



# journal of arts

International Peer-Reviewed and  
Open Access Electronic Journal

Uluslararası Hakemli ve Açık  
Erişimli Elektronik Dergi

ISSUE/SAYI

4

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: 4

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](mailto: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](mailto: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: krkmztb@gmail.com

## SECTION EDITORS

*Sculpture and Conceptual Art*

*Arzu PARTEN ALTUNCU*

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

*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

*Theater / Theater History and Theory*

*Simten DEMİRKOL*

Assist. Prof. Dr., Anadolu University, State Conservatory, Department of Theater, Eskişehir, TÜRKİYE,  
e-mail: simtendemirkol@anadolu.edu.tr

*Ceramic*

*Yasemin TANRIVERDİ*

Assist. Prof. Dr., Kocaeli University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramic, Kocaeli, TÜRKİYE,  
e-mail: yasemin.tanriverdi@kocaeli.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*

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

## ALAN EDİTÖRLERİ

*Heykel ve Kavramsal Sanat*

*Arzu PARTEN ALTUNCU*

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

*Tiyatro/Tiyatro Tarihi ve Teorisi*

*Simten DEMİRKOL*

Dr. Öğr. Üyesi, Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Tiyatro Ana Sanat Dalı, Eskişehir, TÜRKİYE,  
e-mail: simtendemirkol@anadolu.edu.tr

*Seramik*

*Yasemin TANRIVERDİ*

Dr. Öğr. Üyesi, Kocaeli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, Kocaeli, TÜRKİYE,  
e-mail: yasemin.tanriverdi@kocaeli.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

### **Cumhur Okay Özgör**

Assoc. Prof. Dr., Balıkesir University, Türkiye

### **Setenay Sezer**

Assoc. Prof. Dr., Dođuş University, Türkiye

### **Ferit Yazıcı**

Assoc. Prof. Dr., Trakya University, Türkiye

### **Lale Altunel**

Assoc. Prof. Dr., Marmara University, Türkiye

### **Borga Kantürk**

Assist. Prof. Dr., Dokuz Eylül University, Türkiye

### **Seza Soyluçiçek Vurgun**

Assist. Prof. Dr., Hacettepe University, Türkiye

### **Kaan Kaya**

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

### **Eda Çekil Konrat**

Assist. Prof. Dr., Istanbul Okan University, Türkiye

*“This page is left blank for typesetting”*



**HOLISTENCE**  
publications

*Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır*

# CONTENTS / İÇİNDEKİLER

Antik dönemde magmatik ve metamorfik kayaların Mısır ve Yunan heykel sanatıyla ilişkisi

175

*The relationship of magmatic and metamorphic rocks with Egyptian and Greek sculpture in ancient period*

Tolga Yurtözveri

Grafik romanın sınırlarını zorlamak: Cages ve yaratıcısı Dave McKean

191

*Pushing the limits of the graphic novel: Cages and its creator Dave McKean*

Özlem Uyan

Resim bölümü öğrencilerinin Yeni Medya Sanatı ile ilgili görüşleri üzerine bir değerlendirme

199

*An evaluation of the views of painting department students on New Media Art*

Mert Yavaşca

*“This page is left blank for typesetting”*



**HOLISTENCE**  
publications

*Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır*

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

# Antik dönemde magmatik ve metamorfik kayaların Mısır ve Yunan heykel sanatıyla ilişkisi

## The relationship of magmatic and metamorphic rocks with Egyptian and Greek sculpture in ancient period

Tolga Yurtözveri 

Arş. Gör., Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, Türkiye e-mail: tyurtozveri@gmail.com

### Öz

Magmatik ve metamorfik kayalar, tabiattaki oluşumları esnasında birbirinden farklı jeolojik süreçlerin ve kimyasal yapılarını meydana getiren çeşitli minerallerin etkisiyle, zengin renk çeşitliliği, dikkat çekici damar desenleri, parlak ve pürüzsüz doku, ışıltıyla parlayabilen yüzey görünümü, yontulabilen ayrı ayrı sertlik derecesi, çetin hava koşullarına ve yük taşıyabilmeye karşı direnç gösterebilme gücü gibi pek çok fiziksel niteliğe sahip doğal taşlardır. Algılanabilir özellikleriyle insanoğlunun daima ilgisini çekmiş olan bu taşlar, Paleolitik çağlarda ilkel toplulukların gündelik yaşam gereksinimlerini karşılamak için biçimlendirdiği pek çok işlevsel aletin yapımına olanak sağladıkları gibi özellikle insan zihninin ürünü olan duyu ve düşüncelerin açığa çıkartılmasına da ilham vermiştir. Böylece ilk insan toplulukların simgesel dünya tasavvurlarında çeşitli tinsel anlamlar kazanarak tarih öncesi çağlarda sembolik bir algı nesnesi haline gelen magmatik ve metamorfik kayaların daha gelişmiş uygarlıkların inşa edildiği antik çağlarda da kullanımı sürmüştür ve özellikle Mısır ve Yunan heykel sanatının en ayrıcalıklı malzemeleri arasına girmiştir. Bu makalenin amacı, Antik Mısır'ın Aswan şehrindeki ocaklardan çıkan magmatik kayaların, ve Antik Yunan'ın, Naxos ve Paros isimli adalarında bulunan metamorfik kayaların, birbirinden farklı fiziksel ve kimyasal özelliklerini ortaya koymak ve bu kayaların Mısır ve Yunan heykel sanatında ayrı ayrı biçimlendirilen insan figürüne kazandırdığı simgesel anlamları irdelemeye çalışmaktır.

**Anahtar kelimeler:** Doğal Kayalar, Magmatik Kayalar, Metamorfik Kayalar, Yunan Heykel Sanatı, Mısır Heykel Sanatı

**Citation/Atf:** YURTÖZVERİ, T. (2024). Antik dönemde magmatik ve metamorfik kayaların Mısır ve Yunan heykel sanatıyla ilişkisi. *Journal of Arts*. 7(4): 175-190, DOI: 10.31566/arts.2533

**Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:**  
Tolga Yurtözveri  
E-mail: tyurtozveri@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**

Igneous and metamorphic rocks, under the influence of different geological processes and various minerals that form their chemical structures during their formation in nature, have rich color diversity, remarkable vein patterns, bright and smooth texture, shiny surface appearance, individual hardness degrees that can be carved, harsh weather conditions and They are natural stones that have many physical qualities such as the ability to resist carrying loads. These stones, which have always attracted the attention of human beings with their perceptible features, not only enabled the construction of many functional tools shaped by primitive communities in the Paleolithic ages to meet their daily life needs, but also inspired the disclosure of emotions and thoughts, which are the products of the human mind. Thus, igneous and metamorphic rocks, which gained various spiritual meanings in the symbolic world imagination of the first human communities and became a symbolic object of perception in prehistoric times, continued to be used in ancient times, when more advanced civilizations were built, and became among the most privileged materials of Egyptian and Greek sculpture art. The aim of this article is to reveal the different physical and chemical properties of the igneous rocks quarried in the city of Aswan in Ancient Egypt and the metamorphic rocks found on the islands of Naxos and Paros in Ancient Greece, and to reveal the different physical and chemical properties of these rocks, which are shaped separately in Egyptian and Greek sculpture art. is to try to examine the symbolic meanings it brings to the figure.

**Keywords:** Natural Rocks, Igneous Rocks, Metamorphic Rocks, Greek Sculpture Art, Egyptian Sculpture Art

**1. GİRİŞ**

Gerek fiziksel gerekse de kimyasal nitelikleri bakımından çeşitli özelliklere sahip magmatik ve metamorfik kayalar, varoluşuyla birlikte insanlığın daima ilgisi çekmiştir. Tarih öncesi çağlarda bazen bir silaha bazen bir eşyaya bazen de estetik bir süs nesnesi formuna dönüştürerek ilk insan topluluklarının nesnel yaşamında kullanmaya başladıkları bu kayalar, özellikle insanın dolayısıyla da içerisinde yaşadığı toplumunun kültür kodlarına göre oluşturduğu simgesel dünya tasavvurunda karşılık bulan çeşitli tinsel anlamlar da kazanmıştır. Örneğin: Paleolitik çağlarda, içerisinde tanrıları ve ruhları barındırdığı düşüncesiyle son derece saygın bir algı nesnesi haline gelen doğal taşlar, soyut biçimlere dönüştürüldüğü Göbeklitepe, Nabta Playa, Stonehenge ve Callanish Dikili Taşları gibi dev megalitik yapılarda ve Berekhat Ram Venüsü, Tan-Tan Venüsü ve Galdenberg Venüsü gibi küçük heykel prototiplerinde ana malzeme olarak kullanılmıştır. Tarihsel süreç içerisinde insanlığın kolektif bilinçdışına kaydolan bu magmatik ve metamorfik kayalar, Antik çağlarda da saygın bir malzeme olma özelliğini sürdürmüş ve bilhassa Mısır ve Yunan kültürlerinin ayrı ayrı simgesel anlamlar ve yepyeni estetik biçimler kazandırdığı heykel sanatında ikonik bir ifade aracına dönüşmüştür.

**2. MAGMATİK VE METAMORFİK KAYALAR**

Antik Mısır ve Antik Yunan medeniyetlerinin hem mimari hem de heykel sanatında özel olarak kullanmayı tercih ettikleri magmatik ve metamorfik kayalar, birbirinden tamamen farklı kimyasal ve fiziksel özelliklere sahip doğal taşlardır. Kısaca değinmek gerekirse magmatik kayalar: Eriyen magmanın soğuması esnasında oluşmuş taşlardır. Ancak bu soğuma, yerkabuğunun derinliklerinde meydana gelmiş ise Plütonik, yüzeyde olmuşsa Volkanik, yeryüzünün yakın kesimlerinde gerçekleşmişse Damar kayalar olarak adlandırılan farklı oluşumların meydana gelmesine sebep olmuştur. Dolayısıyla granit ve diyorit Plütonik (derinlik kayalara), bazalt Volkanik (yüzey kayalara) ve diyabaz da Damar (yarı derin kayalara) örnek teşkil eden magmatik taşlardır. Mermer ve serpantin gibi metamorfik kayalar ise yüksek ısı ve basınç altında bir araya gelen kalker ve dolomitik kalkerlerin başkalaşım geçirerek yeniden kristalleşmesi sonucunda oluşmuş doğal taşlardır. Birbirinden farklı jeolojik oluşum süreçlerinin olduğu kadar bu kayaların kimyasal yapılarında buldukları ayrı ayrı mineraller de doğal taşların kendilerine özgü fiziksel nitelik kazanmalarında etkin bir rol oynamaktadır. Sözelimi: Granit; kuvars, feldspat, amfibole, piroksen ve mika ol-

duğu kadar biyotit, hornblend , turmalin, apatit, zirkon, grena ve manyetit gibi iri ve sert kristal yapılı diğer mineralleri de barındıra bilmektedir. Mermer ise kalsit, magnezyum, karbonat, silis, silika, feldspat, demiroksit, fluorin olduğu kadar mika, kil, kuvars, pirit ve grafit gibi çeşitli diğer mineralleri içerebilen bir doğal taştır.

Diğer taraftan bu taşların içerdikleri söz konusu mineraller, kayacın oluştuğu bölgenin mineral

yoğunluğuna göre de azalıp çoğalabilmektedir. Bu oran değişiklikleri ise taşlara, ayrı ayrı renk, doku, desen, sertlik ve sağlamlık gibi pek çok ayırt edici özellikler kazandırmaktadır. Örneğin: Bir derinlik kayacı olan granit'in oluştuğu bölgede Felsik mineralleri (feldspat, kuvars ve muskovit) yüksekse taş açık renkli, eğer Mafik mineraller (amfibol, piroksen, kara mika ve olivin) yoğunsa taş koyu renkli olacaktır. Örneğin: Feldspat, kuartz, hornblend ve mika miktarı yüksek olur-

**Resim 1.** Göbeklitepe, M.Ö. 9600-9500



**Kaynak:** <https://www.ktb.gov.tr/> Erişim Tarihi: 27/05/2024

**Resim 2.** Nabta Playa, M.Ö. 7500



**Kaynak:** <https://tr.wikipedia.org/> Erişim Tarihi: 27/05/2024

**Resim 3.** Stonehenge, M.Ö. 3000-2000



**Kaynak:** <https://www.ktb.gov.tr/> Erişim Tarihi: 27/05/2024

**Resim 4.** Callanish Dikili Taşları, M.Ö. 3000



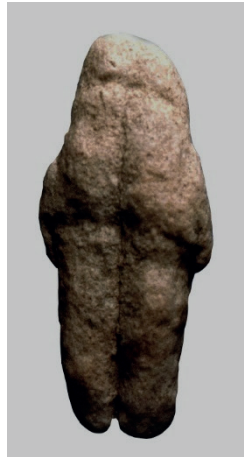
**Kaynak:** <https://www.ktb.gov.tr/> Erişim Tarihi: 27/05/2024

**Resim 5.** Berekhath Ram Venüs'ü, M. Ö. 280.000-250.000



**Kaynak:** <https://www.ktb.gov.tr/> Erişim Tarihi: 27.05.2024

**Resim 6.** Tan-Tan Venüs'ü, M.Ö. 500.000-300.000



**Kaynak:** <https://tr.wikipedia.org/> Erişim Tarihi: 28/05/2024

**Resim 7.** Galdenberg Venüs'ü, M.Ö. 34.000



**Kaynak:** <https://www.thetimes.com> Erişim Tarihi: 28/05/2024

sa granit'e pembe, kırmızı, mor, beyaz, açık gri, koyu gri ve yeşil tonları kazandırırken özellikle biyotit yoğunluğu bu renk yelpazesine siyahı da katacaktır. Ayrıca mika oranı yüksek ise granit, yansıtılma kabiliyeti oldukça yüksek ışıltılı bir yüzeye, feldspat minerali ne kadar yoğunsa taş, o kadar sert bir yüzey dokusuna sahip olacaktır. Granit açısından durumu özetleyecek olursak, bu mineraller ona, sert hava koşullarına ve yük taşıyabilmeye karşı direnç gösterebilme gücü, sertlik derecesi 6-5-7 mohs olan bir sağlamlık, parlak, pürüzsüz ve ışığı son derece iyi yansıtan bir yüzey dokusu ve zengin bir renk yelpazesi gibi çeşitli fiziksel nitelikler kazandırmaktadır. Metamorfik kayalara renk, desen, doku, sertlik, parlaklık ya da yarı saydamlık ve blok elde edilebilme gibi çeşitli nitelikler katan yine bu minerallerdir. Sözelimi: Silikat minerallerinin oranının yükselmesi, mermerin hem sertlik derecesini arttıran hem de onun rengini belirleyen bir etmendir. "Mesela piroksenler ve amfiboller yeşil; grena ve vezüviyanit kahverengi, epidot, kontrodit ve sfen sarı rengi kazandırır" (wordpress.com, 2013). Bu örnekleri çoğaltırsak "Koyu gri ve siyah: Bitüm (organik maddeler), fazla miktarda MnO, Grafit (C) ve kükürt. Siyah damarlar: MnO'nun kayaç içindeki damarlara bol olarak yerleşimi. Kırmızı: FeO veya az oranda Cr<sub>2</sub>O<sub>3</sub> Yeşil: Klorit, aktinolit, tremolit, mineral inklüzyonları ve yüksek oranda Cr<sub>2</sub>O<sub>3</sub> Mavi: Mineraller içinde Cl veya Na'un çokluğu veya kalsitin az miktarda civa içermesi, silikat minerallerinden Disten'in varlığı. Sarı: Kükürt varlığı veya limonit oluşturan FeO. Mor veya leylak: Az oranda, kayaç içine dağılmış Mn" (Kun, 2000, s.76). olduğunu göstermektedir. Özetle mermerin kimyasal yapısını belirleyen bu mineral oranları ona, doğanın elverdiği ölçüde çatlaksız, büyük bloklar halinde çıkarılabilen, iklim şartlarına ve yük taşıyabilmeye mukavemet gösterebilen, yontulmaya imkân tanıyan 3-5 mohs'luk sertlik derecesi, parlayabilen, yarı saydam pürüzsüz bir doku, dikkat çekici damar desenleri, zengin renk skalası ve ışığı belirli bir oranda geçirebilme kabiliyeti kazandırmıştır.

### 3. ANTİK MISIR KÜLTÜRÜ VE MAGMATİK KAYAÇLARIN HEYKEL SANATINDAKİ KULLANIMI

Antik Mısır ve Antik Yunan medeniyetleri, farklı coğrafi koşulları, taban tabana zıt yönetim şekilleri, bambaşka dünya görüşleri ve buna paralel olarak geliştirdikleri kendilerine özgü yaşam biçimleri, tarzları ve apayrı inanç sistemleriyle; birbirinden özgün bilimsel yaklaşımlar, felsefi tutumlar ve sanatsal duyarlıklar elde etmiş iki dev kültürdür. Aynı ayrı değerlendirmek gerekirse Antik Mısır: Bilim, felsefe ve sanat gibi eşsiz kültürünün yapıcı bileşenlerini, Akdeniz, Anadolu ve Kafkas medeniyetlerinden devralarak tarihsel süreç içerisinde geliştirmiş bir uygarlıktır. Örneğin: Matematik işlemlerinde kullandıkları on tabanlı hiyeroglif rakamlarıyla cebirsel hesaplamalar yapabilen, geometri bilgisiyle alan ve hacim ölçümleri gerçekleştirebilen, güneş tabanlı bir takvim oluşturarak günü yirmi dört saate ayıran, geliştirdiği ileri astronomi bilgisiyle dış dünyayı inceleyebilen bu uygarlık, bilhassa tıp, ecza, simya ve metalürjideki uzmanlığını bilimsel bir seviyeye ulaştırarak yaşadığı dönemde önemli bir endüstri hamlesi gerçekleştirmiştir. Diğer taraftan "Antik Mısır medeniyeti, zengin kültürel ve entelektüel mirasıyla bilinen, dinî inançlarını ve toplumsal yapısını derinlemesine etkileyen benzersiz bir felsefi çerçeve geliştirmiştir." (<https://medium.com>, 2024)

Ancak bu düşüncenin sınırlarını belirleyen aynı zamanda da çok tanrılı inanç sistemlerinin temelini oluşturan mitolojydi. Bir taraftan Tanrıların, tanrıçaların ve doğa üstü varlıkların dengeli ve adaleti temsil eden karakterler olarak tasavvur eden bu simgesel dünya uzamı, öte taraftan "sadece dini uygulamaları değil, aynı zamanda tanrısal varlıklar ve insanın evrendeki yerini anlamaya dönük felsefi sorgulamaları da şekillendirmiştir." (<https://medium.com>, 2024) Antik Mısır felsefesinin kapsam alanını belirleyen bu sorgulamalar, Denge, uygun davranış ve adalet gibi ahlaki değerleri dile getiren ma'at kavramı etrafında olgunlaşmıştı. Zira "hem evren uyumu hem de etik davranışı içeren bu kavram, bireyleri ve toplumu uyumlu bir varoluşa doğru yönlendirmektedir" (<https://>



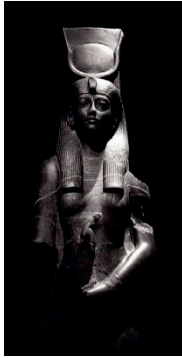
medium.com, 2024). Dolayısıyla, Mısır' da ahlaki dolayısıyla da inançsal bir sorgulama sistemi olarak vazife gören felsefenin amacı, bu değerlerin topluma nasıl aktarılması gerektiğini tartışmak olmuştur. Felsefeyle paralel yol alan çok tanrılı inanç sistemlerinde karşılığını bulan bu tartışmalar, "gerçek ve sonsuz yaşamın öte dünyada olduğu ve bu dünyanın o sonsuz yaşam için bir sınav yeri olduğu düşüncesini geliştirmiştir"(wordpress.com, 2019).

