



**İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ**  
**GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ DERGİSİ**  
İSTANBUL AYDIN UNIVERSITY  
JOURNAL OF FINE ARTS FACULTY

**Sayı 23 - HAZİRAN 2026**  
Number 23 - June 2026

**Sahibi/Proprietor**

Prof. Dr. Mustafa Aydın

**Yazı İşleri Müdürü/Editor-in-Chief**

Zeynep Akyar

**Editör/Editor**

Doç. Dr. Sinem Budun Gülas

**Sayı Editörü/ Issue Editor**

Dr.Öğr.Üyesi Mesut Batuhan Çankır

**Yayın Kurulu/Editorial Board**

Prof. Dr. M. Melih Korukçu

Doç. Dr. Sinem Budun Gülas

Dr. Öğr. Üyesi Sündüz Haşar

Dr. Öğr. Üyesi M.Batuhan Çankır

Arş. Gör. Süeda Şatır Toruk

Arş. Gör. Büşra Sokur

**Yayın Koordinatörü**

Arş. Gör. Süeda Şatır Toruk

ISSN : 2149-3960

**Dil/Language**

Türkçe - İngilizce

Turkish - English

**İdari Koordinatör/Administrative Coordinator**

Dr. Öğr. Üyesi Burak Sönmezer

**Kapak Tasarım/Cover Design**

Prof. Fuat Akdenizli

**Grafik Tasarım/Graphic Design**

Başak Gündüz

**Türkçe Redaksiyonu/Turkish Redaction**

Arş. Gör. Büşra Sokur

**İngilizce Redaksiyonu/English Redaction**

Dr. Öğr. Üyesi M.Batuhan Çankır

**Yayın Periyodu/Publication Period**

Published twice a year - Yılda iki kez yayınlanır

June - December / Haziran - Aralık

**Yazışma Adresi/Correspondence Address**

Florya Yerleşkesi Beşyol Mah.

İnönü Cad. No: 38 Sefaköy

34295 Küçükçekmece/İstanbul, Türkiye

**Tel:** 444 1 428 - **Faks:** 0 212 425 57 97

**web:** www.aydin.edu.tr

**Baskı/Printed by**

Şan Ofset Matbaacılık

**Adres:** Hamidiye Mah. Anadolu Cad. No:50

Kağıthane - İstanbul

**Tel:** 0(212) 289 24 24

**Faks:** 0(212) 289 07 87

## KÜNYE - IDENTITY

**İçerik ve Kapsam:** Plastik Sanatlar, Uygulamalı Sanatlar, Görüntü Sanatları, Sahne Sanatları, Müzik

**Content and Scope:** Plastic Arts, Applied Arts, Visual Arts, Performing Arts, Music

**Amaç:** Sanat alanında yapılan araştırma, inceleme ve proje çalışmalarının sonuçlarını paylaşmak; sanat alanında akademik çalışma yapan öğretim elemanı, araştırmacı ve sanatçılara yayın olanağı sunmak; sanat ve tasarıma ait, sosyolojik, felsefi, teknik ve eğitim sorunlarının tartışılmasına zemin oluşturmak.

**Purpose:** To share results of research, analysis and project work/design study in the arts; to provide the opportunity to publish for academic teaching staff who work in the arts field, researchers and artists; to provide a basis for the discussion of issues relating to art and design, and sociological, philosophical and technical problems of arts education.

**Hedef Kitle:** Sanat alanında çalışan akademisyenler, sanat eğitimcileri, uygulamacılar, ilgili sanat kamuoyu, sanat ve tasarım öğrencileri

**Target audience:** Academics working in the field of art, educators in art, practitioners, related public opinion in arts, art and design students

*Aydın Sanat Dergisi özgün bilimsel araştırmalar ile uygulama çalışmalarına yer veren ve bu niteliği ile hem araştırmacılara hem de uygulamadaki akademisyenlere seslenmeyi amaçlayan hakemli bir dergidir.*

*Aydın Sanat, Journal of Fine Arts Faculty is a double-blind peer-reviewed journal which provides a platform for publication of original scientific research and applied practice studies. Positioned as a vehicle for academics and practitioners to share field research, the journal aims to appeal to both researchers and academicians.*

## BİLİM KURULU - SCIENTIFIC BOARD

<b>Prof. Elvan Özkavruk Adanır,</b>	İzmir Ekonomi Üniversitesi	<b>Prof. Dr. Metin Yüksek,</b>	Marmara Üniversitesi
<b>Prof. Dr. Hasan Akbulut,</b>	İstanbul Üniversitesi	<b>Prof. Nuriye Nihal Kafalı,</b>	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
<b>Prof. Şeniz Aksoy,</b>	Gazi Üniversitesi	<b>Prof. Arif Can Güngör,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi
<b>Prof. Gürbüz Aktaş,</b>	Ege Üniversitesi	<b>Prof. Melihat Tüzün,</b>	Namık Kemal Üniversitesi
<b>Prof. Dr. A. Pınar Aras,</b>	Atatürk Üniversitesi	<b>Prof. Dr. Ali Sait Liman,</b>	Uludağ Üniversitesi
<b>Prof. Betül Atlı,</b>	Işık Üniversitesi	<b>Prof. Seçkin Tercan,</b>	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
<b>Prof. Aydın Ayan,</b>	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi	<b>Doç. Ebru Ceren Uzun Uysal,</b>	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
<b>Prof. Günay Aykaç Atalayer,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Ayşe Canbolat,</b>	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
<b>Prof. M. Reşat Başar,</b>	İstanbul Okan Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Mehmet Emin Kahraman,</b>	Yıldız Teknik Üniversitesi
<b>Prof. Mehmet Birkiye,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Setenay Sezer,</b>	Doğuş Üniversitesi
<b>Prof. Dr. Kamil Bostan,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Birgül Alıcı,</b>	Yüzüncü Yıl Üniversitesi
<b>Prof. Dr. Şerife Cengiz,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Hakan Okay,</b>	Balıkesir Üniversitesi
<b>Prof. Nihal Cömert,</b>	İstanbul Teknik Üniversitesi	<b>Doç. Elanur Pilici,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi
<b>Prof. Sefa Çeliksap,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Hakan Okay,</b>	Balıkesir Üniversitesi
<b>Prof. Hayri Esmer,</b>	Anadolu Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Ali Efe İralı,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi
<b>Prof. Veysel Günay,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Vildan Tok Dereci,</b>	Marmara Üniversitesi
<b>Prof. Atilla İlkyaz,</b>	Gazi Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Güneş Oktay,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi
<b>Prof. Dr. Özer Kanburoğlu,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Nursan Korucu,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi
<b>Prof. İsmail Kaya,</b>	Maltepe Üniversitesi	<b>Doç. Dr. M. Korkut Öztekin,</b>	İzmir Ekonomi Üniversitesi
<b>Prof. Nesrin Önlü,</b>	Dokuz Eylül Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Nilgün Salur,</b>	Anadolu Üniversitesi
<b>Prof. Dr. Hatice Öz Pektaş,</b>	İstinye Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Yavuz Adugit,</b>	Kocaeli Üniversitesi
<b>Prof. Yakup Öztuna,</b>	Dokuz Eylül Üniversitesi	<b>Doç. Dr. İsmail Tetikçi,</b>	Bursa Uludağ Üniversitesi
<b>Prof. Hasip Pektaş,</b>	İstinye Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Seda Yavuz,</b>	İstanbul Üniversitesi
<b>Prof. Dr. Hasan Saygın,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Selin Süar Oral,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi
<b>Prof. Rıfat Şahiner,</b>	Yıldız Teknik Üniversitesi	<b>Doç. Dr. H. Esra Çizmeci,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi
<b>Prof. Tansel Türkdoğan,</b>	Gazi Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Selin Kiraz Demir,</b>	Amasya Üniversitesi
<b>Prof. Dr. Aslıhan Ünlü,</b>	Dokuz Eylül Üniversitesi	<b>Doç. Dr. Saniye Çiğdem Koçak,</b>	Pamukkale Üniversitesi
<b>Prof. Pelin Yıldız,</b>	Hacettepe Üniversitesi	<b>Dr. Öğr. Üyesi Ruhcan Akil,</b>	İstanbul Gedik Üniversitesi
<b>Prof. Mehmet Yılmaz,</b>	Gazi Üniversitesi	<b>Dr. Öğr. Üyesi Sündüz Haşar,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi
<b>Prof. Dr. Selahattin Yıldız,</b>	Maltepe Üniversitesi	<b>Dr. Öğr. Üyesi Neşe Grançer,</b>	Kocaeli Üniversitesi
<b>Prof. Dr. Nedret Yaşar,</b>	Yalova Üniversitesi	<b>Dr. Öğr. Üyesi Pınar Tuğçe Yelki,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi
<b>Prof. Dr. Mehmet Üstünipek,</b>	İstanbul Kültür Üniversitesi	<b>Dr. Öğr. Üyesi Abdülkadir Pars,</b>	Marmara Üniversitesi
<b>Prof. Dr. Yusuf Keş,</b>	Süleyman Demirel Üniversitesi	<b>Dr. Öğr. Üyesi Naci Madanoğlu,</b>	İstanbul Okan Üniversitesi
<b>Prof. Fuat Akdenizli,</b>	Dokuz Eylül Üniversitesi	<b>Dr. Öğr. Üyesi Güven Çatak,</b>	Bahçeşehir Üniversitesi
<b>Prof. Lütfü Kaplanoğlu,</b>	Yıldız Teknik Üniversitesi	<b>Dr. Öğr. Üyesi Gözde Sunal Kızıl,</b>	İstanbul Ticaret Üniversitesi
<b>Prof. Neslihan Kıyar,</b>	Kocaeli Üniversitesi	<b>Dr. Öğr. Üyesi Seyit M. Buçukoğlu,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi
<b>Prof. Recep Karadağ,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi	<b>Dr. Öğr. Üyesi Yasemin Sevim Salman,</b>	Dokuz Eylül Üniversitesi
<b>Prof. Ramazan Erdem,</b>	Akdeniz Üniversitesi	<b>Dr. Öğr. Üyesi Vedat Özyazgan,</b>	Haliç Üniversitesi
<b>Prof. Dr. M. Melih Korukçu,</b>	İstanbul Aydın Üniversitesi	<b>Dr. Öğr. Üyesi Esra Bostan,</b>	Arel Üniversitesi
<b>Prof. Dr. Yunus Berkli,</b>	Atatürk Üniversitesi		

# AYDIN SANAT

Sayı 23 - HAZİRAN 2026 - Number 23 - June 2026

## İÇİNDEKİLER - TABLE OF CONTENTS

	<i>Araştırma Makalesi</i>
<b><i>Korku Sinemasında Görsel Metaforların Göstergibilimsel Vaka Analizleri</i></b> <i>Semiotic Case Analyses of Visual Metaphors in Horror Cinema</i>	
<b><i>Sedef Saraç.....</i></b>	<b><i>1</i></b>
	<i>Araştırma Makalesi</i>
<b><i>2015 Sonrası Türkiye'deki Film Festivallerinde Ödül Alan Canlandırma Filmlerin Teknik Çeşitlilikleri ve Bireysel Üretim</i></b> <i>Technical Diversity and Individual Production of Animated Films Awarded at Film Festivals in Turkey After 2015</i>	
<b><i>Ege Uygur Engin, Hüsnü Çağlar Doğru.....</i></b>	<b><i>17</i></b>
	<i>Araştırma Makalesi</i>
<b><i>Otomatik Soyutlama: Resimsel Formun Image Trace ile Yeniden Üretiminin Kavramsal İncelemesi</i></b> <i>Automatic Abstraction: A Conceptual Examination of the Re-interpretation of Painterly Form with Image Trace</i>	
<b><i>Büşra Meydan.....</i></b>	<b><i>41</i></b>
	<i>Araştırma Makalesi</i>
<b><i>Grafik Tasarımda Deneysel Bir Alan Olarak Ambalaj İllüstrasyonları</i></b> <i>Packaging Illustrations as an Experimental Field in Graphic Design</i>	
<b><i>Tuğçe Bulut ve Güler Ertan.....</i></b>	<b><i>57</i></b>
	<i>Araştırma Makalesi</i>
<b><i>Çürümenin Estetiği: Sanatta Bozulmanın Kavramsal ve Çağdaş Katmanları</i></b> <i>The Aesthetics of Rotting: Conceptual and Contemporary Layers of Deterioration in Art</i>	
<b><i>İrem Yağcı ve Elif Anbarpınar.....</i></b>	<b><i>65</i></b>
<b><i>Aydın Sanat'a Katkılar / Contributions to Aydın Sanat</i></b>	
<b><i>`Land of Symphony`: The intersection of Art and Education</i></b>	
<b><i>Nafiseh Laleh ve Jésus S. Baptista.....</i></b>	<b><i>91</i></b>

## AYDIN SANAT

**Sayı 23 - HAZİRAN 2026** - Number 23 - June 2026

Genel DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015

Aydın Sanat Sayı 23 DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/2026.1223

### DOI NUMARALARI - DOI NUMBERS

***Korku Sinemasında Görsel Metaforların Göstergibilimsel Vaka Analizleri***

*Semiotic Case Analyses of Visual Metaphors in Horror Cinema*

**Sedef Saraç**

**10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v012i23001**

***2015 Sonrası Türkiye'deki Film Festivallerinde Ödül Alan Canlandırma Filmlerin Teknik Çeşitlilikleri ve Bireysel Üretim***

*Technical Diversity and Individual Production of Animated Films Awarded at Film Festivals in Turkey After 2015*

**Ege Uygur Engin, Hüsnü Çağlar Doğru**

**10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v012i23002**

***Otomatik Soyutlama: Resimsel Formun Image Trace ile Yeniden Üretiminin Kavramsal İncelemesi***

*Automatic Abstraction: A Conceptual Examination of the Re-interpretation of Painterly Form with Image Trace*

**Büşra Meydan**

**10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v012i23003**

***Grafik Tasarımda Deneysel Bir Alan Olarak Ambalaj İllüstrasyonları***

*Packaging Illustrations as an Experimental Field in Graphic Design*

**Tuğçe Bulut ve Güler Ertan**

**10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v012i23004**

***Çürümenin Estetiği: Sanatta Bozulmanın Kavramsal ve Çağdaş Katmanları***

*The Aesthetics of Rotting: Conceptual and Contemporary Layers of Deterioration in Art*

**İrem Yağcı ve Elif Anbarpınar**

**10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v012i23005**

## **Editörden;**

Dergimizin bu yeni sayısında, görsel kültürün, sinemanın, dijital üretimin ve çağdaş sanat pratiklerinin derinliklerine inen, teorik ve pratik düzlemleri bir araya getiren zengin bir seçkiyi sizlerle buluşturmanın mutluluğunu yaşıyoruz. Sanatın disiplinlerarası sınırları esnettiği, teknolojinin estetik formları yeniden tanımladığı ve geleneksel kodların çağdaş anlatılarla harmanlandığı bir dönemde, bu sayıdaki çalışmalar akademiye ve sanat pratiğine çok yönlü pencereler açmaktadır.

Bu sayımızın ilk makalesinde **Sedef Saraç**, modern korku sinemasının karmaşık ve tekinsiz dilini mercek altına alıyor. Peirce, Barthes ve Metz'in kuramsal yaklaşımlarını bütüncül bir modelde birleştiren çalışma; *The Babadook*, *Hereditary* ve *The Conjuring: Last Rites* filmleri üzerinden bireysel travmaların, kalıtsal lanetlerin ve dini sembollerin korku estetiğine nasıl dönüştüğünü göstergebilimsel ve psikanalitik bir yaklaşımla çözümlüyor. Görsel metaforların toplumsal kaygılarla olan ideolojik bağını kuran yazar, sinemaseverlere ve kuramcılara derinlikli bir analiz sunuyor.

Teknolojik dönüşümün animasyon dünyasındaki yansımalarını inceleyen **Ege Uygur Engin** ve **Hüsnü Çağlar Doğru**, Türkiye'deki güncel animasyon sinemasının panoramasını çıkarıyor. 2015–2024 yılları arasında ödül alan yapımları stop-motion'dan yapay zekâ ve oyun motoru tabanlı üretimlere uzanan geniş bir teknik yelpazede değerlendiren yazarlar, üretimin büyük stüdyolardan bireysel ve bağımsız alanlara kayışını sektörel ve estetik dinamikleriyle tartışmaya açıyor.

**Büşra Meydan**, dijital araçların sanatsal yaratım süreçlerindeki rolünü "Image Trace" (Görüntü İzleme) algoritması üzerinden kavramsal bir boyuta taşıyor. Grafik tasarımdaki bu teknik özelliğin pikselleri vektörlere dönüştürürken aslında nasıl bir "otomatik soyutlama" süreci işlettiğini felsefi bir düzlemde sorgulayan makale, sanatçının iradesi ile yazılımın rastlantısallığı arasındaki diyalogu inceliyor; çağımızda "özgünlük" ve "yeniden üretim" kavramlarını yeniden düşünmeye davet ediyor.

**Tuğçe Bulut** ve **Güler Ertan**, ambalaj tasarımını endüstriyel bir koruma işlevinin ötesine taşıyarak deneysel bir sanat yüzeyine dönüştüren illüstratif yaklaşımları inceliyor. Yerli ve yabancı markaların özgün ambalaj tasarımlarını nitel bir yaklaşımla analiz eden çalışma, illüstrasyonun tüketici algısı, satın alma motivasyonu ve marka ile kurulan duygusal bağ üzerindeki estetik gücünü ve stratejik önemini çarpıcı bulgularla ortaya koyuyor.

Makale seçkimizin son çalışmasında **İrem Yağcı** ve **Elif Anbarpınar**, "çürüme" olgusunu biyolojik sınırlarından kurtararak sarsıcı bir estetik deneyim olarak konumlandırıyor. Heidegger, Nietzsche, Kristeva ve Cioran'ın felsefi sütunlarına dayanan bu araştırma; Dieter Roth, Silas Inoue, Michel Blazy, Sam Taylor-Wood ve Mire Lee gibi çağdaş sanatçıların yapıtları üzerinden maddeselliğin çözülüşünü, zamansallığı ve varoluşsal tefekkürü estetik bir haz ve farkındalık alanı olarak analiz ediyor.

Dergimizin bu sayısında makalelerin yanı sıra, İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi olarak uluslararası düzeyde gerçekleştirdiğimiz değerli bir akademik ve sanatsal buluşmanın yansımalarına yer veriyoruz. 24–25 Şubat 2026 tarihlerinde fakültemizde ağırladığımız İtalya Poliarte Güzel Sanatlar Akademisi heyetiyle gerçekleştirilen "Land of Symphony" etkinliği, öğrencilerimize uluslararası uzmanlarla doğrudan bağ kurma fırsatı sundu. Bu kapsamda, etkinlikte sahne tasarımı (senografi) ve video mapping üzerine vizyoner bir sunum gerçekleştiren Fransız-Portekizli dijital sanatçı ve belgesel yönetmeni **Jésus S. Baptista** ile gerçekleştirdiğimiz keyifli söyleşiyi, bu anlamlı buluşmanın bir anısı ve katkısı olarak sayfalarımıza taşıyoruz.

Teorik tartıřmalardan sektörel dönüşümlere, ambalaj yüzeylerindeki deneysel arayıřlardan felsefi derinlięi olan estetik sorgulamalara ve uluslararası iř birliklerine uzanan bu sayımızın, tüm okurlarımıza, sanat dünyasına ve akademik literatüre ilham verici katkılar sunmasını temenni eder, emeęi geçen tüm deęerli yazarlarımıza ve hakemlerimize teřekkür ederiz.

**Dr.Öęr.Üyesi Mesut Batuhan Çankır**  
**Sayı Editörü**



# Korku Sinemasında Görsel Metaforların Göstergebilimsel Vaka Analizleri

Sedef Saraç<sup>1</sup>

## Özet

Bu çalışma, modern korku sinemasındaki görsel metaforların göstergebilimsel ve psikanalitik bir mercekle çözümlenmesinin, türün karmaşık dilini ve ideolojik işlevini ortaya koyduğunu göstermiştir. Korku, Peirce'in nedensel izi (indeks) ile başlayarak, Barthes'in konotasyon katmanında kültürel bir tehdide dönüşmekte ve Metz'in imgesel göstereni sayesinde psikolojik bir yüzleşme olarak deneyimlenmektedir. Yapılan nitel göstergebilimsel analizde, The Babadook'ta bireysel travmanın, Hereditary'de kalıtsal lanetin ve The Conjuring: Last Rites'ta dini sembollerin tersine çevrilmesiyle inancın kırılabilirliğinin nasıl görselleştirildiği incelenmiştir. Görsel metaforlar, soyut kaygıları somut tehditlere çevirerek (Lakoff & Johnson) ve Chiaroscuro gibi sinematografik karşıtlıkları kullanarak tekinsizlik hissi inşa etmektedir. Literatüre katkısı açısından çalışma, Peirce'in indeksellik, Barthes'in mit ve Metz'in imgesel gösteren kavramlarını birleştiren üçlü bir teorik entegrasyon sunar; ayrıca, dini sembollerin kurtuluş göstergesi olmaktan çıkarak korku kaynağına dönüşmesini merkeze alarak türün ideolojik çatışma mekanizmasına dair somut bir analiz sağlamaktadır. Korku sineması, bu görsel sistem aracılığıyla toplumsal ve bireysel kaygıların işlendiği ve ideolojik olarak çözümlendiği karmaşık bir alan olarak tanımlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Korku Sineması, Göstergebilim, The Babadook, Hereditary, The Conjuring: Last Rites.

## *Semiotic Case Analyses of Visual Metaphors in Horror Cinema*

### Abstract

This study demonstrates that a semiotic and psychoanalytic analysis of visual metaphors in modern horror cinema reveals the genre's complex language and ideological function. The cinematic construction of fear begins with Peirce's causal trace (index), transforms into a cultural threat on Barthes' layer of connotation, and is ultimately experienced as a psychological confrontation through Metz's imaginary signifier. Employing qualitative semiotic analysis, the study examined the visualization of individual trauma in The Babadook, the inherited curse in Hereditary, and the dramatization of the fragility of faith through the inversion of religious symbols in The Conjuring: Last Rites. Visual metaphors construct a sense of the uncanny by translating abstract anxieties into concrete threats (Lakoff & Johnson) and utilizing cinematographic contrasts like Chiaroscuro. The contribution to the literature lies in providing a tripartite theoretical integration of Peirce's, Barthes's, and Metz's concepts, and in specifically analyzing the ideological conflict mechanism by focusing on how religious symbols transform from signs of salvation into sources of fear. Horror cinema is thus defined as a complex visual system where societal and individual anxieties are processed and ideologically resolved.

**Keywords:** Horror Cinema, Semiotics, The Babadook, Hereditary, The Conjuring: Last Rites.

<sup>1</sup> Öğr. Gör., İstanbul Topkapı Üniversitesi, Web Tasarımı ve Kodlama Programı, İstanbul.

Orcid No: 0000-0002-0177-808X, sedefsarac@topkapi.edu.tr

Geliş Tarihi: 04 Kasım 2025 / Kabul Tarihi: 15 Mayıs 2026

DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v012i23001

## Giriş

Korku sineması, insanlığın evrensel ve kültürel olarak kodlanmış kaygılarını, içsel çatışmalarını ve bilinçdışının derinliklerini somutlaştıran bir görsel dil olarak işlev görür. Bu çalışma, korku sinemasının görsel kodlarını çözümlenmek ve anlamlandırmak amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden göstergebilimsel (semiyolojik) analiz yaklaşımını benimsemektedir. Çalışmanın temel tezi, korku sinemasının yas, travma, toplumsal huzursuzluk ve bilinçdışı gibi soyut psikolojik çatışmaları dışsallaştıran ve kültürel mitleri yeniden üreten görsel metaforlar aracılığıyla anlam inşa ettiğidir.

Barthes'a (1991, s. 108) göre mit, bir mesajın içeriğiyle değil, iletilme biçimiyle ilgilidir; kültürün kendi gerçekliğini nasıl doğal gösterdiğini açığa çıkarır. Bu bağlamda, korku sinemasında anlam üretimi, Charles S. Peirce'in göstergeler kuramı, Roland Barthes'ın kültürel anlam katmanları ve Christian Metz'in psikanalitik sinema teorisi üzerinden çözümlenmiştir.

Göstergebilimsel analizde üç temel düşünsel eksen kullanılmıştır. Peirce, işaretleri nesnesiyle kurduğu ilişkiye göre ikon, indeks ve sembol olarak sınıflandırır. Sinema görüntüsünün doğası gereği yüksek oranda indeksel oluşu, korku bağlamında görünmeyen tehditlerin nasıl somut kanıtlara dönüştüğünü açıklamak açısından kritiktir. Barthes, görsel göstergelerin denotasyon (düz anlam), konotasyon (yan anlam) ve mit olmak üzere üç katmanda nasıl anlam kazandığını açıklar; bu, dinsel sembollerin kültürel mitleri tehdit eden kötülükle nasıl tersyüz edildiğini kavramaya olanak tanır. Metz ise sinemayı "İmgesel Gösteren" olarak tanımlar ve seyircinin konumlanışını (skopofili) psikanalitik bir süreç içinde değerlendirir. Bu kuramsal yapı, korku dene-

yiminden alınan psişik hazı anlamak için önemli bir araç sunar.

Bu çerçeve doğrultusunda analiz, üç tematik düzlemde yapılandırılmıştır: Işık ve Gölge Semiyotiği (Chiaroscuro), Mekânsal Tekinsizlik Metaforları (Labirent, Ayna, Kapı) ve Renk Sembolizmi (Soğuk/Sıcak Renklerin Konotatif Kullanımı). Bu unsurlar, korkunun görsel olarak nasıl kurulduğunu, izleyicide tekinsizlik hissinin nasıl üretildiğini ve metaforların ideolojik işlevini açığa çıkarır.

Çalışmanın evrenini, modern psikolojik ve doğaüstü korku sineması oluşturmaktadır. Bu bağlamda, göstergebilimsel çözümleme, modern korku sinemasının ideolojik ve psikolojik çatışmalarını temsil eden üç film üzerinden yürütülmüştür: The Babadook (2014), Hereditary (2018) ve The Conjuring: Last Rites (2025). The Babadook'ta bireysel travma, yasin yönetimi ve Jungcu Gölge Arketipi metaforu; Hereditary'de kalıtsal lanet ve aile mitinin çözülüşü; The Conjuring: Last Rites'ta ise dinsel sembollerin tersine çevrilmesi ve inanç temaları incelenmiştir.

Bu filmlerin seçimi, amaçlı örnekleme (purposive sampling) yöntemiyle yapılmış; türün hem psikolojik hem de doğaüstü alt türlerine ait temsil biçimlerinin karşılaştırılabilir örnekleri belirlenmiştir. Bu yöntem, araştırmanın derinlemesine ve çok katmanlı bir anlam çözümlemesi yapabilmesini sağlamıştır.

Çalışma bazı sınırlılıklar dahilinde yürütülmüştür. Film seçimi, modern korku sinemasının yalnızca üç örneğiyle sınırlandırılmış olup, türün tüm varyasyonlarını kapsamamaktadır. Teorik sınır olarak çözümleme, Peirce, Barthes ve Metz'in göstergebilimsel ve psikanalitik yaklaşımlarına dayandı-

rılmış; sosyolojik ve kültürel okumalar bu çerçevenin içinde değerlendirilmiştir. Ayrıca görsel odak sınırlılığı gereği inceleme, sinematografinin temel unsurları olan ışık, mekân ve renk sembolizmiyle sınırlandırılmış; ses tasarımı ve müzik analizleri kapsam dışında bırakılmıştır.

Sonuç olarak bu giriş, korku sinemasının görsel dilinde anlam üretim süreçlerini çözümleyen, görsel metaforların göstergebilimsel yapısını açığa çıkaran ve *The Babadook*, *Hereditary* ve *The Conjuring: Last Rites* filmlerinde korkunun görsel temsilini derinlemesine inceleyen bir çerçeve sunmaktadır.

## 2. Göstergenin Üç Boyutu: Peirce ve Sinemanın Gerçeklik Statüsü

### 2.1. İndeks, İkon ve Sembolün Tanımlanması

Amerikalı filozof Charles S. Peirce, işaretleri, gösterenin nesnesiyle kurduğu ilişkiye göre ikon, indeks ve sembol olmak üzere üç temel kategoriye ayırmıştır (Media Studies, 2025). Bu ayırım, sinema görüntüsünün epistemolojik statüsünü anlamak açısından kritiktir.

İkon, nesnesine görsel benzerlik yoluyla atıfta bulunur. Sembol, nesnesiyle kültürel bir uzlaşma veya öğrenilmiş keyfi bir ilişki kurar; haç, pentagram gibi. Sinema göstergebilimi açısından en önemli kategori ise indekstir. İndeks, gösteren ile gösterilen arasında fiziksel veya nedensel bir ilişki kurar (Atkin, 2025). Sinemanın doğası gereği fotoğrafik olması, onu yüksek oranda indeksel bir sanat formu yapar (FiloMythos, 2025). Bir sinema görüntüsü, kameranın önünde var olan bir nesneden nedensel olarak kaynaklanır; ışık, zaman ve mekânın bir kayıdır. Bu, görüntüyü, gösterilenin var olduğuna dair bir kanıt niteliğine büründürür.

Korku sineması bağlamında indeksellik, genellikle görünmeyen bir tehdidin varlığını kanıtlayan fiziksel izler olarak işler. Sallanan bir kapı, aniden sönen bir mum ışığı veya yeni bir kan lekesi, geçmişte yaşanan bir şiddet olayının veya mevcut bir doğüstü varlığın nedensel kanıtlarıdır (FiloMythos, 2025). İzleyici, bu indeksel izler aracılığıyla, görsel alanda görülmeyen kötülüğün gerçekliği hakkında ikna edilir. Bir gölgenin, kaynağı bilinmeden hareket etmesi, var olan ancak tanımlanamayan bir tehdidin indeksel varlığına işaret eder. İndeksellikteki kayıp veya çarpıtma, gerilimi artırarak tekinsizlik hissini (uncanny) pekiştirir.

Peirce'in gösterge kategorileri, korku sineması görsellerinin anlam üretim süreçlerini çözümlemede güçlü bir kuramsal çerçeve sunar. Peirce'e göre göstergeler, nesnesiyle kurduğu ilişkiye göre ikon, indeks ve sembol olmak üzere üç ana kategoriye ayrılır. Korku sinemasında bu üç düzlem, farklı görsel işlevler üstlenir. İkon, nesnesine görsel benzerlik yoluyla atıfta bulunan göstergedir. Örneğin, dehşet verici bir canavarın yakın plan çekimi, hem biçimsel hem de duygusal düzlemde izleyicide doğrudan bir korku tepkisi uyandırır; canavarın doğası, şekli ve yarattığı dehşet, ikonun temsil gücüyle aktarılır. İndeks, gösteren ile gösterilen arasında fiziksel veya nedensel bir bağ kurar. Titreyen bir mum ışığı, taze bir kan lekesi ya da Chiaroscuro tekniğiyle oluşturulmuş gölgeler, görünmeyen bir varlığın varlığına işaret eden fiziksel kanıtlardır. Bu tür görsel izler, geçmişte yaşanan şiddetin veya mevcut doğüstü tehdidin varlığını kanıtlayan nedensel işaretler olarak işlev görür (FiloMythos, 2025). Son olarak, sembol, nesnesiyle doğrudan bir benzerlik ya da fiziksel bağ taşımayan, fakat kültürel uzlaşma veya öğrenilmiş anlamlar aracılığıyla

la işlev gören göstergedir. Haç, pentagram ya da The Babadook filmindeki lanetli kitap gibi ögeler, dinsel inançları, ideolojik kötülüğü ya da bastırılmış travmaları temsil eden sembolik göstergelerdir (Screen Rant, 2025). Böylece Peirce'in gösterge kategorileri, korku sinemasındaki görsel unsurların hem nedensel hem de kültürel düzeyde nasıl anlam kazandığını ve seyircideki korku hissini hangi mekanizmalarla yapılandığına açıklamada bütüncül bir yöntem sunar.

## **2.2. Denotasyon, Konotasyon ve Mit**

Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımı, görsel imgelerin yalnızca yüzeysel ya da biçimsel düzeydeki anlamlarını analiz etmekle kalmaz; aynı zamanda bu imgelerin içinde bulunduğu toplumsal ve ideolojik bağlamları açığa çıkarır. Örneğin Barthes, mit olarak tanımladığı düzeyde imgenin "kendiliğinden" varmış gibi görünmesinin ardında hâkim ideolojilerin doğalmış gibi sunulmasını görür (Barthes, 1957/2012). Ayrıca Barthes'ın yaklaşımı, "her işaretin aynı zamanda ideolojik bir mekân" olduğunu belirtir; yani görsel gösterge yalnızca bir ifade biçimi değil, aynı zamanda toplumsal anlamın üretildiği ve yeniden üretildiği bir alan olarak değerlendirilebilir. (Allensbach Hochschule, 2025). Böylece, görsel göstergeler sadece anlam taşıyan işaretler değil; aynı zamanda toplumun değer sistemlerini, güç ilişkilerini ve kültürel kodlarını doğal göstermeye yönelik mitolojik yapılar haline gelir. Bu bağlamda Barthes'ın teorisi, görsel kültür analizinde imgelerin ardındaki ideolojik işlevleri çözümleyebilmek için güçlü bir çerçeve sunmaktadır.

Barthes, anlamlandırma sürecini düz anlam (denotasyon) ve yan anlam (konotasyon) olarak iki temel katmanda ele alır (Fiske, 1996).

Denotasyon, göstergenin doğrudan ve açık anlamıdır; gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkiyi ve göstergenin dışsal gerçeklikteki göndergesini betimler (Fiske, 1996). Örneğin, The Conjuring serisindeki bir evin denotatif anlamı, bir konut yapısıdır.

