip olan Wacom Cintiq tablet, farklı boyutlarda ve çözünürlüklerde mevcuttur ve yüksek kaliteli bir ekran ve hassas kalem teknolojisi sunar (Karaşahinoğlu, 2021:297).

Görsel 2. Wacoom Cintiq Tablet

Kaynak: https://store.wacomturkiye.com/kategoriler/cintiq-serisi

Yüksek çözünürlüklü ekranı ve uygun fiyatıyla Huion Kamvas isimli tablet, kullanıcılar arasında popüler bir alternatiftir. Ayrıca farklı boyutları mevcuttur. Microsoft Surface Book ise, yüksek kaliteli bir tablet ve bir dizüstü bilgisayarın özelliklerini birleştiren hibrid bir cihazdır. Surface Pen ile kullanıldığında, yüksek hassasiyetli çizim deneyimi sunar.

Son teknoloji ürünü olan ve işletim sistemi ile diğerlerinden ayrılan Apple iPad Pro, Apple markasının ürettiği bir tablettir ve Apple Pencil ile kullanıldığında yüksek kaliteli, ekranlı dijital çizim deneyimi sunar (Picard, vd. 2014: 207).



Görsel 3. Apple Ipad Pro

Kaynak: https://www.apple.com/tr/shop/buy-ipad/ipad-pro/12.9-in%C3%A7-ekran-128gb-uzay-grisi-wifi

Günümüzde dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte, sanat ve tasarım dünyasında da büyük bir dönüşüm yaşanmaktadır. Dijital çizim tabletleri ve çizim programları, geleneksel çizim tekniklerine alternatif olarak ortaya çıkmış ve sanatçıların yaratıcılıklarını sınırlamadan yeni olanaklar sunmuştur. Bu bağlamda, dijital çizim tabletlerinin ve çizim programlarının kullanımı üzerine odaklanılarak, sanat ve tasarımın dijital dönüşümü irdelenmektedir.

3. DİJİTAL ÇİZİM PROGRAMLARI

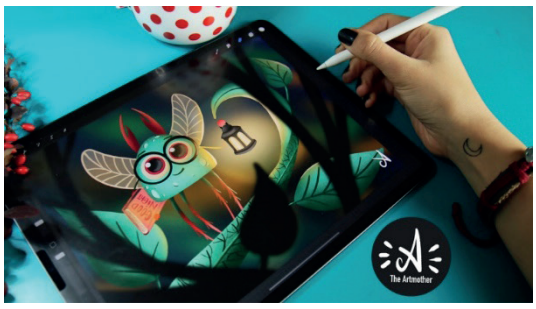
En yaygın kullanılan programlar kategorisinde ilk sıralarda yer alabilecek yazılım ürünü olan Photoshop, Adobe şirketi tarafından tasarlanıp, üretilmiş, profesyonel düzeyde fotoğraf düzenleme ve grafik tasarımı için kullanılan bir programdır. İlk olarak 1988 yılında piyasaya sürülen Photoshop aynı zamanda çizim, web tasarımı, 3D modelleme ve diğer grafik tasarım işleri için de kullanılabilir. Yaygın cazibesinin bir kısmı, bazı son derece karmaşık görüntü düzenleme ve filtreleme tekniklerini uygulamayı oldukça basit hale getiren bir kullanıcı arayüzü ile ilgilidir (Cole, Williams, 2010: 17). Photoshop, katmanlar, fırçalar, efektler, filtreler, maskeleme ve çok daha fazlasını içeren geniş bir özellik yelpazesine sahiptir. Programın kullanıcı konfor alanını genişleten arayüzü, kullanıcıların görsel içeriklerini kolayca düzenlemelerine olanak tanırken, renk düzeltmeleri, farklı filtre uygulamaları ile yaratıcılık düzeyi artırılmış görseller oluşturma, zengin çeşitliliğe sahip fırça uygulamalarıyla çizim yapabilme, video düzenleme gibi birçok olanak sunmaktadır. Kullanıcıların farklı öğeleri katmanlar halinde çalışmasına olanak tanıyan program, birçok farklı unsuru ve tasarım öğesini aynı anda ve platformda düzenleme olanağına sahiptir. Piksel tabanlı olarak geliştirilen ve sürekli güncellenen programın günümüze kadar birçok versiyonu çıkartılmıştır. Kullanım pratikliği açısından da amatör ve profesyonel olmak üzere geniş bir kullanıcı kitlesine sahip olan program lisansı satın alındıktan sonra kullanıcıların erişimine açılmaktadır. Fırça ve boyalarla geleneksel elde desen üretme yöntemlerini dijital ortamda deneyimlemeyi sağlayan Fresco yine Adobe firmasının geliştirdiği bir yazılımdır. Kullanıcıya sunduğu fırça seçenekleri sayesinde özellikle illüstratörler, animasyon sanatçıları ve desinatörler için cazip bir uygulama olan Fresco, son teknoloji, dokunmatik ve dijital kalemli cihazlar için geliştirilmiş bir yazılım ürünüdür. İlk olarak 2019 yılında ürüne özel olarak tasarlanarak kullanıcı ile buluşturulan yazılım, vektörel tabanlı bir dijital çizim ve boyama uygulamasıdır. Dijital çizim programlarından söz ederken listede mutlaka yer alması gereken, yazılımı Alludo firmasına ait olan Corel Draw vektör [2] ve bitmap tabanlı bir çizim programıdır. Grafik sanatçıları ve ilüstratörlerin yanısıra tipografi yaratımları için de geliştirilmiş olan programın ilk sürümü 1989 yılında piyasaya sürülmüştür. Vektör tabanlı programların avantajı olan boyut ve çözünürlüğün farklı ebatlarda kullanılmasına rağmen çözünürlüğün bozulmaması kriteri media ve reklamcılık alanında da programı cazip hale getiren bir unsurdur.3 Corel Draw kolay kullanımı dolayısıyla da yaygın olarak tercih edilmektedir.

Adobe Illustrator, baskı, multimedya ve online grafikler için hazırlanmış, endüstri standartı haline gelmiş bir illüstrasyon programıdır. (Adobe Creative Team-2004) Illustrator, kullanıcısına, çizim araçları, renk paletleri, tipografi seçenekleri, katmanlar ve filtreler gibi birçok özellik sunmaktadır. Geliştirilen versiyonuyla logo tasarımı, tipografi ve font tasarımı, el yazısı ve simge tasarımı, infografik tasarımı, banner tasarımı (web tasarımı), çizelge tasarımı ile duvar kağıdı oluşturma araçlarına sahip olan program vektör tabanlıdır. Çözünürlükten bağımsız olarak yapılan çalışmalar herhangi bir değer kaybına uğramadan istenilen oranda büyütülüp küçültülmektedir. Ayrıca, Adobe Creative Cloud ile kullandığı için de diğer Adobe yazılımlarına entegre olan program, tasarımcıya oldukça rahat bir kullanım süreci sağlamaktadır. Procreate ise, iPad gibi mobil cihazlara entegre profesyonel bir dijital çizim uygulamasıdır.

3.1. Procreate'in Yüzey Tasarımında Kullanımı

Birçok kullanıcı kullanım kolaylığı sebebiyle dijital çizim programları ile yakından ilgilenmektedir. Günümüzde bu çizim programları arasında kolay arayüzü, ulaşılabilirliği ve geliştirilen özellikleri ile öne çıkan bir uygulama bulunmaktadır. Savage Interactive tarafından geliştirilen

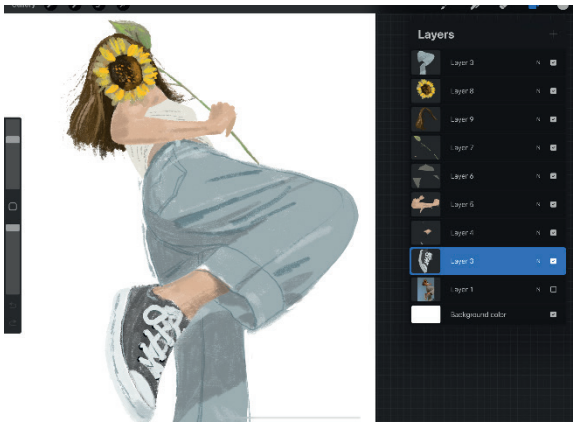
Procreate, iOS ve iPad OS için ve yayınlanan dijital boyama için bir raster grafik düzenleyici uygulamasıdır.[4] App Store'da 2011 yılında piyasaya sürülmüştür. Procreate in en belirgin özelliği dijital ortamda gerçek çizim hissi yaratmasıdır. Bunun için Ios tabanlı bir Ipad ve Apple kaleme sahip olmak gerekmektedir. Procreate, çizimleri, bilinen dosya formatında ve galeriler biçiminde düzenlemeyi sağlamaktadır. Ayrıca kullanım aşamasında el ve parmak hareketleri ile resimleri yakınlaştırmaya ve uzaklaştırmaya olanak tanımaktadır. 130 'dan fazla geliştirilebilir özelliğe sahip olan programın, katmanlar, maskeleme, perspektif, renk tonları, yüksek çözünürlük ve sanatsal fırçalar gibi özellikleri bulunmaktadır. Procreate, 2013 yılında üstün tasarım ve inovasyon dalında ilk Apple Tasarım Ödülü'nü kazanmıştır.5 Bu alanda, birçok farklı aygıt ve yazılım bulunsa da dijital çizim yapan tasarımcılar tarafından en çok tercih edilen program olarak ilk sıralarda yer almaktadır. Kendi arka planını, yüzeyleri, çizgileri ve basınç ile koyu açık dengesini ayarlayabilen fırça oluşturma gibi en sevilen özelliklerinden birkaçını kullanıcıya sunmaktadır (Brown, 2020 :17). Adeta çağa ayak uyduran dijital bir eskiz defteridir.



Görsel 4. Procreate çizimi Apple, iPad, 2023

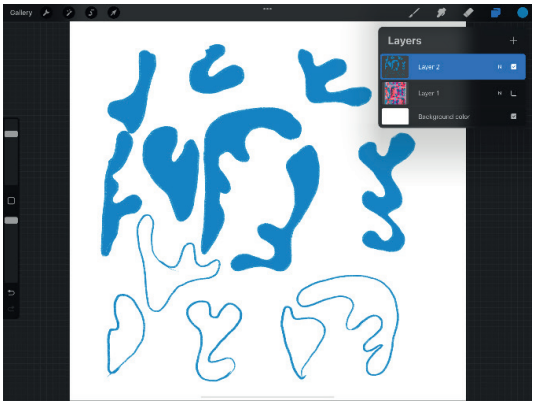
Kaynak: https://blog.udemy.com/wp-content/uploads/2022/04/7-Things-To-Draw-In-Procreate-Udemy-Blog-1.jpg

Programda çalışmaya başlamadan önce boş bir tuvale ihtiyaç duyulmaktadır. Öncelikle *Galery* bölümünden sağ üst köşede yer alan yeni "tuval oluştur" seçeneğini seçilmelidir. Tuval açıldıktan sonra sağ, sol ve üst kısımda araç takımları yer almaktadır. Mevcut özelliklere göre ayarlamalar açılan sekme üzerinden yapılmaktadır. Kalem olarak edinilen fırçalar ile istenilen görseller elde edilebilmektedir. Procreate özelleştirilebilir bir program olduğu için farklı tarzlar yakalayabilir, lekeler ve renkler ile sanatsal karışımlar ortaya çıkarılabilir. Ayrıca sketch, pattern ya da sanatsal boyamalar yapılabilmektedir. Farklı tarzlar için, boyama veya sketch şeklinde görsellller oluşturulabilmektedir. Bunun örneği Görsel 5' de gösterilmiştir. Burada yine katmanlardan yararlanılarak her bir parça sağ tarafta yer alan akış panosunda görülebilmektedir. Böylelikle düzeltmeler kolaylıkla ayarlanabilmektedir.

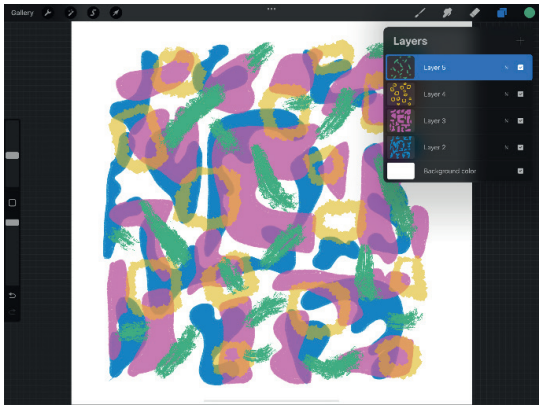


Görsel 5. Gülçin Çavdar Arşivi, 2022

Kişisel kullanım dışında profesyonel olarak yapılan yüzey tasarımlarında bu program kullanılmaktadır. Görsel 6 ve 7' de tekstil, seramik veya kağıt baskı yapılan alanlarda pattern yapımının aşaması katmanlar aracılığı ile belirtilmiştir. Burada üst üste yapılan boyamalar farklı fırça seçenekleri, renkler ve şekillerde oluşturularak üst üste bindirilmiştir.



Görsel 6. Gülçin Çavdar Arşivi, 2023



Görsel 7. Gülçin Çavdar Arşivi, 2023

Kullanıcılar çoğunlukla masaüstü cihazlarda kullanılagelen uygulamalara kıyasla, procreate'in eğlenceli, ulaşılabilir ve öğrenilmesi kolay bir uygulama olduğunu ifade etmektedirler. Dijitalleşme süreci bilgisayarın icadı ile başlamış sanatçılar ve tasarımcılar eserlerini yaratabilmek adına yeni arayışlara yönelmişlerdir. Bu arayışların sonucunda sanatçılar ve tasarımcılar, geleneksel boyama yöntemlerinin neredeyse birçoğunu bilgisayar destekli programlar ve donanımlar ile dijital ortamlarda yaratabilmektedirler. Yüzey tasarımları son yıllarda farklı teknikler ile yapılmış olsa da, arka planda teknolojinin ciddi desteklerini belirgin etkiler ile görmekteyiz. Dijitalleşme sanat ve tasarım uygulama süreçlerinde vazgeçilmez katkıları olan araçlar olarak yer almaktadır. Özellikle tasarım ve çizim alanında ciddi bir çeşitlilik artışı bulunmaktadır. Bu uygulamalar ve aygıtlar ister çizim ister nesnelerin grafik görüntülerinin fiziki aktarılması olarak bilinse de belirli ölçü, modelleme ve çizimler sonucunda hedef nesneye dönüşmesine katkı sağlamaktadır.