Yönetim açısından bakacak olursak Antik Mısır, tamamen Firavunların egemenliği altında gelişim göstermiş bir medeniyettir. Bir başka ifadeyle Firavun, ekonomik, siyasi, sosyal ve

hukuksal olduğu kadar Mısır toplumuna özgü simgesel dünya uzamlarında, kaosa karşı kozmik düzeni koruyan, ölümden sonraki yaşamda da insanları Tanrıların huzurunda temsil edeceğine ve onları koruyup kollayacağına inanılan kutsal bir dini liderdi. Zira "Firavun, Ma'at'ın dünyevi bir temsilcisi olarak, doğru yönetim ve etik yönetim yoluyla kozmik düzeni sürdürme sorumluluğunu taşır" (https://medium.com, 2024). Kendisine atfedilen bu mukaddes mesuliyetle, önce tanrı Horus'un yeryüzündeki simgesi ve daha sonra da güneş Tanrısı Ra'nın oğlu olarak kabul görmeye başlayan Firavunlar, böylece Antik Mısır'ın çok tanrılı inanç sistemi içerisi dolayısıyla da simgesel dünya tasarımla-

**Resim 8.**

*Tarıca İsis*, M.Ö. 1390-1352



**Kaynak:** <https://misirmimarliktarihi.wordpress.com/> Erişim Tarihi: 14./09./2024

**Resim 9.**

*Dişi Aslan Tanrı Sekhmet*, M.Ö. 950-929



**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/> Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Resim 10.**

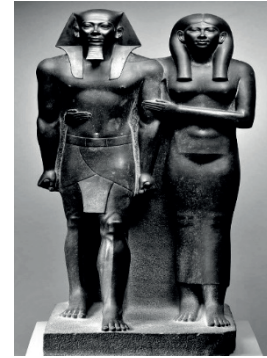
*Anubis*, M.Ö. 1403-1365



**Kaynak:** <https://www.tripadvisor.com.tr/> Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Resim 11.**

*Firavun Menkaure ve Kraliçe*, M.Ö. 2548-2530



**Kaynak:** [https://www.meisterdrucke.com.](https://www.meisterdrucke.com/) Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Resim 12.** *Firavun Khafre*, M.Ö. 2520-2494



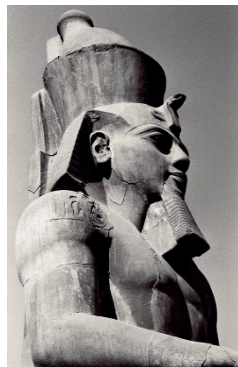
**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/> Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Resim 13.** *Firavun III Amenemhat*, M.Ö. 1830



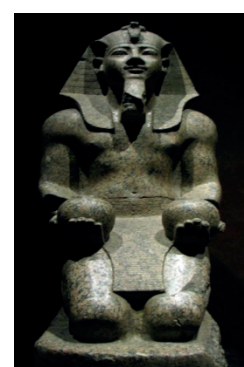
**Kaynak:** <https://londonwhere.com/> Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Resim 14.** *Firavun II. Ramses*, M.Ö. 3200



**Kaynak:** <https://www.deviantart.com/> Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Resim 15.** *Firavun II. Amenhotep*, M.Ö. 1425-1400



**Kaynak:** <https://www.flickr.com/> Erişim Tarihi: 14/09/2024

rında kurgulanan kozmogoni mitlerinde ilahi bir kimlik kazanmıştır. Bu nitelikle Mısır inancının ve düşüncesinin, Mısır dünya görüşünün, Mısırlı olma kimliğinin ve Mısır'a uygun yaşam tarzının olduğu kadar Mısır'a özgü simgesel dünya tasarımlarının da kozmik düzene göre uyumlandırılmasından bizzat sorumlu olan Firavunlar, Mısır resim ve heykel sanatında konu edilen tüm somut ve soyut varlıkların ebedi dünya inancına dayanan bir sonsuzluk arzusuyla tasvir edilmesine yol açmıştır.

Daha sonraları Antik Mısır'da gelişen Hermetik düşüncenin süzgecinden geçirilerek ezoterik bir bilgi ağına dönüştürülen bu manevi ideoloji, Mısır estetik anlayışına ve simgesel düşüncesine tesir ederek heykel sanatının Mısır'a özgü bir biçim ve içerik dili geliştirmesine imkân sağlamıştır. Örneğin: "*Tanrıça İsis*", "*Dişi Aslan Tanrı Sekhmet*", "*Anubis*" gibi tanrı ve tanrıçalarının yanı sıra "*Menkaure*" ve "*Kraliçe, Khafre*", "*III Amenemhat*", "*II. Ramses*" ve "*II. Amenhotep*" gibi firavun ve kraliçe heykellerine de yansıtılan bu sanat dili, fiziksel olarak figürün iki boyutlu bir uzam içerisinde algılanan, frontal ve simetrik görünümlü bir biçim kazanmasının yanı sıra portrenin duygulardan arındırılarak tamamen ifadesiz olacak şekilde yeniden tasvir edilmesinin önünü açmıştır.

Ancak Mısır'ın 18. Hanedanlık döneminin Firavunlarından bir olan, Antik Yunanların Amenofis IV olarak telaffuz ettiği Firavun IV. Amenhotep veya sonradan aldığı adla Akhenaton (M.Ö. 1400-M.Ö. 1301), - ölümünden sonra tersine dönse de- Aten, Aton veya Zentuk olarak bilinen tek bir Mısır Tanrısı fikrini ortaya atarak Mısır'ın çok tanrılı inancını değiştiren sert bir reform uygulamıştır. Geleneksel dinden uzaklaşarak Antik Mısır tarihinde ciddi bir kültür kayması yaratan bu reform, Mısır görsel sanatlarında vücut bulan insan figürünün ilk defa idealleştirilmeden yansıtılmasına neden olmuştur. Örneğin: Akhenaton döneminde insan figürü olanca gerçekliğiyle yansıtılmaya çalışılmış; hatta "firavun bile kendi kusurlarının karikatüre ulaşan bir gerçeklikle tasvir edilmesini teşvik etmiştir." (Mutlu, 1977, s. 23) Özellikle portre konusunda gözlemlenebilir bir dönüşüm

yaratan bu yeni anlayış, Mısır heykel sanatının nesnel gerçekliğe yönelmesine büyük bir motivasyon kazandırmıştır. Artık "Mısırlı sanatçı, modelinin kişiliğini ve iç yaşantısını; karakterinin yüzüne oyduğu çizgilerle belirleyerek" (Mutlu, 1977, s. 23) gerek bilim ve düşün gerekse de sanat alanında büyük bir sıçrama yaratmış ve bu unsurları Antik Yunanlara devrederek tarih sayfasından çekilmiştir.

Genel olarak Antik Mısır heykel sanat mirasına şöyle bir bakıldığında, onların özgün kültürleriyle iç içe geçmiş figüratif formlarını oluştururken ağırlıklı olarak - Prehistorik çağlarda tinsel anlamlar kazanmış çeşitli magmatik kayalar kullandıklarını görmekteyiz. Bu kayalar, Mısır'ın Aswan şehrindeki antik taş ocaklarından çıkan granitler, Orta Mısır'ın Faiyum bölgesindeki Widan el-Faras ve Mısır'ın doğu çölündeki Wadi Hammamat antik ocaklarında yer alan bazaltlar ve Mısır sınırına yakın Nubia Gölü kıyısında bulunan Wadi Halfa'nın doğusundaki taş ocaklarında bulunan diyoritlerdir. Bu taşların, Mısır heykel sanatçısına motivasyon kazandıran en belirgin özelliği, kuskusuz sahip oldukları siyah renkleridir. Tüm siyah renkli doğal kayaların dönüştürücü ve topraklayıcı enerjilerinin olduğu inancı bir tarafa siyahın; varoluşuyla birlikte bitmek tükenmek bilmeyen bir anlam arayışı mücadelesi veren insanoğlu için zamanda ve uzamda yayılmaya devam eden çok daha derin anlamları vardır. Örneğin: Antik Mısır'da siyah, ölümün ve yeniden doğuşun tanrısı olan ve resimlerinde Tanrılığı, yeşil ten rengiyle vurgulanan Osiris'i, tekrar hayata döndürmesiyle bilinen eşi İsis'le ilişkilendirilmiş bir renktir. Zira "Kelimelelere dökülemez bilgeliği, yaşamın gizemini ve onun kendisini yenileyebilme gücünü simgeleyen siyahlıktır" ( Rusca, 2012, s.80). Onun; ölümü ve dirilişi kontrol ederek ruhlar alemine girebilen mucizevi dişil kudretinin de sembolüdür. Antik Mısır uygarlığı, M. Ö. 31 yılında tarih sayfasından çekilirken süreç içerisinde zenginleştirdiği dini unsurlarını İbranilere devretmiştir. İbranilerin; dolayısıyla da Yahudilerin ve sonradan Hristiyanların gerek evrenin gerekse de yaşamın kökeni dile getiren

Tanah ve Eski Ahit dedikleri Kutsal Kitap'larında: "Karanlıklar, aydınlıktan önce vardı ve yeryüzü henüz canlılardan yoksunken bile onu çepeçevre kuşatıyordu" (Daşkesen, 2023, s.348-367) cümlesi yazmaktadır. Yaradılış metinlerinin ilk başlangıcı olan bu cümle, bir yönüyle; Antik Mısır ekinde bulunan ve bilhassa IV. Akhenaton'un kurduğu inanç sistemindeki tek Güneş Tanrısı Aton'u akıllara getirmektedir. Çünkü IV. Akhenaton 'a göre tek Tanrı Aton: "Tanrı Uludur, birdir, tektir. Hiçbir şey yokken o vardı. Her şeyi yarattı. Varlığı ezelden beri süregelen ve ebediyete kadar sürecek."(www.dusunuyorumdergisi.com/, 2014, sayı.46 s.10) Bu itibarla Yahudilerin ve Hristiyanların, Tanrısal ruha, onun yüceliğine ve yaratıcı niteliklerine inanırken Mısır kültüründe derin anlamlar taşıyan siyah renkten ve onun çağrıştırdığı karanlık imgesinden ilham aldıklarını söylemek mümkündür. Ayrıca bu ilhamdan Ortaçağda İsis teslisi altında ibadet eden Pagan Druid rahipleri de etkilenmiştir. Zira; Druidler'in "KARANLIK tek gerçek gerçekliktir, ışığın temeli ve köküdür, ki bu olmadan ikincisi asla kendini gösteremez, hatta var bile olmaz. Işık maddedir ve KARANLIK saf Ruhur." (Blavatsky, 2022, s:70) ve "KARANLIK, aydınlığın annesi yani aydınlık KARANLIK-TAN doğar."(Pike, 2022, Cilt: 1) düşüncesi, bu savı kanıtlamaktadır. Diğer taraftan da Ana-Tanrıça kültünün Mısırlı bir sürümü olan İsis'in etkisi altında ibadet eden Druidler, Hristiyanlığın en önemli karakterleri olan Kutsal Ana Meryem ve Çocuk İsa'yı, kendi simgesel dünya tasavvurlarında Siyah İsis ve Çocuk Horus olarak tasavvur etmekteydiler. Dolayısıyla mabetlerinde gerçekleştirdikleri ibadetlerini, koyu tenli, kutsal ve şefaatçi bir anne figürü olan Siyah Meryem'in huzurunda yapmışlardır. İsis Kültünün dolayısıyla da siyah rengin kendisine kattığı "Aklın çok ötesinde bir bilgelik ve ruhsal yücelik; iyi olan, bakıp büyüten, taşıyan, bereket ve besin sağlayan; sihirli dönüşüm ve yeniden doğuş yeri, gizli, saklı, karanlık olan, uçurum, ölümler diyarı, yutan, baştan çıkaran ve zehirleyen, korku uyandıran ve kaçınılmaz olan (Jung, 2012, s: 23) gibi tinsel niteliklerin yanı sıra; M.Ö. 431 yılında Efes'te düzenlenen Konsilde Tanrı-Doğuran (*Theotokos*) unvanını

da kazanarak çeşitli inanç dünyalarında Evrenin Rahmi'ni simgeleyen siyah kozmik bir dişil figüre dönüşmüştür.

Bu serimlemeden de anlaşılacağı üzere siyah, son derece sofistike bir renk olarak: Tarihsel süreç içerisinde gücü, gizemi, ölümsüzlüğü, otoriteyi, resmiyeti, haşmeti, asaleti, dış etkilere karşı korumacılığı, beslemeyi, doğurganlığı, bereketi, kutsallığı, dönüştürücülüğü, derin düşünceyi, kuvvetli bir içsel iradeyi olduğu kadar karanlığı, geceyi, sonsuzluk duygusunu, korkutuculuğu, kötülüğü, saldırganlığı, ölümü ve öteki dünyayı çağrıştıran çeşitli tinsel anlamlar kazanmıştır. Dolayısıyla bu anlamlar özelinde siyah granit, bazalt ve diyoritler, Mısırlı ustaların ürettiği eserlerini, toplumunun yönetim şekliyle, dünya görüşüyle, yaşam biçimiyle, felsefesiyle, ilgisiyle, isteğiyle, amacı, eğilimleriyle ve simgesel dünya tasavvurlarıyla ilişkilendirerek uyumlandırabileceği bir atmosfer bulmuşlardır. Bu sayede siyah rengi olduğu kadar bu taşların üzerine düşen ışığı yutma kabiliyeti gibi dramatik etkiyi artırıcı özelliklerinden de ilham alan Mısırlı ustalar, Heykel sanatı aracılığıyla nesnel dünyaya yansıttıkları tanrı, tanrıça ve firavun heykellerine, hem en mükemmel fiziki görünüm hem de en derin simgesel anlamlar kazandırmışlardır.

#### 4. ANTİK YUNAN KÜLTÜRÜ VE METAMORFİK KAYAÇLARIN HEYKEL SANATINDAKİ KULLANIMI

Kaynaktan yana son derece yetersiz bir coğrafyayı kendisine yurt edinen ve yaşamlarını birbirleriyle devamlı savaşarak geçirdiği yüzlerce kent-devlette sürdüren Antik Yunanlar, büyüsel bir dünya anlayışının egemen olduğu Tunç Çağ'ının baskıcı hegemonyasına ve üzerinde yaşadığı fiziki çevrenin tüm zorlayıcı koşullarına rağmen, dünya tarihinin yetkinlik seviyesi son derece yüksek uygarlıklarından birini inşa etmeyi başarmıştır. Antik Mısır ve Mezopotamya gibi dev Tunç Çağ medeniyetlerinin hemen gölgesinde filizlendirdikleri uygarlıklarının, henüz oluşum aşamasında; denizcilik, yazı ve metalürji gibi konularda üstün beceriler geliştiren bu medeniyet, süreç içerisinde ekonomi ve siyasette olduğu kadar felsefe, bilim ve sanat alanlarında

da eşine az rastlanır bir seviye yakalayarak döneminin en parlak kültürlerinden birini oluşturmuştur. Söz konusu gelişmelerin olduğu kadar göç ve kolonilerin de yarattığı büyük bir etkiyle gelişen medeniyetleri, kendi sınırlarını gittikçe aşmış, başta Anadolu'nun batı, kuzey ve güney kıyıları olmak üzere Güney İtalya ve Sicilya'ya, Güney Fransa ve İspanya'ya, oradan da Kuzey Afrika ve Hindistan'a kadar ulaşmıştır. Bu itibarla, kendisinden daha farklı ekinlerle etkileşime geçme imkânı bulan Yunan kültürü, -nedenselliğe dayalı düşünce sistemleriyle- bütün bir insanlığın müşterek çabalar neticesinde ortaya koyduğu tüm maddi ve manevi değerleri dönüştürerek zenginleştirmiş ve kristalleşen bu kalıtı geleceğe yansıtarak büyük bir kültür hamlesi başlatmıştır.

Antik Mısır uygarlığının bilim, felsefe ve sanat mirasını, kendilerine has bir ökeyle yeniden dönüşüme uğratan Antik Yunan medeniyetinde devlet, kral, dini lider gibi ayrıcalıklı bir kişi tarafından yönetilmemiştir. Tam tersine yaşamı, tek bir istencin ve tek bir arzunun tutsaklığından olduğu kadar her türlü büyü ve tılsıma dayalı bir dünya anlayışından bağımsızlaştıran Yunanlar, toplum bireyleri arasında uzlaşım diyebileceğimiz bir anlayışı filizlendirerek demokratik bir yaşamın ilk tohumlarını atmıştır. Bu itibarla hümanist tutumlarını ortaya koyabilen bu uygarlık, -belirli bir hiyerarşik düzende de olsa- ilahlarını yeryüzüne indirdikleri mitolojik bir yaşamı benimsemişlerdir. Ayrıca İyonyalı Thales (M.Ö. 626-623), Anaksimandros (M.Ö. 610-546) ve Anaksimenes (M.Ö. 580-525) gibi filozoflarının oluşturduğu düşünce sistemleriyle, doğayı gözlemlemeye başlayan bu uygarlık, bir taraftan metafiziğin konusu olan Platon'un iyilik, doğruluk ve güzellik idealarının doğadaki ve insan tinindeki açılımlarını kapsayan bir kavram dili oluşturmuş diğer taraftan da yaratım sürecini biçim ve erek ekseninde dizgeselleştiren Aristoteles'in dört neden (maddi neden, biçimsel neden, etken neden, ereksel neden) kurgusunu da içselleştirmiştir.

Yunan düşüncesinin inanç, felsefe ve bilim alanlarında yarattığı bu değişimler, onların çeşitli sanat dönemlerinde ortaya koydukları insan figürüne, iç içe geçmiş ayrı ayrı biçim ve içerik örüntüsü kazandırmıştır. Örneğin: Yunan

heykeltıraşlar, M.Ö. 800'den M.Ö. 300'e kadar detaylı bir biçimde ayakta duran bir insan figürü yontmayı, atalarının onlara bıraktığı kutsal mirasa sınırsız bağlı kalan Mısırlı ve Asurlu taş ustalarının eserlerini kopya ederek öğrenmişlerdir. Natüralist bir temsil anlayışı içeren bu deneyim, Erken Arkaik (M.Ö. 650-580 / 570) dönemde tasvir ettikleri "*Thera Kouros'u*", "*New York Kouros'u*" ve "*Sounion Kouros'u*" gibi çıplak erkek figürlerinin büyük boyutlu, iki ayağı yere basan, tamamen dik ve frontal duruşlu olmasına neden olmuştur. Ancak Yüksek (Olgun) Arkaik (M.Ö. 580 /570-530) ve Geç Arkaik (M.Ö. 530-480) dönemlerde yaptıkları "*Ptoon Kouros'u*", "*Melos Kouros'u*", "*Kroisos Kouros'u*", "*Nama Kouros'u*", "*Volomandra Kouros'u*" ve "*Kleobis ve Biton*" gibi hem ayakta duran erkek figürlerin hem de "*Phrasikleia Kore'si*" ve "*Peplos Kore'si*" gibi ayakta duran kadın figürlerin yüzüne, canlılık hissi uyandıran Arkaik gülümsemeyi de ilave ederek heykelin ebedi güzellik ve ilahi sükûnet duygusunu çağrıştıran mağrur bir ifade takınmasını sağlamışlardır. Geç Arkaik'ten Erken Klasik (M.Ö. 480-460/450) döneme geçildiğinde ise bu gülümseme yerini, portrede sert, donuk ve ciddi bir ifadeye bırakırken duruştaki frontal ve simetrik yapı da tamamen ortadan kalkmıştır.

Bu dönemde baş, gövde, kollar ve bacaklardan oluşan insan vücudu hakkında kapsamlı çalışmalar yürüten Yunan ustalar, insan figürünün dış görünüşü altında yatan anatomik alt yapıyı ve geometrik yönelimleri keşfetmiş ve "*Kritios Kouros'u*" ve "*Aristodikos Kouros'u*" gibi heykelde olduğu gibi ağırlığı tek ayağın üzerine veren contrapost duruşlu daha gerçekçi hem de son derece dinamik bir görünüm kazandırmıştır.

Klasik (M.Ö. 500-323) dönemde, Pisagor (M.Ö. 580-500) ile Eukleides (M.Ö. 330-275) gibi matematikçilerinin geliştirdiği geometrik ölçüm teknikleri, Platon (M.Ö. 428-427) ile Aristoteles (M.Ö. 384-322) gibi filozoflarının belirlediği estetik ilkeleri ışığında, düşüncelerini doğa ve kozmos üzerine yönlendiren bu uygarlık, aynı motivasyonu sanat alanına da taşımışlardır. Böylece hem kapsamlı bir kültür ve sanat dili, hem de zengin bir estetik içerik, biçim ve deneyim örüntüsü geliştirerek kendilerini gerek

doğa gerekse de tin alanında dışa vurabilecekleri özgü bir sanat vizyonu oluşturan Yunan sanatçılar, heykel sanatı aracılığıyla simgesel dünya tasarımlarını dışa vurdukları “*Doryphoros*”, “*Apoxyomenos*”, “*Discobolus*” ve “*Olympia Hermes*” gibi eserlere, idealize edilmiş ölçütler çerçevesinde kompozisyon, uyum, denge ve ritim gibi ahenk yaratan öğeleri katarak bu figürlere mekân perspektifi içerisinde üç boyutlu algılanan zengin ve çok daha dinamik bir gerçekçi görünüm kazandırmışlardır.

