



# journal of arts

International Peer-Reviewed and  
Open Access Electronic Journal

Uluslararası Hakemli ve Açık  
Erişimli Elektronik Dergi

ISSUE/SAYI

3

E-ISSN : 2636-7718 VOLUME/CİLT: 7  
DOI : 10.26809/arts YEAR/YIL: 2024



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: 7

Issue / Sayı: 3

Year/Yıl: 2024

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

E-mail: [jarts.editorial@gmail.com](mailto: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: karayevren@gmail.com

## CO-EDITORS

*Tuba BATU*

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

### *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*

*İlkan Devrim DİNÇ*

Assist. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University Faculty of Fine Arts,  
Graphic Department, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: devrim.dinc@comu.edu.tr

## *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, TÜRKİYE,  
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 BATU*

Doçent, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çan MYO, El Sanatları Bölümü Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE,  
e-mail: krkmtzb@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

*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*

*İlkan Devrim DİNÇ*

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

## Müzik

*Fikret Merve EKEN KÜÇÜKAKSOY*

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

## YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

*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:  
esracizmec@comu.edu.tr

### **Elif AVCI**

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

### **Yıldız GÜNER**

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

### **Milos DJORDJEVIC**

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



## REFEREES IN THIS ISSUE / BU SAYININ HAKEMLERİ

**Hatice Öz Pektaş**

Prof. Dr., İstinye University, Türkiye

**Fatma Nihan Şen**

Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, Türkiye

**Deniz Kürşad**

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

**Ali Can Metin**

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

**Leyla Bekensir**

Assoc. Prof. Dr., Ankara University, Türkiye

**İlhami Kaya**

Assoc. Prof. Dr., Batman University, Türkiye

**Ezgi Karaata**

Assoc. Prof. Dr., Marmara University, Türkiye

**Feride Zeynep Güder**

Assoc. Prof. Dr., Üsküdar University, Türkiye

**Güliz Baydemir Katkar**

Assist. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye

**Mert Yavaşca**

Assist. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye

*“This page is left blank for typesetting”*



**HOLISTENCE**  
publications

*Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır*

# CONTENTS / İÇİNDEKİLER

Representation of space in pre-cinema moving image devices <b>Anday Türkmen</b>	109
Alexandre Tansman'ın gitar müziklerindeki eklektisizm üzerine bir inceleme; Scriabin'in teması üzerine varyasyonlar örneği <i>A study on eclecticism in Alexandre Tansman's guitar music; Example of variations on Scriabin's theme</i> <b>Hale Birgül &amp; Oksana Böllü</b>	125
Bilgilendirme tasarımı ve gelişen dünyadaki yeri <i>Information design in the developing world</i> <b>Tuğcan Güler</b>	135
Romantizm'den Postmodernizm'e sanatta doğanın tasviri <i>The depiction of nature in art from Romanticism to Postmodernism</i> <b>Elif Karakurt</b>	149
Yönetmen ve ressam olarak Akira Kurosawa'nın renk kullanımının incelenmesi: "Ran" filmi örneği <i>Examining Akira Kurosawa's use of color as a director and painter: An example of the movie "Ran"</i> <b>Özlem Uzun Hazneci</b>	161

*“This page is left blank for typesetting”*



**HOLISTENCE**  
publications

*Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır*



# Representation of space in pre-cinema moving image devices

Anday Türkmen 

Asst. Prof. Dr., Istanbul Gedik University, Faculty of Architecture and Design, Interior Architecture and Environmental Design,  
Türkiye e-mail: [anday.turkmen@gedik.edu.tr](mailto:anday.turkmen@gedik.edu.tr)

## Abstract

The aim of this research is to establish a dialogue between moving image devices, considered as precursors of cinema, and the representation of space in order to evaluate the physical orientations of inventors who transformed their spatial searches into cinematic organisation. This study examines the experimental environment created by cinema art for space through moving image devices. It is focused on two research questions: 'The integration of space representation in pre-cinema moving image devices' and 'The effect of space representation on visual narrative in pre-cinema moving image devices'. The study employed a qualitative research design and the literature review method to answer the research questions. The research data was analysed using descriptive content analysis. Based on the analysis, it can be inferred that pre-cinema moving image devices invented between 1558-1834 utilised figurative representations in visual narratives. The representation of space was first introduced in the visual narratives of the Stereoscope, invented by Wheatstone in 1838. Moving image devices invented between 1880-1895 established a strong relationship with the representation of space. However, the fact that the research was collected from fourteen different moving image devices invented in 1558 and later is considered to be one of the major methodological limitations of this study. The limited sample size weakens the possibility of generalising the findings and negatively affects the external validity of the research. In order to overcome the problem of low external validity and to ensure that the data obtained from the study can represent the study population, it is recommended that new studies be planned that include different pre-cinema moving image devices.

**Keywords:** Pre-cinema, Moving image devices, Space, Representation.

**Citation/Atf:** TÜRKMEN, A. (2024). Representation of space in pre-cinema moving image devices. *Journal of Arts*. 7(3): 109-124, DOI: 10.31566/arts.2391

**Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:**  
Anday Türkmen  
E-mail: [anday.turkmen@gedik.edu.tr](mailto:anday.turkmen@gedik.edu.tr)



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

## 1. INTRODUCTION

Before the advent of cinema, moving images were produced through devices. Pre-cinema shares a common visual concern and narrative style with this period, providing many references for the production of space.

In this context, pre-cinema, which is universally considered a method of representation, shapes fictional experiences and controls the conditions of experimental space representations that refer to the future world. In the intersection of cinema and space, human communication with people and objects occurs through devices produced by human hands. Therefore, cinema, which relies on spatial possibilities to convey its own reality, must make use of various disciplines in the development process. The concept of space has given new identities to pre-cinema and enabled the reinterpretation of cinematic ideologies in a mimetic sense.

Throughout the history of cinema, social demands and scientific research have influenced each other. The invention of pre-cinema moving image devices was not a linear process, but rather an accumulation of knowledge from various fields such as physics, physiology, anatomy, and chemistry over centuries (Abisel, 2003, p. 13). Cinema, named after the Cinématographe invented by the Lumière Brothers, has become one of the most influential and popular mass arts of the past and current century due to its universal visual language. The debate over who actually invented cinema as a technological invention has persisted for years.

These devices were invented for both entertainment and the study of human vision. Many inventors have contributed to the development of this long standing lineage of optical illusions, including Michael Faraday and Joseph Plateau (Veras et al., 2017, pp. 1-2). In this context, the focus of research is on the physical rather than fictional use of space in pre-cinema moving image devices.

### 1.1. Problem of the Research

The main problem of this research is to study the representation of space in moving image devices that were used in the pre-cinema period and are considered as precursors to the art of cinema. The study analyses the relationship between spatial represen-

tation and moving image devices, as well as their aesthetic values, using specific examples.

### 1.2. Purpose of the Research

The objective of this research is to establish a dialogue between moving image devices, which are considered precursors to the art of cinema, and the representation of space. The analysis of the effect of space usage on visual narrative in the historical development of cinema is approached through interdisciplinary relations. Additionally, this study comparatively examines the physical orientations of inventors who transformed their spatial searches into a cinematic organization using moving image devices.

### 1.3. Research Questions

The study aimed to address two research questions, RQ1 and RQ2, based on the identified problems:

RQ1: At what point did the representation of space become integrated into pre-cinema moving image devices?

RQ2: How did the representation of space in pre-cinema moving image devices have an impact on visual narrative?

### 1.4. Importance of the Research

This research, which discusses the experimental environment established by the art of cinema for space through moving image devices, is important in terms of making the place and applicability of spatial representation approaches in pre-cinema devices traceable, drawing conclusions about the interaction between the pre-cinema period and spatial representation, and synthesising the wealth of research information currently available to contribute to the existing literature.

### 1.5. Limitations of the Research

The study's limitations are discussed in terms of theoretical and methodological aspects, as well as the internal and external validity of the research. Although an extensive literature review was conducted on the research topic, the limited number of scholarly studies aiming to establish a dialogue between moving image devices, which are considered precursors to the art of cinema, and the representation of space is considered a theoretical limitation of this research.

The study assessed the impact of factors that were known. However, it had methodological limitations. The data were collected from fourteen different moving image devices, which are considered precursors to the art of cinema, invented in 1558 and after, which limits the generalisability of the findings. The external validity of the study was negatively affected by the limited sample area.

## 2. THEORETICAL FRAMEWORK

Before discussing the pre-cinema moving image devices, it is important to recognise that cinema is based on the concept of illusion. This illusion results from the fact that the brain tends to perceive the image on the retinal surface as moving for a short time following its disappearance. The history of cinema is largely based on this principle.

The earliest examples of attempting to depict phenomenon of movement in a static drawing can be traced back to Palaeolithic cave paintings, where animals are depicted in arrays in different positions. These paintings often depict animals in various positions, sometimes with eight legs instead of four to convey the impression of movement. Thus, it is intended to indicate that the animal does not stand still, but walks, "moves". According to Teksoy (2005, p. 15), these paintings can be regarded as the earliest examples of animation cinema and comics in the history of civilisation.

The wall depicting running animals in the Chauvet-cave in the Ardèche province of southern France is recognised as one of the most qualified examples of prehistoric art. Dating back to 30,000 BC, the cave dwellers, who were able to create images of faith with primitive reflexes, have succeeded in depicting the sense of movement in a very clear way (Figure 1).



Figure 1. Chauvet Cave Paintings (Little, 2021)

These paintings often show animals stacked on top of each other. According to some sources, these stacked images were deliberately constructed so that a moving light source, such as a torch, could gradually reveal the images (Zorich, 2014). In this context, we can conclude that cinema began thousands of years ago with mankind's desire to communicate what is in motion.

A vessel dating back to 3000 BC was discovered in Shahr-e Sookhteh, Iran. The vessel features a scene of a goat and a tree, which is positioned to repeat five times around the vessel (Muzdakis, 2023). When these scenes are juxtaposed, it can be observed that the goat jumps on the tree and eats its leaves (Figure 2).



Figure 2. The Vessel's Decorations (Muzdakis, 2023)

This 5000-year-old vessel is recognised as one of the oldest recorded ideas of animation in history. It is described as an animation idea rather than an animation because its main purpose is to convey the phenomenon of motion as the vessel rotates.

Cinematic elements are not only present in visual media but also in literary works. For instance, in *De Rerum Natura (On the Nature of Things)* a poem by Titus Lucretius Carus, a Roman philosopher from the 1st century BC, there are lines that refer to the fundamental principles of animation. Carus attempts to explain the basic logic of the transition between two images by referring to the principle of the impression of the retina, which is the basis of cinema (Teksoy, 2005, p. 16).

The Bayeux Tapestry, also known as *Tapisserie de la Reine Mathilde*, is a seventy-metre-long and fifty centimetre wide tapestry from the 11th century.



It is on display at the *Musée de la Tapisserie de Bayeux* in Bayeux, France. The tapestry depicts the Norman invasion of England in a comic book style (Teksoy, 2005, p. 15) (Figure 3).



Figure 3. Tapisserie de Bayeux (Bessin, 2018)

During the 11th century, lanterns with rotating figures were developed in civilian areas of China (Ruirui & Xiao, 2012, p. 1304). The figures often depicted warriors with spears and arrows, reflecting the survival concerns and warfare of the time (Figure 4). Trotting Horse Lamp rotates automatically as hot air rises from the candle in the centre, casting shadows of the figures on the surrounding permeable surfaces with the light emitted by the candle. The lamp is named after the horse figures commonly used in its design.

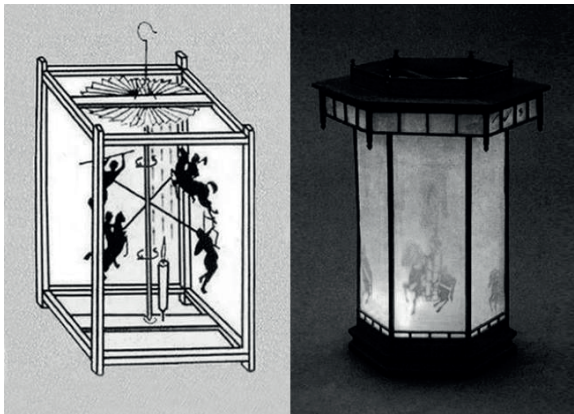


Figure 4. Trotting Horse Lamp (Liu, 2021)

In 1558, about 500 years after the Trotting Horse Lamp appeared, the book *Sigenot* was written. It's considered an epic knight's tale and contains an illustration on every page, which are related to each other both in plot and in moving fiction. Leafing through the pages of the manuscript produces a certain illusion of motion, although there is no evidence that this was the original intention (Pikov, 2010, p. 30) (Figure 5).



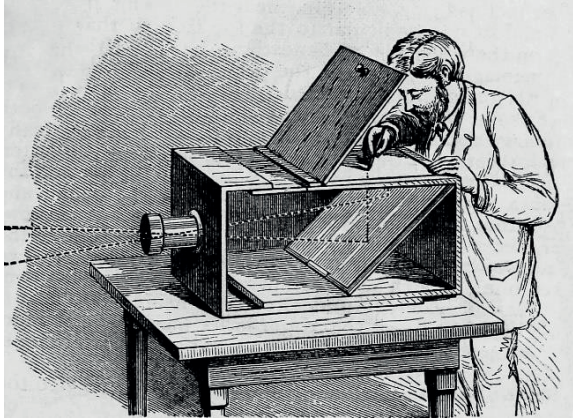
Figure 5. Sigenot (Werner, 2013)

As can be seen from the literature, no devices is needed to produce the phenomena of shadow and movement. However, it is necessary to consider the pre-cinema period together with shadows and reflections. In this context, the main issue to be highlighted in the research is the importance of the devices in the process of image creation (Kılıç, 2011, p. 110). In the following part of the study, the development process from the camera obscura, where man began to represent moving images on the surface, to the point where the of cinema began will be presented.

## 2.1. Camera Obscura (1558)

In 500 BC, the philosopher Mozi mentioned for the first time that if a hole is made in a dark box, the light entering through this hole creates an inverted image on the opposite surface (Kılıç, 2011, p. 105). This principle led to the invention of the Camera Obscura (Dark Chamber), which was a crucial step towards the creation of photography and thus cinema. The Camera Obscura is a device that has been studied by various researchers, throughout history. It works on the principle that light outside the box passes through a hole drilled on one surface of a rectangular box and reflects the opposite of the image on the opposite side. This phenomenon is based on the principle of transmitting light through a dark medium and has been known since ancient times. It was first analysed by the Italian Leon Battista Alberti, and he conveyed his results to Leonardo da Vinci. Da Vinci observed the event and described it in detail in one of his manuscripts (Teksoy, 2005, p. 17).



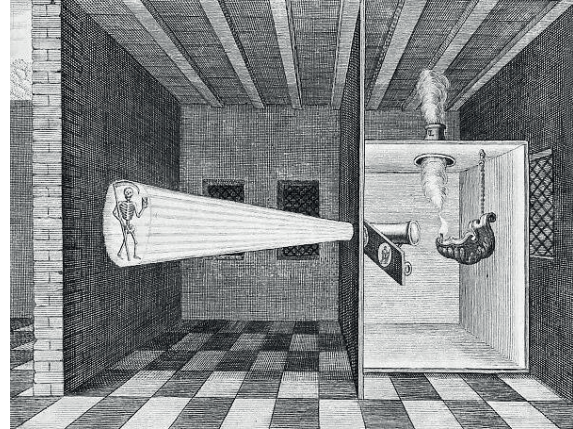


**Figure 6.** Camera Obscura (Lardner, 1855, p. 203)

The book *Magia Naturalis*, written by Giambattista della Porta in 1558, was the first to explain in detail that the image would be much clearer and sharper if a convex lens was placed in front of the hole in the camera obscura (Kılıç, 2011, p. 109). According to Porta, the Camera Obscura was enlarged from a box to a room. In a dark room, noble people were able to view hunting, feasting, and war scenes on a white sheet, which appeared to come to life before their eyes (Teksoy, 2005, p. 17).

## 2.2. Magic Lantern (1659)

The Magic Lantern, believed to have originated in China during the 2nd century BC, was officially described by Athanasius Kircher in 1645 in a work entitled *Ars Magna Lucis et Umbrae* (Teksoy, 2005, p. 17). It is estimated that Kircher depicted an already existing device rather than introducing a new invention in this book. The Magic Lantern was first produced by Dutch physicist Christiaan Huygens in 1659 (Kılıç, 2011, p. 110). It projects images drawn on glass plates onto a wall surface using a light source (usually a gas lamp) and a lens. Therefore, it can be considered the ancestor of the modern slide machine (Figure 7).



**Figure 7.** Magic Lantern (Kircher, 1671, p. 769)

The Magic Lantern follows the tradition of the dark box in terms of its structure. But unlike the camera obscura, which used light from outside to produce a reduced image of a landscape, the magic lantern used light from inside to enlarge and project a small image (Kılıç, 2011, p. 110).

In contrast to Catholics who used the printing press for missionary activities, Protestants are known to have used the Magic Lantern. They often displayed eerie figures, such as the devil, to the public. Similarly, in 19th century England, people travelled with Magic Lanterns and showed many slides one after the other to the public. The Rat-swallower is widely regarded as the most famous show of that period. It depicts rats entering the mouth of a sleeping man.

## 2.3. Thaumatrope (1825)

The Thaumatrope (Magic Circle) was invented in 1825 by British Doctor John Ayrton Paris. It is considered to be the first invention to use the phenomenon of retinal persistence (persistence of vision) (Faden, 2019). The product consists of a cardboard circle with a diameter of 2.5 inches and two strings attached, one at opposite points of the diameter. When spun, the images on either side of the circle merge, providing the illusion of continuous movement. This illusion is created because the images remain on the retina for some time after they are seen. On the cardboard disc there are two pictures, one on each side, with the positions of the pictures reversed. Although the selected images are different, they are related to each other and can be combined into a single coherent image. When the strings attached to the disc are quickly pulled and

rotated, the disc rotates around its axis, creating the illusion that the images on both sides are merged. The thaumatrope was a popular Victorian toy. The most common pair of images is a bird and a birdcage (Figure 8). Due to their reliance on the phenomenon of persistence of vision, it can be argued that any moving image device up to and including cinema of today is derived from the thaumatrope (Faden, 2019).

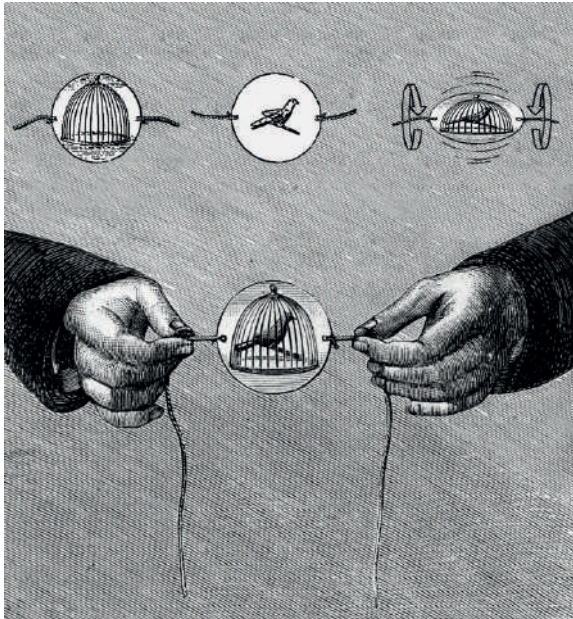


Figure 8. Thaumatrope (Traisnel, 2020)

## 2.5. Phenakistoscope (1833)

The Phenakistoscope was invented in 1833 by the Belgian Physicist Joseph Plateau. It consists of a disc with drawings of objects or people in motion. This disc, which is on a shaft, has openings at the edges through which you can have a look. The device also requires a mirror. The user turns the disc while looking into the mirror and seeing the reflection of the Phenakistoscope. The closed sections of the disc block part of the image, so that what is seen through the restricted space is perceived as moving (Leskosky, 1993, p. 178).

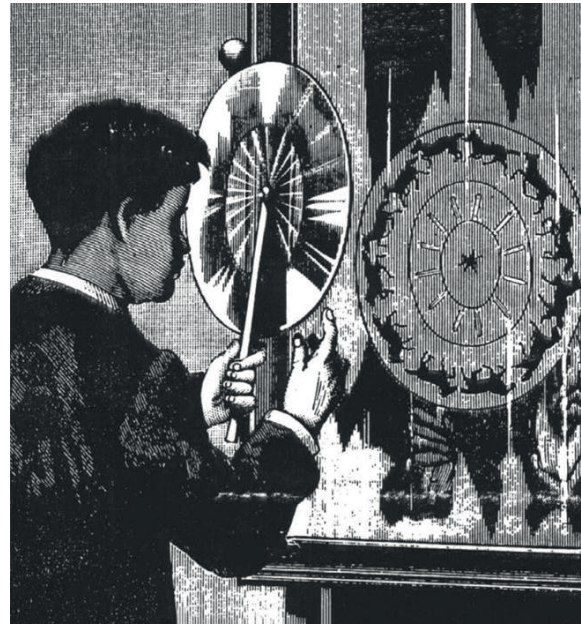


Figure 9. Phenakistoscope (Bak, 2016)

The Phenakistoscope was influenced by Peter Mark Roget's observations on the 'persistence of vision' (Ramsaye, 1926, p. 358). The principle behind this illusion is simple: if objects of different sizes and positions pass in front of our eyes at very short intervals and close proximity, the impressions created by these objects on the retina combine, resulting in a single object that changes in form and position (Teksoy, 2005, p. 19).

In the 19th century, the Phakistoscope, also known as the 'philosophical toy' due to the perception that optical inventions were merely playthings, was the first pre-cinema device capable of creating the illusion of 'full animation' (Leskosky, 1993, p. 176).

## 2.6. Zoetrope (1834)

The zoetrope was invented in 1834 by the British Mathematician William George Horner (Veras, 2022, p. 28). Known as the 'Daedaleum' when it was first produced and introduced with the slogan 'Wheel of Life', the zoetrope consisted of a wooden platform that acted as a stabiliser, a wooden or metal pole that raised the viewing cylinder, an empty cylinder with equally spaced vertical slits, and a paper strip with painted or drawn sequential images (Art of Play, 2016).



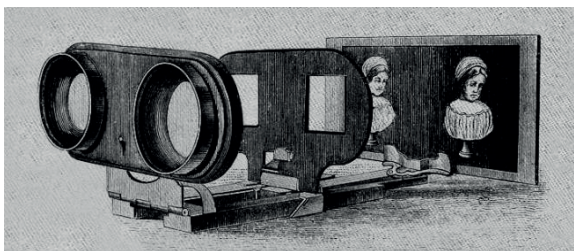


**Figure 10.** Zoetrope (Art of Play, 2016)

The paper strip containing the sequential images is placed inside the cylinder. Vertical rectangular slits on the side of the cylinder prevent the images from interfering with each other as they rotate. When the cylinder structure is rotated, an observer looking through the slits from the outside can see a silhouette moving inside the cylinder. Despite its seemingly simple mechanism and function, the zoetrope creates a remarkable array of illusions (Veras et al., 2017, p. 2).

### 2.7. Stereoscope (1838)

The stereoscope was invented in 1838 by the British Physicist Charles Wheatstone (Hoffmann, 2002, p. 8). In general terms, the stereoscope works by combining the binocular image seen by both eyes at the same point but from different angles, with the help of the brain's correction mechanism, either through a mirror or a lens. Two mirrors are positioned at right angles to view the two different images presented. Each eye sees only the intended image through identical monocular tubes. Binocular vision causes the two images to superimpose, creating the illusion of depth and solidity (Hankins & Silverman, 1999, p. 148) (Figure 11).

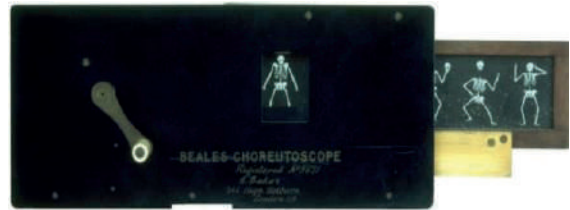


**Figure 11.** Stereoscope (Reynolds, 2020)

The stereoscope's moving image extension consists of a reel that holds a series of stereographic cards, creating a moving picture when rotated by a crank. The cards are stretched by a small metal part and brought into the viewing position. As they rotate, they create the illusion of a moving image.

### 2.8. Choreutoscope (1866)

The choreutoscope was developed in 1866 by Dr. Lionel Smith Beale. The choreutoscope has a very simple system; it uses a glass plate with successive images on a black surface. This plate is mounted on a manual Geneva wheel mechanism that allows the image to move forward rapidly. The most widely used image is known as the 'Dancing Skeleton' series, in which six different images of a skeleton are animated (Figure 12).



**Figure 12.** Choreutoscope (Burns, 1999)

L. S. Beale designed the Choreutoscope for use in presentations while working at the Polytechnic University (now the University of Westminster), but never patented the design (Ruffles, 2004, p. 23). The first patent application for a larger version of Beale's invention, the Giant Choreutoscope, was made in 1884 by the British optician William Charles Hughes (Liesegang, 1926, p. 55).

## 2.9. Kineograph (1868)

The kineograph was developed by the British inventor John Barnes Linnett in 1868 (Sfetcu, 2021, p. 58). Also known as a 'flip book', 'moving picture' or 'pocket cinema', the kineograph is described as a small book with a series of animated images on the unbound edge (Bullen et al., 2018, p. 77) (Figure 13).

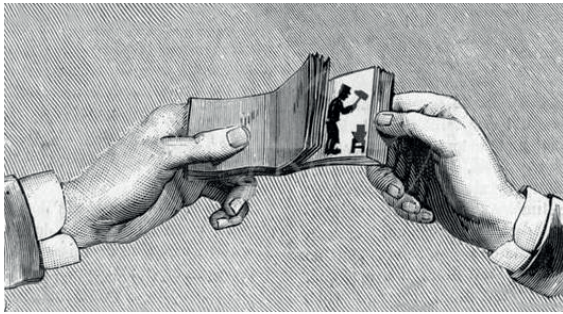


Figure 13. Kineograph (Folioscopio, 2021)

Leskosky (1988, p. 460) explains that the illusion of movement is created by overlapping each drawing in the series with the next scene. The user can achieve this effect by bending all the pages backwards with their right hand while holding the bound edge of the book with their left hand and then releasing the pages one by one with their right thumb.

The Kineograph's popularity has increased due to its unique features. It requires no additional tools besides the user's hand, is highly portable, and is more cost-effective than similar products.

## 2.10. Praxinoscope (1879)

Praxinoscope was invented in 1879 by the French Science Teacher Charles-Émile Reynaud (Butler, 2008, p. 17). The figures were placed on a fixed scene depicted on an image tape consisting of 12 frames superimposed on a black background.

The image tape is positioned along the inner surface of a cylindrical drum. A 12-sided mirror arrangement surrounding the axis of the drum intermittently reflects successive images. A light source, usually a candle, is positioned above the axis to provide illumination. The rotation of the cylindrical drum platform produces a moving figure's image that is visible in the array of mirrors rotating in the device's centre. Each mirror reflects a different movement of the figure. This device is a remarkable demonstration of optical illusion. As the device ro-

tates, the figures move rapidly, and all twelve separate images merge into a single moving scene. In this context, the Praxinoscope combines the Zoetrope's cylindrical shape with the Phenakistoscope's mirror (Faden, 2019).

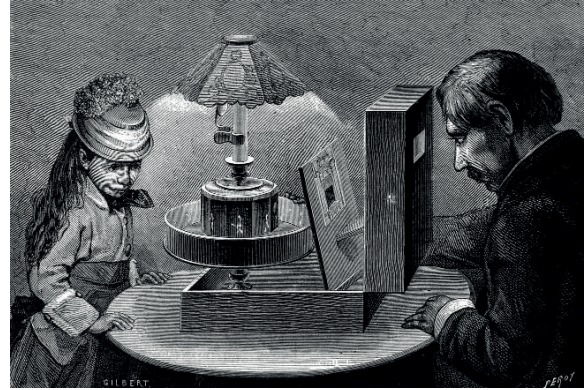


Figure 14. Praxinoscope (Gunning, 2014)

Reynaud then developed a mechanism called the Théâtre Optique (Optical Theatre), which was a further development of the projection version of the Praxinoscope, to make it more accessible to a wider public (Pandya, 2019, p. 4). The shows Reynaud performed with this optic mechanism, which he patented in 1888, were called Pantomimes Lumineuses and between 1892-1900 he organised more than 12,800 performances for more than 500,000 visitors at the Grévin Museum in Paris (Myrent, 1989, p. 191).

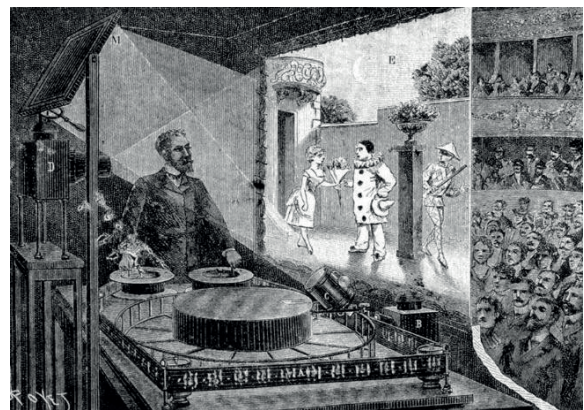


Figure 15. Theatre Optique (Conreur, 2016)



### 2.11. Zoopraxiscope (1879)

The Zoopraxiscope was the invention of British Photographer Eadweard James Muybridge in 1879 (Andersen, 2018, p. 14). Commissioned by the then Governor of California, Leland Stanford, who also owned many racehorses, to find the answer to the question 'Whether all four legs of a horse are cut off from the ground at the same time while galloping', Muybridge, in 1872 with the help of Railway Engineer John Dove Isaacs, developed a contraption consisting of 24 cameras (Robbins, 2013, p. 78) (Figure 16).

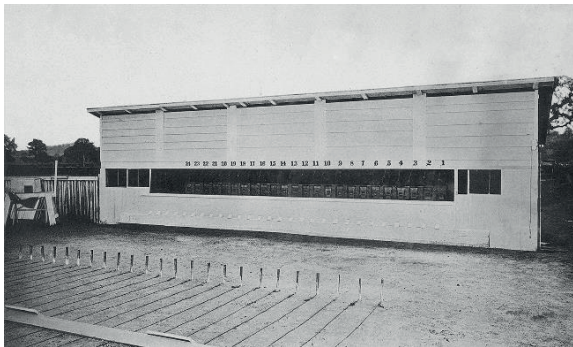


Figure 16. Camera Shutters (Braun, 2010, p. 140)

Twenty-four cameras were placed side by side at equal distances inside a wooden shed. Twenty-four ropes were stretched across the floor of the road in front of the shed, and the ends of each rope were connected to the electronic shutter of a camera. A black race horse was then made to run along the prepared set in front of a white wall, and each rope that the horse touched while moving triggered the camera (Teksoy, 2005, p. 22). In this way, different postures of the horse in motion were photographed instantly (Özön, 1964, p. 6; as cited in Gökçearslan, 2016, p. 95) (Figure 17).