4. SONUÇ

Procreate diğer bilgisayar ve ekran ortamlarından ayrılarak, piksel tabanlı kendi monitörüne yansıyan çizimlerin matematiksel evren içindeki yazılım ilişkisi ile oluşturulmuş yeni bir programdır. Bu programla paternler, boyamalar, boyutlandırma ve kolay şekillendirmeler sayesinde istenilen görseli elde etmek mümkündür. Bu makalede özellikle yüzey tasarım alanında kullanılmakta olan belli başlı aygıtlar ve programlara yer verilmiştir. Sonrasında ise dijital boyama tekniklerinin gelişimini gösteren ve en fazla tercih edilen Procreate uygulamasının, bilgisayar destekli üretim alanlarında sanal ortamda oluşturulan ve sonrasında üretimi fiziki hale dönüştürülebilen yüzey tasarımlarına destek sağlayan bir program olduğu sonucuna varılmıştır.

KAYNAKÇA

ADOBE CREATİIVE TEAM Çev: Serkan Artun (2004). Adobe Illustrator CS Yetkili Eğitim Kılavuzu. 1. Basım ISBN: 975-6675-22-5, 1.

BANGER, G. (2018). *Endüstri 4.0 uygulama ve dönüşüm rehberi* 1.Basım ISBN: 978-605-249-191-1, 43.

DEMİREL İNAL, A. & TARLAKAZAN, E. (2022). Tasarımda yenilik; grafik tablet özelinde bir inceleme. *Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi,* 4(2), 257-276.

GÖRÇÜN, Ö.F. (2020). *Dördüncü endüstri devrimi. Endüstri 4.0*.3.Basım ISBN: 978-605-242-614-2, 141.

HENZEN, A. vd. (2005). Sketching with a low-latency electronic ink drawing tablet. In Proceedings of the 3rd International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques in Australasia and South East Asia (GRAPHITE '05). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 51–60.

KARAŞAHİNOĞLU, S. (2021). Sayısal resimlemede güncel yaklaşımlar. *Aart Uluslararası Anadolu Sanat Sempozyumu.*

KOHLER BROWN, L. (2020). *Hand Lettering On The Ipad With Procreate: İdeas And Lessons For Modern And Vintage Lettering* E- Book , 17.

PICARD, D., vd. (2014). iPads at School A Quantitative Comparison of Elementary Schoolchildren's Pen-on-Paper versus Finger-on-Screen Drawing Skills. *Journal of Educational Computing Research*, 50(2), 203–212.

https://www.webopedia.com/definitions/digitizing-tablet/ Erişim: 03.05.2023

https://store.wacomturkiye.com/uploads/urun_26baa78238dba824a2df2d2576451faa.jpeg Erişim: 16.05.2023

https://store.wacomturkiye.com/uploads/urun_26baa78238dba824a2df2d2576451faa.jpeg Erişim: 16.05.2023

https://www.apple.com/tr/Erişim:18.05.2023

https://www.alludo.com/en/Erişim:11.05.2023

https://www.coreldraw.com/en/learn/guide-to-vector-design/?ft Erişim: 11.05.2023

https://blog.udemy.com/wp-content/uploads/2022/04/7-Things-To-Draw-In-Procreate-Udemy-Blog-1.jpg Erişim:11.05.2023

NOTLAR

1-https://www.webopedia.com/definitions/digitizing-tablet/

2- https://www.alludo.com/en/

3-https://www.coreldraw.com/en/learn/guide-to-vector-design/?ft

4-https://iastate.pressbooks.pub/visualgraphiccomm2/chapter/chapter-8-ipad-procreate/

5- https://procreate.com/ipad

journal of arts

Journal of Arts
Volume/Cilt: 6, Issue/Sayı: 4 Year/Yıl: 2023, pp. 333-343
E-ISSN: 2636-7718
URL: https://journals.gen.tr/arts
DOI: https://doi.org/10.31566/arts.2192

Received / Geliş: 20/09/2023
Acccepted / Kabul: 17/10/2023

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Tarihi seramik objelere uygulanan koruma ve onarım teknikleri

Conservation and restoration techniques applied to historical ceramic artifacts

Serkan Timur[1] **Fatma Zehra Çakıcı**[2]

[1] Yüksek Mimar, Atatürk Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Erzurum Restorasyon Konservasyon Bölge Laboratuvar Müdürlüğü), Türkiye, e-mail: serkan.timur@ktb.gov.tr

[2] Doç. Dr., Atatürk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Türkiye, e-mail: fzehra.cakici@atauni.edu.tr

Öz

Kazılar sırasında ortaya çıkan arkeolojik seramik buluntuları, form bütünlüğünü korumuş olanlarının yanı sıra çoğunlukla parçalar halinde dağınık olarak gün yüzüne çıkarılmaktadır. Sadece kullanım süreci ve kazı esnasında değil müzelerin sergi alanlarında veya depolardaki olumsuz koşullar neticesinde çeşitli deformasyonlara uğrayan seramik eserlerin mevcut durumlarının iyileştirilmesi ve gelecek kuşaklara aktarılması için çeşitli koruma ve onarım yöntemleri uygulanmaktadır. Bu çalışmada, çeşitli seramik obje örnekleri üzerinden koruma ve onarım çalışmalarında takip edilecek uygulama adımlarının yanı sıra bu uygulamalarda kullanılan malzeme, teknik ve uygun paketleme işlemleri araştırılmıştır. Çalışma kapsamında, sadece incelenen objelere uygulanan yöntemler ele alınmış olup, farklı objelerde, farklı malzeme ve tekniklerin kullanılabileceği unutulmamalıdır. Her objede aynı derece bozulma türü ve tahribat meydana gelemeyeceği gibi, uygulanan teknik ve malzemelerin de buna bağlı olarak değişkenlik göstermesi kaçınılmazdır.

Anahtar kelimeler: Seramik, Seramik Eser, Tarihi Eser, Restorasyon, Konservasyon

Citation/Atıf: TİMUR, S. & ÇAKICI, F. Z. (2023). Tarihi seramik objelere uygulanan koruma ve onarım teknikleri. *Journal of Arts.* 6(4): 333-343, DOI: 10.31566/arts.2192

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Serkan Timur
E-mail: serkan.timur@ktb.gov.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.

Abstract

Archaeological ceramic finds unearthed during excavations are mostly unearthed scattered in pieces as well as those that have preserved the integrity of the form. Various protection and repair methods are applied to improve the current situation of ceramic artifacts and to transfer them to future generations, that have undergone various deformations not only during the use process and excavation, but also as a result of adverse conditions in the exhibition areas or warehouses of museums. In this study, the application steps to be followed in the protection and repair works on various ceramic object samples, as well as the materials, techniques and appropriate packaging processes used in these applications were investigated. Within the scope of this study, only the methods applied to the objects examined are discussed, and it should be kept in mind that different materials and techniques can be used in different objects. The same degree of deterioration and destruction cannot occur in every object, and it is inevitable that the techniques and materials applied will vary accordingly.

Keywords: Ceramic, Ceramic Artifact, Historical Artifacts, Restoration, Conservation

1. GİRİŞ

Seramiğin ana malzemesi 'kil' olmakla birlikte, genel anlamıyla 'pişmiş toprak' olarak ifade edilmektedir. Pişmiş toprak gurubu eserler; insanlığın günlük hayatına girmiş ve tarih boyunca kesintisiz olarak kullanımını sürdürmüştür. Bazı kaynaklara göre seramiğin kullanım tarihi insanlık tarihiyle eşdeğer kabul edilmiştir (Farbstein ve Davies, 2017; Erman, 2012). En yalın haliyle çamur, doğal çevrede kolay bulunması ve kolay şekil verilmesi bakımından üreticiye kolaylık sağlayarak tarih boyunca çokça tercih edilen bir malzeme olarak yaygın kullanımını her geçen gün arttırmıştır (Eskici, 2018; Yoleri ve Öztürk, 2023).

Tarihsel süreç içerisindeki kullanım alanlarına bakıldığında seramiğin sadece günlük kap-kacak kapları olarak kalmadığı, yapı malzemesi olarak tuğla ve kiremit, aydınlatma aracı olarak kandiller, takı ve süs eşyaları, dini ritüellerde ölü küllerinin muhafaza dildiği kaplar, figürinler ve lahitlerin yanı sıra çocuk oyuncaklarına kadar çok geniş bir alanda kullanıldığı görülmektedir (Budja, 2016; Hopper, 1986; Erman, 2012). En yaygın kullanım alanlarından biri olan kap-kacak seramikleri, çömlekler ve testiler dönemin şartlarına göre özellikle gıda maddelerinin depolanmasında kullanılan seramik eserler arasında yer almaktadır (Emre, 2023). Uygun ortam koşullarında muhafaza edilmek şartıyla seramik kaplar içerisine konulan yiyecek ve içecekler, bozulmadan uzun süre korunarak ihtiyaca göre tüketilmesine olanak sağlamaktadır. Bu nedenle ihtiyaca göre kullanılmış olan çeşitli form ve ebatlarda tarihi seramik objelere rastlamak mümkündür (Uçar ve Uçar, 2018).

Arkeolojik kazılar sırasında ortaya çıkarılan seramik buluntular, form bütünlüğünü korumuş olanlarının yanı sıra çoğunlukla parçalar halinde dağınık olarak gün yüzüne çıkarılmaktadır. Sadece kazı esnasında değil müzelerin sergi alanlarında veya depolardaki olumsuz koşullar neticesinde çeşitli deformasyonlara uğrayan seramik eserlerin mevcut durumlarının iyileştirilmesi ve gelecek kuşaklara aktarılması için çeşitli koruma ve onarım müdahaleleri kaçınılmaz hale gelmektedir. Alınacak müdahale kararları ve uygulanacak koruma ve onarım yöntemleri ulusal ve uluslararası platformda kabul görmüş ilkeler doğrultusunda, alanında eğitim almış uzman kişilerce, doğru malzeme ve teknikler kullanılarak gerçekleştirilmelidir.

Tarihi değere sahip objelerin orjinal yapısına uygun saklama ve sergileme koşullarını sağlamak ve eserin varlığını sürdürebilmesi için restorasyon ve konservasyon müdahalelerinde bulunmak gerekmektedir. Parçalar halinde kırık olarak ortaya çıkarılan hasarlı buluntuların, özgün halinin anlaşılması, bulunduğu alandan başka bir yere taşınması, bir bütün olarak ayakta durmalarının sağlanması ve sonuç olarak sergilenip ziyaretçi ile buluşturulması gibi nedenlerle koruma ve onarım müdahalelerine gereksinim duyulmaktadır. Bu tür müdahale kararlarının geliştirilmesinde ve uygulamalarında çeşitli faktörler göz önünde bulundurulmalıdır (Eskici, 2018). Her objeye aynı derecede müdahalede bulunmak elbette mümkün değildir. Objelerin mevcut

ve korunmuşluk durumuna göre farklı malzeme ve teknikler kullanılabileceği gibi, standart uygulamaların birbirini tekrar eden kopyalarını görmek de mümkündür. Bu bağlamda, objelerin azlık ya da çokluğuna, eşsiz (ünik) olma durumuna, döneminin herhangi bir tarihsel olayını yansıtıp yansıtmadığına, üretim tekniğine, bezeme ve süslemelerine veya statik açıdan bütünlük sağlamaması gibi olgulara bakılarak, müdahale kararları ve müdahale yöntemleri geliştirilebilmekte ve bunlar eser özelinde değişkenlik gösterebilmektedir.

Bu çalışma kapsamında çeşitli seramik obje örnekleri üzerinde görülen bozulma türleri, koruma ve onarım uygulamalarında takip edilecek işlem sıralamasının yanı sıra uygulamalarda kullanılan malzeme, teknik ve uygun paketleme işlemleri araştırılmıştır. Çalışma kapsamında sadece incelenen objelere uygulanan yöntemler ele alınmış olup, farklı objelerde, farklı malzeme ve tekniklerin kullanılabileceği unutulmamalıdır. Her objede aynı derecede bozulma türü ve tahribat meydana gelemeyeceği gibi, uygulanan teknik ve malzemeler de buna bağlı olarak değişkenlik gösterebilmektedir.

2. SERAMİK ESERLERDE BOZULMALAR

Seramiğin hammaddesi, yapıldığı kilin yapısı ve pişirme derecesi eserlerin günümüze sağlam bir şekilde ulaşmasını önemli derecede etkileyen faktörler arasında yer almaktadır. Özellikle kırılma, çatlama, ufalanma gibi deformasyonlar çoğu zaman eserin pişirme derecesi ile doğrudan ilişkilidir. Uzun süre toprak altında gömülü kalan seramikler kimyasal değişime maruz kalarak, kırılır ve ufalanırlar. Özellikle objelerin dış yüzeylerinde oluşan yoğun kalker tabakaları da seramik eserlerde deformasyona sebep olarak eserde ciddi derecede bozulmalar meydana gelebilmektedir (Gökbel, 2010).

Sanatsal obje niteliği taşıyan seramik eserlerin en büyük bozulma sebeplerinden biri çevresel faktörlerdir. Müzelerde sergileme ya da depo alanlarında taşıma sırasında meydana gelebilecek hasarların yanı sıra yangın, sel, deprem vb. doğal afetler, donma ve çözülme gibi çevresel faktörlerin sebep olduğu bozulmalar seramik eserlere büyük hasarlar vermektedir. Çevresel faktörler eser yüzeyinde fiziksel, kimyasal ve biyolojik bozulmalara sebebiyet verebilmektedir (Çevik ve Bilen, 2023). Fiziksel etkenler sonucu seramiğin kırılgan yapısı çok hassas hale geldiğinden eserde kırıklar ve çatlaklar meydana gelebilir. Bunun yanı sıra günlük kullanımlarda ve uzun süre toprak altında kalma sonucunda yüzeysel kirlenme ve lekelenmeler meydana gelmektedir. Eserlerde görülen fiziksel bozulmalar daha çok belirli bir müdahale sonrasında meydana geldiği için kimyasal bozulmalara göre çok daha hızlı gerçekleşmektedir. Kimyasal bozulmalar ise fiziksel bozulmalara nazaran daha yavaş gerçekleşmektedir. Mantar, yosun ve bakteri vb. faktörler ise eserlere biyolojik hasarlar verebilir (Küçük, 1997; Gökbel, 2010).