Ancak Yunan heykel sanatında, duyumsal gerçekliğin tinsel bir gerçeklik alanına taşındığı ve ölçülü bir plastik dilin oluşturulduğu Klasik dönemde mükemmelleştirilen insan figürü, tekinsiz ve aşırı abartılı grotesk anlatım biçiminin bir motto haline getirildiği Helenistik dönemde yeniden idealize edilmiş ve yepyeni bir biçim ve içerik dili kazanmıştır. Örneğin: Bu dönem heykel sanatında dışa vurulan insan figürü, “*Belvedere Torso*” ile “*Laocoon ve Oğulları*” isimli heykelerde olduğu gibi (neredeyse nörolojide bir kasılma bozukluğu olan distoni sendromunu akıllara getiren) aşırı bir biçimde zorlanarak sanki burkulacakmış gibi; kasılan güçlü adalelerin, çok daha fazla abartılarak neredeyse parçalanacakmış gibi görünmektedir. Ayrıca anksiyete kaynaklı stres, panik, kaygı, korku, tedirginlik, endişe, huzursuzluk ve içsel çatışma hissini çağrıştıran portre de boyundan acı içinde yana çevrilen yüz, keder duygusunu veren derisi dolgun ve sarkık alın, kaş ve gözler, dudaklar da şehvetle aralanmış olacak şekilde tasvir edilerek patetik bir ifade kazanmıştır.

Arkaik, Klasik ve Helenistik dönemlerde yepyeni estetik biçimler ve yepyeni tinsel anlamlar kazanan insan figürünün, gelişerek dönüşmesine yol açan en önemli faktörlerden birisi, hiç şüphesiz mermerin bir malzeme olarak Yunan heykel sanatında yaygın bir biçimde kullanılmaya başlanmasıdır. Antik çağlarda yontarak yüzeyini parlak hale getirebildikleri hemen her türlü taş mermer ismi veren Yunanlar, bu adı; kendi dillerinde marmaron yani parlamak fiilinden türettikleri parlayan taş anlamına gelen marmaros kelimesi ile telaffuz etmişler ve bu taşları Yunan kültür ve sanat dünyasında ikonik bir malzeme olarak baş yapıtlarında kullan-

mışlardır. Yunanistan’ın Attika bölgesinde ve Kiklad Adaları olarak da bilen Naxos ve Paros adalarındaki taş ocaklarından temin ettikleri Naxos, Parian ve Pentelic mermerleri, son derece özel metamorfik doğal kayalardır. Arkaik ve Klasik dönem heykellerinin Yunan ustalara büyük bir motivasyon kazandıran çeşitli tinsel özelliklere ve ustalıklarını rahatlıkla ortaya koyabilecekleri uygun fiziksel niteliklere sahip olan bu taşların belki de en belirgin özelliği sahip oldukları beyaz renkleridir.

İnsanlık tarihi süresince beyaz, pek çok kültürde manevi saflığı, sakinliği, dinginliği, masumiyeti, kutsallığı, düzeni, huzur duygusu, dürüstlüğü, barışı, adaleti, ruhsal aydınlanmayı veya yüksek bir bilinç durumunu, zenginliği, gücü, aydınlığı, yaşamı ve gündüzü çağrıştıran çeşitli simgesel anlamlar kazanmış bir renktir. “Antik dönem kültürlerinde genel olarak yeni bir başlangıcı, yeni bir hayatın potansiyelini ve ileride daha parlak günlerin vaadini temsil ettiğine inanılan beyaz, özel olarak Eski Mısır’da saflığın, gerçeğin ve yeniden doğuşun rengi olarak görülürmüş ve tanrıların rengi olduğuna inanılmış; Antik Yunan kültüründe ise gücün, saflığın, şifanın, koruyuculuğun ve doğurganlığın simgesi olarak kabul edilmiş ve tanrıların, tanrıçaların ilahi yönünü remz eden renk olarak kabul edilmiştir. Örneğin: Yunan Mitolojisine göre, kuzey rüzgârı tanrısı Boreas’ın ve karısı Oreithyia’nın kızı olan Khione, havayı kontrol edebilme gücüyle kara, dona, kışa ve soğuğa hükmedebildiğinden beyaz renk ile ilişkilendirilmiş ve bu renk onu Antik Yunan mitolojisinde güçlü bir figür haline getirmiştir”( <https://adrianreynolds.ie/>, 2023). Tarih süreci içerisinde ve bilhassa kollektif bilinçaltının da etkisiyle, birbirinden farklı insan topluluklarının kültür, gelenek ve sanatlarının bir parçası olan bu renk, Roma kültüründe şeref, güç, otorite ve zaferi, tanrıları, tanrıçaları, zenginliği ve refahı sembolize etmek için kullanılırken Hristiyanlıkla birlikte İsa’yı doğuran ve evrenin kozmik annesi olarak tasavvur edilen Meryem’in, tertemiz lekesiz gebeliğini ve ebedi bakireliğini, masumiyetini, yaşam vericiliğini ve ilahi gücünü taçlandıran özelliklerini belirtmek için kullanılmıştır.

İşte; yukarıda sözü edilen sembolik anlamları, beyaz rengi ile kazanan Naxos, Parian, Pentelic isimli mermerler, Yunan ustaların ürettiği eserlerini, toplumunun yönetim şekliyle, dünya görüşüyle, yaşam biçimiyle, felsefesiyle, ilgisiyle, isteğiyle, amacıyla, eğilimleriyle ve simgesel dünya tasavvurlarıyla ilişkilendirerek uyumlandırabileceği kusursuz olanaklar sağlamıştır. Ayrıca bu mermerlerin sadece renginden değil; aynı zamanda üzerine gelen ışığı önce içerisinde soğurup sonra yansıtabilme kabiliyeti gibi tinsel etkiyi arttırıcı özelliklerinden de ilham alan Yunan ustalar, hem Arkaik ve Klasik hem de Helenistik dönemlerde bu özel kayaçları; ayrı ayrı biçim ve içerik kazandırdıkları eserlerinin ana malzemesi olarak kullanmışlardır. Daha yakından bakacak olursak Naxos, genel olarak %98'ini oluşturan kalsit'in yanı sıra %2'si kuvars, bazen de dolomit veya silikat, az da olsa grafit ve pirit gibi minerallerin oluşturduğu iri taneli ve son derece dayanıklı bir mermerdir. Söz konusu kimyasal bileşenlerin kendisine kazandırdığı algılanabilir özellikleriyle, (açık tene yakın beyaz bir renk, üzerine düşen ışığı parlak bir biçimde yansıtan şeffaf ve derinlikli bir yüzey görünümü), M.Ö. 6.

ve 7. yüzyıllarda Yunan ustalara büyük bir motivasyon veren bu mermer, bir taraftan insan figürünün dolaylı bir görünüm diğer taraftan da bu figürlerin adeta gözünden, yüzünden ve teninden ışıdayarak yansıyan ruhsal bir ifade kazanmasına imkân sağlamıştır.

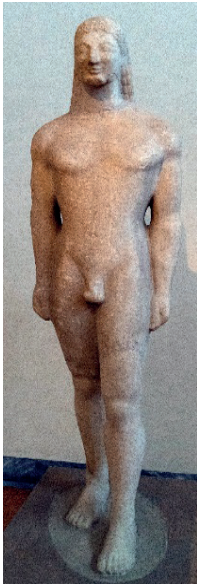
Antik Yunan heykel sanatında yeni bir gerçeklik alanının oluşturulduğu Klasik dönemle birlikte Yunan ustalar

Antik Çağlarda Attika bölgesinin kuzeyinde yer alan Pentelicus Dağ ocaklarından temin ettikleri Pentelic mermerini özel olarak kullanmayı tercih etmişlerdir. Çünkü bileşimi yüksek ölçüde kalsit veya kalsiyum karbonattan oluşmuş bu mermer, M.Ö. 5. ve 4. yüzyılda Yunan ustaların ince taneli ve yarı saydam kristal yapılı, oldukça yumuşak, ışık altında altın gibi parlayan ayrıca beyaz renk tonuyla ve karmaşık, hassas ve kesin ayrıntıların kararlılıkla elde etmesine imkân sağlayan nitelikleriyle ilgisini çekmiştir.

Antik Yunan heykel sanatının Arkaik dönemden Klasik döneme kadar geliştirilip dönüştürülmesine olanak sağlayan Naxos, Parian ve

**Resim 16.**

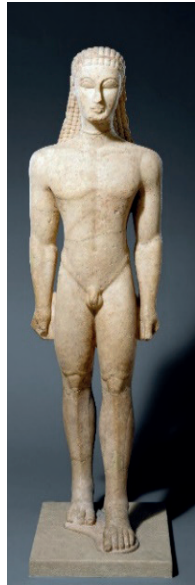
*Thera Kouros'u*, M.Ö.  
590-570



**Kaynak:** <https://commons.wikimedia.org/> Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Resim 17.**

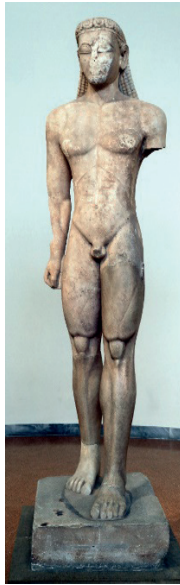
*New York Kouros'u*,  
M.Ö. 600-480



**Kaynak:** <https://commons.wikimedia.org/> Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Resim 18.**

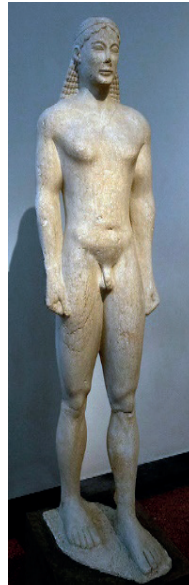
*Sounion Kourosu*,  
M.Ö. 600



**Kaynak:** <https://www.flickr.com/> Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Resim 19.**

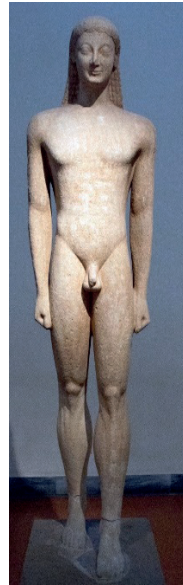
*Ptoon Kouros'u*,  
M.Ö. 550



**Kaynak:** <https://en.wikipedia.org/> Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Resim 20.**

*Melos Kouros'u*,  
M.Ö. 550



**Kaynak:** <https://en.wikipedia.org/> Erişim Tarihi: 14/09/2024

Pentelic mermerlerini, tanrı, tanrıça, yarı-tanrı, sporcu, hayvan ve antropomorfik varlıkları tasvir ettikleri ikonik eserlerinde özellikle tercih edip kullanan Yunan ustalar, bu malzemeyi köklü sanat miraslarının en değerli sembollerinden birisi haline getirmişlerdir. Yumuşaklığı, beyaz rengi ve üzerine düşen ışığın önce bütün form üzerinde gezdirerek yansıtması gibi fiziksel niteliklere sahip olan bu mermerler, bir taraftan tekinsiz, aşırıya kaçan ve oldukça abartılı yeni bir estetik biçim öte taraftan da gölgede bırakılmış, bastırılmış acıklı duyguları harekete geçiren yeni bir tinsel içerik örüntüsün oluşturulduğu Helenistik dönem heykel

sanatında tercih edilen malzeme olmuştur.

Helenistik dönem heykel sanatında, Klasik üslubun ettirgen neden olarak kalıplaştırdığı tüm temel idea, kavram ve prensiplerinin yerine duygusal ifade, karmaşık pozlar ve kompozisyon, gerçekçilik ve bireysellik ilkeleri doktrin haline getirilmiştir. Böylece hümanist yönelimleriyle bireysel tecrübelerini ön plana taşıyan Skopas, Lysippos, Leochares ve Apollonios gibi Yunan heykeltıraşlar, sezgileri, duyu ve duyguları aracılığıyla hem dramatik ve tartışmalı temalar işlenmiş hem de insan figürüne ve onun portresine fiziksel olduğu

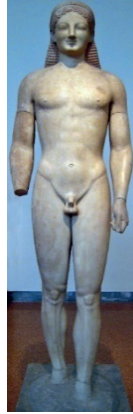
**Resim 21.**

*Kroisos Kouros'u* , M.Ö. 540-515



**Resim 22.**

*Nama Kouros'u* , M.Ö. 540-530



**Resim 23.**

*Volomandra Kouros'u*, M.Ö. 560



**Kaynak:** <https://en.wikipedia.org/>  
Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Kaynak:** <https://en.m.wikipedia.org/>  
Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Kaynak:** <https://en.m.wikipedia.org/>  
Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Resim 24.**

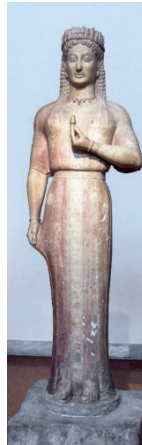
*Kleobis ve Biton*, M.Ö. 580



**Kaynak:** <https://ozhanozturk.com/>  
Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Resim 25.**

*Phrasikleia Kore'si* M.Ö. 550-540



**Kaynak:** <https://commons.wikimedia.org/>  
Erişim Tarihi: 14/09/2024

**Resim 26.**

*Peplos Kore'si*, M.Ö. 540-530



**Kaynak:** <https://ilmeglioditutto.it/>  
Erişim Tarihi: 14/09/2024

kadar ruhsal ifadeyi de güçlendiren çeşitli karakteristik özellikler ilave etmişlerdir. Bu süreçte Parian ve Pentelic mermerlerinin yontulmaya imkân tanıyan sertlik derecesi ve ince taneli parlak kristal yapısıyla ışığı insan

tenine yakın bir biçimde yansıtabilme kabiliyetlerinden faydalan Yunan ustalar, izleyicide şok edici bir duygusal tepki uyandıran figüratif eserlerine bambaşka bir natüralizm düzeyi kazandırarak hem özgün estetik ideayı hem

**Resim 27.**

*Aristodikos Kouros'u*, M.Ö. 510- 500



**Kaynak:** [https://en.m.wikipedia.org/ Erişim Tarihi: 15/09/2024](https://en.m.wikipedia.org/Erişim)

**Resim 28.**

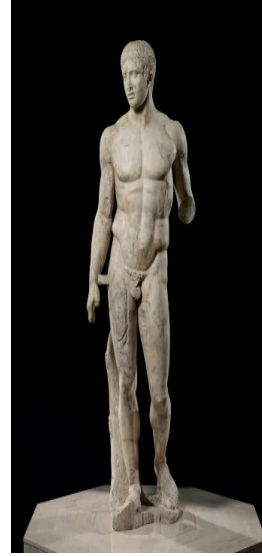
*Kritios Kouros'u*, M.Ö. 480- 370



**Kaynak:** [https://tr.pinterest.com/ Erişim Tarihi: 14/09/2024](https://tr.pinterest.com/Erişim)

**Resim 29.**

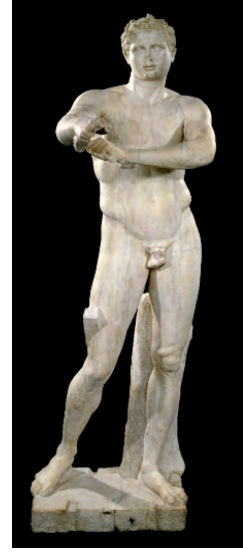
Polykleitos, *Doryphoros*, M.Ö. 440



**Kaynak:** [https://en.wiki-pedia.org/ Erişim Tarihi: 14.09.2024](https://en.wiki-pedia.org/Erişim)

**Resim 30.**

Lysippos, *Apoxyomenos*, M.Ö. 320



**Kaynak:** [https://ilmegli-oditutto.it/arte-e-cultura/sculture-greche-piu-famose/ Erişim Tarihi: 14.09.2024](https://ilmegli-oditutto.it/arte-e-cultura/sculture-greche-piu-famose/Erişim)

**Resim 31.**

Myron, *Discobolus*, M.Ö. 460- 450



**Kaynak:** [https://www.museivaticani.va/ Erişim Tarihi: 14.09.2024](https://www.museivaticani.va/Erişim)

**Resim 32.**

Praxiteles, *Olympia ve Hermes*, M.Ö. 350-330



**Kaynak:** [https://www.kunstkopie.nl/ Erişim Tarihi: 15.09.2024](https://www.kunstkopie.nl/Erişim)

**Resim 33. Laocoon ve Oğulları** M.S. 1. yüzyıl



**Kaynak:** [https://www.arthistoryproject.com/ Erişim Tarihi: 29/09/2024](https://www.arthistoryproject.com/Erişim)



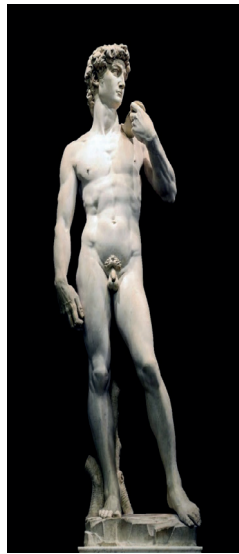
de özgün sanatsal yaratım alanını olumlayarak bireyselleştirmişlerdir. Devrimsel bir nitelik taşıyan bu dönüşümle birlikte, önce Greko-Romen sonra Judeo-Hristiyan dünyayı etkisi altına alan Helenistik dönem heykel sanatı, evrensel insan ideasının ön plana taşınarak yepyeni bir düşünsel ve sanatsal yaratım alanı oluşturulduğu Rönesans heykel sanatına ilham kaynağı olurken özellikle Antikiteye karşı bir tepki olarak ortaya çıkan Maniyerizm akımına son derece köklü bir miras bırakarak hem daha özgür sanata hem daha özgür sanatçıya hem de daha özgün ve özgür esere zemin hazırlamıştır. İnsan bedeninin, gerçeklik sınırlarını aşan bir biçimde yeniden ele alındığı bu dönemde, bilhassa İtalya'da Marmor Lunense bir başka isimle de Carrara mermerinin özel olarak kullanılmaya başlanması, heykel sanatına ve dolayısıyla da insan figürüne bambaşka bir boyut kazanmıştır. Genel olarak zemin tonu homojen beyaz veya açık koyulu mavi-gri renkli bazen de yüzeyinde yer yer düzensiz bir biçimde uzanan açık ve koyu gri renk damarları bulunan, özel olarak da yontulmaya imkân tanıyan sertlik derecesi ve ince taneli parlak kristal yapısıyla ışığı insan tenine en yakın bir biçimde

yansıtabilen bu özel mermer, Helenistik dönem heykel sanatından esinlenen Michelangelo Buonarroti'nin sonra XVII. yüzyıl Barok dönem sanatçısı Gian Lorenzo Bernini'nin daha sonra da XVIII. yüzyıl Neoklasik dönemde Antonio Canova'nın eserleriyle özdeşleşerek heykel sanatında kullanılan en ikonik malzeme haline gelmiştir.