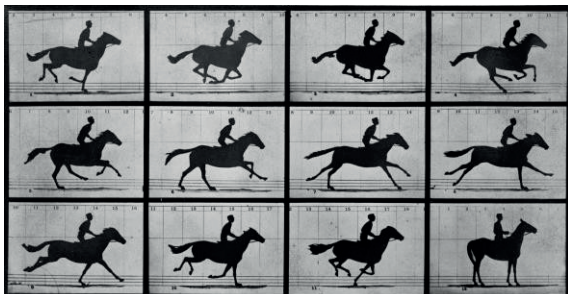


Figure 17. The Horse in Motion (Braun, 2010, p. 145)

Muybridge published the results of his study, which began as a simple assignment, in an article titled 'Animal Locomotion'. This study became one of the most popular academic works of the 19th

century. Even in the most famous paintings of the period, horses were depicted with their forelegs forward and hind legs backwards while running. During this period, there were many discussions about the horse's posture, but they could not be finalised due to technical limitations. Muybridge was the name that put an end to this debate. The photographs demonstrate that the moment when all four of the horse's feet are off the ground is when they are closest together. This contrasts with the paintings of the same period, which convey the opposite.

Muybridge arranged the photographs he captured in a sequence on a glass disc and projected them onto a surface using a magic lantern (Demirbilek, 1994, p. 7). Muybridge's named Zoopraxiscope is considered one of the first early film projectors (Régnier, 2013, p. 237) (Figure 18).



Figure 18. Zoopraxiscope (Myers, 2018)

Muybridge documented the movements of animals and humans using multiple cameras, making him an iconic figure in the history of motion capture. Muybridge's gradual photography of animal of human movement by breaking it into fragments provided a rich source for the scientists and artists of his time. Furthermore, these studies have made a significant contribution to the development of the product known as the film strip.

## 2.12. Kaiserpanorama (1880)

The Kaiserpanorama was invented in 1880 by the German Physicist August Fuhrmann (Engelen, 2021, p. 134). The Kaiserpanorama, which means ‘panorama of the emperor’ in German, was one of the most popular entertainment devices in late 19th century Europe, especially in the German Empire. The popularity of the device lay in its ability to create the illusion of three-dimensional images by projecting stereoscopic photographs that moved between the viewer’s gaze (Peselmann, 2016, p. 70).

The Kaiserpanorama, first opened in Breslau in 1880 and capable of seating twenty-five people at a time, is a cylindrical structure approximately fifteen feet in diameter developed to display a series of fifty illuminated colour stereoscopic photographs (Duttlinger, 2006, p. 424) (Figure 19).

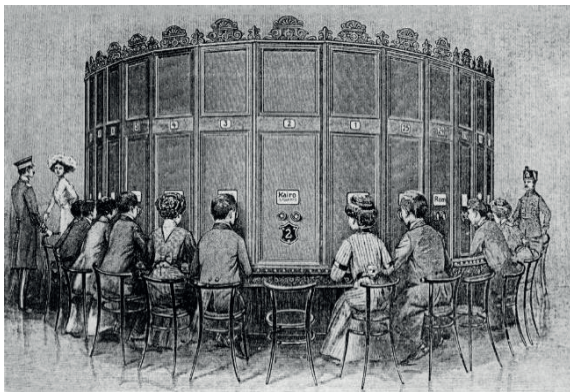


Figure 19. Kaiserpanorama (Lee, 2013, p. 36)

The content of the shows was chosen to give the audience a sense of travelling to different places and exploring different parts of the world, enabling them to discover different cultures and places, as people’s opportunities to travel were limited at the time. For this reason, Kaiserpanorama shows often included a variety of themes such as tourist sites, works of art and scenes from popular culture.

Kaiserpanorama, which creates a hybrid spatial experience by combining microscope and telescope components in its structure, is considered by some scholars to be a forerunner of cinema, as it uses mechanical technology to move the images (Peselmann, 2016, p. 71).

## 2.13. Kinetoscope (1891)

In 1891, Thomas Alva Edison and his assistant W. K. Laurie Dickson developed the Kinetograph and the Kinetoscope. The Kinetograph records movement serially with still photographic frames, while the Kinetoscope allows the resulting moving image to be viewed. The Kinetoscope is a personal device for a single user (Kılıç, 2008, p.199). The image obtained from a 15 metre long 35 mm film could only be viewed by one person through an eyepiece (Özuyar, 2017, p. 16). The lens captured forty images per second, resulting in a twenty-second one-person cinema show (Teksoy, 2005, p. 29) (Figure 20).



Figure 20. Kinetoscope (Akman, 2019)

In 1892, Edison established a film studio on his land in West Orange, NJ, adjacent to his research laboratories (Robb, 2013, p. 22). This studio, known as ‘Black Maria’, was the first film studio in history. The Studio nicknamed Black Maria because of its similarity in texture, colour and form to the wagon cell vehicles used by the American police at the time (Jacobson, 2011, p. 233).

According to Rossell (1998, p. 86), the Kinetoscope was an improved version of Joseph Plateau’s Phenakistoscope or George Horner’s Zootrope. Although it provided the illusion of movement, it could not project it onto the screen. Thomas Alva Edison did not feel the need to develop a device that projected films on the screen because he believed that films were a passing fad (Bordwell & Thompson, 2012, p. 423).



#### 2.14. Mutoscope (1894)

The mutoscope was invented by the American inventor Herman Casler in 1894 (Pikkov, 2010, p. 182). Inspired by the kineograph developed by Linnett, the mutoscope emerged to compete with Edison's kinoscope and soon surpassed it in popularity in the entertainment industry (Fernet, 1988, p. 8). By the late 1890s, it had become one of the most sought-after 'adult' materials (Streible, 2003, p. 91) (Figure 21).

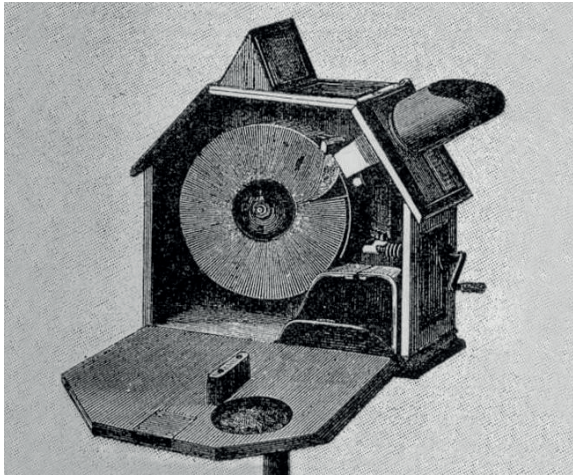


Figure 21. Mutoscope (Hendricks, 1964, p. 78)

The mutoscope consists of hundreds of small 7x5 cm cards with images printed on them, attached to a circular spool about 25 cm in diameter. This spool is similar to a Rolodex and is connected to an external crank that is turned by the tracker. When the crank is turned, the spool rotates and the cards are stretched by a small metal part and brought into viewing position. As the cards rotate, they create the illusion of a moving image (Rossell, 1998, p. 96). A typical mutoscope roll holds an average of 850 cards and provides approximately one minute of imaging time.

#### 2.15. Cinématographe (1895)

The Cinématographe was developed in 1895 by Auguste Lumière and Louis Lumière, also known as the Lumière Brothers (Özuyar, 2017, p. 17). According to Teksoy (2005, p. 30), it was Louis Lumière who invented the cinématograph and his brother Auguste helped him.

The Cinématographe recorded moving images on 35 mm wide celluloid film (a type of film with holes on both sides of the frame) at a rate of sixteen

frames per second. It could also project images using a lantern as a light source and create film copies (Teksoy, 2005, p. 31) (Figure 22).

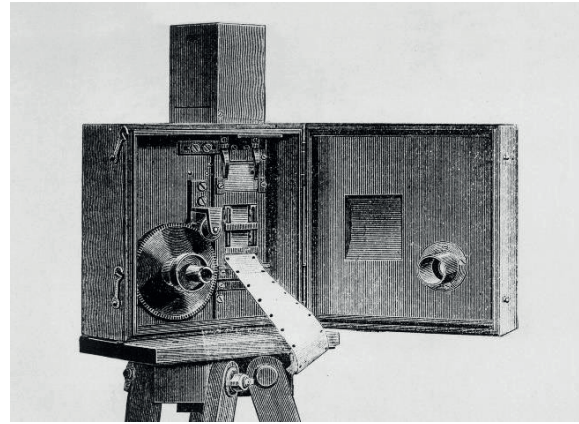


Figure 22. Cinématographe (Lumière, 1897)

In December 1895, the first commercial film screening in history took place in the exotically decorated Indian Hall of the famous Grand Café on the Boulevard des Capucines in Paris (Ceram, 2007, p. 121). The screening consisted of 10 different films. This experience, which was recorded as the first film screening in history, did not turn out as expected. When the film titled 'The Arrival of a Train at La Ciotat Station', known as 'La Ciotat', started, the audience saw a train coming towards them and started to run away in panic and took shelter under the seats, causing a short-lived stampede (Bergan, 2011, p. 12). Among this audience was Georges Méliès, the director of the Théâtre Robert-Houdin, who would soon become one of the creators of cinema (Robb, 2013, p. 24). The same reaction was given a year later at the screenings at Sponeck Brewery in Galatasaray, where the first cinématograph screenings were held in Istanbul (Özuyar, 2017, p. 19).

The Cinématographe, developed by the Lumière Brothers and after which the art of cinema is named, conveyed sections of daily life without any design considerations. The film camera was used purely as a means of recreating reality.

### 3. METHOD

#### 3.1. Model

This research is based on a general inductive approach. In this context, a qualitative research design was preferred. Qualitative research seeks to understand the form of the problem in its natural environment and aims to describe phenomena by producing unique information rather than testing hypotheses.

#### 3.2. Sample

The research sample consists of fourteen moving image devices: Camera Obscura, Magic Lantern (Laterna Magica), Thaumatrope (Magic Circle), Phenakistoscope, Zoetrope (Daedaleum/Wheel of Life), Stereoscope, Choreutoscope, Kineograph Praxinoscope, Zoopraxiscope, Kaiser-panorama, Kinetoscope, Mutoscope, and Cinematographe. These pre-cinema devices were invented in 1558 and beyond. In order to collect data from the main mass in a simple and quick way, the homogeneous sampling method, one of the purposeful sampling types, was preferred.

#### 3.3. Data Collection Tools

A literature review was conducted to gain a new perspective on the theoretical limitations of this research. The aim is to establish a dialogue between moving image devices and space representation. The process encompasses scanning, analysing, segmenting, summarising and synthesising sources published on a particular research topic. In this context, various scientific resources were scanned, including reports, papers, theses, dissertations, articles and books, accessible through national (ULAKBIM TR, Sobiad, etc.) and international (ERIC, ScienceDirect, Google Scholar, ProQuest, etc.) databases.

#### 3.4. Data Analysis

In order to elucidate the research problem and develop theoretical and practical solutions, the data obtained must be analysed and interpreted.

Analysis describes the process of determining and differentiating the basic elements of the data. In this context, the 'descriptive content analysis method' was preferred to analyse the data obtained in the research and the data was analysed

in two stages. In the first stage, descriptive analysis was carried out and the general trend was determined by examining the qualitative studies that could answer the research questions. In the second stage, content analysis was carried out and the data obtained were organised and interpreted according to the parameters set by the researcher.














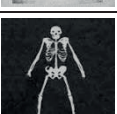




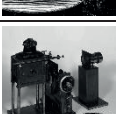

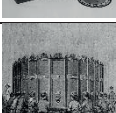



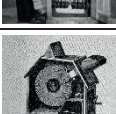

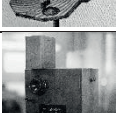

### 4. RESULTS

In the context of research aimed at establishing a dialogue between the pre-cinema moving image devices and the space representation, the literature review method was preferred to answer the research questions. The data obtained from the research was subjected to descriptive content analysis.

The analysis infers that pre-cinema moving image devices invented between 1558-1834 used figural representations in visual narratives. Representation of space was first introduced in the visual narratives of the Stereoscope invented by Wheatstone in 1838. The Praxinoscope, invented by Reynaud in 1879, made the representation of space a prominent factor of visual narrative. In 1880, the Kaiserpanorama, invented by Fuhrmann, included urban interior representations in the visual narrative for the first time. The invention of the Kinetoscope by Edison in 1891 and the Mutoscope by Casler in 1894 made spatial representation an integral part of visual narrative. The cinématographe, developed by the Lumière brothers in 1895, was used as a technical means of reproducing reality, and parts of daily life were transferred without any fictional concerns. In this context, it is possible to conclude that with the cinématographe, the representation of space was completely integrated into pre-cinema moving image devices and had a very strong influence on visual narratives (Table 1).

However, all pre-cinema moving image devices included in this analysis have been evaluated solely on the basis of scientific documents published by the developers regarding the designs. Of course, it is possible that all the devices presented here serve different purposes in different contexts and can therefore be evaluated on the basis of different parameters (figural, spatial, etc.). Therefore, this analysis must be regarded as rudimentary and in need of improvement.

**Table 1.** Impact of Spatial Representation on Visual Narrative

Sample	Device	Visual	Figural	Spatial	Impact of spatial representation
<b>MID_01</b> Camera Obscura (1558) Leon Battista Alberti			●	○	no impact on visual narrative
<b>MID_02</b> Magic Lantern (1659) Athanasius Kircher			●	○	no impact on visual narrative
<b>MID_03</b> Thaumatrope (1825) John Ayrton Paris			●	○	no impact on visual narrative
<b>MID_04</b> Phenakistoscope (1833) Joseph Plateau			●	○	no impact on visual narrative
<b>MID_05</b> Zoetrope (1834) William George Horner			●	○	no impact on visual narrative
<b>MID_06</b> Stereoscope (1838) Charles Wheatstone			●	●	low impact on visual narrative
<b>MID_07</b> Choreutoscope (1866) Lionel Smith Beale			●	○	no impact on visual narrative
<b>MID_08</b> Kineograph (1868) John Barnes Linnett			●	○	no impact on visual narrative
<b>MID_09</b> Praxinoscope (1879) Charles-Émile Reynaud			●	●	moderate impact on visual narrative.
<b>MID_10</b> Zoopraxiscope (1879) Eadweard Muybridge			●	○	no impact on visual narrative
<b>MID_11</b> Kaiserpanorama (1880) August Fuhrmann			●	●	high impact on visual narrative
<b>MID_12</b> Kinetoscope (1891) Thomas Alva Edison			●	●	very-high impact on visual narrative
<b>MID_13</b> Mutoscope (1894) Herman Casler			●	●	very-high impact on visual narrative
<b>MID_14</b> Cinématographe (1895) Lumière Brothers			●	●	extreme impact on visual narrative



## 5. CONCLUSION

The film historian P. Potonée says that the origin of the art of cinema is not, as it is believed, the invention of photography, but the invention of moving image devices. People who saw the motionlessness in space realised that by combining the frames of photographs they could reach the fact that life itself could be created anew. This realisation was an extraordinary imitation of nature (Küçükcan, 2011, p. 31). In this perspective, within the framework of this research, which studies the representation of physical space in the pre-cinema period through the historical evolution of moving image devices that are accepted as precursors of the art of cinema, the technological development of moving image tools, which are traced back to their most primitive and original form, is discussed in a chronological context and continuity.

The first finding of this qualitative research is that the representation of space first appeared in the visual narratives of the stereoscope invented by Wheatstone in 1838. The Praxinoscope, invented in 1879 by Charles-Émile Reynaud, who is also considered the pioneer of animated cinema, made the representation of space an prominent element of visual narrative. This finding provided an answer to the first research question (RQ1) of the study. The second finding of this research is that the Kaiserpanorama, invented by Fuhrmann in 1880, the Kinetoscope, invented by Edison in 1891, and the Mutoscope, invented by Casler in 1894, made the representation of physical space an important part of the visual narrative. The Cinématographe, invented by the Lumière Brothers in 1895, completely broke the moving image's link with the two-dimensional regime and made physical space an integral part of the visual narrative. In this context, the shows of the Lumière brothers are considered to be the beginning of the art of cinema and the end of the research on the animation of movement (Teksoy, 2005, p. 14). This conclusion provided an answer to the second research question (RQ2) of the study.

This research, which discusses the experimental environment for space established by the art of cinema through moving image devices, is important in terms of making traceable the place and applicability of spatial representation approaches

in pre-cinema devices, drawing inferences about the interaction between the pre-cinema period and spatial representation, and synthesising the wealth of research already available to contribute to the existing literature. However, the fact that the research was collected from fourteen different moving image devices invented in 1558 and later is considered to be one of the major methodological limitations of this study. The limited sample size weakens the possibility of generalising the findings and negatively affects the external validity of the research. It can therefore be concluded that the analyses are explanatory rather than conclusive. In order to overcome the problem of low external validity and to ensure that the data obtained from the study can represent the study population, it is recommended that new studies be planned that include different pre-cinema moving image devices (Anorthoscope, Stroboscope, Kinora, Mutograph, Kaleidoscope, Phantoscope etc.). Furthermore, it may be limited to fully understanding the effects of the spatial representations of pre-cinema moving image devices on visual narrative without examining them through the concept of fictional space. This framework presents a potential research topic: the impact of fictional space on visual narrative in pre-cinema moving image devices.

## REFERENCES

- ABİSEL, N. (2003). *Sessiz Sinema*. Om Yayınevi.
- AKMAN, C. (December 7, 2019). Sinemanın kısa tarihi. [https://medium.com/@can\\_akman/sinemanın-kısa-tarihi-e6d838f25fb0](https://medium.com/@can_akman/sinemanın-kısa-tarihi-e6d838f25fb0)
- ANDERSEN, T. (2018). Eadweard Muybridge. *Comparative Cinema*, 6(11), 10-16.
- ART OF PLAY (August 2, 2016). Fun with Zoetropes. <https://www.artofplay.com/blogs/stories/fun-with-zoetropes>
- BAK, M. A. (2016). The ludic archive: The work of playing with optical toys. *Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, 16(1), 1-16.
- BERGAN, R. (2012). *The film book: A complete guide to the world of film*. DK Publishing.
- BESSIN, L. (January 17, 2018). La Tapisserie de Bayeux de retour en Angleterre. <https://actu.fr/monde/la-tapisserie->



bayeux-retour-angleterre\_15104456.html

BORDWELL, D., & KRISTIN, T. (2012). *Film sanatı*. (E. Yılmaz, Trans.). De-Ki Yayınları.

BULLEN, E., RUTHERFORD, L., & URQUHART, I. (2018). Cinema and the book: Intermediality in the invention of Hugo Cabret. *The Lion and the Unicorn*, 42(1), 73-87.

BURNS, P. (1999). Lionel Smith Beale - Choreutoscope [https://archive.org/details/beale\\_ls\\_choreutoscope\\_skeletonani](https://archive.org/details/beale_ls_choreutoscope_skeletonani)

BUTLER, R. (2008). An early piece of cinematic history?. *TechTrends*, 52(6), 17.

CERAM, C. W. (2007). *Sinemanın arkeolojisi*. (H. Aydın, Trans.). Agora Kitaplığı.

CONREUR, G. (January 22, 2016). Théâtre Optique au musée Grévin. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/emile-reynaud-le-pere-du-theatre-optique-6126140>

DUTTLINGER, C. (2021). Carried off course: Navigating the nuanced works of a great thinker. *TLS: Times Literary Supplement*, 6163, 22-24.

ENGELN, L. (2021). The Kaiser-Panorama and tourism in Belgium around 1900. *International Journal on Stereo & Immersive Media*, 5(1), 132-154.

FADEN, E. (August 29, 2019). Thaumatrope (magic circle). <https://digitalcommons.bucknell.edu/cinematic/2/>

FERNETT, G. (1988). *American film studios: An historical encyclopedia*. McFarland.

FOLIOSCOPIO (August 2, 2021). El folioscopio: el primer libro animado de la historia. <https://folioscopio.com/el-folioscopio-el-primer-libro-animado-de-la-historia/>

GÖKÇEARSLAN, A. (2016). Çizyoanat. *Journal of the Fine Arts Institute*, 36, 90-110.

GUNNING, T. (2014). The cinema. In M. Saler (Ed.), *The Fin-de-Siècle World* (pp. 661-676). Routledge.

HANKINS, T. L., & SILVERMAN, R. J. (1999). *Instruments and the imagination*. Princeton University Press.

HENDRICKS, G. (1964). *Beginnings of the biograph: The story of the invention of the mutoscope and the biograph and their supplying camera*. Beginnings of the American Film.

HOFFMANN, A. (2002). *Das Stereoskop: Geschichte der Stereoskopie*. Deutsches Museum.

JACOBSON, B. R. (2011). The Black Maria: film studio, film technology (cinema and the history of technology). *History and technology*, 27(2), 233-241.

KILIÇ, L. (2008). *Fotoğraf ve sinemanın toplumsal tarihi*. Dost Yayınevi.

KILIÇ, L. (2011). Durağan ve hareketli görüntünün öyküsü. In T.F. Uçar (Ed.), *Görsel Kültür* (pp. 103-132). Anadolu Üniversitesi.

KIRCHER, A. (1671). *Ars magna lucis et umbrae in decem libros digesta*. sumptibus Hermanni Scheus.

KÜÇÜKCAN, U. (2011). Filmin tarihi. In F. Bodur (Ed.), *Hareketli görüntünün tarihi* (pp. 2-32). Anadolu Üniversitesi.

LARDNER, D. (1855). *The Museum of Science and Art* (Vol. 8). Walton and Maberly.

LEE, B. (2013). Three-dimensional displays, past and present. *Physics Today*, 66(4), 36-41.

LESKOSKY, R. J. (1988). The Illusion of Reality and the Reality of Illusion in Animated Film. *Semiotics*, 460-465.

LESKOSKY, R. J. (1993). Phenakoscope: 19th century science turned to animation. *Film History*, 5(2), 176-189.

LIESEGANG, F. P. (1926). *Zahlen und Quellen: zur Geschichte der projektionskunst und Kinematographie*. Deutsches Druck- und Verlagshaus GmbH Hackebeil.

LIU, P. (2021). Flight mystery and aerodynamic principles. In L. Peiqing (Ed.), *A General Theory of Fluid Mechanics* (pp. 445-579). Springer Singapore.

LITTLE, B. (October 5, 2021). Early cave art was abstract. <https://www.history.com/news/prehistoric-cave-paintings-early-humans> Lumière, A., & Lumière, L. (1897). Le cinématographe. *La Revue du siècle*, 11, 233-263.

MONACO, J. (2010). *Bir film nasıl okunur? Sinema dili, tarihi ve kuramı: Sinema, medya ve multimedya dünyası*. (E. Yılmaz, Trans.). Oğlak Yayıncılık.

MUZDAKIS, M. (August 29, 2023). 5,000-year-old Iranian vase features the first known animation. <https://mymodernmet.com/iranian-vase-animation-shahr-e-sukhteh/>

MYERS, N. (January 12, 2018). Zoopraxiscope Project. <https://thezoopraxiscope.wordpress.com/2018/01/12/zoopraxiscope-chronicles/>

MYRENT, G. (1989). Émile Reynaud: First motion picture cartoonist. *Film History*, 3(3), 191-202.

ÖZÖN, N. (1964). *Sinema el kitabı*. Elif Yayınları.

ÖZUYAR, A. (2017). *Sessiz dönem Türk sinema tarihi*. Yapı Kredi Yayınları.

PANDYA, A. (2019). Evolution of animations technology and its appeal as a tool to educate. *Vidhyayana*, 4(4), 1-7.

PESELMANN, V. (2016). Enacting public perception in the late 19th century. The Kaiserpanorama. *Figurationen*, 17(2), 70-88.

PIKKOV, Ü. (2010). *Animasophy: Theoretical writings on the animated film*. Estonian Academy of Arts.

- RAMSAYE, T. (1926). Movie Jargon. *American Speech*, 1(7), 357-362.
- REGNIER, C. (2013). Cinema, science, and medicine in France. *Medicographia*, 35, 237-245.
- REYNOLDS, H. (December 19, 2020). The Quest to escape reality. <https://aghseagletimes.com/832/features/the-quest-to-escape-reality/>
- ROBB, J. (2013). *Sessiz sinema*. (E. Ulun, Trans.) Kalkedon Yayınevi.
- ROBBINS, J. (2013). Original Cinema. *Film Comment*, 49(1), 78.
- RUFFLES, T. (2004). *Ghost images: Cinema of the afterlife*. McFarland.
- RUIRUI, Z. & XIAO, G. (2012). The application and development of photoelectric sensor. *Energy Procedia*, 17, 1304-1308.
- ROSSELL, D. (1998). *Living pictures: The origins of the movies*. SUNY Press.
- SFETCU, N. (2021). *Animation & Cartoons*. MultiMedia Publishing.
- STREIBLE, D. (2003). Children at the Mutoscope. *Cinémas*, 14(1), 91-116.
- TEKSOY, R. (2005). *Rekin Teksoy'un sinema tarihi*. Oğlak Yayınları.
- TRAI SNEL, A. (2020). Introduction. <https://manifold.umn.edu/read/capture/section/2f1feff8-8608-4bb9-a169-9dc2cd000489>
- VERAS, C. (2022). Reanimating the history and the forgotten characteristics of the Zoetrope. *Animation*, 17(1), 26-48.
- WERNER, K. (2013). *Untersuchungen zur Illumination der mittelhochdeutschen Heldendichtung*. [Master of Arts thesis, University of Vienna].
- ZORICH, Z. (February 28, 2014). Early humans made animated art: How Paleolithic artists used fire to set the world's oldest art in motion. <https://nautil.us/early-humans-made-animated-art-234819/>

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

# Alexandre Tansman'ın gitar müziklerindeki eklektisizm üzerine bir inceleme; Scriabin'in teması üzerine varyasyonlar örneği

## *A study on eclecticism in Alexandre Tansman's guitar music; Example of variations on Scriabin's theme*

Hale Birgül<sup>1</sup>  Oksana Böllü<sup>2</sup> 

<sup>1</sup> Doç. Dr., Mersin Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Müzikoloji Bölümü, Türkiye, e-mail: [halebirgul@mersin.edu.tr](mailto:halebirgul@mersin.edu.tr)

<sup>2</sup> Öğr.Gör., Mersin Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Müzik Bölümü Kompozisyon ve Ork. Şefliği A.s.d., Türkiye, e-mail: [oksana@mersin.edu.tr](mailto:oksana@mersin.edu.tr)

### Öz

Alexandre Tansman'ın gitar müzikleri bir enstrümanın yüzyıllar içinde gelişen repertuarının farklı yüzlerine sahip çeşitli stillerin hakim olduğu müziklerdir. Bu özelliklerinin teorik ve pratik olarak incelenmesi icracıların anlatım derinliği kazanması ve yaratıcı bir performansın süreçlerine katkısı bakımından önemlidir. Bu çalışmada Tansman'ın tema ve varyasyon biçiminde yazdığı gitar müziği örneği katmanlı dili ve yapısı bakımından ele alınacak, bestecinin gitar yazısına yaklaşımı araştırılacaktır.

**Anahtar kelimeler:** Tansman, Gitar müziği, Neoklasik, Skriabin, Varyasyon

### Abstract

Alexandre Tansman's guitar music dominated by various musical styles with a multiple angles of the instrument's repertoire that has developed over centuries. Examining these features theoretically as well as practically is an essential tool for creating deep expressions for players. In this article, the layered language of the guitar music will be discussed structurally and the composer's approach to guitar music writing will be investigated.

**Keywords:** Tansman, Guitar Music, Neoclassic, Scriabin, Variation

**Citation/Atf:** BİRĞÜL, H. & BÖLLÜ, O. (2024). Alexandre Tansman'ın gitar müziklerindeki eklektisizm üzerine bir inceleme; Scriabin'in teması üzerine varyasyonlar örneği. *Journal of Arts*. 7(3): 125-133, DOI: [10.31566/arts.2406](https://doi.org/10.31566/arts.2406)

**Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:**  
Hale Birgül  
E-mail: [halebirgul@mersin.edu.tr](mailto:halebirgul@mersin.edu.tr)



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

## 1.GİRİŞ

Andres Segovia'nın (1893-1987) gitar müziği repertuarının gelişmesinde ve derinleşmesini sağladığı yıllarda çalıştığı bestecilerin çoğu İspanyol ve Güney Amerika'lı bestecilerdir. Alexandre Tansman (1897-1986) Ravel, Stravinsky ve Fransız altıları gibi yakın ilişkide olduğu önemli bir çevrede eserlerini verdiği Paris yıllarında Segovia aracılığı ile gitar enstrumanı ile bağ kurar ve gitar repertuarına Chopin, Scriabin ve Slav müzikleri gibi o güne kadar gitar repertuarında rastlanmayan etkileri taşıyan özgün eserler kazandırır. Bu anlamda önemli farklılıklar içeren eserleri 20.yüzyılın ilk yarısında İspanyol etkisinde olan solo gitar repertuarında ayrıcalıklı bir yere sahiptir. Tansman'ın gitar müziklerinde kullandığı malzemenin çeşitliliği ancak son yıllarda yapılan akademik araştırmalarda ele alınmaya başlanmıştır. Tansman ve Segovia'nın ölümünden sonra Segovia konser repertuarına dahil etmediği, arşivlerde kalan birçok eserin gün yüzüne çıkmasının ardından Tansman'ın 20.yüzyıl gitar repertuarındaki önemli yeri daha da pekiştirilmiştir<sup>1</sup>. Bestecinin Bach'a olan derin ilgisi gitar yazısının en belirgin özelliklerindedir. Ne var ki eserlerde kullanılan müzik dili sadece barok izler taşımaz. Neoklasik müzik türünün tanımı "klasik stile ait olduğu kabul gören karakteristik özelliklerin ve ortak düşüncelerin ödünç alınması" (Hyde, 1996,201) olduğu düşünülürse Tansman gitar müziklerinde bundan daha fazlasını söylemek mümkündür.

Tansman opera, bale, oratorio, senfoni türleri de dahil olmak 80 orkestra eseri, birçok solo ve oda müziği, sinema, radyo, tiyatrosu ve pedagojik amaçlı 300 den fazla eser vermiştir. Avrupalı müzik eleştirmenleri tarafından 1920'lerden itibaren orkestrasyon kullandığı anlatımcı renkleri, yoğun melodik kullanım, müzik form ve yazı stilineki netlik, sağlamlık özellikleri övgüyle karşılanmıştır. Müzik dilinde kendine özgü armonik dile ulaşmıştır (URL-3,2023) Özellikle 11'li, 13'lü ve 15 'li gibi genişlemiş akorları kullanımı nedeniyle "Tansman akoru" olarak bilinen akorlar "Skyscraper" "Gökdelen" olarak tanımlanır. Tansman Paris'e göç ettiği yıllardan itibaren Ravel ve Stravinsky ile olan yakınlığını sıklıkla dile getirir. Bu iki bestecinin üzerinde-

ki etkisi yadsınamaz. Armonik yapılanmadaki bu özgünlük akademik çalışmalarda da yer alır. Pershicetti 20.yy armonisi üzerine yazdığı kitapta Tansman'ın kullandığı 15'li 17'li akor yapılarına yer vermiştir. (Pershicetti, 1961;87) Müziğinde Polonya halk müziğinin ağırlıklı etkisinin yanında dünya halk müziğine ait öğelere de rastlanır. Örneğin 1933 yılına ait "A tour of the world in Miniature: 15 Travel Memories " (Minyatür bir Dünya gezisi: 15 Seyahat Hatırası) müzik materyaline yaklaşımı hakkında önemli bir örnektir. Eserde Amerika'dan Hawai'ye, Uzakdoğu'dan Hindistan'a, Malezya'ya ve hatta İtalya'ya uzanan bir dünya yolculuğunun izdüşümü kurgulanmıştır.