Konotasyon ise göstergenin kültürel bağlam içinde kazandığı ikincil anlamdır. Bu, göstergenin kullanıcıların duygularıyla, heyecanlarıyla ve kültürel değerleriyle bulunduğu meydana gelen etkileşimi betimler. Aynı ev, konotasyon seviyesinde, Amerikalı seyirci için güvenli yuva, aile birliği veya masumiyet gibi ikincil anlamlar yüklenmektedir.

Barthes'ın konotasyonun içeriğinde incelediği mit kavramı, bir kültürün, gerçekliğin bazı görünümünü açıklamayı veya anlamasını sağlayan bir öykü olarak ele alınır (Fiske, 1996, s. 118). Korku sinemasının temel miti, genellikle "uyumun bozulması" ve "dünyanın rasyonel düzeninin geçici olarak ortadan kalkmasıdır." The Conjuring: Last Rites gibi filmler, aile ve inanç gibi temel kültürel mitleri tehdit eden doğaüstü kötülüğü göstererek bu miti yeniden canlandırır. Bu tehdit, izleyicinin kolektif kaygılarını tetiklerken, filmin sonunda düzenin yeniden tesis edilmesi, ideolojik bir rahatlama sunar.

## **2.3. Christian Metz'in Katkısı: İmgesel Gösteren ve Skopofili**

Christian Metz, 1960'lar ve 1970'lerde film diline yapısal ve göstergebilimsel yöntemleri uygulayarak film teorisinde öncü bir rol oynamıştır. Sonraki çalışmalarında, Jacques Lacan'ın etkisinde kalarak psikanalitik yaklaşımlara yönelmiş ve sinemada seyirci konumlanışını inceleyen teoriler geliştirmiştir (Metz, 2025).

Metz'in en bilinen katkılarından biri, sinemanın imgesel gösteren (Imaginary Signifier) olarak tanımlanmasıdır. Bu kavram, sinemanın, seyirciyi ayna evresine benzer bir pozisyonda, yani ekranda gösterilen her şeyi gören ancak fiziksel olarak orada olmayan bir konumda tutarak psikanalitik süreçleri tetiklemesi üzerine kuruludur (Metz, 2025).

Korku sineması, Metz'in teorisiyle yakından ilişkili olan skopofili (gözetleme zevki/takıntısı) ile beslenir. Seyirci, güvenli bir mesafeden (imgesel gösteren tarafından sağlanan bir pozisyon) dehşete tanıklık etme zevkini yaşar. Görüntünün nedensel bir varlığı indekslemesi, tehlikenin gerçekliğine dair bir kanıt sunsa da, seyircinin fiziksel olarak bu tehlikenin dışında kalması, gözetlemenin psişik hazını mümkün kılar. Her filmin bir kurgu filmi olduğu argümanı, korku sinemasının bilinçaltı materyali, rüya mantığını ve bilinçdışının dışavurumunu işleme biçimiyle paralellik kurar (Metz, 1977). Korku, görsel imgeler aracılığıyla, rüya ve gerçek arasındaki sınırları belirsizleştirerek tekinsizliği artırır (Metz, 1977).

### **3. Korkuyu Kavramsallaştırmak: Bilişsel Metaforlar ve Görsel Çeviri**

Korku göstergibilimi, Peirce'in nedensel iz (indeks), Barthes'ın ideolojik çerçeve (mit) ve Metz'in psikolojik konumlanma (imgesel gösteren) kavramlarının zorunlu bir birleşimiyle anlamlandırılır. Bir korku anı, bir indeks (kapının aniden çarpması, bir gölge) ile başlar (Özcan, 2025). Bu indeks, Barthes'ın konotasyon seviyesinde "tehlike" veya "öteki dünya" anlamına gelir. Nihayetinde, seyirci, Metz'in tanımladığı imgesel gösteren sayesinde, bu tehlikenin içinde olmadan, yalnızca gözetleyerek (skopofili) psişik bir zevk alır (Özgör, 2020). Bu üç teo-rik katman, korku filminin bütüncül deneyi-

minin nasıl hem görsel, hem kültürel hem de psikolojik düzeyde çalıştığını açıklar.

Görsel metaforların arkasındaki bilişsel mekanizmayı incelemek, soyut duyguların neden ve nasıl somutlaştırıldığını anlamak için önemlidir. George Lakoff ve Mark Johnson'ın kavramsal metafor teorisi, bu çeviri sürecini açıklamada merkezi bir rol oynar.

#### **3.1. Lakoff ve Johnson Çerçevesinde Korku Metaforları**

Lakoff ve Johnson'a göre metafor, sadece dilin bir süsü değil, düşünce ve eylemlerimizi şekillendiren temel bir bilişsel araçtır. İnsanlar, çalışma hayatı, zaman veya duygular gibi daha soyut kavramları anlamak için, doğrudan fiziksel ve sosyal deneyimlerinden edindikleri bilgileri kullanır (Wikipedia, 2025).

Korku, yas veya travma gibi soyut içsel durumlar, korku sinemasında genellikle somutlaştırılmış bir "varlık" (korku bir varlıktır) veya "mekân" (travma bir labirenttir) olarak sunulur. Örneğin, "tartışma, savaştır" metaforunun günlük dilde nasıl kullanıldığına benzer şekilde, sinema da depresyonu ya da yas izleyicinin fiziksel deneyimleriyle (kapana kısılma, kovalanma) ilişkilendirerek somutlaştırır. Bu, izleyicinin soyut kavramları fiziksel deneyimlerle anlamlandırma eğilimine hitap eder.

Sinema, bu bilişsel metaforları doğrudan görsel dile çevirir. Bir karakterin yaşadığı depresyon veya yas (The Babadook örneği) bir canavara dönüştüğünde, soyut olanın somutlaştırılması sağlanır. Bu canavar, artık sadece bir tehdit değil, aynı zamanda karakterin iç dünyasının dışavurumudur.

#### **3.2. Somutlaştırma Pratikleri: İçsel Bunalımın Dışsal Tehdide Dönüşümü**

Psikolojik korku sinemasında, canavarın fi-

güratif yapısı, bilişsel metaforun doğrudan bir sonucudur. The Babadook filmindeki Mister Babadook figürü, annenin (Amelia) bastırılmış yasının ve annelik kaygısının görsel metaforu olarak analiz edilmiştir (McCormick & Wilhelmi, 2024). Amelia'nın kocası doğum sırasında trafik kazasında ölmüş ve anne, bu yas ve tek annelikle yüzleşme konusundaki kızgınlığı uzlaştıramamıştır.

Bu somutlaştırma süreci, Carl Jung'un Gölge Arketipi kavramıyla derinlemesine örtüşür. Babadook, Amelia'nın benliğinin tatsız, itici ve kabul etmeyi reddettiği (korkunç, itici yönler) bilinçdışı parçası, yani Jungcu Gölge Arketipi olarak analiz edilir. Canavarın varlığı, tam olarak bastırılmış bilinçsizlik anlamına gelir. Kitabın başlığının dahi "Kötü Bir Kitap" ("Bad A Book") anagramı olması, travmanın kaynağının bizzat Amelia'nın duygularını tanımlamak için kullandığı bir araç olduğunu gösterir.

Bilişsel metafor teorisi, canavarın figüratif yapısının (Gölge) rastgele değil, psikolojik zorunluluktan kaynaklandığını öne sürer. Filmin anlatısı boyunca, Amelia ve oğlunun Babadook'u bastırma girişimleri onu güçlendirir. (McCormick & Wilhelmi, 2025). Bu, yas ve diğer olumsuz duyguların tamamen bastırılması yerine değer verilmesi ve yönetilmesi gerektiğini gösteren bilişsel ve psikolojik bir zorunluluğun görselleşmesidir. Korku sineması, böylece sadece dışsal bir tehlikeyi göstermek yerine, modern toplumsal kaygıların (annelik kaygısı, akıl sağlığı sorunları) mit düzeyinde yeniden işlenmesini sağlar.

#### 4. Görsel Metaforların Tematik Çözümlemesi: Işık, Mekân ve Renk

##### 4.1. Işık ve Gölge Semiyotiği: Chiaroscuro ve Gerilim İnşası

Chiaroscuro, İtalyanca "açık, aydınlık" (*chiaro*) ve "karanlık" (*oscuro*) kelimelerinden türemiştir. Rönesans sanat akımıyla ortaya çıkan bu teknik, görsel bir eserde aydın-

lık ve karanlık alanların birbirlerine göre kontrastlarını kullanarak dramatik bir etki yaratır. Sinematografide Chiaroscuro, az ve yüksek kontrastlı ışıklandırmayı tanımlar ve Alman dışavurumcu filmlerinde yaygınlaşmış, daha sonra film noir türünde standart hale gelmiştir (ShootBetter, 2025).

##### 4.1.1. İndeksel ve Sembolik Karşıtlık

Korku sinemasında Chiaroscuro, temel bir semiyolojik karşıtlığı görselleştirir:

**Aydınlık (Chiaro):** Bilinç, rasyonellik, güvenlik, görünür olanın indekssel gösterenidir. Aydınlıkta kalan nesnelere nettir, tanımlanabilir ve kontrol altındadır.

**Karanlık (Oscuro):** Bilinçdışı, tehdit, tekinsizlik, gizlenmiş olanın sembolik gösterenidir. Karanlık, rasyonel kontrolün sona erdiği alanı işaret eder.

Chiaroscuro'nun aşırı kontrastı, aydınlık ile karanlık arasındaki yumuşak geçişi ortadan kaldırarak ahlaki ve ontolojik belirsizlik yaratır (Dr-Light, 2025).

Gölgenin kendisi, sinemada güçlü bir indeks ve semboldür. Gölge, bir varlığın fiziksel olarak orada olduğunu (görünmese bile) işaret eden bir indeks görevi görür. Korku sinemasında, kaynağı belirsiz bırakılan gölge, potansiyel tehlikenin veya canavarın (Gölge Arketipi) indekssel varlığına işaret eder. Bu durum, gölgenin zamanla bilinçdışı veya bastırılmış olanın sembolüne dönüşmesini sağlar. Chiaroscuro tekniği, hem estetik bir teknik hem de mekânsal tekinsizliği sağlayan bir önkoşuldur.

##### 4.2. Mekânın Sembolik Yükü: Tekinsizlik ve Labirent

İç mekânlar, korku sinemasında karakterlerin psikolojik durumlarının dışavurumcu bir yansıması olarak kullanılır. Derinlik, karanlık, dağınık ve boş alanlar, çıkmaz koridor-

lar, insanın içsel bunalımlarını, yalnızlık, çaresizlik ve batıl korkularının imgelemleridir (Özgör, 2020).

#### 4.2.1. Ayna, Kapı ve Pencere Portalları

Pencere, kapı ve özellikle ayna, tekinsizliğin (Freud'un *Uncanny* kavramı) sergilendiği temel işlevlerdir. Bu objeler, evin iç ve dış yapısına ait olsalar da, aynı zamanda gerçek dünyanın ötesindeki tarafa açılan bir geçit (portal) olarak işlev görürler (Özgör, 2020). Ayna, yansıtılan ile gerçek arasında gezinmeye zorlar ve şimdiki zaman, geçmiş ve gelecek arasına bir portal açar. James Ensor'un belirttiği gibi, aynalar "ölümün ve götürdüğü yere açılan portallardır" (Özgör, 2020).

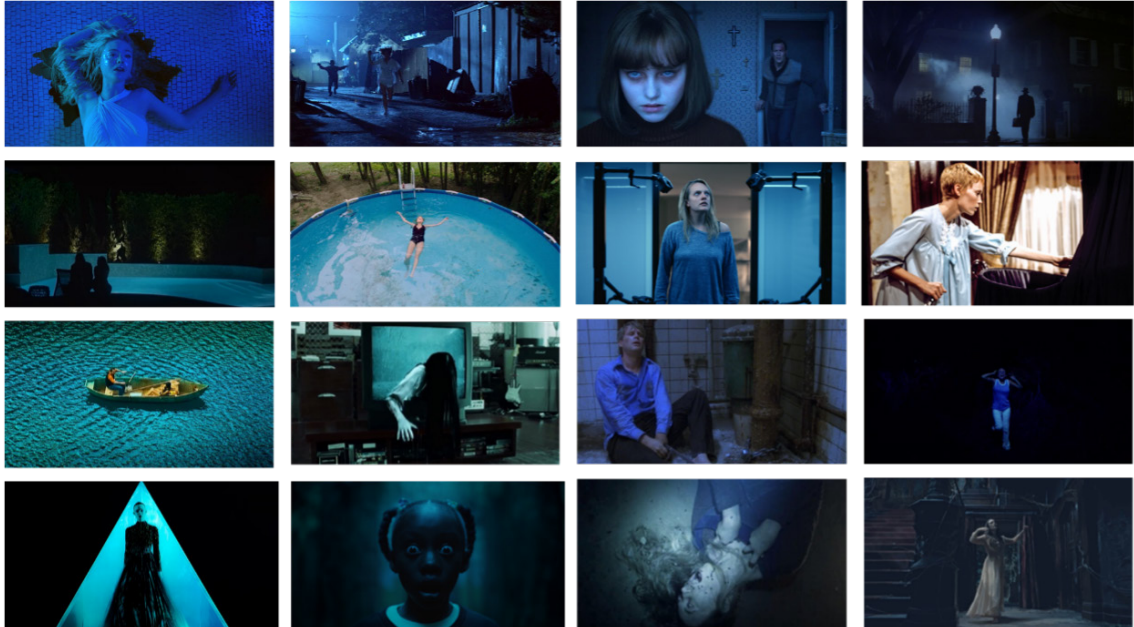
Mekânsal bir uzam kazandıran aynalar, huzursuzluk ve boşluk hissi yaratır. Karşılıklı duran aynalar, kapılar ve pencereler, izleyiciye çıkılmaz bir labirenti anımsatan bir hapsolmuşlük hissi verir. Bu durum, aynı zamanda Metz'in psikanalitik teorisiyle (skopofili) ilişkilidir, zira seyirci de kurban da aynaya bakmak suretiyle gözetleme/gö-

zetlenme hazzı alan obje ve süje durumundadır (Özgör, 2020). Labirent benzeri yapılar ve çıkmaz koridorlar, karakterin içsel çıkmazlarının ve hapsolmuşlüğüne görsel metaforlarıdır.

#### 4.3. Renk Sembolizmi: Soğuk ve Sıcak Renklerin Konotatif Kullanımı

##### 4.3.1. Mavi ve Kırmızı Kodları

Korku sinemasında mavi, genellikle soğukluk, gece ve huzursuzluk ile ilişkilendirilir. Ay ışığı, özellikle eski sinematografi tarzlarında, mavi filtrelenerek soğuk, rahatsız edici ve güvensiz bir atmosfer yaratılır. Görüntü yönetmenleri bu rengi "gece" atmosferini oluşturmak için kullanır. İlginç bir biçimde, mavi rengin kültürel denotasyonu (sakinlik veya mutluluk) ile korku sinemasındaki konotasyonu (soğukluk, yalnızlık, rahatsızlık) arasında bir gerilim bulunur. Bu bağlamsal kayma, Barthes'ın konotasyonun kültürel ve tür içi dinamiklere bağlı olduğu fikrini destekler. Mavi, sinemasal bağlamda, izleyicinin rahatsız hissetmesini sağlayan bir renge dönüşür (Lewis, 2022).



Resim 1: Korku filmlerinde mavi ışık kullanımı (Kaynak: Lewis, 2022).

Kırmızı ise, konotasyon seviyesinde, genellikle şiddet, kan, tutku veya saf kötülüğün göstergesidir ve denotatif bir sahneyi anında tehlikeli veya ahlaki olarak yozlaşmış hale getirir.

### 5. Görsel Metaforların İdeolik İşlevleri

Korku sineması, sembolik imgeler aracılığıyla toplumsal endişeleri ve bireysel travmaları ifade eder. Peirce'e göre metaforik bir gösteren, kendisinden farklı bir kavramı ikonik benzerlik veya çağrışım yoluyla simgeleyen bir işarettir; Lakoff ve Johnson'a göre ise insanlar soyut kavramları somut imgeler aracılığıyla, "metaforik haritalama" süreciyle kavrar (Lakoff & Johnson, 1980; Peirce, 1931-58). Bu bağlamda Barthes'ın mitolojisi, görsel imgenin ikinci bir gösterge sistemine dönüşerek ideolojiyi "doğallaştırın" bir anlatı yarattığını vurgular (Barthes, 1972). Metz ise sinematik imgelerin, bir "düşsel gösteren" olarak bilinçdışına hitap eden sembolik yapılandırmalar olduğunu savunur (Metz, 1977). The Babadook, Hereditary ve The Conjuring: Last Rites filmlerindeki görsel metaforlar bu teoriler ışığında değerlendirildiğinde, hem bireysel hem toplumsal travmanın ve inanç sistemlerinin yeniden üretimine hizmet eden ideolojik işlevler üstlenir.

The Babadook'ta yaratık figürü, başkarakter Amelia'nın (Anne) bastırıldığı öfke ve yas duygularının somutlaşmış halidir. Bu canavar, Amelia'nın kaybettiği eşinin ardından yaşadığı acıyı ve yoğun depresyonu biçimsel olarak temsil eder. Örneğin Parastuti ve arkadaşları (2025), Babadook'un Amelia'nın iç dünyasındaki bastırılmış duyguların dışavurumu olduğunu, kayıp yasının somut bir yansıması gibi işlev gördüğünü belirtir (Parastuti vd., 2024). Peirce'in gösterge kuramında yaratığın figürü, korku ve öfkenin ikonik bir temsilcisi olarak yorumlanabilir (Peirce, 1931-58). Lakoff ve Johnson'ın çerçevesinde "duygular canavar gibi" veya "travma başka bir varlık olarak" metaforları faal hale gelir; Babadook figürü aracılı-

ıyla bu soyut "keder" deneyimi somut bir nesneyle kavranabilir (Lakoff & Johnson, 1980). Barthes açısından bakıldığında ise Babadook imgesi, kadının kederini bireysel bir acıdan evrensel bir mit haline getirip normalleştirir. Yani filmde anne ve yas temaları, sanki kaçınılmaz "doğal bir olaymış" gibi sunulur tarihsellikten arındırılır (Barthes, 1972). Bu anlamda korku öğeleri, yalnızca estetik değil, ideolojik açıdan da "toplumsal mitlerin" malzemesi olur.

Hereditary'de minyatür evler ve dioramalar, aile içi travmayı ve kontrol arzusunu metaforik olarak dışa vurur. Annie'nin kurduğu "Small World" serisi, ölen annesiyle çocukluğu arasındaki sahneleri canlı tutan küçük ölçekli replikalardır. Aviva Briefel'in (2022) vurguladığı gibi, bu dioramalar Annie'ye annesine "geçici bir hâkimiyet fantezisiyle yukarıdan bakma" imkanı sunar (Briefel, 2022). Babaannesinin mezarından sonra oluşan karmaşıklık kendi kontrolüne alma çabasıdır. Pek çok minyatürde Annie'nin öfkesi, suçluluk ve keder bir kutuya hapsolür; bu yapay "dollhouse" lar, Annie'nin "travmasını bir kutuya koyma" ve ölümü küçük parçalara ayırma ihtiyacının somutlaşmış halidir. Peirce'in bakışına göre her minyatür ev, gerçek evin benzerliklerine dayanan ikoniktir, fakat ikinci düzeyde buradan beslenen "aile kaderi" gibi bir mitos inşa edilir. Lakoff-Johnson teorisyle "kontrol etmek, nesneyi oyuncak gibi görmek" metaforları devreye girer; Annie, duygularını küçük sahnelere hapsederek krizini yönetmeye çalışır (Lakoff & Johnson, 1980). Barkın sistemli bir evren yaratarak travmasını disipline etmeye uğraştıkça, Barthes'ın dediği gibi bu imgeler evrensel olmayan, ideolojik bir gerçeklik sunar: Ailedeki trajedi, sanki doğa yasasıymışçasına "normalleştirilir" (Barthes, 1972).

The Conjuring: Last Rites'te dinî semboller ters çevrilerek sunulur; kutsal objeler (örneğin haçlar, İsa heykelleri) şeytani bağlamda çarpıtılır. Cole Burgett'e göre seride

kullanılan çarım, yağmur duası ve ayın sahneleri gibi açık dini imgeler, “ışıkla karanlığın” estetiksel çatışması için sinematik kısayollara dönüşür (Burgett, 2025). Kutsal ritüellerin bu biçimde gösterilmesi, seyirciye ilk bakışta Hristiyan inancının zaferi gibi görünse de aslında mitik bir anlatıya işaret eder. Yani Metz’in sinema düşsel göstereni bağlamında bu ters çevrilmiş haç ve ibadet sahneleri, izleyicinin bilinçdışındaki din-korku ilişkisinin işaretlerini kodlar. Aynı zamanda Lakoff & Johnson perspektifinde “kötülük savaş gibidir” veya “kaos düzene karşıdır” metaforları can bulur; film, şeytani kötülüğün Hristiyan düzenini alt üst edişini vurgular. Bu imgeler aracılığıyla hem toplumsal inanç sistemi sorgulanır hem de aile kurumunun kutsallığı tehdit edilir. Böylece The Conjuring: Last Rites, görünürde dinî direnç öğeleri barındırsa da ideolojik olarak inancın çarpıtılmasını ve kaosa teslim olmasını simgeleyen imgeler üretir.

Sonuç olarak, her üç filmdeki görsel metaforlar estetik bir öge olmaktan öteye geçerek ideolojik anlamlar üreten işlevler taşır. Peirce’in gösterge kategorileri, Barthes’in mitolojisi, Metz’in düşsel gösteren ve Lakoff-Johnson’ın metafor teorisi çerçevesinde bu imgeler, bireysel travma ve toplumsal korkuların yeniden kurgulanmasına hizmet eder. Örneğin The Babadook’ta yaratık, bastırılmış yasın mitik temsiliyken, Hereditary’deki minyatürler aile içi acıyı “kontrol edilebilir bir dünya”ya dönüştürür (Briefel, 2022). The Conjuring: Last Rites’te ters semboller ise inanç sistemlerini ters yüz eden bir ideoloji içerir. Böylece bu korku filmleri, türün ideolojik işlevine uygun biçimde, hem bireysel psikolojiyi hem de kültürel mitleri görsel metaforlarla yeniden üretir ve pekiştirir.

## 5. Bulgular: Vaka Analizleri

Teorik çerçeve, modern korku sinemasının üç farklı tipteki ideolojik ve psikolojik çatışmalarını temsil eden The Babadook, Hereditary ve The Conjuring serisi üzerinden uygulanarak test edilmektedir.

### 5.1. The Babadook (2014): Gölge Arketipi ve Yasın Yönetimi

The Babadook, modern psikolojik korkunun, içsel travmanın dışsallaştırılmasına dayanan bir örneğidir. Film, keder ve depresyon gibi soyut içsel durumların, somut bir varlığa (Babadook) dönüştürülmesi metaforunu temel alır (McCormick & Wilhelmi, 2024). Bu, Lakoff ve Johnson’ın bilişsel metafor teorisinin görsel bir çevirisidir: korku/yas bir varlıktır. Ana karakter Amelia’nın, kocasının doğum sırasında geçirdiği trafik kazasıyla ölmesi üzerine yaşadığı yas ve beklenmedik tek annelik durumuyla ilgili bastırılmış kızgınlık ve kırgınlık, canavarın ortaya çıkışının temel nedenidir (McCormick & Wilhelmi, 2024). Yönetmenin de belirttiği gibi, filmin çekirdek fikri, kişinin kendi karanlığıyla yüzleşme gerekliliğini ele almaktır; korku ise sadece bir yan üründür.

#### 5.1.1. Mit Yaratımı ve Sembolik Yük

Babadook’u tanıtan siyah kitap, Barthes’in mit yaratım sürecine bir örnektir. Kitap, Amelia’nın kendi duygularını tanımlamak için kullandığı bir araç olarak işlev görür. Canavarın adı ("Kötü Bir Kitap" anagramı), travmanın kaynağının bizzat annenin zihninde ve kendi kendine uyguladığı baskıda indekslendiğini gösterir.

Babadook figürü, Jung’un Gölge Arketipi olarak analiz edilir: Bilinçdışının kabul edilmeyen, iğrenç ve itici yönleri. Bastırılan bu bilinçsizlik, yani gölge, fiziksel olarak reddedildiği için varlığının farkına bile varılamayan karanlıktır. Film boyunca Amelia ve oğlu Sam’in Babadook’u bastırma girişimleri onu yalnızca güçlendirir, bu da olumsuz duyguların tamamen yok edilemeyeceğini, aksine ileriye gidebilmek için onlara değer verilmesi ve yönetilmesi gerektiğini gösteren bilişsel bir ifadedir (McCormick & Wilhelmi, 2024).

### **5.1.2. Sonun Göstergebilimsel Yorumu**

Filmin sonu, Babadook'un yok edilmek yerine bodrumda kilitli tutulmasıyla sonuçlanır. Psikanalitik anlamda bodrum, genellikle bilinçdışını veya bastırılmış psikik alanı sembolize eder. Bu sonuç, içsel travmanın veya kronik zihinsel zorluğun tamamen yok edilemez olduğunun, ancak yönetilebilir olduğunun göstergebilimsel bir ifadesidir (kronik hastalık/depresyon ile yaşama metaforu). Amelia'nın canavara solucan yedirek onun temel ihtiyaçlarını karşılaması, zorlukların yaşamın bir parçası olarak kabul edilerek onlarla başa çıkılması gerektiğini görselleştirir.

### **5.2. Hereditary (2018): Minyatür Evler, Kader ve Aile Mitinin Çözülüşü**

Ari Aster'in Hereditary (2018) filmi, korku sinemasının odak noktasını bireysel travmadan kalıtsal, ailevi ve mitolojik bir lanete kaydırır. Filmin temel metaforik yapısı, ana karakter Annie Graham'ın mesleği olan minyatür ev maketleri üzerinden kurulur (Gibson, 2022).

#### **5.2.1. Minyatür Evler: Kontrolün Sembolü ve Kaderin İndeksi**

Annie'nin yarattığı minyatür evler, Bartles'in konotasyon seviyesinde, aile yapısı üzerinde kontrol kurma arzusunun bir göstergesidir. Annie'nin, annesiyle olan mesafeli ve bir dargın bir barışık ilişkisine rağmen, bu maketler aracılığıyla geçmişini yeniden kurma çabası dikkat çeker. Ancak bu maketler, aynı zamanda gelecekteki olayların veya geçmiş travmaların yeniden canlandırılması işlevini de görür. Maketlerin içine yerleştirilen figürler ve sahneler, Annie'nin ailesinin yaşadığı dramın bir minyatür versiyonudur ve bu, kaderin kaçınılmazlığına dair indeksel bir kanıt sunar (Gibson, 2022). Kamera hareketlerinin ve mizansenin, karakterleri bu maketlerin

içindeki oyuncaklar gibi konumlandırması, öznenin parçalanışı ve dışsal (satanik) güçlerin kontrolü altına girmesi metaforunu güçlendirir. İzleyici, ailenin bir kurgu içinde, görünmeyen bir güç tarafından yönetildiğini bu görsel kodlar aracılığıyla algılar.

#### **5.2.2. Kalıtsallık ve Sembolik Deformasyon**

Filmin adı (Hereditary – Kalıtsal/Miras), büyükannenin gizemli ve karanlık geçmişiinden kaynaklanan bir lanetin aktarımını sembolize eder. Ailenin bir araya gelmesi ve yaşadığı acılar, bu kalıtsal travmayı somutlaştırır. Filmin ortasındaki travmatik kaza (Charlie'nin ölümü), aile mitinin çözülüşünün doruk noktasıdır. Charlie'nin ölümü, izleyiciyi şok eden ani bir olay olsa da, aslında büyükannenin isteği doğrultusunda (Kral Paimon'un erkek bedeni ihtiyacı) planlı bir ritüelin parçasıdır. Charlie'nin "büyükannem erkek olmamı istemiş" cümlesi, olayın baştan beri planlı bir kader olduğunu gösteren sembolik bir detaydır. Bu, korkunun rastgele değil, belirlenmiş bir kaderin sonucu olarak inşa edildiğini gösterir. Finaldeki ayin ve Kral Paimon'un Peter'in bedeninde yeniden can bulması, Batı kültürü için kutsal kabul edilen aile yapısının ve soy devamlılığı fikrinin görsel olarak deforme edilerek kötülüğün miras olarak aktarılması mitini pekiştirir (Zeng, 2024).

#### **5.3. The Conjuring: Last Rites (2025): Ritüel Dili ve İnancın Sembolik Yıkımı**

**The Conjuring: Last Rites**, serinin tematik olarak "inanç, aile ve kurtuluş" üçgeninde kapanış noktası olarak konumlanır. Pettis (2025), filmin *The Conjuring* evrenini tamamlayan "ideolojik daireyi" çizdiğini ve serinin temelini oluşturan aile birliğini merkeze aldığını vurgular. *India Forums* (2025) ise filmin korkudan çok duygusal bağlara ve "aile içi dayanışma" temasına odaklanarak, kötülüğe karşı direncin yalnızca inançla değil, sevgiyle mümkün kılındığını belirtir.

Dietsch (2025) bu yorumu destekleyerek, *Last Rites*'in yalnızca bir korku hikâyesi değil, aynı zamanda bir "veda ayini" olduğunu; kutsalın temsiliyle dünyevi korkunun kesiştiği bir metaforik düzlem yarattığını ifade eder. Bu bağlamda film, dinsel sembollerin görsel gücünü kullanarak kötülüğü kutsal alanın içine taşır ve Barthes'ın (1957) tanımladığı biçimiyle "mitin ters yüz edilmesi" sürecini sinematografik düzlemde gerçekleştirir; aile, inanç ve kurtuluş temalarının birbirine karıştığı bu yapı, korkunun özünü kültürel bir ritüel olarak yeniden tanımlar (Pettis, 2025; Dietsch, 2025).

### **5.3.1. Dinsel Sembollerin Tersine Çevrilmesi ve Konotatif Gerilim**

Film, dini sembolleri yoğun bir göstergebilimsel yükü kullanır. Haç, kutsal su, mumlar, kilise mimarisi ve ayinler gibi nesnelere, denotatif düzeyde kurtuluş ve koruma göstergeleridir (Wheeler, 2011, s. 37). Ancak film boyunca bu semboller, varlıklarını sürdürseler de kötülüğün gücü karşısında etkisizleşerek veya tersine çevrilerek tersine metaforlar olarak işlev görür. Örneğin, haçın tersine çevrilmesi veya kutsal suyun kirlenmesi, kutsal olanın tehdit unsuru hâline gelmesi konotasyonunu taşır; inancın kırılmasını drammatize etmeye ve kurtuluşu tehlikeye dönüştürmeye yarar. Bu, inancın artık bir sığınak değil, korkunun kaynağı olabileceği fikrini yerleştirir. Ritüel ve exorcism sahneleri, bu sembolik çatışmanın doruk noktalarıdır; burada inancın gücü, kültürel mitleri tehdit eden kötülüğe karşı ideolojik bir çözüm sunar (Duran, 2024, s. 15). Warren çiftinin, Amerikan halkının

şeytani varlıklara musallat olma, şeytan çıkarma konusundaki dini algısı üzerindeki kültürel etkisi, korku filmleriyle olan bağlarında önemli ölçüde yansıtılmaktadır. Bu filmler, halkı şeytani varlıklara musallat olma ve doğaüstü olayları tanımaya yönelik daha geniş çerçevelerle tanıştırmak amacıyla, etkili bir şekilde bir kitle iletişim aracı işlevi görmüştür.

### **5.3.2. Sinematografik Kontrast ve İdeolojik İkilik**

*The Conjuring: Last Rites*'in sinematografisi (Görüntü yönetmeni: Eli Born), ışık ve gölge semiyotiğini yoğun bir biçimde kullanır. Renkli ışığın kullanılması, bir film karesine duygusal bir yük vermek veya yabancılaşma hisleri gibi duygusal etkiler yaratmak için kullanılır (Keating, 2010). Film, özellikle soğuk mavi ışık ile altın sarısı/sıcak kırmızı tonlar arasındaki kontrastı kullanarak bir ideolojik ikilik yansıtır. Soğuk mavi, konotatif düzeyde huzursuzluğu, geceyi ve güvenizliği sembolize ederken; sıcak sarı/kırmızı tonlar, ya kötülüğün şiddetini (kırmızı) ya da inancın sıcaklığını/mumu (sarı) temsil eder. Bu görsel gidiş geliş, iman ile korku arasındaki sürekli mücadeleyi somutlaştırır. Barthes'ın belirttiği gibi, kültürel ikonlar (dini nesnelere), modern mitler aracılığıyla gündelik imgelerden korkunun mitsel katmanına dönüşür; bu filmde de dinsel ritüelin görsel dili, korkunun semiyotiğine dönüştürülür: inanç bir sığınak değil, korkunun kaynağıdır (Çulha, 2025).

Üç filmin ideolojik ve metaforik karşılaştırması aşağıdaki tabloda sunulmuştur:

Karşılaştırma Ölçütü	The Babadook	Hereditary	The Conjuring: Last Rites
Canavarın Kaynağı	Bireysel/Toplumsal Yas ve Baskı.	Kalıtsal/Mitolojik Lanet.	Dışsal/Şeytani Kötülük.
İdeolojik İşlev	İlerici/Kritik (Anne mitinin yıkımı).	Nihilist/Yıkıcı (Aile kurumunun ifşası).	Reaksiyoner/Koruyucu (Otoritenin restorasyonu).
Metaforik Çözüm	Entegrasyon (Canavarı beslemek).	Teslimiyet (Kaderin piyonu olmak).	Eksorsizm (Kötülüğü kovmak).
Normallik Algısı	Baskıcı ve Arızalı.	Kaçınılmaz ve Kırılgan.	Kutsal ve Korunmaya Muhtaç.