## 5. SONUÇ

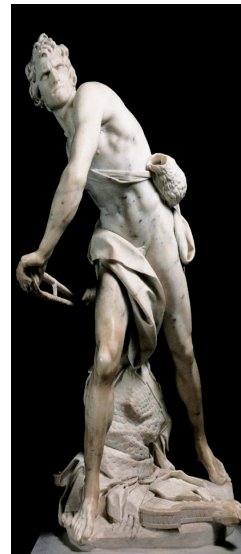
Tarih öncesi çağlarda kazandığı tinsel anlamları ve insansı arketipal biçimleriyle kollektif bilinceye aktarılan magmatik ve metamorfik kökenli doğal kayalar, daha gelişmiş uygarlıkların inşa edildiği Antik çağlarda da kullanılmaya devam etmiş ve bu süreçte granit, bazalt ve dioritler Mısır, mermerler de Yunan heykel sanatının en ikonik malzemeleri haline gelmiştir. Hem fiziksel özellikleri hem de tinsel anlamlarıyla Mısır ve Yunan ustalara büyük bir motivasyon kazandıran bu özel kayalar, onların ayrı ayrı simgesel dünya tasavvurlarını yansıttıkları Tanrı, Firavun, Tanrıça, ve Yarı-Tanrı heykellerini biçimlendirirken toplumlarının yönetim şekliyle, dünya görüşüyle, yaşam biçimiyle, inancıyla, felsefesiyle, ilgisiyle, isteğiyle, amacıyla ve eği-

**Resim 35.**  
Buonarroti,  
Michelangelo David,  
1501-1504



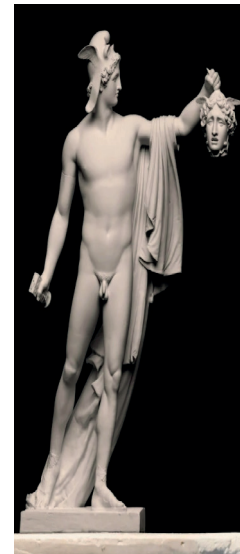
**Kaynak:**  
<https://en.m.wikipedia.org/> Erişim Tarihi:  
15/09/2024

**Resim 36.**  
Gian Lorenzo Bernini  
David, 1623-1624



**Kaynak:**  
<https://www.kunstkoepie.nl/> Erişim Tarihi:  
15.09.2024

**Resim 37.** Antonio  
Canova, Medusa Başlı  
Perseus,  
1804-1806



**Kaynak:**  
<https://www.etsy.com/>  
Erişim Tarihi: 15/09/2024

**Resim 34.** *Belvedere Torso*  
M.S. 1. yüzyıl



**Kaynak:**  
[www.musei-vaticani.it/](http://www.musei-vaticani.it/) Erişim Tarihi: 29/09/2024

limleriyle ilişkilendirip uyumlandırabilecekleri bir sanatsal yaratım atmosferi sağlamıştır. Büyü ve tılsıma dayalı bir dünya anlayışının egemen olduğu Antik Mısır'da, daha çok görünmeyen ilahi gücü sezdirmeyi amaçlayan taş ustaları, insan figürünü oluştururken vücudu ve bu vücudu oluşturan tüm parçaların toplamında sonsuz bir gücü simgeleyen ruhtan ilham almıştır. Bu motivasyon çerçevesinde idealize ettikleri heykellerin büyük bir kısmını magmatik kayalardan yontan Mısırlı ustalar, siyah rengeyle detayları gizleyen, yüksek sertlik derecesiyle de soyutlamaya elverişli bir yaratım atmosferi sağlayan granit, bazalt ve diyoritleri kullanarak insan figürüne hem sonsuz ruhu çağrıştıran tinsel anlamlar hem de frontal ve simetrisi son derece katı olan estetik bir biçim kazandırmıştır. Buna karşı tüm yaşamı tek bir istencin ve tek bir arzunun kontrolü altından kurtaran ve her türlü büyüye, tılsıma dayalı bir dünya anlayışından bağımsızlaştıran Yunanlar, bilim ve felsefe zeminine dayanan düşünce sistemleriyle evreni, doğayı ve insanı, aklın gözüyle görmek istemiş; hatta mitolojilerindeki ilahlarına bile insansı özellikler yakıştırarak -deyimi yerindeyse- yer yüzüne indirmişlerdir. Antik Yunan ustaları, gerçekçi bir doğa gözlemi yapmaya iten bu anlayış, özellikle zengin bir estetik biçim, içerik ve deneyim örüntüsü geliştirerek kendilerini hem doğa hem de tin alanında dışa vurabilecekleri düşünsel ve sanatsal bir zemin oluşturmalarına imkân sağlamıştır. Özellikle Klasik dönemde idealize ettikleri heykellerin büyük bir kısmını metamorfik kayalardan yontan Yunan ustalar, beyaz rengeyle her şeyi daha görünür kılan, orta sertlik derecesiyle de karmaşık detayların tutarlı bir biçimde yontulmasına müsaade eden Perian ve Pentelic mermerlerini kullanarak insan figürünü hem de ebedi güzellik ve ilahi sükûnet duygusunu çağrıştıran tinsel anlamlar hem de contrapposto duruşu ve gerçekçi anatomisiyle mekân perspektifi içerisinde algılanan dinamik bir estetik görünüm kazandırarak mükemmelleştirmişlerdir. Böylece Klasik dönem heykel sanatının çıplak insan vücudu ile mermer malzeme arasında kurduğu bu biçim ve içerik ilişkisi önce Greko-Romen sonra Judeo-Hristiyan daha sonra da Batı Avrupa heykel sanatını etkisi altına alarak bilhassa Rönesans içerisinde idealize edilen insan bedeninin, gerçeklik sınırlarını aşan bir

biçimde yeniden ele alındığı Maniyerist akıma büyük bir motivasyon kazandırmıştır.

## KAYNAKÇA

- BELKİS M. (1977). *Batı Sanatında Biçimlenme ve Doğu Akdeniz*, İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Yayın No: 58, İstanbul
- BLAVATSKY, H. P. (2017). *Gizli Öğreti 1*. Cilt: Bilim, Din ve Felsefenin Sentezi, Mitra Yayınları, Çev: Rüya S. Uğurlu, İstanbul, ISBN 978-605-658-568-5
- DAŞKESEN H. (2023). *Siyah Rengin İkonografisi: Louise Nevelson Örneği*, Türk Çevrimiçi Tasarım, Sanat ve İletişim Dergisi – TOJDAC ISSN: 2146-5193, Cilt: 13 Sayı: 2
- PIKE, A. (2022). *Ahlak ve Doğma 1*. Cilt, Mitra Yayınevi, Çev: Rüya S. Uğurlu, İstanbul, ISBN 978-605-709-217-5
- JUNG, C. G. (2012). *Dört Arketip*, Metis Yayınları, 8. Baskı, Çev: Zehra Aksu Yılmaz, İstanbul, ISBN -13: 987-975-342-414-1
- RUSCA R. (2012). *Tanrıça Gizemleri*, Ayna Yayınevi, Çev: Cengiz Erengil, İstanbul, ISBN 978-975-82297-48-1
- PAKKAN, A. (2014). İknaton. *Düşün-ü-yorum*. (46), 10.
- SARITAŞ, A. (2006). Burdur İli Mermer Sektörünün Kurumsal ve Ekonomik Yapısı, Tez (Yüksek Lisans), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Akdeniz Üniversitesi
- <https://yaziyor28.wordpress.com/> Erişim Tarihi: [10.05.2023].
- Kun N. Mermer Jeolojisi ve Teknolojisi İzmir Mermerciler Odası İzmir 2000 Erişim Tarihi: [06.10.2023].
- [https://www.turkcebilgi.com/m%C4%B1s%C4%B1r\\_felsefesi#post](https://www.turkcebilgi.com/m%C4%B1s%C4%B1r_felsefesi#post) Erişim Tarihi: [10.05.2023].
- [https://www.academia.edu/37647989/TEK\\_TANRIYA\\_%C4%B0NANAN\\_TEK\\_MISIR\\_FIRAVUNU\\_AKHENATON](https://www.academia.edu/37647989/TEK_TANRIYA_%C4%B0NANAN_TEK_MISIR_FIRAVUNU_AKHENATON) Erişim Tarihi: [07.06.2024].
- <https://adrianreynolds.ie/the-colour-white/?srsltid=AfmBOor8mUjtjojaWj7mWN0z1b-EAhREwz-I-JavQui1AHBIYU1mZbY1Q> Erişim Tarihi: [27.10.2023].
- [https://tr.wikipedia.org/wiki/Antik\\_M%C4%B1s%C4%B1r%27da\\_ruh\\_kavram%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/Antik_M%C4%B1s%C4%B1r%27da_ruh_kavram%C4%B1) Erişim Tarihi: [10.07.2024].
- <https://grafizula.com/siyah-rengin-anlami/> Erişim Tarihi: [24.02.2023].

**GÖRSEL KAYNAKLAR**

**Resim 1.** Göbeklitepe, (M.Ö. 9600-950). <https://www.ktb.gov.tr/TR288623/gobeklitepe.html>, Erişim Tarihi: [27.05.2024].

**Resim 2.** Nabta Playa, (Yaklaşık M.Ö. 7500). [https://tr.wikipedia.org/wiki/Nabta\\_Playa](https://tr.wikipedia.org/wiki/Nabta_Playa), Erişim Tarihi: [28.05.2024].

**Resim 3.** Callanish Dikilitaşları, (M.Ö. 2900-2600 ). <https://www.thetimes.com/uk/scotland/article/make-the-best-of-loch-down-the-best-travelogues-clips-and-webcams-jn8kkzcsf>, Erişim Tarihi: [28.05.2024].

**Resim 4.** Stonehenge, (M.Ö. 3000-2000). <https://arkeofili.com/stonehenge-nasil-insa-edildi/> Erişim Tarihi [28.05.2024].

**Resim 5.** Berekhath Ram Venüs'ü, (M.Ö. 280.000–250.000). <https://logarithmichistory.wordpress.com/2015/07/15/the-venus-of-berekhath-ram/> Erişim Tarihi: [28.05.2024].

**Resim 6.** Tan-Tan Venüs'ü, (M.Ö. 500.000-300.000). <https://www.ancienthistorylists.com/pre-history/top-10-oldest-art-ever-discovered/Erişim> Tarihi: [28.05.2024].

**Resim 7.** Galdenberg Venüs'ü, (M.Ö. 30.000 civarı). <https://www.donsmaps.com/galgenbergvenus.html> Erişim Tarihi: [28.05.2024].

**Resim 8.** Firavun Menkaure ve Kraliçe, (M.Ö. 2548-2530). <https://misirimimarliktarihi.wordpress.com/2020/12/10/giza-piramitlerinin-en-kucugu-mike-rinos-piramidi/> Erişim Tarihi: [14.09.2024].

**Resim 9.** Firavun Khafre, (M.Ö. 2520-2494). <https://tr.pinterest.com/pin/91338698671519333/> Erişim Tarihi: [14.09.2024].

**Resim 10.** Tanrıça İsis, (M.Ö. 1390-1352). [https://www.tripadvisor.com.tr/LocationPhotoDirectLink-g297549-d12134691-i261747626-On\\_Trip\\_Egypt\\_And\\_Dubai-Hurghada\\_Red\\_Sea\\_and\\_Sinai.html](https://www.tripadvisor.com.tr/LocationPhotoDirectLink-g297549-d12134691-i261747626-On_Trip_Egypt_And_Dubai-Hurghada_Red_Sea_and_Sinai.html) Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 11.** Dişi Aslan Tanrı Sekhmet, (M.Ö. 950-929). <https://www.meisterdrucke.com.tr/fine-art-baski/Egyptian-18th-Dynasty/374984/Mut-Tap%C4%B1na%C4%9F%C4%B1%27ndan-aslan-ba%C5%9F%C4%B1-tanr%C4%B1%C3%A7a-Sekhmet%27in-heykeli%2C-Karnak%2C-Yeni-Krall%C4%B1k%2C-M%C3%96-1391-1353-%28diyorit%29-%28ayr%C4%B1ca-bkz.-218945%29.html> Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 12.** Firavun III Amenemhat, (M.Ö. 1830 civarı). <https://londonwhere.com/museums/british-museum> Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 13.** Firavun II. Ramses, (M.Ö. 3200). <https://www.deviantart.com/hiddenplanet/art/Gateway-to-the-ancient-time-85993449> Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 14.** Anubis, (M.Ö. 1403-1365). <https://rockwe-ather.com/the-ny-carlsberg-glyptotek-kobenhavn/> Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 15.** Firavun II. Amenhotep, (M.Ö. 1425-1400). <https://www.flickr.com/photos/buggio/3451665313> Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 16.** Ptoon Kouros'u, (M.Ö. 550). [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kouros\\_from\\_Ptoon\\_550\\_BC\\_NAMA\\_10\\_102536102533.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kouros_from_Ptoon_550_BC_NAMA_10_102536102533.jpg) Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 17.** Melos Kouros'u, (M.Ö. 550). [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kouros\\_of\\_Melos\\_550\\_BC,\\_NAMA\\_1558,\\_190816.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kouros_of_Melos_550_BC,_NAMA_1558,_190816.jpg) Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 18.** Thera Kouros'u, (M.Ö. 590-570). <https://www.flickr.com/photos/69716881@N02/18998686579> Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 19.** New York Kouros'u, (M.Ö. 600-480). [https://en.wikipedia.org/wiki/New\\_York\\_Kouros](https://en.wikipedia.org/wiki/New_York_Kouros) Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 20.** Sounion Kouros'u, (M.Ö. 600 civarı). [https://en.wikipedia.org/wiki/Sounion\\_Kouros](https://en.wikipedia.org/wiki/Sounion_Kouros) Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 21.** Kroisos Kouros'u, (M.Ö. 540-515). [https://en.wikipedia.org/wiki/Kroisos\\_Kouros](https://en.wikipedia.org/wiki/Kroisos_Kouros) Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 22.** Nama Kouros'u, (M.Ö. 540-530). [https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:NAMA\\_Statue\\_of\\_a\\_Kouros.jpg](https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:NAMA_Statue_of_a_Kouros.jpg) Erişim Tarihi [14.09.2024]

**Resim 23.** Volomandra Kouros'u, (M.Ö. 560). <https://www.hellenicaworld.com/Greece/Art/Ancient/en/Kouros2.html> Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 24.** Kleobis ve Biton, (M.Ö. 580). <https://ozhanozturk.com/2019/02/03/kleobis-ve-biton-iki-kouros/> Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 25.** Phrasikleia Kore'si, (M.Ö. 550- 540). [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Statue\\_of\\_a\\_kore\\_\(National\\_Archaeological\\_Museum\\_of\\_Athens,\\_6-21-2018\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Statue_of_a_kore_(National_Archaeological_Museum_of_Athens,_6-21-2018).jpg) Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 26.** Peplos Kore'si, (M.Ö. 540-530). <https://il-meglioditutto.it/arte-e-cultura/sculture-greche-piu-famose/> Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 27.** Aristodikos Kouros'u, (M.Ö. 510- 500). [https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:NAMA\\_3938\\_Aristodikos\\_Kouros.JPG](https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:NAMA_3938_Aristodikos_Kouros.JPG) Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 28.** Kritios Kouros'u, (M.Ö. 480-370). <https://tr.pinterest.com/pin/434667801508482210/> Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 29.** Doryphoros, (M.Ö. 440). <https://en.wikipedia.org/> Erişim Tarihi: [15.09.2024]

**Resim 30.** Discobolus, (M.Ö. 460-450). <https://ilmeglioditutto.it/arte-e-cultura/sculture-greche-piu-famose/> Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 31.** Apoxyomenos, (M.Ö.320 ). <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/museo-pio-clementino/vestibolo-quadrate-e-gabinetto-dell-apoxyomenos/apoxyomenos.html#&gid=1&pid=1> Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 32.** Olympia Hermes, (M.Ö. 350-330). <https://www.kunstkopie.nl/a/praxiteles/statue-of-hermes-and-the.html> Erişim Tarihi: [15.09.2024]

**Resim 33.** Laocoon ve Oğulları, (M.S. 1. yüzyıl). <https://www.arthistoryproject.com/timeline/the-ancient-world/greece/laocoon-and-his-sons/> Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 34.** Torso del Belvedere, (M.S. 1. yüzyıl. ). <https://www.musei-vaticani.it/il-torso-del-belvedere-a-i-musei-vaticani/> Erişim Tarihi: [14.09.2024]

**Resim 35.** David, (M.S. 1501-1504). [https://it.wikipedia.org/wiki/David\\_\(Michelangelo\)#/media/File:Michelangelo's\\_David\\_-\\_right\\_view\\_2.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/David_(Michelangelo)#/media/File:Michelangelo's_David_-_right_view_2.jpg) Erişim Tarihi: [15.09.2024]

**Resim 36.** David, (M.S. 1623-1624). <https://historia-arte.com/obras/david-de-bernini> Erişim Tarihi: [15.09.2024]

**Resim 37.** Medusa Başlı Perseus, (M.S. 1804-1806). <https://www.etsy.com/au/listing/1515888937/perseus-with-the-head-of-medusa-antonio> Erişim Tarihi: [15.09.2024]

# Grafik romanın sınırlarını zorlamak: Cages ve yaratıcısı Dave McKean

## *Pushing the limits of the graphic novel: Cages and its creator Dave McKean*

Özlem Uyan 

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, Grafik Tasarımı Anasanat Dalı, Türkiye e-mail: [ozlemuyan@comu.edu.tr](mailto:ozlemuyan@comu.edu.tr)

### Öz

Dave McKean, günümüzde yaratıcılığı, üretkenliği ve yeteneğiyle öne çıkmış bir çizgi roman sanatçısıdır. Her zaman güncel kalmayı başaran McKean'ın, sahip olduğu; illüstratör, grafik tasarımcı, müzisyen, fotoğrafçı, yazar gibi farklı kimliklerinin sağladığı teknik donanım ve estetik birikimle ortaya çıkardığı Cages, sanatçının başyapıtı olarak değerlendirilmektedir. Cages, okuru içsel yolculuğa çıkaran, düşündürten ve sorgulama yapmaya sevk eden bir yaratılış hikâyesini anlatır. Cages'ın okurla kurduğu etkileşim, özgün görsel dili ve güçlü hikayesinin ahenginin sonucudur. Çalışmanın konusu, Dave McKean'ın en popüler ve sanatsal değeri yüksek grafik romanlarından biri olan Cages'ın içeriksel ve biçimsel açıdan analiz edilmesidir. Bu çalışmada, kapsamlı ve çok katmanlı bir sanat alanı olan grafik roman tasarımı ile ilgilenen sanatçı ve sanatçı adaylarına ilham verici nitelikteki Cages'ın, literatür tarama ve eser inceleme yöntemleri kullanılarak elde edilen verilere dayalı, içeriksel ve biçimsel analiz yapılmıştır. Görsel anlatım teknikleri incelenmiş; Cages'ın renk kullanımı, tipografisi, görsel dili, hikâye yapısı ve karakter analizi yapılarak görsel ifade teknikleri analiz edilmiştir. Çalışmada hem biçimsel hem de içeriksel unsurların bu çok katmanlı çözümlemesi, eserin sanatsal ve anlatsal derinliğini ortaya çıkarma amacını taşımaktadır.

**Anahtar kelimeler:** Dave Mckean, Cages, Grafik Roman, Çizgi Roman, İllüstrasyon.

**Citation/Atf:** UYAN, Ö. (2024). Grafik romanın sınırlarını zorlamak: Cages ve yaratıcısı Dave McKean. *Journal of Arts*. 7(4): 191-198, DOI: 10.31566/arts.2571

**Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:**  
Özlem Uyan  
E-mail: [ozlemuyan@comu.edu.tr](mailto:ozlemuyan@comu.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

Dave McKean is a contemporary comic book artist renowned for his creativity, productivity, and talent. McKean's versatile technical expertise and aesthetic acumen, derived from his multifaceted identities as an illustrator, graphic designer, musician, photographer, and writer, have enabled him to consistently remain at the forefront of his field. His seminal work, *Cages*, is widely regarded as McKean's magnum opus. *Cages* embarks the reader on an introspective journey, prompting contemplation and inquiry. The profound interaction between the reader and *Cages*, as well as the harmonious confluence of its distinctive visual language and compelling narrative, are the hallmarks of this work. The subject of this study is the content-based and formal analysis of *Cages*, one of Dave McKean's most popular and artistically acclaimed graphic novels. Utilizing literature review and work examination methodologies, this study provides an in-depth and multilayered analysis of *Cages*, a work that serves as an inspirational touchstone for artists and aspiring artists engaged in the expansive and multifaceted field of graphic novel design. Visual expression techniques were examined; *Cages*'s use of color, typography, visual language, story structure and character analysis were performed to analyze visual expression techniques. This multi-layered analysis of both formal and content elements in the study aims to reveal the artistic and narrative depth of the work.

**Keywords:** Dave McKean, *Cages*, Graphic Novel, Comic Book, Illustration.

## 1. GİRİŞ

Günümüzün, yeteneği ve üretkenliği ile bilinen, İngiltere doğumlu çizgi roman sanatçısı Dave McKean, aynı zamanda fotoğrafçı, grafik tasarımcı, film yapımcısı, müzisyen ve yazar yönleriyle de pek çok sanatsal projeye imza atmıştır. Kolaj, fotoğraf, illüstrasyon, nesnelere, heykel, bilgisayar, fotokopi ve daha birçok farklı tekniği kullanarak, üzerinde çalıştığı eserleriyle izleyici/okur arasındaki etkileşimi başarıyla gerçekleştirir. Çok yönlü sanatçı kimliği, duyguyu güçlü bir şekilde yansıtan, efsanevi bir tada sahip ve hayranlık uyandıran eserlerinin en bilinenlerinden biri olan *Cages*, McKean'ın başyapıtı olarak nitelendirilir. Bir yaratılış hikâyesini konu edinen *Cages*, metaforik anlatımlarıyla karakterler ve kurgulanan hikâye üzerine düşündürmeyi, içeriksel ve biçimsel uyumu ile anlatımı güçlü kılmayı başarmıştır. Aynı apartmanda yaşayan bir yazar, bir ressam ve bir müzisyenin kesişen hayatlarını cesur ve deneysel biçimde anlatan hikâyenin sonunda, yaratılış, kediler, yaratıcılık ve biz insanların iç dünyamızda inşa ettiği kafesler hakkında derin düşünceler ve mesajlar barındırır. *Cages*, sanatçının bir hikâyeyi anlatabileceği çeşitli yolları keşfetmesine izin veren bir özgürlük alanı da olmuştur. Dave McKean'ın *Cages* grafik romanı hem sanatsal hem de anlatısal olarak karmaşık yapısıyla dikkat çeker. Her bölüm,

farklı görsel yaklaşımlar ve tasarım teknikleriyle anlatısal içeriği destekler ve derinleştirir. Bölüm bölüm yapılan inceleme, bu bağlamda romanın nasıl sanatsal bir deneyim sunduğunu ortaya koyacaktır.