2.1. Fiziksel Bozulmalar

Seramik eserlere en büyük zararları veren bozulma türü mekanik aşınma yani fiziksel bozulmalardır. Üretim esnasında oluşan hasarlar, kir ve lekelenme, aşınma, çatlama (Resim 1), kırılma, yüzeyde pul pul dökülme, kabuklanma ve bitki köklerinin vermiş olduğu hasarlar fiziksel bozulma türleri arasında yer almaktadır. Toprak altında uzun süre kalan seramiklerin yüzeylerinde patina adı verilen kalker tabakası (Resim 2) oluşmaktadır. Toprak altında gömülü olan ve diğerlerine nazaran daha hassas olan eserler toprak altından çıkartılırken eserlerde yeni kırıklar ve çatlaklar (Resim 3) oluşabilmektedir. Ayrıca, taşıma esnasında dikkatsiz davranma ve hatalı paketleme sonucunda da eserler fiziksel olarak hasar görebilir.

Resim 1. Çatlak Oluşumu (URL 1)

Resim 2. Yüzeyde oluşan kalker tabakası (Gökbel,2010, s.23)

Resim 3. Toprak altından çıkartılırken oluşan yeni kırıklar (Gökbel,2010, s.23)

2.2. Kimyasal Bozulmalar

Seramik objeler üzerinde farklı nedenlerden dolayı kimyasal bozulmalar meydana gelebilir. Ancak eserlerde sıklıkla karşılaşılan kimyasal bozulma türlerinin başında, her sorunun altında yatan temel problem olan toprak altında gömülü eserlerin nemli ortama maruz kalması ile yağmur sularından kaynaklanan asitler ve yangın gibi afetler sonrasında meydana gelen kimyasal hasarlar, seramikler üzerinde kimyasal bozulma olarak görülmektedir. Bu gibi durumlarda eser yapısal olarak zayıflar ve buna bağlı olarak da yüzeyde dökülmeler meydana gelebilir (Resim 4-5) (Yıldırım, 2008).

Resim 4-5. Tuzlanmalar sonucu yüzeyde oluşan kimyasal bozulma türleri (URL 2)

3. BELGELEME VE TEŞHİS

Restorasyon ve konservasyon süreci bir bütün olarak ele alınmalıdır. Dolayısı ile belgeleme ve teşhis bu sürecin ilk ve önemli bir aşamasıdır. Eserin mevcut yapısı, korunmuşluk durumu, bulunduğu ortam gibi olgular iyi analiz edilmeli ve restorasyon ve konservasyon uygulamalarına yardımcı olacak bütün veriler özenle toplanmalıdır. Elde edilen veriler neticesinde esere uygulanacak en uygun müdahale yöntemlerine karar verilmelidir (Küçük, 1997).

Belgeleme; çizim, fotoğraf ve video gibi tekniklerden faydalanılarak eserle ilgili ayrıntıların saptanması işlemidir (Resim 6-7). Belgeleme aşaması seramik eserin koruma ve onarım uygulamaları öncesi durumunun belirtilmesi ile başlar ve tüm uygulamaların her aşamasında devam eden bir süreç olarak gerçekleştirilir. Esere yapılan her müdahalenin öncesinde ve sonrasında eserin görsel olarak belgelenmesi büyük önem taşımaktadır. Teşhis ise; korumada hangi yöntem ve malzemenin kullanılacağı, uygulamalara başlamadan önce yapılan teşhis ile tespit edilir. Teşhis aşamasında; eserin malzeme içeriğinin, fiziksel ve kimyasal özelliklerinin, bozulma türünün ve bozulma nedenlerinin tespiti yapılır.

İşlemlere başlamadan önce esere ilişkin tüm veriler sistematik olarak kaydedilmelidir. Eserin çıkarılış tarihi, ilk durumu, tarihi ve sanatsal değeri ve önemi, yapım tekniği, malzeme ve süsleme özelliklerinin yanı sıra eser parçalar halinde çıkarılmışsa kırıkların kaç parça olduğu ve eser üzerinde yapılan analizler yazılmalıdır. Bu aşamada, eserin farklı yönlerinden fotoğrafları çekilerek görsel olarak belgelenmelidir. İhtiyaç duyulması halinde eserin plan, kesit, görünüş, perspektif vb. teknik çizimleri üretilebilir. Analiz aşamasında elde edilen tüm veriler bütüncül olarak değerlendirilmeli, tartışılmalı, ve gerekli konservasyon ve restorasyon yöntemlerine karar verilmelidir.

Resim 6. Belgeleme işlemlerinin yapıldığı fotoğraf çekim standı

Resim 7. Belgeleme aşamasında kullanılan çizim teknikleri (URL 3)

4. KORUMA VE ONARIM ÇALIŞMALARI

Objenin bozulmuşluk ve hasar durumuna göre hangi müdahalelerin yapılacağı ve hangi malzeme ve tekniğin kullanılacağı karar aşamasında obje özelinde belirlenir. Her müdahale türü her objeye uygulanamayabilir. Literatürde bu konuda herhangi bir yazılı kural olmamakla birlikte, seramik eserlerin koruma ve onarımları için aşağıdaki işlem adımları takip edilebilir. Seramik objeler için uygulanan koruma ve onarım işlemleri daha detaylı olarak ilerleyen bölümlerde ele alınmıştır.

Seramik objeler için koruma ve onarım işlem sıralaması:

1) Temizlik
2) Sağlamlaştırma
3) Geçici montaj
4) Birleştirme
5) Bütünleme (tümleme)
6) Boyama ve Rötuş

4.1. Temizlik

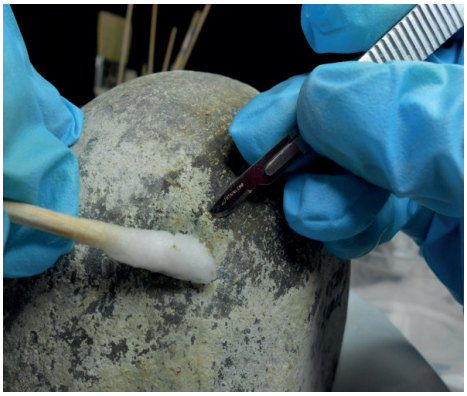
Koruma ve onarım uygulamalarında 'temizleme' eserin orijinal yapısına ait olmayan bütün yabancı maddelerin eserden uzaklaştırılması anlamına gelmektedir. En basit örnekle, eldiven kullanılmadan tarihi objeyi çıplak elle tutmak, yüzeyde kirli ve yağlı parmak izlerinin oluşmasına veya çatlaklar üzerinde kir tabakası birikmesine neden olabilmektedir. Kap-kacak seramiklerinin kullanımı sırasında yiyecek kalıntıları, yağ vb. maddelerin kalıntıları seramik yüzeyinde birikebilmekte ve tekrarlayan ısınma-soğuma sonucunda bu kalıntılar seramik objenin derinliklerine işleyebilmektedir. Kimi durumlarda ise eserin mevcut yapısıyla malzeme kimyasal reaksiyona girebilir. Bunun yanı sıra objenin geçirmiş olduğu önceki koruma ve onarım uygulamalarında kullanılan malzemeler de yabancı madde olarak tanımlanmaktadır. Bu tür durumlarda olan objeler için mekanik veya kimyasal temizlik uygulamaları yapılabilir (Bayazit, 2017; Yıldırım, 2008).

4.2. Mekanik Temizlik

Mekanik temizleme yöntemi eserlerde uygulanan ilk ve en temel temizlik yöntemlerinden biridir. Bu işlem ilk olarak eser yüzeyindeki kir, toz ve kalker tabakalarının fırça, kazıyıcı, bisturi vb. aletlerin kullanılmasıyla başlar. Eser üzerindeki özellikle taşlaşmış olan kalker tabakasını yüzeyden uzaklaştırmak oldukça zor bir işlemdir. Bu gibi durumlarda eser bir süre gözetim altında tutularak saf suda bekletilmelidir. Böylelikle yumuşamış olan kir vb. tabaka yüzeyden daha kolay ayrılır. Saf su yönteminden sonra halen yumuşamayıp kalkmayan kalker tabakaları varsa,

bu tabakalar için çok sert olmayan yumuşak telli fırça uçları kullanılarak veya dişçi motoru yardımı ile yüzeyden uzaklaştırma işlemleri yapılabilir (Resim 8-9).

Resim 8. Bisturi ile yapılan mekanik temizlik işlemleri (URL 4)



Resim 9. Detay yüzeylerde esere zarar vermeyen yöntemler ile mekanik temizlik (URL 4)

4.3. Kimyasal Temizlik

Eserlere minimum düzeyde zarar verecek olan çözücülerin başında su gelmektedir. Suyun yetersiz kaldığı durumlarda ise düşük oranlarda çeşitli asitler, alkaliler ve ayırıcı çözücüler kullanılabilir (Bayazit, 2017; Yıldırım, 2008). Yüzeyden uzaklaştırılacak maddenin içeriğinin tam olarak bilinmediği durumlarda hangi çözücünün daha etkili olacağını belirlemek için kimyasal analizlerin yapılması gerekir. Aksi taktirde yanlış malzeme kullanımı sonucunda eserlerde ciddi ve geri dönülmesi imkansız hasarlar meydana gelebilmektedir. Bu gibi durumlarda ihtiyaç duyulan analizler sadece objenin küçük bir bölümünde lokal olarak deneme yöntemiyle gerçekleştirilir. Donanımlı bir laboratuvar ortamında kapsamlı analizlerin de yapılması mümkündür. Yüzey kirini temizlemek için kullanılan çözücü maddeler genellikle pamuklu çubuklar yardımı ile esere zarar vermeyecek şekilde uygulanır (Resim 10).

Resim 10. Hatalı onarım sonucu mevcut yapıştırıcıların kimyasal yöntemler ile temizlenmesi (Yıldırım, 2008)

4.4. Sağlamlaştırma

Seramik eser yüzeyinde herhangi bir deformasyon, çatlama veya ayrılma varsa eser yüzeyinde sağlamlaştırma işlemleri yapılmalıdır. Koruma ve onarım uygulamalarında en temel kural, uygulama esnasında kullanılan maddelerin kalıcı ve kesinlikle geri dönüşümlü olabilmesidir. Pişmiş toprak eserlerin sağlamlaştırılması işlemlerinde çoğunlukla sentetik ve doğal reçineler kullanılmaktadır. Polivinal asetat ve akrilik reçine en iyi sertleştiriciler arasında yer almaktadır. Çözeltiler eserin sertliğine ve yapısal durumuna göre %3-10 arasında seyreltilir. Çözücüler, çözünecek maddeye göre aseton, metil glikol asetat, toluen, etil asetat, alkol veya su olmalıdır. Günümüzde en yaygın olarak kullanılan ve en iyi sonuçların elde edildiği seramik eser sağlamlaştırıcısı, eserin durumuna göre belirli oranlarda aseton içinde seyreltilmiş paraloid B72 (PB 72) ya da suda seyreltilmiş polivinil asetat (PVA)'tır. Bu işlem için daldırma yöntemi, fırça veya vakum yöntemi gibi teknikler uygulanmaktadır (Resim 11-12). Sağlamlaştırma işlemlerinde yüksek oranda verim alabilmek, eserin gözeneklilik ve sertlik derecesine göre değişkenlik gösterebilmektedir. Yumuşak ve gözenekli eser daha kolay sertleştirilmektedir (Baykan, 2018; Gökbel, 2010).

Resim 11. Yüzeyde oluşan çatlakların Paraloid B72 ile sağlamlaştırılması (Gökbel, 2010)

Resim 12. Fırça yöntemi ile sağlamlaştırma işlemi (Gökbel, 2010)

4.5. Geçici Montaj

Özellikle kırık parçalar halinde bulunan seramik objenin bir bütün oluşturup oluşturmadığını anlamak için, parçalar öncelikle renklerine ve biçimlerine göre ayrılır, kullanım özellikleri de göz önünde bulundurularak sınıflandırılır. Parçalar, kâğıt bant yardımı ile geçici olarak birleştirilir. Formu oluşturan ve bütünlük sağlayan parçalar belirlendikten sonra kalıcı bütünleme işleminde zorluk yaşanmaması ve kolayca birleşimin sağlanması için kesişim noktaları numaralandırılarak sökülür ve parçalar özgün haline getirilir (Resim 13-14). Bu uygulamadaki amaç tamamen uygulamayı yapan kişiye kolaylık sağlaması ve parçaların bütünlük sağlayıp sağlamadığının tespitinin yapılmasıdır.

Resim 13-14. Geçici montaj işlemi ve numaralandırma (URL 5)

4.6. Birleştirme

Temizlik ve geçici montaj işlemlerinin ardından parçaların yapıştırılması ile birleştirme işlemine başlanır. Eseri birleştirirken taban kısmından başlamaya özen gösterilmelidir. Çünkü eserin en sağlam kısmı her zaman için diğer kısımlarına göre daha kalın olan ve taşıyıcı kısmı olan tabanıdır. Taban parçalarının eksik olduğu durumlarda ise form vermesi halinde birleştirme işlemine ağızdan başlayan kısımlardan da başlanabileceği unutulmamalıdır.

Yapıştırıcı malzeme, kırık olan parçaların kesişim noktalarına taşırılmadan uygulanmalıdır. Doğru bir uygulama için eserler kum havuzunda, hareket ettirmeden, sabit bir şekilde konumlandırılarak, kendi ağırlığı ile yapıştırılmalıdır. Büyük eserlerin birleştirme işlemi sırasında parçaların kaymasını engellemek için kâğıt bant ve plastik işkenceler kullanılabilir. Bu gibi durumlarda eser yüzeyinde kâğıt bandın yapışkan kısmının iz bırakmaması için eser yüzeyi alkol veya aseton ile ivedilikle temizlenmelidir.

Yapıştırıcı olarak kullanılacak malzemeler renksiz ve geri dönüşümlü olmalıdır. Eserlerin sertlik durumuna göre uhu-plus, farklı oranlarda aseton içerisinde çözeltilmiş paraloid B72, peligom, uhu vb. yapıştırıcılar kullanılabilmektedir. Birleştirme aşamaları örneği Resim 15'te görüldüğü gibidir.