Bu çalışmada Tansman'ın müzik dilindeki çeşitlilik araştırılacak bestecinin 1972 yılında yazdığı "Scriabin'in Bir Teması Üzerine Varyasyonlar" adlı eserinde müzik dilindeki çeşitlilik incelenecektir. İnceleme sırasında eser hem teorik ve pratik bakış açısı ile alınacaktır. Eserin teorik ve pratik uygulamalar açısından birlikte ele alınması yoluyla müzik dilini bütünsel olarak kavramak hedeflenir.

## 2. GİTAR ESERLERİ VE SEGOVIA ETKİSİ

Tansman ilk gitar müziği olan "Mazurka"yı 1925 yılında yazmış olmasına karşın gitar müziklerinin çoğunluğu 1945 ve sonrasında yazılmıştır. Bunun nedeni bestecinin iki dünya savaşı arasında müzik yazma faaliyetlerine neredeyse ara vermiş olmasıdır.

**Görsel 1.** Yirminci yüzyılın ilk yarısında gitar için müzik yazan önemli besteciler ve eserleri listesi (URL-1,2024)

M.de Falla	Hommage a Debussy	1920
M. C. Tedesco	I. Gitar Konçerto	1939
J.Rodrigo	Concerto de Aranjuez	1939
J. Turina	Sevillana,Fandanguillo,Rafaga, Gitar için Sonat, Hommage a Tarrega	1923-1932
J. Manen	Fantasia-sonata	1931
A.Tansman	Concertino Gitar ve Orkestra için	1935

Segovia'nın tabloda ( Görsel 1.) bahsi geçen besteci grubu ile yeni bir gitar müziği repertuarı yaratma süreci yüzyılın ikinci yarısında da devam eder. Gitar müziği yazmak gitarın teknik olanaklarına hakim olmayan besteciler için güçlükler barındırır. Bu nedenle gitar repertuarına katkıda bulunan besteciler çoğunlukla gitaristlerle çalışır ve yazma süreçlerinde destek alma ihtiyacı içinde olurlar. Segovia'nın Tansman'nın müziklerinde önemli etkileri olmuştur. Birlikte çalışmaya 1925 yılında başlarlar, eserlerin büyük bir bölümü Segovia tarafından sipariş edilmiş ve edisyonları da sadece onun tarafından yapılmıştır. Bu nedenle Segovia'nın eserlerin müzikal yapısı ve stilinde de etkisinin belirgin olduğu söylenebilir. Savaş sonrası yollarının Segovia döneminin gelenekleri ve ile bağlantılı olarak müzik dilinde ve stilin buluşu çağın yenilikleri ile doludur (Artina,2023; 126).

Segovia besteciler ile birlikte sürdürdüğü yazma süreçlerinde müzik fikirlerinin gitara taşınmasının sağlanması ve gitarın teknik sınırlarının ötesinde bir anlayış kazanılmasını hedeflerken bir yandan da öznel müzikal tercihlerini de bestecilere yansıtmaktan çekinmez. Romantik ve neo-klasik üslupta yazan bestecilere ilgi duyar. Modern kompozisyon teknikleri ile mesafelidir. Örneğin; Frank Martin'in( 1890-1974) 1933 yılında yazdığı "Quatre Pieces Breves" modern gitar müziği için dönem noktası sayılan atonalite ve politonalite kullanılan ( Cross, 2019;49) eserleri icra etmekten kaçınır.

Tansman'a yazdığı mektuplarında romantik üslup ve tonal dilin kullanımı ile ilgi dileklerini iletmiş, hatta net bir dille atonal yazının kullanımını konusunda çekinceler ifade edilmiştir. İki sanatçının mektuplarının çözümlemelerini yapan araştırmalarda Segovia'nın eserlerin üzerindeki etkisinden bahsedilir (Tansman, 2018;36).

### **Gelenekle ilişki :**

Tansman'nın müziğinde deneysel yaklaşımlara yer verilmez. Yüzyılın ilk yarısındaki avantgard akımlara mesafelidir. Müziğinde geleneğe ait materyali kaynaklık eder. Bestecinin kendi sözlerinden yola çıkarak tarihsel olarak modernist müzik dilini nasıl tanımladığına bakabiliriz. Besteci modernizm kavramının muğlaklığı-

nın altını çizer ve bir moda olarak değerlendirir. "Müzikte şimdinin ve geçmişin birbirine bağlı olduğunu düşünüyorum. Modern bir besteci olmak istemiyorum...Zamanın müzisyeni olmak yani müziğin temel ve değişmez amacını zamanımın imkanlarıyla daha doğrusu zamanın evrimiyle kazandığı imkanlarla sürdürmek istiyorum" (UR-.2,2024)

Tansman'ın müziğinin farklı dönemlerde taşıdığı etkilerden ve klasik müzik geleneğinin çeşitli türlerinde eserler verdiğinden bir önceki bölümde bahsetmiştik. Sadece aşağıda yer alan gitar müziklerinin başlıklarına bakarak bile gerek folklorik materyalin gerekse klasik müzik tarihinin farklı dönemlerine ait formların kullanıldığını dair bilgiye ulaşırız.

"Gelenek bir ağaç gibidir, kuru dallar düşer ama kökü sökmek tehlikelidir, köklerin kalması gerekir" (URL-1,2024).

Tansman'ın müziğinin tarihsel olarak Paris'te olduğu 1920'li yıllarda Fransız bestecilerle olan yakın ilişkisi nedeniyle neo-klasik üslup ile ilişkisi tartışmaya açık bir konudur. Brando (2020) Tansman'ın ikinci dünya savaşından sonra yazdığı gitar müziklerinin neo klasik üslup ile ele alınmasını tartışmaya açan makalesinde özellikle gitar müziklerinde Andres Segovia'nın modern üsluptan kaçınan ve sıklıkla daha önceki dönemlere gönderme yapan müzik talebi dikkate alınır ve neoklasik teriminin Tansman'ın gitar eserleri ile ilişkili kullanımının yeniden düşünülmesi gerektiğini önerir. Bu argümanla birlikte Tansman ve Segovianın yoğun düzenleme süreçlerine işaret eder. Bestecinin kendi üslubu hakkında neoklasik tanımını yapmadığının altını çizer.

Tansman'ın 1925 yılındaki ilk gitar eseri "Mazurka" dan "Varyasyonlar"a kadar olan eser listesine baktığımızda farklı yapılara olan ilgisi açık bir şekilde görülmektedir.

Mazurka 1925

Cavatina 1950

Danza Pomposa 1952

Cavatina Suite (six pièces) 1956

Suite in modo Polonico 1962



Hommage à Chopin 1966

Variations sur un thème de Scriabine 1971

### 3. GİTAR MÜZİKLERİNDE FARKLI ETKİLER:

20.yüzyıl gitar müziğinde 18.yy müziğine ilgi duyan ve barok dönem materyalini kullanan ve neoklasik etkilerin yer aldığı eserlere sıklıkla rastlanır. Özellikle Manuel de Ponce 'un (1882-1948) 1920 -1930 yılları arasında verdiği eserlerde çeşitleme, suit ve füg gibi yapılara rastlanır. Tansman'ın eserlerinde ise özellikle barok dönem stiline olan eğilim yoğundur. Bu nedenle "Neo- barok" olarak da adlandırılan müzik yazısı aynı zamanda romantik bir duyarlılık taşıması bakımından ilgi çekicidir. Büyük eserlerinde kullandığı "concerto grosso, concerto ya da ripieno" gibi yapıların yanı sıra gitar müziğinde süite, füge ve çeşitleme biçimlerine ait yapıları kullanmıştır. Passaglia gibi çeşitleme biçimleri ile birlikte, füge ve invention gibi taklide dayalı yapılar da gitar müziklerinde yer alırlar.

Tansman'ın müziğinde halk müziği materyali de önemli bir yer tutar. Özellikle Polonya danslarına ve Polonya halk müziğinin etkisine sıklıkla rastlanır. Milewski (2002) Chopin ve Tansman Mazurkalarını incelediği araştırmasında Tansman'ın Pariste yakaladığı başarı ve üstün yetenekli bir Polonyalı besteci olarak anılmasının yanında Polonyada ağır eleştiriler almasının besteciye derinden yaraladığından bahseder. Tansman buna rağmen Polonya geleneksel müziğini her fırsata yüceltir ve sahip olduğu en kıymetli materyaller olarak değerlendirir. Popüler halk şarkılarını ve temalarını kullanmak yerine bölgeye ait diziler, armonik ve melodik jestler kullanır. "Son çalışmalarım bile Polonya ruhunun izlerini taşıyor. Sadece izler değil, Chopin müziklerinde "zal" (acı tatlı pişmanlık) anlamına gelen önemli bir şey...Bunlar çok soyut şeyler ama ben öyle olduğunu hissediyorum...."Tansman ( 1967 röportajından aktaran Milewski, 2002;186) Chopin'in müziklerinin etkisini gördüğümüz en önemli özelliklerden olan bu melankolik atmosferin yanı sıra artık dördü aralığının kullanımı, 5li aralıklarla yapılan drone ve mazurka ritimlerinin kullanımı da yine Chopin etkilerini taşır.

### 4. Skriabin'in Bir Teması Üzerine Varyasyonlar

#### 4.1.Tema'nın Gitarda Tınlayışı ve Yapısı Üzerine

Tansman'nun bu eserinde yaratım süreçlerine etkili olan besteci Skriabin ve piyano yazısıdır. İlk olarak Tansman'ın piyano repertuarından bu belirli temayı hangi nedenlerle gitar için seçtiğini anlamaya gayret edeceğiz.

Gitarın en önemli ifade araçlarından birinin renk kullanımı olduğunu söyleyebiliriz. Gitar çalma pratiklerinde renk öğesi enstrümanı konvansiyonel enstrümanlardan ayıran özellikler arasındadır. İki elde de tel ile kurulabilen direk temas renk üretmek için uygun bir ortam yaratır. Gitarda renk öğesine ait teknik arayışlar ve müzik ifadesine etkisi gitar eğitiminde de araştırılan bir konu olarak karşımıza çıkar. 20. yüzyıl başından itibaren Emilio Pujol ve Pasual Roch'un metodlarında gitarda renk ile ilgili konulara yer verilir. (Enloe, 2011;77)

Skriabin'in renk ve ses, görme ve duyma arasındaki ilişki üzerine yaptığı çalışmalar ile Tansman'ın orkestrasyon ve renk üzerine ustalığı önemli bir kesişme noktası olarak kabul edilebilir. Böylelikle Tansman'ın Skriabin'in müzik malzemesinin gitar müziğinde kullanımını, gitarın renkli dünyası ile uyumlu ve anlamlı bir seçim olarak yorumlayabiliriz.

Bununla birlikte gitarda üretilen sesin uzunluğu tamamıyla icracı tarafından kontrol edilemez. Bir defaya mahsus, anda, tınsal olarak vibrato ya da ses uzunluğunun kontrolü ile ilgili farklı artiklasyon teknikleri ile sınırlı şekilde manipüle edilebilir. Gitara ait bu özellik icracının ve dinleyicinin mekanı, dış sesleri daha çok duyma ve dinleme şansına sahiptir. Bu durum farklı bir dinleme deneyimi yaratır. Sesin üretiminin bu anda akıp giden ve kontrol edilemeyen doğası nedeniyle gitar yazısında genellikle ritmik örgütlenmenin öne çıkan bir özellik olarak karşımıza çıktığını görürüz.



Görsel 2.



Tansman'ın Skriabin'in piyano için yazdığı Opus 16 No:4 Prelüd'ünden alınan temasının ezgisel yapısı, sadeliği ve ritmik yapısı ile gitaristik ifadeye uyumlu bir seçimdir. Piyano yazısında Chopin'in etkisinde romantik bir dili duyar ve deneyimleriz. Segovia'nın uyarlamadaki ağırlıklı etkisini bilerek Tansman'ın dört sesli 7'li akorları gitarda rahatça tınlatabileceği bir ortam bulunduğunu söyleyebiliriz. Temanın ezgisel yapısı ise bire bir aktarılmıştır.

Prelude orijinal olarak es-moll tonunda yazılmıştır. Bu tonalitenin dönemin bestecileri tarafından iki sembolik anlamı vardır; "toprak ve kader kalesi". Prelüd yoğun romantik içerikli sekvensiyon yapı ve solo tema ile başlar. Temanın tonun 5'lisi ile başlaması melankolik bir hisse yol açar ve tonal duyuyu yani "Tonik akoru" ilk frazın sonunda akorun 3'lüsü pozisyonunda duyurulur, kullanım minör moduna ait hissi kuvvetlendirir. Temanın ritmik yapısında vuruşların bölmeleleri kademeli olarak artırılır; dörtlük, iki sekizlik ve üç sekizlik. Bu seçim içsel bir hareketlenme yaratır, duygusal yoğunlukla birlikte ileri doğru bir harekete neden olur.

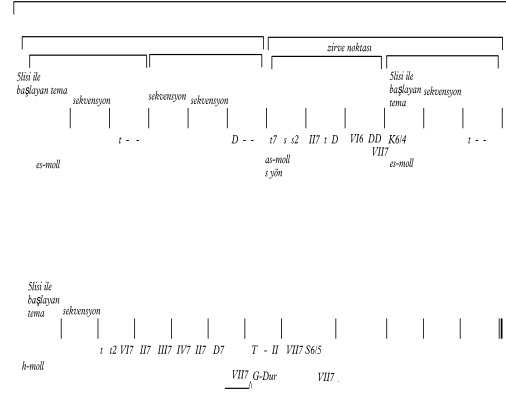
Görsel 3.



Tansman tema kullanımında prelüdün yapısını korur, tema ve form aynı kalır. Sadece armonik yapı ve tonalite sayesinde farklı anlamlar yaratılır. Bestecinin eser için seçtiği H-moll tonu sembolik olarak "ölüm ve soğukluk" anlamı taşır. Klasik dönemin simetrik yapısı temel alınarak temanın ve varyasyonların cümle yapısı bu bakış açısı ile değerlendirilecektir. Ancak klasik dönemde bu yapı daha net ve köşeli olur. Örneğin; 8 ölçü, 2 cümle ve 4 frazlık bir yapıyı

8=4+4=2+2+2+2 formülü ile dile getirebiliriz. Skriabin'in tema yapısı ise 12=6+6=3+3+3+3 olarak karşımıza çıkar. Bunun sonucu olarak eser klasik döneme ait form dilinin köşeli yapısının yerine daha yuvarlak akışkan romantik bir dile sahiptir.

Görsel 4. Prelude ve temanın yapısının incelenmesi



## 4.2. Varyasyonların Seslenişi ve Yapısal Özellikleri :

### I. Varyasyon

İlk varyasyonda gitarın oktav aralıkları belirlenir ve bir mekan hissi yaratılır. Temayı bas partisinde düşünmek demek p ile çalmak demektir. Bu da icracı için ezgisel çizgiyi daha homojen şekilde çalma olanağı sağlar.

İki sekizlik ve üç sekizlikten oluşan ritmik karşılaşma p ve i, m ile dış partilerin hareketini oluşturur. Si sesinin armonik olarak seslenmesi ile hareket durdurulur. Varyasyon boyunca üç ve dört sesli akor yapıları içinde bastaki tema ve üçerli, ikişerli ritim gruplarına, si sesinin yarattığı pedal etkisi eşlik eder. Çalan için hareketli bir yapı hakimken dinleyici için sakinliği koruyan bir atmosferden söz edilebilir.

Görsel 5. I. Varyasyon

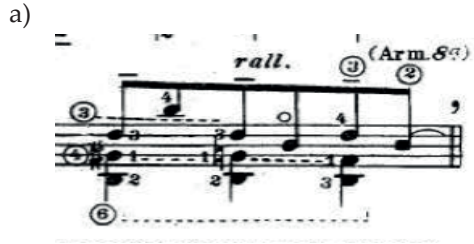


Varyasyon 12=6+6=3+3+3+3 ölçü yapısındadır. Tema daha yoğun bir şekilde tınlar. Alt oktavlar kullanılır, bu da doğuşkanların tınlmasını artırır. Armonizasyonda kontrpuan tekniği daha fazla duyulur. Homofoni ise kadanslarda yer alır. Bu noktada homofonik yazı ve kontrpuan yazısının birlikte kullanıldığını söylemek mümkündür. Kontrpuan sayesinde 1. ve 2. cümleler arasında sınırlar erir bu da yapıya bütünlük hissini kazandırır. Bu varyasyonda “si sesi” odak noktası olma özelliğini taşır, varyasyon her ölçüde bu ses ile farklı bir boyut kazanır. Asıl tema arka planda kalır.

## II. Varyasyon

Varyasyon ikiye bir öncekinin içinden geçilerek varılır.

Görsel 6. a) I.Varyasyon son ölçü b) II.Varyasyon ilk ölçüler



Tema varyasyonun sonuna kadar gizlenir ve açık bir şekilde sadece varyasyon sonunda duyulabilir. Genel olarak her vuruşta değişen ve dönüşen dört sesli akorların arasına gizlenen sekizliklerin hareketi vardır. Bu hareket ile kurulan yapıda tema gizli ama hissedilir durumdadır.

12=6+6=3+3+3+3 ölçü sayılı yapıya sahiptir. Arka arkaya iki tam 4lü ile başlaması ( fa diyez, si/do fa diyez )ve sekizliklerle yürümesi müzikal ifadede kararlılık ve köşelilik yaratır. Genel olarak klasik çeşitlendirme tekniği kullanılır denilebilir.

## III. Varyasyon

İkinci varyasyonun son ölçülerinde görünür olan tema bu varyasyonda ilk andan itibaren hep göz önündedir. Tema küçülür ve yapı hareketlenir. Tema sıkışır ama bununla beraber bu varyasyon en uzun varyasyondur. Genellikle üç partili yatay yanaşık hareketlerle örülmüş sıkı ses ilişkileri vardır. Varyasyonun durmadan akan onaltılıklarla ve parti içi hareketlerle kurulu yapısı sol elin hareketliliğini, sık pozisyon değişimini gerektirir. Üç partinin eş zamanlı yatay olarak kromatik hareketle akışı partilerin ayrı ayrı duyulmasının net bir şekilde icrasını gerektirir. Gitar notasyonunun dikey okunuşundan başlayarak icra pratiklerinde yoğunlukla kullanılan dikey bakış ve düşünüş yerini yatay duyuş ve düşünüşe bırakmalıdır. Tansman'ın yatay yazım teknikleri J.S.Bach icrasını hatırlatır düzeyde bir yatay anlayış gerektirir..

22=11+11 ölçü sayılı yapıya sahiptir. Temadan alınan ilk iki nota ile oluşturulan iki onaltılık ve sekizlik ritim kalıbı ile oluşturulması dinamizm kazandırır.

Görsel 7.



Kontrpuan yazısı görsel 5. deki ritim kalıbı ile işlenen temaya boyut kazandırır.



Cümlelerin yapısı bütünsel, küçük frazlara bölünmeden devam eder bu da müziğe akışkanlık getirir.

## IV. Varyasyon

Bu varyasyonda p ile başlayan tema, varyasyonun sonuna kadar üst partide seslenir ve yine p'de temanın seslenişi ile son bulur. Armonik dildeki çeşitliliği kavramak ve birlikte kullanılan majör ve minör modlarını düşünerek parmak numaralarının yazılması gitaristik açıdan önemlidir.

Bu varyasyon 24 ölçü bütünsel ve bölünmez bir yapıya sahiptir. Tonalitede değişim dikkat çekicidir. Majör ve minör modlarının birlikte kullanımına sembolik anlamına bakarsak; re minör "yorgunluk, dünyevilik, doğa", re majör "krallık ve güneş ile buluşmayı" temsil ettiğini görürüz. Bu nedenle Tonik 5li kökü ile iki rengin özelliklerini ve alterasyonlarını kullanır.

Eş adlı dizilerin kullanımı empresyonist sanat akımındaki puslu duyuş ve majör minör tonlarının geçişler ile sentezi zengin bir renk paleti oluşturur.

Görsel 9. Re dizileri



#### V. Varyasyon

Bu varyasyonda Tansman'ın sıklıkla kullandığı "Mazurka" dansı etkileri kullanılır. Mazurka'nın 3/4 ve ikinci vuruşta vurgu olan yapısı görülür. Bu varyasyonda hemiola tekniği kullanılmıştır. Melodi 3/4 Bas partisi ise 3/4 içinde sistematik olarak ikinci ses oktav aşağıdan verilmesi nedeniyle iki vuruşluk ölçü birimi hissedilir.

Bas partisi sayesinde mazurka hissi yaratılır. İkinci vuruşa gelen bas partide triton ile ikinci vuruşa vurgu tasarlanır.

Görsel 10. V. Varyasyon bas partisi hareketine örnek

Var. V



Bu yapının içinde süslemeleri hafif bir tuşe ile tasarlamak ve icra etmek varyasyonun akışkan doğasını yaratmaya destek olacaktır. Bununla birlikte basta olmak üzere nota yapısında belir-

tilmeyen artikülasyonları kurgulamak Mazurka yapısının belirginleşmesini sağlar. İlk 16 ölçü simetrik bir biçimde işlenmiş 2+2, 2+2, 2+2,2+2 kalan 13 ölçü ise doğaçlama niteliğinde serbest yapıda işlenmiştir.

#### VI. Varyasyon

Son varyasyon barok etkinin ve yazının en etkili olduğu varyasyondur. Tema ilk olarak basta seslenir.

Görsel 11. Fugato

Var. VI



İcra bakımından orta parti de dahil olmak üzere farklı partiler arasında gelen temanın net bir şekilde dengeli bir biçimde duyurulması öncelik taşır. Fugato'nun teması varyasyonun temasının farklı bir ritmik yapıda okunuşu ile oluşturulmuştur. Görsel 11. Füg teması ritmik yapı



IV. Varyasyonda olduğu gibi es tonunda yazılmıştır ve bu tonaliteye daha geniş çaplı bir kullanım getirir. Genişletilmiş tonalite tekniği romantik döneme özgü bir kullanım alanıdır. Yazıdaki yoğunluk ise barok dönem stilindedir. 20.yüzyılın başında örneğin Ponce'un genellikle eserlerinde kullandığı anlık ve pastiş niteliğindeki barok çağrışımları sağlayan kontrpuan teknikleri yerine sıkı bir yazı ile karşılaşıyoruz.

Tema basta 3 defa reel olarak sergilenir, ilk 11 ölçüde 3 defa geçer ve yarım kadans ile duraklar. Devamında ise temanın işleyişi değişir ve iki defa imitasyon olarak gelir.

Fugato'nun bitişi Toccata'ya benzer bir yoğunluktadır ve +5/3 akoru ile biter. Ardından koda olarak temaya dönüş yapılır.

## 5. SONUÇ

Tansman için gitarda renk kullanımı önemli bir müzikal araçtır varyasyonların genelinde renk unsuru öne çıkar. Gitardaki oktav ve armoniklerin kullanımı ile renk, doku oluşturulur. Bu bağlamda eser empresyonist stildeki renk ve doku etkisine sahiptir demek mümkündür. Doku ile ilgili farklı bir müzikal işleyiş de barok döneme ait yatay çoksesli tekniklerin kullanımı ile oluşan akışkan yapıdır. Bu da sıkı ve yoğun bir form içinde anlatımın özüne ve minyatür niteliğine katkıda bulunur. Tekrar ögesi de tüm unsurlar gibi tasarruflu bir şekilde kullanılır. Fügün kullanıldığı varyasyon buna örnek olarak verilebilir. Tekrar ögesi füg de bile en tasarruflu şekilde kullanılır. Bununla birlikte eser ardında yadsınmayacak romantik bir etki bırakır.

Gitarda yatay yazı bu kadar hissedilmesinin sebebi parçanın sekvesyonlu yapıyla oluşmasıyla ilgilidir. Dinamik ve komplike bir müzik yazısı ile karşıtlık içeren müzikal atmosferin sakinliği eserin icrasında önemli rol oynar. Özellikle gitar müziklerine özgü bir dilin romantik bir dilin kullanılması nedeniyle bestecinin sadece neo-klasik stil içinde sınırlandırılmaması gerektiğinin de altını çizmek gerekir. Bestecinin lirizm ve duygusallığı müziğin en önemli unsurları olduğunu hakkındaki görüşü (URL.1) gitar müziklerindeki enstrümanın karakteristikleri uyumlu romantik yönelimler ve ifadelerin yoğunluğunu anlamlı kılar.

Farklı stillerin ard arda ve zaman zaman birlikte hissedildiği bu eser gitarın derin ifade biçimlerinin keşfedilmesini sağlar, icracı ve dinleyiciye zengin bir dinleme deneyimi sunar. Henze'nin gitarı betimlemesi ile çalışmayı nihayete erdirelim. "Gitar birçok sınırı olan ama bu sınırların

içinde keşfedilmemiş alanlar ve derinlikler bulunan bilen ya da bilgili bir enstrümandır( aktaran Bonnell,2002;139).

## KAYNAKÇA

ARTINA, L. (2023). Italian contributions to guitar music. In D. Martín-Gil (Ed.), *The classical guitar in Spain, Portugal, Italy & Germany: A general approach to its history* (pp. 123-132). Instituto Nacional de Artes Escénicas y Música (INAEM).

BONNEL, C. (2002). Classical repertoire. In M. Stimpson (Ed.), *The guitar* (pp. 125-141). Oxford University Press.

BRANDAO, L. (2020). Investigating neoclassicism around Alexandre Tansman. *Revista Vórtex*, 8(3), 1-15.

CROSS, P. B. (2019). *Counterpoint and performance of guitar music – Historical and contemporary case studies* (Unpublished doctoral dissertation). University of Queensland.

ENLOE, L. D. (2011). *The technique and artistry of melodic phrasing in the Spanish guitar tradition* (Unpublished doctoral dissertation). University of Georgia.

HERRERO, I. G. (2023). Music written for guitar in Spain. In D. Martín-Gil (Ed.), *The classical guitar in Spain, Portugal, Italy & Germany: A general approach to its history* (pp. 99-111). Instituto Nacional de Artes Escénicas y Música (INAEM).

HYDE, M. M. (1996). Neoclassic and anachronistic impulses in twentieth-century music. *Music Theory Spectrum*, 18(2), 200-235.

PERSICHETTI, V. (1961). *Twentieth-century harmony: Creative aspects and practice*. W. W. Norton.

TANSMAN, M. (2018). *La guitare dans la vie d'Alexandre Tansman*. Editions Habanera.

Görsel 12. VI varyasyon final ve temaya dönüş





### Son Not

Berben Yayınevi Segovia arşivinde bulunan bu bilinmeyen eserleri “Posthumous Works for Guitar” adı altında 2003 yılında basmıştır.

### Elektronik Kaynaklar

JANKI, A. (2020). Tradition and modernity in the music of Aleksander Tansman. *Polish Music Journal*, 4(1). <https://polishmusic.usc.edu/research/publications/polish-music-journal/vol4no1/aleksander-tansman/> (Erişim tarihi: Aralık 2023)

DURAND-SALABERT-ESCHIG. (t.y.). Alexandre Tansman. <https://www.durand-salabert-eschig.com/en-GB/Composers/T/Tansman-Alexandre.aspx> (Erişim tarihi: Ocak 2024)

SCORSER. (t.y.). Alexandre Tansman: Sonatine. <http://en.instr.scorsere.com/CC/All/Alexandre+Tansman/Sonatine.html>

*“This page is left blank for typesetting”*



**HOLISTENCE**  
publications

*Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır*

# Bilgilendirme tasarımı ve gelişen dünyadaki yeri

## *Information design in the developing world*

Tuçcan Güler 

<sup>1</sup> Doç. Dr., Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, Türkiye, e-mail: [tugcan.guler@deu.edu.tr](mailto:tugcan.guler@deu.edu.tr)

### Öz

Bilgi, insanın dünyaya en önemli katkılarından biri olarak uygarlığın gelişimine paralel şekilde kapsamını artırmıştır. Geçmişte yalnızca seçkinlerin sahip olabildiği bilgi önce sanayi devrimi ardından iletişim ve bilişim teknolojilerinin gelişimiyle herkesin her an ulaşabileceği bir noktaya gelmiştir. Ancak bütün bu olumlu gelişmelere karşın iletişim kanallarında yaşanan bilgi bombardımanı nedeniyle doğru ve yanlış içerik yan yana yer alarak karmaşaya neden olmaktadır. Bilgilendirme tasarımı bu sorunla başa çıkmak amacıyla doğruluğundan emin olduğu içerikleri okuyucunun kolay anlayabileceği tasarımlara dönüştürür. Veriden tasarlanmış ürüne giderken nesnellik ve doğruluktan ayrılmayan bir iletişim tasarımı hedefler. Bunun için bilimsel bakış açısıyla bulabileceği tüm verileri toplar ve gerçeğe ulaştıktan sonra insanların anlayabilmesi için görselleştirir. Bilgilendirme tasarımı, henüz bir tasarım disiplini olarak adlandırılmadığı zamanlarda da gelişen dünyanın sorunlarını çözmeye çalışmıştır. Gelecekte de çözmeye devam edecektir.

**Anahtar kelimeler:** Bilgilendirme Tasarımı, İletişim Tasarımı, Bilgi Bombardımanı.

**Citation/Atf:** GÜLER, T. (2024). Bilgilendirme tasarımı ve gelişen dünyadaki yeri. *Journal of Arts*. 7(3): 135-147, DOI: 10.31566/arts.2456

**Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:**  
Tuğcan Güler  
E-mail: [tugcan.guler@deu.edu.tr](mailto:tugcan.guler@deu.edu.tr)



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

## Abstract

Information, as one of the most important contributions of man to the world, has increased its scope in parallel with the development of civilization. Information, which was previously only available to the elite, has reached a point where everyone can access it at any time, first with the industrial revolution and then with the development of communication and information technologies. However, despite all these positive developments, due to the information bombardment experienced in communication channels, correct and incorrect content are placed side by side, causing confusion. To cope with this problem, information design transforms content that it is sure of its accuracy into designs that the reader can easily understand. It aims for a communication design that does not deviate from objectivity and accuracy while going from data to designed product. To this end, it collects all the data it can find with a scientific perspective and visualizes it for people to understand after reaching the truth. Information design has tried to solve the problems of the developing world even when it was not yet called a design discipline. It will continue to solve them in the future.

**Keywords:** Information Design, Communication Design, Information Bombardment.

## 1. GİRİŞ

Bilgi, insana ait uygarlığın kalıcı göstergelerindedir. Bilgiye sahip olmak uygarlığı oluşturan birikime de sahip olmak anlamına gelir. Tarihin her döneminde önemini hissettiren bilgi, eğitim ve teknolojinin artmasıyla çoğalıp yaygınlaşarak yokluk döneminden çokluk dönemine geçiş yapmıştır. Geçmişte yokluğu insanlığa sorun olan bilgi, günümüzde kitle iletişim araçlarından yayılan bombardıman nedeniyle çokluğuyla sorun olmaya başlamıştır. Ancak insanlık her zaman olduğu gibi bu soruna da çözüm bulma arayışına girmiş ve bilgilendirme tasarımını ortaya çıkartmıştır. Bilgilendirme tasarımı her gün katlanarak artan bilginin insanlık tarafından anlaşılmasına büyük katkı sağlamaktadır (Wurmann, 2001: 15).