## Sonuç

Bu çalışma, korku sinemasındaki görsel metaforların göstergebilimsel ve psikanalitik bir mercekle çözümlenmesinin, türün karmaşık dilini ve ideolojik işlevini ortaya çıkardığını göstermiştir. Korku sineması, basit bir eğlence aracı olmanın ötesinde, bireysel travma (The Babadook), kalıtsal lanet (Hereditary) ve toplumsal kaygıların (The Conjuring) yansıtıldığı ve işlendiği karmaşık bir görsel sistemdir.

Görsel metaforlar, soyut kaygıları somut tehditlere çevirerek (Lakoff & Johnson) ve aydınlık/karanlık (Chiaroscuro) ile mekan (Ayna/Labirent) gibi temel sinematografik karşıtlıkları kullanarak tekinsizlik hissini inşa eder. Peirce'in gösterge kategorileri, sinema görüntüsünün gerçeklik statüsünü (indeksellik) belirlerken; Barthes'ın anlam katmanları, bu görüntülere kültürel mitlerin nasıl yüklendiğini (aile, inanç mitinin yıkımı) açıklar. Metz'in imgesel gösteren teorisi ise, seyircinin bu dehşeti güvenli bir mesafeden gözlemeleme hazzını (skopofili) nasıl yaşadığını psikanalitik olarak gerektirir (Özgör, 2020).

Korkunun mekanizması, bir indeksel iz (somut kanıt) ile başlar, Barthes'ın konotasyon katmanında kültürel bir tehdide dönüşür ve Metz'in imgesel göstereni sayesinde psikolojik bir yüzleşme olarak deneyimlenir. Görsel gösterenlerin sembolik yükü, Peirce'in kategorilerinde indeksel ilişkilerden sembolik ilişkilere doğru ilerler; bir gölge (indeks) zamanla bilinçdışı (sembol) anlamına gelerek kültürel bir kısaltmaya dönüşür. Metaforlar yalnızca dilde değil, düşüncenin kendisinde de vardır; nasıl algıladığımızı, nasıl düşündüğümüzü ve ne yaptığımızı yapılandırır (Lakoff & Johnson, 1980, s. 3). Sinema paradoksal bir yokluk varlığını içerir: Seyirci fiziksel olarak yokken her şeyi görür; bu durum öznenin aynadaki görüntüsüyle olan hayali ilişkisini yeniden üretir (Metz, 1977, s. 45).

Vaka analizleri bölümünde incelenen The Babadook, Hereditary ve The Conjuring: Last Rites filmleri, korku sinemasının ideolojik ve psikolojik çatışmaları nasıl farklı katmanlarda işlediğini somutlaştırmaktadır. The Babadook filminde, ana karakter Amelia'nın bastrılmış yasının ve annelik

kaygısının görsel bir metaforu olan "Mister Babadook" figürü, Jungcu Gölge Arketipi üzerinden çözümlenmiştir. Bu canavar, tamamen yok edilemeyen ancak yönetilmesi gereken kronik bir zihinsel zorluğun göstergesibilimsel bir ifadesidir; filmin sonunda yaratığın bodrumda (bilinçdışı) kilitli tutulması ve beslenmesi, travmanın yaşamın bir parçası olarak kabul edilmesini simgeler. Öte yandan Hereditary, odağı bireysel travmadan kalıtsal ve mitolojik bir lanete kaydırarak aile kurumunun ifşasını merkeze alır. Filmin temel metaforu olan minyatür evler, Barthes'ın konotasyon seviyesinde aile yapısı üzerinde kontrol kurma arzusu temsil ederken, aynı zamanda karakterlerin dışsal (satanik) güçlerin elinde birer oyuncak gibi konumlandırıldığını (kaderin kaçınılmazlığı) indeksel olarak sunmaktadır. Son olarak The Conjuring: Last Rites vakası, dinsel sembollerin (haç, kutsal su, ayin) tersine çevrilmesiyle inancın kırılabilirliğini ve kutsal olanın bir tehdit unsuru haline gelişini dramatize eder. Bu üç farklı yaklaşım; korkunun bazen ilerici bir yas yönetimi, bazen nihilist bir kader teslimiyeti, bazen de reaksiyoner bir otorite restorasyonu (eksorsizm) olarak ideolojik işlevler üstlendiğini göstermektedir.

Gelecek araştırmalar, dijital medya ve sanal gerçeklik gibi yeni platformlarda, indekselliğin (Peirce) ve imgesel gösterenin (Metz) nasıl dönüştüğüne dair çalışmalar yapmaya odaklanmalıdır. Görüntünün dijital manipülasyonunun artması, sinemanın indeksel statüsünü sorgulamakta ve bu durumun, korku deneyimi üzerindeki epistemolojik etkilerini derinlemesine incelemek gerekmektedir.

### Kaynakça

- Barthes, R. (2012). *Mitolojiler: Tam baskı*. New York, NY: Hill & Wang. (İlk baskı 1957'de yayımlanmıştır.)
- Barthes, R. (1991). *Mythologies*. New York: The Noonday Press.
- Briefel, A. (2022). The Terror of Very Small Worlds: *Hereditary* and the Miniature Scales of Horror. *Discourse* 44(3), 314-327. <https://dx.doi.org/10.1353/dis.2022.0021>.
- Burgett, C. (2025, Ekim 8). *All's Well That Ends Well: A Review of 'The Conjuring: Last Rites'*. *Christian Research Journal*, 48(04). <https://www.equip.org/articles/all-well-that-ends-well-a-review-of-the-conjuring-last-rites/>
- Chiaroscuro Tekniği – Shootbetter. (Erişim tarihi: Ekim 28, 2025). <https://shootbetter.net/incelemeler/isik/chiaroscuro-teknigi/>
- Çulha, D. (2025). Roland Barthes'ın Mit Kuramı ile Görsel Anlatı Çözümlemesi: John Heartfield'in Üç Fotomontajı Üzerine Bir Okuma. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 15 (3), 967-983. <https://doi.org/10.7456/toj-dac.1674095>
- Dietsch, D. (2025). *The Conjuring: Last Rites is the end in more ways than one*. Giant Freakin Robot. <https://www.giantfreakin-robot.com/ent/conjuring-last-rites-end.html>
- DR-TREND – Dr-Light Aydınlatma. (Erişim tarihi: Eylül 20, 2025). <https://www.dr-light.com/magazine/sep-2021/80/>
- Duran, S. N. (2024). *The Exorcist Effect: Horror, Religion, and Demonic Belief*. *Journal of Religion & Film*, 28(1), 64. <https://doi.org/10.32873/uno.dc.jrf.28.01.64>

- FiloMythos. (2025). *Temsilin ontolojisi ve göstergenin mantığı: C.S. Peirce'in işaret kuramı, indeks kavramı ve sinemanın gerçeklik statüsü*. <https://www.filomythos.com/temsilin-ontolojisi-ve-gostergenin-mantigi-c-s-peircein-isaret-kurami-indeks-kavrami-ve-sinemanin-gerceklik-statusu/>
- Fiske, J. (1996). *İletişim çalışmalarına giriş*. Ankara: Bilim ve Sanat.
- Gibson, B. (2022, March 30). *Home Wee Home – It's Where the Horror Is: Miniature models, crime scenes in Hereditary and Sharp Objects*. *Bright Lights Film Journal*. <https://brightlightsfilm.com/home-wee-home-its-where-the-horror-is-miniature-models-crime-scenes-and-toxic-femininity-in-hereditary-and-sharp-objects/>
- Hereditary* ya da dekoratif trajedi – Gazete Duvar. (Erişim tarihi: Eylül 10, 2025). <https://www.gazeteduvar.com.tr/hereditary-ya-da-dekoratif-trajedi-haber-1599512>
- Keating, P. (2010). *Hollywood lighting from the silent era to film noir*. Columbia University Press.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. University of Chicago Press.
- Lewis, S. (2022, 7 Ocak). *Slow Burn Horror – The meaning of blue in horror*. <https://slowburnhorror.com/2022/01/07/the-meaning-of-blue-in-horror/>
- McCormick, C., & Wilhelmi, J. (2025, Ekim 28). *The Babadook ending explained: What the monster really means*. *Screen Rant*. <https://screenrant.com/babadook-movie-ending-explained-monster-depression-meaning/>
- Media Studies. (2025). *Charles Peirce's sign categories – Icon, Index, Symbol*. <https://media-studies.com/peirce-sign-categories/>
- Metz, C. (1977). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Indiana University Press.
- Metz, C. (2025). *The Imaginary Signifier – Psychoanalysis and the Cinema*. (Erişim tarihi: Ağustos 28, 2025). [https://web.english.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Metz\\_Imaginary.pdf](https://web.english.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Metz_Imaginary.pdf)
- Oxford Bibliographies. (2025). *Christian Metz – Cinema and Media Studies*. (Erişim tarihi: Ağustos 15, 2025). <https://www.oxfordbibliographies.com/abstract/document/obo-9780199791286/obo-9780199791286-0286.xml>
- Özgör, C. O. (2020). Batıl inançların korku sinemasındaki yansımaları. *The Journal of Design, Art and Communication (TOJDAC)*, 5(9), 504–520. ISSN 2547-9458.
- Parastuti, Parastuti & Suparji, Suparji & Rijanto, Tri & Suyami, Suyami & Aris, Hidayat & Refisrul, Refisrul & Ajisman, Ajisman & Basori, Tjak. (2024). Monstrous Reflections: The Babadook as a Metaphor for Psychological Turmoil. *World Journal of English Language*. 15. 194. 10.5430/wjel.v15n3p194.
- Peirce's Theory of Signs – *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. (Erişim tarihi: Ağustos 20, 2025). <https://plato.stanford.edu/entries/peirce-semiotics/>
- Pettis, C. (2025, September 6). *The Conjuring: Last Rites review: Bringing the franchise full circle*. *The Movie Blog*. <https://www.themovieblog.com/2025/09/the-conjuring-last-rites-review-bringing-the-franchise-full-circle/>
- Söylenti Dergi. (2025). *Hereditary: Modern Korku Klasığı*. (Erişim tarihi: Ağustos 4, 2025). <https://www.soylentidergi.com/hereditary-modern-korku-klasigi/>

*The Conjuring: Last Rites* – Wikipedia. (Erişim tarihi: Ağustos 3, 2025). [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Conjuring:\\_Last\\_Rites](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Conjuring:_Last_Rites)

*The Conjuring: Last Rites* | Official Movie Site. (Erişim tarihi: Eylül 20, 2025). <https://www.theconjuringmovie.com/>

Wheeler, J. D. (2011). *Holy horror: A quantitative analysis of the use of religion in horror films* (Master's thesis). Liberty University.

Zeng, B. (2024). Horror after elevated: A study of the film style of Ari Aster. *International Journal of Education and Humanities*, 16(3), 79–82. <https://doi.org/10.54097/k46tab12>



## 2015 Sonrası Türkiye’deki Film Festivallerinde Ödül Alan Canlandırma Filmlerin Teknik Çeşitlilikleri ve Bireysel Üretim\*

Ege Uygur Engin<sup>1</sup>, Hüsnü Çağlar Doğru<sup>2</sup>

### Öz

Teknolojik gelişmelerin hız kazanmasıyla birlikte animasyon üretimi, geçmişte olduğu gibi yalnızca büyük ekiplerin ve yüksek bütçeli stüdyo ortamlarının tekelinde yürütülen bir alan olmaktan çıkmış; aksine bireysel üretimlerin de görünürlük kazandığı daha esnek ve erişilebilir bir üretim sahasına dönüşmüştür. Bu çalışma, 2015–2024 yılları arasında Türkiye’de çeşitli film festivallerinde gösterilen animasyon filmlerini teknik çeşitlilik ve bireysel üretim kapasitesi bağlamında incelemektedir. Araştırmada stop-motion, dijital 2D, 3D, yapay zekâ destekli animasyon ve oyun motoru tabanlı üretim gibi yöntemlerin yaygınlaşmasının Türk animasyon sinemasında yarattığı dönüşüm değerlendirilmiştir. Bunun yanında festivallerin bağımsız yönetmenlere sağladığı olanaklar, bireysel üretimin koşulları ve sektörel yapıya etkisi tartışılmıştır. Bu kapsamda çalışma, Türkiye’de animasyon sinemasının teknik, estetik ve yapısal açıdan geçirdiği dönüşümü bütüncül bir çerçevede görünür kılmayı amaçlamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Animasyon, Teknik Çeşitlilik, Bireysel Üretim, Film Festivalleri, Dijitalleşme

### **Technical Diversity and Individual Production of Animated Films Awarded at Film Festivals in Turkey After 2015**

#### Abstract

With the acceleration of technological advancements, animation production has shifted from being an area dominated by large teams and high-budget studio environments to a more accessible field in which individual creators can also gain visibility. This study examines animated films screened at various film festivals in Turkey between 2015 and 2024 within the framework of technical diversity and individual production capacity. The research evaluates the transformation observed in Turkish animation cinema through the increasing use of methods such as stop-motion, digital 2D, 3D, AI-assisted animation, and game engine–based production. Additionally, the opportunities festivals provide for independent directors, as well as the conditions of individual production, are discussed. In this context, the study aims to present a comprehensive view of the technical, aesthetic, and structural transformation of animation cinema in Türkiye.

**Keywords:** Animation, Technical Diversity, Individual Production, Film Festivals, Digitalization

\* Bu çalışma Ege Uygur Engin’in Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsünde, Dr. Öğr. Üyesi Hüsnü Çağlar Doğru danışmanlığında yürütülen yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

<sup>1</sup> Yüksek Lisans Öğrencisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, egeuygarengin@gmail.com, ORCID: 0009-0000-6863-725X

<sup>2</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Sorumlu Yazar, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema A.B.D., caglardogru@comu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3690-9983

Geliş Tarihi: 07 Kasım 2025, Kabul Tarihi: 10 Haziran 2026  
DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v012i23002

## Giriş

Teknolojik ilerlemelerin hız kazandığı dönemlerde, sanat ve medya üretim biçimleri radikal dönüşümlere sahne olmuştur. Bu dönüşümün en belirgin biçimde hissedildiği alanlardan biri ise canlandırma sinemasıdır. Canlandırma (animasyon) sineması, durağan görüntülerin (çizim, kukla, obje, model veya dijital varlıkların) art arda gösterilmesiyle hareket yanılsaması yaratan sinema türüdür. Dijital araçların gelişmesiyle birlikte yalnızca estetik anlayışlar değil, aynı zamanda üretim yöntemleri, teknik tercihleri ve yaratım süreçleri de köklü bir değişim geçirmiştir. Özellikle animasyon üretimi, büyük ekipler ve yüksek bütçeler gerektiren bir alan olmaktan çıkarak, bireysel çabaların da üretim sürecine etkin biçimde katılabildiği bir yaratım sahasına dönüşmüştür. Bu çalışma, söz konusu dönüşümün Türkiye özelindeki yansımalarını görünür kılmak amacıyla, 2015 – 2024 yılları arasında Türkiye’de düzenlenen film festivallerinde gösterime giren animasyon filmlerini teknik çeşitlilik ve yönetmenin tek başına tüm üretim sürecini (senaryo, storyboard, animasyon, kurgu) üstlendiği, bireysel üretim perspektifinden incelemektedir. Araştırmanın temel hedefi, bu dönemde festivallerde öne çıkan animasyon yapımların hangi tekniklerle üretildiğini, bu tekniklerin sunduğu yaratıcı olanakları ve bireysel üretim koşullarını nasıl şekillendirdiğini analiz etmektir. Elle çizim gibi klasik yöntemler varlığını sürdürmekle birlikte; stop-motion, dijital 2D, 3D, yapay zekâ bilgisayar animasyonu ve oyun motorları gibi yenilikçi tekniklerin yaygınlık kazanması, Türk animasyon sinemasının teknik anlamda ne denli çeşitlendiğini açıkça ortaya koymaktadır.

Bu teknik imkânlar, aynı zamanda üretimin ekip halinde gerçekleştirilme gereksinimini

büyük ölçüde azaltmış ve bireysel yaratıcılığın ön plana çıkmasına olanak tanımıştır. Özellikle bağımsız yapımcıların geliştirdiği projeler, teknolojik araçların erişilebilirliği sayesinde çok daha düşük maliyetlerle, kısa sürede ve kişisel vizyonlarını yansıtarak üretilebilmektedir. Bu noktada festivallerin rolü, yalnızca bir vitrin olmanın ötesine geçerek, bireysel üretimlerin görünürlük kazanmasında ve animasyon sahnesinde kendine yer bulmasında kritik bir işlev üstlenmektedir.

Türkiye’deki animasyon festivallerinde ödül alan yapımların teknik özellikleri, üretici profilleri ve yapım koşullarına dair değerlendirmelerin eksikliği, animasyon sinemasındaki güncel yönelimlerin anlaşılmasını güçleştirmektedir. Bu bağlamda çalışma, animasyon üretiminde yaşanan dönüşümü teknik, yaratıcı ve yapısal boyutlarıyla ele alarak Türkiye animasyon sinemasının güncel üretim dinamiklerine ışık tutmayı amaçlamaktadır.

Araştırma şu temel soruya odaklanmaktadır: 2015 – 2024 yılları arasında Türkiye animasyon sinemasında teknik çeşitlilik, yapım biçimleri, dijitalleşmenin etkisi, bireysel üretimin görünürlüğü ve sektörel yönelimler bağlamında nasıl bir dönüşüm gerçekleşmiştir?

## Canlandırma Filmin Gelişimi

Canlandırma sineması, durağan görsellerin sırayla sunulmasıyla hareket izlenimi yaratır. Bu illüzyon için geliştirilen teknikler, animasyonu hem sanatsal hem de teknolojik bir ifade biçimine dönüştürmüştür (Hünerli, 2005: 8) Erken örneklerden biri olan “sihirli fener” (Magic Lantern), mum ışığıyla camdaki görüntüyü yansıtarak çalışmış; sahne sanatları ve eğitimde kullanılmıştır (Furniss, 2006: 126–127). 19. yüzyılda ge-

liştirilen “thaumatrope”, gözün ardışık görüntüleri birleştirme eğilimini kullanarak hareket yanılsaması oluşturmuştur (Furniss, 2006: 132). Zoetrope ve Praxinoscope gibi aygıtlar ise ardışık resimlerin belirli düzende sunulmasıyla hareket algısı yaratmıştır. Zoetrope’da dönen silindirin iç yüzeyindeki çizimler deliklerden izlenirken, Praxinoscope aynalarla daha net görüntü sağlamıştır. Renaud’un bu aygıtı, Paris’te ilk sinema salonunun açılmasına öncülük etmiştir (Furniss, 2006: 126–127; Göktepe, 2015: 39–40).

19. yüzyılda kameranın erken örnekleriyle görüntü sabitleme denemeleri başlamış; Camera Obscura, ışığı kimyasallar yoluyla sabitlemeyi amaçlamıştır. Camera Obscura, 1839’da Daguerreotype tekniğiyle daha işlevsel hâle gelirken, Herschel’in geliştirdiği fotoğraf makinesiyle gerçek görüntüler kaydedilebilmiştir. Pozlama sonrası görüntülerin cıva buharıyla görünür kılınması ve kimyasal sabitleme işlemleri, sağlık riski ve kopyalanamama gibi sınırlamalar taşımıştır (Uğurlu ve Akkaya, 2024: 324).

Ardışık fotoğraf çekebilen makinelerle hareketli görüntüler elde edilmeye başlanmış, ancak düşük kare hızları akıcılığı engellemiştir. Yine de Muybridge’in at hareketlerini kaydetmesi ve Reynaud’nun 1892’deki Optik Tiyatrosu gibi gelişmeler sinemanın doğuşuna katkı sağlamıştır (Narmanoğlu, 2013: 27). 1895’te Lumière Kardeşler’in Sinematograf aygıtıyla yaptıkları gösteri, sinemanın hem teknik hem de sanatsal olarak doğuşunu simgelemektedir. Sinematograf, görüntü kaydetme ve yansıtma işlevlerini birleştirerek sinema teknolojisinde bir dönüm noktası oluşturmuştur.

Sinemanın kısa sürede bir endüstriye dönüşmesiyle birlikte canlı çekimlerin ya-

nında animasyon da gelişmiş, 1907’de James Stuart Blackton’un stop-motion tekniğini kullandığı Perili Otel filmi bu türde bir dönüm noktası olmuştur (Shadbolt, 2018:112). Émile Cohl’un Fantasmagorie’si avrupada ilk animasyon örneklerinden biri olmakla birlikte, elle çizilen karakterlerin hareket etmesini sağlayarak, seyirciye farklı bir deneyim yaşatmıştır (Pikkov, 2010: 61). Winsor McCay’in Little Nemo ve Gertie the Dinosaur filmleri, animasyonun sinemada ciddiyet kazanmasına katkı sunmuştur (Pikkov, 2010: 183).

Cel animasyon tekniği, 1914’te Hurd ve Bray tarafından geliştirilmiş, karakterler ile arka planları ayrı çizerek üretimi hızlandırmıştır (Bingöl, 2025: 249). 1915’te Fleischer’in geliştirdiği rotoskopi tekniği, gerçek görüntülerin üzerine çizim yapılmasına dayanarak hareketin gerçekçiliğini artırmıştır (Jones ve Oliff, 2007: 14). Popeye the Sailor gibi filmlerle bu teknik yaygınlaşmıştır (Jones ve Oliff, 2007: 7).

1928’de Walt Disney’in Mickey Mouse karakteriyle çıkış yaptığı Steamboat Willie, tam senkronize ses kullanımını ustaca kullanımıyla popülerleştiren çizgi film olarak dikkat çeker (Furniss, 2008: 114). Disney, CalArts okulunu kurarak animasyon eğitimine öncülük etmiş, 12 Karakter Animasyonu Kuralı gibi sistematik üretim anlayışı geliştirmiştir (Lasseter, 1987: 35). Multipane Kamera (çok katmanlı kamera) tekniğiyle çizimlere derinlik kazandırılmış ve iki boyutlu animasyonlara üç boyut hissi eklenmiştir (Holliday ve Pallant, 2021).

1950’li yılların başında bilgisayarlar, yüksek maliyetleri ve büyük fiziksel boyutları nedeniyle yaygın biçimde kullanılabilir araçlar değildi. Ancak 1970’li yıllarda masaüstü ölçülerine ulaşmalarıyla birlikte, sinema

üretiminde bilgisayar destekli süreçlerin kullanılmasının önu açılmış ve bu durum, sinema tarihinde yeni bir dönemin başlangıcını oluşturmuştur. 1972 yılında Ed Catmull tarafından bilgisayar kullanılarak üretilen ilk animasyon çalışması, dijital görüntü üretiminin sinemadaki erken örneklerinden biri olarak kabul edilir (Holliday, 2019:157). Bu gelişmeyi yine Edwin Catmull ve Fred Parke tarafından çekilen 1976 yapımı Futureworld filminde yer alan ilk üç boyutlu (3D) animasyon sahneleri izlemiştir (Demir, 2021: 207).

İlk yıllarda eğitsel amaçla kullanılan 3D animasyon, teknolojinin sektör tarafından ilgi çekmesiyle birlikte sinema alanına taşınmıştır. Jurassic Park filminde kullanılan 3D dinazorlar, izleyicilerde büyük etki yaratmış ve 3D teknolojisini sinematik deneyimin merkezine taşımıştır. 1991'de Terminator 2, masaüstü bilgisayarlarla üretilen 3D animasyonu sinemaya taşıyarak bu teknolojinin erişilebilirliğini artırmıştır (Akören, 2018: 134).

1995'te Pixar'ın Toy Story filmi, tamamen 3D animasyonla üretilen ilk uzun metraj yapım olmuştur. Pixar'ın Toy Story filmi ile elde ettiği başarı büyük stüdyoların kurulmasına ön ayak olmuş, film sektörü için yeni bir üretim biçiminin ortaya çıkmasına olanak tanımıştır (Pikkov, 2010: 63).

Animasyon üretiminde kullanılan teknolojiler hem hızlı üretim imkânı sunmakta hem de geniş izleyici kitlesinin ilgisini çekmektedir. Ancak bu sistemlerin etkili biçimde kullanılabilmesi için güçlü donanım ve yüksek mali kaynak gerekmektedir. Bu nedenle, başlangıçta üç boyutlu animasyon çalışmaları daha çok büyük bütçeli ve geniş kadrolu stüdyolar tarafından yürütülmüştür. Teknolojik gelişmelerle birlikte ma-

liyetlerin düşmesi ve kişisel bilgisayarların yaygınlaşması, dijital teknolojilerin bireysel kullanımını mümkün kılmış; böylece dijital animasyon üretimi büyük yapım şirketlerinin tekelinden çıkarak küçük ekipler ve bağımsız üreticiler için de erişilebilir hâle gelmiştir (Zengin, 2016: 80-81). Bu dönüşüm, animasyon alanında hem üretim çeşitliliğini artırmış hem de ifade biçimlerine daha özgür ve deneysel bir yapı kazandırmıştır.

### **Canlandırma Sinemasının Türkiye'de Gelişimi**

1930'lu yılların başları, Türkiye sinema tarihinde önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirilir. Bu yıllarda sinema salonlarının sayısında kayda değer bir artış yaşanmış; bu artışla birlikte, halkın sinemaya olan ilgisi de gözle görülür şekilde artmıştır. Sinema salonları, dönemin şehirli yaşam kültürünün bir parçası hâline gelmiş; insanlar, özellikle büyük şehirlerde, düzenli olarak film izlemek üzere bu salonları ziyaret etmeye başlamıştır. Gösterime giren yabancı yapımlar arasında, animasyon filmler de önemli bir yer edinmiş; bu yapımlar, yalnızca genel izleyici kitlesi tarafından değil, aynı zamanda dönemin karikatürist ve çizerleri gibi sanatla profesyonel anlamda ilgilenen kişiler tarafından da ilgiyle takip edilmiştir. Sinema salonlarında izledikleri bu animasyon yapımlarından büyük ölçüde etkilenen yerli sanatçılar, bu yeni ifade biçimine yönelmiş; kendi anlatılarını bu estetik içerisinde üretme girişimlerinde bulunmuşlardır. Özellikle çizim yeteneği ve görsel mizah anlayışı olan sanatçılar için animasyon, yeni bir anlatım imkânı sunmuş ve bu alanda çeşitli deneysel çalışmaların yapılmasına zemin hazırlamıştır. Bu yönelimin bir sonucu olarak, Türkiye'de animasyon sinemasının ilk adımları atılmış ve görsel anlatım dünyasına yeni bir disiplin

kazandırılmıştır. Böylece canlandırma sineması, Türkiye’de ilk kez bir sanat ve anlatım biçimi olarak kendine alan bulmuş, sinema perdesinde hareketli çizgilerle ifade edilen hikâyeler izleyiciyle buluşmaya başlamıştır (Hünerli, 2005: 58).

Bu erken dönem girişimlerin somut çıktılarında biri olarak, 1932 yılında Kadıköy Opera Sineması’nda “İskelet Dansı” adlı animasyon filmin gösterimi gerçekleştirilmiştir. Bu yapım, Türkiye’de sinema salonlarında gösterime giren ilk animasyon filmlerden biri olarak dikkat çekerken; yerli animasyon üretimi adına da önemli bir referans noktası oluşturmuştur. Türkiye’de yapılan ilk yerli animasyon film ise, dönemin tanınmış sinema yönetmenlerinden Vedat Ar tarafından öğrencileriyle birlikte gerçekleştirilen “Zeybek Oyunu” adlı yapımdır. Bu film, Türkiye’de animasyonun üretim düzeyinde karşılık bulmaya başladığını ve alanın yavaş da olsa gelişim gösterdiğini belgelemektedir (Onaran, 1999: 196).

Ancak animasyonun bu ilk adımları, sinema alanında uzun vadeli ve sürdürülebilir bir üretim sürecine dönüşmemiştir. Özellikle 1970’li yıllardan itibaren, canlandırma sanatı Türkiye’de daha çok televizyon alanına kaymış; bu sanat dalı, reklam ve jenerik hazırlamak gibi daha pratik ve ticari amaçlara hizmet eden bir yapı kazanmıştır. Bu dönemde sinema için yapılan bağımsız animasyon filmleri büyük ölçüde geriplanda kalmış; kısa süreli, televizyon için üretilen işler ön plana çıkmıştır. Bu durum, bir yandan animasyonun sanatsal gelişimini sınırlarken; diğer yandan reklamcılık sektöründe teknik becerilerin gelişmesine katkı sağlamıştır. Her ne kadar animasyon sineması bu süreçte ikincil planda kalsa da, üretim tamamen durmamış; bazı yö-

netmenler bu alanda çalışmalar yapmaya devam etmiştir. Bu çabaların önemli örneklerinden biri, 1980 yılında Ateş Benice ve Bahattin Alkaç tarafından hazırlanan “Tombişin Öyküsü” ile Ali Murat Erkorkmaz’ın “Quick Case” adlı yapımları olmuştur. Bu yapımlar, çeşitli uluslararası festivallerde yer alarak ödüller kazanmış ve böylece Türk animasyonunun uluslararası düzeyde görünürlük kazanmasına katkı sağlamıştır. Aynı dönemde faaliyet gösteren Pasin & Benice Stüdyosu da yaklaşık 60 kişilik bir ekiple yürüttüğü canlandırma çalışmalarıyla dikkat çekmiştir. Bu stüdyo, uzun metrajlı animasyon filmleri üreterek Türkiye’de animasyonun sinema ekseninde gelişimine önemli katkılar sunmuş ve sektörde kurumsal bir yapılaşmanın ilk örneklerinden biri olarak öne çıkmıştır (Abalı, 2012:106-113).

1980’li yılların sonlarına gelindiğinde ise, Türk animasyon sineması, bilgisayar destekli üç boyutlu animasyon teknikleriyle tanışmaya başlamıştır. Her ne kadar dünya sineması bu teknolojik gelişmelere 1950’li yıllarda erişmiş olsa da Türkiye’nin bu tekniklerle tanışması yaklaşık otuz yıl gecikmeli olmuştur. Söz konusu teknikler, öncelikli olarak reklam sektöründe kullanılmaya başlanmış; bu sayede animasyonun teknik olanakları artmış, estetik çeşitliliği genişlemiştir (Küçükoğlu, 2017: 57-58). 1990’lara kadar süren bu teknik gelişme süreci, 1993 yılında önemli bir kurumsal girişimle desteklenmiştir. Aynı yıl içerisinde kurulan Çizgi Filmciler Derneği, sektörel dayanışmayı sağlamak, uluslararası etkinliklerde temsil imkânı elde etmek, Türk animasyonunu geliştirmek ve çocuklara Türk kültürünü çizgi film yoluyla aktarmak amacıyla faaliyet göstermeye başlamıştır (Abalı, 2012:106-113). Bu dernek, animasyon alanında sanatsal ve kültürel bir bilinç oluşturmayı

hedeflemiş ve alanın kurumsallaşmasına yönelik önemli bir adım atmaktadır.

Bu süreçte yalnızca yerli üretim değil, aynı zamanda yurtdışında görev alan Türk animasyon sanatçıları da dikkat çekmiştir. Türkiye'deki sınırlı üretim imkânları nedeniyle bazı yetenekli yönetmen ve animatörler yurtdışına yönelmiş; özellikle Walt Disney gibi uluslararası stüdyolarda çeşitli projelerde görev alarak hem teknik becerilerini geliştirmiş hem de önemli yapımlarda yaratıcı katkılarda bulunmuşlardır. Bu durum, Türk animasyon sanatçılarının uluslararası sinema endüstrisi içerisinde üretken ve etkili olabileceğini göstermiş; ülkenin animasyon alanındaki potansiyelini küresel ölçekte görünür kılmıştır. Aynı zamanda, bu gelişmeler Türkiye'deki animasyon ortamının dışa açılabilirliğine ve uluslararası düzeyde rekabet edebilirliğine dair umut verici örnekler oluşturmaktadır (Türker, 2011: 238).

### **2000'li Yıllardan Sonra Canlandırma Sinemanın Dünyada ve Türkiye'deki Durumu**

2000'li yılların başında dünya genelinde canlandırma sinemasında yaşanan teknolojik ve sanatsal gelişmeler, animasyon sinemasının popülerliğini sürdürmesini sağlamış; bu süreçte dikkat çekici ve özgün eserler ortaya konmuştur. 2001 yılında vizyona giren Shrek adlı yapım, dijital tasarımın sunduğu imkânlarla yaratılan özgün karakterler, ayrıntılı mekân tasarımları ve etkileyici anlatım dili sayesinde geniş kitlelerin beğenisini kazanmıştır. 2003 yılında ise Disney ve Pixar ortaklığında üretilen ve 3 boyutlu animasyon tekniğiyle hazırlanan Finding Nemo (Kayıp Balık Nemo), özellikle dönemi açısından çığır açıcı nitelikteki su altı görselleri, ışık efektleri ve yüksek düzeydeki gerçekçilik algısı ile dikkat çekmiş;

kısa sürede 70 milyon dolarlık gişe hasılatına ulaşarak döneminin gişe rekorunu kırmıştır. Dijital animasyon tekniklerinin gelişimi, anlatı gücünü artırmış; bu durum hem anlatım olanaklarını zenginleştirmiş hem de animasyon sektöründe profesyonel üretim sayısında belirgin bir artışa neden olmuştur (Erdem, 2024: 515).

1990'lı yılların sonlarından itibaren üç boyutlu dijital filmleriyle küresel ölçekte önemli başarılar elde eden Pixar, yalnızca animasyon içerikleriyle değil, aynı zamanda üretim süreçlerine entegre ettiği özgün bilgisayar yazılımlarıyla da sektörde öncü bir konuma ulaşmıştır. Şirketin geliştirdiği Ringmaster, RenderMan II ve Marionette gibi yazılımlar, animasyon sinemasında ışıklandırma, modelleme ve karakter canlandırma gibi temel teknik uygulamaların dijital ortamda yüksek düzeyde gerçekleştirilebilmesine olanak tanımaktadır. Bu teknolojik altyapı sayesinde filmler hem teknik olarak daha rafine bir hâl almakta hem de anlatı düzeyinde daha karmaşık ve çok katmanlı yapıların sinemaya aktarılması mümkün hâle gelmektedir (Şenler, 2005: 108).