Resim 15. Uygun yapıştırıcı malzeme belirlendikten sonra gerçekleştirilen birleştirme işlemi (URL 6)

4.7. Bütünleme

Bütünleme, genellikle obje bütünlüğünde meydana gelen eksilmeler sonucu eserin fiziksel bütünlüğünün sağlanması ve statik açıdan eserin ayakta durmasının sağlanması amacıyla yapılan önemli bir koruma işlemidir. Eserin fiziksel görünümünde meydana gelen eksilmeler, eserin aslına uygun, benzer veya farklı niteliklerdeki malzemelerle tamamlanabilir. Bütünleme işlemi, eserin mevcut durumuna, tarihi ve sanatsal önemine ve eksik alanların boyutuna göre farklı şekillerde yapılabilir (Eskici, 2018).

Bütünleme işlemi kimi zaman koruma kimi zaman da görünüş açısından bütünlük oluşturma amaçlı yapılmaktadır. Her zaman için sanat değeri taşıyan eserlerin mevcut haliyle korunması ve esere minimum müdahalelerde bulunulması esastır. Ancak eser statik açıdan bütünlüğünü sağlamıyorsa ve ayakta duramıyorsa koruma amaçlı bütünleme işlemi yapılabilir. Ayrıca yapılan bütünleme işlemi estetik açıdan da görsel bütünlük sağlamalıdır (Küçük, 1997).

Eserin üretim tekniğinden yola çıkarak aynı dönem üretilmiş benzer objelerden ve/veya resim, çizim gibi görsel dokümanlardan yararlanılarak tümleme işlemi yapılabilir. Diğer taraftan, eserin özgün durumu ile ilgili kesin bir kanıt yoksa, eksik alanın/parçanın yeniden yapılarak eserin tümlemesinin yapılmasının etik olarak doğru olmadığı da değerlendirilebilir. Objelerin tarihi ve sanatsal özellikleri açısından taşıdığı değer durumuna göre, eksik parçaların büyük olmasına rağmen tamamlanmadan bırakılması uygun görülebilir (Eskici, 2018; Küçük, 1997).

Bütünleme işleminde, dişçi mumu yardımıyla eserin sağlam kısmından kalıp alınarak eksik kısma yerleştirilir ve dolgu malzemesi dikkatlice bastırılıp spatula yardımıyla şekillendirilir. İşlem sırasında dolgu malzemesinin kolayca bastırılmaya ve şekillendirilmeye izin verecek kıvamda olmasına dikkat edilmelidir. Dolgu malzemesi sertleştiğinde kalıp dikkatlice çıkartılır. Yapılan bu işlemin ardından -eğer varsa- fazlalık dolgu malzemesi kazıma aletleri ile inceltilir ve parçanın formu verilir (Resim 16).

Resim 16. (a) Sağlam olan yüzeyden dişçi mumu ile kalıp alınması, (b) çıkarılan kalıbın boş kısma yerleştirilmesinin ardından dolgu malzemesi ile doldurulması, (c) fazla dökülen dolgu malzemelerin kazıyıcı aletler yardımı ile tıraşlanarak forma uygun şeklin verilmesi işlemi, (d) bütünleme işlemi ardından eserin son hali (URL 6)

a

b

c

d

4.8. Boyama ve Rötuş

Dolgu olarak kullanılan malzemelerin sergilendiği alanda ziyaretçi tarafından algılanmaması için renklendirilmiş dolgular kullanılabileceği gibi, dolgunun üzeri çeşitli boyalarla da kapatılabilir. Rötuş için kullanılan malzemeler ise, yapılan renk analizleri sonucunda seramiğin rengiyle uyumlu seçilen pigment ve boyalar olmalıdır. Dolgu malzemesini boyamak için genellikle yağlı boya, sulu boya, akrilik veya toprak cinsi benzeri malzemeler kullanılmaktadır. Uygulama, yumuşak uçlu boya fırçaları ve püskürtme yöntemi gibi tekniklerle yapılmaktadır. Püskürtme yöntemi, hem hızlı uygulanışı hem de objeye yumuşak dokunuşuyla fırça kadar zarar vermediği için en çok tercih edilen uygulama yöntemidir.

Boyama işlemlerinin ardından, eserin birleşim yerlerinin gizlenmesi ve boyanan yüzeyin daha estetik görünmesi için ince fırça yardımı ile son rötuş yapılır (Resim 17). Her malzemede olduğu gibi rötuş için seçilen malzemeler de seramik yüzeyine zarar vermemeli ve tamamen geri dönüşümlü olmalıdır. Dikkat edilmesi gereken diğer bir konu ise, rötuş için kullanılan malzeme kullanıcının sağlığına zarar vermemeli, dolguya iyi tutunmalı ve reaksiyona girmemelidir. Ayrıca kuruduğunda parlak görünmemesine özen gösterilmelidir.

Resim 17. Tüm işlemler sona erdikten sonra dolgu malzemesi üzerinde boyama ve rötuş işlemi (URL 7)

5. PAKETLEME

Tüm uygulamalar sona erdikten sonra eserin sergilenme veya depolanma durumuna göre uygun paketleme işlemleri yapılmalıdır. Eğer eser depolanacaksa, esere zarar vermeyen asitsiz malzemeler kullanılarak paketleme işlemleri gerçekleştirilmelidir. Uygun olan yöntem; eserin ebatlarına göre kesilmiş asit salgılamayan ethafoam malzemesi oyularak obje içine yerleştirilip hareket etmeyecek şekilde paketlenmesidir

(Resim 18). Paketlemede temel kural, eser ile temas edecek malzemenin, oluşabilecek fiziksel ve kimyasal bozulmaları önlemek için asit salgılamayan ve yumuşak dokulu malzemelerin seçilmesi, aynı zamanda eserin sabit ve dengede durmasını sağlayarak herhangi bir sarsıntıya maruz kalması durumunda bütünlüğünün mevcut haliyle korunmasıdır. Ayrıca önemle dikkat edilmesi gereken diğer bir durum ise ortamın ısı, ışık ve nem derecesi göz önünde bulundurularak esrin konulduğu yerde periyodik kontrollerinin yapılması, eserin hava ile temasının kesilmesi halinde, içerisinde tutulduğu ortama slika-jel gibi ortamın nem dengesini istenilen seviyede tutacak malzemeler konularak nem oranının dengelenmesi gerekmektedir.

Resim 18. Ethafoam malzemesi ile paketlenecek olan eserlerin ebatlarına göre açılan oyuklara yerleştirilmesi (URL 8)

6. SONUÇ

Ana malzemesi kil olan seramikler, pişmiş toprak eserler grubunda yer almaktadır. Kullanımı insanlık tarihi kadar eskiye dayanan seramik eserler, doğal çevrede kolay erişilebilir olması ve kolay şekil verilebilmesinden dolayı tarih boyunca günlük hayatta kap-kacak üretiminden süs eşyası, aksesuar, oyuncak ve yapı malzemelerine kadar çok geniş bir yelpazede kullanım alanı bulmuştur. Seramik buluntular arkeolojik kazılar sırasında çoğunlukla parçalar halinde dağınık olarak gün yüzüne çıkarılmaktadır. Seramik eserler, üretim, kullanım ve saklama koşullarından kaynaklanan sorunlar sonucunda çeşitli fiziksel, kimyasal ve biyolojik bozulmalara maruz kalmaktadırlar. Korunması gerekli taşınır kültür varlıkları arasında yer alan seramik eserlerin tarihi, sosyolojik ve etnografik değerlerinin korunarak gelecek kuşaklara aktarılması için doğru restorasyon ve konservasyon uygulamalarına tabi tutulması gerekmektedir.

Seramik objeler için koruma ve onarım işlem adımları eserin bozulma türü ve korunmuşluk durumuna göre (i) temizlik, (ii) sağlamlaştırma, (iii) geçici montaj, (iv) birleştirme, (v) bütünleme (tümleme), (vi) boyama ve rötuş sıralaması göz önüne alınarak birkaçı veya hepsinin uygulanmasından oluşabilir. Tarihi ve sanatsal değere sahip eserlerin restorasyonu ve konservasyonu, konunun eğitimini almış ve alanında uzman kişiler tarafından büyük bir titizlikle yürütülmelidir. Uluslararası platformda kabul görmüş ilkeler doğrultusunda yapılan her müdahale ile eserin orjinal hali ve form yapısına sadık kalınarak, özellikle müdahalelerde kullanılacak malzemelerin eserle birebir uyumlu olmasına dikkat edilmelidir. Aksi taktirde yanlış veya niteliksiz müdahaleler eserlerde geri dönüşü mümkün olmayan hasarlara sebebiyet verebilir.

Taşınabilir ve taşınmaz kültür varlıkları açısından ülkemiz oldukça zengin değerlere sahip olmakla beraber, ne yazık ki yakın zamana kadar tarihi eserlere gereken önemin verilmediği bilinen bir gerçektir. Ancak son yıllarda yapılan çalışmalarla, özellikle Restorasyon ve Konservasyon Bölge Laboratuvarlarının kurulmasıyla beraber bu alana verilen önemin artmış olması, ayrıca üniversitelerin de bu alanda deneyimli

meslek elemanlarını yetiştirmesiyle birlikte kültür mirasımıza verilen değerin artacağı ve bu değerli eserlerin gelecek kuşaklara güvenle aktarılacağı değerlendirilmektedir.

KAYNAKÇA

BAYAZİT, M. (2017). Arkeometride Seramik Petrografi. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 7 (2/2), 36-44.

BAYKAN, C. (2018). Arkeolojik Buluntuların Koruma ve Onarımında Paraloid B-72, *MASROP E-Dergi*, Cilt 12, Sayı 1, 1-9.

BUDJA, M. (2016). Ceramics among Eurasian hunter-gatherers: 32 000 years of ceramic technology use and the perception of containment. *Documenta Praehistorica* XLIII, 61-86.

ÇEVİK, D. & BİLEN, Y. (2023). Seramik Eserlerde Koruma ve Sergileme Süreci. *Art-e Sanat Dergisi*, 16 (31), 242-258.

EMRE, E. (2023). Technical evaluation of Kura-Aras Culture Ceramics from the Ovçular and Duzdağ Excavations in Nakhchivan. *Journal of Arts*, 6(3), 193-204.

ERMAN, O. D. (2012). Türk Seramik Sanatının Gelişimi: Toprağın Ateşle Dansı, Acta Turcica, Çevrimiçi *Tematik Türkoloji Dergisi*, Sayı:1, s.19.

ESKİCİ, B. (2018). Seramik Onarımlarında Bütünleme Yöntemleri Üzerine Bir Değerlendirme, *Sanat Tarihi Dergisi*, Aralık, 135-153.

FARBSTEIN, R. & DAVIES, W. (2017). Palaeolithic ceramic technology: The artistic origins and impacts of a technological innovation. *Quaternary International* 441, 3-22.

GÖKBEL, F.M. (2010). Foça Antik Kenti Seramik Buluntularının Restorasyonu, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, *Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik Ana sanat Dalı*, İzmir.

HOPPER, R. (1986). Functional Pottery, Form and Aesthetic in Pots of Purpose, chilton book company, *Radnor*, Pennsylvania.

KÜÇÜK, C. (1997). Pişmiş Toprak Eserlerin Restorasyon ve Konservasyonu. *Türk Arkeoloji Dergisi*, (51), 117-137.

UÇAR, H. & UÇAR, A. (2018). Tire Kutu Han Kazısı, Beylikler ve Osmanlı Dönemi Seramikleri. *Sanat Tarihi Dergisi*, 27(1), 1-33.

YILDIRIM, E.G. (2008). Sualtı Seramik Buluntularının Konservasyonu-Restorasyonu ve Uygulamaları, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, *Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik Ana Bilim Dalı*, İzmir.

YOLERİ, H. & ÖZTÜRK OZAN, Ş. (2023). Seramik Tekniklerinin Kökeni. *Yedi*, (30), 57-70.

URL 1: Seramik Malzeme Bilgisi ve Bozulmaları, Konu 5, 1/3: Seramik Eserlerde Bozulmalar ve Nedenleri, https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/74608/mod_resource/content/1/DERS9.pdf [Erişim Tarihi: 01.06.2022].

URL 2: Seramik Malzeme Bilgisi ve Bozulmaları, Konu 5, 3/3: Seramik Eserlerde Bozulmalar ve Nedenleri https://docplayer.biz.tr/114941047-Seramik-malzeme-bilgisi-ve-bozulmalari-konu-5-3-3-seramik-eserlerde-bozulmalar-ve-nedenleri.html [Erişim Tarihi: 01.06.2022].

URL 3: Tire Kutu Han Kazısı, Beylikler ve Osmanlı Dönemi Seramikleri, https://docplayer.biz.tr/141757849-Tire-kutu-han-kazisi-beylikler-ve-osmanli-donemi-seramikleri-tire-kutu-khan-excavation-principalities-and-ottoman-periods-ceramics.html [Erişim Tarihi: 01.06.2022].

URL 4: Aydın'da mezardan bakın ne çıktı! Tam 2 bin yıllık, http://www.gazetevatan.com/aydin-da-mezardan-bakin-ne-cikti-tam-2-bin-yillik--912899-yasam/ [Erişim Tarihi: 01.06.2022].

URL 5: Institue of Archaeology at Ariel University, http://archaeology.afau.org/2018/07/09/restoration [Erişim Tarihi: 01.06.2022].

URL 6: The Art Objects Conservation Lab, http://theartobjects.com/ceramics/ [Erişim Tarihi: 01.06.2022].

URL 7: Panarmos Projesi, Restorasyon, http://www.panormos.de/pp/tr/restorasyon/, Erişim Tarihi: 01.06.2022.

URL 8: University products thinking in out of the box since 1968, https://www.universityproducts.com/teflon-ptfe-artifact-wrap.html [Erişim Tarihi: 01.06.2022].