## 2. SANATIN SINIRLARINI AŞAN BİR YARATICI: DAVE MCKEAN

Vizyon ve stil sahibi sanatçı Dave McKean, Aralık 1963'te Berkshire, Taplow'da doğdu. 1982-1986 yılları arasında Berkshire Sanat ve Tasarım Koleji'nde öğrenciyken illüstratör olarak çalışmaya başladı. Apple tarafından, Apple Mac'in piyasaya sürülmesinden bu yana geçen otuz yılı temsil eden otuz önemli yaratıcıdan biri olarak seçildi. 1986'da tanıştığı yazar Neil Gaiman ile ilk kitapları *Violent Cases* (1987), dünya çapında birçok kez basıldı, sahneye uyarlandı. Ardından *Black Orchid* (1988), *The Face* dergisi için *Signal To Noise* (1990) ve *Mr. Punch* (1975) adlı eserleri yarattılar. McKean, popüler Sandman çizgi roman serisinin tüm kapak çizimlerini ve tasarımlarını yaptı. İskoç yazar Grant Morrison'un yazdığı ve hala yayımlanmış en başarılı çizgi roman olan *Arkham Asylum* (1989) da onun tarafından çizildi. McKean, 1990 ile 1996 yılları arasında En İyi Yeni Çizgi Roman ve En İyi Çizgi Roman dalında *Harvey Ödülü*, *Ignatz Ödülü*, *Uluslararası Alph Sanat Ödülü* ve İtalya'nın *La Pantera Ödülü*'nü kazanan beş yüz sayfalık çizgi

roman *Cages'ı* yazdı ve resimledi (Dave McKean, t.y.). McKean'ın esas alanı grafik roman olsa da sanatsal çalışmaları, foto-illüstrasyonları, ticari ve grafik işleri, sinemacılığı, pek çok başarılı projeye imza atmasını sağladı. Fotoğrafları ve yazı karakteri tasarımlarıyla aralarında; *The Counting Crows*, *Tori Amos*, *Dream Theater*, *Alice Cooper*, *Machine Head'in* de bulunduğu önemli isimlerin müzik albümlerinin kapak tasarımlarını çalıştı. *Nike*, *Kodak*, *British Telecom*, *Eurostar*, *3dfx*, *Voodoo*, *Smirnoff*, *BMW Mini* gibi markaların reklam kampanyaları için görsel tasarımlar hazırladı. *Harry Potter* filmlerinin ikinci ve üçüncüsü için konsept çizimleri yapan McKean'ın, *New Yorker*, *Mojo*, *Playboy*, *Penthouse* ve *Blur* gibi dergilerde tasarımları düzenli olarak yer aldı (Öztekin, 2017:115). McKean'ın fotoğraf kitaplarından biri olan ve ürkütücü fotoğrafların bir kolajı olarak görülen *A Small Book of Black and White Lies*, 1995'te yayımlandı. Bir sonraki fotoğraf kitabı 1998'de yayımlanan *Option: Click* oldu ve ardından *The Particle Tarot: The Major Arcana* ve *The Particle Tarot: The Minor Arcana* geldi. Farklı mecralardaki yeteneği, uzun metrajlı ve kısa filmler yapmasını, birkaç televizyon tanıtımı ve müzik videosu yönetmesini, ayrıca ünlü müzisyen Iain Ballamy ile kendi plak şirketi Feral Records'u kurmasını sağladı (David McKean, t.y.). Dünya çapında festivallerde gösterilen kısa filmleri önemli ödüller aldı. Teknolojik gelişmeleri yakından takip eden McKean, *Midjourney* gibi yapay zekâ görüntü oluşturma programlarının geliştirilmesine yanıt olarak, *Prompt: Conversations with AI'ı* yarattı. McKean'ın sessiz sinemadan esinlenerek hazırlanmış çizim kitabı *Nitrate*, seyahat eskiz defterleri *Tenerife*, *Copenhagen*, *Naples* ve birkaç yeni grafik roman projesi son dönem çalışmalarındandır. Yine son dönemlerde *Wolf's Child* adlı oyundan uyarlanan dördüncü uzun metrajlı filmini ve ona eşlik eden *Unearthed* adlı kısa film serisini kurgulamaktadır (Dave McKean, t.y.).

Sanatın halk ve sanat meraklıları için sürekli olarak iyileştirilmesi gerektiğine olan inancını ortaya koyarak çok çeşitli mecralarla çalışan (Musorrafiti, 2024) McKean, eserlerini açtığı sergilerle de halkla buluştu. New York'taki *Four Color Gallery*, Madrid'deki *Museum of Contemporary Art* ve Carlisle'daki *The Maritime Museum'da* kişisel

sergiler açtı ve *Graphicus Touring* ile iki gezici sergi düzenledi (Meer Art, 2013).

McKean'ın çocuklar ve yetişkinler için tasarladığı kitaplar önemli başarılarla imza attı. Neil Gaiman'ın yazdığı *The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish* ve *The Wolves in the Walls* (NY Times Illustrated Book of the Year), SF Said'in yazdığı *Varjak Paw* (Smarties Gold Award) ve *The Oulaw Varjak Paw* (Blue Peter overall winner), David Almond'ın yazdığı *The Savage* (Liverpool reads book 2009) bunlardan bazılarıdır. Ayrıca Stephen King'in *Wizard&Glass* kitabını, Iain Sinclair'ın *Slow Chocolate Autopsy*, *Asylum* ve *The Falconer* kitaplarını hazırladı (Meer Art, 2013).

Sanatçı bir röportajında kendinden şöyle bahseder: "Ben bir sanatçı değilim ve sanatçı olduğumu da iddia etmedim. Herhangi başka birisi kadar da cevabım yok. Benim çalışmalarım da tüm yaptığım, soruları kâğıda dökmek ve kendimin bir ölçüde kabul edebileceği derecede yanıtlar bulmaya çalışmak" (Strange Illusions, t.y.). Bilimden, tarihten, müzikten beslenmeye devam eden ve gelişen teknolojiyi yakından takip eden sanatçı, İngiltere'de Oxney adasında yaşamını sürdürmekte, kitap, poster, albüm kapağı, video kayıt, illüstrasyon, reklam, fotoğraf, duvar kâğıdı, harita ve diğer grafik tasarım çalışmalarına devam etmektedir. McKean gerçekten de dünyanın önde gelen yaratıcı sanat yeteneklerinden biridir dolayısıyla dünya çapında bir hayran kitlesine sahip olması şaşırtıcı değildir.

### 3. GRAFİK ROMAN

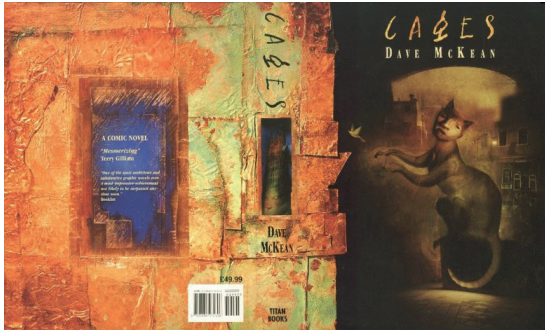
Grafik roman, geleneksel romandan farklı olarak macera, aşk, korku, kahramanlık, suç vb. başlıklarla sınırlandırılmayan bir öykünün grafik dille anlatıldığı halidir. Çoğunlukla insan aklının sınırlarını zorlayan öykülerden ve mekân kurgularından oluşur. Tematik bütünlüğü ve edebi derinliği olan grafik roman, çoğunlukla yetişkinlere hitap eden, çizgi romanın kitap olarak basılmış halidir. Gerilim yaratmak, atmosferi canlandırmak ve karakterleri geliştirmek gibi imkânlar sunan formattaki grafik romanın (Bezci, 2015:255) özgün bir grafik dilinin olabilmesi, tarzının ve yapısının diyaloguna, okuyucu ile eser arasında etkileşimin oluşabilmesi de görsellerin ve metnin ahengine bağlıdır (Uçmak, 2014:23).

20. yüzyılın sonunda literatüre giren “grafik roman”, 21. yüzyılda ilerleme kaydetmiş ve popülerlik kazanmıştır. Grafik roman, çizgi romana göre okuru daha derin düşüncelere sevk eden hikâyesi, karakterleri ve kurgusu yönünden çizgi romandan farklılaşır. İçeriksel ve biçimsel özellikleriyle farklı pencereler aralayan grafik roman, hikâyenin sonu ile değil akış anı ile ilgilenir (Gümüş ve Alkan, 2021:68). Grafik roman en gerçek anlamıyla tek bir birleşik eserdir; esasen bir düzyazı romanından farklı değildir. Genellikle seri olarak yayımlanan bir çizgi romandan daha uzun ve derindir. İçerisinde tek bir hikâye barındırabilir veya tek bir eser oluşturmak için bir araya gelen birkaç hikâyeden oluşabilir. Grafik roman çoğu zaman, tüm eseri yazan, çizen, renklendiren ve tipografisini düzenleyen tek bir kişinin eseridir. Okuyucular, özellikle de zaten çizgi roman hayranı olanlar, giderek daha uzun, ciddi ve yüksek düzeyde sanatsal ve edebi yetenekle yaratılmış grafik romanlar okuyabilmektedir (Roberson, 2008:19). Bu noktada, grafik romanın en başarılı biri örneklerinden biri olarak Cages, gösterilebilir ve eser, McKean’ın, başyapıtı olarak değerlendirilmektedir.

#### 4. BİR BAŞYAPIT: CAGES

McKean, Cages’ın çalışmalarına 1990 yılında başlamış, eser 1998’de yayımlanmıştır. Sanatını, müzisyenliğini, yaratıcılık ve tekniğini ustaca kullandığı grafik romanı Cages ile McKean, sahip olduğu çok yönlü sanatçı özelliğini izleyiciye aktarmıştır.

Görsel 1. Cages Kapak Tasarımı



Kaynak: McKean, 2002

McKean, Jake Zawlacki’ye verdiği röportajında (Zawlacki, 2024), en önemli bulduğu eserinin hangisi olduğu sorusuna; senaryosu, hikâyeleri

nasıl çizeceğini ve anlatacağını öğretmesi, aksiyonun içinde olmasını sağlaması açısından Cages olduğu yanıtını vermiştir.

Romanın genel konusu bir yaratılış hikâyesidir. Bir kız ve bir erkek karakterin koyu karanlıktaki teknenin içerisinde bir dünya yaratma mücadelesi metaforu ile başlar. Hikâyenin henüz başında tanıdığımız siyah bir kedi tüm hikâyede, sanki okuru temsil eder gibi sessiz bir izleyici olarak yer alır.

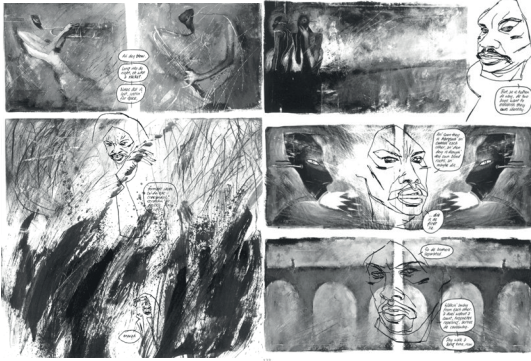
İlk bölüm, minimalist bir yaklaşım sergileyerek karakterlerle tanışmamıza olanak sağlar. Arka planlar genellikle sade tutulmuş, figürlerin ön plana çıkması sağlanmıştır. McKean’ın çizgileri bu bölümde daha net ve keskindir; ancak illüstrasyonlar genellikle belirsizlik ve soyutlamayla sunulmuştur. Bu bölümde siyah-beyaz kontrastlar ağır basar, bu da eserin daha keskin bir atmosfer yaratmasını sağlar. Kontrastın bu denli belirgin kullanımı, karakterlerin soyut dünyada varoluşlarına dikkat çeker.

McKean, kendisi bu kitaptaki yaratıcı olmasının yanı sıra tıpkı kendi özelliklerinden hayat verdiği karakterlerinin her birisidir de. Olaylar ressam Leo, yazar Jonathan ve müzisyen Angel’in hayatlarının kesiştiği bir apartman olan Meru House etrafında gelişir. Zaman zaman Jeffrey ev sahibesi ya da Bayan Featherskill gibi yan karakterler ve garip yaratıklar da sahnelere dahil olur.

Romanda, karakterlerin sıkıntılı iç dünyaları, diyaloglardan ve vücut dillerinin olağanüstü ifade edilişlerinden anlaşılabilir ve bu da eserin adı ile örtüşür. Tüm karakterler hapsoğduklarını hissettikleri dünyalarından kaçmak, kafeslerinden kurtulmak istemektedir. Çizimler, yer yer natüralist yer yer soyut bir tarz arasında gidip gelir. İllüstrasyonlar, bölümlerin geçtiği mekânlarla uyum içinde, zaman zaman yalnızca bir karakterin içsel dünyasını ifade eder. Burada görsellerin zaman algısı üzerindeki etkisi önemli bir yer tutar. Biçimsel olarak çizgilerin akışkan yapısı, hikâyelerin ve anlatıların birbirine karışması ile örtüşür. Bazı çizimlerin silinerek hafiflediği ve kadraj dışına dağılışından anladığımızı göre McKean, aslında kendi kurtuluşunu görmek istemektedir. Özellikle müzisyen Angel’i resimlediği sahnelerde bunu gözlemlemek mümkündür.



Görsel 2. Müzisyen Angel



Kaynak: McKean, 2002

3. Bölüm, önceki bölümlere göre daha sözlü bir yapı sergiler; diyaloglar ön plandadır ve McKean'ın tipografik tercihleri dikkat çekicidir. Görsel anlatı ile metin arasında bir denge kurulmuştur. Ancak bu denge sık sık bozulur ve metin yer yer anlatıyı domine eder. Bu bölümde kullanılan çizimler daha karanlık ve yoğun detaylarla bezeli olup karakterlerin ruh halleriyle doğrudan ilişkilidir. Harflerin ve yazının sayfa düzeninde kapladığı alan, onların sembolik anlamlarını güçlendirir; sözcükler çizim unsuruna dönüşür.

4. Bölümde, çizimler hem metaforik hem de gerçek anlamda şehirle bütünleşmiş bir atmosfer yaratır; McKean'ın mekânsal bilinçle çalıştığı bu bölüm, şehrin karakterlerin duygusal durumlarına olan etkisini yansıtır. Perspektif, gölgelendirmeler ve ışık kullanımı, duygusal yoğunluğun arttığı anlarla paralel olarak daha güçlü ve belirgindir.

5. Bölümde sayfa tasarımlarında simetri ve düzenin kaybolduğu, kaotik yapının öne çıktığı yerler görülür. Gölge kullanımı artarak daha baskın bir hal alır; görsel tonlama, karakterlerin içinde bulunduğu ruhsal karmaşayı ifade eder. Buradaki biçimsel yapılar, içsel şüphelerin ve zihinsel kaosun dışavurumu niteliğindedir. Özellikle boşluk kullanımı hem fiziksel hem de psikolojik bir boşluğu ifade etmek üzere kullanılmaktadır. Roman, metaforik anlatımları ile uzun süre düşündürmeyi ve çizimlere daha dikkatli bakmayı gerektirmektedir. Buna örnek olarak da Bayan Featherskill'in hikâyesine yer verilen 6. Bölüm gösterilebilir. McKean, ustaca yaptığı çizimler ile kadının duygu ve sözcüklerini desteklemekte ve izleyicide empati uyandırmaktadır. Bu bölüm okura; hayatın tanımı, tadı, uzunluğu-kısalığı

gibi zıtlıklarını ve değerlerini sorgulatmaktadır.

Görsel 3. Bayan Featherskill



Kaynak: McKean, 2002

Bu bölüm, büyük ölçüde karakterler arasındaki karşılaşmalar ve hesaplaşmalar üzerinden ilerler. McKean, bu bölümde daha yüksek kontrastlı, sert çizimlere yönelmiştir. Figürlerin ifade özellikleri, çizgilerin daha yoğun ve karanlık olmasıyla dramatik bir biçimde öne çıkar. Kompozisyonlar, belirli anlarda daha daralır ve sıkışık bir his uyandırır; bu da anlatının dramatik yapısını vurgular. Özellikle yüz ifadelerinin detaylandırılması, karakterlerin duygusal gerilimlerini açığa çıkarır.

Karakterleri tanımamıza yönelik olan romanın ilk kısmından sonra daha dikkatli bakmamız gereken kitabın ikinci yarısına geldiğimizde (7. Bölüm itibarıyla), karakterlerin iç dünyası, çatışmaları hem garip hem çekici kişilikleri hikâyeye boyunca takip edilmektedir. Romanın başından beri izlediğimiz, her biri sanatçı olan esas karakterlerin kendi alanlarında iş üretememesi, kendini sınırlandırılmış ve yetersiz hissetmeleri en çok bu bölümde fark edilmektedir. Örneğin; ressam Leo'nun yeni tanıştığı Karen ile iç dünyasındaki çatışmaları paylaşması, bir galeride sergi açmak için çalışmalarını arasından tek bir tane bile beğenip seçememesi ruhsal karmaşasını anlatmaktadır. Aynı şekilde Jonathan ve eşi arasında geçen gergin diyalogda da konu ikilinin iç dünyalarındaki çatışmaları üzerinedir. Jonathan'ın yazamaması, eşinin ise yalnızlık çektiği halde insanlardan kaçmak istemesi hatta doğaya ve eski günlere özlem duymaları da yaşadıkları dünyayı kafes gibi hapsedici olduklarını göstermektedir.

**Görsel 4.** Yazar Jonathan ve eşi (solda), Ressam Leo ve Karen (sağda)



Kaynak: McKean, 2002

McKean, bu bölümde, renk paletini genişletmiş, çizimlerin daha serbest bir yapıya büründüğü bir atmosfer sunmuştur. Anlatıdaki yaratım süreciyle paralel olarak, çizgilerin serbestleşmesi hem romanın anlatıdaki yaratıcı potansiyelini hem de McKean'ın çizim pratiğindeki özgürlüğünü sembolize eder.

Meru House'da yolları kesişen karakterlerdeki gariplikler, sokakta da devam etmektedir. Camdan düşen bir adam ve etrafındaki insanların tavırları, adamın gördüğü rüyalar ve sayıkladıkları oldukça ilginçtir. Gördüğü rüyalarda; kendinin tekrar ölmesi ya da garip biri tarafından ameliyat edilerek kedi ile yer değişen ruhlarının ayrılması gibi sahneler de onun ruhsal çöküntüsünü anlatmaktadır.

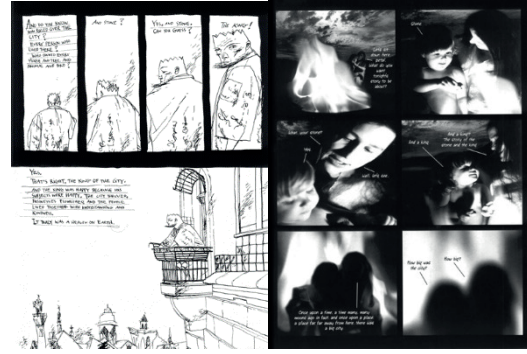
9. Bölüm'de müzisyen Angel hakkında bir garsonun anlattıklarından -Angel'ın bir yakını kaybettiğinden fakat bundan söz etmediğinden, içinde yaşadığı acıları belli etmeyip güçlü durduğundan bahseder- onun da karmaşık bir iç dünyası olduğunu görmekteyiz. Bölümün devamında Jonathan ve Leo arasında geçen konuşmada Jonathan, eşinin ruhsal durumundan, kendilerini hapsolmuş hissettiklerini dile getirir ve bu kafesten kaçmak gerektiği konusunda ısrar eder. Buna hepsinin ihtiyacı olduğunu anlatırken sahneye Angel da dahil olur. Aslında hepsi durumun farkındadır ve kaçmaları gerektiğini bilmektedir.

10. Bölüm'e geldiğimizde müzisyen Angel'ın monolog yaptığı sahnede yine aynı sonucu görürüz: "kafesten kurtulmak!" Angel'ın "taş duvarlar kalkmalı!" dediği monoloğun sonunda hikâye

bir anne ve çocuk üzerinden ilerler. Gerçeküstü sahneler ve fotoğraflarla çözümlenen sayfalarda, annesi çocuğuna bir hikâye anlatacaktır ve çocuk ondan bir taş ve kral üzerine hikâye anlatmasını ister.

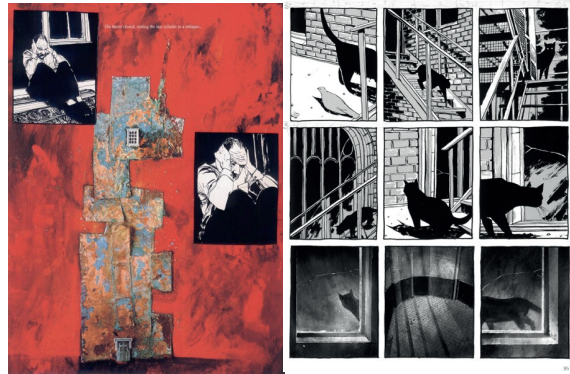
Burada hikâye canlanır; bir kral her şeye sahip olduğunu düşünüp mutlu olup kendini överken camdan ormana doğru baktığında bir adam görür ve onunla konuşmaya başlar. Hikâyenin asıl anlatmak istedikleri bu ikilinin diyalogunda yer alır. Adam Kral'a, onun varoluşunu bir taşla başlatarak oluştururken; hayvanlara, bitkilere zarar verdiğini, insanları binaların içerisine hapsettığını söylemesi aslında insanların kendilerini sorgulamaları gerektiğini gösteren sahnelerdir.