2000'li yılların başlarından itibaren animasyon üretim sürecinde dijital teknolojilerin sağladığı teknik avantajlar, büyük stüdyoların üretim politikalarında belirleyici bir rol oynamıştır. Özellikle Disney ve Pixar gibi öncü stüdyolar, bu dönemde ağırlıklı olarak üç boyutlu (3D) dijital animasyon yapımlarına yönelmiş ve bu alandaki yatırımlarını artırmıştır. Bu yönelim, yalnızca teknik kolaylıklar nedeniyle değil; aynı zamanda daha gerçekçi, detaylı ve esnek anlatım olanakları sunması bakımından da önem arz etmektedir. Özellikle ışıklandırma süreçlerinde gerçekliğe yakın ve estetik açıdan zengin tasarımlar elde edilmesi, ka-

rakter ve çevresel modellerde dokusal ve yapısal detayların yüksek çözünürlükte işlenebilmesi, dijital animasyon sinemasında önemli bir niteliksel sıçrama yaratmıştır. Bu bağlamda Pixar'ın yazılım destekli üretim pratiği, yalnızca görsel kaliteyi artırmakla kalmamış, aynı zamanda dijital animasyonun sanatsal anlatım kapasitesini de genişleten bir dönüşümün öncüsü olmuştur. 2000'li yılların ortalarına gelindiğinde, animasyon üretiminde hem niceliksel bir artış hem de tekniksel çeşitlilik dikkat çekmeye başlamıştır. Bu dönemde pek çok yeni animasyon filmi üretilmiş, aynı zamanda dijital sahnelerin render kapasitelerindeki gelişmelere paralel olarak, farklı estetik denemelere olanak tanıyan yaratıcı anlatım biçimleri denenmiştir.

2000'li yıllarda Türkiye'de ise, Kültür Bakanlığı ve Türkiye Radyo Televizyon Kurumu'nun (TRT) sağladığı desteklerin yanı sıra, canlandırma sanatıyla ilgilenen bireylerin çabaları sonucunda yerli yapım çizgi film kanalları kurulmuş; bu kanallar kısa sürede sayıca artarak televizyon yayıncılığında kendilerine önemli bir yer edinmiştir. Devlet desteklerinin yanı sıra izleyici kitlesinden gelen olumlu geri bildirimler, yapımların hem nitelik hem de nicelik açısından gelişmesini sağlamıştır. Bu gelişmeler ışığında, televizyon ekranlarında yer bulmayı başaran animasyon sineması, 2008 yılında TRT Çocuk kanalının kurulmasıyla birlikte popülerlik kazanmış; bu kanal aracılığıyla TRT tarafından desteklenen uzun metrajlı yerli animasyon film projeleri de hayata geçirilmiştir (Alıcı, 2021: 64).

Animasyon yapımlarının devlet desteğiyle teşvik edilmesi ve izleyici nezdinde artan ilgisi, Türkiye'de daha önce sınırlı ölçüde kullanılan üç boyutlu dijital animasyon tekniklerinin yaygınlaşmasına da zemin hazır-

lamıştır. Bu bağlamda, 2010'lu yıllardan itibaren 3D dijital teknolojilerle üretilen uzun metrajlı animasyon filmler dikkat çekmeye başlamış; bu filmler hem teknik altyapıları hem de içerik tercihleriyle dönemin üretim eğilimlerini yansıtır hâle gelmiştir. Uzun Kuvvetleri 2911 (2014), Allah'ın Sadık Kulu (2011), Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu (2014), Kötü Kedi Şerafettin (2016), Pepee (2017) ve Fırıldak Ailesi: Orta Dünya (2017) gibi yapımlar, Türkiye animasyon sinemasının 3D üretim teknikleriyle gerçekleştirilmiş öne çıkan örnekleri arasında yer almaktadır (Alıcı, 2021: 65).

Bu filmler, içerik bağlamında yerel değerleri ve karakterleri sinematik anlatıya taşımaya yanı sıra, teknik olarak da dönemin dijital üretim kabiliyetlerini sergilemektedir. Dolayısıyla söz konusu yapımlar, Türkiye'de animasyon sinemasının hem biçimsel hem tematik hem de teknolojik olarak gelişim sürecinde önemli bir aşamayı temsil etmektedir. Bu süreçte farklı teknikler kullanılarak üretilmiş çok sayıda kısa animasyon film denemesi ortaya konmuş hem teknik hem de içerik bakımından çeşitlilik gösteren üretimler festivallerde kendilerine yer bulmuştur. Dünya genelindeki animasyon teknolojilerini yakından takip eden ve bu teknolojileri üretim süreçlerine entegre eden yerli yönetmenler sayesinde, Türkiye'de animasyon film sektörü önemli ölçüde bir ivme kazanmıştır. Bu gelişim yalnızca çocuk izleyici kitlesine hitap eden içeriklerle sınırlı kalmamış; yetişkinlere yönelik temalara sahip animasyon filmler de dijital platformlar ve sinema salonlarında gösterime girmiştir. Bu durum, Türkiye'de animasyon sinemasının tematik ve hedef kitle açısından çeşitlendiğini göstermesi bakımından dikkat çekicidir. Öte yandan, klasik sinema yapımlarında da animasyon ve özel efekt teknolojilerinin giderek daha yaygın

biçimde kullanıldığı görülmektedir (Kırık ve Kozan, 2015: 306).

Türk sinemasında dijital efektlerin anlatıya entegre edildiği örneklerden biri olan Börü filminde, hava araçlarının yer aldığı sahneler ve patlama sekansları gibi özel efektler, bu teknolojik dönüşümün somut göstergeleri arasında yer almaktadır. Bu örnek, animasyonun yalnızca bağımsız bir tür olarak değil, aynı zamanda geleneksel sinema üretiminde tamamlayıcı ve güçlendirici bir unsur olarak benimsendiğın göstergelerindedir.

### **Teknolojik Yazılım ve Donanımların Ulaşılabilirliği ve Bireysel Üretim Olanakları**

Dünyada animasyon üretim yazılımlarının yaygınlaşması ve profesyonel düzeyde işlev gören ücretsiz programların çoğalmasıyla birlikte, animasyon içerikleri yalnızca sinema alanıyla sınırlı kalmamış; eğitim, reklam, oyun ve dijital medya gibi pek çok alana entegre olmuştur. Bu süreçte özellikle bilgisayar oyunlarında grafik gerçekliğine ulaşma çabası, oyun motorlarının yüksek kaliteli görseller üretebilecek kapasiteye erişmesini sağlamıştır. Söz konusu grafik motorlarının gelişimiyle birlikte, başta hikâye tabanlı video oyunlarında sinematik sahneler oluşturma amacıyla kullanılan yazılımlar, zamanla doğrudan animasyon film üretimi için de kullanılabilir hâle gelmiştir. Unreal Engine ve Unity gibi oyun motorları, bu doğrultuda geliştirilen ve gerçek zamanlı render alma olanağı sunan programlar olarak öne çıkmakta; film üretim sürecinde hem zaman hem de maliyet açısından önemli avantajlar sağlamaktadır (Fırat ve Kahraman, 2025).

Özellikle Unreal Engine, Blender, Zbrush, Character Creator, Substance Painter Kri-

ta gibi ücretsiz ve erişilebilir yazılımlar sayesinde, pek çok kullanıcı teknik açıdan gelişmiş animasyon içerikleri üretebilme imkânına kavuşmuş; bu durum dijital içerik üretiminin daha geniş ve çeşitli kullanıcı grupları tarafından gerçekleştirilebilmesini sağlamıştır. Bunlara ek olarak, son yıllarda "LIDAR teknolojisi" olarak adlandırılan ve üç boyutlu tarama yöntemiyle nesnelere dijital ortama aktaran sistemler de modelleme alanında kayda değer bir ilerleme sağlamıştır. Arkeolojiden sanayiye kadar birçok alanda kullanılan bu teknoloji, günümüzde bazı akıllı telefonların kameralarına dahi entegre edilmiş olup, üç boyutlu tarama işlemlerini daha erişilebilir kılmıştır. LIDAR teknolojisi, fiziksel nesnelere veya gerçek kişilerin yüz hatlarının yüksek doğrulukla taranarak dijital modellere dönüştürülmesini mümkün kılmakta; böylece animasyon ve görsel efekt üretiminde kullanılacak dijital varlıkların oluşturulmasında yeni olanaklar sunmaktadır (Fırat ve Kahraman, 2025).

Epic Games tarafından geliştirilen Unreal Engine ve entegre MetaHuman Creator, bağımsız animasyon üreticilerine kapsamlı olanaklar sunmaktadır. Gelişmiş yapısı sayesinde yalnızca bir bilgisayar aracılığıyla yüksek nitelikli üç boyutlu (3D) animasyon filmleri üretilebilirken, kullanıcılar ücretsiz materyal, model ve karakterlere erişebilmektedir. MetaHuman Creator, ayrıntılı vücut ve yüz iskelet sistemi (Rig) sayesinde doğrudan kullanılabilir gerçekçi karakterler oluşturmayı mümkün kılmaktadır (Fırat ve Kahraman, 2025: 409). Oyun motoru altyapısıyla geliştirilen bu sistem, yüksek çözünürlüklü üç boyutlu mekân ve karakterlerin gerçekçi, yüksek kaliteli ve pratik bir biçimde animasyona dönüştürülmesini mümkün kılan bütüncül bir üretim ortamı sağlamaktadır. Bu araçların çalışma mantığı, gele-

neksel render süreçlerinde gerekli olan uzun işlem sürelerini ortadan kaldırarak sahnelerin anlık olarak işlenmesine imkân tanımakta; böylece animasyon üretiminde hem hız hem de verimlilik açısından kayda değer bir avantaj ortaya çıkmaktadır. Unreal Engine'in kullanımının çok güçlü donanımlar gerektirmemesi ve yazılıma ilişkin bilgi kaynaklarının YouTube gibi platformlar veya yapay zekâ tabanlı yönlendirmeler aracılığıyla kolaylıkla erişilebilir olması, üretim süreçlerinin tek bir kişi tarafından yürütülebilmesini mümkün kılmaktadır. Bu durum, 3D animasyon üretimini geleneksel olarak yüksek teknik beceri ve ekip çalışması gerektiren bir alan olmaktan kısmen uzaklaştırarak bireysel üreticiler için yeni bir olanak alanı yaratmakta; bağımsız animasyon yapımının giderek daha erişilebilir bir pratik hâline gelmesine katkı sağlamaktadır. (Kozan, 2025, s. 935–940)

Rotoskopiyle başlayan karakter canlandırma süreci, zamanla hareket yakalama (motion capture) teknolojileriyle dönüşmüştür. Kameralar ve sensörlü giysiler aracılığıyla toplanan veriler, dijital karakterlerin insan hareketleriyle senkronize biçimde canlandırılmasını sağlamaktadır (Ashish vd., 2013: 255). Bu sistem, *The Hobbit* ve *Maymunlar Cehennemi* gibi yapımlarda CGI karakterlerin gerçek görüntülerle bütünleşmesine olanak tanımıştır (Fırat ve Kahraman, 2025: 412). Bu teknolojiler ile üretilmiş en başarılı örneklerinden biri, Netflix yapımı *Love, Death & Robots* dizisinin *Jibaro* (2019) bölümüdür. Alberto Mielgo tarafından geliştirilen bu film, gerçek mekânlardan esinlenilerek dijital ortamda yeniden inşa edilen sahneleri, gerçekçi ışıklandırmaları ve motion capture temelli dans sekanslarıyla hipergerçekçi bir anlatı oluşturmuştur (Çoban, 2023: 236-241).

Unreal Engine kullanılarak gerçekleştirilen üretimlere ilişkin dikkat çekici örneklerden biri, Miguel Ortega'nın yedi kişilik bir ekip ve seslendirme sanatçılarının katkısıyla tamamladığı *The Voice in the Hollow* isimli yapımdır. Söz konusu film, Unreal Engine'in gerçek zamanlı üretim kapasitesinden yararlanılarak hayata geçirilmiş ve uluslararası ölçekte ondan fazla ödül kazanarak sektör tarafından başarılı ve dikkat çekici bir çalışma olarak değerlendirilmiştir. Bu örnek, ücretsiz erişim ve öğrenim imkânı sunan Unreal Engine ve benzeri yazılımlarla, sınırlı bütçe ve küçük ekiplerle dahi sektörel ölçekte rekabet edebilecek nitelikte animasyon yapımlarının üretilebileceğini somut biçimde ortaya koymaktadır. (Fırat & Kahraman, 2025, s. 414)

Yapay zekâ teknolojilerinin ortaya çıkışıyla birlikte, üretim süreçlerinde hem hız hem de donanım gereksinimleri açısından yeni olanaklar doğmuş; bunun bir sonucu olarak yapay zekâ tabanlı programlara ve tekniklere yönelik ücretsiz ya da düşük maliyetli kaynaklara erişim önemli ölçüde artmıştır. Bu gelişme, özellikle tasarım süreçlerinin uygulanmasında ve bu süreçlerin hızlandırılmasında doğrudan etki yaratarak üretim ortamını dönüştürmektedir. Yapay zekâ destekli araçlar, özellikle 2D animasyon alanında karakter, mekân ve çeşitli animasyon unsurlarının prototiplerinin oluşturulmasını mümkün kılmakta; metin tabanlı komutlar ya da görsel girdiler üzerinden ilk taslakların üretilmesini sağlayarak yaratım sürecini hem hızlandırmakta hem de kolaylaştırmaktadır. Bu durum, animasyon üretiminde başlangıç aşamalarının daha erişilebilir ve esnek bir yapıya kavuşmasına olanak tanımakta ve bireysel üreticilerin teknik engellerle karşılaşmadan yaratıcı süreçlere katılımını destekleyen yeni bir

üretim paradigması ortaya çıkarmaktadır (Özdemir, 2022, s. 630–632).

Leonardo AI, Runway AI ve Midjourney AI gibi yapay zekâ tabanlı araçların kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte, metin girdilerinden görsel üretebilme ve kullanıcıya özgü bir stilin sisteme kaydedilerek aynı estetik doğrultusunda yeni çizimlerin komut aracılığıyla oluşturulabilmesi mümkün hâle gelmiştir. Bu gelişme, tasarım ve üretim süreçlerinde çizim kabiliyeti sınırlı olan ya da geleneksel yöntemlerle çalıştığında yavaş ilerleyen animatörler için önemli bir kolaylık sağlamaktadır. Böylelikle üreticiler, dışarıdan destek alma gereksinimi duymaksızın, yapay zekâ kullanımıyla daha hızlı, düşük maliyetli ve pratik bir üretim süreci geliştirebilmekte; bu durum hem bireysel üretim kapasitesini artırmakta hem de animasyon yaratım süreçlerinin demokratikleşmesine katkıda bulunmaktadır (Göktaş ve Atan, 2025, s. 340–358).

### **Canlandırma Film Teknikleri ve Sınıflandırması**

Günümüzde animasyon üretiminde kullanılan çok sayıda yöntem bulunmaktadır. Bu yöntemler, teknolojik gelişmeler doğrultusunda çeşitlenmiş ve farklı tekniklerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Animasyon üretiminde tercih edilen bu teknikler, üretim sürecinde kullanılan materyallere bağlı olarak sınıflandırılmaktadır. Bu doğrultuda, animasyon teknikleri genel olarak iki başlık altında ele alınmaktadır: Yassı-Düz Animasyon ve Plastik, Obje ve Kukla Animasyon. Bu sınıflandırma, kullanılan araçların fiziksel niteliklerine göre belirlenmekte; her bir teknik, kendine özgü üretim süreçleri ve estetik yaklaşımlar sunmaktadır.

Yassı-Düz animasyon, iki boyutlu materyaller kullanılarak gerçekleştirilen ve dijital,

analog ya da karma tekniklerle oluşturulan bir animasyon türüdür. Bu teknikte çoğunlukla kâğıt ve kalem temel üretim araçlarını oluşturur. Çizilen görsellerin birbirini takip edecek şekilde tasarlanması ve bu çizimlerin bir akış doğrultusunda birleştirilmesiyle hareket etkisi yaratılmaktadır (Şenler, 2005: 102). Günümüzde ise bu yöntem dijital ortamda daha gelişmiş biçimlerde uygulanmakta; iki boyutlu görseller dijital olarak çizilmekte ve tüm birleştirme süreci dijital kurgu ve çizim programları aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Bu sayede hem üretim süreci hızlanmakta hem de teknik açıdan daha rafine sonuçlar elde edilebilmektedir. Plastik, obje ve kukla animasyon tekniğinde, kullanılan materyallerin büyük çoğunluğunu üç boyutlu unsurlar oluşturmaktadır. Bu alandaki üretimlerde, özellikle kukla figürleri ön plana çıkmaktadır (Gürbüz, 1990: 43). Günümüzde dijital 3D animasyon filmlerinde kullanılan modellerin fiziksel dünyadaki karşılığı olan stop-motion tekniği de bu kategori içerisinde değerlendirilmektedir. Stop-motion, uzuvları hareket edebilen maketlerin her bir hareketinin kare kare fotoğraflanması ve bu fotoğrafların sıralı biçimde bir araya getirilmesiyle bir akış oluşturularak hareketlendirilmesi esasına dayanmaktadır. Bu yöntemde elde edilen görsel hareketlilik, fiziksel objelerin sahne üzerinde küçük değişimlerin kare kare kaydedilmesiyle sağlanmaktadır.

Dijital 3D animasyonlarda kullanılan modeller ise, stop-motion'daki maketler gibi dijital ortamda oluşturulmuş, hareket edebilen iskelet sistemlerine sahiptir. Bu modeller, çeşitli yazılımlar aracılığıyla her karede manuel olarak hareket ettirilebildiği gibi, hareket yakalama (motion capture) teknolojisiyle de kontrol edilebilmektedir. Bu yöntemde bir oyuncunun fiziksel hareketleri kameralar aracılığıyla kayde-

dilmekte; elde edilen veriler dijital formata dönüştürülerek üç boyutlu modellere aktarılmaktadır. Böylece dijital karakter, oyuncunun gerçekleştirdiği hareketleri birbir taklit edebilmekte ve daha insansı bir hareket gerçekçiliği sağlanmaktadır. Bu nedenle hareket yakalama tekniği, özellikle sinema filmlerinde gerçekliğe yakın animasyon üretimi için sıklıkla tercih edilmektedir. (Furniss, 2006: 242).

### **1. Geleneksel (Klasik) Animasyon**

Her karenin elde çizildiği, zaman alıcı ancak estetik açıdan güçlü olan en eski animasyon türüdür. Film şeridi üzerindeki ardışık çizimler hareket izlenimi oluşturur (Pikkov, 2010: 19).

### **2. Cut-Out Animasyon**

Kâğıt, kumaş veya fotoğraflardan kesilen figürlerin hareket ettirilerek canlandırıldığı tekniktir. Erken dönemlerde elle uygulanmış, zamanla dijital ortama da aktarılmıştır (Akören, 2018; 131-132).

### **3. Stop-Motion Animasyon**

Fiziksel nesnelerin ya da kuklaların küçük pozlarla kare kare çekilmesiyle oluşturulan tekniktir. Üç boyutlu yapısıyla manuel üretime dayanır (Arı, 2015; 21-22).

### **4. Pikselasyon**

Gerçek insanlar ya da nesnelerin her karede farklı pozlarla fotoğraflanmasıyla oluşturulur. Stop-motion'ın bir alt türü olup "canlı kukla" etkisi yaratır (Pikkov, 2010: 22).

### **5. Rotoskopi**

Canlı çekim görüntüleri temel alınarak, her bir karenin çizimle yeniden üretilmesi esasına dayanır. Hareketin gerçekçiliğini artırmak amacıyla kullanılır (Pikkov, 2010: 19).

### **6. 2D Bilgisayar Animasyonu**

Geleneksel çizim anlayışının dijital ortama taşındığı bir türdür. Çizimler, geçişler ve ha-

reketler yazılım desteğiyle düzenlenir (Arı, 2015: 32).

### **7. 3D Bilgisayar Animasyonu**

Bilgisayar ortamında oluşturulan üç boyutlu modellerin rigging ve animasyon süreçleriyle hareketlendirilmesiyle oluşur. Oyun, sinema ve reklam alanlarında sıklıkla tercih edilir (Arı, 2015: 33).

### **8. Hibrit (Karma) Animasyon**

Birden fazla tekniğin aynı yapıtta birlikte kullanılmasıdır. Canlı çekim ile 2D ya da 3D animasyonun birleştirilmesi buna örnektir.

### **9. Yapay Zekâ Destekli Animasyon**

Son yıllarda gelişen yapay zekâ teknolojileriyle birlikte, karakter hareketlerinden sahne düzenlemelerine kadar birçok unsur otomatik olarak oluşturulabilmektedir. Bu türde, kullanıcı komutlarına göre senaryo üretimi, yüz animasyonu, seslendirme ve arka plan tasarımı gibi süreçler yapay zekâ tarafından desteklenmekte; bireysel üretimi kolaylaştıran yeni bir yaklaşım ortaya çıkmaktadır (Ayvaz Tunç ve Yavuz, 2023).

## **2015-2024 Yılları Arasında Festivallerde Ödül Alan Canlandırma Filmlerinin Teknik Çeşitlilik Verileri**

Türkiye'de düzenlenen birçok film festivali, ulusal ve uluslararası ölçekte canlandırma (animasyon) kategorisinde yapımları kabul etmektedir. Bu festivaller, animasyon alanında üretim yapan bağımsız yönetmenlere hem maddi hem de manevi açıdan önemli fırsatlar sunmaktadır. Festivaller aracılığıyla yönetmenler, projelerini daha geniş bir izleyici kitlesine ulaştırabilmekte, sektörel bağlantılar kurabilmekte ve yaratıcı üretimlerini ulusal ve uluslararası platformlarda sergileyebilmektedir. Bu bağlamda, festivaller yalnızca film gösterim alanı değil, aynı zamanda yaratıcı endüstrilerin gelişimini destekleyen birer kültürel paylaşım ortamı işlevi de görmektedir.

2015-2024 yılları arasında Türkiye'de düzenlenen ve verilerine ulaşılabilen film festivalleri arasında, canlandırma sinemasına özel ya da bu alanda ayrı bir kategori açarak yapımları değerlendiren organizasyonlar bulunmaktadır. Bu festivaller hem yerli yapımların tanıtımını hem de yabancı animasyon filmlerinin Türkiye'deki izleyiciyle buluşmasını sağlamaktadır. Böylece, yerel üretimlerin uluslararası animasyon ağına entegre olmasına katkı sunulmakta ve alanın sanatsal niteliğinin gelişmesine zemin hazırlanmaktadır.

Bu festivaller arasında özellikle Canlandırma Film Festivali ve Canlandırma Derneği tarafından gerçekleştirilen organizasyonlar, Türk animasyon sinemasına sağladıkları katkılar açısından ayrı bir önem taşımaktadır. Söz konusu kurum 2011 yılında kurulmuş olup kurucusu ve başkanı Berat İlk'tir. Kurucular arasında Cemal Erez, Yonca Ertürk, Vincent Bouvard, İdil Ar, Melis Bilgin ve Gökhan Okur yer almaktadır. Kurum, 2013 yılından itibaren uluslararası kısa animasyon film festivali düzenlemekte ve her yıl İstanbul'da gerçekleştirilen bu etkinlikle bağımsız animasyon yapımlarına odaklanmaktadır. Ayrıca, 2010 yılından bu yana sürdürülen bir eğitim ve üretim kampı aracılığıyla festival programına ve Türkiye seçkisine filmler üreterek genç yeteneklerin üretim süreçlerine katkı sağlamak ve gelişimlerini desteklemektedir (Canlandırma, t.y.; Sine/Cine, 2025).

Söz konusu etkinlikler, yalnızca film gösterim alanı sunmakla kalmayıp aynı zamanda animasyon alanındaki üretim süreçlerini teşvik eden, genç ve bağımsız sanatçılara görünürlük kazandıran platformlar olarak işlev görmektedir. Canlandırma Derneği'nin sektörel çabaları; atölye çalışmaları, panel ve söyleşiler, ortak yapım girişimle-

ri ve uluslararası iş birlikleri gibi çok yönlü faaliyetlerle desteklenmekte, böylece hem teknik hem de sanatsal anlamda üretim kapasitesinin gelişmesine zemin hazırlanmaktadır. Bu bağlamda, dernek ve festival organizasyonları, Türkiye'de animasyonun kültürel değerinin artmasına, nitelikli eserlerin ortaya çıkmasına ve yerli yapımların uluslararası alanda temsil gücünün yükselmesine önemli ölçüde katkı sağlamaktadır.

### **Yöntem ve Verilerin Toplanması**

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemi çerçevesinde yapılandırılmıştır. Çalışmada, 2015 – 2024 yılları arasında Türkiye'de düzenlenen animasyon ve film festivallerinde ödül alan animasyon filmleri, teknik üretim yöntemleri ve bireysel üretim biçimleri açısından incelenmiştir. Toplanan veriler, içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiştir. Filmlerin teknik altyapıları, üretim biçimleri ve gösterim ortamları sınıflandırılmış; teknik çeşitlilik ile bireysel üretim pratikleri arasındaki bağlam analiz edilmiştir.

Araştırma kapsamında yapılan analize göre film sınıflandırmalarında kullanılan kriterlerin çözümlenebilmesi için filmler belirli metodolojik ölçütler temel alınarak sınıflandırılmıştır. Teknik tür ölçütü bağlamında çizim (geleneksel) animasyon başlığı altında değerlendirilen yapımlarda filmlerin bu kategoride tanımlanmasında dikkat edilen kriterler; hareket izleniminin film şeridi üzerinde ardışık çizimlerle oluşturulması ve zaman alıcı olsa da her bir karenin bütünüyle elde çizilmiş olmasıdır. 2D bilgisayar animasyonu başlığı altında değerlendirilen yapımlarda filmlerin 2D olarak tanımlanmasında dikkat edilen kriterler; geleneksel çizim anlayışının dijital ortama taşınarak iki boyutlu materyallerin kullanılması ve çizimlerin, geçişlerin veya hareketlerin dijital kurgu programları gibi yazılım destek-

leriyle düzenlenmesidir. Dijital üretimlerin temel direği olan 3D bilgisayar animasyonu başlığı altında değerlendirilen yapımlarda filmlerin 3D olarak tanımlanmasında dikkat edilen kriterler; bilgisayar ortamında oluşturulan dijital üç boyutlu modellerin iskelet sistemleri kurularak animasyon süreçleriyle hareketlendirilmesidir. Stop-motion animasyon başlığı altında değerlendirilen yapımlarda filmlerin bu teknikle tanımlanmasında dikkat edilen kriterler; fiziksel dünyadaki uzuvları hareket edebilen üç boyutlu maketlerin, kuklaların veya fiziksel nesnelere manuel olarak küçük pozlarla kare kare çekilip sıralı bir akışla birleştirilmesidir. Cut-out animasyon başlığı altında değerlendirilen yapımlarda filmlerin bu türde tanımlanmasında dikkat edilen kriterler; kâğıt, kumaş veya fotoğraflardan kesilen iki boyutlu figürlerin hareket ettirilerek canlandırılmasından oluşan filmler olmasıdır.

Çoklu tekniklerin kullanıldığı hibrit animasyon başlığı altında değerlendirilen yapımlarda filmlerin bu kategoride tanımlanmasında dikkat edilen kriterler; canlı çekim görüntüleri ile 2D ya da 3D animasyon yöntemleri gibi birden fazla, en az 2 farklı tekniğin aynı yapıtta eşzamanlı olarak birleştirilerek kullanılmasıdır. Son olarak, dijitalleşmenin yeni evresi olan yapay zekâ destekli animasyon başlığı altında değerlendirilen yapımlarda dikkat edilen kriterler; karakter hareketlerinden yüz animasyonuna, senaryo üretiminden arka plan tasarımına kadar birçok unsurun doğrudan kullanıcı komutlarına dayalı olarak yapay zekâ teknolojileri tarafından otomatikleştirilip desteklenmesidir.

Üretim biçimi ölçütü bağlamında yapılan sınıflandırmada dikkat edilen temel kriter; yapımın sanatsal ve teknik karar mekaniz-

malarının tek bir kişi tarafından yönetilip yönetilmediğidir. Bu doğrultuda bireysel üretim başlığı altında değerlendirilen yapımlarda; filmin görsel dünyasının inşası için gereken senaryo, karakter tasarımı, storyboard, canlandırma (animasyon) ve kurgu gibi ana üretim aşamalarının bütünüyle tek bir sanatçı tarafından tamamlanmış olması bir ölçüt olarak belirlenmiştir. Canlandırma sinemasında müzik ve ses tasarımı yüksek düzeyde spesifik uzmanlık ve ekipman gerektiren alanlar olduğundan, sadece bu işitsel unsurların farklı profesyonellerden (besteci, ses mühendisi, seslendirme vb.) temin edilmesi, görsel üretim sürecinin bireyselliğini ve özgünlüğünü zedelediği varsayılarak bu tür yapımlar da bireysel üretim kategorisine dâhil edilmiştir. Bu ayırım, endüstriyel ölçekli stüdyo üretimleri ile bağımsız sanatçı pratikleri arasındaki yapısal farkın analitik olarak ortaya konulmasını sağlamıştır.

Yıllara göre değişim ölçütü bağlamında yapılan sınıflandırmada dikkat edilen kriterler; animasyon türlerinin üretim aşamalarında yıllar ilerledikçe kullanılan materyal, teknik, yazılım ve teknoloji gibi alanlarda yaşanan gelişimin, dönüşümün ve sektöre entegre olan yeni yöntemlerin göz önünde bulundurulmasıdır. Bu doğrultuda filmler, yalnızca ödül aldıkları 2015 ile 2024 yılları arasında kronolojik olarak sıralanmamış; aynı zamanda üretim süreçlerinde zamanla meydana gelen bu teknolojik ve yöntemsel evrime uygun olarak incelenmiş ve analize dâhil edilmiştir. Sınıflandırma sürecinde özellikle oyun motorlarının yaygınlaşmasıyla 2018 sonrasında 3D animasyonun gösterdiği yükseliş, 2024 yılı itibarıyla yapay zekâ destekli üretimlerin istatistiklere yansımaları ve son yıllarda bireysel üretimlerin ekip üretimleriyle niceliksel olarak eşitlenmesi gibi kritik eşikler temel alınmıştır.

Böylece yıllara göre değişim ölçütü; salt bir takvim sıralaması olmanın ötesinde, üretim araçlarındaki teknolojik dönüşümün ve bağımsız yaratıcılığın artmasıyla belirginleşen "üretimin demokratikleşmesi" olgusunu istatistiksel olarak somutlaştırmak amacıyla temel bir analitik araç olarak kullanılmıştır. Animasyon alanındaki festivaller belirlenirken çeşitli ölçütler temel alınmıştır. Öncelikle, söz konusu festivallerin animasyon kategorisi altında film ödülleri vermesi ve bu kategorinin program yapısı içinde açık biçimde tanımlanmış olması gerekmektedir. Bunun yanında, 2015–2024 yılları arasında ödül alan animasyon filmlerine ilişkin veri kayıtlarına ulaşılabilir olması, değerlendirme sürecinin sağlıklı biçimde yürütülebilmesi açısından önemli bir kriter olarak kabul edilmiştir. Ayrıca festivallerin katılımcı profiline yönelik herhangi bir kısıtlama getirmemesi, yani bağımsız, öğrenci ya da profesyonel ayrımı yapmaksızın geniş bir başvuru yelpazesine açık olması da seçim sürecinde dikkate alınan bir diğer unsurdur. Bu ölçütler, çalışmada yer alacak festivallerin kapsamlı, erişilebilir ve temsil gücü yüksek bir veri kaynağı sunmasını amaçlamaktadır.

Verilerin toplanması sürecinde festivallerin resmî web siteleri, festival basın bültenleri, ödül alan filmlerin web sayfaları ve sosyal medya hesapları incelenmiştir. Ayrıca, Kamera Arkası web arşivi'nin (Çölaşan, 2015-2024) her yıl düzenli olarak yayımladığı festival veri derlemeleri, Türk sineması arşivlerinin yer aldığı çevrim içi kaynaklar ve alanda yayımlanmış akademik literatür taranmıştır. Bu kaynaklardan elde edilen bilgiler karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiş ve çalışmada kullanılan veri seti bu doğrultuda oluşturulmuştur. Bu kapsamda, toplam 194 ödüllü canlandırma filmine ait veri toplanmıştır. Söz konusu filmlerden

175'inin görsel ve teknik bilgilerine ulaşılmış; bu bilgiler, yıllara ve teknik özelliklerine göre sınıflandırılmıştır. Ayrıca, 168 filmin üretim biçimine ilişkin (bireysel ya da ekip üretimi) veriler elde edilmiş, üretim biçimi tespit edilemeyen filmler tablolarla da ayrıca belirtilmiştir. Teknik dağılım incelendiğinde, 2D animasyon 61 filmle en yaygın kullanılan yöntem olarak öne çıkmaktadır. 3D animasyon 48 filmle ikinci sırada yer alırken, çizim temelli tekniklerin 35 filmle belirgin bir istikrar sergilediği görülmektedir. Stop-motion 17, hibrit teknikler 10, cut-out 2 ve yapay zekâ destekli üretimler 2 film ile temsil edilmiştir. Bu veriler, 2015–2024 döneminde üretim araçlarının çeşitlendiğini ve dijital tabanlı yeni tekniklerin alana dâhil olduğunu göstermektedir. Üretim biçimleri açısından değerlendirildiğinde, 103 filmin ekip çalışmasıyla, 65 filmin ise bireysel olarak üretildiği belirlenmiştir. 26 filmde ise üretim biçimine dair veri eksikliği bulunmaktadır. Bireysel üretimlerin özellikle son yıllarda artış göstermesi, teknik bilgiye erişimin kolaylaşması ve yazılım tabanlı üretim süreçlerinin yaygınlaşmasıyla ilişkilendirilebilir. Bu eğilim, kısa animasyon sinemasında üretimin demokratikleşmesi olgusunu destekleyen bir görünüm sergilemektedir.