"This page is left blank for typesetting"

HOLISTENCE
publications

Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır

journal of arts

Journal of Arts
Volume/Cilt: 6, Issue/Sayı: 4 Year/Yıl: 2023, pp. 345-357
E-ISSN: 2636-7718
URL: https://journals.gen.tr/arts
DOI: https://doi.org/10.31566/arts.2199

Received / Geliş: 19/03/2022
Acccepted / Kabul: 29/04/2023

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Dijital grafik savaşları: Reddit r/Place etkinliğinin görsel tasarım ve iletişim bağlamında incelemesi

Digital graphic wars: A study of reddit r/Place event in the context of visual design and communication

Oğuz Tunç

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, Türkiye, e-mail: otgunzzz@gmail.com

Öz

İnternet teknolojisinin toplumları ve bireyleri etkileşime yönlendirmesi, özellikle son otuz yıldır yoğun olarak gözlemlenmiş ve tartışılmış bir olgudur. Mesajlaşma ve içerik paylaşımı açısından bu alanda ön planda olan sosyal medyalar ile özellikle son yıllarda popülerleşen sanal toplantı ortamları ve akıllı cihazlarla yayılımı katlanarak artmış çevrimiçi nitelikte dijital oyunlar bu olgunun güncel odakları olarak ele alınmaktadır. Ancak dijital internet platformları, artık alışılmış bu başlıklar ötesinde farklı etkileşim deneylerini de ortaya çıkartabilecek büyük bir potansiyele sahiptir. Reddit'in başlattığı r/Place etkinliği bu bağlamda çevrimiçi içerik üretimi ile ilgilenen hemen her uzmanlıktan araştırmacının göz atmasını gerektirecek özgünlükte ve özellikte güncel bir etkileşimli internet fenomeni olma işlevine sahiptir. Betimleyici tarzda tasarlanmış bu çalışmada r/Place etkinliğinin metnin yazıldığı tarihe kadar gerçekleştirilmiş olan üç oturumunda uygulanmış dijital ve teknik tasarım sistemi, etkileşimli grafik üretim süreci, gruplar ve taraflarca ortaya çıkarılan grafik eserlerin türleri, temaları ile öne çıkan tasarımlar ve semboller incelenmiştir. Etkinliğin analizine dayanarak, gelecekteki karşılaştırılabilir yeni etkinliklerin potansiyel etkisine ilişkin öneriler ortaya konmuştur. Amaçlı örnekleme yöntemine göre seçilen etkinlik uygulama görselleri, görsel tasarım ve iletişim bağlamında betimsel içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir.

Anahtar kelimeler: r/Place, Reddit, Sosyal Medya, Yeni Medya, İnteraktif Dijital Uygulamalar

Citation/Atıf: TUNÇ, O. (2023). Dijital grafik savaşları: Reddit r/Place etkinliğinin görsel tasarım ve iletişim bağlamında incelemesi. *Journal of Arts*. 6(4): 345-357, DOI: 10.31566/arts.2199

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Oğuz Tunç
E-mail: otgunzzz@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.

Abstract

The phenomenon of internet technology directing societies and individuals towards interaction has been intensively studied and debated over the last thirty years. Social media, at the forefront of messaging and content sharing, virtual meeting environments which have gained popularity in recent years, and online digital games, whose spread has increased exponentially with smart devices, are currently held as the key focal points of this phenomenon. However, digital online platforms have the potential to reveal diverse interaction experiments beyond established topics. In this context, the r/Place event, instigated by Reddit, is a current interactive internet phenomenon possessing originality and features that demand scrutiny from researchers across fields of expertise concerned with online content production. This descriptive study examines the digital and technical design system utilized during the three sessions of the r/Place event up to the time of writing. It analyses the interactive process of graphic production, the various graphic works created by groups and parties, their themes, and notable designs and symbols. In conclusion, recommendations are proposed regarding the potential impact of future comparable events. The study analyzed activity application visuals utilizing the purposeful sampling method and descriptive content analysis method to explore visual design and communication.

Keywords: r/Place, Reddit, Social Media, New Media, Interactive Digital Activities

1. GİRİŞ

Bir savunma teknolojisi olarak, uzaktan bilgisayarları birbirine bağlayarak veri aktarımının sağlamak üzere geliştirilmiş olan ARPANET'in internete dönüşmesinin üzerinden otuz yılı aşkın zaman geçti. Bu zaman aralığında internet arama motorlarından ulaşılabilen internet siteleri olarak hayatlarına başlamış internet forumları, kullanıcıların uzaktan bilgisayar donanımıyla erişebildikleri ilk çok kullanıcılı sosyal platformlar olarak kabul edilebilir. Aynı zamanda eposta hizmeti sayesinde iki kullanıcının veri iletişiminde bulunması da yine internetin ilk zamanlarından itibaren kullanıma girmiş bir etkileşim yöntemi olmuştur. Önceleri sadece metinlerin paylaşılabildiği bu iki tür etkileşim ortamında da sonraları sırayla görüntü, ses ve hareketli görüntü ile çeşitli yazılım dosyaları da paylaşımlara eklenir hale gelmiştir. Ardından özellikle çok oyunculu niteliğe sahip dijital oyunlar ve ICQ ile MSN gibi mesajlaşma yazılımları ile dijital etkileşimin yaygınlaşması başlamıştır. Epostaların statik alışveriş yapısı, forumların gerçek zamanlılık yapısının eksikliği gibi noksanlardan arınmış bu yeni mecralar, dijital uzaktan iletişim ve etkileşim uğrunda daha büyük kitleleri kendine çekmiştir. Son on beş yıla ise bir sonraki dijital iletişim devrimi olan akıllı cihazlar ile bugün adına sosyal medya ve yeni medya denilen dijital paylaşım platformları damgasını vurmuştur. İçerik paylaşımı, paylaşımların başka üyeler tarafından yorumlanması, beğenilmesi, cevaplanması şeklindeki temel işlevinin dışında, sosyal medyalar ve sosyal medyalaşmış forumlar gibi diğer platformlar, çok kullanıcılı etkileşim açısından sınırlı bir uygulama alanına sahiptir. Etkileşimin çeşitliliği açısından çok oyunculu oyunlarda oyuncuların birbirlerine karşı tekil ya da gruplu olarak taraflı mücadelesi, sosyal medyalardan farklı bir içerik sunabilmektedir. Aynı zamanda sınırlılıklarına rağmen çevrimiçi anketler ve sanal toplantı uygulamalarındaki çoklu canlı yayın mekaniği, yine etkileşim açısından farklı başlıklarda incelenmeye uygundur. Ancak tüm bu alışılagelinmiş etkileşim biçimlerinden farklı olarak geliştirilebilecek, uluslararası erişim etkisi sanal toplantılardan büyük, takım dinamikleri çok oyunculu oyunlardakine paralel ancak mücadele şekli daha önce pek denenmemiş, yenilikçi etkileşim etkinlikleri tasarlamak da olanaklıdır. Bu bağlamda çalışmada, bahsedilen niteliklere uygun ve benzeri nadir bir etkinlik olan Reddit platformunun r/Place'i ele alınmıştır. r/Place etkinliğinin hikayesi, teknik altyapısı, günümüze kadar düzenlenmiş üç oturumunda katılımcılar tarafından ortaya çıkartılmış başlıca semboller araştırılmıştır. Etkinliğin analizi doğrultusunda gelecek benzer etkinliklerin ulaşabileceği etki gücü hakkında öneriler getirilmiştir. Amaçlı örnekleme yöntemine göre üç oturumun tüm

süreçlerinin bir araya getirildiği video formatındaki kaynakların birden çok anından ekran görüntüleri alınması yolu ile elde edilen etkinlik uygulama görselleri, görsel tasarım ve iletişim bağlamında betimsel içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir.

2. REDDIT VE "r/Place"İN HİKAYESİ

Reddit, internet forumlarına ve paylaşım ortamlarına bir alternatif olarak ortaya çıktı. Platform Steve Huffman ve Alexis Ohanian tarafından 2005 yılında geliştirilmeye başlandı (Brown, 2012: 67). Kullanım pratikleri açısından dönemin diğer ortamlarından büyük farklar içermese de benzer iletişim araçlarını kullanan deneyimli kullanıcılar için temel farklara sahipti. Geliştiriciler, İnternetin o dönemdeki pek çok platformunda paylaşımın karmaşıklığından ve içeriğin dağınıklığından rahatsızdılar (Johnson ve White, 2008: 112). Bu nedenle içeriğin derlenmesini sağlayacak başka bir içerik yönetim modeli üzerinde çalışmalar yaptılar. Huffman ve Ohanian, Reddit'i "başkalarının paylaşımlarını seçip düzenleme" fikri üzerine inşa ettiler (Huffman, 2007: 12). Reddit modelinde kullanıcılar, paylaşılan içerikleri oylayarak en iyi içeriği belirlerken, alt kısımda daha fazla içerik bulmak için ilerleyebilirlerdi (Ohanian, 2006, s. 20). Bu yenilikçi modeli henüz bütçesi ve yatırımcıları kabul edecek köklü bir teknoloji firması bulunmayan üniversite öğrencileri olarak gerçekleştirmeleri olanaklı değildi. Bu nedenle Huffman ve Ohanian, Reddit'i hayata geçirmek için Y Combinator adlı bir teknoloji hızlandırıcı programına başvurdular ve kabul edildiler (Thomas, 2011: 33). Bu sayede hayata geçirilebilen Reddit, zaman içinde büyüdü ve gelişti (Thomas, 2011: 45). Başlangıçta, Reddit çok sade bir tasarıma sahipti ve kullanıcı tabanı küçüktü (Smith, 2009: 78). Ancak, platform hızla büyümeye başladı ve farklı konulara ilgi gösteren çok sayıda subreddit (alt konu) oluşturuldu (Brown, 2012: 89). Bu temel farklılığa sahip özellik sayesinde Reddit'teki içeriğin çeşitliliği arttı ve kullanıcılar arasında paylaşımı rakiplerine göre büyük bir hızla yayıldı. Reddit, Bugün, milyonlarca kullanıcı tarafından ziyaret edilen ve binlerce farklı konuyu ele alan bir platform haline geldi (Johnson, 2010: 55). İçerik paylaşımının yanında sosyal topluluk işlevi de bulunan platform, siyaset başta olmak üzere pek çok alanda bir tartışma ortamı olma işlevine de sahiptir. Aynı zamanda Reddit, bugün dünyanın en büyük sosyal haberleşme sitelerinden biri olarak bilinir (Smith ve Johnson, 2010: 45). Platformun çeşitli başlıklara ve ilgi alanlarına göre bir araya gelmiş sanal sosyal grupları, r/Place etkinliğinin doğuşunda ve bundan kısa süre önce yapılan üçüncü oturumuna kadar gelen süreçte dünya çapında popülerleşmesinde etkili olmuştur.

r/Place'den önce internet sitelerinde ve çevrimiçi çok kullanıcılı platformlarda öncül bazı dijital sosyal deneyler ve etkinlikler yapılmıştır. Belki de bu etkinlikler r/place'in geliştirilmesine bir ölçüde ilham da vermiştir. 2005 Yılında "The Million Dollar Homepage" sitesi internetle buluşmuştur. 1 milyon pikselden oluşan bir grafiği içeren sitede, her piksel 1 dolar ödenerek satın alınabilmekteydi. Böylece kullanıcılar, bu sayfada reklam alanı satın alabilirlerdi (Brown, 2006: 28). 2013 Yılında "Drawception" yayımlandı. Drawception, kullanıcıların başka bir kullanıcının çizimini yorumlayarak yeni bir çizim oluşturmasını sağlayan bir çevrimiçi oyun platformuydu (O'Hara, 2014: 12). Yine 2013 yılında "GeoGuessr "oyunu, kullanıcılara dünyanın dört bir yanından rastgele sokak görüntüleri sundu ve oyuncular, bu görüntülere dayalı olarak dünya üzerindeki konumu tahmin etmeye çalıştılar (Jones, 2017: 45). 2014 Yılında Twitch sosyal paylaşım platformu "Twitch Plays Pokémon" etkinliğini yayımladı. Bu Twitch platformunda gerçekleştirilen bir deneydi ve binlerce oyuncunun aynı anda Pokémon oyununu oynamasını sağladı (Smith ve Johnson, 2015: 67). 2015 Yılında ise Reddit r/Place önceki ilk dijital sosyal deneyi olan etkinliğini, "The Button"u yayımladı. Bu etkinlik kullanıcıların bir düğmeye basmalarını ve bu düğmeyi ne kadar uzun süre basılı tutabileceklerini görmelerini sağladı (Miller, 2016: 22) (Görsel 1).

Görsel 1. The Button Etkinliği Arayüzü (Kaynak: Vox, 2015)

İlk r/Place deneysel bir yaratıcılık ve sosyal yardımlaşma projesi olarak, sanal bir tuval üzerinde gerçekleşecek bir pixelart uygulaması şeklinde, Reddit arayüzüne bir eklenti halinde tasarlandı. Pixelart'lar ilk dijital oyunlar döneminden itibaren gelen ve günümüzde nostaljik özelliği ile hala belirli kitlelerce oyunlar ve görsel estetik dilini içeren tasarımsal ögeler ve objeler halinde tüketilmeye devam eden bir sanatsal stildir. Dijital piksellerin kare biçiminde olmaları ve ilkel dijital oyunları oynatan bilgisayar (ve benzeri) donanımların piksel sayısı göstermedeki yetersizlikleri nedeniyle, ilkel oyunlarda kare-kare bir görsel yapı oluşmuştur. Bu yapı çeşitli geleneksel dokuma teknikleriyle elde edilen giysi ve halı-kilim gibi objelerdeki ya da mozaik resim ve iç mimari süslemelerindeki figürlerin sahip olduğuna benzer, sınırlılıkları olan ve gerçekçi, doğru, net gösterime engel olarak kendi estetiğini oluşturan nitelikleri taşımaktadır (Görsel 2).

1 Nisan 2017'de başlatılan ilk r/Place oturumunda 1000x1000 piksellik çözünürlükte bir çalışma alanı ortaya konulmuştu. Kullanıcılar bu alanda her seferinde izin verilen 16 renkten birini seçerek kendi bir pikseli boyayabilmekteydi (Görsel 3). Sonradan düzenlenecek diğer iki oturumda (2022'de ve 2023'te) daha geniş bir renk paletinin kullanımına izin verilmiştir. Her 5 dakikada bir, deneyin başlamasından önce var olan bir Reddit hesabına giriş yapan her kullanıcı, tuval üzerinde diğer kullanıcıların daha önce kullandığı hücreler dahil olmak üzere 1.000.000 hücreden birine tek bir piksel yerleştirebilirdi (Armstrong, 2018, s. 10). 72 saat süren ve 1.2 milyondan fazla benzersiz kullanıcıdan büyük bir katılım alan ilk oturumda kullanıcılar, tuvalle doğrudan etkileşimde bulunarak veya eylemlerini tartışma platformundan koordine ederek çeşitli sanat eserleri oluşturdular (Rappaz ve arkadaşları, 2018: 263). r/Place etkinliği, kullanıcıların tamamen ücretsiz olarak katılabileceği bir platform sundu ve dünya genelinden geniş bir izleyici kitlesi tarafından takip edildi (Brown, 2019: 78). Katılımcılar, belirli bir renk veya tasarımı savunmak için bir araya gelerek gruplar oluşturdu ve bu gruplar, daha büyük bir resmin parçası haline geldi (Johnson, 2020: 92).