**Görsel 5.** Kadın ve çocuk (solda) Taş ve Kral üzerine hikâye (sağda)



Kaynak: McKean, 2002

**Görsel 6.** Yaratıcı ve kedi sahnesi



Kaynak: McKean, 2002

Kral bu anlattıklarından sonra üzgün ve çaresiz hissetmektedir. Tıpkı insanların kendi hayatlarına verdikleri zararlar gibi kral da kurduğu şehir/dünya için bunu yapmıştır. Anne hikâyeyi, her şeyin kötü son bulduğunu söyleyerek bitirir. Çocuğa bir taş verir ve çocuk taşı fırlatır. Karakterleri bir cam fanusun içinde sıkışmış gibi düşünürsek, çocuğun

attığı taşın o fanusu kırmasıyla 11. Bölüm yeni bir dünyanın başlangıcı olmuştur. Artık karakterler mutlu, dünya daha güzel bir yerdir. Hikâyenin sonunda bulutların üstünde yaratıcı (Dave McKean) ve kedi, dünyada olup bitenler üzerine konuşurlar ve şu diyalog ortaya çıkar: “-Her şeyi Tanrı yarattı!” “-Hayır herkes kendi tanrısını yarattı!”

Görsel 7. İç sayfalardan farklı teknikte tasarlanmış sayfa örnekleri



Kaynak: McKean, 2002

## 5. BULGULAR

McKean, eserinde etkili desen ve mürekkep çizimlerinin yanı sıra fotoğraf, kolaj gibi farklı teknikler kullanarak, kimi zaman sakin kimi zaman vurgulu sahneler tasarlamıştır. Farklı sayfalarda renk patlamalarıyla okur üzerinde yarattığı etki, beyaz alanların sakinliği ile de bir o kadar hissedilmektedir. Ayrıca özel bir baskı tekniği kullanılarak basılan romanıyla, okuru kendine odaklayan etkileyici sayfalar yaratmıştır. Çizgi roman geleneğine uygun olarak dokuz panel ızgara bölmesinden oluşturduğu sayfalar olduğu gibi tek yüzey çizimli ve tek renkli sayfalar da tasarlamıştır. Karakterlerin özelliklerini, mükemmel bir şekilde yüz ifadeleri ve formlarına yansıtarak beden dilleri üzerinden oldukça güçlü bir anlatım yakalamıştır. Öztekin'e göre (2017:123) Cages'ı sanatçının diğer çalışmalarından farklı bir seviyeye çıkaran temel özellik saf desenini keskin ve temiz kontürlerle sergilemesidir.

McKean, düşündürülen, içsel yolculuk yaşatan Cages'ta, estetiği ilk sayfadan son sayfaya kadar ön planda tutmuştur. Farklı teknikleri kullanması ile ilgili bir röportajında şunları dile getirmiştir: “Bir bakıma süreç her zaman aynıdır. İletilecek fikirler, duygular ve atmosferler vardır. Ben sade-

ce bu içeriği kâğıda aktarmanın en etkili yolunu hayal etmeye çalışırım. Bir hikâyede, genellikle metin size görsellerin stili, rengi ve doğası hakkında güçlü bir fikir verir ve bu da onu en güçlü şekilde tamamlar ve ifade eder. Her zaman yeni teknolojilerle oynamayı sevdim, bu yüzden bilgisayarla çalışmaya geçişim doğal oldu. Photoshop, görüntü üzerinde çok fazla oyun ve kontrol sağlar. Cesaretli olabilir ve birçok seçeneği hızla deneyebilirsiniz, bu da sizi bir görüntüyü tam olarak keşfetmede özgürleştirir. Genel olarak, bilgisayar manipülasyonunu ne kadar çok kullanırsanız, o kadar plastik bir hale geldiğini düşünüyorum, bu yüzden hala resimlerimi boyamayı, çizmeyi veya fotoğraflamayı ve ardından öğeleri birleştirmek ve harmanlamak için bilgisayarı asgari düzeyde kullanmayı ve ayrıca nihai çalışmanın rengini ve tonunu kontrol etmeyi tercih ediyorum” (Musorrafiti, 2024).

## 6. SONUÇ

McKean, her zaman insanın kendini keşfetmesini önemli bulmuştur. Tecrübe edinmeye, eleştirilere açık olmaya ve açıklık getirmeye, farklı disiplinlerden beslenmeye, bolca denemeye önem vermiştir. Sanatçı, Cages'ta bu yönünü açıkça görünür kılmıştır. Eserinde daha önce çizgi roman çalışmalarında denenmemiş olan özel renkleri üst üste basarak yalnızca ışığın kâğıt yüzeyinden yansmasıyla algılanabilen görseller tasarlayarak baskı teknolojisinin imkânlarını da kullanmıştır. Cages hem yazınsal hem de grafik dili açısından son derece kapsamlıdır. McKean, kendine özgü renk vurgularını ve radikal kutulama yöntemini hikâyenin kilit anlarını, dramatik doruklarını daha etkili aktarmak için uygulamıştır (Öztekin, 2017:115). McKean'ın, metni, stili ve özgün grafik dili ile birçok ödül alan bu eseri, genel olarak düz anlam katında olağanüstü güçlü bir anlatım yakaladığı gibi okuru yan anlam katında da oldukça derin mesajlar barındıran sayfaları ile derin düşüncelere yöneltmiştir. İçerik ve biçim uyumu, anlatımı daha da etkili kılmış; okuru, felsefe, din, mitoloji, psikoloji, kozmoloji alanlarında düşündürerek varoluşunu, yaratılışını ve dünya algısını sorgulatmıştır. 11 bölümden oluşan eserin, ilk 6 bölümü karakterleri tanıtmaya yönelik hikâyelere yer vermiş, kalan 5 bölümün temelini oluşturma niteliğinde tasarlamıştır. McKean, Cages'ın

başlangıcında ağır ilerleyen hikâye akışı ile okuru yavaşlatsa da merak uyandırmayı da başarmış etkili bir son ile romanı tamamlamıştır. McKean, Cages'ın içinde sanatın farklı disiplinlerini de sıkça kullanmıştır. Müzik, edebiyat ve görsel sanatların bir arada olduğu bir dünyada geçen roman, bu disiplinler arasındaki geçişleri de görsel ve anlatsal olarak ele alır. McKean, her bir sanat dalının yaratıcı süreçlerini birbirine bağlayarak, yaratıcı eylemin çok yönlülüğünü ve sınırsızlığını vurgular. Grafik romanın çeşitli sanatsal formlarla bu iç içe geçme durumu, McKean'ın çok yönlü sanatçılığına dair de güçlü bir yansımadır.

## KAYNAKÇA

BEZCİ, Ş. (Şubat 2015). Maus: Grafik Roman ve Edebiyat, *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 55(2), 251-270.

Dave McKean Official Web Site, (t.y.), <https://www.davemckean.com/> (Erişim tarihi: 04.08.2024).

David McKean, (t.y.), <http://www.gaimanmckeanbooks.co.uk/david-mckean/> (Erişim Tarihi: 01.08.2024).

GÜMÜŞ, Ç. & ALKAN, E. S. (2021). İllüstrasyonlarda Antropomorfik Karakter Oluşumu ve Metaforik Anlatım: "Korku" Grafik Roman Örneği, 4. *Uluslararası Türk-Rus Dünyası Akademik Araştırmalar Kongresi*. Ankara: Asos Yayınları, 63-74.

MCKEAN, D., (2002). *Cages*, Beal. 2. Basım, İspanya: Titan Books.

MEER ART, (Mayıs 2013), The World of Dave McKean, <https://www.meer.com/en/3223-the-world-of-dave-mckean> (Erişim Tarihi: 11.05.2024).

MUSORRAFITI, D. (25 Haziran 2024). Interview with Dave McKean on his Surreal and Arcane Art, *Retrofuturista*, <https://retrofuturista.com/interview-with-dave-mckean-on-his-surreal-and-arcane-art/> (Erişim Tarihi: 13.08.2024).

ÖZTEKİN, M. K. (Ekim 2017). Sanatsal Üretimde ve Görsel Anlatıda Biçim ve İçerik Ortaklığı Üzerine Bir Örnek: Dave McKean/Neil Gaiman'ın Mr. Punch-Komik Bir Trajedi ve Trajik Bir Komedi Adlı Grafik Romana Bakış, *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi*, (1), 109-125.

ROBERSON, C. (2008). *Dimensions of Quality and Diversity in Graphic Novel Collections*. <https://doi.org/10.17615/cym6-ar64>

STRANGE ILLUSIONS, Interview with Dave McKean, (13 Kasım 2012) [https://www.youtube.com/watch?v=OrVUj2q\\_W2s](https://www.youtube.com/watch?v=OrVUj2q_W2s) (Erişim Tarihi: 10.07.2024).

UÇMAK, A. (2014). Grafik Anlatım Diliyle Farklılık Gösteren Grafik Romanlardan Sandman ve Kabuki *Sanat-Tasarım Dergisi*, 1(1), 23-30.

ZAWLACKI, J. (12 Şubat 2024). I Will Always Choose Reality: Dave McKean, Retrospectiv, *The Comic Journal*, <https://www.tcj.com/i-will-always-choose-reality-dave-mckean-retrospective/> (Erişim Tarihi: 27.08.2024).

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

# Resim bölümü öğrencilerinin Yeni Medya Sanatı ile ilgili görüşleri üzerine bir değerlendirme

## *An evaluation of the views of painting department students on New Media Art*

Mert Yavaşca 

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Türkiye,  
e-mail: [mert.yavasca@comu.edu.tr](mailto:mert.yavasca@comu.edu.tr)

### Öz

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren sanatçıların; bilgisayarlar, internet, sanal gerçeklik, yapay zekâ, veri görselleştirme ve etkileşimli sistemler gibi yenilikçi teknolojilerle sanatsal deneyler yapması yeni medya sanatının doğuşuna zemin hazırlamıştır. Yeni medya sanatı, bilgisayara dayalı teknolojik ürünleri araçsallaştıran dinamikleriyle, resim, heykel, seramik, baskı resim vb. geleneksel sanat üretimlerine alternatif bir üretim alanı oluşturmuştur. İnternetin yaygınlaşması ve sanatçıların aracı haline gelmesi, sanat eserinin tanımında yeni sorgulamaları beraberinde getirmiş, sanatçılar üretim koşullarını ve izleyiciye ulaşma yöntemlerini çeşitlendirmiştir. Yeni medya sanatına bağlantılı içerikleri müfredatlarına ekleyen kurumlar, eğitim alanındaki güncel anlayışlarıyla öne çıkmaktadır. Türkiye’de 1980’li yıllardan itibaren örnekleri görülen yeni medya sanatına, sanat eğitimi veren yükseköğretim kurumlarımızın ilgisi merak konusudur. Dijital teknolojilerin sanata ve sanat eğitime etkisi, sanat eğitimi alan öğrencilerin konuya yaklaşımında dönüşümlere sebep olmaktadır. Z kuşağının sanat eğitimi aldığı günümüzde, geleneksel resim eğitimi veren lisans bölümlerinde dijital sanata olan ilgi durumu tartışılmalıdır. Yeni medya sanatı, teknolojik gelişmelerin hayatımızı kuşatmasıyla fazlasıyla görünür hale gelmiş, ancak eğitim alanında etkin bir konum elde edememiştir. Bu bağlamda, araştırma makalesi, genç sanatçı adaylarının yaratıcı ifade sürecinde yeni medya sanatına yaklaşımını incelemektedir.

Yeni medya sanatına yönelik öğrenci görüşlerini almak adına Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünde 2024-2025 güz döneminde öğrenim görmekte olan lisans öğrencileri araştırma kümesi olarak seçilmiştir. Resim Bölümünde aktif olarak öğrenim gören 109 öğrenciden 41’inin katılımıyla elde edilen ve-

**Citation/Atf:** YAVAŞCA, M. (2024). Resim bölümü öğrencilerinin Yeni Medya Sanatı ile ilgili görüşleri üzerine bir değerlendirme. *Journal of Arts*. 7(4): 199-210, DOI: 10.31566/arts.2590

**Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:**  
Mert Yavaşca  
E-mail: [mert.yavasca@comu.edu.tr](mailto:mert.yavasca@comu.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.

riler çözümlenmiş, bulgular yorumlanmıştır. Araştırmada ulaşılan sonuçlara göre ankete katılan öğrencilerin çoğu, yeni medya sanatı hakkında temel bir bilgiye sahip olduklarını belirtmişse de bu alanda eğitim alma, eser üretme ve araştırma yapma gibi konularda isteksizlik bulgulanmıştır. Araştırmanın hedefi, yeni medya sanatının geleneksel sanat eğitimi programlarına dahil edilmesini tartışmaya açmak ve öğrencilerin yeni medya sanatına yaklaşımı hakkında kayıt oluşturmaktır.

**Anahtar kelimeler:** Yeni Medya Sanatı, Dijital Sanat, Resim Sanatı, Güncel Sanat, Güzel Sanatlar Eğitimi

## Abstract

Since the second half of the 20th century, artists' experiments with innovative technologies such as computers, internet, virtual reality, artificial intelligence, data visualization and interactive systems have laid the foundation for the birth of new media art. New media art, with its dynamics that instrumentalize technological products based on computers, has created an alternative production area to traditional art productions as painting, sculpture, ceramics, print painting, etc. The spread of the internet and the fact that it has become the medium of artists has brought new questions in the definition of a work of art, artists have diversified the production conditions and methods of reaching the audience institutions that add content related to new media art to their curricula stand out with their current understanding in the field of education. The interest of our higher education institutions providing art education in new media art, examples of which have been seen in Türkiye since the 1980s, is a matter of curiosity. The impact of digital technologies on art and art education causes transformations in the approach of students studying art to the subject. Today, when generation Z receives art education, the state of interest in digital art should be discussed in undergraduate departments that provide traditional painting education. New media art has become very visible with the technological developments surrounding our lives, but it has not been able to achieve an effective position in the field of education.

In this context, the research article examines the approach of young artist candidates to new media art in the process of creative expression. Undergraduate students studying in the 2024-2025 fall semester at the Faculty of Fine Arts of Çanakkale Onsekiz March University painting department were selected as a research cluster in order to get student opinions on new media art. The data obtained with the participation of 41 of the 109 students actively studying in the department of painting were analyzed and the findings were interpreted. According to the results of the research, although most of the students surveyed stated that they had a basic knowledge of new media art, reluctance to receive education, produce works and conduct research in this field was found. The aim of the research is to discuss the inclusion of new media art in traditional art education programs and to create a record about the students' approach to new media art.

**Keywords:** New Media Art, Digital Art, Art Of Painting, Contemporary Art, Education Of Fine Art

## 1. GİRİŞ

Günümüzde sanat, çevre krizi, küresel ısınma, gelir dağılımındaki eşitsizlik, küresel göçler, doğal felaketler ve dijital teknolojilerin günlük yaşamda kullanılmaya başlanması gibi gelişmelerle; çok katmanlı, sürece dayalı, etkileşimin öne çıktığı, arşiv ve kayıt altına alma refleksiyle alternatif bir formda işlemeye başlamıştır. 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, sanatçıların bilgisayarlar, internet, sanal gerçeklik, yapay zekâ, veri görselleştirme ve etkileşimli sistemler gibi yenilikçi teknolojilerle sanatsal deneyler yapması yeni medya sanatının doğuşuna zemin hazırlamıştır. Resim, heykel, seramik, baskı re-

sim gibi geleneksel sanat üretimlerinden öte, bilgisayar sistemlerine bağlı teknolojik ürünleri araçsallaştıran yeni medya sanatı, sanatçı ve tasarımcılara alternatif bir ifade alanı sağlamıştır. Scott McQuire, yeni medya sanatının temelinde "bilgi teknolojilerinin sanat üzerinde yarattığı olanakların sonsuz bir yaratıcı sürece kapı araladığını" vurgulamıştır (McQuire, 2006: 67). Yeni medya sanatı, dijital teknolojilerin ve bilgisayar sistemlerine bağlı araçların sanat pratiklerine entegrasyonunu içermektedir. Bu haliyle yeni medya sanatı, interaktif süreçlerin ve etkileşimin sanatçıların üretimine güçlü bir biçimde etki ettiği bir disiplindir (Paul, 2008: 13).

Lev Manovich, *The Language of New Media* adlı eserinde, yeni medya sanatının geleneksel sanat pratiklerini nasıl dönüştürdüğünü analiz eder. Manovich, fotoğraf, baskı resim, sinema ve bilgisayar teknolojilerinin gelişim süreçleri üzerinden, yeni ve eski medyanın temel farklılıklarını özetlemektedir. Manovich'e göre, yeni medyanın ayırt edici özelliklerinden en önemlisi yaşama dair tüm verinin bilgisayar aracılığı ile sayısal veriye (dijitalizasyon) çevrilmesidir. Manovich, yeni medyaya dair beş prensip belirlemiştir. Bu prensipler; değişkenlik, modülerlik, sayısal temsil, otomasyon, kültürel kod çevrimidir (Manovich, 2001: 20).

Manovich'e göre yeni medya sanatı, geleneksel formların dijital ortama taşınmasıyla sadece form açısından değil, aynı zamanda «izleyicinin sanata aktif bir katılımcı olarak dahil olduğu yeni bir deneyim yaratılması» açısından da farklılaşır (Manovich, 2001: 44). İzleyiciyi sürece dahil eden bu interaktif yapı, yeni medya sanatının önemli bir özelliğidir. Bu açıdan yeni medya sanatı, yalnızca görsel deneyimi değil, aynı zamanda izleyicinin katılımını ve etkileşimini merkeze alan bir yapı sunar. Diğer bir deyişle, bu yeni üretim biçimi, izleyiciden aldığı geri dönüşlerle süregelen bir yapıdadır. Özellikle interaktif eserlerde izleyici, sanat eserinin bir parçası haline gelebildiğinde eserin içeriği izleyiciyle birlikte yeniden şekillenir. İzleyici ile sanat arasındaki geleneksel etkileşim biçimlerini yeniden şekillendiren yeni medya sanatı, yapısal olarak sanatın ne olduğuna dair soru işaretlerini çoğaltmaktadır.

Yeni medya sanatının bir diğer önemli yönü de, sanatçılara, veriyi dijital araçlar kullanarak bir sanat eserine dönüştürme olanağı sunmasıdır. Dijitalleşmiş verilerin kullanıldığı bu pratikte, sosyal farkındalığın artırılması ve geliştirilmesi gibi konularda çalışmalar yapılmakta, sanat aracılığı ile kitlesel değişimlere fırsat oluşturulmaktadır. Yeni medya sanatı alışlagelmemiş yapılar ve kayıtların, arşiv ve kayıt pratiklerini tüm olasılıklarıyla yeniden gündeme getirebilmektedir.

Yeni medya sanatı dijital çağın sanat ifade biçimlerini yeniden tanımlayarak, klasik sanat disiplinlerinin kara kutusunu zorlamaktadır. Akademikleşmiş paradigmanın rahatlıkla aktarılabilirdiği geleneksel üretimlerin sanat izleyici-

siyle rahat alışverişini yeniden inşa ederek, sanat nedir? sorusunun cevabına dair yeni gri alanlar oluşturmaktadır. Eleştiri potansiyeli ile yüklü yeni medya sanatı sadece üretim aşamasıyla değil, aynı zamanda teknoloji ile insan arasındaki etkileşimi de sorgulayan bir ifade biçimi olarak ayrılmaktadır.

## 2. YENİ MEDYA SANATININ GELİŞİMİ VE ÖNEMLİ SERGİLER

*Bilgisayar sanatı* veya *dijital sanat* tanımlarıyla da anılan yeni medya sanatı, teknolojik aletlerin, yazılımların temel alındığı üretimleri içeren geniş bir uygulama alanına sahiptir. 1950'lerden itibaren teknoloji ve sanat arasındaki ilişkiye duyulan merakla ortaya çıkan yeni medya sanatı, ilerleyen yıllarda dijital teknolojilerin gelişimiyle hızla evrilmiştir. Medya sanatına dair ilk örnekler, televizyon ve video gibi medya araçlarını üretim pratiklerine dahil eden sanatçılar tarafından ortaya konmuştur. Bu üretimler 1980'lerden sonra dijital teknolojilerin yaygınlaşmasıyla giderek çeşitlenmiştir. Ancak yeni medya sanatının kökleri teknolojik araçların henüz yaygınlaşmadığı dönemlerde aranabilir.