Aşağıda, 2015-2024 yılları arasında aktif olduğu tespit edilen ve verilerine ulaşılan film festivallerinin listesi sunulmaktadır. Bu liste, Türkiye'de animasyon alanında üretim yapan yönetmenlerin katılım gösterebileceği ve eserlerini değerlendirmeye sunabileceği güncel festivalleri kapsamaktadır.

#### **Araştırmanın Kapsamında Değerlendirilen Festivaller**

TRT Geleceğin İletişimcileri Yarışması, Altın Çınar Film Festivali, Canlandırma Ulus-

lararası Film Festivali, İstanbul Uluslararası Deneysel Film Festivali, SETEM Akademi BAK Ödülleri, Altın Baklava Film Festivali, Sinepark Kısa Film Festivali, İzmir Uluslararası Kısa Film Festivali, Marmaris Uluslararası Film Festivali, Eskişehir Uluslararası Kısa Film Festivali, Eskişehir Uluslararası Film Festivali, Nâzım Hikmet Kısa Film Festivali, Rotary Uluslararası Kısa Film Festivali, Trakya Üniversitesi Kısa Film Festivali, Çukurova Üniversitesi Karagöz Kısa Film Günleri, Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğrencileri Kısa Film Festivali, Çukurova Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğrencileri Kısa Film Festivali, Altın Kamera Kısa Film Yarışması, Atıf Yılmaz Kısa Film Yarışması, Kayseri Film Festivali, Kristal Klaket Kısa Film Yarışması, Yed-i Velayet 7 Vilayet Kısa Film Festivali, Çukurova Üniversitesi Kısa Film Yarışması, Psikeart Kısa Film Yarışması, İFSAK Ulusal Kısa Film ve Belgesel Yarışması, Baygem Kısa Film Yarışması, Aydın Doğan Genç İletişimciler Yarışması, Avrupa Birliği İnsan Hakları Kısa Film Yarışması, Kar Film Festivali, Kısa-ca Ulusal Öğrenci Filmleri Festivali, Ataşehir Ulusal Kısa Film Yarışması, Ankara Film Festivali, Ulusal Kısa Film Yarışması, İKFD Ulusal 1 Dakikalık Kısa Film Yarışması, İKFD Ulusal Kısa Film Festivali, Ayvalık Uluslararası Film Festivali, Altın Ada Uluslararası Film Festivali, Mimarlık ve Kent Filmleri Festivali, Anadolu Çizgi Film (Animasyon) Yarışması, Sağlık Derneği Kısa Film Yarışması, Ankara Uluslararası Film Festivali, İstanbul Çevre Kısa Film Festivali, Yeşil Ekran Kısa Film Yarışması, Hayallerini Canlandır Animasyon Yarışması, Türkiye Liseler Arası Kısa Kes Kısa Metrajlı Film Yarışması, Malatya Uluslararası Film Festivali, Çekmeköy Uluslararası Kısa Film Yarışması, Truva Atı Kısa Film Festivali, Kadıköy Çevre Festivali Kısa Film Yarışması, Hak-İş Kısa Film Yarışması, Akbank Kısa Film Festivali,

Antakya Altın Defne Film Festivali, Alemle-re Rahmet Uluslararası Kısa Film Yarışması, Kızkalesi Film Festivali, TİF Film Festivali, Siirt Kısa Film Festivali, İzmir Artemis Film Festivali, Yeşil Barış Hareketi Kısa Film Yarışması, Van İpekyolu Belediyesi Kısa Film Festivali, Roman Kahramanları İstanbul Edebiyat Festivali Kısa Film Yarışması, İstanbul Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali, İzmit Uluslararası Kısa Film Festivali, Uşak Kanatlı Denizati Kısa Film Festivali, Kamera Elinde Geleceğin Cebinde Kısa Film Yarışması, Beykoz Evde Kısa Film Yarışması, KFYD Kısa Kısa Film Festivali, Güzel Ordu Kısa Film Yarışması, Niğde Ulusal Kısa Film Festivali, Sultanbeyli Kısa Film Yarışması, Distopya Film Festivali, Dostluk Kısa Film Festivali, Diyarbakır Kısa Film Festivali, Ordap Ulusal Animasyon-Çizgi Film Yarışması, Maltepe Üniversitesi Çizgi Film Festivali, Esaretten Cesarete Kısa Film Yarışması, Sabancı Vakfı Kısa Film Yarışması, Kadın Yönetmenler Festivali, Farklı Perspektifler Kısa Film Festivali, Gemlik Film Festivali, Topkapı Öğrenci Kısa Film Festivali, EgeArt Sanat Günleri, Ulusal Kısa Film Yarışması, Bozok Film Festivali, AFSAD Kısa Film Festivali, Genç Öncüler Kısa'dan Hisse Kısa Film Yarışması, TAYF Uluslararası Kısa Film Festivali, Çalı Köy Filmleri Festivali, Boğaziçi Film Festivali, Kocaeli Kısa Film Festivali, SİYAD Türk Sineması Ödülleri, Fotofilm Kısa Film Festivali, Altınbaş Üniversitesi Kısa Film Yarışması, Yakın Doğu Üniversitesi Sinema Sempozyumu Kısa Film Yarışması, Berceste Kısa Film Festivali, Kaş Kısa Film Festivali

### **Çalışma Kapsamında Değerlendirilen Animasyon Filmlerin Teknik ve Üretim Biçime Göre Sınıflandırılması**

Animasyon tekniklerinin sınıflandırılmasında temel belirleyici ölçüt, her bir yapım türünün üretim sürecinde başvurduğu araçlar, materyaller ve yöntemsel yaklaşım-

lardır. Bu çerçevede, çizim kategorisi el ile üretilmiş iki boyutlu görsellerin bilgisayar ortamında ya da çeşitli analog yöntemler aracılığıyla kurgulanarak hareketlendirilmesi esasına dayanmaktadır. Buna karşılık 2D animasyon kategorisi, bilgisayar tabanlı dijital çizimler ile elle çizilip dijitalleştirilmiş görsellerin animasyon ve kurgu yazılımları kullanılarak canlandırılması yoluyla oluşturulan filmler değerlendirilmektedir. Stop-motion tekniği kapsamında ise üç boyutlu maketlerin ya da iki boyutlu fiziksel çizimlerin her bir pozda küçük değişiklikler yapılarak kare kare fotoğraflanması, ardından bu görsellerin ardışık biçimde birleştirilmesi yoluyla oluşturulan filmler değerlendirilmektedir. Üç boyutlu animasyon başlığı kapsamında ele alınan filmlerde ise 3D modellerin bilgisayar ortamında çeşitli yazılımlar aracılığıyla inşa edilmesi, rigging işlemleriyle hareket edebilir hâle getirilmesi ve animasyon süreçleriyle sahneye aktarılması esasına dayanmaktadır. Hibrit animasyon başlığı kapsamında, üretim sürecinin farklı aşamalarında cut-out, iki veya üç boyutlu çizim ve gerçek çekim gibi farklı görsel unsurların bir arada kullanılmasıyla ortaya çıkan karma bir yapı sunmakta; bu yönüyle birden fazla tekniğin eşzamanlı kullanımını içermektedir. Yapay zekâ başlığı kapsamında ise bir ya da birden fazla yapay zekâ aracının kullanımıyla üretilen, kimi durumlarda 2D veya 3D bilgisayar animasyonu bileşenlerini de barındıran yapımlar değerlendirilmektedir. Cut-Out başlığı kapsamında, kesme ve yapıştırma yöntemine dayalı iki boyutlu figürlerin dijital ya da çeşitli kayıt yöntemleriyle kaydedilip kurgu süreciyle bütünleştirilmesine dayanmakta ve bu niteliğiyle sınıflandırma içinde ayrı bir teknik tür olarak ele alınmaktadır.

Bu kapsamlı değerlendirme ölçütleri, animasyon yapımlarının üretim biçimlerini

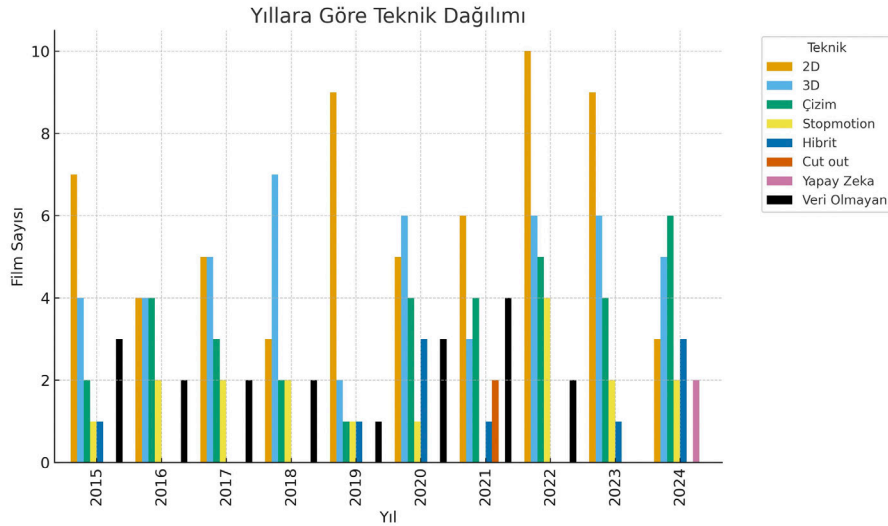
teknik açıdan ayırtırmayı ve her bir filmin üretim yöntemine uygun biçimde konumlandırılmasını mümkün kılan sistematik bir çerçeve sunmaktadır. Belirlenen kıstaslar doğrultusunda filmler, ödül aldıkları festival yıllarına göre sınıflandırılmış ve böylece 2015–2024 döneminde ödüllendirilen animasyon yapımlarının teknik tercihleri ile üretim biçimlerine ilişkin eğilimleri sistemli biçimde gözlemlenebilir hâle gelmiştir. Bu sınıflandırma, söz konusu dönemde animasyon alanında hangi tekniklerin ön plana çıktığını, bireysel veya ekip üretiminin hangi ölçülerde tercih edildiğini ve zaman içinde nasıl bir yönelim değişimi yaşandığını ortaya koyan analitik bir zemin sunmaktadır.

Bireysel üretim kategorisinde yer alan filmler değerlendirilirken, yapım sürecinin seslendirme ve müzik aşamaları dışında kalan tüm üretim basamaklarının tek bir kişi tarafından yürütülüp yürütülmediği, film künyelerinde yer alan bilgiler doğrultusunda incelenmiştir. Bu doğrulama sürecinde, filmin senaryo, tasarım, çizim, modelleme, animasyon, kurgu ve benzeri yaratıcı ya da teknik aşamalarının tamamının tek bir kişi tarafından üstlenildiği kesinlik kazandığında ilgili film bireysel üretim kapsamına dahil edilmiştir. Ekip üretimi kategorisinde ise film, seslendirme ve müzik süreçleri hariç olmak üzere, üretim aşamalarında iki veya daha fazla kişinin görev aldığı durumlarda bu sınıflandırma altında değerlendirilmiştir. Bu bağlamda, yapım sürecinde birden çok kişinin yaratıcı, teknik ya da uygulamaya yönelik katkıda bulunduğu filmler ekip üretimi olarak tanımlanmış; böylece kategorik ayırım, filmlerin üretim organizasyonuna ilişkin nesnel ve doğrulanabilir verilere dayanılarak oluşturulmuştur.

### Teknik Tercihlerin Yıllara Göre Dağılımı

2015–2024 dönemine bakıldığında, 2D animasyon açık ara en baskın üretim tekniği olarak öne çıkmaktadır. Bu durum, düşük maliyetli yazılımların yaygınlaşması ve bireysel üreticiler için erişilebilirliğin artmasıyla doğrudan ilişkilidir. 3D animasyon ise özellikle 2018 sonrası belirgin bir yükseliş göstermiş; bu artış, oyun motorlarının (özellikle Unreal Engine ve Unity) film üretiminde kullanılmaya başlanmasıyla paralellik taşımaktadır. Çizim temelli animasyon her dönemde varlığını korusa da,

dijital araçlara geçiş süreciyle birlikte klasik anlamdaki el çizimi üretimlerde düşüş gözlenmiştir. Stop-motion ve hibrit teknikler ise sınırlı ancak sürekli bir varlık göstermektedir; bu, festival odaklı bağımsız kısa filmlerde deneysel arayışların sürdüğünü gösterir. 2024 yılı itibarıyla yapay zekâ destekli üretimlerin istatistiklere dâhil olması, alandaki teknolojik dönüşümün yeni bir eşiğe geldiğini kanıtlar niteliktedir. Bu teknik, klasik anlamda animasyonun sınırlarını genişleterek üretim sürecini daha otomatik ve deneysel bir boyuta taşımaktadır.



Şekil 1. Yıllara Göre Canlandırma Film Üretimdeki Teknik Dağılımı

**Tablo 1:** Yıllara göre canlandırma film üretimdeki tekniklerin sayısal dağılımı

Yıl	2D	3D	Çizim	StopMotion	Hibrit	CutOut	Yapay Zeka	Veri Yok
2015	7	4	2	1	1			3
2016	4	4	4	2				2
2017	5	5	3	2				2
2018	3	7	2	2				2
2019	9	2	1	1	1			1
2020	5	6	4	1	3			3
2021	6	3	4		1	2		4
2022	10	6	5	4				2
2023	9	6	4	2	1			1
2024	3	5	6	2	3		2	0
<b>Toplam</b>	<b>61</b>	<b>48</b>	<b>35</b>	<b>17</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>19</b>

### **Bireysel - Ekip Üretimlerin Oranı**

2015–2024 yılları arasındaki veriler incelendiğinde, bireysel üretimlerin dalgalı bir seyir izlediği, ekip üretimlerinin ise genel olarak daha yüksek düzeyde seyrettiği görülmektedir. Ancak 2023 ve 2024 yıllarında bireysel üretimlerin ekip üretimleriyle neredeyse eşit düzeye ulaşması, sektörde “üretimin demokratikleşmesi” olgusunu nicel olarak desteklemektedir. Bu eğilim, animasyonun yalnızca büyük stüdyoların tekelinde olmayan, bireysel yaratıcıların da aktif biçimde yer alabildiği bir üretim alanına dönüştüğünü göstermektedir. Üniversite temelli animasyon eğitiminin yaygınlaşması, çevrim içi yazılım kurslarının artması ve açık kaynaklı üretim araçlarının erişilebilir hale gelmesi, bağımsız yönetmenlerin teknik kapasitelerini önemli ölçüde geliştirmiştir. Bireysel üretimin teknolojik bağlamda mümkün kılınmasının temelinde yatan en büyük faktör, bu eğitim olanaklarının bulut tabanlı sistemler ve abonelik modelleri sunan yapay zekâ destekli araçlarla birleşerek otomasyon süreçlerini hızlandırmasıdır. Derin öğrenme algoritmaları sayesinde eskiden devasa ekiplerin el emeğini gerektiren ara kare çizimi ve dudak senkronizasyonu gibi süreçler otomatikleştirilmiş; prosedürel üretim algoritmaları ile devasa manzaralar ve karmaşık dokular asgari kaynakla oluşturulabilir hale gelmiştir (Izani vd., 2024, s. 57-62). Bu teknolojik otomasyon, animasyon endüstrisinde üretim eşliğini daha önce görülmemiş bir biçimde düşürerek ekonomik bir dönüşümü tetiklemiştir. Geleneksel yöntemlerle kalabalık bir ekibin iki ayda üretebildiği 20 dakikalık bir animasyon bölümünün üretim süresi, dijital teknolojiler sayesinde tekil iş akışlarında iki ila üç haftanın altına inmiş ve böylece iş gücü ile zaman maliyetleri radikal bir biçimde düşmüştür (Liu, 2024, s. 146-150).

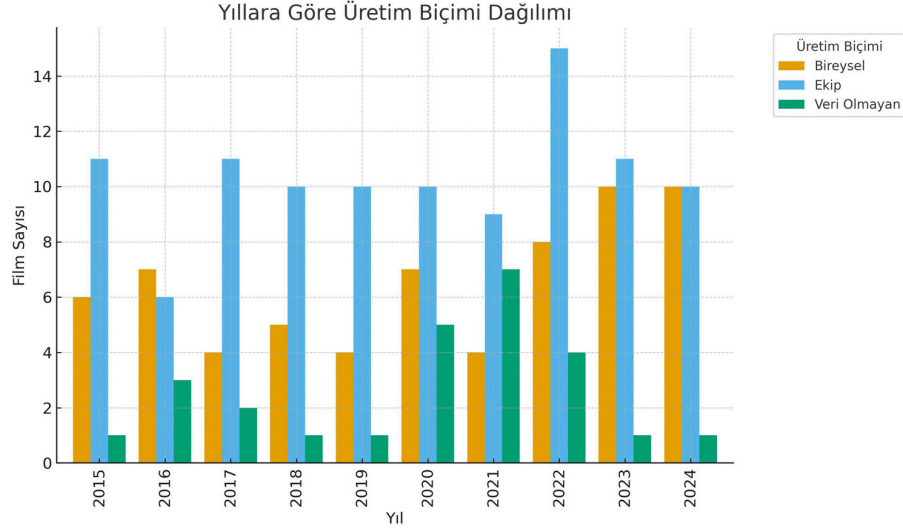
Ekonomik engellerin kalkmasıyla birlikte dijital medya açısından yaşanan gelişim, tekil sanatçıların geleneksel endüstrinin büyük şirketleri ve televizyon şirketlerinin tekelini aşarak eserlerini doğrudan çevrimiçi topluluklarda ulaştırabilmesini sağlamıştır. Seyircilerin bu eserleri kişisel bilgisayarları üzerinden samimi bir şekilde deneyimlemesi, izleyici ile sanatçı arasındaki hiyerarşik engelleri kaldırmış; daha derinlikli ve eleştirel düşünen bağımsız sanatçıların interaktif şekilde üretim yapabildiği, kapsayıcı bir kültür yaratmıştır (Qin, 2024, s. 1712-1716). Bu çevrimiçi iletişim kanalları sayesinde kendi hayran topluluklarını kuran solo üreticiler, animasyonlarının yarattığı trafiği bağış sistemleri veya ürün satışları üzerinden paraya çevirerek büyük stüdyo bütçelerine ihtiyaç duymadan ekonomik bağımsızlıklarını kazanabilmektedir (Liu, 2024, s. 146-150).

Animasyon üretiminin kalabalık ekiplerden sıyrılarak bireysel bir evreye geçişi, endüstriyel sistemlere kıyasla yaratıcılara eşsiz bir sanatsal özgürlük alanı da açmıştır. Büyük stüdyoların kısıtlamalarından kurtulan bağımsız animatörler, izleyicilerin de takdir ettiği kalıpların dışındaki özgün fikirleri doğrudan hayata geçirme imkânı bulmuştur. Solo animatörler artık sahneleri karakterlerden bağımsız modelleyebilmekte, kameraları makro ve mikro açılardan serbestçe yerleştirerek sinematografik dili tam bir yönetmen kontrolüyle kullanabilmektedir (Liu, 2024, s. 146-150). Teknik engellere takılmadan hikâye anlatıcılığına odaklanmayı sağlayan bu pürüzsüz sanatsal ifade özgürlüğü (Izani vd., 2024, s. 57-62), grafikteki bireysel yükselişin niteliksel karşılığını oluşturmaktadır.

Bu çerçevede grafiğin genel eğilimi, Türk animasyon sinemasında kolektif üretim

anlayışının hâlen güçlü bir şekilde varlığını sürdürdüğünü; buna karşın bireysel yaratıcılığın giderek artan bir ivmeyle güç kazandığını ortaya koymaktadır. Söz konusu

gelişme, gelecekte türsel çeşitliliğin ve tematik derinliğin daha da artacağı yönünde önemli bir göstergedir.



Şekil 2. Yıllara Göre Üretim Biçimi Dağılımı

**Tablo 2:** Yıllara göre canlandırma film üretim biçimi sayısal dağılımı

Yıl	Bireysel	Ekip	Veri Yok
2015	6	11	1
2016	7	6	3
2017	4	11	2
2018	5	10	1
2019	4	10	1
2020	7	10	5
2021	4	9	7
2022	8	15	4
2023	10	11	1
2024	10	10	1
<b>Toplam</b>	<b>65</b>	<b>103</b>	<b>26</b>

## Sonuç ve Değerlendirme

Bu çalışma, 2015–2024 yılları arasında Türkiye'deki film festivallerinde ödül alan canlandırma filmlerini teknik çeşitlilik ve bireysel üretim perspektifinden inceleyerek, çağdaş Türk animasyon sinemasının dönüşümünü çok boyutlu bir biçimde ortaya koymaktadır. Elde edilen bulgular, hem üretim biçimlerinde hem de kullanılan tekniklerde önemli bir çeşitlenme yaşandığını; dijitalleşmenin ve oyun motoru temelli üretim süreçlerinin bu dönüşümde belirleyici bir rol oynadığını göstermektedir.

2010'lu yılların ikinci yarısından itibaren animasyon üretiminin büyük stüdyoların tekelinden çıkması, Türkiye özelinde de benzer bir yönelime yol açmıştır. Çalışmada yer alan veriler, bireysel üretimlerin özellikle son beş yılda istikrarlı biçimde arttığını ve bu artışın yalnızca teknik araçlara erişimin kolaylaşmasından değil, aynı zamanda yaratıcı özerklik ve kişisel ifade isteğinin güçlenmesinden kaynaklandığını göstermektedir. Diğer taraftan üniversitelerde yer alan çizgi film ve animasyona dair bölümlerin artmış olması bu alanda teknik yeterliği olan bireylerinde üretimin bir parçası olarak sektörde yer almasını sağlamaktadır. Bu durum, Türk animasyon sinemasında üretim yapısının demokratikleştiği ve bağımsız üreticilerin görünürlük kazandığı yeni bir döneme işaret etmektedir.

Bireysel üretimlerin özellikle 2023 ve 2024 yıllarında ekip üretimleriyle eşitlenmesi, literatürde sıklıkla tartışılan “üretimin demokratikleşmesi” olgusunu nicel olarak desteklemektedir. Dijital animasyon yazılımlarının ücretsiz ya da düşük maliyetli hâle gelmesiyle birlikte, animasyon üretimi teknik bir uzmanlık alanı olmaktan ziyade, bireysel yaratıcıların kişisel anlatılarını ifade edebilecekleri bir medya pratiğine

dönüşmektedir (Fırat & Kahraman, 2025; Zengin, 2016).

Teknik dağılım verileri incelendiğinde, 2D animasyonun hâlen baskın bir üretim yöntemi olduğu; ancak 3D bilgisayar animasyonu ve oyun motoru temelli üretimlerin giderek daha fazla tercih edildiği görülmektedir. Bu durum, küresel animasyon endüstrisinde yaşanan genel eğilimlerle örtüşmektedir. Unreal Engine, Blender ve benzeri yazılımların yaygınlaşması, üretim süresini kısaltmış ve teknik olarak yüksek standartlara sahip filmlerin bireysel düzeyde üretilebilmesini mümkün kılmıştır. Ayrıca, 2024 itibarıyla istatistiklere dâhil edilen yapay zekâ destekli animasyon örnekleri, sinema üretiminde otomasyon ve algoritmik yaratıcılık kavramlarının da önem kazandığı yeni bir evreye geçtiğini göstermektedir.

Çalışmada elde edilen bulgular, animasyon üretiminin dijitalleşme süreciyle birlikte büyük stüdyoların tekelinden çıkmaya başladığını ortaya koymaktadır. Bu durum, Zengin (2016) ve Furniss'in (2006) animasyon üretiminde dijital araçların erişilebilirliğine ilişkin vurgularıyla örtüşmektedir. Özellikle 2018 sonrası 3D animasyon ve oyun motoru tabanlı üretimlerin artışı, teknik çeşitlenmenin yalnızca estetik bir tercih değil, üretim organizasyonunu dönüştüren yapısal bir unsur hâline geldiğini göstermektedir.

Bu bulgular, animasyon sinemasının yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda kültürel bir dönüşüm yaşadığını ortaya koymaktadır. Geleneksel üretim biçimlerinden dijital tabanlı, çok katmanlı ve melez (hibrit) anlatı formlarına geçiş, Türk animasyon sinemasının estetik ve tematik çeşitliliğini artırmıştır. Festivaller, bu yeni üretim biçimlerinin

görünürlük kazanmasında önemli bir aracı rol üstlenmiş; hem bağımsız sanatçılara platform sağlamış hem de sektördeki profesyonel standartların gelişmesine katkıda bulunmuştur.

Bu bağlamda film festivalleri, yalnızca birer gösterim alanı değil; bağımsız ve bireysel animasyon üretimlerinin meşrulaştığı alternatif dolaşım mekânları olarak işlev görmektedir. Özellikle Canlandırılar Film Festivali gibi organizasyonlar, ticari dağıtım ağlarının dışında kalan deneysel ve bireysel üretimlerin görünürlük kazanmasını sağlayarak, animasyon sinemasının estetik sınırlarını genişleten bir ekosistem oluşturmaktadır.

Elde edilen nicel bulgular bütüncül olarak değerlendirildiğinde, Türkiye'deki canlandırma sineması pratiklerinin literatürde tartışılan küresel ve teknolojik dönüşüm kuramlarıyla derinlemesine örtüştüğü görülmektedir. Verilerde, özellikle 2023 ve 2024 yıllarında bireysel üretimlerin ekip üretimleriyle niceliksel olarak başa baş noktaya gelmesi tesadüfi bir istatistik değildir; aksine, Zengin'in (2016) ve Furniss'in (2006) öngördüğü, dijitalleşmenin büyük yapım şirketlerinin tekeli kırarak sektörü bağımsız yaratıcılara açtığı yönündeki argümanın Türkiye sahasındaki somut kanıtıdır. Geleneksel sistemin yüksek maliyetli ve geniş kadrolu hiyerarşik yapısı yerini bulut tabanlı sistemlere bıraktıkça, Liu'nun (2024) da literatürde işaret ettiği üretim eşliğinin düşmesi olgusu gerçekleşmiş ve bağımsız sanatçılar ekonomik özerkliklerini kazanmıştır. Araştırma bulgularında 3D bilgisayar animasyonunun ve özellikle oyun motoru (Unreal Engine vb.) tabanlı hibrit üretimlerin artan ivmesi, kuramsal çerçevede Fırat ve Kahraman (2025) ile Erdem'in (2024) dijital teknolojilerin estetik olanakları ge-

nişlettiğine dair teorileriyle doğrudan bütünleşmektedir. Kozan'ın (2025) da belirttiği üzere gerçek zamanlı render altyapıları, yüksek donanım ihtiyacını ortadan kaldırarak bireysel yönetmenlere benzersiz bir sinematografik kontrol sunmuştur. Bu teknik özgürlük alanı, animatörlerin geleneksel üretim kısıtlamalarından sıyrılarak kalıpların dışında ve özgün anlatılar kurgulamasına zemin hazırlamıştır.

Bununla birlikte, araştırmanın 2024 yılı verilerinde yapay zekâ destekli üretimlerin listeye dâhil olması, canlandırma sinemasının yalnızca dijitalleşme değil, aynı zamanda bir otomasyon evresine geçtiğini kuramsal olarak doğrulamaktadır. İzani vd. (2024) ile Göktaş ve Atan'ın (2025) kavramsal çerçevede vurguladığı derin öğrenme ve üretken yapay zekâ algoritmaları, görsel tasarım süreçlerindeki angaryaları otomatikleştirerek bireysel üretimin zaman ve iş gücü maliyetini radikal biçimde düşürmüştür. Özdemir'in (2022) belirttiği metinden görsel üretme pratikleri sayesinde, teknik çizim kabiliyeti sınırlı ancak vizyoner anlatıcılar da bu ekosisteme dâhil olma imkânı bulmuştur. Elde edilen bulgular; animasyon festivallerinin yalnızca estetik bir vitrin olmadığını, bağımsız üreticilerin alternatif dolaşım ağları kurduğu, hiyerarşiden uzak, kapsayıcı ve katılımcı bir endüstri kültürü inşa ettiğini literatürdeki kuramları pratik verilerle doğrulayarak ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, araştırma sürecinde tespit edilen en önemli yapısal sorunlardan biri, Türkiye'deki film festivallerine ilişkin sistematik arşivleme eksikliğidir. Festival organizasyonlarının çoğunda gösterim programları, ödül listeleri ve teknik bilgilere erişim sınırlıdır. Bu durum, alanda yapılacak istatistiksel ve karşılaştırmalı araştırmaların kapsamını daraltmaktadır. Dolayısıyla gelecekteki akademik çalışmalar açısından, fes-

tival verilerinin merkezi bir dijital arşivde toplanması, animasyon sineması alanında sürdürülebilir bir araştırma ekosisteminin oluşturulması için kritik bir gereklilik olarak değerlendirilebilir.

Genel olarak çalışma, Türk animasyon sinemasının son on yılda teknik, estetik ve yapısal anlamda olgunlaşma evresine girdiğini; dijitalleşme, bireysel üretim ve yeni teknolojilerin etkisiyle daha dinamik, yenilikçi ve uluslararası ölçekte rekabet edebilir bir yapıya kavuştuğunu göstermektedir. Gelecekte bu yönelimin, yapay zekâ, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal prodüksiyon (virtual production) teknolojileriyle daha da zenginleşerek, Türkiye'de canlandırma sinemasının hem sanatsal hem de endüstriyel kimliğini güçlendireceği öngörülmektedir.

#### Kaynakça

Abalı, N. (2012). Türkiye'de animasyonun dünü ve bugünü. *Bilişim: Aylık Bilişim Kültürü Dergisi*, 40(147), 106–113. 24 Haziran 2025 tarihinde erişildi, <https://www.bilisimdergisi.org.tr/s147/pdf/106-113.pdf>

Akören, A. N. (2018). Çizgi Film ve Animasyon Eğitiminde Son Eğilimler, Etkileşim: Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi (2): 124–140.

Alıcı, A. (2021). Türkiye'de animasyon sineması çalışmaları üzerine bir değerlendirme. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 7(2), 54–66.

Arı, N. (2015). Sinematografik Anlatımda Stop Motion Canlandırmanın Bir Tekniği "Pixilation" ile Uygulama Projesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı. (24.06.2025).

Ashish, S., Agarwal, M., Anima, S., & Dhuria, P. (2013). Motion capture process,

technques and applcatons. *International Journal on Recent and Innovation Trends in Computing and Communication*, 1(4), 251–257.

Ayvaz Tunç, Ö. ve Yavuz, H. (2023). Yaratıcı Süreçlerin Dijital Evrimi: Animasyon ve Yapay Zekâ, *MUJAD Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi* (14/2): 114-132. <http://dx.doi.org/10.29228/sanat.31> (24.06.2025).

Aruğaslan, E., & Çivril, H. (2023). Öğrenme ortamı olarak YouTube'un kullanılmasına ilişkin öğrenci görüşleri. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 356-375. <https://doi.org/10.51948/auad.1193826>

Bingöl, H. O. (2025). Animasyon Tarihinde Bir Dönüm Noktası: Sel Animasyon, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi (84): 248-257.

Canlandırınlar. (t.y.). Canlandırınlar Derneği. <https://canlandiranlar.com/canlandiranlar-derneği/> (24.06.2025).

Çoban, İ. (2023). Yeni Medya Teknolojileri ile Sinematografiyi Buluşturan Bir Animasyon-Video Tasarım Örneği İncelemesi: "Love, Death & Robots" Serisinin "Jibaro" Bölümü, *IAR-ARDE 2023 Proceedings Book: 2. Uluslararası Mimarlık, Sanat ve Tasarım Sempozyumu Bildiriler Kitabı*, s: 230.

Çölaşan, H. (2015–2024). Kamera Arkası -Film festivalleri ve Türk sinema yıllığı [PDF dosyaları]. 12 Ağustos 2025 tarihinde erişildi, [https://www.kameraarkasi.org/makaleler/makaleler\\_festival.html](https://www.kameraarkasi.org/makaleler/makaleler_festival.html)

Demir, Ü. (2021). Sinemanın Dijitalleşmesi ve Efekt Uygulamalarının Tarihsel Sürecinde Geçirdiği Evreler, *Uygulamalı Sosyal Bilimler ve Güzel Sanatlar Dergisi (SOSGÜZ / JASSFA)* 3 (7): 200-210.