1 Nisan 2022'de ikinci oturumu başlatılan r/Place bu sefer önceden duyurulduğu ve ilk oturum medyada büyük ses getirdiği için 10.5 milyon katılımcıya ulaştı. Katılımcı yoğunluğu nedeniyle piksel boyutu etkinlik boyunca iki sefer arttırılarak daha çok çizime yer verilmesi sağlandı. 3. Parti yazılımlar ile Reddit'in verimliliğini arttıran kullanıcıların olumsuz tepkisini çekerek 3. parti yazılımların üreticilerinden büyük ücretler talep eden Reddit, kullanıcılarından gelen olumsuz eleştirileri ve platformun kullanıcı sayısında oluşabilecek düşüşleri bir oranda azaltmak için üçüncü r/Place oturumunu "Right Place Wrong Time" (Doğru Yer Yanlış Zaman) başlığıyla 19 Temmuz 2023 tarihinde duyurdu (Peters, 2023: 1). 20 Temmuz 2023'te başlayan etkinlik bu kez 5 gün sürerek 25 Temmuz 2023'te sona erdi ve beş sefer piksel sayısı arttırılarak kanvas büyütüldü. Önceki iki oturumdan farklı olarak bu kez kan-

Görsel 2. Dune 2 Oyunu Pixelart Oyun İçi Animasyonu Ekran Görüntüsü, 1991 (Kaynak: Pcgamescreens, 2016)

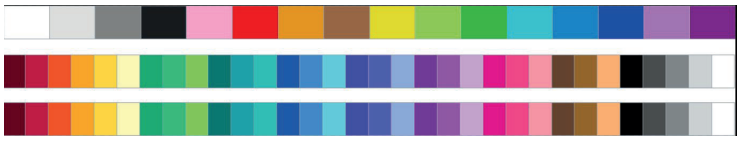
vas kare değil yatay dikdörtgen olacak şekilde büyütülürken, etkinliğin son saatlerinde renkler yerine sadece gri tonlarının kullanımına izin verildi.

3. 2017, 2022 VE 2023 ETKİNLİKLERİ GÖRSEL İNCELEMESİ

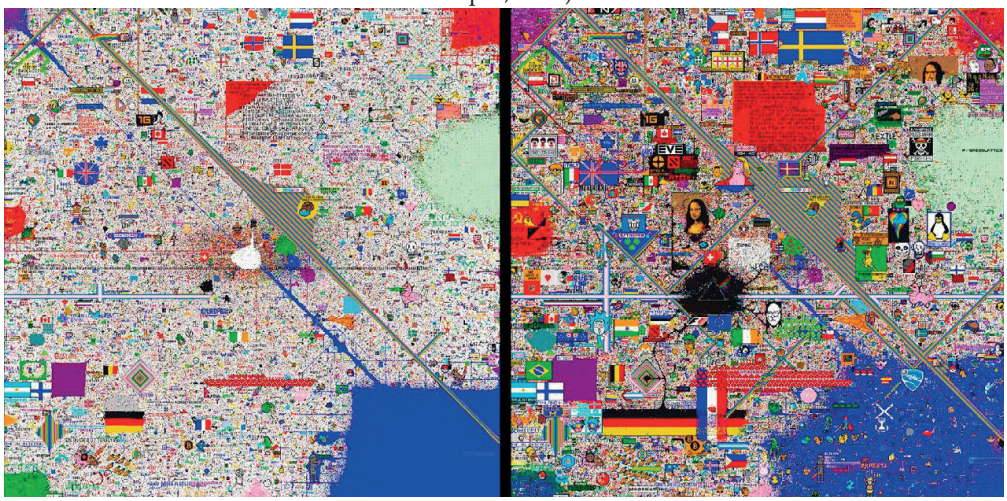
İlk r/Place olan 2017 oturumunda ilk birkaç saat içinde etkinliğin geleneksel yapısını oluşturacak şekilde katılımcı grupların yer belirleme çabaları ortaya konulmuştur. Her ne kadar grafiklerin yapıldığı koordinatlarda çeşitli alan savaşları oturum boyunca sürse de genellikle alanlarda büyük değişimler hiçbir zaman yaşanmamıştır. Alan için ya da bir grubun tasarımına zarar vermek için sonraki sırasının pikselini harcayan her katılımcı kendi grubunun grafiğini korumak için çabalayamamış olduğundan, gruplar saldırı ve savunma için stratejiler geliştirip oturum devam ettikçe özellikle Discord gibi dijital sesli, yazılı, görüntülü haberleşme platformlarında koordine olarak çabalarını sürdürmüştür. Kanvasta herhangi bir bölgedeki piksellerin rengini sabitleyebilen taraf olmak çatışmanın kazananı olmakla eşdeğer bir motivasyon sağladığı için, katılımcıların tatmin olmasında en önemli faktör olarak görülmüştür (Vachher vd., 2020: 402). Gelişim görsellerinde tasarımların nasıl önce alanları belirlenmeye çalışarak ve içerdikleri görsel yapılara göre temel piksellerle sabitlenerek üretilmeye çalıştıkları görülebilir (Görsel 4).

Etkinliğin sona ermesinin ardından Reddit kullanıcıları, son tuvalin çeşitli sanat eserlerini bölümlendirmek ve detaylandırmak için bir girişim başlatarak çevrimiçi olarak herkese açık bir atlasla 1493 sanat eserini bir araya getirmeyi başardılar (Rappaz ve arkadaşları, 2018: 263). Son halindeki kanvasta Star Wars filmlerinden bir repliğin kırmızı bir fon üzerinde uygulandığı grafik, Mona Lisa tablosunun pixelart uygulaması ve ABD bayrağı kapladıkları piksel alanı ve kompozisyondaki konumları ile ön göze çarpan ilk üç öğe oldular. Norveç, İsveç ve Almanya bayrakları da ikinci sırada göze çarpmaktaydı (Görsel 5).

2022 Etkinliğinde Reddit önceden bildirilmemiş bir değişikliğe gitti ve süre devam ederken kanvası önce sağa doğru bir kat sonra yatayda iki katına çıkmış halini aşağı doğru da bir kat daha büyülterek başlangıç piksel sayısını dört katına çıkartacak bir uygulama yaptı. Böylelikle aynı



Görsel 3. Sırasıyla Yukardan Aşağı 2017, 2022 ve 2023 Yılları r/Place Etkinliği Oturumları Renk Paletleri (Kaynak: Lospec, 2023)



Görsel 4. r/Place 2017 başlangıç ve gelişim süreci (Kaynak: Reddit, 2017)

sınırlı alanda yer kapmak için rekabet eden ve birbirlerinin tasarımlarını bozarak kendi tasarımlarını yapmaya çalışan gruplara ilk alandan üç tane daha sunmuş oldu. Böylelikle gruplar önce sağa daha sonra da aşağı yönde göç ederek hem ilk tasarımlarını daha büyük olarak tekrar uygulama hem de yepyeni tasarımlar kararlaştırıp uygulama olanağı buldular (Görsel 6).

Sonuçta kendinden beş yıl önceki ilk oturumdakinin dört katı bir alana yayılmış olarak, 2000x2000 piksel çözünürlüğünde bir esere dönüştü (Görsel 7). Bu nedenle ilk oturumdaki gibi öne çıkan büyük tasarımlara daha az rastlanmıştır.

2023 Oturumunda Reddit bu sefer toplam 5 kanvas büyütme uygulamıştır (Görsel 8). Bu büyütmeler sırasıyla sağa, yukarı, aşağı, sola ve tekrar sağa doğru olmuştur.

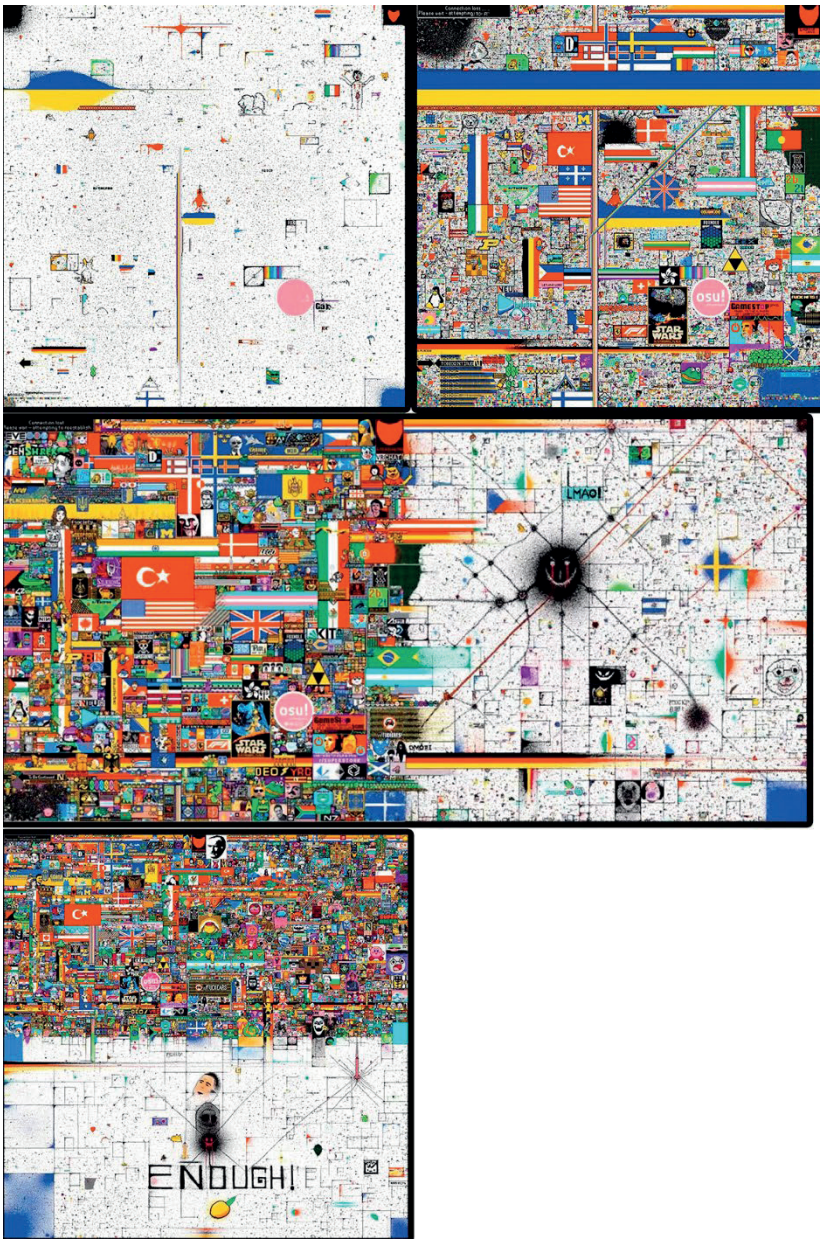
Önceki iki oturumdan farklı olarak bu sefer son kanvas kare değil yatayda uzun dikdörtgen şeklindedir. Son kanvas 3000x2000 piksellik bir alanı kapmaktadır, 6 milyon pikselden ve 3/2 en boy oranından oluşmuş bir eserdir. Son halinde 32 renklik bir paletle üretilmiş grafikler içerir. Bu oturumda cinsel içerikli olduğu kabul edilen bir grafik yönetim tarafından silinmiştir (Peters, 2023: 1). Büyültmeler yapılmasına rağmen muhtemelen 2022 oturumundan hazırlıklı olan gruplar, bu sefer yeni açılan alanlarda görece büyük tasarımlar yapmayı başarmışlardır. 2017 Oturumundan piksel alanı olarak 6 kat büyük olan 2023 kanvasında bu büyük ve son süreçte eklenmiş grafikler açılan son iki bölgeler olan en sol ve en sağ kenardadır (Görsel 9).

Etkinlik oturumları boyunca grafik bozma saldırıları ve saldırılara karşı aynı pikselleri tekrar tekrar aynı renklerle boyamak üzere her piksel boyama hakkı geldiğinde görevini yerine getiren grup üyelerinin stratejileri, r/Place etkinliğinin ruhunu oluşturan ve kendiliğinden gelişmiş bir uygulamadır. Sonsuz sayıdaki grupların alan ve/veya içerik için, hem orijinal hem de türetilmiş içerik için mücadelesi, hem sunumlarda hem de incelemek için ilginç olan benzer ve eşzamanlı bir şekilde gerçekleşti. (Pendergrass ve arkadaş-

Görsel 5. r/Place 2017 kanvas son hali (Kaynak: Reddit, 2017)

ları, 2022: 17). Yaratıcı yıkım, bir resme yabancı bir nesnenin eklenmesi ve orijinal tasarımın bozulmasını en aza indirmek ve orijinal tasarımı korumak veya güncellemek için yerel olarak canlı faaliyetlere yol açan bir olaydır ve bu davranışın sonucuna entegre, "eğri sanat eseri" adı verilir (Litherland ve Anders, 2021: 3). Bu duruma örnek olarak ilk halinde Türkiye'ye özgü mimari ögelerle desteklenmiş Türk bayrağının saldırıya uğrama ve savunma çabası sonucunda özgün formunu basitleştirerek sadece kırmızı fon, beyaz ay ve yıldız içeren öz bayrağın ilk tasarım yerine tercih edilmesi gösterilebilir (Görsel 10). Bu tür saldırılar ve savunmalar genellikle etkinlik oturumları boyunca devam etmiştir. Bazı durumlarda saldırılar başarıya ulaşmıştır ve kanvas son halinde belli bir koordinatta olan tasarım, oturum başlarında aynı koordinattaki tasarımdan oldukça başkalaşmıştır.