## 2. VERİ, BİLGİ VE YAYGINLAŞMASI

### 2.1. Bilgiye Giden Yolda Veri

Veriler, henüz anlam ya da bağlam sağlayacak şekilde analiz edilmemiş ya da yorumlanmamış ham, işlenmemiş materyaldir. Veriler sayılar, metinler, resimler ve daha fazlası dahil olmak üzere birçok başlık altında toplanabilir.

Bilgi ise veri işlendikten sonra elde edilen dökümdür. Bilgi, verileri analiz etmenin, yorumlamanın ve bunlardan yorum çıkarmanın sonucudur.

Veri ile bilgi arasındaki temel fark, verinin ham, analiz edilmemiş malzeme olması, bilginin ise anlamlı, bağlam yaratan işlenmiş ve analiz edilmiş veri olmasıdır. Veriler kendi başına anlamsız görünürken bilgi, onun önemini anlamamıza olanak tanıyan bir bağlam ya da bakış açısı sağlar. Dolayısıyla içerik oluşturma sürecinde veri başlangıç noktasıyken bilgi bu sürecin bitiş noktasıdır. Bu birliktelik birinin diğerine bayrak devri şeklinde olabileceği gibi iki takımın beraber çalışması şeklinde de gerçekleşebilir.

### 2.2. Biriken Bilginin Yaygınlaşması

Bilgi, insan eliyle üretilmekte ve kayıt altına alınmaktadır. Bu nedenle bir yerde bilginin varlığından söz edebilmenin koşulu o bilginin sözlü ya da yazılı bir şekilde kayıt altına alınmış olmasıdır. Kayıt altına alınan bilgi tarih boyunca toplumların ilerlemesini ve gelişmesini sağlamıştır. Bilgiye sahip olmak bireylerin ve toplulukların başarısını belirleyen bir faktördür. Günümüz dünyasında bilgiye her zamankinden daha kolay erişilebilmektedir. Bununla birlikte bilgiye erişme ve onu kullanma yeteneği, kişisel ve toplumsal ilerleme için hayati öneme sahiptir (Kaya, Ündil, 2022: 108). Bilginin değeri yalnızca sahip olunması değil aynı zamanda yaratılması ve yayılmasındadır. Thomas Kuhn'un belirttiği gibi bilgi statik bir varlık değil, zaman içinde gelişen dinamik bir süreçtir (aktaran Çobanoğlu, 2000: 24).



Günümüz dünyasında dijital çağın yükselişi bilgiye erişimde belirgin kolaylıklar sağlarken bilgiye sahip olanlar, olmayanlara göre gözle görünür bir avantaj elde etmişlerdir (Binici, Akkaya, 2018: 11). Matbaanın icadıyla bilgi, çoğaltılma yoluyla yaygınlaşmaya başlamış, el yazması şeklinde tek ya da az sayıda bulunan değerli “eserler” yerini daha geniş bir kitlenin ulaşabileceği “yayınlar” bırakmıştır. Sanayi devrimi de gerek üretim gerek yaşam üzerindeki dönüştürücü etkisiyle bilgi miktarının çoğalmasını ve bilgi üreticilerinin yaygınlaşmasını sağlamıştır. Bilgi birikiminin hızla çoğalması ve insanların bilgiye kolay ulaşabilmesi bunun sonucudur. Geçmişte yalnızca kütüphanelerde bulunabilecek miktarda içerik akıllı telefonlar ve internet sayesinde artık parmaklarımızın ucunda her an ulaşılabilir durumdadır (Görsel 1).

**Görsel 1.** Günümüzde akıllı telefon ve internet birlikteliğiyle bilgi parmaklarımızın ucundadır.



**Kaynak:** [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/55/People\\_engaging\\_with\\_their\\_phones\\_on\\_the\\_Seoul\\_Metro\\_-\\_5166351572\\_4e33242d3e\\_o.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/55/People_engaging_with_their_phones_on_the_Seoul_Metro_-_5166351572_4e33242d3e_o.jpg)

Eski dünya ile yeni dünya karşılaştırıldığında en büyük farklardan birinin bilginin günümüzde serbestçe ve bol miktarda dolaşıyor olması söylenebilir.

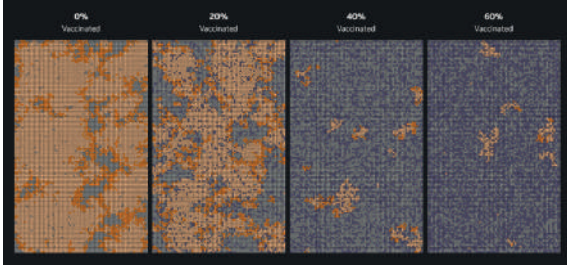
### 2.3. Bilginin Doğruluğu ve Güvenilirliği

Günümüz dünyasında bilgiye erişim sorun olmaktan çıkmıştır. Artık sorun bilgi kaynaklarının doğruluğu ve güvenilirliğidir. Şüphesiz tarihin her döneminde güvenilir olmayan bilgi kaynakları olmuştur. Ancak günümüzün sorunu kimi olaylarda yüzbinlerce bilgi kaynağının aynı anda bilgi üretmesidir. Bu kalabalıkta doğruyu bulmak ortamı dikkatlice okumak ve analiz et-

mekle mümkündür. Ne var ki uyaranlar ve göstergeler dünyasında kimsenin buna vakti yoktur. Yanlış bilgi bireyler ve toplum üzerinde olumsuz sonuçlara neden olabilmektedir. Bu nedenle bilgi kaynaklarının doğru ve güvenilir olmasını sağlamak büyük önem taşımaktadır. Geçmişte var olan “bilgi yeni petroldür” (URL 1) anlayışı kısa sürede yerini “bilgi yeni vatandır” (URL 2) yaklaşımına bırakmıştır. İletişim kanallarının çeşitliliği ve hızı yanlış bilginin ya da yapılan bir dezenformasyonun hızla yayılabilmesine neden olabilir. Pek çok insan doğruluğundan emin olmadığı bilgileri rahatlıkla paylaşmaktadır. Yasal önlemler yeterli olmamaktadır. Bu durum ister istemez ciddi sonuçlara yol açabilecek komplo teorilerinin, propagandanın ve yanlış bilgilerin yayılmasına yol açmaktadır. Bazı durumlarda yanlış bilgi, insanların verdiği yanlış kararlar sonucu kendilerine ya da başkalarına zarar vermesine neden olabilir.

Modern çağın ve modern insanın yarattığı bir sorun olan komplo teorileri günümüzde sosyal medya ve benzeri platformların denetimsiz ve seri iletişim olanakları sayesinde hızla yayılabilmektedir. Yakın zamanda yaşanan ve etkisi halen süren COVID-19 salgını sırasında virüs ve tedavileri hakkındaki yanlış bilgiler, insanların tehlikeli ilaçlar almasına ya da önemli ilaçları reddetmesine yol açmıştır (URL 3). Görsel 2’de Covid-19’a ilişkin bir dizi hareketli grafik çalışmanın bir örneği görülmektedir. Bu çalışmada salgında aşılmanın bağışıklık üzerindeki etkisi görselleştirilmiştir. Açık renkler hasta bireyleri ve koyu renkler ise hasta olmayan bireyleri göstermektedir. Soldan sağa sıfır aşılama sırasıyla %20, %40 ve %60 aşılamanın etkisi gösterilmektedir. Son derece küçük bir alanda dahi aşılamanın bağışıklık üzerindeki önemli ve hayati etkisi anlaşılmaktadır.

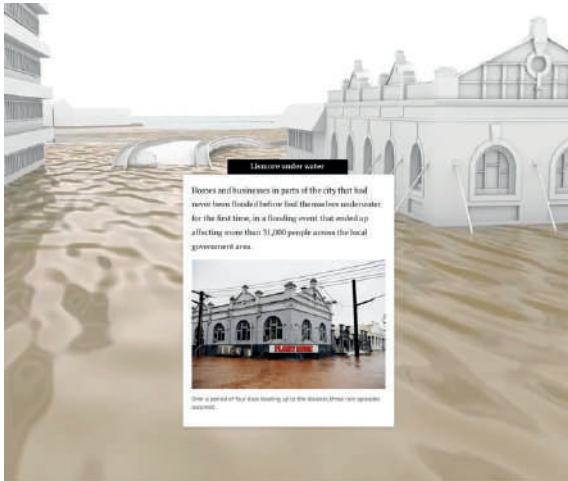
**Görsel 2.** Covid-19 sürecinde aşılamanın bağışıklığa olan olumlu etkisini gösteren bilgilendirme tasarımı.



**Kaynak:** [https://www.reuters.com/graphics/HEALTH-CORONAVIRUS/HERD%20IMMUNITY%20\(EXPLAINER\)/gjnvwaydvw/index.html](https://www.reuters.com/graphics/HEALTH-CORONAVIRUS/HERD%20IMMUNITY%20(EXPLAINER)/gjnvwaydvw/index.html)

Alınan bilgilerin doğru ve güvenilir olmasını sağlamak için güvenilir bilgi kaynaklarından yararlanmak çok önemlidir. Gazete ve televizyon haberleri gibi geleneksel medyanın halka doğru bilgi verme sorumluluğu vardır. Ancak sosyal medyanın yükselişi, geleneksel medyanın haber ve bilgi üzerindeki tekeline meydan okumuştur. Özünde demokratik bir hareket olan kaynak çeşitliliği hiçbir nitelikli denetime tabi tutulmadığı için yanlış bilgi kaynağı haline gelebilmektedir. Bu nedenle sosyal medya aracılığıyla alınan bilgilerin doğruluğunun kontrol edilmesi şarttır. Hakemli araştırmalar ve uzman görüşleri de titiz araştırma ve analizlere dayandıkları için güvenilir bilgi kaynaklarıdır. Görsel 3'te Sydney Morning Herald Gazetesi'nin yaşanan sel felaketiyle ilgili bir dizi hareketli görselleştirmesi görülmektedir. Sele ilişkin istatistik ve haritaların yanı sıra felaketin gelişimi üç boyutlu modellerle saat saat gösterilmiştir.

**Görsel 3.** Avustralya'da Yaşanan Sel Felaketinin Detaylı Görselleştirilmesi

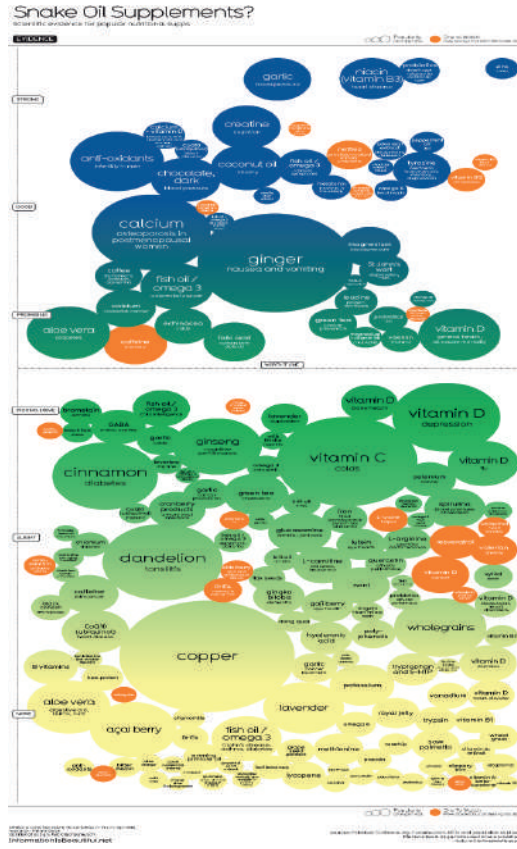


**Kaynak:** <https://www.smh.com.au/interactive/2022/lismore-flooding/>

Doğru ve güvenilir bilgiye erişimin sağlanması medya okuryazarlığı ve eleştirel düşünme becerilerini gerektirir. Medya okuryazarlığı medyaya erişme, analiz etme, değerlendirme ve yaratma yeteneğini içerir. Eleştirel düşünme becerileri, bilgiyi analiz etme ve bilinçli kararlar verme yeteneğini içerir. Doğru ve güvenilir bilgiye erişimin sağlanmasında etik gazetecilik ve sorumlu habercilik de büyük önem taşımaktadır. Gazetecilerin gerçeği bildirme, sansasyon, spekülasyondan ve önyargıdan kaçınma sorumluluğu vardır.

Bilgilendirme tasarımının gereksinim duyacağı doğru ve güvenilir bilgi noktasında bilgilendirme tasarımcıları devreye girerek bilginin doğruluğunu kaynaklardan teyit etmeli, "araştırma bazlı tasarım" yapmalıdır (Petersson, 2013: 19). Görsel 4'teki tasarım çalışması gıda takviyelerini bilimsel sonuçları üzerinden değerlendirmiş ve hem hangi işe yaradığını hem de etkilerini görsel hacimleriyle eşleştirerek yansıtmıştır. Özellikle gelişmiş toplumlarda yaygın kullanımı olan gıda takviyeleri, ilaçlar gibi denetlenmediği için, pek çok tartışmalı ürünün pazarda boy gösterdiği, vücuda etkisinin de çoğu zaman reklamın etkinliği nedeniyle gölgede kaldığı ürünlerdir. Burada bilimsel araştırmalar sonucu varılan değerler bir tablo içerisinde görselleştirilmiştir. Bu tasarımda görselleştirme veri setlerini canlı olarak kullanılmış ve çalışma zaman zaman güncellenmiştir.

**Görsel 4.** Gıda Takviyelerinin Deliller ve İşlevler Üzerinden Değerlendirilmesi



**Kaynak:** <https://informationisbeautiful.net/visualizations/snake-oil-scientific-evidence-for-nutritional-supplements-vizsweet/>

### 3. BİLGİLENDİRME TASARIMI

#### 3.1. Bilgilendirme Tasarımına Gereksinim

Bilgi ve bilgilendirme Türkçe’de iki farklı sözcükle ifade edilmektedir. Ancak İngilizce’de sıklıkla tek bir sözcük tarafından ifade edildiği görülmektedir. “Information” hem bilgi hem de bilgilendirme anlamında kullanılmaktadır. Bu nedenle tercümede kaybolma misali “information design” deyişinin “bilginin tasarlanması” şeklinde yanlış anlaşılması olasıdır. Burada tasarım eylemi bilginin kitlelere ulaşip onları bilgiyle donatma sürecinin tasarlanması olarak değerlendirilmelidir. Bilgilendirme tasarımı doğru bilgiyi olması gerektiği gibi görselleştirir.

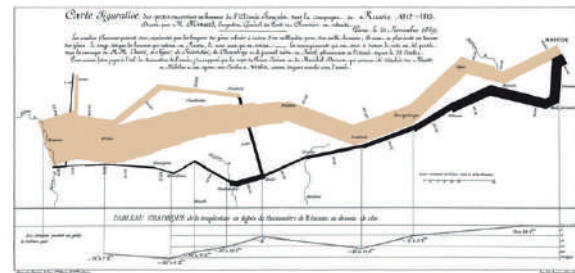
Günümüzde sıradan insanın sorunu içeriğe ulaşmak değil, bu içeriğin içinden dikkate değer olanları “ayıklamak” olmuştur. Haliyle bilginin, bu bilgiye gereksinimi olan kişiler (kullanıcı grupları) nezdinde takip edilebilirliği önem kazanmaktadır. Sonuç olarak derlemek, toparla-

mak, arındırmak amacıyla bilgilendirme tasarımına gereksinim meydana çıkmaktadır.

#### 3.2. Bilgilendirme Tasarımının Gelişimi

Bilgilendirme tasarımı çalışma disiplininin tarihçesine bakıldığında bu tasarım disiplinine ait yaşanan önemli gelişmeler birbirinden habersiz kişiler tarafından yürütülen yaratıcı çalışmalar ile gerçekleştiği anlaşılmaktadır. Günümüz dünyasına göre tasarımcı olarak adlandırılmayacak bu insanlar aslında bilinçli bir şekilde bu tasarım disiplinine hizmet etmişlerdir. Yaptıkları çalışmalar öncü olmuş ve insanlığın hayatını kolaylaştırmıştır. Detaylı bir inceleme yapıldığında insanlığın yüzyıllardır bilgilendirme tasarımının varlığından haberdar olduğu ve bu alandaki tasarım ürünlerine maruz kaldığı gözlemlenmektedir. İçinde yaşadıkları çevreyi daha iyi algılamak isteyenler, bilgilendirme tasarımı öğretisini oluşturmuş ve ondan yararlanmışlardır. Charles Minard tarafından 1869’da hazırlanan bu çalışma, Fransa kralı Napoleon’un sonu büyük bir felakete biten Moskova seferini istatistikler üzerinden anlatmaktadır. Bu grafikte birbirinden farklı düzlemlerde yer alan bilgiler tek bir alanda bir araya getirilmiştir. Bunlar yola çıkan ordunun asker sayısı ve dönüşü kadar olan asker kayıpları, ordunun sefere gittiği güzergâh, hava sıcaklıkları, coğrafi etkenlerin etkisi vb. Bu çalışma geçmişin doğru tartışılmasına da öncü olmaktadır (Görsel 5).

**Görsel 5.** Napoleon’un Moskova seferinin görselleştirilerek değerlendirilmesi



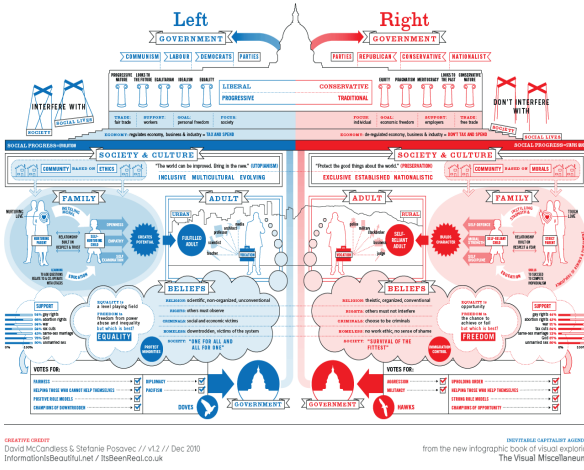
**Kaynak:** <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/29/Minard.png>

Bilgilendirme tasarımı, grafik tasarım ile olan ortaklığından büyük oranda beslenmiştir. Bununla birlikte matematik, fen ve tıp gibi pek çok bilim dalıyla olan birlikteliği gelişen uygarlığın bir yansımasıdır. Bilgilendirme tasarımı kriterlerini uygulayan kurumlar, firmalar ve hatta bireyler



uygarlığın gelişimine büyük katkıda bulunacaktır. Bu nedenle alana sahip çıkılması bir şekilde insanlığın yararına. Bilgilendirme tasarımı alanı salt estetik odaklı bir tasarım alanı değil, fayda sağlayan bir alandır. Görselde ABD'deki başkanlık seçimleri öncesinde iki temel siyasi grup olan "sol ve sağ kanat yönetimler" anlatılmaktadır. Toplanan veriler bu iki siyasi grubu aile yaşantısı, vergi alımı ve inançlarına varıncaya pek çok alanda karşılaştırmakta ve bilgileri aynı başlıklar altında sunularak anlaşılması sağlanmaktadır. Her ne kadar Amerikalı seçmen hedeflenmiş olsa da bir başka ülkenin vatandaşının da anlayabileceği şekilde tasarlanmıştır (Görsel 6).

**Görsel 6.** ABD başkanlık seçimindeki siyasal yapıyı anlatan bilgilendirme tasarımı çalışması.



**Kaynak:** <https://informationisbeautiful.net/visualizations/left-vs-right-world/>

Bilgilendirme tasarımı tanımlarken hem teorik tanımlamalara hem de az önce yapıldığı gibi tasarım ürünü okumalarına gereksinim duyulmaktadır. Her tasarım branşı gibi bilgilendirme tasarımının da ürünleri alanın tanımlanmasına büyük bir destek vermektedir. Bu nedenledir ki pek çok tasarım eleştirmeni bilgilendirme tasarımını başarılı ürünler üzerinden tanımlamayı tercih etmektedir.

Bilgilendirme tasarımı alanında üretilen projeler genişledikçe alanın daha disiplinlerarası bir yöne doğru yol aldığı görülmektedir. Bir yandan grafik tasarım ve meslek profesyonelleriyle organik bağı bulunsun da artan içeriği dönüştürme talebini karşılayabilmek için mimarlık, mühendislik, dil bilim, tıp, edebiyat psikoloji, sosyoloji gibi

pek çok bilim dalıyla iş birliği içerisinde. Bu da çalışma alanının kapsamını genişletmektedir. Bilgilendirme tasarımı yalnızca içeriğin yazı karakterleri aracılığıyla metne dönüştürülmesi değildir. İçeriğin ilgili kitlesi tarafından anlaşılması amacıyla görselleştirilmesidir. "İspanya Apartmanlarda Yaşıyor" adlı çalışma, dar apartman dairelerinde yaşamak zorunda olan İspanyolların, hem bu duruma hangi aşamalardan geldiği gibi ekonomi ve sosyoloji bilimine ait verilerden hem de kentlerindeki yüksek katlı binaların yoğunluğuna dikkat çekildiği gibi mimari ve şehir planlama bilimlerine ait verilerden yararlandırılmıştır (Görsel 7).

**Görsel 7.** "İspanya Apartmanlarda Yaşıyor" adlı hareketli bilgilendirme tasarımı çalışması.



**Kaynak:** <https://especiales.eldiario.es/spain-lives-in-flats/>

### 3.3. Bilgilendirme Tasarımında Tanımlar

Bilgilendirme tasarımının tanımı uzun bir geçmişe sahip olup, dünya çapında hızlı gelişimin yarattığı sorunların da etkisiyle tamamen yeni bir disiplin olarak ivme kazanmıştır. Günümüz bilişim ve iletişim yoğun dünyasında ihtiyaç duyulan doğru bilgiler anlaşılır bir şekilde tasarlanmadığı için göz ardı edilmekte ve algılanmamaktadır. Bilginin yazılı metnin ötesinde acil yanıt ihtiyacı olduğu düşünülürse aranan bilginin kullanım kılavuzlarında, yol ve yön işaretlerinde, hatta faturalarda ve resmi evraklarda bile kolaylıkla bulunmadığı görülebilir. Modern dünyada bilgi herkesin anlayabileceği şekilde



tasarlanmazsa ortaya bilgilendirme kaosu çıkacaktır (Black, 2017: 5) (Görsel 8).

**Görsel 8.** Günümüzde internet üzerinde dahi binlerce haber, içerik ve sosyal medya siteleri bulunmaktadır.



**Kaynak:** <https://public-media.interaction-design.org/images/uploads/7a57997a04bb402b059eb1980db54934.jpg>

Bilgilendirme tasarımının da diğer tasarım alanları gibi geçmişi vardır. Bu birikim, farklı mesleklerdeki kişilerin farklı zamanlarda yaptıkları çalışmalarla oluşmaktadır. Matbaanın icadından önce bile başarılı örnekler ortaya konmuştur. İletişim teknolojisinin gelişimiyle birlikte ivme kazanan bilgilendirme tasarımı farklı disiplinlerle iş birliği yapmaktadır. İletişim ve ulaşım kanallarının gelişmesiyle görünür hale gelmiştir.

Viyana'da bulunan, Uluslararası Bilgilendirme Tasarımı Enstitüsü'ne göre bilgi, "insanların ulaşabileceği ve kullanabileceği veridir." Tasarım ise "problemi entelektüel birikimle tanımlayarak, tasarımcının nitelikli yaratıcılığıyla oluşturulan ürünün tanımlarını içeren çizimler ya da planlamalar yapmaktır" (URL 4). Edward Tufte'ye göre, bugün bilgilendirme tasarımı denildiğinde, bilgilendirici materyallerin estetik grafik tasarımını anlaşılmaktadır (aktaran Pettersson, 2013: 16). Bilgilendirme yönü üretkenliği artırır-

ken, sanatsal yönü de okuyucunun beğenisini kazanacak. Dolayısıyla başarılı bir bilgi tasarımı projesinin hem etkili hem de verimli olduğu söylenebilir (Bull vd, 2003: 19). Bilgilendirme tasarımı, karmaşık, rastgele ve organize olmayan verileri bilgilendirici bilgilere dönüştürmek için geleneksel ve yeni ortaya çıkan tasarım ilkelerini kullanır. Uygulama alanları disiplinlerarası yaklaşımları teşvik eder ve grafik tasarım alanlarını, yazılı paragrafları ve editoryal, yapısal tasarımı, insan teknolojisini ve insan faktörlerini içerir. (Bull vd, 2003: 20).

Bilgilendirme tasarımı ürünleri salt görsel ürünler olarak değerlendirilemezler. Benzerliklerine ve aynı tasarım ilkelerine rağmen, grafik ile ilgili tasarım ürünlerinin tümü bilgilendirme tasarımı ürünleri değildir. Başarılı mesaj tasarımında bilgiler hedef kitleye açık ve anlaşılır bir şekilde iletilir. Kaosa düzen getirmek, aksaklıkları ve verimsizliği ortadan kaldırmak bilgilendirme tasarımının hedefleridir. Amaç görsel ve sözlü iletişimi geliştirerek günlük yaşam kalitesini artırmaktır (Irwin, 2002: 3).

Bilgilendirme tasarımının günlük yaşamda veya iş hayatındaki faydaları, kamusal bir projeye kalkışmayla aynı etkidir (Sless, 2004: 12). Burada önemli olan doğru bilgiyi doğru kitleye ulaştırma.

Bilgilendirme tasarımının üzerinde çalıştığı projelerin insanlar tarafından nasıl anlaşılacağına yönelik uzun soluklu herhangi bir araştırma yapılmamış, sadece tahminlerde bulunulmuştur. İnsanların duyu organları aracılığıyla algıladıkları bilgileri nasıl işleyip parçaladıkları, anlayıp anlamadıkları belirsizdir. Daha sonra ortaya çıkan sorunların birçoğu bu belirsizliklerden kaynaklanmaktadır. Bilgi tasarımı, bilgiye odaklanma ve bilgiyi anlama gibi genel bir temaya sahiptir; bilgiyi karşılaştırma veya organize etme, gruplama veya sınıflandırma, seçme veya eleme ve bilgiyi ilginç bir şekilde sunma yeteneğine sahiptir (Mijksenaar, 1997: 25).

Bilgilendirme tasarımı yalnızca bir iletişim aracı olarak değil özellikli durumlarda bir tür pazarlama aracı olarak da değerlendirilebilir. Bir iş planının ya da projesinin kısa ve uzun vadede hem somut hem de soyut faydalarını değerlen-

dirirken sonuca ulaşmak daha kolay olacaktır. Düzenli veri ölçümleri, karşılaştırmalar, hazırlanan grafikler sonucunda bu süreç, farkındalık ve etkileşimle ilgili ilerlemenin sonuçlarının analiz edilmesine yardımcı olur (Smiciklas, 2012: 159).

Farklı disiplinlerden uzmanlar arasında tartışıldıktan sonra şu tanım önerilebilir: Bilgilendirme tasarımı, bilgiyi hedef kitle için yararlı bir şeye dönüştürme sürecidir. Hedef kitle için bir bilgi ihtiyacı ortaya çıktığında, bilgilendirme tasarımı tasarımcıları devreye girerek sonuca hazırlanmak ve onu gerçekleştirmek için gerekli tüm adımları planlar.

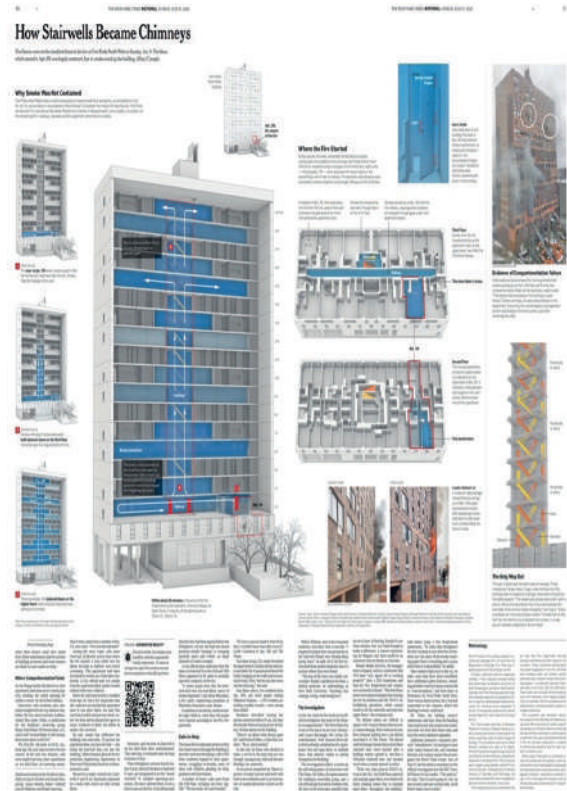
### 3.4. Bilgilendirme Tasarımında Tasarımcı

Bilgilendirme tasarımı bir tasarım disiplini olarak yaklaşık 25 yıllık geçmişine karşın bu alandaki projeler birkaç yüzyıldır başarıyla ortaya konmaktadır. Alanın pek çok alt alanla olan ortaklığı, projelerin estetikten önce işleve odaklanmasından ötürü bu alandaki tasarımcıların, başka tasarımcılara göre ileri düzeyde donanımlı olmaları beklenmektedir. Tasarımcılar yaptıkları tasarımla bilgiyi bu şekilde ne kadar çok anlaşılır hale getirirlerse, o kadar bağlantılı ve bağlamsal hale gelir, o kadar çok dönüşmeye ve görselleştirme oluşmaya başlar (MacCandless, 2014: 6).

Bilgilendirme tasarımı tasarımcısı olmanın zorluğu işin kendisiyle de ilgilidir. Temel ilkelerini anlamak kolayken, tam anlamıyla uygulamaya kalkmak son derece zor bir hedeftir. Bir şeyler karmaşılaşmaya başladığında, mekân insanların algılayabilmesine ters öğeler içerdiğinde, teknik zorunluluklar insan faktörüne galip geldiğinde birilerinin, bilgilendirme tasarımı tasarımcılarının devreye girmesi gerekir. Bu noktada salt “güzel tasarım” değil, “gerekli olanı tasarımı” bulmak ve uygulamak onların görevidir (URL 4). Bilgilendirme tasarımında basit amaç, genişletilmiş altyazılar ve bilgilendirici görseller kullanılarak oluşturulan hiyerarşik görüntüler aracılığıyla okuyucuların karmaşık materyalleri daha iyi anlamalarına yardımcı olmaktır (Heller, 2014: 9). Görselde ABD’de bir binada çıkan yangının nedeninin “merdivenlerin bacaya dönüşmesi” olduğu anlatılmıştır. New York Times gazetesi tarafından hazırlanan bu grafikte tasarımcı görsel hiyerarşi ile tipografiyi harmanla-

arak bu görselleştirmenin amacına ulaşmasına yönelik çalışmıştır. Dengeli yerleştirme görsellerin kolaylıkla incelenmesini sağlarken resim altı yazıları ve detaylı metinler de olayın hikayesini anlatmaktadır. Binanın yalın bir şekilde üç boyutlu modellenmesi, katların izometrik olarak gösterilmesi, sürecin şematik çizgilerle ifade edilmesi bilgilendirme tasarımcısının çok disiplinli birikimiyle olanaklı olmaktadır (Görsel 9).