- Erdem, S. (2024). Tasarımda dijitalleşen dönemin animasyon sinemasına etkisi. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 14(2), 507–518.
- Furniss, M. (2006). Animasyon'un kutsal kitabı (S. Çelenk & N. C. Maral, Çev.). Karakalem Kitabevi.
- Furniss, M. (2008). *Art in Motion: Animation Aesthetics, Revised Edition*, London: John Libbey Publishing.
- Fırat, M., & Kahraman, M. E. (2025). Bilgisayarlı animasyon üretiminin teknolojik dönüşümü. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(75), 402–417. <https://doi.org/10.29228/SOBIDER.81000>
- Göktepe, E. (2015). Geçmişten günümüze hareketli görüntü ve Türkiye'de animasyonun gelişimi (Yüksek lisans tezi). İstanbul Ticaret Üniversitesi.
- Göktaş, P., & Atan, U. (2025). Animasyon Yapımında Kullanılan Yapay Zekâ Uygulamaları: Programlar, Araçlar ve Yaratıcı Süreçlerdeki Dönüşüm. *Art-e Sanat Dergisi*, 18(35), 338-362. <https://doi.org/10.21602/sduarte.1654539>
- Gürbüz, G. (1990). Canlandırma sinemasında bir dev: Çekoslovakya. 25. Kare Sinema Dergisi, (1), 42–47.
- Holliday, C. (2019). In Good Hands? Indexes and Interfaces in A Computer Animated Hand (Ed Catmull & Frederic Parke, 1972), *The Crafty Animator: Handmade, Craft-Based Animation and Cultural Value*, ed. Caroline Ruddell ve Paul Ward, Cham: Palgrave Macmillan, s: 137-151. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-13943-8\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-030-13943-8_7)
- Holliday, C. ve Pallant, C. (2021). The Depth Deception: Landscape, Technology and the Manipulation of Disney's Multi-Plane Camera in *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), *Snow White and the Seven Dwarfs: New Perspectives on Production, Reception, Legacy*, ed. Chris Pallant ve Christopher Holliday, New York: Bloomsbury Academic, s: 61-78.
- Hünerli, S. (2005). Canlandırma sineması üzerine. İstanbul: Es Yayınları.
- Izani, M., Razak, A., Rehab, D., & Rosli, M. (2024). The Impact of Artificial Intelligence on Animation Filmmaking: Tools, Trends, and Future Implications. *2024 International Visualization, Informatics and Technology Conference (IVIT)*, 57-62. <https://doi.org/10.1109/IVIT62102.2024.10692804>
- Jones, A., & Oliff, J. (2007). Thinking animation: Bridging the gap between 2D and CG. Boston: Thomson Course Technology.
- Kırık, A. M. ve Kozan, E. (2015). Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı, *The Journal of Academic Social Science*: 292–311.
- Kozan, E. (2025). Yaratıcı endüstriler, sanal üretimlerde yapay zekâ teknolojilerinin boyutları üzerine bir inceleme. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 15(2), 923-944. <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1622613>
- Küçükoğlu, M. E. (2017). Animasyon Sektörü Raporu. Eskişehir: T.C. Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA).
- Lasseter, J. (1987). Principles of traditional animation applied to 3D animation. *International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*.
- Liu, J. (2024). Application of computer digital media technology in animation production. *Advances in Computer, Signals and Systems*, 8(3), 146-150. <https://doi.org/10.23977/acss.2024.080320>
- Narmanoğlu, H. (2013). Vahşi yaşam film-

- leri tarihi bağlamında Blue-Chip yapımlar. Atatürk İletişim Dergisi, (5).
- Onaran, Â. Ş. (1999). Türk Sineması (Cilt 1), Ankara: Kitle Yayınları.
- Özdemir, A. (2022). Yapay zeka'nın grafik tasarıma ve tasarımcıya etkisi. Hitit Sosyal Bilimler Dergisi, 15(2), 628-637. <https://doi.org/10.17218/hititsbd.1205445>
- Pikkov, Ü. (2010). Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film, çev. Eva Näripea, ed. Richard Adang, Estonian Academy of Arts.
- Sine/Cine. (2025). Animasyonun izinde: 12. Uluslararası Canlandırma Film Festivali. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sinecine/issue/92335/1704204>
- Shadbolt, J. (2018). The Impossible Qualities of Illusionary Spaces: Stop Motion Animation, Visual Effects and Metalepsis, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Sydney: The University of Sydney, Sydney College of the Arts.
- Şenler, F. (2005). Animasyon tarihi, teknikleri ve Türkiye'deki yansımaları. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi (HÜTAD), (3), 102–108.
- Türker, İ. H. (2011). Canlandırma'nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 1 (2): 227–241.
- Uğurlu, B. ve Akkaya, H. M. (2024). Geleneksel Sanatın Dijitalleşmesi ve Fotoğrafın Oluşturduğu Etkiler, Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Sciences 11 (70): 324. <https://doi.org/10.29228/SOBI-DER.76637>
- Yılmaz, K. (2020). Cut-out animasyon tekniğinin sanatsal ifadesi ve kullanım alanları. Ege Üniversitesi Sanat Dergisi, 3(1), 43–52.
- Zengin, F. (2016). Dijitalleşmenin Üretim, Dağıtım ve Gösterim Ayağında Türk Sinemasında Dönüşümü, Yayınlanmış Doktora Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı.
- Qin, J. (2024). Research on Digital Application of Hand-drawn Animation Art Language in All-media Era. *Journal of Humanities, Arts and Social Science*, 8(7), 1712-1716. <https://doi.org/10.26855/jhass.2024.07.030>

# Otomatik Soyutlama: Resimsel Formun Image Trace ile Yeniden Üretiminin Kavramsal İncelemesi

Büşra Meydan<sup>1</sup>

## Öz

Bu çalışma, grafik tasarım programlarından Adobe Illustrator'da otomatik vektörel dönüştürme aracı olarak bulunan "Image Trace" (Görüntü İzleme) aracının, resimsel formun yeniden üretimi üzerindeki etkilerini kavramsal bir bakış açısıyla incelemektedir. Dijital teknolojinin bir aracı olan bu özellik, piksellere dayalı görüntüleri vektörel yollarla yeniden yaratarak bir "otomatik soyutlama" süreci işletir. Makale, bu sürecin sadece teknik bir kopyalama olmadığını, aynı zamanda orijinal eserin estetik ve anlamsal katmanlarını nasıl dönüştürdüğünü tartışmaktadır. Sanatçının kontrolü ile yazılım algoritmasının getirdiği rastlantısallık arasındaki diyalog ele alınmaktadır. Image Trace'in resimsel formu basitleştirme, stilize etme ve yeniden yorumlama biçimleri, geleneksel soyutlama yöntemleriyle karşılaştırılarak dijital çağda "yeniden üretim" ve "özgünlük" kavramları sorgulanmaktadır. Bu inceleme, aracın form üzerindeki dönüştürücü gücünü ve sanatsal pratikteki kavramsal yerini aydınlatmayı amaçlamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Otomatik Soyutlama, Image Trace, Resimsel Form, Dijital Sanat, Yeniden Üretim.

## *Automatic Abstraction: A Conceptual Examination of the Re-interpretation of Painterly Form with Image Trace*

### Abstract

This study examines the effects of the "Image Trace" tool, found in Adobe Illustrator as an automatic vector conversion tool, on the reproduction of pictorial form from a conceptual perspective. This feature, a tool of digital technology, operates an "automatic abstraction" process by recreating pixel-based images through vector paths. The article discusses how this process is not merely a technical copying, but also how it transforms the aesthetic and semantic layers of the original work. The dialogue between the artist's control and the randomness introduced by the software algorithm is addressed. Image Trace's forms of simplification, stylization, and reinterpretation of pictorial form are compared with traditional abstraction methods, questioning the concepts of "reproduction" and "originality" in the digital age. This study aims to shed light on the tool's transformative power over form and its conceptual place in artistic practice.

**Keywords:** Automatic Abstraction, Image Trace, Painterly Form, Digital Art, Re-interpretation.

<sup>1</sup> Doktora Öğrencisi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Bölümü, bbusrameydan@gmail.com. ORCID: 0000-0002-2365-4539  
Geliş Tarihi: 07 Kasım 2025, Kabul Tarihi: 05 Mayıs 2026  
DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v012i23003

## Giriş

Sanat üretiminin dijital teknolojilerle olan ilişkisi, Walter Benjamin'in (2008) "aura" kaybı üzerinden başlattığı tartışmaların ötesinde, günümüzde bizzat eserin ontolojik statüsünü sorgulayan yeni bir evreye girmiştir. Mekanik yeniden üretimin "aslına benzerlik" takıntısı, yerini algoritmik dönüşümün ve hesaplamalı yorumlamanın radikal potansiyeline bırakmıştır. Bu hesaplamalı sürecin, sanat tarihinin en temel ikiliklerinden birini nasıl ele aldığı, bu makalenin temel sorunsalını oluşturmaktadır: Bir yazılım, painterly yani boyasal olanı, tam da çizgisel bir tanıma direnen o jestüel ve atmosferik formu "anladığında" ne olur?

Vektör tabanlı yazılım olan Adobe Illustrator'da yer alan "Image Trace" (Görüntü İzleme) aracının işlevi, bu sorunsal için mükemmel bir vaka incelemesi sunar. İşlev, teknik olarak piksel tabanlı bir görüntüyü matematiksel olarak tanımlanmış vektör yollarına çevirir. Ancak bu çeviri, masum bir teknik tercüme/dönüştürme değil, Vilém Flusser'in (2011) "teknik imge" kavramıyla paralel, önceden programlanmış bir "aygıt" mantığının dayatılmasıdır. Aygıt, yani algoritma, görmek üzere programlandığını üreten bir mekanizmadır. Bu üretim süreci, "otomatik soyutlama" (automatic abstraction) olarak kavramsallaştırılabilir çünkü süreç, sanatçının bilinçli soyutlama eylemi yerine yazılımın mantıksal ve zorunlu indirgemelerini içerir.

Bu sürecin kritik noktası, algoritmanın boyasal bir form ile karşılaşmasıdır. Heinrich Wölfflin (2015), Sanat Tarihinin Temel Kavramları'nda çizgisel (linear) ve boyasal (malerisch) üsluplar arasındaki dikotomiye tanımlarken, boyasal olanı "hareket halinde bir görünüş", formun ışık ve gölge içinde çözüldüğü, konturun belirsizleştiği bir algı

biçimi olarak tarif eder. Dışavurumcu bir fırça darbesi veya Rembrandt'ın fırçasından çıkan bir gölge, Wölfflin'in bu tanımının mükemmel örnekleridir; onlar jestüel kayıtlardır. Oysa Image Trace algoritması doğası gereği çizgisel bir mantıkla çalışır; belirsizliğe tahammülü yoktur. Wölfflin'in çözünen formunu karara bağlamak, onu net sınırlara sahip Bezier eğrilerine hapsetmek zorundadır.

Bu zorunlu kararlar anı, Lev Manovich'in (2023) "yeni medyanın mantığı" olarak tanımladığı otomasyon ve değişkenlik ilkelelerinin estetik sonuçlarını doğurur. Algoritma, boyasal yüzeyin o sonsuz nüanslarını, kendi parametreleri dahilinde basitleştirir, stilize eder. En önemlisi bu durumla boyasal yüzey algoritmada bir yeniden yoruma dönüşmek mecburiyetinde kalır. Bu eylem, orijinal eserin aurasını değil, en temelde onun yapısal bütünlüğünü hedef alır. Sanatçının niyeti ile başlayan süreç, Bruno Latour'un (2005) "fail-ağ" teorisiyle de okunabileceği üzere, algoritmik failin müdahalesiyle melez bir form kazanır.

Buradan hareketle grafik tasarımda kullanılan yazılımlar yalnızca birer basit araç olarak yorumlanmamalıdır. M. Beatrice Fazi ve Matthew Fuller'ın (2016) belirttiği gibi, yazılımlar için gerekli olan hesaplama "sayılar, rakamlar, modeller, prosedürler, ölçüler, temsiller ve bu tür şeyler arasındaki ilişkilerin son derece yoğunlaştırılmış biçimlendirmeleri gibi ayırık araçlar yoluyla gerçekliğin sistematikleştirilmesidir." Ancak bu sistematikleştirme süreci, veriyi pasif bir biçimde sınıflandırmanın ötesine geçerek; yazılımın kendi iç mantığını belirli nesneye dayattığı bir anlamsal tercüme aşamasına evrilmiştir. Bu yazılımlar artık sürece dahil olan aktif araçlar bir nevi "failer" haline gelmişlerdir. Adobe Illustration

tor'un "Image Trace" algoritması, bu failer arasında özel bir yer tutar. Midjourney veya DALL-E gibi generative AI da denilen popüler üretken yapay zekaların aksine, Image Trace yaratıcı veya rastlantısal olmamasıyla özeldir. Image Trace aracı deterministik yani belirlenimci bir mantıkla çalışmaktadır. Algoritma, piksel tabanlı, jestsel ve dokusal zenginliğe sahip bir resim eserini girdi olarak alır ve onu matematiksel, temiz ve vektörel bir grafik tasarım nesnesine dönüştürür. Araştırmanın temel problemi, bu mekanik ve kurala dayalı çeviri sürecinde yatmaktadır. Bahsedilen eylem, teknik bir basitleştirme olarak değerlendirildiği takdirde oldukça yüzeysel bir yorum almış olacaktır. Oysaki bu, eserin orijinal biçimsel ve kavramsal yapısını radikal biçimde yeniden yorumlayan, kasıtsız bir otomatik soyutlama eylemidir. Evens (2015), dijitalin kesikli doğasının sürekli dünyayı yakalarken yaptığı işlemi 'ontolojik bir indirgeme' olarak tanımlar. Estetik açıdan da değerlendirilebilen bu veri indirgeme süreci, jest ve doku gibi unsurların kaçınılmaz kaybı ve dönüşümüyle sonuçlanır. Bu kayıp ve dönüşüm süreci, aslında algoritmik sistemlerin görseli kendi kurallarına göre yeniden biçimlendirdiği estetik bir eşik noktasına işaret eder. Dijital ve hesaplamalı estetiğe daha yakından bakarsak burada bahsedilen "dijital" terimi, hesaplamalı sürecin otomasyonunu ifade etmektedir. Muije Li (2023), dijital estetiği dilin maddi ve alt katmanında konumlandırarak hesaplamalı maddeselliğine vurgu yapmaktadır. Buradaki medya dili, veriyi biçimlendiren ve anlamlandıran somut bir yapısal formdur. Böylece dijitalin matematiksel soyutlama ve algoritmik değerler aracılığıyla, veri oluşumunda 'yeni'yi üreten ve anlamlandıran özgün bir medya dili inşa ettiği savunulmuştur. Yine matematiksel olarak konuşursak, yapay zekâ, dijital dosyalar (belirlenmiş eğitim veri

kümeleri) şeklinde kodlanmış insan kültürünün istatistiksel bir temsiline (kesinlikle çok kapsamlı, ancak yine de istatistiksel) dayanarak çalışır (Pasquinelli, 2026). Yapay zekâ, devasa veri kümelerinden damıtılmış örüntülerin barındığı gizli alanda veri noktaları arasında enterpolasyon yaparak, mevcut kalıpların ötesini istatistiksel bir öngörü mekanizmasıyla tahmin eden ve boşlukları doldurarak yeni içerik üreten bir sistemdir (Manovich & Arielli, 2024). Yapay zekânın 'en iyiyi' tahmin etme odaklı inşacı yaklaşımının aksine, otomatik soyutlama; görüntüyü en temel geometrik primitiflerine (vektörlere) indirgeyerek piktoral bir yabancılaştırma yaratmaktadır.

Bu çalışma, tam da bu kasıtsız estetik kararların yarattığı anlam kaymasını incelemeyi amaçlamaktadır. Algoritmanın tercihleri -hangi detayı atacağı, hangi formu koruyacağı veya renkleri nasıl birleştireceği- eserin orijinal kavramsal yapısını nasıl değiştirmektedir? Çalışmanın önemi, deterministik olarak görülebilecek bir algoritmanın bile, seçimleriyle nasıl kavramsal soyutlama yapabildiğini ortaya koymaktır. Dolayısıyla, araştırmanın ana sorusu şu çerçevede gelişir: Bir resim eseri, Image Trace algoritmasının farklı hazır ayarları (presets) ile vektörel hale getirildiğinde, algoritmanın bu objektif kararları eserin kavramsal ve biçimsel yapısını nasıl dönüştürür? Bu makale, algoritmanın kod yapısını değil, bu deterministik seçimlerin yarattığı kavramsal ve estetik çıktıları sanat teorisi bağlamında ele alacaktır. Bu inceleme, aracın sanatçının jestüel kontrolünü paylaşan ve "özgünlük", "jest" ve "form" gibi temel sanatsal kavramların sınırlarını yeniden çizen hermenötik bir aygıt olarak analiz edilmesini amaçlamaktadır. Bu analiz, "dijital retorik" (digital rhetoric) çalışmalarının (Gries, 2023) izinden giderek, algoritmanın

objektif çıktılarının aslında nasıl kasıtlı yani programlanmış bir dünya görüşünü yansıttığını sorgulayacaktır.

### **Soyutlama: Tinsel Zorunluluktan Matematiksel Zorunluluğa**

Soyutlama, modern sanatın ve tasarımın temel eylemlerinden biri olmasına rağmen, farklı disiplinlerde, en kökten farklı amaçlara hizmet eder. Resim sanatında soyutlama, Kandinsky'nin (2012) "içsel zorunluluk" olarak tanımladığı, tinsel ve jestsel bir arayışın ürünüdür. Form, görünen dünyayı taklit etmeyi bırakır ve sanatçının içsel dünyasını yansıtır. Mondrian'ın rasyonel estetiğinde bile, amaç evrensel bir dengeye ulaşmaktır.

Grafik tasarımda soyutlama ise bu tinsel arayıştan farklı olarak, öncelikle işlevsel bir amaca hizmet eder. Buradaki zorunluluk tinsel değil, pragmatik ve iletişimseldir; amaç, biçimsel karmaşayı ortadan kaldırmaktır (Müller-Brockmann, 1981). Yani soyutlama, bu disiplinde ilksel anlam olarak basitleştirme (simplification) ve rasyonelleştirme (rationalization) yöntemlerini ifade eder. Müller-Brockmann'ın (1981) grid sistemleri ile formüle ettiği İsviçre Stili, tüm görsel unsurları matematiksel bir ızgaraya tabi kılarak, özneliği değil, nesnel ve evrensel bir iletişim dilini hedefler. Logolar, piktogramlar ve arayüzler, bu işlevsel soyutlama mantığının ürünleridir; anlamı en hızlı ve net şekilde iletmek için gereksiz tüm veriyi atarlar.

James Bridle'in (2022) veri kümesini bir mecra olarak tanımlayan yaklaşımı ile Walker ve Shanbaum'un (2026) teknik kısıtlamaları bir estetik mantık olarak gören 'mutasyon' kavramı birleştirildiğinde; sanatçının Image Trace aracılığıyla piksel tabanlı veriyi vektörel bir düzleme aktarma-

sı, algoritmanın sunduğu geometrik sınırlar içinde formun yeniden müzakere edildiği bir dönüşümü işaret eder. Bu dönüşüm veya tercüme işlevi Zylinska'nın (2023) ifade ettiği türden bir öznellik paylaşımı olarak da görülmeye açıktır. Çünkü Image Trace aracı kullanıldığı an, kontrol geçici olarak Bézier matematiğine devredilir. Yazılımın çizgiyi nereden bukeceğine dair verdiği karar ile görselin kaynağındaki sanatsal niyet o noktada iç içe geçer. Bu, makineyle kurulan, Zylinska'nın (2023) bahsettiği gibi bir "insan-dışı" (non-human) bir yaratıcı ortaklık ve öznellik paylaşımıdır.

Bu makale, bu iki köklü geleneğin dışında, "otomatik soyutlama" olarak adlandırdığı üçüncü bir kategoriye önermektedir. Bu kategori, ne tinsel bir iç zorunluluğun ne de iletişimsel bir işlevin ürünüdür; o, bir "matematiksel zorunluluğun" sonucudur. Image Trace algoritması, bir forma baktığında ne tinsel bir öz ne de işlevsel bir amaç arar. Onun tek zorunluluğu, piksellerden oluşan bir matrisi, Bezier eğrileriyle tanımlanabilen bir vektör matrisine dönüştürme emridir. Bu süreçte yaptığı seçimler, sanat-teorik değil, hesaplamalıdır ve bu çalışmanın temelini oluşturur.

### **"Resimsel" ve "Grafiksel" Soyutlama: Bir Dönüştürme Krizi**

Bu çalışmanın Giriş bölümünde Wölfflin'e (2015) atıfla tanımlanan çizgisel ve boyasal yüzey karşıtlığı, Image Trace'in müdahalesinin merkezinde yer alır. Boyasal olan, sanatçının jestinin, fırçanın dokusunun ve boyanın maddeleşmiş ağırlığının bir kayıdır. Özellikle Soyut Dışavurumculuk'ta, örneğin, bir Pollock veya de Kooning eserindeki leke (stain) veya jest (gesture), eserin anlamının ta kendisidir. Böylece formdan ayrılamaz. Bu yüzey, belirsizliğe, katmanlaşmaya ve atmosfere açıktır.

Grafiksel olan ise, bu belirsizliğin tam zıddı bir estetiğe dayanır. Anlam, temiz konturlar, düz renk alanları ve Müller-Brockmann'ın (1981) ızgaraları gibi tanımlı yapılar tarafından taşınır. Anlam, dokusal nüanstan ziyade, formun kesinliğinden ve kompozisyonun netliğinden doğar. Pop Art, örneğin Lichtenstein, bu grafiksel dili hem eleştirel hem de estetik bir malzeme olarak kullanmıştır. Image Trace algoritması, resim ve grafik tasarım olmak üzere bu iki ontolojik dünyanın arasında duran acımasız bir çevirmendir. Boyasal olanın tüm dokusal zenginliğini, jestsel belirsizliğini ve atmosferik nüanslarını girdi olarak alır ve bunları grafiksel olanın net, pürüzsüz ve matematiksel dünyasına tercüme etmek zorundadır. Bu çeviri, zorunlu olarak bir kayıp değil, radikal bir yeniden yorumlama eylemidir.

### **Araç, Yaratıcılık ve Deterministik Algoritmalar**

Bu noktada, Image Trace'in çağdaş yapay zeka tartışmaları içinde doğru konumlandırılması gerekir. Midjourney veya DALL-E gibi üretken ve stokastik (olasılıksal) yapay zekâ modelleri, devasa veri setlerinden öğrendikleri kalıplara dayanarak yeni ve rastlantısal çıktılar üretirler. Bu sistemler birer kara kutu gibi çalışır. Manovich ve Arielli (2024), bu modellerin fiziksel dünya yerine görüntülerin istatistiksel dağılımını eğitim verilerindeki kalıplar dahilinde bir sonraki adımı (piksel veya kelime) tahmin ederek simüle ettiğini belirtir. Onlara göre, stokastik modellerde görüntü, bir RGB matrisi üzerinde oluşur ve bunu temel alır ki bu da onları geleneksel bilgisayar grafiklerinden ayırır (Manovich & Arielli, 2024).

Image Trace ise bu anlamda üretken veya yaratıcı yapıda değildir; sadece deterministiktir. Deterministik bir algoritma, herhangi bir adımdaki bir sonraki işlemin veya

adımın, o anki duruma göre tek ve belirli olduğu bir algoritmadır (Sipsler, 2013). Diğer bir deyişle aynı girdi/görüntü ve aynı ayarlar kullanıldığı sürece, algoritma her zaman birebir aynı çıktıyı verecektir. Bir milyon denemenin tamamında sonuç değişmez. Onun mantığı rastlantısal değil, kurala dayalıdır. Peki, yaratıcılığı veya kavramsal müdahalesi nerede yatar? Tam da bu kurallarının katılığı ve değişmezliğinde yatar. Algoritmanın yaratıcılığı, yeni bir şey icat etmek değil, yüklenen her karmaşık boyasal gerçeği kendi sınırlı grafiksel "kurallarına göre nasıl indirgeyeceğine karar verme biçimindedir. Bu, Flusser'in (2011) aygıt dediği şeyin tanımıdır: Yaratıcılık, kullanıcının niyetinde değil, aygıtın programlanmış kısıtlarının dayattığı estetik seçimlerde ortaya çıkar.

### **Yeniden Üretim: Mekanikten Algoritmige**

Bu algoritmik dönüşüm süreci, Walter Benjamin'in (2008) mekanik yeniden üretim kavramıyla kurduğu teorik çerçeveyi yeniden düşünmeyi gerektirir. Benjamin, fotoğraf ve sinema gibi teknolojilerin, sanat eserinin biricikliğini, yani aurasını yok ettiğini savunmuştur. Mekanik yeniden üretim, eseri bağlamından kopararak kopyalayan ve çoğaltan bir süreçtir.

Ancak, Image Trace'in yaptığı eylem, Benjamin'in tanımladığı, fotoğrafın bir resmi kopyalaması gibi bir mekanik kopyalamadan farklıdır. Image Trace bir kopyalayıcı değil, bir yeniden yorumlayıcıdır. O algoritmik bir yeniden üretim yapar. Girdiyi/resmi kopyalamaz, onu kendi matematiksel diline yani vektöre dönüştürür. Algoritma, eserin boyasal özünü hedef alır ve onu grafiksel bir mantıkla yeniden inşa eder ve radikal bir dönüşüme uğratar. Bu, bir kayıp değil, yeni bir varoluş biçimidir.

## Metodoloji

Bu araştırmanın, kavramsal çerçeve bölümünde teorik altyapısı kurulan "otomatik soyutlama" olgusunun pratik sonuçlarını gözlemek amacıyla, Dijital Araç Temelli Karşılaştırmalı Görsel Analiz yöntemi kullanılacaktır. Amaç, "Image Trace" algoritmasının deterministik kararlarının, boyasal ve grafiksel formlar üzerindeki kavramsal etkilerini sistematik olarak analiz etmektir. Araştırma, algoritmanın dönüştürme krizini test etmek üzere sanat tarihi spektrumundan seçilen üç spesifik vaka üzerine kuruludur. Realizm, Dışavurumculuk ve Pop Art olmak üzere üç farklı sanatsal akımdan seçilen üç spesifik eser, Illustrator'ın önceden belirlenmiş preset'leri aracılığıyla analiz edilecektir. İnceleme, biçim, çizgi, renk, kompozisyon unsurları üzerinden ele alınır.

İlk örnek, Rembrandt van Rijn'in Yaşlı Bir Adamın Portresi adlı eseridir; boyasal olanın atmosferik yönünü temsil eden bu eser, algoritmanın belirsizliği, dokuyu ve psikolojik derinliği nasıl yorumladığını görmek için seçilmiştir. İkinci olarak Willem de Kooning'in Woman I adlı eseri seçilmiştir. Boyasal olanın jestsel yönünü temsil eden

bu eser, deterministik algoritmanın jestsel kaosu nasıl dondurduğunu ve temizlediğini analiz etmek için seçilmiştir. Üçüncü ve son örnek ise Roy Lichtenstein'in Whaam! adlı eseridir; bu kontrol grubu eseri, algoritmanın zaten kendi grafiksel diline yakın bir formla karşılaştığında nasıl davrandığını görmek için seçilmiştir.

Bu üç örnek, algoritmanın farklı matematiksel zorunluklarını temsil eden ve onun niyetini gösteren dört adet hazır ayara (preset) tabi tutulacaktır. Bu ayarlar sırasıyla; algoritmanın mimesis iddiasını ve boyasal doku karşısındaki başarısızlığını test eden "Yüksek Kaliteli Fotoğraf"; boyasal nüansların sınırlı bir palete nasıl damıtıldığını inceleyen "3 Renk"; formun ışık-gölge bilgisini en radikal şekilde yeniden yorumlayan "Siyah Beyaz Logo" ayarlarıdır.

Araştırmada kullanılan Adobe Illustrator Image Trace hazır ayarları, deneyin tekrarlanabilirliğini ve algoritmanın deterministik yapısını kanıtlamak amacıyla varsayılan teknik parametreler sabit tutularak uygulanmıştır. Kullanılan ayarların teknik dökümü aşağıda Tablo 1'de gösterilmiştir.

**Tablo 1.** Image Trace Algoritması Eşik Değerleri ve Parametreleri

Hazır Ayar (Preset)	Mod	Renk / Eşik	Yol (Paths)	Köşe (Corners)	Gürültü (Noise)
Yüksek Kaliteli Fotoğraf	Renk	%100 Renk Doğruluğu	%50	%50	1 px
3 Renk	Renk	Sınırlı Palet (3)	%50	%50	5 px
Siyah Beyaz Logo	Siyah-Beyaz	Eşik: 128	%50	%75	15 px

## Denemeler ve Analizler: Rembrandt ve Yaşlı Bir Adamın Portresi

Rembrandt van Rijn'in Yaşlı Bir Adamın Portresi adlı eserinde form, çizgilerle inşa edilmemiştir. Bu eser, Wölfflin'in (2015) boyasal form tanımının tam karşılığı gibi-

dir. Resimde etkili bir ışık-gölge kullanımı, sfumato tekniğiyle yumuşak geçişler ve atmosferik bir bütünlük hakimdir. Dokunun ve ifadenin öncelikli olduğu bu eser, algoritmanın dönüştürme krizi için en zorlu örneği oluşturur.



**Görsel 1.** Rembrandt van Rijn, Portrait of an elderly man, 1667.

Bu eserin, Görsel 2’de Image Trace’in yüksek kalite fotoğraf ayarında oluşturulan bir örneği bulunmaktadır. Bu preset, algoritmanın mimesis yani öykünme iddiasını temsil eder. Bu anlamda Görsel 2’de görüleceği gibi formun basitleşmesi minimal düzeydedir. Algoritma, orijinal eserin kırışıklıklar ve saç telleri gibi karmaşıklığını korumak için binlerce küçük vektörel alan oluşturur.

Orijinal eserin boyasal doğasına sadık kalarak, preset tarafından belirgin bir çizgi icat edilmemiştir. Form, yine renk lekelerinin birleşimiyle tanımlanır. Renk paleti, orijinalin nüanslarına büyük ölçüde sadıktır. Ancak, piksellerin sonsuz renk çeşitliliği, sınırlı -ama çok sayıda- vektörel renk alanına dönüştüğünden, en ince ton geçişlerinde *bantlaşma* (banding) veya *posterizasyon* olarak da bilinen keskinleşmeler başlar.



**Görsel 2.** Portrait of an elderly man, yüksek kalite fotoğraf ayarında oluşan deneme.

Bu ayardaki temel dönüştürme krizi burada yaşanır. Orijinal eserdeki boya maddeselliği, yani fırça darbesinin fiziksel dokusu veya tuvalde kullanılan *impasto* tekniğiyle oluşan pürüzlülüğü tamamen kaybolmuştur. Bu dokunun yerine, algoritmanın pikselleri gruplarken oluşturduğu, pürüzsüz, temiz ve yapay bir dijital desen geçer.

Eserin atmosferi ve psikolojisi büyük ölçüde korunmuş gibi görünse de, maddeselliği (materiality) yok olmuştur. Eser, fiziksel bir resim olmaktan çıkıp adeta yüksek çözünürlüklü bir simülasyona dönüşür. Bu, Benjamin’in (2008) tartıştığı aura kaybından ziyade, boyasal formun temelini oluşturan maddenin kaybıdır. Algoritmanın mimesis başarısızlığı, tam da bu doku kaybında ortaya çıkar.

Görsel 3’te kullanılan siyah beyaz logo ayarıdır. Bu preset ile, deterministik algoritmanın formu nasıl ikili bir sisteme zorladığını

gösterir. Bu, basitleştirmenin en uç noktasıdır. Algoritma, tüm orta tonları yok eder ve sadece en parlak ışık alanlarını beyaz ile ve en derin gölgeleri siyah ile tutar. Portrenin yüzü, gözleri ve ifadesi neredeyse tamamen siyah bir boşlukta kaybolmuştur. Sadece yaka, manşetler ve elin üstündeki parlak ışık patlamaları beyaz olarak varlığını sürdürür.



**Görsel 3.** Portrait of an elderly man, siyah-beyaz logo ayarında oluşan deneme.

Çizgiler erimiştir ve sadece pozitif ve negatif alanlar vardır. Eser, bir çizimden ziyade, bir damga veya ağaç baskı estetiğine bürünmüş gibi görünmektedir. Palet, 1 ve 0'dan -siyah ve beyaz- oluşan ikili bir sisteme indirgenir. Doku ve form, büyük ölçüde birlikte yok olmuştur.

Bu, bir yorum veya soyutlamadan çok, resimsel anlamda bir biçim kaymasıdır. Eserin orijinal anlamı algoritma tarafından radikal bir biçimsel dönüşüme uğramıştır. Algoritma, Rembrandt'ın ışık-gölge ile oluşturduğu atmosferi es geçmiş ve sadece en yüksek kontrastlı ışık verisini almıştır. Psikolojik derinlik, yerini sert bir grafik kontrasta bırakmıştır ve eser tanınamaz hale gelmiştir. Bu, otomatik soyutlamanın en kasıtsız ve şiddetli halidir. Algoritma bir portre olarak gördüğünü anlamaz, sadece ışık verisini işler ve eserin kavramsal bütünlüğünü yok eden bir çıktı verir.

Görsel 4'te görülen üç renk ayarı, görsele algoritmanın radikal bir grafiksel soyutlama yaptığını gösterir. Burada form, radikal bir basitleşmeye uğramıştır. Algoritma, eseri koyu, orta, açık şeklinde üç ana tonal değere indirgemmiştir. Yüzdeki tüm ince detaylar, kırışıklıklar ve gözlerdeki ifade tamamen kaybolmuştur. Portreden geriye kaba bir silüeti ve ana leke alanları kalır.

Algoritma bu ayarda da belirgin bir çizgi icat etmez, ancak Wölfflin'in (2015) çizgisel tanımına yaklaşır. Renk lekeleri arasındaki konturlar son derece keskin ve nettir. Boyasal formun yumuşak geçişleri, grafik ve sert sınırlara dönüşür. Orijinal eserin sonsuz paleti, deterministik bir şekilde üç renge (bu örnekte koyu kahve, orta kahve ve açık ten/kahve olmak üzere) atanmıştır. Bu renkler, Rembrandt'ın ışık-gölge mantığı yerine algoritmanın matematiksel renk ortalamasını temsil eder.



**Görsel 4.** Portrait of an elderly man, 3 renk ayarında oluşan deneme.

Doku tamamen yok olmuştur. Onun yerine düz, homojen renk alanları gelir. Eser, bu haliyle bir logo veya piktogram estetiğini daha fazla yansıtmaktadır.