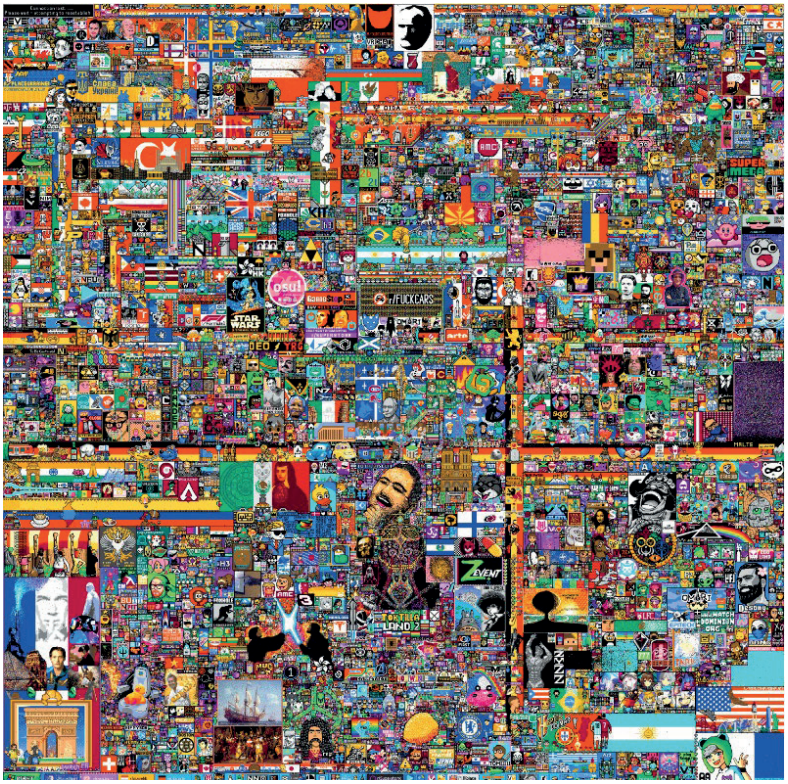
Etkinlik oturumları boyunca üretilen grafikler konularına ve yaygınlıklarına göre belirli başlıklarda toplanabilir. Etkinliğin dikkat çeken noktalarından biri de müzik gruplarına, filmlere, düşünce akımlarına ait sembollerin de ortaya çıkarılmaya çalışılması olmuştur. (Gönüllü, 2022: 164). Popüler kültüre ait afilm afişleri, logolar,



Görsel 6. r/Place 2022 Etkinliği gelişim süreci (soldan sağa ve yukardan aşağı kronolojik sırada). (Kaynak: Reddit, 2022)

karakterler, maskotlar ve çizimler uygulamada en sık görülebilecek içeriklerin başında gelmektedir. Bu tür grafikler genellikle tüm dünyadan fan kitlelerine sahip konular içerdiklerinden ve siyasi gönderme potansiyelleri düşük olduğundan saldırgan gruplar ve grup üyeleri tarafından hedefe alınmamış olup oturumlar boyunca genellikle zarar görmeden son kanvasta var olabilmeyi başarmıştır (Görsel 11).

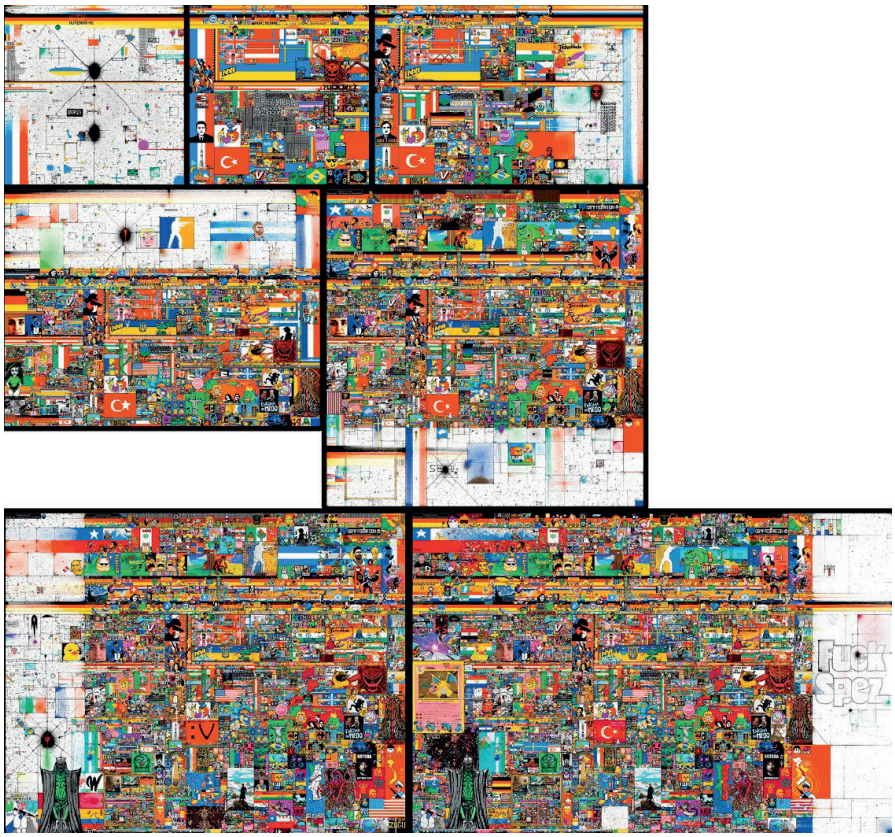
r/Place'in saldırı ve savunma dinamiklerini en çok tetikleyen içerikler ülke bayrakları olabilir. Ülke bayrakları ve üzerlerine işlenmiş ülke kültürel ögesi grafikleri kanvaslarda kendine en çok yer bulan grafik türleri arasında olmuştur. Çeşitli ülkelerden vatandaşlar kendi ülkelerine ait sembol haline gelmiş nesneleri tuvale taşımakla ilgili çaba harcamıştır (Gönüllü, 2022: 164). Özellikle Kuzey Avrupa ülkelerinin birbirine şekil olarak benzeyen, yan yatmış haçın dikeyde üçe ayırdığı biçim, bayrak renklerinde olacak şekilde tüm kanvas boyunca uzatılarak uygulanmaya çalışılmıştır. Bununla birlikte dikey çubuklar şeklinde renkler içeren Fransa bayrağı gibi bayrakların da tüm kanvas boyunca dikey bayrak şeritleri halinde oluşturulmaya çalışıldığı görülmüştür. Özellikle sosyal medya ve Reddit kullanımı yüksek olan ABD, Kanada, İngiltere ve Almanya bayrakları üretmeye çalışan gruplar ilk oturumun son kanvas görüntüsüne büyük bayraklar yerleştirebilmeyi başarmışlardır. Sonraki oturumlarda bu ülke bayrakları kendilerine daha küçük yer bulabilirken, Fransa, Meksika, Arjantin, Türkiye, Fas ve Portekiz bayrakları ön plana çıkmıştır (Görsel 12). Burada ülke nüfusları ile Reddit ve r/Place temsilleri arasında doğrudan bir bağ kurmak doğru olmayacaktır. Hem ülkelerin tüm üyeleri sadece bayrak üretmeye çalışmak yerine çok çeşitli gruplar olarak bayraklar dışında kalan tasarımları yapmışlardır hem de her ülkenin nüfusu oranında Reddit kullanıcısı olduğu doğru bir çıkarım değildir. Reddit kullanıcı verilerine ait istatistiklere çeşitli istatistik şirketlerinin ve kurumlarının verilerinden ulaşılabilmektedir. Örneğin World Population Review'ın istatistiğinde ülkelere göre Reddit platformu trafiğinin %43'ünü ABD'liler, %5.5'ini İngilizler, %5'ini Hintliler, %5'ini Kanadalılar, %1.5'ini Türkiyeliler, %0.5'ini Portekizliler, %0.3'ünü Faslılar oluşturmaktadır (worldpopulation review.com, 2023). Etkinlikte üretilen ülke bayraklarının boyutları ve sıklıkları bu veriye paralel ya da korelasyonlu gözükmemektedir.



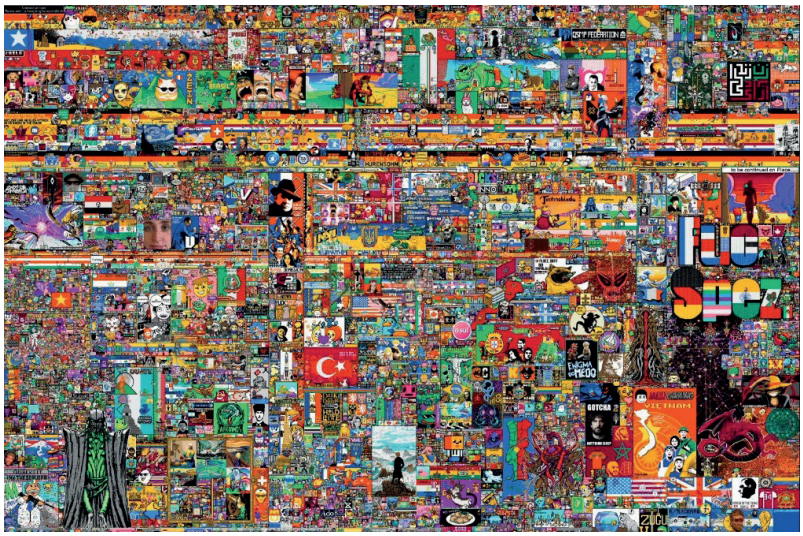
Görsel 7. r/Place 2022 kanvas son hali (Kaynak: Reddit, 2022)

İlk bakışta ülkelerin kültürlerinden bağımsız gibi gözüken ancak Batı kültürünün bir parçası olmaları nedeniyle Batı toplumlarının üyelerinden kurulu, sanat ve sanat tarihi hakkındaki başlıkları konu almış Subreddit'lerin kullanıcılarından oluşan r/Place grupları, sanat tarihine konu olmuş ve genellikle oldukça popüler tabloları işlemişlerdir. Bu tablolardan Mona Lisa ilk oturumdaki dikkat çekici boyutu ve konumuyla basında da r/Place hakkında tanınırlık sağlanmasına katkı sağlamıştır (Görsel 13).

Etkinlikte internet kültürüne ait popüler meme'ler, mizahi paylaşımlar, sembolikleşmiş sloganlar, internet ünlülerinin profil resimleri ile politik aktivizm içeren Subreddit gruplarına ait mesajlar ve grafikler de kullanılmıştır. Aynı



Görsel 8. r/Place 2023 Etkinliği gelişim süreci (soldan sağa ve yukardan aşağı kronolojik sırada) (Kaynak: Reddit, 2023)



Görsel 9. r/Place 2023 kanvas son hali (Kaynak: Reddit, 2023)

zamanda bazı gruplar son oturumda 2023 yılında üçüncü parti yazılımlarının platformda kullanımı için yazılım üreticilerden fahiş fiyatlar talep etmeye başlayan Reddit yöneticisi Steve Huffman'ı protesto etmek için onun Reddit platformu kullanıcı adı olan "Spez"i "Fuck Spez" olarak grafikleştirilmiştir (Görsel 14).

Türkiye hakkında da çeşitli içerikler üreten Türk gruplar olmuştur. Bu içeriklerin arasında özellikle son iki oturumda büyük bir yer kaplayan Türk Bayrağı, siyah beyaz Mustafa Kemal Atatürk grafikleri, Anıtkabir, Barış Manço, Kaplumbağa Terbiyecisi betimlemeleri ile Türk çay bardağı ikonu sayılabilir (Görsel 15).

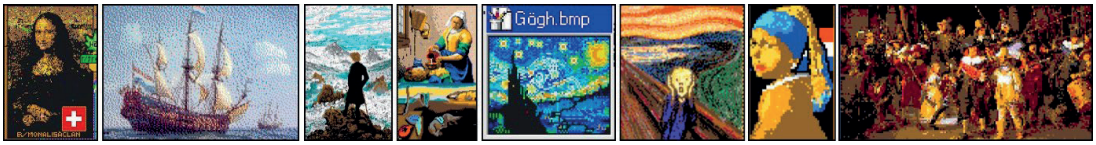
4. YORUM ve SONUÇ

Son r/Place oturumundan sonra etkinliğin tekrarlanıp tekrarlanmayacağını henüz bilmiyoruz. Ancak kısa süre önce haberi verildiği ve yıllara yayılan aralıklardan sonra düzenlenmesine rağmen her seferinde örgütlü gruplarca çok çeşitli grafiklerin üretildiği bir etkinlik olduğu göz önünde bulundurulduğunda, dahası tüm dün-

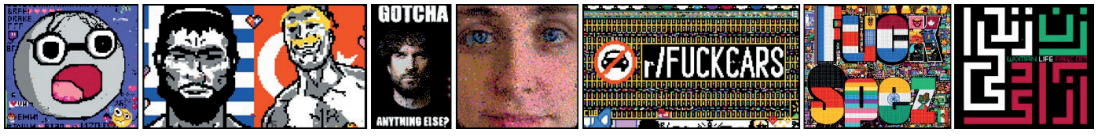
Görsel 10. 2022 r/Place oturumunda Türk Bayrağına saldırılara ve bayrağın savunulmasına bir örnek. Soldan sağa saldırı başlangıcı, saldırı anı, savunmanın başarıya ulaşması (Kaynak: Youtube, 2022)

Görsel 11. Sırasıyla Yukardan Aşağı 2017, 2022 ve 2023 Yılları r/Place Etkinliği Oturumları Renk Paletleri (Kaynak: Reddit, 2023)

Görsel 12. Soldan sağa ABD bayrağı, Almanya bayrağı ve Fifa dünya kupası, Fransa bayrağı ve Fransa'ya ait önemli değerler, Vietnam propaganda afişi, Ukrayna bayrağı ve Ukrayna'ya ait önemli değerler, Portekiz bayrağı ve Portekiz'e ait önemli değerler (Kaynak: Reddit, 2023)



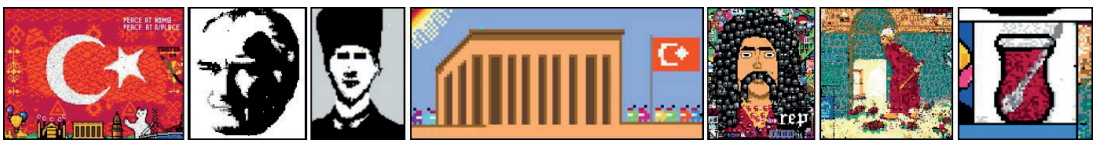
Görsel 13. Soldan sağa Mona Lisa, The Seven Provinces, Wanderer Above The Sea of Fog, The Milkmaid, The Persistence of Memory, Starrry Night, The Scream, Girl with a Pearl Earring, The Night Watch (Kaynak: Reddit, 2023)