**Görsel 9** Gazetelerin sunduğu infografikler haberlerin daha kolay anlaşılmasını sağlamaktadır.



**Kaynak:** [https://static01.nytimes.com/newsgraphics/2022-11-15-year-in-graphics/ce705852aaa20387490ec51e56d4f12ffa03d6f2/\\_assets/stairwells-fire.jpg](https://static01.nytimes.com/newsgraphics/2022-11-15-year-in-graphics/ce705852aaa20387490ec51e56d4f12ffa03d6f2/_assets/stairwells-fire.jpg)

## 4. BİLGİLENDİRME TASARIMI VE İLETİŞİM TASARIMI

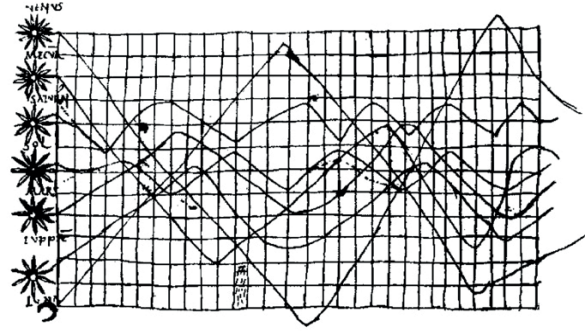
Grafik tasarım ile bilgilendirme tasarımı arasındaki bağlantıyı incelerken bu iki kavramın tasarımın ayrı dalları olmadığını anlamak önemlidir. Bilgilendirme tasarımı ile grafik tasarım arasındaki etkileşim dolaylıdır ve bilgilendirme tasarımı, grafik tasarım sürecinin bir parçası olarak değerlendirilmez. Burada iki bileşenin bir araya gelerek bir bütünmüş gibi hareket etmesi görülmektedir. Aralarındaki ilişki doğal olarak kesiştikleri noktalarda gözlenir. Grafik tasarımın özü

olan “Mesajın içeriğinin belirlenmesi ve hedef kitleye göre görselleştirilmesi” bilgilendirme tasarımının da amacının bir parçasıdır.

Bilgilendirme tasarımı tasarımcısının yukarıda anılan özelliklerinden de anlaşılacağı üzere grafik tasarımcılar, bilgilendirme tasarımı fikrini yaygınlaştıran ve ayrı bir disiplin olarak tanınmasına katkıda bulunan kişilerdir. Pek çok görsel tasarım projesinin çeşitli karmaşıklık düzeyleri vardır, ancak bazıları çok fazla bilgi içerir. Bir görsel tasarım ürününün bilgilendirme tasarımı ürününe dönüşümü bilgi hacminin artmasıyla gerçekleşmektedir. Sonuç olarak grafik tasarımcılar aslında birçok görevde bilgilendirme tasarımı uzmanı olarak görev yaparlar. Bununla birlikte, grafik tasarımcı genellikle tüm tasarım süreci boyunca her şeyi tek başına yaparken, farklı bilgi alanlarından profesyoneller bilgilendirme tasarımı projelerinde bir araya gelir. Teknik olarak grafik tasarımın bilgilendirme tasarımının görsel tasarımıyla ilgilenen bölüm olduğu söylenebilir.

Grafik Tasarım disiplini yakın zamanda “görsel iletişim tasarımı” adını almış olmasına karşın ortaya konan çalışmanın özü temelde aynıdır: İletişim tasarımı. İlginç bir şekilde “Grafik” sözcüğü Art Nouveau sanat akımından önceki geniş zaman diliminde temelde bilgilendirme tasarımı yapma gayreti içerisindeki çalışmalar için kullanılmıştır. 10. Yüzyılda hazırlanan ekteki grafikte gezegen hareketleri şemalar ile kayıt altına alınmıştır. Gözlem yapmanın zorluğu ve ölçüm periyotlarının uzunluğu hesaba katılırsa bu kayıt sürecinin belki yıllar sürdüğü söylenebilir. Bu grafiği hazırlayan bilgilendirme tasarımcısının büyük sabra sahip olduğu söylenebilir. (Görsel 10). Bilgilendirme tasarımı ile grafik tasarım uzun bir süre ortak hareket etmiş ve günümüzde de iş birlikleri devam etmektedir.

**Görsel 10** Onuncu yy'da hazırlanan gezegen hareketleri diyagramı.



**Kaynak:** [https://m.media-amazon.com/images/I/81kRKH-0YucL\\_SL1500\\_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/I/81kRKH-0YucL_SL1500_.jpg)

İletişim tasarımı ile bilgilendirme tasarımı arasındaki ilişkide önemli unsur içerik miktarıdır. Bilgilendirme tasarımı da bir tür iletişim tasarımıdır ve ifade teorisinin kullanılmasıyla anlaşılabilir. Bu teori, verilerin görselleştirilmesinin nasıl güç ilişkileri yaratabileceğini açıklıyor. İletişim tasarımı ile bilgilendirme tasarımı arasındaki ilişkiyi anlayarak tasarım ekipleri arasında daha etkili iletişim oluşturmak mümkündür.

Bilgilendirme tasarımının iletişim tasarımı alanına dahil edilmesi geçmişten günümüze kabul edilen bir gelişmedir. Bir görselleştirme tasarımcısı için en önemli kararlardan biri, verilerden görsel özelliklere uygun bir eşlemenin seçilmesidir (Card, 2020: 30). İletişim tasarımı da bilgilendirme tasarımı da verileri keşfetmek ve yeni iç görüler oluşturmak için kullanılır. Bilgilendirme tasarımının değeri araştırmacılar tarafından kabul edilse de görselleştirmenin etkinliğini değerlendirmek zordur. Bilgi toplumumuzun öznel deneyimini ifade etmek için verileri sanatsal bir şekilde kullanan çalışmalar da giderek yaygınlaşmaktadır. Bu tür çalışmalar bilgilendirme tasarımının daha da geliştirilmesine yardımcı olabilir. Sanatsal ifadeyi desteklemek için mevcut bilgilendirme tasarımı tekniklerinin daha iyi anlaşılması ve örneğin, farklı alanları birleştirirken disiplinlerarası söylem ve iş birliğini dikkate almak büyük önem taşımaktadır

Bilgilendirme tasarımı ile grafik tasarım arasındaki farkı AIGA'dan Mark Spencer Reynolds kesişim noktasına bağlıyor. Reynolds'a göre bilgilendirme tasarımı ile grafik tasarım arasındaki ayrım, tasarımcının görevinin gerekliliklerinden, tasarımcının görevinin amacından



ve bu bağlamda mevcut olan bilgi miktarından kaynaklanmaktadır. Tasarımın ana eksenini bilgilendirici değil de dikkat çekici dekoratif bileşenlerse, bilgilendirme tasarımında başarısızlık yaşanması muhtemeldir. Tasarımın işlevselliği eksikse, kafa karışıklığını önleyemez, kendi tasarımını da oluşturabilir, bunlar bilgilendirme tasarımları sayılamaz (aktaran Irwin, 2002: 2). Nathan Shedroff ise iki tasarım disiplini arasındaki bağı açıklarken şunları söylüyor: “Bilgilendirme tasarımı, grafik tasarım mesleğinin yerini almaz veya onu geliştirmez; bunun yerine, onun kapasitesine daha büyük önem taşıyan bir değer katar.” (aktaran Bull vd, 2003: 18).

Bruce Ian Meader, her ne kadar pek çok kişi sayının tasarımının öncelikli olarak görsel görünüme dayalı olduğunu düşünse de sayıya yönelik başarılı ve iyi bir tasarımın görsel çekicilikten daha fazlasına sahip olacağına inanıyor. Bilgilendirme tasarımı işlevselliğe odaklanırken, grafik tasarımın mutlaka bununla ilgilenmesi gerekmez. Grafik tasarımın amacı hem görsel hem de yazılı dilin yanı sıra içerik, işlev, tutarlılık, algı, okunabilirlik ve verimlilikten yararlanmaktır. Grafik tasarımı ve bilgilendirme tasarımı bir tür kuzendir. Aradaki fark, bilgilendirme tasarımı konularının önemli bir işlevsel amaca sahip olması ve çok fazla bilgi gerektirmesidir. Başarısız grafik tasarım denemeleri izleyicinin istenilen mesajı alamamasına yol açarken, en uç sonuç ise iletişimin kesintiye uğraması olarak değerlendirilebilir. Ancak bilgilendirme tasarımı projelerinin tasarımı başarısız olursa daha ciddi sonuçlar doğurabilir: Yanlış adrese gitmek, yanlış ilaç almak, gerçeği yanlış yorumlamak gibi beklenmeyen sonuçlar.

Pettersson’a (2002: 39) göre bilgilendirme tasarımı tasarımcısının kısa, anlaşılır ve yalın metinler yazmanın yanı sıra yalın illüstrasyonlar oluşturabilme kapasitesine sahip olması gerekir. Yalın tipografi ve düzenlemelerin anlaşılmasını ve edinilmesini garanti etmelidir.

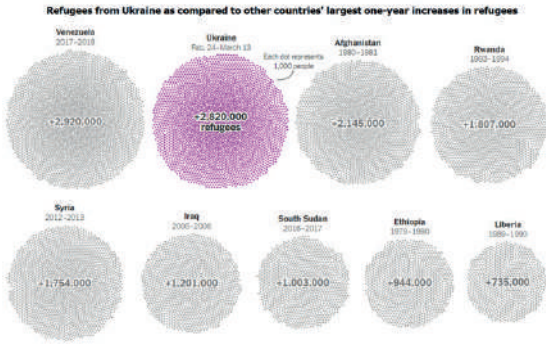
Tasarımın görselleştirdiği bilgiler bir adım daha ileri gidiyor ve daha iyi anlaşılıyor. Sonuç olarak, bilgilendirme tasarımı tasarımcılarının çekirdek grubu grafik tasarımcılardan oluşuyor; böyle bir gerçek var ve tasadüf değil. Grafik tasarımcılar, bilgilendirme tasarımıyla ilgili sorunları tanıma

ve çözüme konusunda doğal bir yeteneğe sahiptir. Bilgilendirme tasarımı konusundaki düşüncelerini tartışan tasarımcıların çoğu öncelikle grafik tasarımcılardır; ancak bu tam olarak doğru değil. Birden fazla branştan (ekonomi, psikoloji, davranış bilimi, mimarlık) destek gelse bile grafikerler grupta her zaman çoğunluktadır. Bilgilendirme tasarımına adanmış uluslararası bir kuruluş olan IIDD’nin yöneticisi, başkanı ve çok sayıda yönetim kurulu üyesi grafik tasarım disiplini kökenlidir. Grafik tasarımcılar ve bilgilendirme tasarımı tasarımcıları arasındaki ilişki, aldıkları eğitimin ortak noktalarıyla, tasarım konseptine bakış açılarındaki ortaklıkla daha iyi anlaşılabilir.

Bilgilendirme tasarımının iletişim tasarımıyla ilişkisi bilgilendirme tasarımının yaşamla ilişkisini oluşturmaktadır. Pek çok tasarım disiplini olduğu gibi bu çalışma alanı içerisinde yapılan araştırmalar, tartışmalar ve diğer kuramsal gelişmeler ancak iletişim tasarımı formuyla kendisini ifade ettiği zaman gerçeklikle buluşmaktadır. Bu nedenle bilgilendirme tasarımı ürünleri için aynı zamanda birer iletişim tasarımı ürünleridir diyebiliriz. Aradaki temel fark, yukarıda da vurgulandığı gibi, hedef kitleye aktarılacak istenen mesajın çok daha yoğun bir bilgi içermesidir. Alıcıya akması beklenen mesaj, yaşanan bilgilendirme sonucunda muhakemenin tamamlanmasıdır. Alıcının farkındalığının yükselmesi, bilinç düzeyinin artması ve bilgilenebilirliğe ilişkin doyum yaşamış olması önemli hedeflerdendir. Görselde Şubat 2022’den beri devam eden Ukrayna-Rusya savaşına ait bir istatistik görselleştirilmiştir. Geçmişten günümüze bir yıl içerisinde en çok göçmen veren ülkeler sıralamasında 2,8 milyon ile Ukrayna tüm zamanların en çok göç veren ikinci ülkesi durumundadır. Burada her bir nokta 1000 kişiyi temsil etmekte ve büyüyen balon etkisi insan kalabalığı etkisi yaratmaktadır. Ayrıca listeye giren diğer ülkelerin tamamının politik olarak istikrarsız olması da mevcut durum hakkında başkaca ipuçları vermektedir (Görsel 11).



**Görsel 11.** Dünya tarihinde bir yıl içerisinde gerçekleşen en büyük kitlesel göçleri gösteren grafik ve Ukrayna'nın sıralamadaki yeri.



**Kaynak:** <https://static01.nyt.com/newsgraphics/2022/03/07/refugees/cf2b54a16bea78eff9fd28c1a5d4d86fc53905be/bubbles-1000.png>

## 5. GELİŞEN DÜNYADA BİLGİLENDİRME TASARIMI VE GELECEĞİ

Bilgilendirme tasarımcıları dünyanın gelişimine önemli katkı sunmuşlar, karmaşıklaşan yaşamdan kaynaklanan sorunların aşılmasını amaçlamışlardır. Örneğin Minard, Napoleon'un Moskova seferindeki hezimetini gerekçeleriyle görselleştirirken, gelecekteki askerî harekâtların aynı sonu yaşamamasını amaçlamıştır (Görsel 5) (Tufte, 1997: 40). Ya da Henry Beck ilk metro haritasını tasarladığında, ulaşımında yeni bir dönemin kapılarını açan metro sistemlerinin beraberinde yeni bir kaos getirmesine engel olmak istemiştir (Katz, 2012: 170). Seçim zamanı karmaşayı engelleyecek çalışmaları da bilgilendirme tasarımı sorunlar başlamadan çözümlenmiştir (GREER, 2004: 4). Bilgilendirme tasarımı her zaman gelişen dünyanın öncü tasarımı olmuştur. Kendine özgü bir disiplin olan harita tasarımı, topografik haritalarda dünyayı açıklayacak görselleştirmeler yaparken, benzer şekilde kendine özgü bir çalışma alanına sahip tematik haritalar ise dünyayı tartışmaya yarayan çalışmalara imza atmaktaydı (Schulten'den aktaran Cook, 2013: 11).

Google baş ekonomisti Hal Varian, veriyi alabilme, anlayabilme, işleyebilme, ondan değer çıkarabilme, görselleştirebilme, iletebilme yeteneği, önümüzdeki yıllarda çok önemli bir beceri olacağını iddia etmektedir (Kirk, 2012: s7). Yalnızca bilgilendirme tasarımcıları değil, bilgi ve veriyle işi olan herkesi bunun öneminin farkındadır. Bilgilendirme tasarımı ilk örneklerinin görüldüğü

yıllarda da günümüzde de her zaman gelişen dünyanın tasarım branşı olacaktır. Sıkışıklıkları açan, iletişim, bilişim, tıbbi pek çok çalışma alanında anlaşılabilirliği sağlayan ve olası tıkanıklıkları açan çalışmalara imza atar. Yerine göre bu bir otomobil gösterge panelinin tasarımında karşımıza çıkabilir. 2003 yılında Şikago'da düzenlenen "Preparing for the Future of Knowledge Presentation (Bilginin Geleceğine Hazırlık Sunumu)" konferansında Aaron Marcus, araçların zaman içerisinde sürücülerin anlayabileceğinden daha çok bilgi sunar hale geleceğini, bu nedenle araç gösterge panelleri için yeni bilgi grafikleri tasarlanması gerektiğini dile getirmiş ve bir prototip önermiştir. 2000'ler başındaki araçların bilgi teknolojilerinin park sensörü ve hız sabitleme sisteminden daha ilerisine gidemediği düşünüldüğünde bunun ne kadar güçlü bir gelecek öngörüsü olduğu anlaşılmaktadır (Marcus, 2004: 69). Farklı bir konuda ama benzer şekilde web sitelerinin haritalamasında izometrik bakış açısının kullanılması ya da navigasyon sistemlerinin gelişim aşamasında navigasyon grafiklerinin nasıl olması gerektiği bilgilendirme tasarımı alanında çalışan tasarımcı ve akademisyenler tarafından 2000 yılında tartışılmış ve çözüm önerileri aranmıştır (Kahn, 2001: 224). Yalın grafik çözümlerin ardından takip eden yıllarda, bilgilendirme tasarımı basit ve neredeyse hiç tasarlanmayan bir yaklaşımdan, kavramsal olarak titiz bir yapıya dönüştü. Sindirilebilir bilgiye yönelik artan talebi karşılamak için varyasyonların boyutu ve kapsamı genişledi. İstatistiksel verileri sunan bilgisayar sitelerinin ve uygulamaların artışıyla doğrudan bağlantılı olarak daha çok tasarım ürünü ortaya çıkmaya başladı (Heller, 2014: 6).

Gelişen teknolojilerin bilgilendirme tasarımı üzerine her zaman olumlu katkısı olmuştur. Matbaa ile başlayan bu gelişimde baskı süreci kısaldıkça pratikleşerek bilgi ve haliyle bilgilendirmenin tasarımı yaygınlaşmıştır. Bununla birlikte bilgisayarın ortaya çıkmasıyla karmaşık veri setleri kolaylıkla hesaplanabilmiş ve bir bilgilendirme tasarımcısı için projesini tasarlama aşaması son derece kısalmıştır. Bununla birlikte bilgisayar ve internetin günlük hayatta etkinliğini artırmasıyla tasarımların kitlelere ulaşması daha hızlı ve kolay bir hale gelmiştir. Grafik programlarına ek olarak bugün artık basit ofis programlarıyla

bilgilendirme tasarımı yapılabilmektedir. Son birkaç yılın önemli sıçraması olan yapay zekâ ise bilgilendirme tasarımı için tarihi fırsatlar sunmaktadır. Günümüzde canlı veri seti kullanan bilgilendirme tasarımı projeleri bulunmaktadır. Veriler güncellenerek tasarım da güncel kalması sağlanmaktadır. Her zamanki gibi verileri toplayıp çekmek ciddi bir çaba gerektirmektedir. Tam bu nokta yapay zekâ devreye girerek canlı verileri otomatik olarak çekip, tasarımın ara ara güncellenmesi yerine her zaman güncel olmasını sağlayabilir. Bununla birlikte yapay zekâ uygulamaları sayesinde sıradan bir excell tablosunun kendi bağlamıyla uyumlu bir şekilde görselleştirilmesi saniyeler içinde mümkün olabilecektir.

Gelecekte bilgilendirme tasarımının bulunulan ortam içerisindeki rolü insanları tutum değişikliğine teşvik etmekten çok daha ilerisi olacaktır. İyi tasarlanmış bir görselleştirme, insanın kimliğini ve bir yerle ilgili deneyimini oluşturmasına yardımcı olacak güce sahip olmalıdır. Kitlesele olarak üretilen hava durumu uygulamaları, teknik olarak insanların üzerinde hiçbir kontrolünün olmadığı dış koşulları bilgilendirmenin yanı sıra eylemleri de şekillendirir. Bu da insanlığın sosyalliğine anlam katabilir (Modre'den aktaran Lima, 2013: 251). İnsanların hayatlarını daha iyi hale getiren, daha akıllıca çalışmalarına yardımcı olan veya onlar için önemli olan bir şeyde başarılı tasarımlar yapmak her zaman temel amaç olmuştur (Few, 2006: 164).

## 6. SONUÇ

Bilgilendirme tasarımı, grafik tasarımla yol arkadaşlığı bulunan ancak ondan çok eski bir tasarım disiplini. Henüz ortada kitlesele iletişim ya da ulaşım yokken üretilmiş ilk örneklerinden yakın zamanda yayınlanan örneklere kadar bütün tasarımlarda ortak amaç karmaşık bilgiyi insanlara anlaşılır bir şekilde iletmektir. Bunun için öncelikle doğru ve güvenilir bilgi kaynaklarından veri toplamaya başlar ve bu veri yığını bilgiye dönüştürür. Ardından elindeki bu veri yığını ile bilgilendireceği kitleyi bir araya getirir. Bu amaçla görselleştirme biçimlerine başvurur, iletişim tasarımındaki ilkelerden yararlanır. Günümüz bilişim dünyasında ortaya çıkan tasarım ürünü basılı bir mecrada, internet üzerindeki bir mecrada, ya da hareketli bir mecrada in-

sanların karşısına çıkabilir. Her nerede çıkarsa çıkısın bilgilendirme tasarımı ürünlerinin amacı kendi bağlamıyla uyumlu, hedeflenen kitlenin algılayabileceği tasarımlar yaparak söz konusu konunun anlaşılmasını sağlamaktır. Joel Katz'ın da dediği gibi büyük miktarda bilgiyi başarıyla iletmek akılcı bir seçim gerektirir. Doğruyu bulmak ve işlevsellik burada esas amaçtır (Katz; 2012: 81). Geçmişten bu yana insanları "bilginin anlaşılır yüzüyle" buluşturan bilgilendirme tasarımı gelişen dünyada gelişen teknolojilerin de katkısıyla bu görevi daha yoğun ve daha başarılı bir şekilde gerçekleştireceğini söylemek mümkündür. Gelişen dünyada bilgilendirme tasarımı, yakın gelecekte de erken dönem örneklerinin görüldüğü 12. yy'dan bu yana en iyi yaptığı işi yapmaya devam edecektir: Bilgiyle insan arasındaki nesnel ilişkiyi kurmak.

## KAYNAKÇA

- BİNİCİ K. & AKKAYA M. A. (2018). Bilisim Teknolojilerinin Bilgi Merkezlerine ve Hizmetlerine Etkileri, *İstanbul Üniversitesi Bilgi ve Belge Araştırmaları Dergisi*, Sayı 10.
- BLACK, A. (2017). *Information Design: Research and Practice*, Taylor&Francis, 750s.
- BULL, K., V., ZIEMANN, J. & LOOCK, H. (2003). *Information Design*, Hamburg Üniversitesi, 55 s.
- CARD, S. K. (2008). *Information Visualization, The Human Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications*, Lawrence Erlbaum Associates Yayınları, s509-543.
- COOK, G. (2013). *The Best American Infographics*, Mariner, 166s.
- ÇOBANOĞLU Ö. (2000). *Bilim Felsefesi Bağlamında Halkbilimi ve Halkbilimsel Bilginin Teleolojik Serüveni*, Çukurova Üniversitesi Türkoloji Araştırmaları Dergisi, Sayı 2000/4.
- FEW, S. (2006). *Information Dashboard Design*, O'Reilly, 223s.
- GREER, N.R. (2004). *The American Voting Experience*, SegdDesign, No: 4, 46s.
- HELLER, S. (2014). *Infographics Designers Sketchbooks*, Princeton Architectural Press, 351s.

IRWIN, T. (2013). *Information Design: What is it and Who does it?* <https://bpb-us-e1.wpmucdn.com/sites.northwestern.edu/dist/3/3481/files/2013/01/Information-Design-by-Terry-Irwin.pdf> Erişim tarihi 07 Temmuz 2024

GÜLER, T. (2008). *Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Uygulama*, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

KAYA, Ü. & ÜNDİL, S.H. (2022). *Bilgi Teknolojilerinin Gelişimiyle Dijital Pazarlamanın Doğuşu*, Bilgi Ekonomisi ve Yönetimi Dergisi, Sayı 17/2.

KAHN, P., LENK, K. & KACZMAREK (2001). Applications of Isometric Projection for Visualizing Web Sites, *Information Design Journal*, 10/3, 2001, s221-229.

KATZ, J. (2012). *Designing Information*, Wiley, 223s.

KIRK, A. (2012). *Data Visualization: A Successful Design Process*, PACKT Pub. 189s.

LIMA, M. (2013). *Visual Complexity: Mapping Patterns of Information*, Princeton Architectural Press, 272s.

MARCUS, A. The Next Revolution: Rider/driver Vehicle User-Interface Design, *Information Design Journal*, 12/1, 2004, s69-72.

MCCANDLESS, D. (2014). *Knowledge Is Beautiful: Impossible Ideas, Invisible Patterns, Hidden Connections-Visualized*, Harper Design, 255s.

MIJKSENAAR, P. (1997). *Visual Function: An Introduction to Information Design*, Princeton Architectural Yayınları, 58s.

PETTERSSON, R. (2013). *Information Design 4 Graphic Design*, Tullinge, 258s.

PETTERSSON, R. (2002). *Information Design: An Introduction*, John Benjamins Yayınları, 306 s.

SLESS, D. (1994). *What is Information Design*, Designing Information for People: Proceedings from the Symposium, 166s.

SMICIKLAS, M. (2012). *The Power of Infographics*, Pearson Education, 199s.

TUFTE, E. R. (1997). *The Visual Display of Quantitative Information*, 2nd Ed., Graphics Pr., 197s.

WURMAN, R. S. (2001). *Information Anxiety 2*, Hayden/Que, 308s.

### İnternet Kaynakları

URL 1: Bilgi Yeni Petroldür (Data is the New Oil)

<https://www.theguardian.com/technology/2013/aug/23/tech-giants-data>

URL 2: Bilgi Yeni Vatandır (Data is the New Soil)

[https://www.ted.com/talks/david\\_mccandless\\_the\\_beauty\\_of\\_data\\_visualization/transcript?subtitle=tr](https://www.ted.com/talks/david_mccandless_the_beauty_of_data_visualization/transcript?subtitle=tr)

URL 3: Covid-19 Komplo Teorileri

<https://www.pbs.org/newshour/nation/covid-19-conspiracies-soar-after-new-classified-report-on-virus-origins>

URL 4: IIID Definitions

<https://www.iiid.net/about/information-design/>

*“This page is left blank for typesetting”*



**HOLISTENCE**  
publications

*Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır*



# Romantizm'den Postmodernizm'e sanatta doğanın tasviri\*

## *The depiction of nature in art from Romanticism to Postmodernism*

Elif Karakurt 

<sup>1</sup> Yüksek Lisans Öğrencisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Türkiye,  
e-mail: elifkaramart51@gmail.com

### Öz

Doğa, insanlık tarihi boyunca sanatçıların temel esin kaynaklarının başında gelmiştir. Dünya'nın uğradığı değişimle doğanın uğradığı değişim paralel bir seyir izlemektedir. Doğanın resimlerde nasıl ele alındığı ise dönemlerin çeşitli dinamiklerine bağlıdır. Toplumsal, düşünsel, siyasi, ekonomik tüm olaylar insanın görme biçimlerini etkilemiştir. Doğanın insan hayatında nerede ve nasıl konumlandırıldığı her dönem sanatçıların eserlerinde yansımaları bulmuştur. Bu çalışmada, tarihsel bir gelişim çizgisinde Romantizm'den Postmodernizm'e kadar olan süreçte Batı sanatında doğanın ele alınış biçimlerinde görülen değişim belirli sanat eserleri üzerinden tahlil edilmiştir.

**Anahtar kelimeler:** Manzara, Doğa, Romantizm, Modernizm, Postmodernizm.

\* Bu makale Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı'nda yapılan "1960 Sonrası Batı Resim Sanatında Doğanın Ele Alınış Biçimleri" başlıklı yüksek lisans tez çalışmasından yararlanılarak oluşturulmuştur

**Citation/Atf:** KARAKURT, E. (2024). Romantizm'den Postmodernizm'e sanatta doğanın tasviri. *Journal of Arts*. 7(3): 149-160, DOI: 10.31566/arts.2492

**Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:**  
Elif Karakurt  
E-mail: elifkaramart51@gmail.com



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

## Abstract

Nature has been one of the main sources of inspiration for artists throughout human history. The change in the world and the change in nature follow a parallel course. How nature is handled in paintings depends on the various dynamics of the periods. All social, intellectual, political and economic events have affected the way people see. Where and how nature is positioned in human life has found its reflection in the works of artists of every period. In this study, the change in the way nature is handled in Western art from Romanticism to Postmodernism in a historical development line is analyzed through certain works of art.

**Keywords:** Landscape, Nature, Modernism, Postmodernism, Romanticism.

## 1. GİRİŞ

Görsel sanatlar, insanlık tarihinin başlangıcından günümüze kadar doğadan yola çıkan bir dönüşüm hattı izlemiş, doğa her zaman, pek çok sanatçı ve tasarımcı için en temel esin kaynaklarından biri olmuştur. Mağara yüzeylerinde tabiat, doğal malzemelerden üretilmiş araçlarla tasvir edilmiş, zamanla evrilen ve farklılaşan yöntemler ve stillerle görsel sanatta en mükemmel yansımaları bulma çabaları sürdürülmüştür.

Primitif çağlarda güneş, ay, vahşi hayvan gibi doğadaki güçlü unsurlar sembolleştirilerek tanrı olarak kabul edilmiştir. Orta Çağ'da da dinin etkisiyle doğa tanrının yaratıcılığına atfedilmiştir, doğa kutsallığını sürdürmüştür. Rönesans döneminde ressamlar tanrının yaratıcı matematiğine sadık kalarak altın oran, rakursi gibi kavramları sanat dünyasına kazandırmışlardır. Bu ilerlemede deney ve gözlemler önemli bir rol oynamıştır.

Romantizm akımıyla başlayan doğayı beşerî akıldan üstün tutma düşüncesi, sonrasında gelen sanat hareketlerini de etkilemiştir. Modernizmle birlikte farklı biçimlerle sanatçılar doğa öğelerini parçalama, soyutlama gibi yaklaşımlara yönelmiştir. Postmodernizmle birlikte çeşitli düşünsel ve kavramsal sanat pratikleriyle doğa farklı biçimlerde ele alınmıştır.

## 2. ROMANTİZM'DEN POSTMODERNİZM'E BATI SANATINDA DOĞA-NIN ELE ALINIŞI

Romantizm 18. yüzyıl sonları 19. yüzyıl ortalarına kadar süregelen ve sanatın birçok alanını etkilemiş bir akımdır. Sanayi Devrimi bu çok

katmanlı entelektüel düşüncenin çıkış noktasıdır. Aydınlanma'nın teşvik ettiği tavır zamanın Barok resmine, birtakım dekoratif unsurlara işe yaramaz olarak bakılmasına yol açmıştır. Duygu ve düşünceleri yansıtmak işlevsellikte bir sanat biçimi arayışı içinde olunmuştur.

Romantizm, her ülkede çeşitli şekillerde algılanmıştır. Bu yüzden, Romantik resmin sınırlarını keskin bir biçimde belirlemek zordur.

Romantizm, tarih öncesi çağlardan, özellikle pagan kültürünün yaşam biçimlerinden köken alan ve 19. yüzyıla kadar çok çeşitli şekillerde klasik anlayışa karşı tutum sergileyen bir anlayıştır. Tutarlı bir süreklilikle eserlerde görülen bu sanat anlayışının kuramsal hale gelmesinde Kant'ın yücelik, yaratıcı dehalik ve apriori gibi kavramlarının etkisi bulunmaktadır.