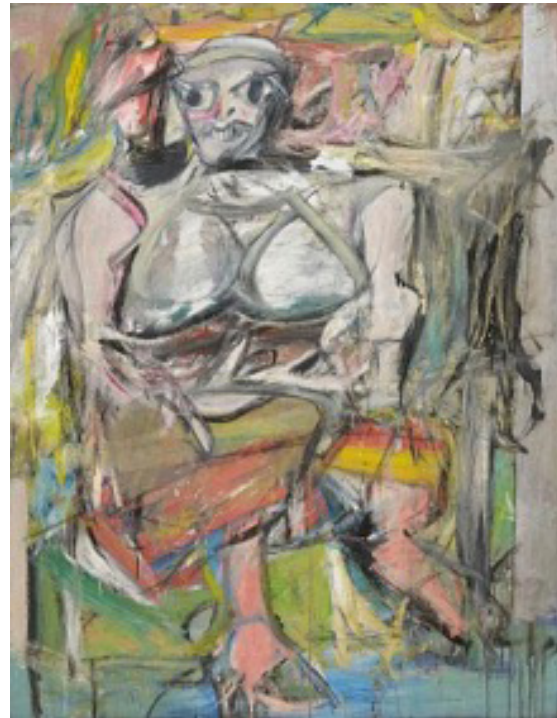
En şiddetli kavramsal kayma bu ayarda gerçekleşmiştir. Üç renk ayarıyla Rembrandt'ın psikolojik portresi, yani bir bireyin iç dünyasını yansıtan eseri, grafik bir ikona veya tanınabilir bir imgeye dönüşmüştür. Eserin tüm atmosferik, tinsel ve jestsel anlamı buharlaşır; geriye bir tek formun en temel grafik temsili kalır. Anlam, grafiksel basitleştirme uğruna feda edilmiştir.

#### **Willem de Kooning ve Woman I**

Willem de Kooning ve Woman I eseri (Görsel 5), bu araştırmada boyasal formun en uç noktasını temsil eder: Soyut Dışavurumculuk. Burada form, hem atmosferik hem kaotik hem jestsel hem de şiddetlidir. Eser, bir figürün temsilinden çok boyama eyleminin kendisidir. Bu deneme ile, araştırma

algoritmanın neredeyse "kaosu" nasıl "düzenlediğini" test eder.

Görsel 6'da eserin yüksek kalite fotoğraf ayarında oluşan çıktısı yer almaktadır. Bu preset, mimesis iddiasında olmasına rağmen boyasal kaosla karşılaştığında dönüştürme krizinin başladığı noktadır. Algoritma, preset gereği yüksek sadakat adına, De Kooning'in jestsel kaosunu binlerce küçük, keskin kenarlı vektörel lekeye böler. Orijinal eserdeki eylem ve fırça darbelerinin akışkanlığı kaybolur. Burada form artık parçalanmış bir dijital mozaik veya vitray estetiğini anımsatmaktadır.



**Görsel 5.** Willem de Kooning, Woman I, 1950-1952.



**Görsel 6.** Woman I, yüksek kalite fotoğraf ayarında oluşan deneme.

Orijinal eserin kalın, şiddetli siyah çizgileri ile boya lekelerinin kenarları arasındaki fark, algoritma için bu ayarında anlamsızdır. Algoritma, her ikisini de kenar olarak işler ve binlerce yeni, temiz vektörel çizgileri görüntü üzerinde icat eder. Jestsel çizgi, grafik kontura dönüşmüştür.

Orijinal eserin kirliliği, yani boyaların tuval üzerinde birbirine karışması, algoritmik bir *ortalama alma* işlemine tabi tutulur. Çıktıda da renkler orijinal eserin renklerine benzer ancak tüm nüanslar ve kirlilik kaybolmuştur. Renkler temizlenmiştir ve bantlaşma çok belirgin görünmektedir.

Rembrandt örneğinde olduğu gibi, temel kavramsal kayıp maddeselliklidir. Willem de Kooning'in tuval üzerindeki boya katmanları, kazımları ve boya sıçramaları tamamen yok olur. Böylece eserin fiziksel şiddeti ve dokusu kaybolmuştur.

Bu denemede oluşan kavramsal kayma ise jestin desene dönüşmesiyle ortaya çıkmaktadır. Sanatçının fiziksel, kaotik eylemi, pürüzsüz, algoritmayla düzenli ve sterilize edilmiş bir dijital yüzeye çevrilir. Öte yandan algoritmanın yüksek kalite/sadakat çabası, eserin ruhunu yok ederek sadece kabuğunu taklit etmeye çalışır. Ancak tüm bu süreç eseri dekoratif bir illüstrasyona dönüştürmüştür.



**Görsel 7.** Woman I, siyah-beyaz logo ayarında oluşan deneme.

Görsel 7'de siyah-beyaz logo ayarında algoritma, tüm orta tonları ve renkleri reddeder. Sadece en koyu jestsel çizgileri ve boşlukları tuttuğu görülmektedir.

Paradoksal bir şekilde, bu deterministik preset, De Kooning'in eyleminin özüne en çok yaklaşan sonucu üretmiştir. Renk ve dokunun gürültüsü ortadan kalktığına, geriye sadece sanatçının saf jesti kalır. Bu noktada çizgi, formun tek kurucu unsuru

haline gelmiştir. Tüm boyasal doku kaybolur ve renk siyah/beyaza indirgenir.

Bu deneme, *başarılı bir başarısızlık* örneğidir. Algoritma, Soyut Dışavurumcu bir tabloyu *anlamaya* çalışırken, onu yanlışlıkla orijinal adı *sumi-e* olan Japon kaligrafisine veya Franz Kline tarzı bir *grafik jestüellik* eserine dönüştürmüştür. Burada eserin renkli kaosu kaybolmuştur ancak çizgisel şiddeti ve enerjisi damıtılmıştır. Algoritma, boyasal olanı yok ederek otomatik soyutlama yoluyla eserin jestsel çekirdeğini ortaya çıkarmıştır.



**Görsel 8.** Woman I, 3 renk ayarında oluşan deneme.

Görsel 8'de algoritma, kaosu yorumlamak için radikal bir karar alır: Onu düzenler. Eserin jestsel yapısını, kamuflaj desenini andıran, pürüzsüz kenarlı, organik ama temiz lekelerle bölmüştür. Figür hala oradadır ancak jestsel şiddetini kaybetmiş, dekoratif lekelerle ayrılmıştır.

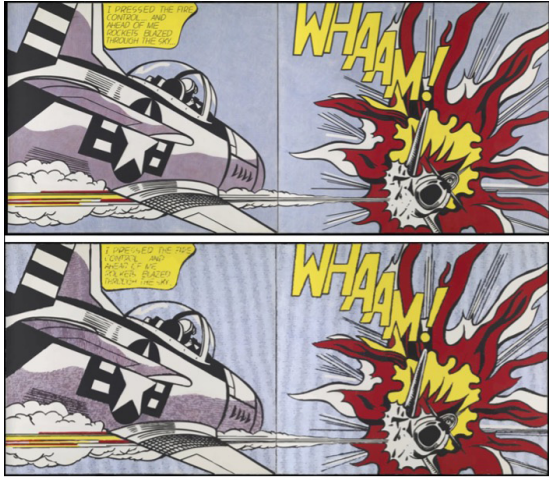
Orijinal eserdeki şiddetli siyah çizgiler üç renk ayarında yeni renk lekelerinin kenarları haline gelir veya bu lekelerin içinde kaybolur. Algoritma, çizgiyi icat etmek yerine kaosu düz renk alanlarına bölerek çizgisel bir etki yaratmıştır.

Eserin anksiyeteli, çatışan (pembe, sarı, et tonları) renk paleti tamamen yok edilir. Eser, nötr ve soğuk bir palete (zeytin yeşili, askeri gri, açık gri) indirgenir. Tüm doku, yerini düz ve dekoratif renk alanlarına bırakır. Bu denemede oluşan, Rembrandt örneğinden bile daha derin bir kavramsal kaymadır. De Kooning'in anksiyete, şiddet ve varoluşsal jestini ifade eden eser, algoritma tarafından dekoratif bir kamuflaj desenine dönüştürülür. Anlam, tersine çevrilir: kaos yerini düzene, anksiyete yerini dekorasyona bırakır. Böylece eserin boyasal ve dışavurumcu kimliği tamamen yok edilmiştir.

### **Roy Lichtenstein ve Whaam!**

Orijinal eser (Görsel 9 üst) metodolojideki kontrol grubunu oluşturur. Eser, boyasal olanın karşıtıdır; çizgisel, net konturlara, düz renk alanlarına ve mekanik çoğaltmayı taklit eden Ben-Day noktalarına dayanır. Bu eser, algoritmanın zaten *kendi dilinde* -grafiksel- olan bir formla karşılaştığında ne yaptığını test eder. Bu preset, başarılı bir çeviri senaryosunu temsil eder (Görsel 9 alt). Yüksek kalite fotoğraf ayarındaki bu denemede formda basitleşme yoktur; mükemmel bir çeviri söz konusudur. Algoritma sert kenarlar, düz renkler gibi eserin zaten vektörel olan mantığını tanır ve kopyalar.

Orijinaldeki kalın, siyah konturların rolü mükemmel bir şekilde korunur. Algoritma, bu çizgileri tanır ve pürüzsüz vektör yollarına dönüştürür. Orijinal eserin birincil renk paleti (kırmızı, sarı, mavi) ve düz renk alanları kayıpsız bir şekilde vektörel renklere çevrilir.



**Görsel 9.** Roy Lichtenstein, Whaam!, 1963. Whaam!, yüksek kalite fotoğraf ayarında oluşan deneme.

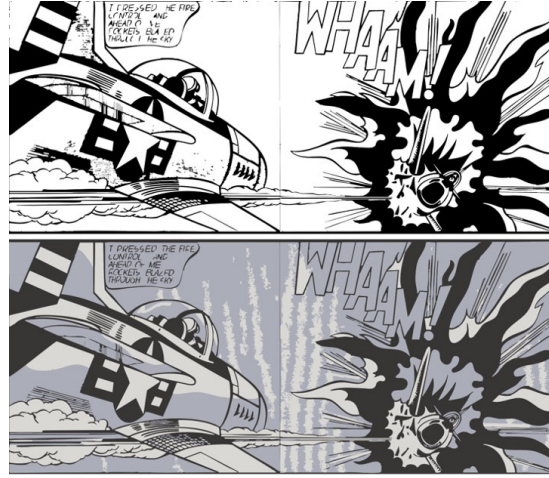
Orijinal eserdeki Ben-Day noktaları yani mekanik doku doğru bir şekilde korunur. Rembrandt vakasının aksine buradaki doku boyasal bir pürüzlülük değil, grafiksel bir desen olduğu için algoritma bunu tanımakta zorlanmaz.

Bu denemede bir kavramsal kayma minimaldir veya yoktur denilebilir. Eserin Pop Art estetiği, mekanik çoğaltma referansı ve grafiksel kimliği tamamen korunur. Bu, algoritmanın niyeti ile sanatçının niyetinin örtüştüğü, çeviri krizinin yaşanmadığı ideal bir senaryodur.

Görsel 10'da görünen (üst) bu preset, formu en radikal grafiksel soyutlamaya zorlar. Formun tüm renk bilgisi yok olmuştur. Renge dair sadece ana hatlar yani konturlar ve en koyu alanlar kalmıştır. Çizgi, eserin tek tanımlayıcı unsuru haline gelmiştir. Bu noktada eser, çizgisel formun zirvesine ulaşır. Palet, diğer örneklerdeki gibi yine ikili sisteme indirgenmiştir.

Dokunun yorumlanması ilginç bir hal alır. Arka plandaki mavi alanda Ben-Day nokta-

ları beyaz olarak yorumlanmıştır ve kaybolmuştur. Ancak gri alanda bulunan uçağın gövdesindeki Ben-Day noktaları siyah olarak yorumlanmıştır ve abartılı bir desene dönüşmüştür. Algoritma, burada deseni tersine çevirir; normalde uçağa gölge veren ince noktalar, şimdi uçağı kaplayan koyu bir doku haline gelir.



**Görsel 10.** Whaam!, siyah-beyaz logo ve 3 renk ayarlarında oluşan denemeler.

Eserin renk kullanımı özelinde oluşan Pop Art kimliği tamamen silinmiştir. Geriye bir boyama kitabı sayfası veya bir taslak çizim görüntüsü kalmıştır. Uçaktaki dokunun tersine çevrilmesi, esere orijinalinde olmayan, kasıtsız bir görsel gürültü ve ağırlık katar. Eserin anlamı, renkli pop olmaktan sert grafik çizime kaymıştır.

Üç renk ayarı denemesinde ise (Görsel 10 alt) formun ana yapısı, güçlü çizgisel altyapısı sayesinde korunmuştur. Çizgi, bu versiyonda da eserin ana taşıyıcısıdır ve tüm formları net bir şekilde tanımlar. Bu denemede en radikal dönüşüm renk paletinde yaşanmıştır. Orijinal eserin Pop Art kimliğini oluşturan parlak, birincil renk paleti tamamen yok edilir. Eser, burada tüm renk

bilgisini kaybederek üç tonlu bir gri skalaya hapsolmuştur.

Algoritmanın deterministik yanı burada bir kez daha kendini iyice gösterir. Arka plandaki gökyüzünde Ben-Day noktaları anlaşılmasız ve düz bir orta-koyu gri alanda ortalama bir değer olarak atanmıştır. Uçağın gövdesindeki Ben-Day noktaları ise korunur ancak adeta taramaya dönüşerek bir desen olarak yeniden yorumlanmıştır. Algoritma, Ben-Day noktalarını tutarlı bir kavramsal bütünlük olarak değil, iki ayrı dokusal problem olarak ele alır; birini yok eder, diğerini yeniden icat eder.

Bu örnekte de kavramsal kayma derindir. Eserin renk ve Ben-Day noktaları olmak üzere iki temel Pop Art göstergesi de yok edilmiştir. Eser, Pop Art estetiğinden tamamen kopar. Parlak ve pop görsel dil, yerini kasvetli, ciddi ve dramatik bir estetiğe bırakır. Eser, bir Pop Art ikonundan çıkıp, film noir estetiğinde veya Frank Miller tarzı karanlık bir grafik romandan alınmış bir kareye dönüşür. Anlam, poptan dramaya evrilmiştir.

### **Tartışma: Bir Kavram Olarak Otomatik Soyutlama**

Rembrandt, De Kooning ve Lichtenstein'in eserleriyle yapılan denemelerin analizleri, Image Trace algoritmasının boyasal formu nasıl yorumladığına dair tutarlı ve radikal bir örüntü ortaya koymaktadır. Bulgular, bu deterministik aygıtın bir görüşünün olduğunu ancak bu görüşün insani algıdan temelde farklılaştığını göstermektedir. Bu bölüm, otomatik soyutlama kavramını, bulguların sentezi üzerinden tartışmaya açacaktır.

### **Algoritmanın Gördükleri ve Görmedikleri**

Üç örneğin analizi, algoritmanın neyi önceliklendirdiğini ve neyi sistematik olarak yok ettiğini net bir şekilde göstermektedir.

Algoritma, boyasal formun temelini oluşturan üç unsura karşı ontolojik olarak kördür: Doku, jest ve atmosferik ışık. Rembrandt'ın yüksek kaliteli fotoğraf denemesinde dahi, psikolojik derinliği yaratan ten dokusu ve boyanın maddeselliği sterilize edilmiş, pürüzsüz bir dijital desene dönüşmüştür. De Kooning'in aynı ayardaki denemesi, bu körlüğü daha da ileri taşımış; sanatçının şiddetli eylemi ve jestsel kaosu, dijital bir mozaik veya vitray estetiğine indirgenerek dondurulmuştur. Algoritma, eylemi değil, sadece eylemin bıraktığı izlerin kenarlarını görmektedir.

Algoritmanın gördüğü tek şey kenarlar ve düz renk bölgeleridir. Wölfflin'in (2015) çizgisel tanımına saplantılı bir şekilde bağlıdır. Rembrandt'ın veya De Kooning'in boyasal formlarında çizgi bulunmadığında, algoritma bu eksikliği icat eder; renk lekeleri arasına keskin, grafik konturlar yerleştirir. Lichtenstein örneği, bu durumu tersinden kanıtlar: Eser zaten algoritmanın dilinde -çizgisel ve grafik- olduğu için, yüksek kaliteli fotoğraf preset'i mükemmel bir çeviri yapar. Algoritma için bir sanat eseri, jest, anlam veya ışıktan oluşan bir bütün değil, çözülmesi gereken bir kenar algılama problemidir.

Bu örneklerde kullanılan Image Trace'in parametreleri arasında özellikle gürültü değeri, algoritmanın işleme almayacağı minimum piksel alanını belirlediği için küçük alanların yok sayılmasına neden olur. Bu durumu en net şekilde Siyah Beyaz Logo ayarında gözlemlemek mümkündür. Analizlerde sıkça vurgulanan dokunun kaybolması durumunun temel teknik nedenidir.

### **İnsani Soyutlamaya Karşı Algoritmik Soyutlama**

Bu bulgular, otomatik soyutlamayı, sanat

tarihindeki insani soyutlamadan ayıran temel farkı ortaya koymaktadır. İnsani soyutlama bir ekleme eylemiyken, algoritmik soyutlama bir çıkarma eylemidir. Kandinsky (2012) gibi modernist bir öncü için soyutlama, nesnel dünyayı aşarak forma tinsellik veya içsel zorunluluk ekleme çabasıdır. Soyutlama, anlamı yoğunlaştırmak içindir.

Image Trace'in soyutlaması ise bir veri indirgeme işlemidir. *3 Renk veya Siyah Beyaz Logo* presetleri, esere yeni bir kavramsal katman eklemeyi sağlar. Tam aksine gereksiz gördüğü, yani kendi matematiksel mantığına uymayan, tüm verileri -doku, ara tonlar, jest- çıkarır. Bu bir yaratıcılık değil, deterministik bir hesaplamalı yeniden yorum-

lamadır. De Kooning'in siyah-beyaz logo denemesinde ortaya çıkan kaligrafik jest, algoritmanın başarılı bir başarısızlığıdır. Algoritma, eserin jestsel çekirdeğini anladığı için değil, renk ve doku verisini işlemede başarısız olduğu için geriye tesadüfen sadece jest kalmıştır.

Teknik açıdan belirtmek gerekir ki; bahsedilen otomatik soyutlama esnasında kullanıcı, pratikte "Threshold" (Eşik) ayarlarıyla oynayarak alacağı sonuçta değişimler yapabilir. Dolayısıyla kullanıcının müdahalesiyle bu otomatik soyutlamada, programda belirli ayarlar çerçevesinde seçim yapma imkanı bulunmasından dolayı yönlendirilebilir olma niteliği de bulunmaktadır.

**Tablo 2.** Image Trace ile Algoritmik Dönüşümün Karşılaştırmalı Analiz Özeti

Ayar	Rembrandt van Rijn (Atmosferik/Boyasal)	Willem de Kooning (Jestsel/Boyasal)	Roy Lichtenstein (Grafiksel/Çizgisel)
Yüksek Kaliteli Fotoğraf Ayarı (Doku ve Maddesellik)	<b>Kayıp:</b> Fiziksel boya dokusu (impasto) yok oldu, yerini pürüzsüz dijital desen aldı.	<b>Dönüşüm:</b> Jestsel kaos, temiz kenarlı "vitray" veya "mozaik" parçalarına bölündü.	<b>Korunum:</b> Mekanik doku (Ben-Day noktaları) ve düz renkler mükemmel şekilde korundu.
3 Renk Ayarı (Renk Paleti Dönüşümü)	<b>İndirgeme:</b> Sonsuz tonlar 3 renge inince "posterleşme" oluştu, psikolojik derinlik kayboldu.	<b>Nötrleşme:</b> Kirli renkler, dekoratif ve soğuk (kamuflej) renklere dönüştü.	<b>Bozulma:</b> Parlak Pop renkleri kayboldu, eser kasvetli/ monokrom bir yapıya büründü.
Siyah Beyaz Logo Ayarı (Formun Soyutlanması)	<b>Yıkım:</b> Işık-gölge dengesi bozuldu, yüz tanınmaz hale geldi.	<b>Özütleme:</b> Renk gürültüsü gidince geriye saf "kaligrafik jest" kaldı.	<b>Çizgisel Vurgu:</b> Pop kimliği kayboldu, sert konturlu bir taslak/ boyama planına dönüştü.

**Anlamın Dönüşümü: Kayıp mı, Kazanç mı?** Tüm bu analizler, Image Trace'in standart bir basitleştirme aracı olmadığını ve güçlü bir anlam dönüştürme aygıtı olduğunu kanıtlamaktadır. Algoritma, resim olarak giren bir eseri, kaçınılmaz olarak grafik ta-

sarım ürünü olarak çıkarmaktadır. Bu çeviri sürecinde orijinal anlam bazen kaybolurken bazen de dönüşür veya tersine çevrilebilir.

Rembrandt'ın psikolojik portresi, grafik bir ikona dönüşür. De Kooning'in varoluşsal

anksiyetesi, dekoratif bir kamuflaj desenine evrilir. Lichtenstein'in parlak Pop Art estetiği, kasvetli bir film noir karesine dönüşür. Algoritma, "çevirmen haindir" (traduttore, traditore) deyişini doğrularcasına boyasal dilin önemli nüanslarını işlerken kaybeder. Bu, Walter Benjamin'in (2008) aura kaybı tartışmasından farklı bir yerdedir; burada kaybolan biriciklik değil, bizzat eserin kavramsal çekirdeğidir. Bu nedenle otomatik soyutlama, bir özgünlük sorunu değil, bir anlamsal dönüşüm/tercüme sorunudur.

### Sonuç

Bu çalışma, Adobe Illustrator'un Image Trace işlevini basit bir teknik araç olmak yerine "otomatik soyutlama" (automatic abstraction) yapabilen bir mekanizma olarak kavramsallaştırılabilecek otonom bir aygıt olarak incelemiştir. Araştırmanın temel sorusu, bu deterministik algoritmanın objektif kararlarının, bir sanat eserinin kavramsal ve biçimsel yapısını nasıl değiştirdiği üzerine odaklanmıştır.

Analizler sonucunda Rembrandt, De Kooning, Lichtenstein'in eserlerinde elde edilen bulgular, bu araştırma sorusunu net bir şekilde yanıtlamaktadır. Image Trace, boyasal formun ontolojik temeline, yani dokuya, jeste ve atmosferik ışığa karşı sistematik olarak kördür. Algoritmanın gördüğü tek şey, Wölfflin'in (2015) çizgisel tanımına uyan kenarlar ve düz renk bölgeleridir. Bir eserde çizgi olmadığında, algoritma onu icat etmekte var olan jesti sterilize etmekte ve Pop Art gibi zaten grafiksel olan bir dilde dahi Ben-Day noktalarının yok edilmesi gibi kavramsal tutarsızlıklar sergilemektedir.

Bu bulgular, Tartışma bölümünde vurgulandığı üzere, algoritmik soyutlamanın, insani soyutlamanın anlam eklemeye dayalı

tinsel çabasının tam tersi yönde işlediğini kanıtlamıştır. Otomatik soyutlama, bir veri indirgeme eylemidir. Bu eylem, başarılı bir başarısızlık gibi tesadüfi estetik sonuçlar doğurabilen, matematiksel bir yeniden yorumlamadır.

Sonuç olarak, bu çalışma Image Trace'in güçlü bir anlam dönüştürme aygıtı olduğunu ortaya koymuştur. Bu aygıt, "Resim" olarak aldığı girdiyi, kaçınılmaz şekilde "Grafik" olarak çıkarmaktadır. Bu çeviri sürecinde, Rembrandt van Rijn'in psikolojisi "grafik ikona", Willem de Kooning'in kaygısı "soyut bir yüzey desenine" ve Roy Lichtenstein'in "pop" estetiği "film noir" karesine dönüşmüş gibidir.

Ayrıca şunu belirtmek oldukça önemlidir; otomatik soyutlama işlevi ve kavramı, üretken yapay zekâdan kesin olarak ayrılmaktadır. Üretken süreçteki yapay zekâ bir makine olarak, olasılıksal bir tahmin mekanizması işleterek görseli en ideal formunda inşa etmeye çalışır. Buna karşın, çalışma kapsamında önerilen 'otomatik soyutlama' süreci, görüntünün piksel tabanlı yığını Image Trace aracılığıyla matematiksel bir indirgemeye tabi tutarak bu temsili piktoral bir dokuya dönüştürme mekanizmasını ifade eder. Image Trace otonom bir yaratıcı değil, otonom çalışan bir matematiksel çevirmendir.

Bu çalışmanın literatüre temel katkısı, otomatik soyutlama kavramının tanımlanması ve analizidir. Makale, otomatik soyutlama kavramını, güncel 'dijital estetik' (Gries, 2023) ve 'veri kaygısı' (Kholeif, 2021) tartışmalarının da merkezine yerleştirmektedir. Bu kavram, dijital araçların nötr olmadığını, aksine kendi niyetlerini ve dünya görüşlerini, yani programlandıkları mantığı, kullanıcıya ve esere dayattığını göstermektedir. Bu

nedenle otomatik soyutlama, bir özgünlük veya aura kaybı tartışmasından ziyade, Benjamin'in (2008) öngördüğünün ötesinde, bizzat eserin kavramsal çekirdeğinin dönüştürüldüğü bir anlamsal tercüme sorunudur. Bu çalışma, deterministik algoritmaların dahi, sanatsal form üzerinde nasıl radikal kavramsal operasyonlar yapabildiğini göstererek dijital estetik ve medya teorisi literatürüne katkı sunmaktadır.

### Kaynakça

- Benjamin, W. (2008). *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilirlik Çağında Sanat Eseri*. (Çev. A. Artun). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.
- Bridle, J. (2024). *Varolma Biçimleri: Bitki, Hayvan, İnsan ve Makine Zekâsı*. Fol Kitap.
- Evens, A. (2012). Web 2.0 and the ontology of the digital. *Digital Humanities Quarterly*, 6(2).
- Fazi, M. B. & Fulle, M. (2016) Computational Aesthetics. (Ed. C. Paul), *A Companion to Digital Art*. 281–96. Wiley Blackwell.
- Flusser, V. (2011). *Teknik İmgenin Felsefesi İçin*. (Çev. İ. O. Kılıç). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Gries, L. E. (2023). Rhetorical data studies: A methodology for doing scholarly activism through data advocacy. *Rhetorica Scandinavica*, (86), 15–34. Doi: 10.52610/rhs.v27i87.310
- Kandinsky, W. (2012). *Sanatta Tinsellik Üzerine*. (Çev. G. Elif). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.
- Kholeif, O. (2021). *Art in the Age of Anxiety*. Londra: Phaidon Press.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press. Doi:10.1093/oso/9780199256044.001.0001
- Li, M. (2023). On digital aesthetics: Sense-data and atmospheric language. *Electronic Book Review*. Doi: 10.7273/242e-se92
- Manovich, L. (2023). *Yeni medyanın dili* (Çev. A. E. Pilgir). İstanbul: AA Kitap.
- Manovich, L., & Arielli, E. (2024). *Artificial aesthetics: Generative AI, art and visual media*. <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>
- Müller-Brockmann, J. (1981). *Grid systems in graphic design*. Niggli.
- Pasquinelli, M. (2026). A IA como medida da inteligência humana. *Electra*, (32). <https://electramagazine.fundacaoedp.pt/editions/edicao-32/ia-como-medida-da-inteligencia-humana>
- Shanbaum, P., & Walker, K. (Eds.) (2026). *AI and Algorithmic Aesthetics*. Routledge.
- Sipser, M. (2013). *Introduction to the Theory of Computation*. Cengage Learning.
- Wölfflin, H. (2015). *Sanat Tarihinin Temel Kavramları*. (Çev. H. Yaman). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Zylinska, J. (2023). *The perception machine: Our photographic future between the eye and AI*. MIT Press.

## Grafik Tasarımda Deneysel Bir Alan Olarak Ambalaj İllüstrasyonları

Tuğçe Bulut<sup>1</sup>, Güler Ertan<sup>2</sup>

### ÖZ

Günümüzde ambalaj tasarımı, yalnızca ürünün korunması ve taşınması işleviyle sınırlı kalmayıp, aynı zamanda marka kimliğini yansıtan, tüketici ile duygusal bağ kuran stratejik bir iletişim aracına dönüşmüştür. Bu iletişimde illüstrasyon kullanımı, giderek artan bir öneme sahiptir. Özellikle deneysel yaklaşımlarla uygulanan illüstratif çalışmalar, geleneksel grafik tasarım kalıplarının dışına çıkarak ambalajı sanatsal bir yüzeye dönüştürmekte ve tüketici ile ürün arasında özgün bir görsel diyalog kurmaktadır. Bu çalışmada, ambalaj tasarımında illüstrasyonun deneysel bir ifade biçimi olarak nasıl kullanıldığı incelenmekte; illüstrasyonun biçimsel, estetik ve kavramsal boyutları ele alınmaktadır. Çalışma, literatür taramasıyla desteklenen örnek olay çözümlemesine dayalı nitel bir inceleme yaklaşımıyla yürütülmüştür. Deneysel illüstrasyonlar, yalnızca bir süsleme ögesi olmaktan çıkarak, tasarımcının sanatsal bakış açısını ambalaj yüzeyine aktardığı yaratıcı bir araç haline gelmektedir. Renk, form, teknik ve tema açısından sınırları zorlayan bu uygulamalar hem kullanıcı deneyimini zenginleştirmekte hem de markanın raf üzerindeki farkındalığını artırmaktadır. Grafik tasarım ve görsel iletişim literatürü ışığında yapılan değerlendirmelere ek olarak, yerli ve yabancı markalara ait deneysel ambalaj örnekleri incelenmiştir. Elde edilen bulgular, illüstrasyonun tüketici algısı, satın alma motivasyonu ve marka ile duygusal bağ kurulması üzerindeki etkilerini ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, ambalaj tasarımında deneysel illüstrasyonun, çağdaş tasarım anlayışının vazgeçilmez bir bileşeni haline geldiği ve gelecekte daha da yaygınlaşacağı öngörülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Ambalaj tasarımı, illüstrasyon, deneysel grafik tasarım, marka kimliği, görsel iletişim.

### *Packaging Illustrations as an Experimental Field in Graphic Design*

#### Abstract

Today, packaging design is not only limited to protecting and transporting the product, but has also evolved into a strategic communication tool that reflects brand identity and establishes an emotional connection with the consumer. The use of illustration in this communication is increasingly important. Illustrative works, particularly those implemented through experimental approaches, transcend traditional graphic design conventions, transforming packaging into an artistic surface and establishing a unique visual between the consumer and the product. This study examines how illustration is used as an experimental form of expression in packaging design, exploring its formal, aesthetic, and conceptual dimensions. Experimental illustrations are no longer merely decorative elements but instead become creative tools through which designers convey their artistic vision onto the packaging surface. These applications, which push boundaries in terms of color, form, technique, and theme, both enrich the user experience and increase brand awareness on the shelf. In addition to evaluations based on graphic design and

<sup>1</sup> Öğr. Gör., T.C. İstanbul Şişli Meslek Yüksekokulu, Grafik Tasarımı Programı, İstanbul.  
Orcid No: 0000-0003-0978-4668.

<sup>2</sup> Emeritus Prof. Dr., İstanbul Arel Üniversitesi, Güzel Sanatlar fakültesi, İstanbul.  
Orcid No: 0000-0002-8928-0867

Bu makale, "Ambalaj Tasarımında İllüstrasyonun Yenilikçi Etkileri" adlı yayınlanmamış Sanatta Yeterlik tezinden hazırlanmıştır.

Geliş Tarihi: 07 Kasım 2025 Kabul Tarihi: 10 Haziran 2026

DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v012i23004

visual communication literature, the study also examines experimental packaging examples from domestic and international brands. The findings reveal the effects of illustration on consumer perception, purchase motivation, and the establishment of an emotional connection with the brand. As a result, experimental illustration in packaging design has become an indispensable component of contemporary design and is predicted to become even more widespread in the future.

**Keywords:** *Packaging design, illustration, experimental graphic design, brand identity, visual communication.*

## Giriş

Grafik tasarım tarihsel gelişim süreci içinde yalnızca estetik kaygılarla sınırlı kalan bir uygulama alanı olmaktan çıkmış, toplumsal, kültürel ve ekonomik iletişim biçimlerinin önemli bir unsuru haline gelmiştir. Görsel iletişimin gücü, bireylerin tüketim alışkanlıklarından dünya görüşlerine kadar pek çok alanda etkili olmaktadır. Özellikle küresel ölçekte yaşanan teknolojik dönüşümler, görsel algı biçimlerini de değiştirerek grafik tasarımın rolünü yeniden tanımlamıştır. Bu bağlamda grafik tasarım, sadece estetik değerler üretmekle kalmayıp, aynı zamanda kültürel kimliklerin, ideolojik eğilimlerin ve pazarlama stratejilerinin biçimlendiği bir iletişim sistemine dönüşmüştür.

Tüketim toplumunun en önemli görsel araçlarından biri olarak ambalaj tasarımı, ürünün kimliğini, karakterini ve marka değerini ileten en etkili yüzeylerden biri haline gelmiştir. Ambalaj yalnızca ürünün fiziksel bir koruyucusu değil, aynı zamanda o ürünün hikâyesini, ruhunu ve ideolojisini taşıyan bir görsel mesaj alanıdır. Bu durum, ambalaj tasarımında kullanılan görsel öğelerin, özellikle de illüstrasyonların, tasarımın iletişim gücünü doğrudan etkileyen temel bileşenler haline gelmesine neden olmuştur (Erdal, 2022, s. 9).

Günümüzde illüstrasyon, ambalaj tasarımında giderek daha fazla tercih edilen ve markaların kimlik oluşturma süreçlerinde

belirleyici olan yaratıcı bir ifade biçimidir. Geleneksel ürün sunum biçimlerinde sıkça başvurulan fotoğraf temelli görsellerin yerini, anlatım gücü yüksek ve estetik çeşitlilik sunan çizim temelli illüstrasyonlar almaya başlamıştır. Bu değişim, grafik tasarımda anlatım biçimlerinin dönüşümünü ifade ettiği kadar, görsel iletişim stratejilerinde yaşanan yenilikçi yönelimlerin de bir yansımasıdır.