Görsel 14. Soldan sağa Drakeoffc, Average Greek vs. Turk Debate, Gigachad Destiny, MelW, r/fuckcars Parking Lot, Fuck Spez, Women Life Freedom (Kaynak: Reddit, 2023)

yadan milyonlarca kullanıcının etkinlikte görev aldığı ve etkinlik boyunca üretilen grafiklerin, bu grafiklere başka (rakip ve düşman) gruplarca saldırılar yapıldığı göz önünde bulundurulduğunda, etkinliğin tekrarlanması akla uzak bir olasılık değildir. Reddit platformunu hiç kullanmamış ve kullanmayacak yüz milyonlarca izleyici, kendi uluslarının ve kültürel kümelerinin sembollerini içeren çok çeşitli grafiklerin oluşturulma, saldırılma ve son haline gelme süreçlerini içeren videoları daha sonra Youtube ve benzeri sosyal medya ve video paylaşımı platformlarında izlemişlerdir. Öte yandan etkinlikte örgütlenen küçük ve büyük Subreddit (Reddit alt başlığı) üyeleri, içerikleri bu çalışmada açıklanan belli başlıklar altında toplanmış kültürel, siyasi ve evrensel konularda grafikler ürettiklerinden, tüm dünyada ilgi ile takip edilebilecek deneysel bir tasarım ve iletişim girişiminin parçası olmuşlardır. Irkçılık ve milliyetçilik gibi bu araştırmanın konusu olmayan, sosyologların ve siyaset bilimcilerin alanına giren güdülenmelerle ortaya çıktığını düşünebileceğimiz, grafiklere saldırı ve saldırılara karşı direnme gibi dinamikler de olasıdır ki etkinliğe olan ilgiyi arttırmıştır. Ancak etkinlikte üretilen grafiklerin bu tür eylemlere ve taktiklere konu olmayan, Batı ve Doğu medeniyetlerinin hikayeler, masallar, geleneksel sanatlar, plastik sanatlar ve sinema ile video oyunları gibi kültürel mirasa ait ögelerinin birçokları, onları üreten Reddit kullanıcısı grupların hassasiyetleri ve ilgi alanları üzerinden kararlaştırılarak başarı ile uygulanmıştır. Bu bağlamda tamamlanmış r/Place kanvaslarına görsel tasarımcı bakışıyla bakıldığında, evrensel ve yerel, çeşitli türlerden pek çok görsel sembolün ortaya gelişi güzel ve iç içe atıldığı bir tür görsel düşünce ve duygu paftası ile karşılaşılacağı söylenebilir. Reklamlarla bezeli bir gazete sayfası ya da internet sitesi arayüzü gibi, hedef kitlesine ulaşmak için temsil ettikleri mesajı görsel olarak duyuran ancak onlardan farklı olarak organik sayılabilecek bir yapıda bir araya gelmiş bu grafiklerin oluşturduğu manzara şüphesiz ilgi çekicidir. Bu nedenle gelecekte de r/Place ya da ruhunu taşıyan başka etkinliklerin sosyal bilimler, kültür, sanat ve tasarım alanlarındaki etkisi büyük olacaktır. Benzer niteliklere sahip dijital kolektif tasarım ve sanat üretimi deneylerinin ve etkinliklerinin gelişmesi, çeşitlenmesi, belki uluslararası yarışmalar gibi formlarda hatta tüketiciler ile üreticiler arasında etkileşimli köprü olacak grafik tasarım uygulamaları olarak karşımıza çıkması olasıdır.

İnternet ve dijital teknoloji şüphesiz bizleri geri dönülmez şekilde değiştirdi. Bireylerin ve toplumsal yapıların etkileşim yollarını zenginleştirirken etkileşim seviyelerini de arttırdı. Dünden farklı olarak bugün hem birbirinden bağımsız bireyler anlık olarak iletişim kurabiliyor hem de bu iletişim tekrar herkese açık olarak gözlemlenebiliyor. Bu sayede fikirler, karşıt fikirler ve sentezleme görevini yerine getirecek akıllar zaman kaybı olmaksızın fikirlere, düşüncelere ve olgulara etki edebiliyor. Reddit platformu tam da bu süreçte bilgi içeriğinin derlenmesi ve üretilmesine paralel olarak değerlendirilerek sınıflandırılması gibi bir amaca hizmet için kurulmuştu. Oluşturulan Subreddit'lerde ilgi alanlarına göre bir araya gelen kullanıcılar, ürettikleri içeriklerin kontrolcüsü ve değerlendiricisi haline gelmişti. Çeşitli liderlikler ve görevlendirmeler ile örgütlü bir yapıda çalışan sosyal varlıklar oluşturmuşlardı. Onlara r/Place ile piksellerden oluşmuş boş beyaz bir sayfa verildiğinde de, gruplarının özünü oluşturan değerleri, düşünceleri ve duyguları kesin ve basit kuralları olan ve belirli zaman yayılmış bir maraton içinde hepimizin bildiği ya da anlayabileceği grafiklere, görsel sembollere dönüştürdüler. Önceden planlı olarak uzun süre üzerine düşünülemeyecek bir şekilde sadece başlamasından kısa zaman önce duyurulan üç r/Place etkinliği de katılımcı grupların en üst iletişim becerileriyle koordinasyon yetenekleri sayesinde sonunda



Görsel 15. Sırasıyla Yukardan Aşağı 2017, 2022 ve 2023 Yılları r/Place Etkinliği Oturumları Renk Paletleri (Kaynak: Reddit, 2023)

ortaya çıkan kolektif eserlerin neredeyse hatasız birer dijital pixelart mozaik ya da kolaj olarak kayda geçmesini sağladı. Sabit bir tema, görüş, emir, istek olmaksızın üretilmiş bu çalışmaların toplumsal, siyasi, etnik, kültürel anlamda Reddit kullanıcısı on milyonlarca üyenin bakış açılarını ortaya koyan grafikler olduğunu düşündüğümüzde, bu deneyin başlangıçta düşünülen hedefinin ya da odağının çok ötesinde sonuçları olduğu düşünülebilir. Çünkü grafiğin, tasarımın ve plastik sanatların özüne baktığımızda gördüğümüz, mesajın küçük kitleler ya da bireyler tarafından oluşturulduğu bir yapıdır. Michalengo'nun Sistina Şapeli Tavanı frenskini Papa 2. Julius sipariş etmişti. Mona Lisa'yı Da Vinci hayal etmişti. Yüz milyonlarca tüketicisi olan Apple firmasının logosu Ron Wayne tarafından tasarlanıp Rob Janoff tarafından bugün kullanılan haline getirilmiştir. Pioneer 10 ve 11 uzay araçlarında taşınan Pioneer Plakları'nı Frank Drake, Carl Sagan ve Linda Salzman tasarlamıştı. Tarihin hiçbir döneminde grafikler oluşturmak üzere bir araya gelmiş bilinen ve anonim bireylerin ortak bir alanda başka gruplarla birlikte ve onlara karşı tasarım ürettiği bir örnek olmamıştır. Elbette r/Place etkinliğinde özgün tasarımlara pek rastlanmamıştır. Ancak teknoloji devriminin, dijitalleşmenin ve küreselleşmenin seksenli yıllardaki ilk PC'lerin üretildiği dönemle başlatırsak, henüz bu değişimin dördüncü ve beşinci on yılını yaşamaktayız. Ve şimdiden binlerce yıllık görsel tasarım ve iletişim geleneklerimizde ve anlayışımızda büyük değişmeler olmuş durumda. r/Place'in bu anlamda tasarım olgusunu inceleyenler için önemli bir kırılma noktası ya da köşe taşı olduğunu görmek zor değildir. Çalışma sayesinde r/Place etkinliğini araştırmış çeşitli disiplinlerden analizlere görsel tasarım ve iletişim disiplininin bakışından bir bilgi derlemesi yapılmaya çalışılmıştır.

KAYNAKÇA

ARMSTRONG, B. (2018). *Coordination in a Peer Production Platform: A study of Reddit's /r/Place Experiment.* Thesis (MSc), University of Waterloo, Ontario.

BROWN, A. (2006). The Million Dollar Homepage: A Novel Web Experiment. *Journal of Internet Marketing*. 4(2), 25-31.

BROWN, A. (2012). *The Reddit story: From startup to the front page of the internet.* The Guardian. https://www.theguardian.com/technology/2012/apr/24/reddit-story-steve-huffman-alexis-ohanian

BROWN, A. (2019). The r/Place Experiment: Collaborative Art and Community Building on Reddit. *Journal of Online Communities Studies*. 7(2), 75-89.

GÖNÜLLÜ, C. (2022). Dijital Vatan Savunması: r/Place Etkinliği. *MAKU SOBED*. (36), 157-173. https://doi.org/10.20875/makusobed.1182163.

HUFFMAN, S. (2007). *How Reddit was created. Reddit Blog*. 10.07.2023.https://redditblog.com/2007/06/21/how-reddit-was-created

JOHNSON, L. & WHITE, J. (2008). User contributions to internet-based forums: Prevalence, forms, and motivations. *CyberPsychology & Behavior.* 11(6).

JOHNSON, L. M. (2020). The Evolution of r/Place: A Case Study of Online Collaborative Art and Community. *Internet Studies Journal*. 22(1), 89-104.

JONES, S. (2017). GeoGuessr: Exploring the World Through Gameplay. *Journal of Digital Exploration*. 8(3), 42-57.

LITHERLAND, K. T. & ANDERS, I. M. (2021). Instruction vs. emergence on r/place: Understanding The growth and Control of Evolving Artifacts in Mass Collaboration. *Computers in Human Behavior*. 122 (2021), 106845.

LOSPEC. (2023). r/Place 2023 Day1 Palette. https://lospec.com/palette-list/r-place-2023-day1 [Erişim Tarihi: 1/5/2023].

MILLER, J. (2016). The Button: An Experiment in Online Community Interaction. *Journal of Internet Research*. 10(1), 18-25.

O'HARA, R. (2014). Drawception: A Case Study in Collaborative Online Drawing Games. *International Journal of Online Games and Play*. 7(4), 10-15.

OHANIAN, A. (2006). Reddit: The front page of the internet. TED Talk. https://www.ted.com/talks/alexis_ohanian_on_alexis_iconic_red_ted_u [Erişim Tarihi: 14/06/2023].

PCGAMESCREENS. (2016). The Best Games Ever: Dune 2 Screenshots Walkthrough. http://pcgamescreens.blogspot.com/2016/02/dune-2-screenshots-walkthrough.html [Erişim Tarihi: 12/06/2023].

PENDERGRASS, W., COMPOMIZZI, J., SCIBELLI, D. (2022). Digital mandalas: Communication and authentic human interaction in reddit's r/place platform. *Information Systems.* 23(3), 9-24. https://doi.org/10.48009/3_iis_2022_102.

PETERS, J. (2023). Reddit is bringing back r/Place at perhaps the worst possible time. *Theverge*. https://www.theverge.com/2023/7/19/23800309/reddit-r-place-2023-protest. [Erişim Tarihi: 02/07/2023].

PETERS, J. (2023). Reddit's r/Place is going about as well as expected. *Theverge.* https://www.theverge.com/2023/7/20/23801716/reddits-r-place-protest-art. [Erişim Tarihi: 02/07/2023].

RAPPAZ, J., CATASTA, M., WEST, R., ABERER, (2018). Latent Structure in Collaboration: The Case of Reddit r/place. *Twelfth International AAAI Conference on Web and Social Media*, ICWSM.

REDDIT. (2017). The 2017 r/Place Atlas https://2017.placeatlas.stefanocoding.me/#//531/266/1.201. [Erişim Tarihi: 03/07/2023].

REDDIT. (2022). The 2022 r/Place Atlas. https://2017.place-https://2023.place-atlas.stefanocoding.me/#//-940/-217/0.38. [Erişim Tarihi: 04/07/2023]. [Erişim Tarihi: 03/07/2023].

REDDIT. (2023). The 2023 r/Place Atlas. https://2017.place-https://2023.place-atlas. stefanocoding .me/#//-940/-217/0.38. [Erişim Tarihi: 04/07/2023].

SMITH, E. R. & JOHNSON, L. M. (2015). Twitch Plays Pokémon: A Study of Collaborative Gameplay. *Journal of Online Gaming Research*. 3(2), 65-78.

SMITH, E. R. & JOHNSON, L. M. (2018). Reddit's r/Place: An Exploration of Collaborative Art and Online Community. *Journal of Social Media Research*, 30(2), 53-68.

THOMAS, R. (2011). The birth and boom of Reddit. Discover Magazine. https://www.discovermagazine.com/technology/the-birth-and-boom-of-reddit. [Erişim Tarihi: 10/07/2023].

VACHHER, P., LEVONIAN, Z., CHENG, H. & YAROSH, S. (2020). Understanding community-level conflicts through Reddit R/Place. *CSCW '20 Companion: Conference Companion Publication of the 2020 on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing*, 401–405. https://doi.org/10.1145/3406865.3418311.

VOX. (2015). The Button: The Fascinating Social Experiment Driving Reddit Crazy. https://www.vox.com/2015/4/10/8383165/reddit-button-explained. [Erişim Tarihi: 10/07/2023].

WORLD POPULATION REVIEW. (2023). Reddit Users by Country 2023. https://worldpopulationreview.com/country-rankings/reddit-users-by-country. [Erişim Tarihi: 15/07/2023].

YOUTUBE. (2017). Reddit Place (/r/place) - FULL 72h (90fps) TIMELAPSE. https://www.youtube.com /watch?v=XnRCZK3KjUY. [Erişim Tarihi: 15/07/2023].

YOUTUBE. (2022). Turkey Vs xQc r/place Pixel Wars. https://www.youtube.com/shorts/y1mMn26FZ4E. [Erişim Tarihi: 15/07/2023].

YOUTUBE. (2022). r/Place 2022 Timelapse. https://www.youtube.com/watch?v=K5O3UgLG2Jw&t=1s. [Erişim Tarihi: 16/07/2023].

YOUTUBE. (2023). Official r/place 2023 canvas timelapse.https://www.youtube.com/watch?v=xjOMPka5WFo. [Erişim Tarihi: 16/07/2023].

journal
of arts