Birinci Dünya Savaşı'nın ardından ortaya çıkan Dada, yeni medya sanatının düşünce mayasının şekillendiği sanat akımıdır. Marcel Duchamp ve Tristan Tzara gibi Dadacılar, insan merkezilik, endüstrileşme ve burjuvaziye karşı tepkilerini anti-estetik bir yaklaşımla göstermişlerdir. Rhi-zome'un kurucusu Mark Tribe, kolaj, fotomontaj, hazır nesne, performans gibi Dada eylemlerinin, yeni medya sanatında yeniden oluştuğunu (Tribe, 2006: 8) belirtmektedir.

1950'li yıllarla birlikte, sanat eserinin temsili, sanatın neliği, tüketim kültürü eleştirisi gibi kullaralarda, Kavramsal Sanat ve Pop Sanat akımları yeni medya sanatçılarını etkileyen önemli sanat hareketleridir. Sanatın temsilde gayri maddi eğilimler kavramsal sanat pratiklerinin yeni medya sanatına kazandırdığı reflekslere dönüşmektedir.

Yeni medya sanatı 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren düzenlenen etkinlikler ve sergilerle adından söz ettirmeye başlamıştır. Disiplinin toplum tarafından tanınmasında, anlaşılmasında ve sanat dünyasında kabul görmesinde

kritik bir rol oynayan önemli sergilerden biri 1968 yılında düzenlenen *Cybernetic Serendipity* sergisidir. Londra'daki Institute of Contemporary Arts'ta (ICA) düzenlenen bu sergi, sanat ve teknoloji arasındaki ilişkinin farkındalığına ilk örnektir. Serginin küratörü Jasia Reichardt, teknolojinin sanat dünyasına entegrasyonunu "sanat ve sibernetik arasındaki yaratıcı etkileşimin bir keşfi" olarak tanımlar (Reichardt, 1968: 5). *Cybernetic Serendipity*, bilgisayarların ve algoritmaların sanatsal üretim süreçlerine nasıl dahil edilebileceğini göstererek, yeni medya sanatının ilk adımlarını atmıştır.

1970'lerde yeni medya sanatının gelişiminde bir diğer önemli sergi olan *Software - Information Technology: Its New Meaning for Art*, 1970 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde gerçekleşmiştir. Sergi, bilgisayarları ve kavramsal sanatçıları bir araya getirmiştir. Serginin içeriğinde, yazılımların (software) bir makine veya izleyici tarafından inşa edilebilecek bir süreç olduğu fikri üzerinde durulmuştur. Sergiye katılan sanatçıların formülle ettiği "komut satırları" izleyiciyle etkileşimli bir süreçte yazılıma dönüştürülmüştür. Sergi, bilgisayarların ve dijital teknolojilerin sanatta kullanımı konusunda öncü bir rol oynamıştır. Küratör Jack Burnham, serginin amacını "sanatçıların bilgisayar teknolojisi ile yapabileceklerini keşfetmeleri için bir platform oluşturmak" olarak tanımlamıştır (Burnham, 1970: 12).

1980'lerde dijital sanatın gelişimi, *Electra: Electricity and Electronics in the Art of the 20th Century* sergisi ile hız kazanmıştır. 1983 yılında Paris'teki Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris'te düzenlenen bu sergi, elektronik teknolojilerin sanatsal ifadesini ele almıştır. Küratör Frank Popper, *Electra* sergisini, "sanatçıların elektronik araçları yaratıcı bir şekilde nasıl kullandığını keşfeden bir dönüm noktası" olarak tanımlar (Popper, 1983: 24).

1990'ların ortalarında, yeni medya sanatının dijital çağda daha da önem kazanmasıyla birlikte *Ars Electronica* festivali uluslararası bir ilgi odağı haline gelmiştir. Avusturya'nın Linz kentinde düzenlenen bu festival, dijital sanatın, interaktif teknolojilerin ve yeni medya uygulamalarının sergilendiği en önemli platformlardan biri ol-

muştur. Festivalin kurucuları, *Ars Electronica'yı*, "sanat, teknoloji ve toplum arasındaki karmaşık ilişkileri keşfetmeye adanmış bir alan" olarak tanımlar (Stocker, 1996: 30).

2000'li yıllara gelindiğinde yeni medya sanatının en büyük sergilerinden biri, 2001 yılında New York'taki Whitney Museum of American Art'ta düzenlenen *Bitstreams* sergisidir. Bu sergi, dijital teknolojilerin sanat üzerindeki etkilerini daha kapsamlı bir şekilde ele almış ve özellikle internet sanatını öne çıkarmıştır. Küratör Lawrence Rinder, *Bitstreams* sergisini "dijital çağın sanatsal ifadelerini bir araya getiren bir kutlama" olarak tanımlar (Rinder, 2001: 18).

Türkiye'de ise akıma dair ilk örnekler 1970'li yıllarda üretilmiştir. Nil Yalter'in video eserleri 70'li yıllarda ülkemizde üretilmiş ilk dijital sanat eserlerindedir. "Yeni teknolojilerin sanatsal kullanımının Türkiye'deki ilk örnekleri, 1995 yılında 4.Uluslararası İstanbul Bienali'nin bir parçası olan BM Contemporary Art Center'ın düzenlediği "Concrete Visions" sergisinde görüldü. Bu sergide Arye Wachsmuth, Ergül Özkutan, Teoman Madra, Fatih Aydoğdu, Onur Eroğlu, Angela Melitopoulos medyayı bir ifade aracı olarak kullandı" (Kaprol, 2016).

1996'da İstanbul Atatürk Kültür Merkezi'nde düzenlenen "SAMPLE", değişik kulvarlardan sanatçılara etkileşim fırsatı sunmuş disiplinlerarası bir sanat projesidir. İzleyicinin de üretim sürecine katılabildiği etkinlikte "etkileşim" ön plana çıkarılmıştır.

"Türkiye'de 1996 yılından 2005 yılına kadar sanatsal üretimde yeni teknolojilerin kullanıldığı kayda değer bir sergi örneğine rastlanmamaktadır. Bu dokuz yıllık süreçte Türkiye'de bu alanda üretimin neden durduğunu anlamak için ülke politikalarını, sanatsal süreçleri ve paralel olarak internet kullanım oranlarını irdelemek faydalı olacaktır" (Erkayhan & Çaşkurlu Belgesay, 2014: 50).

Bu sergiler, yeni medya sanatının gelişiminde dönüm noktası olarak kabul edilebilir. Söz konusu sergiler sanat dünyasında dijital teknolojilerin kabul görmesini sağlayarak, yeni medya sanatının sınırlarını genişletmiştir.



Sanat kurumları, arşivlerini dijitalleştirmek adına çaba gösterirken, sanat galerileri sergileme olanaklarını yeni medya sanatı gibi teknolojik altyapıya ihtiyaç duyan eserlere uygun hale getirmeye çalışmaktadır. Sanat inisiyatiflerinin ve bağımsız sanat mekanlarının, yeni sanat medyalarının sergilenmesine yönelik hızlı ve pratik reaksiyonları, kurumsal sanat mekanlarını bu konuda harekete geçiren faktörlerden olarak kabul edilebilir.

“Sanat dünyasının, ekonomik ve teknolojik değişimin kamçılacağı bir modernleşme sürecinden geçtiğine ilişkin bazı işaretler var. Teknolojik yenilik, sanatın korunaklı kalesi için sürekli bir tehdit oluşturmuştur. Fotoğrafın sanat tarafından özümlemesi, ancak elle baskı yöntemlerinin öne çıkarılmasıyla, tek kopya basılan polaroidlerin kullanımı gibi çoğaltma gerektirmeyen diğer taktiklerle ve daha yakın geçmişte (gördüğümüz gibi) baskı boyutlarının müzeye uyacak kadar büyütülmesiyle sağlanmıştı. Son dönemde ise, videonun özümlemesi, ütopya sosyal eleştirisinden ve geniş çaplı katılım ve dağıtım hedeflerinden vazgeçerek, enstalasyonla birleşip, resim ya da heykeli andıran, müzeye uygun işlere yönelmesi sayesinde gerçekleşti” (Stallabras, 2009: 112-113).

Yeni medya sanatının güçlü araçlarından internet, sanatçıların bağımsızlığını güçlendiren önemli bir üretim platformu haline gelmiştir. İnternet, sanatçının, özel kurumların, devlet otoritesinin, tüccarların ve koleksiyonerlerin isteklerinden ve etkisinden bağımsız bir sanal ortamda, nesne-dışı çalışmalar yapabileceği ve dolaşıma sokabileceği bir göreceli özgürlük alanıdır. Sözü edilen gayri-maddi çalışmalar yeni medya sanatı olarak tanımlanan sonsuz değişkenli sanat pratiğinin çatısı altında rahatlıkla özümenebilecek üretimlere işaret etmektedir. Bu özgürlük alanı üzerinden kurulan denetleyici sistemlerin aşılabilmesi ve eserlerin sansür mekanizmasından etkilenmeden dolaşımda kalabilmesi sanatçıların taktiksel stratejileri ile mümkündür. Bu noktada belki de en büyük tehlike yine, merkezîyet endişeli özel kurumların ve sanat kliklerinin uygulayacağı gayri resmi bir kültür haline getirilen, dışlama ve gizli sansür refleksleridir.

“Giderek daha çok insanın emrinde internete bağlı bir bilgisayar olduğundan, yalnızca ulusal/uluslararası sanat koleksiyonlarına erişebilirlik muazzam artmakla kalmadı, profesyonel ve amatör sanatçılar için yapıtlarını uluslararası planda, kurumsal sanat kanallarının dışında sunmak da kolaylaştı. Bu durumu sanatta bir demokratikleşme olarak alkışlamak gerekirse de, tekellerin oluşması tehlikesini gözden çıkarmamak gerekir” (Mul, 2008: 104).

Yeni medya sanatı, teknolojiyi deneyimledikçe kendi üretim koşullarını ve izleyiciye ulaşma yöntemlerini çeşitlendirmiştir. Geleneksel sergi mekanlarının dışına çıkma çabasıyla dijital ağları, web teknolojilerini izleyiciye ulaşma noktasında kendine hizmet eden bir araç haline getirmeyi başarmıştır. Üretimin ve dağıtımın dijitalleşebilmesi, sanat simsarlarının, müze ve kurumların, koleksiyonerlerin kurulu düzenlerine karşı bir tehdit oluşturmuştur. Kripto para piyasalarıyla bütünleşmiş bir dijital görsel ticareti sistemi olan NFT teknolojisi, bu tehdidi tam anlamıyla ortadan kaldırmaya da konuya ilişkin hukuki düzenlemelerin önünü açacak gelişmelerden olmuştur.

“1990’lı yılların ortalarından itibaren internet tarayıcılarının artışıyla birlikte, sanat ürünlerinin maddi olmaktan çıkışı, özellikle dijital ağlar boyunca ağırlığından kurtulmuş olarak dağıtımı, korunaklı sanat sistemlerini tehdit etmeye başladı. Kusursuzca çoğaltılabilen, binlerce internet sunucusunda ve milyonlarca bilgisayarda aynı anda var olabilen ve kullanıcılar tarafından parçalanıp ya da değiştirilen bir sanat ürünüyle piyasa ne yapabilir? Böyle bir veri parçası nasıl satın alınabilir, satılabilir ya da mülk edinilebilir?” (Stallabras, 2009: 169)

Julian Stallabras’ın *Sanat A.Ş. Çağdaş Sanat ve Bienaller* isimli kitabında sorduğu bu sorular, günümüzde aşılmış görülmektedir. 2022 yılında, Refik Anadol’un ‘Casa Batllo: Yaşayan Mimari’ adlı yeni medya eseri, NFT edisyon olarak çıkarıldığı açık artırmada 1 milyon 380 bin dolara alıcı bulmuştur. (Diken, 2022) Jos De Mul’un dikkati çektiği üzere, dijital çağı inşa eden bilgisayar ağı sistemi (web), küresel kültürel tekeller ve kapitalist sanat ekonomisi için ideal bir enstrümandır (Mul, 2008: 104).

Modern sonrası sanata yönelik eleştiriler söz konusu olduğunda Jean Baudrillard'ın sanatı "kendi çöplüğünde eşelenerek kefaretilerini kendi artıklarında arayan" (Baudrillard, 2010) bir şey olarak tanımlaması dikkat çekmektedir. Modern sanatın, kitle kültürü ve reklamcılık jargonlarıyla bulandığını belirten Baudrillard, kendi kültürümüze karşı duyduğumuz pişmanlığın ironisinden bahsetmiştir.

"Günümüzde reklamlara damgasını vuran mi-zah, ironi ve göz boyayan eleştiriler sanat dünyasını da istila etmiştir. Bu, insanın kendi kültürü karşısında duyduğu pişmanlığın ve hıncın ironisidir... Bu, sanatın ve sanat tarihinin parodisi, kendi kendini yalanlamasıdır" (Baudrillard, 2010: 28).

Postmodern sanat pratiklerine dönük olumsuz eleştirilerin temelinde sanatın mutlak gücü olarak yüceltilen *yanılsama'nın* giderek kaybolması bulunmaktadır. *Yanılsama'nın* hedefindeki imge gerçek zamanlı olarak sürekli yeniden üretilerek imgeliğini yitirmiştir. Teknolojinin sunduğu yüksek çözünürlük bilhassa resim sanatında imgenin yanılsama gücünü yok etmektedir. Zira insanın hayal gücü oyun dışına itilmektedir.

Yeni medya sanatının sanal gerçeklik (virtual reality) boyutu, imgenin geleneksel sanatlara aktarılırken yitirdiği 3. boyutu ona tekrar geri kazandırarak, sanatçının imge üzerinden yanılsama oluşturma gücünü elinden almaktadır. "İmgenin hayal gücünden yoksunlaştırılmasının, imgeyi imge olmaktan çıkarmak için sarf edilen bu inanılmaz çabaların şahikası, bilgisayarda yaratılmış imgeler, sanal gerçekliktir" (Baudrillard, 2010: 30).

Baudrillard'ın eleştirilerini yüklediği noktadan hareketle düşünüldüğünde, geleneksel sanat pratiklerine sinen, sanata bir amaç yükleme endişesi, günümüz sanatına dair yaklaşımların içerisinden bakıldığında romantik ve melankolik bir duyumsamadır. Bu endişe, güncel sanat deneyimlerine karşı bir direnci de beraberinde getirme tehlikesi taşımaktadır. Ressamların ve resim eğitimi veren akademisyenlerin, alternatif sanat pratiklerine yaklaşımında olası olumsuz reflekslerinin altında yatan nedenler bu çerçeveden sorgulanabilir. Eğitim alanında demokratik

ve özgürlükçü güncel yaklaşımlar, öncelikle Z kuşağına özgü davranış biçimlerinin doğası kavranabildiğinde mümkündür.

### 3. YENİ MEDYA SANATI EĞİTİMİ ÜZERİNE

Yeni medya sanatı eğitimi, dünya çapında çeşitli üniversitelerde ve sanat akademilerinde sunulan bir eğitim alanıdır. Bu programlar, dijital teknolojiler, siber sanat, interaktif medya, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, sibernetik, yapay zekâ ve veri görselleştirme gibi konuları kapsamaktadır.

New York Üniversitesi (NYU) - Tisch Sanat Okulu *Interactive Media Arts (ITP)* bölümü, Birleşik Amerika'da teknoloji ve yaratıcılık kavramlarına odaklanan programlardan biridir. Programda, öğrenciler dijital ve interaktif medya araçlarıyla çalışarak, «etkileşimli sanat» ve «yeni medya sanatı» gibi konularında projeler üretir. Dersler, mapping, yaratıcı kodlama, nesne tasarımı, dijital hikâye anlatımı ve fiziksel bilgi işlem gibi konuları içermektedir.

Birleşik Krallık'ta Londra'da 1837'den beri eğitim veren Royal College of Art'da (RCA) lisans ve lisansüstü öğrenim gören öğrencilere veri görselleştirme, sanal ve artırılmış gerçeklik, etkileşimli medya ve siber sanat konularında eğitim verilmektedir.

Hollanda'da bulunan Utrecht Sanat Üniversitesi'nin (HKU) Yeni Medya ve Dijital Kültür programı, dijital medya sanatları ve yaratıcı teknolojilere odaklanmaktadır. Öğrenciler, bu programda günümüz kültürünün; sosyal medya, veri görselleştirme, oyunlar, internet aktivizmi, dijital uygulamalar, mobil cihazlar ve paylaşım platformları ile nasıl şekillendiği üzerine çalışmalarına teşvik edilmektedirler. Programda dijital sanat ve tasarım, oyun tasarımı, medya teorisi ve yaratıcı kodlama gibi konularda eğitim verilmektedir.

Sayıları arttırılabilecek bu akademilerde sunulan yeni medya sanatı eğitimleri, öğrencilerin hem teknik beceriler kazanmasını hem de yaşadıkları çağa özgü ifade biçimlerini deneyimlemelerini hedeflemektedir. Dersler, öğrencilerin, dijital sanatın estetik, sosyal ve kültürel etkilerini anla-

malarına yardımcı olacak teorik ve pratik eğitimlerden oluşmaktadır.

Türkiye’de Yeni Medya Sanatı’nın güncel durumu üzerine kapsamlı bir çalışma, Yrd. Doç. Dr. Şafak Erkayhan ve Öğr. Gör. Merve Çaşkurlu Belgesay’ın 2014’de yayınladıkları *Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı Türkiye’de Güncel Durum ve Öneriler* başlıklı çalışmasıdır. Belgesay’ın yüksek lisans tezinden üretilen makalede Türkiye’de Medya Sanatı’nın güncel durumu, internet kullanımı, sergiler, teknolojik altyapıların durumu, uluslararası ve ulusal eğitim kurumlarının müfredatları vb. incelenerek raporlanmıştır. Araştırmaya göre;

“Araştırma ve uzman görüşleri sonucunda, yurtdışına kıyasla Türkiye’de mevcut teknolojik altyapı, eğitim kurumları, eğitimci ve kaynakların yetersizliği, araştırma geliştirme çalışmalarının eksikliği, kurumsal ve bağımsız girişimlerin yeterince etkin olamaması, devletin ve özel girişimlerin alana katkı sağlayacak adımları atmakta gecikmesi gibi bir çok etkenin, bu alanın dünyayla eşzamanlı olarak gelişmesinin önündeki önemli bariyerler oldukları tespit edilmiştir” (Erkayhan & Çaşkurlu Belgesay, 2014: 61).

Türkiye’deki sanatın gelişiminde Dijital Çağ’a uyumlu süreç, bağımsızların, kurumların, küratörlerin, araştırmacıların, öğrencilerin ve en önemlisi eğitimcilerin farkındalığı ile mümkündür.

Türkiye’de yeni medya sanatı eğitimi, dijital sanatlar, iletişim teknolojileri ve medya tasarımı alanlarına odaklanan çeşitli üniversitelerde verilmektedir. Sabancı Üniversitesi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi, Sakarya Üniversitesi, Marmara Üniversitesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Yeditepe Üniversitesi, Ordu Üniversitesi, Altınbaş Üniversitesi gibi kurumlar Yeni Medya Sanatı derslerini, zorunlu ve seçmeli dersler olarak müfredatına eklemiş bulunmaktadır. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel bölümünde Yeni Medya Sanatı dersi zorunlu ders olarak verilmektedir.

Küratör ve yeni medya sanatçısı Ekmel Ertan yeni medya sanatı’nın Türkiye’de eğitim veren kurumlardaki durumunu özetlemektedir: “Üniversitelerde Görsel İletişim Tasarımı bölümleri açıldıkça bu

alandaki öbeklenmeler başlıyor. Dijital teknolojiden tasarıma, tasarımdan sanata doğru bir yol açılmaya başlıyor. Türkiye’de halen yeni medya bölümleri yok; sanat okullarında da yeni medya mevcut değil, dolayısıyla bu sanatçıların hepsi görsel iletişim tasarımı ve bu bölümlerin master programlarından geliyor” (aktaran, Erkayhan & Çaşkurlu Belgesay, 2014: 58).

Mutlak sanat olamayacağı gibi mutlak sanat eğitimi de mümkün değildir. Baudrillard’ın (Baudrillard, 2010: 27) “Sanki bizden önceki her şeyin sonsuz retrospektifi düşmüş bahtımıza. Bu durum, siyaset, tarih ve ahlak için olduğu kadar, sanat için de geçerli – onun da bu açıdan hiçbir ayrıcalığı yok.” yorumu günümüzün yeni sanat pratiklerinin hızlı seyri içerisinde, kurumsallaşmış sanat eğitimi yapılarına yönelik bir eleştiriye dönüşmüş durumdadır. Sanat eğitimi veren devlet kurumlarında öğrenim gören öğrencilerin bahtına *bizden önceki her şeyin sonsuz retrospektifi* düşmektedir. Sanat eğitimi sistemimizdeki sonsuz retrospektifin kırılması çağın gerekliliklerinin pratiğe geçirilmesi ile mümkündür.