Romantizm'in başlıca teması doğa manzaralarıdır. Bu dönemde sanatçıların duygulara yönelik ihtiyaçlarını doğada bulması, doğaya yönelmede bir önemli nedendir.

Romantik resimde doğanın yanında insan figürleri de yer almıştır. İnsanın konumu da tıpkı doğadaki konumu gibi küçüktür. [A7]Romantik resimde doğanın yüceliğini vurgulamak esastır. "Schelling'de olduğu gibi diğer Alman romantiklerinde de amaç, Kant'ın insan aklını bilme, isteme/eyleme ve hissetme/yargı verme edimleri olarak bölmesiyle daha belirgin hale gelen insanın bölünmüşlüğüne yeniden bir birlik kazandırmaktır (Sümer, 2019: 268)."

Romantizm'de sanatçılar, doğanın duygulara ışık tutma konusunda etkili olduğunu düşün-

müşlerdir. Örneğin denizdeki sakin, bulanık veya fırtınalı bir manzarayı insani hislere uyarlayarak izleyiciye aktarmışlardır. “Duygu, doğada nesnenin özneliliklerini keşfeder ve onun içinde erir (Gül, 2016: 5).”

Görsel 1’de bulunan Caspar David Friedrich’in “Moonrise by the Sea” (Denizde Ay Doğuşu) adlı manzara resmi, Romantik dönemin duygusal ve mistik atmosferini yansıtan önemli bir eserdir. Bu eserde, Friedrich doğanın güzelliklerini ve insan ruhunun derinliklerini harmanlayarak izleyiciye güçlü bir duygusal deneyim sunmaktadır.

Eserde, ay ışığının deniz üzerinde yükseldiği sakin bir akşam sahnesi bulunmaktadır. Uzakta, birkaç kişinin bir kayanın üzerinde durup ufku izlediği görülmektedir. Gökyüzü, deniz ve kayaların arasında dengeli bir kompozisyon kurarak manzaraya huzur ve dinginlik hissi verilmiştir. Friedrich, ışık ve gölge oyunları, manzarada tinsel bir atmosfer yakalamıştır.

Friedrich’in “Moonrise by the Sea” eseri, doğanın etkileyici atmosferiyle ve insan ruhu arasındaki bağı vurgulayan, Romantik dönemin etkileyici bir örneğidir.

**Görsel 1.** Caspar David Friedrich, Moonrise by the Sea, 1822, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 55x71 cm, National Galerie, Berlin



**Kaynak:** <https://www.arthistoryproject.com/artists/caspar-david-friedrich/moonrise-over-the-sea/>

William Turner doğanın yoğun, ihtişamlı durumlarını yansıtmayı tercih etmiştir. Sanatçının doğada bulunduğu ritmi ve heyecanı manzaralarında yakalamak mümkündür. Görünen doğa-

yı dışavurumsal biçimde yansıtarak dönemin görme ve yansıtma biçimine yaptığı katkılarla Modernizm’e giden yolda etkili olmuştur. Süjenin resme bu denli dahil olması, soyutlamaya kadar varan manzaralar yapması kendinden sonraki sanat akımlarına ilham olmuştur. Modernizm bağlamında tabiata bakışın değişmesi ilk Turner’da görülmüştür. “İlksel sanat içtepisinin doğayı taklit etme ile hiçbir ilişkisi yoktur. İlksel sanat içtepisi, evrenin gösterdiği tablonun karışıklığı ve belirsizliği içinde biricik huzur olanağı olarak salt soyutlamayı arar ve içgüdüsel bir zorunlulukla geometrik soyutlamayı kendiliğinden yaratır (Worringer, 2017: 49).” William Turner, doğadaki biçimleri kendi içinde dönüştürerek bir özdeşleyime varmaktadır.

“Turner doğadan aldığı izlenimi olabildiğince gerçekçi bir biçimde yansıtma telaşında değildi. Doğanın resimsel karşılığını arıyordu. Başka bir deyişle, doğayı sanatın araçlarıyla taklit etmeye çalışıyordu. Resimlerinin atmosferini motiflerinden çok, onları resmetme tarzı belirler (Krause, 2005: 63).” William Turner, içsel duyguları doğa sembollerıyla betimleyerek estetik hazza ulaşmaktadır. William Turner’in bu durumu resim sanatında “özdeşleyim” kavramının karşılığıdır. Turner’ın yaptığı resimlerde yaşanan olayın veya durumun kendisinde yarattığı karşılığı aktardığı duyumsanmaktadır.

Görsel 2’de görülen Turner’a ait olan resim 16 Ekim 1834’te Londra’da gerçekleşen Parlamento binalarının büyük yangını tasvir edilmiştir. “Resimlerine konu olan savaşlar, doğal afetler, kahramanlık hikayeleri, Turner’ın yüce estetiğini doğa resimleri yapmanın dışında bir anlam kazandırmıştır (Özgenç, 2017: 2429).” Turner, olayın dramatik halini vurgulamak için parlak renkler ve dinamik fırça darbeleri kullanmıştır. Alevlerin yoğun turuncu ve kırmızı tonları, gece gökyüzünün karanlığıyla etkileyici bir kontrast oluşturmaktadır. “Turner yağlıboya resimlerinde suluboya tekniğini kullanarak resimlerini yansıtmıştır (Göktepe, 2020: 63).”

**Görsel 2.** J.M.W. Turner, The Burning of the Houses of Lords and Commons, October 16, 1834-35, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 92x123 cm, Museum of Art, Philadelphia



Kaynak: <https://customprints.philamuseum.org/detail/456932/turner-the-burning-of-the-houses-of-lords-and-commons-october-16-1834>

19. yüzyıl modern sanat akımlarının temellerinin atıldığı dönemdir. Fransız Devrimi tüm dünyada Modernizm'in hızla yayılmasını sağlamıştır. Sanat da bu süreçte çeşitli sanat hareketlerine ev sahipliği yapmıştır. 19. yüzyıla gelindiğinde sanatın başkenti Fransa'dır. Modern sanat hareketlerinin çoğu Fransa'da doğmuştur. Resimlerin konuları da sanatçıların konumları da değişmeye başlamıştır. Küratörler, sanat galerileri, salon sergileri ile sanat piyasası şekillenmeye başlamıştır.

Rönesans'tan Modernizm'e kadar doğa çoğunlukla derinlemesine gözleme dayalı, var olana sadık bir biçimde resmedilmiştir. Fakat gelenek, başka türlü gözlemleri sınırlamıştır. Romantizm'de ele alınan gerçeklik doğanın üstünlüğünü göstermeye dayalıdır. Realizm akımındaki gerçekçilik toplumsal gerçekçiliktir. İzlenimcilik akımındaki gerçekçilik gözlem yoluyla bilime varan bir gerçekçiliktir. Gelenekten kopuşla birlikte sanatçılar gündelik, sıradan konulara yönelmişlerdir. Şehir manzaraları, günlük yaşamın unsurları resimlerde daha fazla yer almaya başlamıştır. Günlük yaşam nerede nasıl bir gündem içindeyse resimler de o şekilde sanatta yansımalarını bulmuştur.

Doğadaki gerçeği olduğu gibi yansıtan Doğalci (Natüralist) resimlilerden sonra sanatçının yaşadığı toplumdaki gerçekliği olduğu gibi yansıtan

Realizm (Gerçekçilik) akımı doğmuştur. Barbizon köyünde yaşayan ressamın açık havada resimler yapmaları (plein-air), bu ressamın gerçekçilik yolunda iz sürmelerine yol açmıştır.

Doğayı yansıtmaya Romantizm'den beri öğretici, ilham verici, duyguları yansıtan, gerçekleri yansıtan bir araç olarak çeşitli şekillerde ele alınmıştır. Doğanın manzara resmi olarak farklı yorumlarla resmedilmesi tüm sanat tarihinin gelişiminin içinde hem bir parçadır hem de bu gelişimi başlatan noktadır. Resim sanatında doğadan yola çıkan ressamlar ve onların peşinde iz süren sanat akımlarıyla hem manzara resmi hem diğer resim konuları değişim ve gelişim göstermiştir. Romantizm ile birlikte ortaya çıkan "-izm" ler aracılığı ile temsil edilen bu resimler insanlık tarihi içinde değişen ve gelişen "görme"nin yansımalarıdır. Doğa da bu noktada başroldür. Romantizm ile başlayan idealist resme karşı olma durumu sanatçıları gerçekçilik çatısı altında farklı yorumlamaya götürmüştür. Sanat tarihinde Gerçekçilik akımına geldiğinde toplumsal bir gerçekçiliği de içine kattıkları görülmektedir. Doğa gözlemine ek olarak doğa ile iletişimde olan ne varsa tuvale o şekilde geçmeye başlamıştır. Dönemin toplumsal dinamikleri ile ilintili olan bu akımdan önce toplumun yaşayışına bu denli eleştirel tavır takınan bir sanat akımı görülmemiştir.

19. yüzyılın sonlarına doğru buhar makinasının bulunması, endüstriyel gelişmeler, toplumsal sınıfların oluşması, insanın duygular dünyasından gerçekler dünyasına geçişine sebep olmuştur. Sanatçılar da bu gelişmelere tepki olarak realist çalışmalara imza atmışlardır. İşçiler, tarlada çalışanlar, kenar kentler resmin konusu olmuştur. Realistler sıradan veya gerçekçi temaları ortaya koyabilmek için sanatın klasik formlarından uzaklaşma eğiliminde olmuşlardır. Gustave Courbet bu ressamlardan biridir ve doğayı ele alışı da idealize etmeyen gerçekçi bir anlayıştır.

Görsel 3'te bulunan Courbet'in "Köyden Genç Hanımlar" isimli eserinde yanlarındaki köpek metaforundan soylu olduğu anlaşılan üç kadın ve ailesine ait olduğu tahmin edilen hayvanları ile işçi kesiminden küçük bir kız bulunmaktadır. Doğa, idealize edilmeden, insan figürleri top-



lumsal gerçekçilik anlayışı ile resmedilmiştir.

**Görsel 3.** Gustave Courbet, Young from the Village, 1851, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 195x261, Metropolitan Müzesi, New York.



**Kaynak:** <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/438820>

Barbizon ressamaları arasında adı geçen, resimlerinde Natüralizm ve Realizm'in etkileri birbirine oldukça yakın şekilde görülen Jean-François Millet bu dönemin önemli bir sanatçısıdır. "Doğanın bir parçası olarak gördüğü ve giderek yoksullaşan kentsel proletaryayla kıyaslandığında birer kahraman gibi yüceltiği köylülere bakışı romantik yanılsamalarla doludur (Krausse, 2005: 65)." Romantizm Aydınlanma düşüncesi karşıtı olarak resimlerinde doğayı üstün görürken, Realizm Sanayi düşüncesine karşı çıkan Romantizm'e zıt bir akımdır. Duygusal şemalar yansıtmak Realist ressamlar için gerçeklere gözlerini kapatmak niteliğindedir.

Bir yandan Realizm yükselişteyken bir taraftan kimi sanatçılar "İdealizm" in peşinden gitmişlerdir. Görsel 4'te bulunan Arnold Böcklin'in «Ölümler Adası» adlı eseri, manzara resminin idealist, sembolik anlatımına bir örnektir. Kullanılan semboller evrensel duygular ifade eder, doğa insanlar için ortak bir dildir. Evrensel bir mesaj vermek için doğadan yola çıkılabileceği anlaşılmaktadır. Böcklin, Ölümler Adası isimli birkaç versiyonu daha olan bu resimde kullandığı sembollerle ölüm ve ölümsüzlük temalarını işlemiştir. Böcklin'in doğaya olan bu sembolik yaklaşımı, manzara resminin yalnız fiziksel çevreyi değil insan ruhunun derinliklerini ve evrensel temaları da yansıtabileceğini göstermesi açısından önemlidir.

**Görsel 4.** Arnold Böcklin, Ölümler Adası, 1880, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 111x115 cm, Kunstmuseum, Basel



**Kaynak:** [https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%961%C3%BC-ler\\_Adas%C4%B1#/media/Dosya:Arnold\\_B%C3%B6cklin\\_-\\_Die\\_Toteninsel\\_I\\_\(Basel,\\_Kunstmuseum\).jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%961%C3%BC-ler_Adas%C4%B1#/media/Dosya:Arnold_B%C3%B6cklin_-_Die_Toteninsel_I_(Basel,_Kunstmuseum).jpg)

Empresyonistler (İzlenimciler), gerçeğin (görüntüde var olanın) insan gözüne giden sürecinde hangi aşamalardan geçtiğini doğa gözlemlerini tuvallerine aktararak bulmuşlardır. "Yeni bilimsel bulgulara göre gözün retina tabakası resim algısını küçük noktalar şeklinde alıyor, bunlar daha sonra zihinde birleştiriliyordu (Krausse, 2005: 76)." "Ancak uzaktan bakıldığında ne olduğu anlaşılan bu resimlerin gözün optik yanılsamasına bağlı olarak, aslında doğru olarak resmedildiği, rüzgârda hareket halindeki ağaç dalları ve yapraklarının sabit olarak duramayacağı, ancak göze renk titreşimleri olarak yansıyabileceği çok sonraları kavranabilecekti (Pehlivan, 2021: 190)."

Gözlem bakımından doğaya bağlı resimler yapılırken renkler doğada var olan değil sanatçının izlenimindeki renkler olmuştur. Yine de Empresyonist resim doğaya bağlıdır. Gözün retinasına çarpan morlar maviler de doğayı yansıtmaktır. Görsel 5'te görülen ve bu akıma adını veren Monet'nin "İzlenim: Gündoğumu" adlı eserinde çoğunlukla bahsedilen morlar ve maviler kullanılmıştır. Empresyonist resmin konuları, sanatçının izlenimleri olan caddeler, sokaklar, parklar bahçeler gibi gündelik yaşamı içeren sahnelerdir. Basit ve üzerine fazla düşünülmemiş konuların tercih edilme sebebi resimde konunun değil izlenimlerin peşinden gidilmesidir.

**Görsel 5.** Claude Monet, "Impression: Soleil Levant" (İzlenim: Gün Doğumu), 1872, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 48 x 63 cm. (19 x 24 3/8"), Marmottan Müzesi, Paris.



**Kaynak:** <https://www.oggusto.com/sanat/eser-ve-muze-in-celemeleri/claude-monet-gun-dogumu-tablo-okumasi>

Bu dönemin önemli sanatçılarından bir diğeri olan Cezanne, objeden süjeye geçiş bağlamında referans noktasıdır. Doğayı koni, silindir, küp gibi çeşitli geometrik formlara indirgeyerek çözümlenmiş ve bu doğrultuda çeşitli düzenlemeler oluşturmuştur.

"Doğa yüzeyden çok derinliktir; kırmızılarla sarılarla temsil edilen ışık titreşimlerinin içine yeterli ölçüde mavi katılması, derinlik izlenimi uyandırması içindir. (...) Çok yavaş ilerliyorum, çünkü doğa kendisini bana en karmaşık biçimlerde gösteriyor; gereksindiğim ilerlemenin de ardı arkası kesilmiyor (Antmen, 2014: 28)."

Cezanne'a ait olan bu sözlerle onun doğa ile ilişkisinin resimlerine yansımaları anlaşılır. Cezanne, doğayı kavrayabilmek için indirgemeci bir tavır takınmıştır. Cezanne'ın önemi doğayı resimsel düzlemde düzene oturtmasıdır. Cezanne için biçimler, hava perspektifi, derinlik gibi konular resimde ulaşmaya çalıştığı amacın dışında olduğu için bunlarla ilgilenmemiştir. Objeye bağlı kalmayan bu tavrıyla Soyut Sanat ve Kübizm'e öncü olmuştur.

Görsel 6'da bulunan Sainte Victorie Dağları çalışmasında Cezanne, doğacı resim anlayışına uygun çalışmış ancak biçimleri yalınlaştırmıştır (Mutlu, Dede, 2022: 1335).

"Cezanne gibi, birey de dünyayı temaşa ederek haline-gelmektedir. Duyumsama düşüncesini

göz önünde bulundurarak sanatçı-öznenin nesnesiyle gerçekleştirdiği ilişki, birinin diğeri bir tür tahakküm, onu ele geçirme ya da kendisini ona yansıtma olarak değil, ikisinin bir arada erime durumu olarak görülebilir (Deleuze, 2009: 40)."

**Görsel 6.** Paul Cezanne, Mont Sainte-Victorie, 1904-06, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 73x92 cm, Museum of Art, Philadelphia



**Kaynak:** <https://customprints.philamuseum.org/detail/457838/c%3%A9zanne-mont-sainte-victoire-1902-1904>

Paul Gauguin doğayı doğada olandan daha canlı renklerle ele almıştır. Renklerin duygusal etkilerinden yararlanmıştır. Seyahat ettiği ülkelerden ilham aldığı egzotik öğeleri sanatında kullanmıştır.

"Böylece materyalizmin sebep olduğu devamlı endişelere ve huzursuzluklara sanatçı tepki göstermiş ve objeyi resimde parçalayıp yok etmişti. Esasen sanatçı, ya bu ortamı terk edip organizmasının gerektirdiği bozulmamış doğa içinde yaşayacak ve yapıtını verecekti; ya da bu ortamın rahatsız edici etkenlerine karşı yeni bir ortam yaratacağı. İlk ihtimali seçen Gauguin, bozulmamış doğayı ve endüstriyel ortamın bozmadığı saf insanı ve ortamı aramak için Tahiti adalarına gitmişti (Turani, 2022: 555)."

Resimdeki bu kültürlerarasılık daha sonra Henri Matisse'e ardından Picasso'ya ilham olacaktır. Doğayı sembolik, dekoratif öğelerle zenginleştirerek ele almıştır. Görsel 6'da ressam, doğanın fiziksel gerçekliği dışında insanda etkisi olan duygusal verilerini resimlerinde işlemeyi tercih ederek modern sanata farklı bir bakış açısı sunmuştur. "İnsanın sanat alanına aktardığı şey, bit-



ki biçimi olmayıp, onun biçim yasaıdır (Worringer, 2017: 63).”

Görsel 7’deki resimde Gauguin, Tahiti Adaları ziyaretinde görmüş olduđu insan, kumaş, bitkilere yer vermiştir. Renkleri gerçekçilikten uzak, vermek istediđi duygusal etkiyi güçlendirecek şekilde düzenlemiştir.

**Görsel 7.** Paul Gauguin, Tahitian Pastorals, Tuval Üzerine Yađlı Boya, 86x113 cm, 1892, The Hermitage, St. Petersburg



**Kaynak:** <http://impressionistgallery.co.uk/artists/Artists/ghi/Gauguin/pictures/Pastorales%20Tahitiennes,%201892.html>

html

Cezanne ile başlayıp Picasso ile yayılan doğayı-objeyi parçalama eğilimi doğadaki her şeyin geometrik formlar (koni, kare, daire vs) üzerine kurulu olduđu anlayıştır. Kübizm’e göre doğadaki her şey bu formlar üzerine oturtulmuştur.

Georges Braque’ın Görsel 8’de görülen resminde doğa geometrik formlara indirgenerek bir düzen sağlanmıştır. “Kübizm akımında Georges Braque doğa manzaralarına diđer akım temsilcilerinden daha fazla ağırlık vermiş ve doğayı kübik formlar ile soyutlamıştır (Rzayev, 2017:33).” Cezanne, Picasso gibi sanatçılar gördüğü her şeyi parçalara ayırırken Braque doğa ile daha çok ilgilenmiştir. Soyutlamalar içeren ve hatta soyuta varan resimleri ile sanat tarihinde manzara resmi açısından Braque’ın çalışmaları önemlidir. Geleneksel manzara resmini kökten değiştiren yaklaşımları ile farklı doğa manzaraları ortaya çıkmıştır.

**Görsel 8.** Georges Braque, L’Estaque’ deki Evler, 1908, Tuval Üzerine Yađlıboya, 72x59 cm, Georges Pompidou Merkezi, Fransa

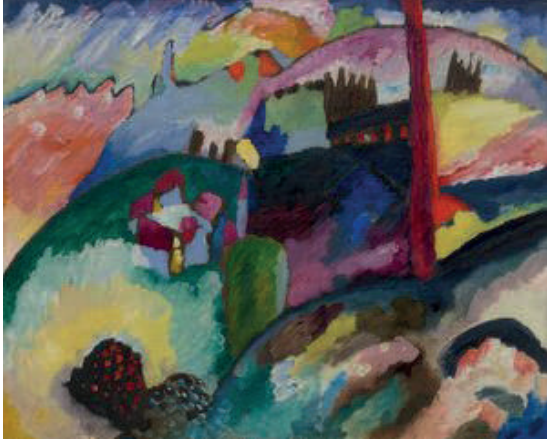


**Kaynak:** [https://temasycomentariosartepaeg.blogspot.com/p/blog-page\\_823.html](https://temasycomentariosartepaeg.blogspot.com/p/blog-page_823.html)

Sanatçının doğayı olduđu gibi kopyalamaması gerektiđi inancını savunan Picasso, sanatçının doğayı kendi bakış açısıyla yeniden yaratması gerektiđini düşünmüştür. Sanatın doğayı yansıtmaktan öte yeniden anlamlandırma işlevini vurgulamaktadır. Bu sanat görüşü 20. yüzyıla damga vurmuştur ve insan-doğa ilişkisi bu doğrultuda başkalaşmıştır.

Soyut sanat anlayışının erken örneklerinden olan Görsel 9’da bulunan Kandinsky’nin resminde soyutlanmış bir doğa karşımıza çıkmaktadır. Biçimler neredeyse tanımlanamaz haldedir. Geleneksel manzara resminden kopuk olan bu eserde manzaranın içinde bulunan fabrika ile doğa ve endüstri kavramları sorgulanmıştır.

**Görsel 9.** Wassily Kandinsky, Fabrika Bacalı Manzara, 1910, Tuval Üzerine Yağlı Boya, Solomon R. Guggenheim Müzesi, New York City, NY, ABD



**Kaynak:** <https://www.meisterdrucke.com.tr/sanatici/Wassily-Kandinsky/4.html>

“Yaşam içerisinde herhangi bir anı konu alan Bocconi, formları kübist bir tarzda parçalamasına rağmen gözüne bunu bir bütün olarak algılamasını sağlamıştır (İlden, 2022 :97).” Görsel 10’da görüldüğü üzere bu dönemde manzara resminin içerisinde doğanın tahribatına yönelik eleştirel bakış açısı yer almaya başlamıştır. Doğanın üstüne konuşlandırılmış olan kentler modern resmin konularından olmaya başlamıştır.

**Görsel 10.** Umberto Boccioni, Sokağın Bütün Gürültüsü Evin İçinde, 1911, Tuval Üzerine Yağlı Boya, Sprengel Müzesi, Hannover.



**Kaynak:** [https://www.tarihli-sanat.com/umberto-boccioni-futurizm/#google\\_vignette](https://www.tarihli-sanat.com/umberto-boccioni-futurizm/#google_vignette)

Modern dönemde manzara resimleri yapılmaya devam edildiği gibi bir yandan da doğanın korunmasına yönelik eleştirel, öğretici, farkındalık yaratan sanat çalışmaları ortaya çıkmıştır. Örneğin Max Ernst’in Görsel 10’da görülen resminde doğa çağrışımı yapan tek şey gökyüzüdür.

“Frotaj tekniği, nesnelerin yüzeyin üzerine kâğıdı yerleştirip kalem sürterek ortaya çıkan bir çeşit kopyalama işidir. Bu tekniğin aracılığı ile elde edilen resimlerdeki olağandışı görüntüler Ernst’in hayal gücü olarak değil irrasyonel rastlantısal ortaya çıkan görsellerdir (Erbaş, 2022:18).” Görsel 11, kendine has tekniği ile resmin büyük bölümünü kaplayan üst üste binmiş birimlerden oluşan koyu alan distopik bir şehir görüntüsünü çağrıştırmaktadır.

**Görsel 11.** Max Ernst, Tüm Şehir, 1934



**Kaynak:** <https://www.tate.org.uk/art/artworks/ernst-the-entire-city-n05289>

20. yüzyılın ortalarından itibaren hızla gelişen sanayileşme ve teknolojik gelişmelerin sonucu olarak doğanın tahribi günden güne hızlanmıştır. Sanatçılar eserlerinde bu duruma yönelik tespit ve tepkilerini daha fazla yansıtmaya başlamışlardır.

“Doğa ve ekosistemdeki giderek artan bozulma, endişe yaratırken bu bozulmaya neden olana yönelik eyleme geçme gerekliliğinin her geçen gün artması, 1960’larda başlayan sanat ve doğa algısındaki değişimle birlikte sanatçının eleştiren, sorgulayan, çözüm üreten projeler, sanatsal pratikler ortaya koymasına neden olmuştur. Özellikle 20. yüzyılın son çeyreğinin de doğal dünyada ortaya çıkan doğadaki bozulmanın geri döndü-



rülemez bir hal almasıyla birlikte sanatçılar sorunu ulusal ve uluslararası gündeme taşıyan hem eleştirel hem de çözüm üreten bir bakış sergilemeye başlamıştır (Saygı, 2016: 7)."

Bu sayede sanat, endüstri, doğa ve insan bütünleşmiştir. "Buna göre sanat, yaşama karışmalı, insanla doğa arasına giren endüstri dünyasına biçim vermeli ve insanın yaşam tarzını biçimlendirmiş olmalıdır (Ateş, 2011:43)."

1960 yılına kadar Postmodernizm'in zemini hazırlanmıştır. 1960'tan sonra dünyada her alanda olduğu gibi sanatta da büyük değişimler yaşanmıştır. Bunlar teknolojinin ilerlemesi, tüm dünyanın ticari ve kültürel alışverişte olması, kitle iletişim araçlarının artması ve gelişmesi, çevresel farkındalık gibi değişimlerdir. Bu değişimler görsel sanatlara da yansımıştır. Yeni akımlar doğmuştur ve farklı yaklaşımlar doğaya da farklı bakmayı beraberinde getirmiştir. Özellikle 1970'lerden sonra çevre sorunlarına duyarlılık artmıştır. İnsan-doğa ilişkisi tekrar sorgulanmış ve doğaya dönüşün yolları aranmaya başlanmıştır. Postmodern sanatta doğa tasvirleri geleneksel manzara resminden koparak soyutlama ve simgesel formlarda kullanılmaya başlanmıştır. Doğa, kavramsal sanatın önemli bir konusu haline gelmiştir. Arazi Sanatı ile doğayı sanat malzemesi olarak kullanma, organik doğa unsurlarının resme dahil edilmesi, çağdaş bir yaklaşımla doğanın sembollerini bir duyguyu aktarmak için araç olarak kullanma gibi örnekler söz konusu olmuştur. Sanatta doğa teması varlığını sürdürmeye yeni ve çeşitli ifade biçimleri ile devam etmiştir.

20. yüzyılda dünyada her alanda gelişmeler, çöküşler, farkındalıklar her zamankinden daha hızlı bir şekilde devam etmiştir. Teknolojik, endüstriyel, politik, siyasi, sanatsal, kültürel, ekonomik değişimler olmuştur. Bu değişimler 21. yüzyılın şekillenmesinde de rol oynamıştır. 21. yüzyıl sanat ortamı büyük bir çeşitlilik ve dinamizm içinde sürmüştür. Sanatçılar yeni teknikler, malzemeler geliştirerek sanatta farklı yaklaşımlar sergilemişlerdir. Sanatın anlamını sürekli sorgulamış ve yeni yorumlar getirmişlerdir.

Postmodern sanatçılardan biri olan Robert Rauschenberg günlük yaşamdan, doğadan bulduğu

"buluntu" nesnelere asamblaj tekniğinde eserler ortaya koymuştur. Bunlara "kombine resimler" ismini vermiştir. Bu sayede yapmış olduğu eser Görsel 12'deki gibi doğanın bir parçasını taşımıştır. Rauschenberg'in eserleri Postmodern sanatta doğa ve yaşamın birbiri ile bütün halinde olmasının en iyi örneklerindedir. Organik ve inorganik nesnelere iç içe geçmiştir.

"Asamblajda kullanılan günlük yaşamdan, sokaklardan, evlerden, inşaatlardan toplanan bu objelerin kendi geçmişleri, yaşamışlıkları, hikayeleri yeni bir fikirle bir araya gelirken, kendi hikayesini ve özgün kimliğini de koruyarak yeniden anlamlandırılmaktadır (Yılmaz, 2012: 118)."

"Sanatçı, resim geleneğinin belli tekniklerinden yararlanmış, buluntu nesnelere değiştirmeden veya kısmen değiştirilmiş bir halde kullanarak onları gerçek nesnelere dünyasına geri çekerek aynı zamanda hayal dünyasının içine iter (Taştan, 2021:745)."

Rauschenberg bu kombine resimler serisi ile toplumsal yaşamda doğanın, sanatın ve endüstrinin tekrar tekrar sorgulanmasına ve yeni doğacak akımlara ilham olmuştur. "1960'ların başında sanatçılar, ihtiyacı karşılamaya yönelik üretilen ve bir kenara atılan nesnelere; bit pazarı, sokak, çöplük ve harabe gibi yerlerden temin ederek, sanatsal üretimlerine dahil olacak farklı malzeme arayışı içinde olmuşlardır (Taştan, 2021:737)."

**Görsel 12.** Robert Rauschenberg, Kanyon, 1959, Tuval  
Üzerine Karışık Teknik, 205,74x177,8x60,96cm



**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Canyon\\_%28Rauschenberg%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Canyon_%28Rauschenberg%29)

Postmodern hayatta doğa her zamankinden daha fazla bir öneme sahiptir. Çevresel bilinç ve sürdürülebilirlik kavramları toplumu bilinçlendirmek ve doğayı korumak için her gün çalışıldığı gibi aynı zamanda sanatların da teması haline gelmiştir. Postmodern hayatta doğanın insandan üstün tutulması gerektiği düşüncesi üzerinde durulmaya başlanmıştır. Doğaya ait olduğumuz düşünceleri her geçen gün daha fazla kabul görmektedir.

Arazi sanatı (Land Art) 1960'larda Amerika'da ortaya çıkan, sanatı galeri ve müze ortamından doğa ortamına taşıyan sanat akımıdır. Land Art sanatçıları için doğa, geleneksel anlayışın aksine bir peyzaj gibi düşünülmemiştir. Yapıtın kendisi sanatçının materyali halindedir. Seri üretim, fabrikalaşma sonucu oluşan çevre kirlilikleri bu sanatın konularındandır. Bir grup sanatçı çevre ve ekoloji ağırlıklı çalışırken bir grup toplumsal ve eleştirel eğilimlerle çalışmıştır. Sanatın temel ilkelerine bağlılıktan kopmadan eserler verilmiştir. Minimalizmin sorguladığı ve vurguladığı birçok temel ilkeye bağlıdır. Bu nedenle daire, küp, çizgi, tekrar, denge gibi biçim ve ilkeler görülmektedir.

Genellikle yok olmaya yüz tutmuş yerler sanat nesnesi olarak tercih edilmektedir. Sanatçılar;

taş, kum, talaş, yaprak, dal vb. gibi doğanın malzemelerini; yaylar, zikzaklar, çizgiler, daireler gibi şekillerle uygulamaktadır. Genellikle başvurdukları daire formu yeryüzü ve insan ilişkisi bağlamında arkaik dönemden günümüze gelen bir arketip olarak kullanılmaktadır. Eserler doğa üzerinde ve doğanın bir parçası halindedir. 1960'larda yükselen çevre hareketleri bu sanatı beslemiştir. "Sanatçılar, yüzyıllar boyunca doğayı yansıtan görünümleri resim ve heykel gibi alışlagelmiş mecralar içinde sunarken, 1960'lardan itibaren 'manzara' gerçek bir mekâna dönüşerek arazi sanatçılarının müdahalesine uğramaya başlamıştır" (Antmen, 2014: 251)."

Sanatçı Robert Smitson, Görsel 13'teki eserinde Utah'ta bulunan tuz gölünü uzun zaman araştırdıktan sonra oranın doğasına uygun bir eser ortaya koymuştur. Doğaya ait malzemeler kullanmıştır. Ağır iş makineleriyle taş, kristal gibi malzemeleri eserinde kullanmıştır. Arazi sanatının en ünlü eserlerindedir. "Başlangıçta sanatçılar yalnızca kendi sanatsal amaçları bağlamında doğaya kazma, yığma, yerleştirme, paketleme gibi yöntemlerle müdahale ederlerken, doğanın döngüsü ve olayları da kaçınılmaz olarak çalışmalarına dâhil olmaya başlamıştır (Gökova, 2020: 177)."

**Görsel 13.** Robert Smitson, Spiral Jetty, 1970, Corinne,  
UT 84307, Amerika Birleşik Devletleri



**Kaynak:** <https://news.artnet.com/art-world/robert-smithsons-spiral-jetty-drought-336138>

Arte Povera (Yoksul Sanat) 1960'ların sonlarında ortaya çıkmış bir sanat akımıdır. Atık malzemeler veya doğal malzemeleri sanat ekipmanı olarak kullanmışlardır. Konuları arasında da doğanın tahrip olması gibi çevresel sorunlar vardır.

Eserler tüketim kültürüne eleştirel bir bakış açısı sunmaktadır.

Görsel 14'te bulunan eserde sanatçı Mario Merz, doğadan aldığı çalılık demetlerini galeri ortamına taşıyarak onlardan zıtlıkları vurgulayan doğal bir heykel meydana getirmiştir.

**Görsel 14.** Mario Merz, Lingotto, Ağaç Dalları, Balmumu ve Çelik, 262x313x114 cm, 1968



**Kaynak:** <https://www.tate.org.uk/art/artworks/merz-lingotto-ar00608>

### 3. SONUÇ

İnsanlık tarihinin başlangıcından günümüze insanın doğaya bakışı türlü değişimler göstermiştir. Bu çalışmada Romantik ve Postmodern dönemler arasında bu değişim ve gelişimlerin sanat tarihine yansımaları incelenmiştir. Romantizm akımı doğayı insan aklından yüce ve üstün tutmasıyla en etkili doğa manzaralarını vermiştir. Toplumsal, siyasi, kültürel, ekonomik gibi çeşitli faktörler Modernizm'e giden yolda sanat akımlarına çıkış noktası belirlemiştir. Romantizm sanat akımında sanatçılar Fransız İhtilal'i'nin bir getirisi olarak aydınlanma düşüncesinin akılcılığına karşı bir duruşla, duyguların, doğanın yüceltildiği eserler vermişlerdir. Ayrıca devrimin yarattığı kaos ve belirsizlik ortamı, melankoli, hüznün, yüce ve doğa kavramlarının kaynağı olmuştur.

19. yüzyıla gelindiğinde Barbizon köyünde yaşayan ressamlar açık havada resimler yaparak plein-air resmini ortaya çıkarmışlardır. Doğanın karşısında yapılan bu resimlerle Barbizon okulu manzara resmini bir adım öteye taşımıştır.

19. yüzyıl sonlarına doğru burjuva, işçi gibi toplumsal sınıfların oluşmasıyla Realist manzaralar yapılmaya başlanmıştır. Romantizm'in duygusal atmosferine zıt bir şekilde halkın yaşadığı gerçekleri göz önüne koyan eserler verilmiştir. Yine derin doğa gözlemi ile elde edilen bu eserlere ek olarak büyük insan figürleri eklenmiştir. Tarlada çalışan bir işçi anıtsal bir şekilde resmedilmiştir.

Empresyonizm'de doğanın bilimsel açıdan gözlemi resimlerde yer almıştır. Biçimler ve renkler önemini yitirirken ışığın hareketleri en önemli öge olmuştur. Sanatçılar açık havada ışığın doğada bıraktığı izlenimleri referans almışlardır.

Cezanne doğadaki her biçimi küp, silindir, daire gibi formlardan yola çıkarak bir başlangıç noktası yakalamıştır. Kübizm'e öncü olan ressamın bu yaklaşımıyla doğa formları stilize edilmiş bir şekilde tasvir edilmiştir.

Kübizm'e gelindiğinde Picasso ile kuramsallaşan dördüncü boyut olan zaman kavramı resimlere dahil olmuştur. Nesnelere arkadaki görmediğimiz yüzeyi de görünür hale gelmiştir. Doğa bu resimlerde parçalama anlamına gelen "divizyonist" yaklaşımıyla resmedilmiştir. Kübizm doğadan kopuk olacak kadar doğa ötesinde eserler vermiştir.

1960'lardan sonra doğadaki bozulmalara yönelik tepkiler sanat pratiklerinde görülmeye başlanmıştır. Gelişen kent yaşamının unsurları eleştirel bir şekilde doğa içinde resmedilmiştir. Arte Povera sanatında doğadan nesnelere doğayı korumak adına atık nesnelere eserler verilmiştir. Land Art'ta ise doğa doğrudan sanat nesnesi olarak kullanılmıştır. Eserlere doğa olayları da dahil olmuştur. Doğa bir sergi mekânı olmuştur.

Sonuç olarak, sanatta doğanın ele alınışı, Romantizm'den Postmodernizm'e değin derin dönüşümler geçirmiştir. Bu süreçte, sanatçılar doğayı öncelikle estetik bir obje olarak görmüş ve duygularını ifade etmede bir aracı olarak kullanmış, zaman içinde ise doğanın toplumsal, politik ve çevresel bir söylem aracı olduğunu idrak etmişlerdir. Doğanın sanatta temsil edilişi, geçmişten günümüze zamanın dinamiklerine göre sürekli evrilen bir alan olarak varlığını sürdürmektedir.

## KAYNAKÇA

- ALAN SÜMER, B. (2019). Schelling Felsefesinde Romantizm ve Doğa-Sanat İlişkisi. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*. Sayı:27. 263-380.
- DELEUZE, G. (2020). *Francis Bacon Duyumsamanın Mantığı*. Çev. C. Batukan ve E. Erbay. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- ERBAŞ, B. (2022). *Resim Sanatında Sürrealizm Akımının Etkisinde Peyzaj* (Yüksek lisans tezi, Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi).
- GÖKTEPE, M. (2020). Romantizm Sanat Akımı ve Sanatçıları Üzerine Bir Değerlendirme. *Sanat Dergisi*. 3 (1), 45-66.
- GÜL, E. (2016). Caspar David Friedrich'in Romantizmi. *Düşünüyorum Dergisi*. 69(3-7).
- İLDEN, S. BİRİNCİ, M. (2022). Umberto Boccioni'nin Eserlerinde Hız ve Hareket. *Jia Journal Dergisi*. Sayı:9, Mart 2022, s. 91-104.
- KRAUSSE, A. C. (2005). *Rönesanstan Günümüze Resim Sanatının Öyküsü*. Çev. D. Zaptıoğlu. Literatür Yayıncılık
- PEHLİVAN, B. (2021). 19. Yüzyıl Fransız Resminde Manzara. *Sanat Dergisi*. (37), 174-199.
- RZAYEV, R. (2017). *Türk Resim Sanatında Doğa Soyutlamaları*. Yüksek Lisans Tezi. Yeditepe Üniversitesi.
- SAYGI, S. (2016). Çağdaş Sanatta Doğa Algısı ve Ekolojik Farkındalık. *Sanat- Tasarım Dergisi*. (7), 7-13.
- MUTLU, A., & DEDE, B. (2022). Sanat'ta Köklü Değişimin Mimarı Cezanne. *Journal of Social Dergisi*. 8 (57). 1332-1337.
- TAŞTAN, T. R. (2021). Robert Rauschenberg'in Kom-bine Serisi'nde (1954-1964) Buluntu Nesnelerin Dönüşümü. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 10(1), 728-753.
- TURANİ, A. (2022). *Dünya Sanat Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş.
- WORRINGER, W. (2017). *Soyutlama ve Özdeşleşim*. Çev. İ. Tunalı. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- YILMAZ, S. (2012). 1950 Sonrası Sanat Akımlarının Gelişiminde Robert Rauschenberg'in Etkileri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(10), 113-127.



# Yönetmen ve ressam olarak Akira Kurosawa'nın renk kullanımının incelenmesi: "Ran" filmi örneği

*Examining Akira Kurosawa's use of color as a director and painter: an example of the movie "Ran"*

Özlem Uzun Hazneci 

Dr., Bağımsız Araştırmacı, Türkiye, e-mail: [ozlemuzun@gmail.com](mailto:ozlemuzun@gmail.com)

## Öz

Sinema sanatı birçok görsel ve sessel öğenin bir araya gelmesi ile oluşan kompleks bir yapıdır. Sahneler, kameranın hareketi ile değişen planlar, görsel kompozisyonlar, kurgu gibi faktörlerle birlikte düşünüldüğünde anlamı oluşturan her bir birimin stratejik önemi daha da ön plana çıkmaktadır. Bu öğeler arasında renk, hem görsel estetik ve kompozisyon bağlamında, hem de insan psikolojisi, duygulanımlar ve özdeşim bağlamında etkili olan önemli bir öğe olarak karşımıza çıkar.

Sinemanın siyah beyazla başlayan ilk yıllarından bu yana renk yönetmenlerin ve araştırmacıların odağında olmuştur. Bu alanda yapılan araştırmalardan farklı olarak bu makale, renkle ilk ilişkisi resim sanatı üzerinden kurulmuş olan ve özgün filmleriyle dünya çapında bilinirlik kazanmış bir yönetmen olan Akira Kurosawa'ya ve Ran (1985) filmine odaklanmaktadır. Araştırma, yönetmenin ressam kimliğinin filmdeki renk kullanımı üzerindeki etkisini ve sinemasal üretimlerinde renklerin görsel kompozisyon, karakter temsili ve dramatik yapı üzerindeki işlevlerini ve kullanımını incelemektedir.

Bu bağlamda hem Kurosawa'nın çekim öncesinde yaptığı resimlerde renge yönelik yaklaşımı saptanmış, hem de Ran filminde anlatıyı oluşturan olay örgüsü takip edilerek renk odaklı görsel ve içerik analizi yapılmıştır. Bu analizin sonucunda, Kurosawa'nın "Ran" filminde renk öğesini bilinçli bir şekilde, çok yönlü ve işlevsel olarak kullandığı görülmüştür. Film boyunca kullanılan sıcak- canlı ve ya soğuk-koyu tonlardaki renk paletleri, sahnelerin atmosferini ve dramatik yapısını izleyiciye daha yoğun ve derinlikli bir şekilde aktarmak için, ana karakterleri, karakteristik özelliklerini ve film boyunca süregelen yolculuklarını, izleyicinin özdeşim kurabileceği en etkin şekilde

**Citation/Atf:** UZUN HAZNECİ, Ö. (2024).Yönetmen ve ressam olarak Akira Kurosawa'nın renk kullanımının incelenmesi: "Ran" filmi örneği. *Journal of Arts*. 7(3): 161-173, DOI: 10.31566/arts.2461

**Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:**  
Özlem Uzun Hazneci  
E-mail: [ozlemuzun@gmail.com](mailto:ozlemuzun@gmail.com)



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

ifade etmek için ve izleyicinin kalabalık savaş sahnelerinde filmi kolaylıkla takip edebilmesini sağlamak için kul-landığı sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen bulgular, renklerin film anlatısında nasıl etkili bir araç olabileceğine dair önemli çıkarımlar sunarken sinema ve renk alanındaki çalışmalar için yeni perspektifler sunmayı amaçlamaktadır.

**Anahtar kelimeler:** Renk, Görsel Hikâye Anlatımı, Kurosawa Sineması, Sinemada Renk

## Abstract

Cinema is a complex structure formed by the combination of many visual and sonic elements. When considered together with factors such as scenes, plans changing with the movement of the camera, visual compositions and editing, the strategic importance of each unit that creates meaning comes to the fore. Among these elements, color appears as an important element that is effective both in the context of visual aesthetics and composition, as well as in the context of human psychology, emotions and identification.

Color has been the focus of directors and researchers since the early years of cinema, which started with black and white. Unlike the research conducted in this field, this article focuses on Akira Kurosawa, a director whose first relationship with color was established through the art of painting and who gained worldwide recognition with his original films, and his film *Ran* (1985). The research examines the effect of the director's painter identity on the use of color in the film and the functions and use of colors on visual composition, character representation and dramatic structure in cinematic productions.

In this context, Kurosawa's approach to color in the paintings he made before shooting was determined, and a color-oriented visual and content analysis was carried out by following the plot that forms the narrative in the movie *Ran*. As a result of this analysis, it was seen that Kurosawa used the color element consciously, versatilely and functionally in his movie "Ran". Color palettes in warm-vibrant or cold-dark tones used throughout the film are used to convey the atmosphere and dramatic structure of the scenes to the audience in a more intense and profound way, to express the main characters, their characteristics and their ongoing journey throughout the film in the most effective way that the audience can identify with. It was concluded that he used it to ensure that the audience could easily follow the movie during crowded battle scenes. The findings provide important inferences about how colors can be an effective tool in film narrative and aim to offer new perspectives for studies in the field of cinema and color.

**Keywords:** Color, Visual Storytelling, Kurosawa Cinema, Color In Cinema

## 1.GİRİŞ

Tüm görsel sanatlarda olduğu gibi renk sinema bağlamında da izleyicinin duygusal tepkilerini şekillendiren güçlü bir araç olarak karşımıza çıkar ve bu yönüyle birçok yönetmen tarafından etkin bir görsel öğe olarak bilinçli şekilde kullanılmaktadır.

Bu yönüyle sinema ve renk ilişkisi, görsel hikâye anlatımında hem teknik hem de sanatsal açıdan derinlemesine incelenmesi gereken bir konudur. Akademik literatürde, renklerin insan psikolojisindeki karşılıklarına (O'Connor, 2011), satın almaya yönelik etkilerine (Yüksel, 2009), atletik-fiziksel performansla ilişkisine (Hill & Barton,

2005), renk ve psikolojik işlevsellik ilişkisine (Elliott, et al., 2007) değinen ve insan doğasındaki farklı etkileşimlerini inceleyen teorik ve empirik çalışmalar bulunmaktadır. Sinema ve renk ilişkisi bağlamında bakıldığında ise renk öğesinin çeşitli amaçlar dahilinde kullanımına yönelik birçok araştırma olduğu görülmektedir. Örneğin Koca (2019), sinemada renk öğesinin anlam yaratma aracı olarak metaforik bir düzlemde kullanımına odaklanırken, Kırık (2013), sinemada türler bağlamında rengin anlatım diline katkısını araştırmıştır. Erarslan (2020) araştırmasında temel renk armonilerinin sinemada kullanımını çeşitli örnekler üzerinden ele alırken, Boz (2021), renk kullanımının dönem filmleri ve görsel referanslar bağlamındaki önemine dikkat çekmek-

tedir. Bu çalışmaların alana sağladığı katkılara ek olarak, hem Kurosawa'nın resim eğitimi ve disiplininin gelen özgün bakışı, hem de örneklem olarak seçilmiş olan Ran filminde renk öğesinin etkin ve çok yönlü kullanımını içeren kompleks yapısı sebebiyle, sinema ve renk ilişkisi bağlamında akademik anlamda incelenmeye değer veriler taşımakta olduğu görülmüştür.

Akira Kurosawa, dünya sinemasının en etkili ve saygın yönetmenlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Hem Japon hem de uluslararası sinema dünyasında büyük etkileri olan Kurosawa, aynı zamanda bir ressam olarak da tanınmaktadır. Bu iki sanatsal disiplinin birleşimi, onun kendine özgü nitelikleriyle ön plana çıkan sinemasal üretimlerindeki benzersiz tarzının temelini oluşturur. Kurosawa'nın eğitimini de aldığı resim sanatı ile olan derin ilişkisinin onun sinemasındaki görsel kompozisyonlarına ve özellikle renk kullanımına yansması kaçınılmaz olmuştur.

Bu makale, Akira Kurosawa'nın 1985 tarihli "Ran" filmi üzerinden yönetmenin ressam kimliğinin sinemasal anlatısına nasıl etki ettiğini ve bu bağlamda da Ran filmi kapsamında rengin sinemasal anlatıdaki çok yönlü kullanım alanlarını incelemeyi amaçlamaktadır. Bir yönetmen olarak Kurosawa'nın filmin çekimine başlamadan önce karakterleri, mekanları, aksesuarlar ve görsel hikâye anlatımı üzerine çeşitli resimler yaptığı bilinmektedir. Dolayısıyla Kurosawa'nın çekim öncesinde yaptığı bu resimler ile çekim sonrasında filmin gerçekleşmiş hali arasında nasıl bir ilişkinin olduğu, Ran filmi örneği üzerinden incelenmektedir. Bu bağlamda filmin hem genel yapısında hem de belirli sahnelerinde rengin kullanımı üzerine görsel ve içerik analizi yöntemi kullanılacaktır.

## 2. SİNEMA VE RENK İLİŞKİSİNE GENEL BAKIŞ

Renk öğesi tüm görsel sanatlarda olduğu gibi sinema sanatında da oldukça önemli bir konuma sahiptir. Sinemada rengin kullanımına dair farklı yaklaşımlar bulunmaktadır. Bükler'in (2010: 60) aktardığı üzere Arnheim sinemayı gerçekliğe yaklaştırdığı için renge karşı çıkarken, siyah beyaz renk paletinin izleyiciyi gerçeklikten uzaklaştırarak sinemasal anlam yaratımına katkı sağ-

ladığını savunmaktadır. Bununla birlikte Bükler (2010:57) sinemanın erken yılları olan siyah-beyaz film döneminde bile rengin yönetmenleri kendisine çektiğini, yönetmenlerin kısıtlı teknik koşullar altında bile anlam yaratmak amacıyla renge başvurduklarını, Eisenstein'ın Portemin Zırlısı (Bronyenosyets Potyomkin, 1925) filminde bir bayrağı kırmızıya boyayarak devrimci ruhu vurguladığını, Von Stroheim'in Tutku (Greed, 1923) filminde kimi nesneleri altın rengine boyayarak paranın gücünü vurguladığını belirtmektedir.

Nihayetinde renkle olan ilişkimiz içinde yaşadığımız doğayla ve hayat deneyimlerimizle bağlantılıdır. Mavi rengin insan psikolojisinde yarattığı genişlik, huzur, ferahlık hislerinin mavi bir gökyüzüne veya denize bakarken hissettiklerimizle benzer nitelikler taşıdığı söylenebilir. Bu ilişkilendirme diğer renkler için de geçerlidir. Örneğin Bellantoni (2005: 42) zehirli sürüngenlerin ve amfibilerin sarı renkte olduğunu ve nesiller boyu süregelen bu olumsuz deneyim sebebiyle de genetik kodumuza sarı renkle ilişkilendirdiğimiz bir uyarı sisteminin yerleşmiş olduğunu belirtmektedir. Benzer şekilde Kalmus renklerin tüm insanlık için ortak ve belirgin duygusal tepkileri harekete geçirdiğini söylerken, bunun da ötesinde renklerle ilgili duygulanımlarımızın örneğin siyahın geceyi, karanlığı, korkuyu çağrıştırmasının dile de yansıdığını, kara sanat (İng. Black art), kara liste (İng. black list), kara humma (ing. black death) gibi örnekler vererek açıklamaktadır (Vacche & Prince, 2006: 27).

Rengin insanın duygu dünyası üzerindeki bu etkisi, görünür gerçekliğin ve görüntü estetiğinin ötesine geçerek sinemasal anlam yaratmaya odaklanan yönetmenler için önemli bir öğe olmasını sağlamıştır. Sinemada bilinçli şekilde kullanılan renkler bir yanda anlatıyı desteklerken ona yeni katmanlar eklemekte ve bu sayede anlamı zenginleştirmektedir. Sözen'e (2003: 124) göre "renk olgusu filmin karakterleri, olaylar dizisi ve dekorları üzerinde doğrudan belirleyici etkiler yaratabilmektedir. Bundan dolayı da sinemada renk kodlamalarına sıklıkla başvurulur". Örneğin Taksi Şoförü (Taxi Driver, 1976) filminin açılış sahnesi, taksinin sarı-siyah renkleri, gece, karanlık, sarı kent ışıkları ve siyah asfalt

üzerindeki sarı yol çizgileri eşliğinde izleyiciye yoğun olarak verilen uyarıcı renklerle başlamakta ve bu sayede hem filmin atmosferini hem de ana karakterin duygu dünyasını izleyiciye etkin bir şekilde aktarmakta olduğu görülür.

Renklerin insan psikolojisi üzerindeki bu etkilerine ilaveten bazı yönetmenlerin kendilerine has bir görüntü estetiği kurmak için özgün ve belirgin renk seçkileri kullandıkları görülmektedir. Örneğin yönetmen Wes Anderson'ın filmlerinde sıkça görülen pastel renk paletleri, filmlerin genel tonunu ve fantastik atmosferini oluştururken, izleyiciyi içine alan kendine özgü bir film evreninin oluşmasını sağlamaktadır.

Benzer şekilde yönetmen David Fincher filmlerinde monokromatik, soğuk renk paletleri ve koyu tonlar seçerek filmlerinin karanlık ve gerilimli atmosferini izleyiciye daha yoğun bir şekilde aktarmayı amaçlamaktadır. Fincher bir röportajında "İzleyicilere nasıl hissettireceğiniz konusunda bir sorumluluğunuz var ve onların kendilerini rahatsız hissetmelerini istiyorum" demiştir (Mockenhaupt, 2007).

Görüldüğü üzere bir filmde kullanılan renk paleti, izleyiciye belirli duygusal ipuçları verirken filmin genel temasını ve türünü de desteklemektedir. Kırık (2013: 79) sinema ve renk ilişkisine türler üzerinden ele aldığı makalesinde Western türündeki filmlerde kahverengi tonlarının yaygın bir kullanım olduğunu örneğini vermektedir. Bu filmlerin mekânı olan çorak bozkırlar, uçsuz bucaksız çöller, başrol oyuncularını kovboyların kıyafetleri, çizmeleri hatta atlarının rengi bile doğal olarak kahverengidir. Dolayısıyla filmde izleyiciyi karşılayan genel renk paleti aynı zamanda filmin türüyle ilgili de bilgiler taşımaktadır.

Renklerin insan psikolojisindeki karşılıklarından öte bilinçli bir şekilde oluşturulan renk kodları yönetmenin elinde farklı vurgulara karşılık gelebilmektedir. Örneğin turuncu renk Telma ve Lois (Thelma and Louise, 1991) filminde ana karakterlerin maceracı, heyecanlı, sıcak, samimi kişiliklerini ön plana çıkarırken, Stanley Kubrick'in Otomatik Portakal (A Clockwork Orange, 1971) filminde şiddet ve kontrol temalarını vurgularken görülmektedir. Bir rengin farklı film

evrenlerinde farklı anlamlar taşıyacak şekilde izleyiciye sunulmasını Bükler (2010: 62) şöyle açıklar; "Sanatçı düzenleme biçimi ile bu ilişkiyi nedenli bir ilişkiye dönüştürebilir. Sanatçı bir renkle bir içerik arasında yeni bir ilişki kurduğunda bu ilişki soyut değildir. Çünkü renk bir dizge içindedir. Bundan dolayı sanatçı yaratıcı gücünü dilediğinde kullanabilir".

Renklerle olan ilişkimiz doğanın sunduğu ortam ve deneyimlerimize bağlı olduğu için, sinemada bu türden farklı renk kodlamaları söz konusu olduğunda istikrarlı bir yapı kurmak önem arz etmektedir. Sözen'e (2003: 126) göre seyirci çimeni yeşil, gökyüzünü mavi görmeye alışkındır ve bir yönetmen renklere müdahale edip onları değiştirmek niyetindeyse mutlaka özel bir amaç taşımalıdır. Bununla birlikte önemli olan nokta seçilen renge yüklenen anlam kodunun film boyunca istikrarlı bir şekilde korunmasıdır. Buna uyulmazsa seyirci anlamsal kodları birbirine bağlamakta zorlanır (Sözen, 2003: 137). Eisenstein'a göre de bir sanatçı renkle içerik arasında yeni bir ilişki kurduğunda bu ilişki artık soyut bir nitelik taşımaktadır. Çünkü renk artık bu yeni sistem içerisinde anlam kazanmakta ve sanatçıya yaratıcılığını kullanabilme olanağı getirmektedir (Sözen, 2003: 141). Dolayısıyla yönetmenin film evreni içinde bilinçli olarak kodladığı renkler insan psikolojisinin ötesinde farklı anlamlar taşıyabilir ve izleyiciye çeşitli mesajlar iletebilmektedir.

Sinema ve renk ilişkisi bağlamında yapılan tüm bu değerlendirmeler doğrultusunda renk öğesinin sinema bağlamında birçok farklı işleve sahip olduğu görülebilmektedir; renk kimi zaman izleyicinin bakışını yönlendirir, kadrajda neyi göreceğini söyler. Kimi zamansa izleyicinin duygusal tepkilerini yönlendirir; filmin sahnelerinin atmosferini ve dramaturjinin derinliğini belirler. Rengin doğa ve deneyimlerimiz bağlamında biçimlenmiş olan, insan psikolojisindeki etkileri, filmde anlam yaratma ve izleyicinin filmdeki olaylarla duygusal olarak bağlanmasını/özdeşleşmesini sağlayan bir işleve de sahiptir. Renk görüntü estetiği ve görsel haz bağlamında filme katkı sağlarken, hem belirgin bir renk paleti kullanımını yoluyla özgün bir hikâye evreni oluşturma, hem de renk kodları aracılığıyla yönetmen-



lere yeni anlamlar yaratabilecekleri katmanlar ve derinlik oluşturma olanağı tanımaktadır.

### 3. KUROSAWA'NIN RESİM SANATIYLA İLİŞKİSİ VE SİNEMAYA YANŞIMASI

Akira Kurosawa, 1910 yılında Tokyo, Japonya'da altı çocuğun en küçüğü olarak doğmuştur. Köklü bir samuray soyundan gelmekle birlikte batı dünyasına ve yeniliklere oldukça açık olan bir baba figürü tarafından yetiştirilmiştir. Kurosawa'nın resim sanatına olan ilgisi, sinemaya olan ilgisinden çok daha önceye dayanır. 1928'de Dushuka Güzel Sanatlar Akademisi'ne kaydolur. Eğitimi sırasında Urozu, Tessai, Taiga gibi klasik tarza sahip resamlara ilaveten Van Gogh, Chagall gibi batı sanatından gelen sanatçıların stilleri de ilgisini çekmiştir (Akkoyunlu Ersöz, et al., 2009: 13).

Resim yapmaya olan tutkusu onu ressamlığı bir meslek olarak seçmeye yönlendirir, ancak sinemayla ilgilenen ağabeyi Heigo'nun intiharı ve diğer ağabeyinin ani ölümü sebebiyle Kurosawa ailenin geçimine katkı sağlamak durumunda kalır. Kurosawa anılarını anlattığı kitabı Kurbağa Yağı Satıcısı'nda o yıllarda bir ressam olarak başarıya ulaşmanın zorluğunu ve resim alanında kendine ait bir tarz yaratmak konusunda yaşadığı zorlukları şu cümlelerle aktarmaktadır;

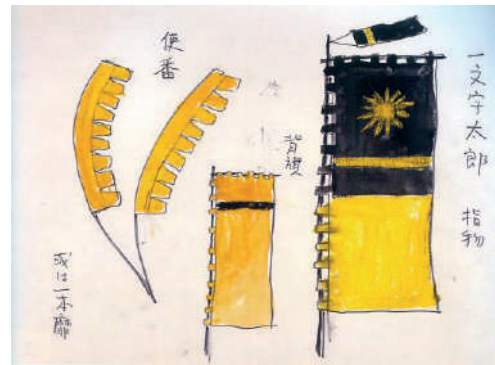
“Ne zaman Cezanne'nin bir röprodüksiyonuna bakıp sokağa çıksam, evler ve ağaçlar her şey bana bir Cezanne tablosuna bakarmışım gibi geliyordu. Van Gogh ya da Utrillo'nun resimleri de bende aynı etkiyi yaratmaktaydı, gerçek dünyayı değiştiriyorlardı. Kendi gözlerimle gördüğüm dünyadan çok daha farklı bir dünya görüyordum. Başka bir deyişle, benim kendime özgü bir görüşüm yoktu” (Kurosawa, 2006: 92-93)

Hem ailesine maddi katkı sağlama konusunda, hem de Kurosawa'nın resim alanında kişisel bir üslup yaratma konusunda kendisiyle ilgili şüpheleri onu başka sektörlerde iş bulmaya yöneltmiştir. Nihayetinde 1936 yılında sinema kariyerinin başlangıcı olarak kabul ettiği P.C.L. (Photo Chemical Laboratory) film stüdyosunda asistan yönetmen olarak -çok da istemeyerek- işe başlar (Kurosawa, 2006: 96). Bu girişim Kurosawa'nın Japon sinemasının en iyi yönetmenlerinden biri

olmanın ötesinde uluslararası sinema sahnesinde de büyük etkiler yaratan filmlere imza atmasının ilk adımlarını oluşturmuştur.

Kurosawa kendini sinemanın anlatım olanakları içinde daha rahat hissetse de onun hayat öyküsünü inceleyen Tassone'ye göre Kurosawa'nın “gönlünde ilk yatan resimdir” (Akkoyunlu Ersöz, et al., 2009: 13). Prince'in (1991: 72) vurguladığı üzere ailede yaşanan krizle birlikte Kurosawa ressam olma planlarını bırakmış ve bunun yerine “rüzgâr ve karla kaplı, dolambaçlı bir yolculuğa” çıkmıştır. Resim sanatına olan bu ilgisi filmlerine nüfuz etmeye devam etmiştir; Kurosawa'nın resim sanatı ile arasındaki bu güçlü bağın yansımalarını filmlerinde görmek mümkündür; kullandığı görsel estetik, renk paleti, kadraj yapıları ile her bir sahne bir tablo titizliğiyle düzenlenmiş ve renklerin bilinçli kullanımı aracılığıyla güçlü dramatik etkiler yaratılmıştır. Kurosawa yönettiği her filmin hazırlık aşamasında görsel hikâye şablonlarını (storyboard), karakter ve mekân tasarımlarını, kıyafetleri, aksesuarları bizzat kendisi resimlemekte ve çekim öncesinde filmin görüntülerine dair önemli kararları bu yolla görselleştirmektedir (Görsel 1-2). Kurosawa bu süreçle ilgili şunları aktarmıştır:

**Görsel 1.** Kurosawa tarafında yapılan, Ichimonji Hanedanlığını temsil eden siyah- sarı sancağın eskizleri (Akkoyunlu Ersöz, et al., 2009: 73).