Türkiye’de geleneksel resim eğitimi veren güzel sanatlar fakültesi bölümleri de dijital sanatlar ve yeni medya sanatı gibi içerikleri müfredatlarına seçmeli ders şeklinde entegre etmeye başlamıştır.

## 4. RESİM BÖLÜMÜ ÖĞRENCİLERİNİN YENİ MEDYA SANATI İLE İLGİLİ GÖRÜŞLERİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

### 4.1 Araştırmanın Amacı ve Önemi

Araştırmanın öncelikli amacı, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünde öğrenim gören öğrencilerin yeni medya sanatına yönelik yaklaşımlarını incelemektir. Dijital teknolojilerin sanata ve sanat eğitimine etkisiyle birlikte, geleneksel sanat eğitimi alan öğrencilerin güncel sanata bakış açıları ve yaklaşımları giderek önem kazanmaktadır. Bu bağlamda, genç sanatçı adaylarının yaratıcı ifade sürecinde dijital teknolojilere yaklaşımını görmek, sanat eğitiminde yeni paradigmalara kurmak adına önemli veriler sunabilir.

Araştırma aynı zamanda, resim bölümü öğrencilerinin üretim pratiklerinde dijital teknolojiler

ile çalışmaya yönelik tutumlarını açığa çıkarılmayı hedeflemektedir. Türkiye’de eğitim kurumlarının teknolojik imkanlarındaki sınırlılık ve yetersizlik, akademisyenlerin ve öğrencilerin bu alandaki deneyimsizliğine sebep olmaktadır. Dolayısıyla bu araştırma, yeni medya sanatının eğitimdeki yeri hakkında farkındalık yaratmanın yanı sıra resim bölümü öğrencilerinin dijital sanata dair beklenti ve ihtiyaçlarını belirlemeyi de amaçlamaktadır.

Bu çalışmada yer alan bilgiler ve bulgular sanat eğitimi veren kurumlar için yeni medya sanatına yönelik ders içeriklerinin düzenlenmesine ve bu alanda akademik kaynakların artırılmasına katkıda bulunabilir. Aynı zamanda öğrencilerin yeni medya sanatıyla ilgili bilgi ve becerilerini geliştirmeye yönelik daha fazla fırsat yaratılması gerektiği konusunda eğitimcilere ve sanat kurumlarına rehberlik edebilir. Bu bağlamda, araştırmanın sonuçları Türkiye’de güzel sanatlar eğitimindeki güncel ihtiyaçları ortaya koyarak sanat eğitime yönelik politikaların geliştirilmesine katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Bu çalışmanın, bölümde gelecekte yapılması

muhtemel müfredat çalışmalarına katkı sunması amaçlanmıştır. Resim bölümü gibi klasik-akademik eğitim müfredatları olan bölümlerde dijital sanat ve yeni medya sanatına yönelik müfredat üzerine çalışılması gerekliliği tartışmaya açılmıştır.

#### 4.2. Araştırmanın Yöntemi

Gönüllülük esasıyla katılım sağlanan anket çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir. Google forms aracılığı ile oluşturulan 9 ifadeli ankette ‘3’lü Likert Ölçeği’ kullanılmıştır. Katılımcılardan, “katılıyorum”, “kararsızım” “katılmıyorum” seçeneklerinden birini seçmesi istenmiştir. Çalışmanın kavramsal metni literatür taraması ile oluşturulmuştur.

#### 4.3. Araştırmanın Çalışma Grubu

Araştırmanın hedef grubu 2024-2025 eğitim öğretim yılı güz döneminde Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü’nde öğrenimine devam eden lisans öğrencileridir. Bölümde görev yapmakta olan akademisyenlerin ve öğrencilerin desteği ile an-

**Tablo 1.** Anket İfadelerinin Dağılımına Dair Bulgular

	Katılıyorum, n(%)	Kararsızım, n(%)	Katılmıyorum, n(%)
<b>Yeni Medya Sanatı'nı daha önce duymuştum.</b>	30 (%73,2)	7 (%17,1)	4 (%9,8)
<b>Yeni Medya Sanatı'nın ne anlama geldiğini biliyorum.</b>	22 (%53,7)	12 (%29,3)	7 (%17,1)
<b>Yeni Medya Sanatı'nı takip ediyorum.</b>	10 (%24,4)	16 (%39)	15 (%36,6)
<b>En az bir 'Yeni Medya Sanatçısı' ismi biliyorum.</b>	16 (%39)	6 (%14,6)	19 (%46,3)
<b>'Yeni Medya Sanatı' üzerine araştırmalar yapmak ve 'Yeni Medya Sanatı' çalışmalarını üretmek isterim.</b>	14 (%34,1)	20 (%48,8)	7 (%17,1)
<b>Daha önce en az bir adet 'Yeni Medya Sanatı' ürettim.</b>	8 (%19,5)	3 (%7,3)	30 (%73,2)
<b>'Yeni Medya Sanatı'nda yapay zeka kullanımı ilgimi çekiyor.</b>	15 (%36,6)	11 (%26,8)	15 (%36,6)
<b>'Yeni Medya Sanatı' eğitimi almak isterim.</b>	22 (%53,7)	11 (%26,8)	8 (%19,5)
<b>Sanat eserlerinin giderek dijitalleşeceğine inanıyorum</b>	27 (%65,9)	6 (%14,6)	8 (%19,5)

ket paylaşılmıştır. 109 kişilik hedef grubunda 41 öğrenci anket sorularını cevaplamıştır. Ankete katılım gönüllülük esasıyla sağlanmıştır. Çalışmada kişisel veriler toplanmadığı için, etik kurul izni alınmasına gerek duyulmaması üzerine araştırma kapsamında Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanlığının yazılı oluru alınarak araştırma sürecine başlanmıştır. Bu anket çalışmasında, katılımcılara dair hiçbir özel veri paylaşılmamaktadır.

#### 4.4. Araştırmada Toplanan Verilerin Analizi

Anket ile toplanan verilerin analizinde yapay zekadan yararlanılmıştır. GPT-3.5, GPT-4o, Gemini ve Julius ai -Python aracılığı ile veri analizleri yapılmış, yapay zekâ tabanlarının sunduğu raporlardaki hatalar ayıklanmış ve düzeltilmiş, yüzde frekansların yer aldığı tablolar hazırlanmıştır. Ortaya çıkan istatistik verilerinin, son kontrolleri araştırmacı tarafından yapılmış, hatalar giderilerek araştırmaya dahil edilmiştir.

##### 4.4.1. Bulgular ve Yorumlar

Ankete yaş, cinsiyet, gelir düzeyi, etnik köken vb. demografik bilgiler toplanmamıştır.

Ankete katılan öğrencilerin %17,1 (n:7)'i 1. sınıf, %34,1 (n:14)'i 2. sınıf, %24,4 (n:10)'ü 3. sınıf, %24,4 (n:10)'ü 4. sınıftır.

Katılımcılara yöneltilen “Yeni Medya Sanatı’nı daha önce duymuştum.” ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %73,2 (n:30), kararsızım diyenlerin oranı %9,8 (n:4), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %17,1 (n:7)’dir.

Katılımcılara yöneltilen “Yeni Medya Sanatı’nın ne anlama geldiğini biliyorum.” ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %53,7 (n:22), kararsızım

diyemlerin oranı %29,3 (n:12), katılmıyorum diyemlerin oranı ise %17,1 (n:7)’dir.

Katılımcılara yöneltilen “Yeni Medya Sanatı’nı takip ediyorum.” ifadesine katılıyorum diyemlerin oranı %24,4 (n:10), kararsızım diyemlerin oranı %39 (n:16), katılmıyorum diyemlerin oranı ise %36,6 (n:15)’dür.

Katılımcılara yöneltilen “En az bir ‘Yeni Medya Sanatçısı’ ismi biliyorum.” ifadesine katılıyorum diyemlerin oranı %39 (n:16), kararsızım diyemlerin oranı %14,6 (n:6), katılmıyorum diyemlerin oranı ise %46,3 (n:19)’dir.

Katılımcılara yöneltilen “Yeni Medya Sanatı’ üzerine araştırmalar yapmak ve ‘Yeni Medya Sanatı’ çalışmalarını üretmek isterim.” ifadesine katılıyorum diyemlerin oranı %34,1 (n:14), kararsızım diyemlerin oranı %48,8 (n:20), katılmıyorum diyemlerin oranı ise %17,1 (n:7) dir.

Katılımcılara yöneltilen “Daha önce en az bir adet ‘Yeni Medya Sanatı’ ürettim.” ifadesine katılıyorum diyemlerin oranı %19,5 (n:8), kararsızım diyemlerin oranı %7,3 (n:3), katılmıyorum diyemlerin oranı ise %73,2 (n:30) dir.

Katılımcılara yöneltilen “Yeni Medya Sanatı’nda yapay zeka kullanımı ilgimi çekiyor.” ifadesine katılıyorum diyemlerin oranı %36,6 (n:15), kararsızım diyemlerin oranı %26,8 (n:11), katılmıyorum diyemlerin oranı ise %36,6 (n:15) dir.

Katılımcılara yöneltilen “Yeni Medya Sanatı’ eğitimi almak isterim.” ifadesine katılıyorum diyemlerin oranı %53,7 (n:22), kararsızım diyemlerin oranı %26,8 (n:11), katılmıyorum diyemlerin oranı ise %19,5 (n:8) dir.

Katılımcılara yöneltilen “Sanat eserlerinin gide-

**Tablo 2.** Sınıflara göre ankete katılım oranları

Sınıf	Öğrenci yüzdesi ve sayısı
1.Sınıf	%17, (n:7)
2.Sınıf	%34,1 (n:14)
3.Sınıf	%24,4 (n:10)
4.Sınıf	%24,4 (n:10)
<b>Toplam</b>	41

rek dijitalleşeceğine inanıyorum.” ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %65,9 (n:27), kararsızım diyenlerin oranı %14,6 (n:6), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %19,5 (n:8)’ dir.

## 5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi aktif öğrenci bilgi sayfası baz alındığında 2024-2025 güz dönemi Resim Bölümü aktif öğrenci sayısı 109’dur (ÇOMÜ, 2024). 109 öğrenciden oluşan araştırma evreninde 41 öğrencinin katılımıyla %37,61’lük bir katılım oranı yakalanmıştır. Elde edilen veriler, resim bölümü lisans öğrencilerinin yeni medya sanatı hakkındaki görüşlerine dair genel bir fikir edinmemize yardımcı olmaktadır. Ankete katılımın gönüllülük esasına dayalı olması istendiğinden, hedef öğrenci kitlesine anketin ulaştırıldığından emin olunmuş ancak öğrencilerin ankete katılımını zorunluluk altında bırakacak yöntemlerden kaçınılmıştır. Bu doğrultuda, kurumda öğrenim gören öğrencilerin araştırmalara katılım tercihlerini belirleyen koşulları ve eğitim-öğretimle ilgili anketlere olan yaklaşımlarını analiz edecek bir başka anket araştırmasının uygulanması değerlendirmeye ve tartışmaya açıktır.

Anket sonuçları, resim bölümü lisans öğrencilerinin yeni medya sanatı hakkında genel bir farkındalık düzeyine sahip olduğunu ancak konunun nüanslarını tam olarak kavrayamadığını göstermektedir. Katılımcıların büyük bir kısmı yeni medya sanatını duymuş olsa da, bu alanda çalışmalar üretme veya takip etme konusunda isteksiz oldukları görülmektedir. Bu durum, yeni medya sanatının akademik ortamlarda daha fazla yer alması ve popüler kültürde daha geniş bir şekilde tanıtılması gerektiğini göstermektedir. Öte yandan, katılımcıların büyük bir kısmı sanat eserlerinin dijitalleşeceğine inanmakta ve bu alanda gelişmelerin olacağını düşünmektedir. Bu sonuçlar doğrultusunda, üniversitelerde yeni medya sanatı derslerinin müfredata dahil edilmesi, sanat merkezlerinde atölye çalışmalarını düzenlenmesi ve sosyal medyada yeni medya sanatı projelerinin aktif olarak paylaşılması önerilebilir. Ayrıca, yeni medya sanatçıları ve projeleri hakkında daha geniş kitlelere ulaşacak şekilde tanıtım faaliyetleri yapılması, bu alanın gelişimine önemli katkı sağlayacaktır.

Anket sonuçlarına göre, öğrencilerin büyük çoğunluğu (%73,2 / n:30) “Yeni Medya Sanatı” tanımını daha önce duymuştur. Ancak, kavramın ne anlama geldiğini bilenlerin oranı daha düşüktür (%53,7 / n:22). Öğrencilerin %24,4’ü (n:10) “Yeni Medya Sanatı”nu takip ettiğini belirtmiştir. Katılımcıların %46,3’ü (n:19) “Yeni Medya Sanatçısı” ismi bilmediğini beyan etmiştir. Diğer yandan, öğrencilerin %34,1’i (n:14) “Yeni Medya Sanatı” üzerine araştırma yapmak ve çalışmalar üretmek istediğini belirtmiştir. “Yeni Medya Sanatı”nda yapay zekâ kullanımına ilgi gösteren öğrencilerin sayısı, ilgi duymayan öğrencilerin sayısı ile eşittir (%36 / n:15). “Sanat eserlerinin giderek dijitalleşeceğine inanıyorum.” ifadesine katılanların oranı %65,9’u (n:27) göstermektedir. Katılımcıların %19,5’i (n:8) ‘Yeni Medya Sanatı’ eğitimi almayı istemediğini belirtmiştir. Aynı soruya “kararsızım” yanıtı verenler %26,8 (n:11)’dir. %73,2’lik (n:30) bir oranla “Yeni Medya Sanatı” tanımını daha önce duyduğunu ve %53,7’lik (n:22) bir oranla kavramın ne anlama geldiğini bildiğini belirten öğrencilerin bulunduğu toplulukta, %19,5’lik (n:8) bir oran ile ‘Yeni Medya Sanatı’ eğitimi almayı istemediğini belirten öğrencilerin olması dikkate değer bir bulgudur. Aynı soruya ‘kararsızım’ cevabı veren öğrencilerin oranı %26,8 (n:11)’dir. Öğrencilerin kendilerine sunulması muhtemel bir güncel sanat eğitimini reddetme eğiliminin altında yatan sebepler araştırılmalıdır. Geleneksel eğitim metotlarına alternatif paradigmalara ile güncellenen müfredatlara karşı, öğrencilerde oluşan direnç ve görüş ayrılıkları incelenmeye değer bir fenomendir. Bölümdeki akademisyenlerin yönlendirmesi, yaşamakta oldukları dijital çağa yönelik ilgisizlikleri, sanatın güncel pratikleri ile aralarına koydukları mesafe, almakta oldukları eğitime dair bilgisizlikleri bu kararlarında etkili olabilmektedir. Hedef öğrenci grubunun Z kuşağı mensubu gençlerden oluşması, gelecekteki muhtemel bir araştırmada önemli bir araç olarak değerlendirilmelidir.

Araştırma bağlamında, öğrencilerin dijital okuryazarlığa yönlendirilmesi önem kazanmaktadır. 2021’de Necmettin Erbakan Üniversitesi, Resim-iş Öğretmenliği Anabilim Dalı’nda yapılan (Büyükparksız & Okur, 2021) araştırmada öğrencilerin güncel sanat eserlerini anlamlan-

dırmada sıkıntı yaşadıkları bunu aşabilmek için entelektüel bilgiye ihtiyaç duydukları bulgulanmıştır.

Bu araştırmada, bölüm öğrencilerinin almakta olduğu eğitimin niteliği değerlendirilmemiştir. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin Resim Bölümü öğrencilerinin dijital çağda yeni medya sanatı hakkındaki bilgileri ve düşünceleri analiz edilmiştir. Araştırmacının geçmişte yapmış olduğu "Güzel Sanatlar Eğitimi Alan Üniversite Öğrencilerinin Plastik Sanatlarda Dijitalleşme Üzerine Görüşleri ve Analizi: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Örneği" başlıklı araştırmaya göre, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü öğrencilerinin sanat eğitiminde dijital metotlara ilgileri ortalamanın üstünde olarak ölçülmüş olsa da, bu ilgi, ankete katılan diğer bölümlerle kıyaslandığında düşüktür. Söz konusu araştırmada resim bölümü öğrencileri arasında; dijital kavramlar, dijital gelişmeler ve dijital araçlar konusunda bilgi ve farkındalık eksikliği gözlemlenmiştir.

Ülkemizde eğitim veren yükseköğretim kurumlarında yeni medya sanatı derslerinin yokluğu sanat eğitimini ve bu alanda eser üretim süreçlerini olumsuz etkilemektedir. Bu kurumların yeni medya sanatına yönelik disiplinlerarası müfredatlar oluşturmaları ve öğrencileri dijital okuryazarlığa yönlendirmelerinin önemli olduğu söylenebilir. Geleneksel akademik eğitim planlarının güncellenmesi gerekliliği konusunda akademisyenler arasında oluşan görüş farklılıkları üzerine yapılacak araştırmalarla bu konuda sağlıklı adımlar atılabilir. Ankete katılım oranının düşüklüğü göz önüne alındığında, anketin tekrarı ve daha çok katılımcıya ulaşması için alternatif yöntemler geliştirilmesi önerilmektedir.

## KAYNAKÇA

- BAUDRILLARD, J. (2010). *Sanat Komplosu*. Çevirenler: Elçin Gen – Işık Ergüden. İstanbul: İletişim Yayınları. ISBN: 978-975-05-0800-4
- BURNHAM, J. (1970). *Software: Information Technology, It's New Meaning of Art*. New York: Jewish Museum.
- BÜYÜKPARMASIZ, M. A., & OKUR, A. (2021). Sanat Eğitimi Alan Öğrencilerin Yeni Medya Sanatına Yönelik Görüşleri. *Ekev Akademi Dergisi* (85), 247-264.
- ÇOMÜ. Kurumsal Değerlendirme Sistemi, <https://ogrenciisleri.comu.edu.tr:https://ubys.comu.edu.tr/BIP/BusinessIntelligence/Home/Index> [Erişim tarihi: 15/10/2024]
- DİKEN. Refik Anadol'un NFT eseri 21 milyon TL'ye satıldı. [www.diken.com.tr:https://www.diken.com.tr/refik-anadolun-nft-eseri-acik-artirmada-21-milyon-tlye-satildi/](http://www.diken.com.tr:https://www.diken.com.tr/refik-anadolun-nft-eseri-acik-artirmada-21-milyon-tlye-satildi/) Erişim tarihi: 12/10/2024
- DOLUNAY, A. (2016). Teknolojinin Görsel Sanatlar ve Sanat Eğitimine Katkısı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(42), 1208-1213.
- ERKAYHAN, Ş., & ÇAŞKURLU BELGESAY, M. (2014). Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*(14), 45-62.
- KAPROL, T. (2016, 06 08). Geçmişten Günümüze Yeni Medya ve Türkiye'deki Yansımaları. <https://www.artfulliving.com.tr:https://www.artfulliving.com.tr/sanat/gecmisten-gunumuze-yeni-medya-ve-turkiye-deki-yansimalari-i-6667> (Erişim tarihi: 15/10/2024)
- MANOVICH, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press. ISBN: 9780262632553
- MCQUIRE, S. (2006). *The Media City: Media, Architecture, And Urban Space*. Londra: SAGE Publications. ISBN: 9780857025371
- MUL, J. D. (2008). *Siberuzayda Macera Dolu Bir Yolculuk*. (A. Özdamar, Çev.) İstanbul: Kitap Yayınevi. ISBN: 9789756051894
- PAUL, C. (2008). *Digital Art*. London: Thames & Hudson. ISBN: 978-0500204238
- POPPER, F. (1983). *Electra: Electricity and Electronics in the Art of the 20th Century*. Paris: Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. ISBN: 2-904497-03-X
- REICHARDT, J. (1968). *Cybernetic Serendipity*. London: Studio International. ISBN:9781948764001
- RINDER, L. (2001). *Bitstreams*. New York: Whitney Museum of American Art.
- STALLABRAS, J. (2009). *Sanat A.Ş. Çağdaş Sanat ve Biennaller*. İstanbul: İletişim Yayınları. ISBN: 9789750506994

STOCKER, G. (1999). *Ars Electronica: Facing the Future*. Massachusetts: The MIT Press. ISBN: 0-262-041 76-6

TRIBE, M. (2006). *New Media Art*. Koln: Taschen. ISBN: 978-3822830413

SABANCI ÜNİVERSİTESİ. (2024, 10 10). *Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı*. Sabancı Üniversitesi: <https://www.sabanciuniv.edu/> Erişim tarihi: 16/10/2024







journal  
of arts