**Görsel 2.** Sancakların filmdeki görüntüsü.



“Storyboard’ları çizerken bir sürü şey düşünüyorum. Yerin çerçevesi, kişilerin psikolojisi ve duyguları, hareketleri, bu hareketleri yakalamak için gereken kamera açısı, ışık, kostümler ve aksesuarlar (...) Tüm bunların özelliklerini düşünmezsem görüntüyü çizemem. Hatta storyboard’ları bunları düşünebilmek için çiziyorum desem, neredeyse daha doğru olacak. Bu şekilde açıkça görmeden önce, bir filmdeki her sahenin görüntüsünü saptıyor, verimli kılıyor ve kavriyorum. Ancak o anda gerçek anlamda film çekimine girişiyorum. Öte yandan bu süreç asıl senaryoyu yazarken aklımda biçimleniyormuş gibi geliyor bana, çünkü sık sık, kabul edilmeyen senaryo müsveddelerimin arkalarında türlü türlü çizimler buluyorum” (Akkoyunlu Ersöz, et al., 2009: 9).

Gerçekten de Kurosawa’nın resimleri ile filmdeki karşılıklarına bakıldığında yönetmenin daha çekime başlamadan önce filmi keskin hatlarla tanımladığı görülmektedir. Resimlerde karakterin nasıl görüneceği, kişilik özellikleri, kıyafet ve aksesuarları gibi birçok özellik detaylı olarak görülebilmektedir. Örneğin Ran filminde Hükümdar Hidetora (Görsel 3-4) ve Leydi Kaede (Görsel 5-6) karakterlerinin Kurosawa tarafından yapılmış olan portre resimleri ile filmdeki görüntülerinin oldukça benzer nitelikler taşımakta olduğu görülmektedir.

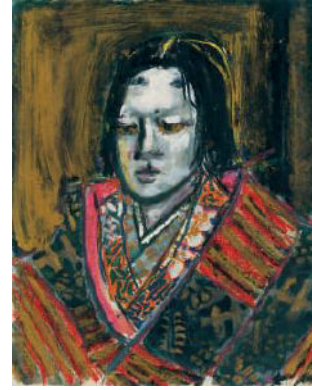
**Görsel 3.** Kurosawa tarafından yapılan Hidetora karakterinin portre resmi (Akkoyunlu Ersöz, et al., 2009: 54).



**Görsel 4.** Hidetora karakterinin filmde alınan görüntüsü.



**Görsel 5.** Kurosawa tarafından yapılan Leydi Kaede karakterinin portre resmi (Akkoyunlu Ersöz, et al., 2009: 59).



**Görsel 6.** Leydi Kaede karakterinin filmde alınan görüntüsü.



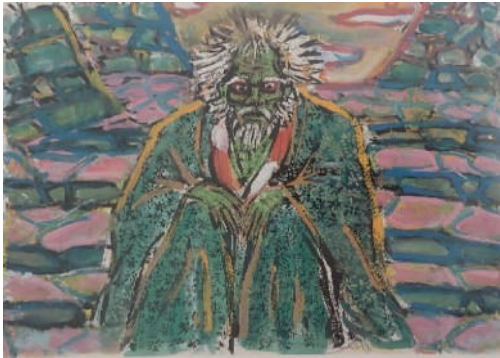
Kurosawa resimlerinden bahsederken sanatsal bir amaçtan ziyade filmin atmosferi üzerinde durduğunu belirtir. Resimleri ve filmleri arasındaki ilişkiyi kendi cümleleriyle şu şekilde aktarmaktadır; “ben bir film için desen çizerken kendimi sanatsal bir plan üstünde konumlandırmıyorum. Benim istediğim sadece bu desenlerin oyunculara yardımcı olması ve sahnelerin anla-



mını ya da havasını daha iyi kavrayabilmesini sağlaması” (Akkoyunlu Ersöz, et al., 2009: 10).

Kurosawa'nın resimlerinin Japon geleneksel resim sanatından ziyade batı sanatına daha yakın olduğunu söylemek mümkündür. Çekim öncesinde yaptığı resimlerinde kullandığı stil çoğunlukla izlenimcilikle ilişkilendirilebilecek özelliklere sahipken, kimi zaman gerçeğe öykünmeyen, sıra dışı renk kullanımlarının dışavurumcu bir yaklaşım taşıdığı söylenebilir. Örneğin ana karakter Ichimonji Hidetora'nın aklını yitirerek Azusa Kalesi'nin yıkıntıları arasında tek başına gezdiği sahne için yaptığı resimde Hidetora'nın yüzünde ve teninde -gerçekçi olmayan bir şekilde- yeşil rengi kullanmıştır (Görsel 7). Bu sahenin filmdeki karşılığı ise bir zamanlar gücü elinde tutan bir hükümdar olarak, canlı bir ten rengi ve güçlü bir yüzle görülen Hidetora karakterinin, başına gelen ihanetle örülü olayların ardından aklını yitirisi sonucunda beyaz, zayıf ve çelimsiz bir yüzle tasvir edildiği görülmektedir (Görsel 8).

**Görsel 7.** Hidetora'nın aklını yitirisi sahnesi Kurosawa tarafından yapılan resimde yeşil bir yüzle ifade bulunmuştur (Akkoyunlu Ersöz, et al., 2009: 64).



**Görsel 8.** Hidetora'nın aklını yitirisi sahnesinin film-den alınmış görüntüsü.



Tsurumaru'nun Azusa kalesinin yıkıntılarında aslında hiç gelmeyecek olan ablasını ve Dola-yısıyla kendi sonunu bekleyişini tasvir eden bu sahenin resminde Kurosawa'nın gökyüzünde sarı, turuncu, kırmızı, yeşil ve mavi ile gri tonların eşlik ettiği karışık bir gökyüzü betimlediği görülmektedir (Görsel 9). Aynı zamanda filmin final sahnesi olan bu dramatik sahenin filmdeki karşılığında ise gökyüzünde bu renkleri görmek mümkün olmasa da Tsurumaru'ya kapalı, gri-sarı ve boğucu bir alacakaranlık atmosferinin eşlik ettiği görülmektedir (Görsel 10).

Janti Kurosawa'nın Van Gogh, Cezanne, Chagall ve Rouault'nun sanatına duyduğu hayranlığa değinirken resimlerinde izlenimci ve dışavurumcu göndermelerin açığa çıktığından bahsetmektedir (Akkoyunlu Ersöz, et al., 2009: 7-8). Richie (1985: 639) ise Kurosawa'nın Ran'da kullandığı sinematografinin ve renk disiplininin, izleyiciye olayları sunuş şeklinin tam bir dışavurumcu bakış açısına sahip olduğunu belirtmiştir. Gerçekten de Kurosawa'nın resimlerinde yarattığı biçimler fiziksel gerçekliği olduğu gibi yansıtırken, kullandığı renkler son derece canlı ve konturlar belirgin ve rahattır. Kurosawa'nın Ran filmi bağlamında incelenen resimlerinde bu resimleri yapma amacının sanatsal ya da estetik bir görüntü elde etmek yerine, sahnelerin anlamını, karakterin içinde bulunduğu psikolojiyi ifade etmek olduğundan, biçimsel düzlemde gerçekçi, renksel düzlemde ise duyguları ön planda tutan, gerçek ötesi bir yaklaşım kullandığı görülmektedir.

#### 4. RENK BAĞLAMINDA FİLME VE SAHNELERE GENEL BAKIŞ

Japoncadaki karşılığı “kaos – kargaşa” anlamına gelen “Ran”, adıyla uyumlu şekilde yoğun bir kaos hikayesini anlatmaktadır. Kurosawa'nın Shakespear'ın “Kral Lear” oyunundan esinlenerek yazdığı senaryo başıbozuk bir güç tutkusu, oğulların babalarına ihaneti ve her şeyi yok eden savaşlar ile cinayetlerin acımasız ve trajik hikayesini temel almaktadır. Kurosawa Ran'da Sengoku Jidai dönemini karakterize eden iç savaşlar, siyasi istikrarsızlıklar, hırs ve ihanetin yaygın desenlerini kullanmaktadır (Prince, 1991: 454).

Film hükümdarlığın başındaki Ichimonji Hidetora'nın gördüğü bir rüya üzerine hükümdarlıktan çekilerek bayrağı büyük oğlu Taro'ya devretmesini ve bunun ardından baba ve kardeşler arasında yaşanan olayları ele alan bir olay örgüsüne sahiptir. Hidetora'nın en büyük oğlu Taro, ortanca oğlu Jiro ve en küçük oğlu Saburo miras bölüşümü sonrasında iktidar mücadelesine girerler ve bu mücadele nihayetinde tüm aileyi ve topraklarını yoğun bir kaosa ardından da yıkıma sürükler.

**Görsel 9.** Kurosawa'nın resminde Azusa Kalesi'nin yıkıntıları arasında gezinen ve kendi sonunu bekleyen Tsurumaru'ya sarı, kırmızı, mavi, yeşil ve gri tonlarında bir gökyüzü eşlik etmektedir (Akkoyunlu Ersöz, et al., 2009: 69).



**Görsel 10.** Tsurumaru'nun bekleyiş sahnesi – filminden alınan görüntü.



Donald Richie "Eğer Amerikan filmi aksiyon açısından en güçlüyse ve Avrupalı film karakter açısından en güçlüyse, o zaman Japon filmi, karakterleri kendi çevrelerinde sunma açısından, ruh hali veya atmosfer açısından en zengin olanıdır" demiştir (McDonald, 2006: 1). Gerçekten de Fuji dağının eteklerinde çekilen film için Kurosawa'nın hem tasarım hem de üretim açısından oldukça geniş çaplı ve detaylı bir çalışma yapmış olduğu, savaş sahnelerinde oldukça yüksek sayıda figüranın kullanıldığı, filmin toplam bütçesinin 12 milyon doları ve çekimlerinin de bir yıl

kadar sürdüğü bilinmektedir (Richie, 1985: 625). Chant'ın (2021) aktarımıyla Kurosawa'nın hem ressam hem de film yapımcısı olarak becerilerinin ve iki medyayı (resim ve sinema) harmanlamasının en güçlü örneklerinden ikisi, kariyerinin sonuna doğru ürettiği epik uzun metrajlı Kagemusha ve Ran'da karşımıza çıkmaktadır.

Film, yeşil tepelerde gerçekleştirilen bir domuz avı sekansıyla başlar. Filmin açılış sahnesi hükümdarlığın başında olan Hidetora'yı temsil eden siyah ve sarı çadırın merkezde olduğu, Ayabe ve Fujimaki'yi temsil eden siyah ve beyaz çadırların kadrajın sağında ve solunda, daha küçük ölçekte konumlandırıldığı bir geniş plan ile başlamaktadır. Dolayısıyla karakterler arası hiyerarşi düzeninin daha ilk sahnede renk ve kadrajdaki yerleşim aracılığıyla izleyiciye aktarıldığı görülmektedir (Görsel 11).

**Görsel 11.** Hidetora, Ayabe, Fujimaki arasındaki hiyerarşinin renk ve mekân düzenlemesi ile ifadesi.



Pesa (2017), Filmin açılış sekansının sabit kompozisyonu, yemyeşil, nefes alan bir manzara üzerinde statik figürlerin konumlandırılması nedeniyle bir dizi tabloyu andırıldığından bahseder. Ona göre bu sessiz çekimler yönetmenin çok yönlülüğünü çok iyi anlatmakta ve Kurosawa'nın sanatçı kimliği ve ressam gözünü sergilemektedir.

Hükümdar Ichimonji Hidetora, üç oğlu, Efendi Ayabe ve Efendi Fujimaki hükümdarlık çadırında kurulmuş olan sofrada, Hidetora'nın öldürmeyi başardığı domuzun şerefine toplanmışlardır. Genel planda siyah çadırıyla görülen Ayabe ve beyaz çadırıyla görülen Fujimaki'ye ek olarak Hidetora'nın solunda üç oğlu Taro, Jiro ve Saburo sırasıyla kırmızı, sarı ve mavi kıyafetler ile oturmaktadırlar. Daha başlangıç sekansında oğullar ile ilişkilendirilen bu renkler sahnede görülen kıyafetlerin ötesinde her bir oğulun sanca-



ğında da tekrar ederek temsil özelliği kazanmış olur (Görsel 12).

**Görsel 12.** Hidetora ve oğulları Taro (sarı), Jiro (kırmızı) ve Saburo'nun (mavi) renklerle temsili.



Bununla birlikte her karakterin renk kodunun da kişilik özellikleri ve kişisel yolculukları ile yakından ilişkilendirmek mümkündür. Örneğin, filmin anlatı yapısı içerisinde ilerleyen sahnelerde izleyiciler kırmızı renkle kodlanan ilk oğul Taro'nun güç, tutku ve tehlike ile yoğunlaşmış iktidar hürsüne, sarı ile kodlanan ikinci oğul Jiro'nun ihanet ve entrikacı doğasına, mavi ile kodlanan üçüncü oğul Saburo'nun ise sonsuz bir dürüstlük ve sadakatle örülü yolculuğuna tanıklık ederler.

Filmin başlarında altın işlemeli beyaz kıyafetlerle görülen Hidetora ise oğulları temsil eden kırmızı, sarı ve mavi ana renklerin renk tayfında bir bileşimi, yani "bütünleştirici bir çatı" olarak ortaya çıkan beyaz renk ile temsil edilmektedir. Başlangıçta güç ve otoritenin sembolü olarak altın işlemeli beyaz kıyafetleri ile aydınlık, güneşli bir ortamda, sıcak ve canlı renklerin oluşturduğu bir atmosferde görülen Hidetora'nın, oğullarının ihaneti ile başlayan çöküş sürecinde giderek koyu, soğuk ve gri tonların hâkim olduğu bir atmosfer içinde, kirliliği ve beyaz bir yüz ile görülmesi de karakterin yolculuğunu, değişimini görsel olarak aktaran ve zenginleştiren bir yapı oluşturmaktadır (Görsel 13-14).

**Görsel 13.** İmparator Hidetora üzerinde beyaz kıyafetiyle görülmektedir.



**Görsel 14.** Yaşadıklarından sonra tamamen aklını yitirmiş olan Hidetora, geçmişte yitirdiği bir kalenin enkazında gezmekte, geçmişin hayaletlerini aramaktadır.



Kurosawa'nın Ran filmde sahnelerin duygusal atmosferini, çoklu ana karakterleri, kişiliklerini ve yolculuklarını izleyiciye renk aracılığıyla aktarmaya odaklandığı görülmektedir. Oldukça kalabalık olan ve kimi zaman ikiden fazla klanın karşı karşıya geldiği savaş sahnelerinde rengin sunduğu temsil, izleyicilerin bu sahneleri okumasını kolaylaştıran bir yapı da sunmaktadır. Örneğin Taro'nun ölümünden sonra kırmızı sancığı devralan Jiro'nun topraklarına girerek babasını aramak isteyen Saburo'ya (mavi) Fujimaki'nin (beyaz) adamları eşlik etmektedir (Görsel 15-16) Daha sonra Ayabe'nin de (siyah) katıldığı bu savaş sahnelerinde Kurosawa'nın tarafları birbirinden ayırmak için renklerin sağladığı temsil olanağından faydalandığı görülmektedir.

**Görsel 15.** Jiro (kırmızı) babasını bulmaya geldiğini söyleyen Saburo'yu kalabalık ve savaşa hazır bir ordu ile karşılar.



**Görsel 16.** Babasını bulmak için abisi Jiro'nun topraklarına gelen Saburo'ya (mavi) Fujimaki'nin (beyaz) adamları eşlik etmektedir.



Filmin genel yapısı içerisinde savaş sahnelerinde kapalı bir hava, gri dumanlarla oluşan soğuk bir renk paleti içerisinde kırmızının oldukça canlı ve baskın kullanımı, kan ve şiddetin acımasızlığını çok etkili bir şekilde vurgularken, gün ışığının, sarı ve yeşilin doğa sahnelerindeki hakimiyeti, huzur ve doğal düzenin sembolleri olarak ön plana çıkmaktadır.

Film anlatısında Hükümdar Hidetora'nın kale-sinin yakıldığı sahne, filmin dramatik sahnelerinden biridir ve bu sahne renklerin hem mekân/atmosfer düzenlemesi, hem de temsili kullanımı açısından önem arz etmektedir. Bu sahnede Hidetora kendi oğlu tarafından tüm tebaasının ve adamlarının katledilişine ve kalesinin yakılmasına tanıklık etmektedir. Bu sahnenin genel atmosferi soğuk, dumanlı bir görünümü veren gri tonlarını ön plana çıkarırken, başlayan yangınla kırmızı ve turuncu renkler yoğunlaşır (Görsel 17). Ateşin kızılığı ve turunculuğu, izleyicinin duygusal tepkisini yönlendirir ve sahnenin dramatik yoğunluğunu artırır. Bununla birlikte ateşin kırmızısı, kanı, yıkımı, ölümü, Hidetora'nın aile içi çatışmalarını, ihaneti de çağrıştırırken Hidetora'nın trajik hikayesini derinleştirir. Büyük bir hanedanlığa hükmeden Hidetora'nın her şeyini kaybetmiş bir adam olarak kaleden çıktığı sahnede Kurosawa, büyük ihanete uğramış olan Hidetora'yı kendisine karşı birlik olmuş iki oğlunu temsil eden sarı ve kırmızı bayrakların arasından görür. Hidetora'nın bir zamanlar ellerinde olan gücü, topraklarını, tebaasını, her şeyini kaybetmiş, "ölmeyi bile başaramamış" bir adam olarak kaleyi terk ederken Kurosawa'nın seçtiği kadraj oldukça özeldir; ihanete uğradığı iki oğlunu temsil eden kırmızı ve sarı renkli sancaklar ön planda ve büyük gösterilirken, Hidetora beyaz kıyafetiyle ortada, küçük, sıkışmış ve yalnızdır (Görsel 18).

**Görsel 17.** İki oğlu tarafından ihanete uğrayan Hidetora yangının ortasında kendi ölümünü beklemektedir.



**Görsel 18.** Hidetora'nın kaleden çıkışı, ona tuzak kuran iki oğlunu temsil eden kırmızı ve sarı bayrakların arasından bakmaktadır.



Devamında yer alan, Hidetora'nın kaleyi terk etmek üzere yürüdüğü planda ise daha önce karışık bir düzende bir arada görülen sarı ve kırmızı sancaklar iki yana ayrılırken görülür (Görsel 19). Bu sahnede oğulları temsil eden renklerin, babalarına karşı birleşmişken izleyiciye bir arada gösterilmesi, ancak babaları devreden çıktığında ayrışarak karşı karşıya durmaları, metaforik düzlemde önemli bilgiler vermektedir. Gerçekten de izleyiciler takip eden sahnelerde kırmızı ve sarı, yani Taro ve Jiro arasındaki kutuplaşma, gerilim ve çözülmeye tanıklık ederler.

**Görsel 19.** Hidetora'nın sığındığı Üçüncü Kale'nin sağda Taro ve solda Jiro tarafından kuşatılışı ve sağ kalan Hidetora'nın kaleden çıkışı.





Filmin gerilimin en yüksek olduğu bu sahnenin büyük bir kısmı ortam seslerinden arındırılmıştır. Kurosawa savaşın büyüklüğünü, klanların askerlerin, büyük kitleler halindeki hücumunu geniş açılarla verirken, her yanına oklar saplanmışken hala ayakta durmaya çalışan bir samurayı, kale duvarlarından akan kanı, üst üste yığılmış cesetleri gösteren detay planları dramatik bir müzikle birleştirmeyi tercih etmiştir. Prince'in (1991: 459) aktarımıyla bu sahnede "görüntüler yoğun bir şekilde birikir, dehşeti dehşet üzerine yağar ve Kurosawa bunları eski Kamakura dönemi anlatı tablolarındaki bir akış ve kompozisyon enerjisi gibi yapılandırır. Ancak bu, cehennemin bir tablosu olacaktır". Gerçekten de bu sahnede hem dış mekân çekimlerinde hem de iç mekânda görülen savaş, şiddet ve kıyım, gri, dumanlı soğuk bir renk paletine eşlik eden yoğun ve canlı bir kırmızı ile vurgulanmıştır (Görsel 20 -21).

**Görsel 20.** Kırmızı rengin savaş sahnelerinde kullanımı.



**Görsel 21.** Kaede'nin öldürülüş sahnesinde kanın kullanımı.



Nihayetinde Saburo babasını bulmayı başardığında Hidetora gözlerini güneşle parlayan gökyüzüne çevirir (Görsel 22). Kurosawa Hidetora'nın bakış noktasını izleyiciyle paylaşır; ekrana gri gökyüzünü kaplayan beyaz bulutların ilerleyişi gelir (Görsel 23). Bulutlar ve gökyüzü temasının film süresince çeşitli sahnelerin aralarında tekrar etmesi dikkat çekicidir. Kurosawa'nın

kimi zaman parlak mavi bir gökyüzündeki beyaz bulutları, kimi zamansa hızlı bir şekilde güneşi örten gri ve kalın bulutları ekrana getirmesi, tıpkı doğa ve renkle ilişkilendirdiğimiz psikolojik etkileşimlere benzer bir düzlemde kullandığı görülmektedir.

**Görsel 22.** Saburo'nun Hidetora'ya kavuşması sahnesi.



**Görsel 23.** Hidetora'nın bakış açısı; beyaz bulutlar.



**Görsel 24.** Günbatımının karanlığında Hidetora ve Saburo'nun bedenleri samuraylar tarafından taşınır.



**Görsel 25.** Yıkılmış kalenin surlarında kendi sonunu bekleyen Tsurumaru elinden Buda'nın resmi olan parşömeni kayalıklara düşürür.



Filmin olay örgüsünde öne çıkan olaylardan bir diğeri de Saburo'nun ölüm sahnesidir. Kurosawa, oğlunun ölümüne tanıklık eden bir babanın yaşadığı trajediyi aktarmak için soğuk mavi ve gri tonları seçmiştir. Filmin ilk sahnesinden son sahnesine kadar babasına sadık kalan ve dürüst karakteriyle görülen, mavi renkle temsil edilen Saburo'nun ölüm sekansını, yaşadığı bu son acıya dayanamayarak oğlunun cesedi üzerine yığılıp kalan Hidetora'nın ölümü takip etmektedir. Güneşin parlaklığı ve beyaz bulutların eşliğiyle başlayan bu sahne, Saburo'nun ölü bedeninin kahverengi yoz toprağın üzerine yığılmasıyla soğuk ve koyu tonlara bürünmektedir. Final sahnesinde samuraylar tarafından art arda cenazeleri taşınan Hidetora ve Saburo'ya yine gün batımının alaca karanlığı ve dağların silüetinden oluşan koyu gri bir arka plan eşlik etmektedir. Bu sahne aynı zamanda ufukta, Asuka kalesinin yıkıntıları arasında ümitsizce kendi ölümünü bekleyen Tsurumaru'ya bağlanır. Geçmişte Hidetora tarafından kör edilmiş olan Tsurumaru çaresizce yolunu bulmaya çalışırken elinde taşıdığı Buda'ya ait parşömeni kayalıklara düşürür (Görsel 25). Film parşömendeki Buda'nın görüntüsünü içeren detay plan ile sona ermektedir.

## 5. SONUÇ

Akira Kurosawa'nın "Ran" filminde renk kullanımına odaklanan bu araştırma, sinemada renklerin görsel estetik anlamındaki katkısından öte, film anlatısını zenginleştiren ve yeni temsili anlamlar taşıyan önemli öge olduğunu göstermiştir. Kurosawa'nın görsel sanatların hem resim hem de sinema alanında ustalıkla renk kullanımı, karakterlerin psikolojik derinliklerini, filmdeki tematik çatışmaları ve duygusal atmosferi şekillendirmede ve izleyiciye aktarmada önemli bir rol oynamaktadır.

Çalışma kapsamında incelenen, Ran filminin çekim öncesinde Kurosawa tarafından yapılan resimler ile filmin çekim sonrası görüntüleri arasında oldukça benzerlik olduğu saptanmıştır. Bu durum görsel sanatlar alanındaki kariyerine resim eğitimiyle başlayan Kurosawa'nın çekim öncesinde filmin sahneleri, mekanları, karakter ve çevresel tasarımlar gibi görselleri ve sahneler bağlamında izleyiciye aktaracağı duyguyu

bilinçli bir şekilde planlamış olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte film bağlamında karşılaştırmalı olarak incelenen resimleri ve filmden alınan görseller doğrultusunda yapılan incelemede, Kurosawa'nın görsel bir ifade aracı olan resimde, fırça, boya gibi araçlarla ortaya koyduğu dışavurumcu yaklaşımının, yine sinemanın kendi araçları olan kamera, renk, ışık, kurgu gibi araçlarla da kendine has bir biçimde karşılık bulduğu görülmüştür.

Analizin bulguları, "Ran" filmindeki karakterlerin kodlandığı renklerle olan ilişkisinin, onların kişilik özellikleri, etik değerleri ve kaderleriyle nasıl iç içe geçtiğini ortaya koymuştur. Kurosawa'nın ana karakterler olan oğullar için seçtiği renkler, kırmızı, sarı ve mavi, aynı zamanda renklerin psikolojik etkileri bağlamında da film anlatısı süresince karakterlerin iç dünyalarına ve yolculuklarına ilişkin derinlemesine bir bakış sunmaktadır. Film boyunca istikrarlı bir şekilde tekrarlayan bu renk kodlarının aynı zamanda kalabalık savaş sahnelerinde karşı karşıya gelen tarafların izleyici tarafından takibini kolaylaştırdığını da söylemek mümkündür.

Bununla birlikte Kurosawa film anlatısı içinde kritik öneme sahip olan sahnelerin dramatik derinliğini izleyiciye aktarmak için yine renk ögesine başvurmuştur. Örneğin şiddetin doruk noktasına çıktığı savaş sahnelerine koyu ve soğuk tonlar hakimken, kanın kırmızısının yoğun ve canlı bir şekilde kullanılması bu sahnelerin gerilimini önemli ölçüde arttırmaktadır.

Dolayısıyla incelenen film bağlamında rengi hem anlatımı, filmin sahnelerinin duygusal atmosferini destekleyici, hem temsili hem de estetik bir öge olarak kullanarak zenginleştirilmiş bir film anlatımı ortaya koymuştur. Akira Kurosawa'nın "Ran" filmindeki renk kullanımına yönelik bu analiz, sinemada renklerin güçlü bir anlatı ve temsil aracı olarak nasıl işlev görebileceğini göstermiştir. Renkler, filmde anlam yaratma sürecinde merkezi bir role sahip olup, karakter gelişimi, atmosfer yaratma ve tematik derinliğin artırılması, temsil gibi önemli işlevler üstlenir. Bu çalışma, sinema sanatında renk kullanımının önemini ve işlevselliğini vurgularken, gelecekteki araştırmalara yeni perspektifler sunmayı amaçlamaktadır.



**KAYNAKÇA**

AKKOYUNLU ERSÖZ, B., ÇOLAKOĞLU, F. & BAHAR, T.M. DÜZ. (2009). *Kurosawa: Desenler*. İstanbul: Pera Müzesi.

BELLANTONİ, P. (2005). *If It's Purple, Someone's Gonna Die: Power of Color in Visual Storytelling*. Oxford: Focal Press.

BOZ, Ö. (2021). Sinema ve Resim Ekseninde Medyalararası Bir İnceleme: Aşçı, Hırsız, Karısı ve Aşığı Filmi. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Issue 35, pp. 262-283.

BRANİGAN, E. (2018). *Tracking Color in Cinema and Art: Philosophy and Aesthetics*. New York: Routledge.

BÜKER, S. (2010). *Sinemada Anlam Yaratma*. İstanbul: Hayalbaz Kitap.

CHANT, I. (2021). *The Brush And The Lens: Akira Kurosawa As Painter And Film Maker*. [Çevrimiçi] Available at: <https://www.popmatters.com/akira-kurosawa-painter-film-maker> [Erişildi: 01 05 2024].

ELLIOT, A. J. & MAIER, M. A. (2007). Color and Psychological Functioning. *Current Directions in Psychological Science*, 16(5), pp. 250-254.

ELLIOT, A. J. et al. (2007). Color and psychological functioning: The effect of red on performance attainment. *Journal of Experimental Psychology: General*, 136(1), pp. 154-168.

ERASLAN, R. U. (2020). Temel Renk Armonilerinin; Sanat, Tasarım ve Sinema Alanların Da Kullanımı. *Fine Arts*, 15(1), pp. 71-87.

HİLL, R. A. & BARTON, R. A. (2005). Red enhances human performance in contests. *Nature*, Cilt 435, p. 293.

HİRANO, K. & KUROSAWA, A. (1986). Making Films for All the People: An Interview With Akira Kurosawa. *Cineaste*, 14(4), pp. 23-25.

KIRIK, A. M. (2013). Sinemada Renk Ögesinin Kullanımı: Renk ve Anlatım İlişkisi. pp. 71-.

KOCA, Ş. E. (2019). Sinemada Anlam Yaratma Sürecinde Rengin Metaforik Kullanımı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, Cilt 23, pp. 223-239.

KUROSAWA, A. (2006). *Kurbağa Yağı Satıcısı*. İstanbul: Agora Kitaplığı.

MCDONALD, K. I. (2006). *Reading a Japanese Film: Cinema in Context*. Honolulu: University of Hawai Press.

MOCKENHAUPT, B. (2007). *Esquire Magazine*. [Online] Available at: <https://www.esquire.com/news-politics/a2155/esq0307fincher/> [Accessed 05 05 2024].

O'CONNOR, Z. (2011). Colour psychology and colour therapy: Caveat emptor. *Color Research & Application*, 36(3), pp. 229-234.

PESA, T. (2017). *Sydney Film Festival | Akira Kurosawa: from canvas to screen*. [Çevrimiçi] Available at: <https://www.art-almanac.com.au/sydney-film-festival-akira-kurosawa-canvas-screen/> [Erişildi: 01 06 2024].

PRİNCE, S. (1991). *The Warrior's Camera: The Cinema of Akira Kurosawa- Revised and Expanded Edition*. Basım yeri bilinmiyor: Princeton University Press.

RİCHİE, D. (1985). *The Films of Akira Kurosawa*. Berkeley: University of California Press.

SERPER, Z. (2000). Blood Visibility/invisibility in Kurosawa's Ran. *Literature/Film Quarterly*, 28(2), pp. 149-154.

SÖZEN, M. (2003). *Sinemada Renk: Sembolik Anlamlar*. Ankara: Detay Yayıncılık.

VACCHE, A. D. & PRİNCE, B. (2006). *Color the Film Reader*. New York: Routledge.

WATKİNS, L. (2002). Light, Colour and Sound in Cinema. *Paragraph*, 25(3), pp. 117-128.

YÜKSEL, A. (2009). Exterior Color and Perceived Retail Crowding: Effects on Tourists' Shopping Quality Inferences and Approach Behaviors. *Journal of Quality Assurance in Hospitality & Tourism*, 10(4), pp. 233-254.

ULUDAĞ ERASLAN, R. (2020). Temel Renk Armonilerinin; Sanat, Tasarım ve Sinema Alanların Da Kullanımı. *Fine Arts*, 15(1), 71-87.



journal  
of arts