İllüstrasyon, ürünle kullanıcı arasında duygusal bir bağ kurarak, markanın kişiliğini ve değerlerini doğrudan yansıtan bir anlatım dili sunar. Özellikle özgün ve deneysel çizim teknikleriyle oluşturulan illüstrasyonlar, ambalajın estetik niteliğini güçlendirirken aynı zamanda ürünün pazardaki farklılaşma stratejileri içinde öne çıkmasını sağlar (Becer, 2022, s. 127).

Grafik tasarımda illüstrasyonun işlevi tarihsel süreçte biçimsel süsleme ve açıklayıcı görsel araç olmanın ötesine geçerek, anlatı kurucu ve kavramsal yönü ağır basan bir yapı kazanmıştır. Geleneksel anlamda illüstrasyon çoğunlukla metne eşlik eden, açıklayıcı bir unsur olarak değerlendirilse de, çağdaş grafik tasarım anlayışında illüstrasyon kendi başına bağımsız bir anlatı alanı oluşturur. Bu durum, özellikle ambalaj tasarımında belirgin biçimde gözlemlenmektedir.

Ambalaj tasarımı söz konusu olduğunda illüstrasyonun sadece görsel estetik ya-

ratmakla kalmadığı, aynı zamanda ürünle tüketici arasında bir hikâye, bir duygusal bağ kurduğu anlaşılmaktadır. Bu bağ, tüketicinin ürünü sadece satın alma eylemiyle değil; onunla özdeşleşerek, estetik ve duygusal düzeyde ilişkilendirmesiyle oluşmaktadır (Erdal, 2022, s. 36).

İllüstrasyonun grafik tasarımdaki biçimsel ve anlatı işlevleriyle birlikte en önemli avantajlarından biri de sunduğu stilistik esnekliktir. Gerçekçi, soyut, kavramsal ya da naif yaklaşımlar içeren çeşitli üsluplar, tasarımcının marka karakterine uygun, özgün ve dikkat çekici ambalajlar tasarlamasına olanak tanır. Bu esneklik, özellikle raf rekabetinin yoğun olduğu tüketim alanlarında ürünün öne çıkmasını ve tüketici ile duygusal bir etkileşim kurulmasını kolaylaştırır. Tüketici, yalnızca ambalajın estetik görünümünden etkilenmekle kalmaz; aynı zamanda illüstrasyonun sunduğu hikâye, biçim ve duygusal çağrışımlar aracılığıyla markaya dair bir izlenim oluşturur (Becer, 2022, s. 110).

Deneysel illüstrasyon, grafik tasarımın yerleşik sınırlarını aşarak yeni ifade imkânları ve kavramsal açılımlar arayan bir yaklaşım olarak öne çıkar. Bu dilde amaç, tek ve kapalı anlamlar kurmaktan ziyade, çoklu okumalara izin veren sezgisel, kimi zaman da soyut görsel örgülerle izleyiciyi düşünmeye davet etmektir. Ambalaj bağlamında deneysel illüstrasyon, ürünü birebir temsil etmeye ihtiyaç duymadan, çağrışımlar üzerinden anlam kurar; böylece görsel, bilgilendirici bir etiket olmaktan çıkarak deneyime dönüşür. İzleyici/tüketici, görüntüyü pasifçe alımlamak yerine, kişisel kültürel birikimiyle anlamı tamamlayan “etken yorumcu” rolüne geçer.

Bu yaklaşım, markanın görsel kimliğine es-

neklik ve derinlik kazandırırken, ürünle kurulan duygusal bağı da güçlendirir; çünkü yorum alanı genişledikçe, tüketicinin kendilik projeksiyonlarını tasarıma yerleştirme olanağı artar (Uçar, 1994, s. 162).

Günümüz ambalaj tasarımlarında deneysel illüstrasyonun kullanımı, özellikle sanatsal ifade arayışındaki markalar tarafından tercih edilmektedir. Bu yaklaşım, ambalajı bir sanat nesnesine, bir anlatı yüzeyine dönüştürür. Rutin ve klişe tasarımların aksine, özgün tekniklerin ve yaratıcı kurguların kullanıldığı ambalajlar, tüketici gözünde marka değerini ve tasarım kalitesini artırır.

Tasarımcı burada yalnızca estetik bir ürün ortaya koymakla kalmaz; aynı zamanda kullanıcı ile ürün arasında kurulan anlam ilişkisini yönetir. Ambalajın bir sanat objesi gibi değerlendirilmesi, tasarımın görsel kültür içerisindeki konumunu güçlendirir ve grafik tasarımın toplumsal değer taşıyan bir üretim biçimi olduğunu yeniden hatırlatır (Erdal, 2022, s. 48).

İllüstrasyonun deneysel biçimlerde kullanımı, yalnızca biçimsel bir yenilik yaratmakla kalmaz; aynı zamanda tasarımın anlam, anlatı ve kimlik boyutlarını da dönüştürür. Bu yaklaşım, temsiliyetin sınırlarını aşarak ürünün kimliğini doğrudan göstermek yerine, kavramsal düzeyde yeniden inşa eder. Tasarımcı, geleneksel betimleme yöntemlerinden uzaklaşıp simgesel, soyut ya da metaforik anlatım biçimleri geliştirerek markaya özgün bir ifade alanı kazandırır. Böylece illüstrasyon, yalnızca estetik bir öge olmaktan çıkarak markanın iletişim stratejisinin merkezine yerleşir. Bu durum, görsel dilin yenilenmesiyle birlikte, markaya özgünlük ve farklılaşma kazandıran önemli bir tasarım stratejisi haline gelir (Becer, 2022, s. 135).

Kültürel bağlam da illüstrasyonun anlam katmanlarını belirleyen önemli bir etkenidir. Her ambalaj, üretildiği toplumun kültürel değerleri ve estetik algısıyla ilişkili olarak biçimlenir. İllüstrasyon, bu kültürel aktarımın görsel aracı haline gelir. Özellikle yerel motiflerin, geleneksel desenlerin ya da kültürel simgelerin çağdaş yorumlarla ambalaj tasarımında kullanılması, hem ürünün kökenine dair bir bağlam sunar hem de markaya özgün bir karakter kazandırır. Kültürel çeşitlilikle birlikte gelişen bu tasarım anlayışı, globalleşen dünyada markaların yerelleşme stratejilerine de katkı sunmaktadır (Uçar, 1994, s. 168).

Bu çalışmanın temel amacı, ambalaj tasarımında illüstrasyonun özellikle deneysel tasarım bağlamındaki işlevini irdelemek ve grafik tasarımın dönüşen rolünü bu çerçevede değerlendirmektir. İllüstrasyonun sadece süsleyici ya da açıklayıcı bir unsur olmadığını; aynı zamanda ürünün kimliğini taşıyan, marka ile kullanıcı arasında güçlü bir duygusal bağ kuran ve estetik değerler sunan bir iletişim aracı olduğunu ortaya koymak hedeflenmektedir.

Çalışma, grafik tasarım ve görsel iletişim alan yazınına dayalı betimsel-nitel bir araştırma olarak kurgulanmış; literatürde “deneysel” illüstrasyon yaklaşımıyla ilişkilendirilen seçilmiş ambalaj örnekleri amaçlı örnekleme yoluyla belirlenerek örnek olay yaklaşımı kapsamında incelenmiştir. İnceleme kapsamı, yerli ve yabancı marka ambalajlarıyla sınırlı tutulmuş; değerlendirmeler illüstrasyonların ambalaj yüzeyindeki konumlanışı ile renk, biçim, teknik ve tema gibi ölçütler üzerinden formal, estetik ve kavramsal boyutlarda gerçekleştirilmiştir. Çalışma, anket ya da görüşme gibi saha verilerine dayanmamakta; bulgular, alan yazınıla ilişkilendirilmiş görsel çözüm-

leme ve karşılaştırmalı değerlendirmeler üzerinden üretilmektedir.

Deneysel tasarım yaklaşımları, grafik tasarımı sanatsal ve eleştirel bir ifade alanı haline getirerek, tasarımcının yaratıcı potansiyelini açığa çıkaran bir zemin sunmaktadır. Bu yönüyle illüstrasyon, grafik tasarımın çağdaş söyleminde önemli bir dönüştürücü güç haline gelmiştir.

### **Kuramsal Çerçeve**

#### **İllüstrasyonun Grafik Tasarım İçindeki Konumu ve İşlevsel Rolü**

Grafik tasarım, iletişim ve sanat arasında konumlanan; estetik biçimlendirme kadar işlevsel çözüm üretmeyi de hedefleyen disiplinler arası bir görsel anlatım biçimidir. Bu bağlamda illüstrasyon, grafik tasarımın hem tarihsel hem de çağdaş yönelimlerinde güçlü bir bileşen olarak öne çıkar. İllüstrasyonun grafik tasarım içindeki varlığı yalnızca görsel bir süsleme ya da dekoratif unsur olmakla sınırlı kalmaz; aynı zamanda kavramsal, iletişimsel ve kültürel roller üstlenir.

Yazılı içeriğin görselleştirilmesinde, mesajın soyutlanmasında, duyguların sembolleştirilmesinde ve marka kimliğinin oluşturulmasında illüstratif öğeler büyük önem taşır. Özellikle ambalaj tasarımı gibi görsel yoğunluğu yüksek uygulama alanlarında illüstrasyon, ürün ile kullanıcı arasında kurulan ilk görsel ve duygusal temasın anahtarı hâline gelir (Becer, 2022, s. 127). İllüstrasyon, grafik tasarımın temel yapı taşlarından biri olarak matbaanın icadından bu yana farklı işlevlerde kullanılagelmiştir. Tarihsel süreçte kitap baskılarında, dini ya da bilimsel içeriklerde kullanılan çizim temelli görseller zamanla yalnızca teknik bir gereklilik olmaktan çıkmış; özgün anlatım biçimleri sunan bir estetik araç hâline gelmiştir.

Özellikle 20. yüzyıldan itibaren illüstrasyonun teknik çeşitliliği ve kullanım alanları artmış; reklam, afiş, dergi tasarımı, çocuk kitapları ve ambalaj gibi grafik ürünlerde merkezi bir rol oynamaya başlamıştır. Günümüzde illüstrasyon; dijital tasarım platformlarında, sosyal medya içeriklerinde ve deneysel grafik uygulamalarda özgün bir ifade alanı olarak değerlendirilmektedir. Ambalaj tasarımında ise özellikle illüstratif yaklaşım, kullanıcıyla duygusal ve estetik bir bağ kurma aracı olarak ön plana çıkmaktadır (Erdal, 2022, s. 36).

Grafik tasarım tarihinde fotoğrafın gerçekçiliğine dayalı temsili anlatımlar uzun yıllar egemen olmuşsa da, illüstrasyon bu sınırları aşan soyut, kavramsal ve yaratıcı ifade biçimlerinin gelişmesini sağlamıştır. Bu bağlamda illüstrasyon hem anlatıcı hem de yorumlayıcı bir görsel dil sunar.

Özellikle ürün iletişiminin temelinde yer alan hikâye anlatımı (storytelling) yapısı içinde illüstrasyon, hedef kitleyle duygusal bağ kurmak ve mesajın içselleştirilmesini sağlamak açısından güçlü bir araçtır. Uçar (1994, s. 162), illüstrasyonun yalnızca betimleyici değil, aynı zamanda düşündürücü bir işlev üstlendiğini belirterek; tasarımın kavramsal boyutunu beslediğini vurgular.

### **Dijitalleşme ve Deneysel Yaklaşımlar Bağlamında İllüstrasyonun Dönüşümü**

Dijital teknolojiler, grafik tasarım ve illüstrasyon alanındaki üretim biçimlerini dönüştürerek, çok çeşitli tekniklerin bir arada kullanılabilirdiği melez uygulamaların önünü açmıştır. El çizimiyle dijital boyamanın harmanlandığı illüstratif anlatılar; kolaj, kolektif üretim ve hatta basım hatalarının bilinçli kullanımı gibi deneysel uygulamalarla zenginleşmiştir. Bu çeşitlilik, grafik tasarımın biçimsel sınırlarını genişletmekte; farklı

estetik anlayışlara hitap eden tasarımların önünü açmaktadır. Özellikle sosyal medyada yoğun biçimde karşılaşılan illüstratif içerikler, markalar için hem kimlik oluşturma hem de dikkat çekme açısından değerli bir görsel stratejiye dönüşmektedir. Bu durum ambalaj tasarımına da doğrudan yansımakta; illüstrasyon, yalnızca bir görselleştirme aracı olmaktan çıkıp, marka kimliğini taşıyan ana görsel dil hâlini almaktadır (Erdal, 2022, s. 48).

Grafik tasarımda illüstrasyonun geçirdiği bu dönüşüm, beraberinde deneysel tasarım yaklaşımlarını da getirmiştir. Deneysel tasarım; biçimsel kuralları sorgulayan, teknik sınırları zorlayan, içerikle formu birlikte düşünen bir anlayışı ifade eder. Bu yaklaşım içinde illüstrasyon, geleneksel anlamdaki anlatım kalıplarının dışına çıkarak, yeni kavramsal alanlar açar.

Deneysel tasarım, grafik tasarımı yalnızca görsel iletişim biçimi olarak değil, aynı zamanda düşünsel üretim alanı olarak da konumlandırır. Uçar'a (1994, s. 161) göre grafik tasarım, yorumlayan ve sorgulayan bir üretim süreciyle, izleyiciyle kurduğu iletişimi sadece estetik düzlemde değil; kültürel ve eleştirel düzlemde de kurmalıdır. Bu anlayışta illüstrasyon, grafik tasarımcının düşünsel üretiminin bir aracı hâline gelir.

### **Ambalaj Tasarımında Deneysel İllüstrasyonun Etkileri: Marka, Deneyim ve Tüketici Algısı**

Ambalaj tasarımı, deneysel yaklaşımların uygulanabilirliği açısından oldukça elverişli bir alandır. Raflardaki ürün çeşitliliği arasında dikkat çekmek ve kullanıcıya estetik bir deneyim sunmak için özgün tasarım biçimleri gereklidir.

Deneysel illüstrasyon, tasarım sürecine biçimsel özgürlük ve duygusal derinlik kazan-

dırarak ürünün kimliğini yeniden tanımlayan bir anlatım biçimi olarak öne çıkar. Bu yaklaşım, geleneksel ambalaj estetiğinin ötesine geçip özgün görsel dillerin oluşmasına olanak tanır. Elle çizilmiş detaylar, soyut biçimsel düzenlemeler ya da dijital manipülasyonlarla kurgulanan kompozisyonlar, ürünün mesajını daha kişisel, özgün ve dikkat çekici bir şekilde aktarır. Böylece illüstrasyon, yalnızca görsel bir süsleme değil; markanın karakterini ve duygusal tonunu yansıtan bir anlatı aracına dönüşür. Becer'in (2022, s. 135) de belirttiği üzere, deneysel illüstrasyonun sunduğu bu özgünlük, tasarımı yalnızca estetik düzeyde değil, aynı zamanda anlam katmanları açısından da zenginleştirir.

Deneysel illüstrasyon aynı zamanda klasik grafik tasarım öğelerinin ötesine geçerek yeni görsel yapıların kurulmasına olanak tanır. Renk, biçim, tipografi gibi geleneksel öğelerin yerine geçmeyen ancak onları yeniden yorumlayan bu yaklaşım, kullanıcıda merak ve estetik etki uyandırır. Örneğin, çevre dostu bir ambalaj tasarımında, elle çizilmiş doğa motiflerinin üst üste binen şeffaf katmanlarla verilmesi; yalnızca görsel değil, kavramsal bir derinlik de oluşturur. Bu tasarımlar bir yandan estetik bir etki yaratırken, diğer yandan markanın çevre duyarlılığına dair mesajını güçlendirir (Erdal, 2022, s. 62). Bu nedenle illüstrasyon, ambalaj tasarımında yalnızca dekoratif değil; içeriksel ve deneysel bir araç olarak da işlev kazanmaktadır.

Grafik tasarımda illüstrasyonun bu biçimsel ve kavramsal dönüşümü, tüketici algısında da önemli karşılıklar bulur. Özellikle genç kuşak tüketiciler, geleneksel ve sıradan görsellerden çok, özgün ve yaratıcı anlatımlara daha fazla ilgi göstermektedir. Ambalajda kullanılan illüstrasyon, ürünü

yalnızca temsil etmez; aynı zamanda onun hakkında fikir verir, bir kişilik kazandırır ve görsel hafızada yer edinmesini sağlar. Bu yönüyle illüstrasyon, marka stratejisinin merkezinde yer alan bir tasarım diline dönüşür. Erdal (2022, s. 38), illüstrasyonun ürünle kullanıcı arasında duygusal bir bağ kurma sürecinde güçlü bir etkileşim aracı olarak işlev gördüğünü ve tüketici algısını doğrudan şekillendirdiğini belirtmektedir.

Sonuç olarak, illüstrasyonun grafik tasarım içerisindeki rolü, yalnızca görsel bir unsur olmanın ötesine geçerek; mesaj taşıyan, anlam üreten ve duygusal bağ kuran bir yapıya dönüşmüştür. Deneysel tasarım anlayışı bu süreci daha da ileriye taşıyarak, illüstrasyonu estetik bir dilin ötesinde, kavramsal bir ifade biçimi olarak konumlandırmaktadır. Ambalaj tasarımı bağlamında illüstrasyon, ürünün ilk izlenimini oluşturan stratejik bir öğe hâline gelmekte; kullanıcı ile marka arasında kalıcı bir bağ kurulmasına katkı sağlamaktadır. Bu nedenle grafik tasarımcılar için illüstrasyon, sadece süsleme değil; duygusal, kavramsal ve kültürel bir ifade aracıdır. Özellikle yoğun rekabetin yaşandığı pazarlarda, ürünün farklılaşmasını sağlayan, kullanıcıda estetik ve anlam katmanları yaratan güçlü bir iletişim dilidir.

### **Sonuç**

Grafik tasarım, yalnızca biçimsel estetik üretimi değil, aynı zamanda anlam kurma ve kültürel aktarıma yönelik güçlü bir iletişim biçimidir. Bu iletişim, ambalaj tasarımı gibi doğrudan tüketiciyle etkileşim içinde olan alanlarda daha da işlevsel hâle gelir. Ambalaj, ürünün korunması ve sunulmasının ötesinde, onun kimliğini temsil eden, kullanıcıyla duygusal bağ kuran, marka değerini görsel yollarla ileten bir platformdur. Bu bağlamda illüstrasyon, ambalaj tasarımının yalnızca süsleyici bir unsuru değil;

anlam kurucu, yönlendirici ve farklılaştırıcı temel bir bileşeni olarak konumlanmaktadır.

Tasarımın bu dönüşen işlevselliği, geleneksel temsiliyet biçimlerinin ötesine geçen deneysel yaklaşımlar aracılığıyla daha geniş bir ifade alanına kavuşmaktadır. Deneysel illüstrasyonlar, tanımlı ve belirli anlamlar taşımaktan ziyade çağrışım yoluyla çok katmanlı bir anlam üretimi sağlar. Bu yaklaşım, tüketicinin pasif bir izleyici değil, aktif bir yorumlayıcı olarak konumlandığı etkileşimli bir deneyim yaratır. Özellikle sürdürülebilirlik, çevresel bilinç, yerel kültür gibi güncel kavramların vurgulanmasında illüstrasyonun esnek yapısı tasarımcıya kavramsal derinlik katmakta; görsel mesajın etkisini artırmaktadır (Özdemir, 2016). Ambalaj tasarımı sürecinde kullanılan illüstrasyonların biçimsel zenginliği ve teknik çeşitliliği, tüketici algısı üzerinde doğrudan etkili olmaktadır. Ürünlerin piyasada farklılaşması, marka sadakati oluşturulması ve duygusal bağ kurulmasında illüstratif yüzeylerin yadsınamaz bir etkisi vardır. Özellikle minimal çizgi kullanımı, sade renk paletleri ve boşluklarla yaratılan kompozisyonlar, günümüzde tüketici zihninde sadelikle özdeşleşen kalite algısını tetiklemektedir (Madan, 2024). Minimalist yaklaşımın illüstratif dil ile birleştiği bu noktada, kullanıcıya aşırı bilgi yüklemekten, doğrudan bir duygusal temas kurulabilmektedir.

Ambalaj üzerinde kullanılan illüstrasyonlar aynı zamanda ürünün kültürel ve sosyal kimliğini yansıtan semboller taşıyabilir. Yerel motiflerin, geleneksel desenlerin çağdaş yorumlarla harmanlandığı örnekler, özellikle yerli üreticilerin markalaşma sürecinde etkin bir araç olarak değerlendirilmektedir. Bu görsel strateji, hem iç pazarda kimlik inşasına katkı sağlamak hem de

küresel pazarda "otantik" algısıyla tercih edilme olasılığını artırmaktadır (Aydoğan Topcugil, 2020).

Ambalajın kapama sistemleri ve açılma biçimlerinin de deneysel tasarımın bir parçası hâline geldiği günümüzde, görsel tasarımın işlevsel yapı ile bütünleşmesi gerektiği daha net görülmektedir. Ambalaj yüzeyi yalnızca görsel değil, dokunsal, işitsel ve kullanıcı deneyimini etkileyen çoklu algı katmanlarına sahiptir (Theobald & Winder, 2006). Bu yüzden illüstrasyonun ambalaj üzerindeki rolü, yalnızca görsel estetikle sınırlı kalmamakta, ürünle etkileşimi destekleyen bir bütünlük içinde değerlendirilmektedir.

Sürdürülebilirlik perspektifinden bakıldığında, tasarımlarda kullanılan illüstratif unsurların çevresel mesaj taşıma gücü de dikkat çekicidir. Doğa temalı çizimler, geri dönüşüm sembolleri, sade malzeme kullanımı gibi öğeler, tüketicide çevre bilincine dair çağrışımlar yaratmaktadır. Özellikle gıda ambalajlarında bu tür semboller, hem ürünün doğallığını hem de çevreye duyarlı üretim sürecini vurgulama amacı taşır (Özteriş, 2022). Böylece illüstrasyon, yalnızca biçimsel değil; aynı zamanda etik ve sürdürülebilir değerlerin de taşıyıcısı olmaktadır. Ekonomik açıdan değerlendirildiğinde ise ambalajın üretim maliyetiyle tasarım kalitesi arasındaki denge, illüstrasyonun ne derece etkili kullanıldığını belirleyen faktörlerden biridir. Özellikle dijital illüstrasyon teknikleri, yüksek çözünürlükte düşük maliyetli baskı imkânı sunduğundan, tasarımcıya hem estetik hem de ekonomik avantaj sağlamaktadır (Çakıcı, 1973). Dolayısıyla illüstrasyon, yalnızca yaratıcı bir ifade aracı değil, aynı zamanda maliyet etkinliği bakımından da önemli bir tasarım unsurudur. Renk seçimi, ambalaj yüzeyinde kullanılan

illüstrasyonların etkisini belirleyen diğer bir önemli unsurdur. Renk, tüketici algısında ürünün kalitesi, tadı, fonksiyonu gibi özelliklere dair zihinsel bir temsil oluşturur. Gıda ürünlerinde kullanılan illüstrasyonların renk kodları, ürüne dair ilk izlenimi belirleyerek satın alma davranışını etkileyebilir (Kırdar, 2005). Bu bağlamda illüstrasyon, marka stratejilerinde yalnızca biçim değil, duyuşsal bir mesaj iletme aracı olarak da değerlendirilmelidir.

Sonuç olarak, illüstrasyonun ambalaj tasarımındaki rolü, yalnızca görsel zenginlik sağlamakla sınırlı değildir. Deneysel tasarım yaklaşımlarıyla birlikte ele alındığında, illüstrasyon; anlam üretimi, kültürel aktarım, sürdürülebilirlik vurgusu, tüketiciyle bağ kurma gibi çok katmanlı işlevleri üstlenmektedir. Ambalaj tasarımı artık bir ürün kabuğu değil; markanın sesi, mesajı ve kişiliğidir. Grafik tasarımcı içinse illüstrasyon, teknik bir beceri değil; düşünsel ve sanatsal bir ifade alanıdır. Bu ifade alanının deneysel tasarım ilkeleriyle birleşmesi, grafik tasarımın günümüzde neden bu denli dinamik, çok yönlü ve stratejik bir disiplin olduğunu açıkça ortaya koymaktadır.

### Kaynakça

Becer, E. (2022). Grafik Tasarım: Görsel İletişim ve Tasarım İlkeleri. İstanbul: Beta Yayıncılık.

Erdal, M. (2022). Ambalaj Tasarımında Görsel Kimlik ve Strateji. İstanbul: Nobel Akademik Yayıncılık.

Uçar, A. (1994). Grafik Tasarım ve İletişim. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Aydoğan Topcugil, S. B. (2020). Tipik ambalaj tasarımı ve tasarım farkındalık düzeyinin satın alma niyeti ve kalite algısı üzerine etkisi [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi].

Çakıcı, L. (1973). İşletmelerde ambalaj sorunları ve ambalajlama alanındaki gelişmeler. A.Ü. Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları.

Kırdar, Y. (2005). Gıda sektöründe ambalaj renginin seçilmesi: Margarin pazarında uygulama örneği. IV. Uluslararası Ambalaj Kongresi ve Sergisi, 280.

Madan, S. M. (2024). Ambalaj tasarımında minimalizm ve gıda ambalajı tasarım önerileri [Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi].

Özdemir, S. (2016). Türkiye karton ambalaj sektöründe çevresel sürdürülebilir ambalaj tasarımı yaklaşımının benimsenme profili [Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi].

Özteriş, K. S. (2022). Gıda ambalaj tasarımı: Torku örneği [Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi].

Theobald, N., & Winder, B. (2006). Packaging closures and sealing systems. Blackwell Publishing.

## Çürümenin Estetiği: Sanatta Bozulmanın Kavramsal ve Çağdaş Katmanları

İrem Yağcı<sup>1</sup>, Elif Anbarpınar<sup>2</sup>

### ÖZ

Çalışma, çürüme olgusunu bilimsel tanımların ötesine taşıyarak, felsefi ve sanatsal düzlemler arasında dolaşan çok katmanlı bir estetik ve varoluşsal mesele olarak ele almayı amaçlar. Geleneksel estetik anlayışta genellikle bir yok oluş veya bozulma olarak kodlanan çürüme; araştırmada zamansallık, hiçlik, döngüsellik, ölüm ve yeniden doğuş gibi insan varoluşunun temel meseleleriyle iç içe geçmiş ontolojik bir deneyim olarak yeniden düşünülür. Heidegger'in dünyaya düşmüşlük (*verfallen*), Nietzsche'nin çöküş/yozaşma (*decadence*), Kristeva'nın iğrenç (*abject*) kavramları ve Cioran'ın varoluşsal melankolisine ekseninde temellendirilen bu süreç; yıkım estetiğinin yanı sıra anlamın çözülmesiyle gelen farkındalık bilinci olarak incelenmektedir. Söz konusu kuramsal çerçeve, çağdaş sanatta Dieter Roth'un *Grosser Gartenzweg*, Silas Inoue'nun *Infrastructure*, Michel Blazy'nin *Sculpture*, Sam Taylor-Wood'un *Still Life* ve Mire Lee'nin *Black Sun* adlı çalışmalarında görünür olur. Her bir eser, çürümeyi salt görsel bir temsil olmaktan çıkarıp bedensel ve algısal bir deneyime dönüştürerek, bu estetik evrimin farklı düşünsel boyutlarını örnekler. Makale, çürümenin ontolojik bir kategori olarak sanat yapıtının kalıcılığı, zaman algısı ve bedenle kurduğu ilişkiyi nasıl yeniden tanımladığını tartışır. Sonuç olarak çürüme estetiği, modern sanatın ölüm temsillerini aşarak, çağdaş sanatta varlığın içsel çözülüşünü ve anlamın dinamik doğasını düşünmeye davet eden varoluşsal bir deneyim alanı olarak konumlandırılır.

**Anahtar Kelimeler:** Çürüme estetiği, Çağdaş sanat, Süreç sanatı, Maddesellik, Anti-estetik

### *The Aesthetics of Rotting: Conceptual and Contemporary Layers of Deterioration in Art*

#### Abstract

This study aims to address the phenomenon of decay beyond its scientific definitions, positioning it as a multilayered aesthetic and existential issue navigating between philosophical and artistic planes. In traditional aesthetics, decay is generally coded as a form of dissolution or degradation; however, in this research, it is reconsidered as an ontological experience intertwined with core questions of human existence such as temporality, nothingness, cyclicity, death, and rebirth. Formulated within a theoretical framework based on Heidegger's fallenness (*verfallen*), Nietzsche's critique of decadence (*decadence*), Kristeva's concept of the abject (*abject*), and Cioran's existential melancholy, this process is examined not only as an aesthetic of destruction but also as a consciousness of awareness brought about by the dissolution of meaning. This theoretical framework manifests in contemporary art through Dieter Roth's *Grosser Gartenzweg*, Silas Inoue's *Infrastructure*, Michel Blazy's *Sculpture*, Sam Taylor-Wood's *Still Life*, and Mire Lee's *Black Sun*. Each artwork removes decay from being a purely visual representation and transforms it into a bodily and perceptual experience, exemplifying different intellectual dimensions of this aesthetic evolution. In this context, the article discusses how decay, as an ontological category,

<sup>1</sup> Yüksek Lisans Öğrencisi, Sinop Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, iremygcc@hotmail.com, ORCID: 0009-0002-8480-1827

<sup>2</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Sinop Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Resim Bölümü, elifanbarpınar@sinop.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6982-5738

Geliş Tarihi: 07 Kasım 2025, Kabul Tarihi: 10 Haziran 2026

DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v012i23004

redefines the artwork's permanence, the perception of time, and its relationship with the body. Consequently, the aesthetics of decay surpasses the representations of death in modern art and is positioned in contemporary art as an existential field of experience that invites contemplation on the internal dissolution of being and the dynamic nature of meaning.

**Keywords:** Aesthetics of Decay, Contemporary art, Process art, Materiality, Anti-aesthetics

## 1. Giriş

Organik maddelerin zamanla daha basit bileşenlere ayrıştığı doğal bir süreç olarak tanımlanan çürüme, genellikle olumsuz çağrışımlarla ilişkilendirilse de ekosistem içinde döngüsellığı sağlayan temel bir mekanizmadır (Zhan, 2024: 59-60). Bir şeyin bozulması, yok olması, değerini yitirmesi anlamına gelen bu süreç; insan varoluşunun temel meseleleri olan zaman, yaşam ve ölümü odak alan varoluşçuluk felsefesiyle ilişkilendirilmekte, insan yaşamının geçiciliği ve ölümlü yüzleşme bağlamında ele alınmaktadır. Bu yönüyle, fiziksel çözümlenin ötesinde, anlamın ve öznenin sınırlarının çözülmesini anlatan bir olguya dönüşerek, insanın yaşamındaki geçiciliği kabul etmesi ve bu geçicilik içinde kendi anlamını yaratma çabasını simgeler. Varoluşçuluk ve nihilizm ekseninde, yaşamın geçiciliği ve anlamsızlığı karşısında çürüme, ontolojik ve etik bir mesele haline gelir. Buna karşın çürüme, felsefi düzlemde birbirini onaylayan düşünceler silsilesini takip eder şekilde ele alınmaz; aksine öznenin konumuna dair gerilimler barındıran bir tartışma alanı olarak, Batı merkezli steril estetik anlayışın ve kurumların dayattığı bozulmamış güzellik normlarını sorgulatan eleştirel bir zemin olarak düşünülür. Çürüyen bedeni ya da çözülen/bozunmuş maddeyi, öznenin sınırlarını ihlal eden tiksinti ve düşünsel bir yüzleşme uyandıran nesne olarak ele alan Julia Kristeva (2014), bu durumu iğrenç (*abject*) kavramıyla açıklar. Kristeva'da özne-nesne gerilimi üzerinden bedensel bir tepki olarak okunan çürüme,

Heidegger'de (2021) orada-varlığın (*dasein*) yapısal bir durumu olarak ele alınır ve varoluşun sıradanlığa düşüşünü ifade eden dünyaya düşmüşlük (*verfallen*) kavramıyla ontolojik bir zemine oturur. Burada, Kristeva'nın iğrenç (*abject*) kavramıyla vurgulanan sınırların çözülmesi ile Heidegger'in dünyaya düşmüşlük (*verfallen*) kavramı arasındaki ontolojik ayrım; birinin varlığın duyusal bir reddini içerdiğini, diğeri ise varoluşsal bir sürüklenişini ifade ettiğini ortaya koyar. Ancak bu iki kavramı doğrudan özdeşleştirmekten kaçınmak gerekir, çünkü birinde biyolojik bir tiksintinin estetiği, diğeri ise varlığın kendine yabancılaşma riski barındırmaktadır. Nietzsche (2011b: 43, 47) ile bu düşüş, fiziksel bir süreç olan çürümeyi kültürel, ahlaki ve varoluşsal çöküş de getiren bir duruma dönüştürür. Fakat bir son olarak düşünülen çürüme, Nietzscheci bağlamda yeni değerlerin doğumuna zemin hazırlayan bir değişim süreci olarak algılanır. Nietzsche'nin aksine Emil Cioran (2011) ise çürümeyi, insanlığın "muhteşem boşunluğunun" çatışmalı ve mücadelecili bir vasiyeti olarak nihilist bir perspektiften ele alır. Nietzsche'de bir oluş ve aşma olanağı olarak beliren çürüme, Cioran'ın perspektifinde herhangi bir aşkınlık vaat etmeyen mutlak bir hiçlik ve anlamsızlık duraklamasına dönüşerek felsefi bir karşıtlık oluşturur. Diğer yandan, çağdaş sanatta bir estetik nesne olarak konumlandırılan çürüme, postmodernizmin sanatı estetikten uzaklaştırma ve salt düşünsel bir edime indirgeme riskini de bünyesinde barındırarak, nesnenin kendi fiziksel dehşetini kurumsal bir

beğeni nesnesine dönüştürme tehlikesiyle karşı karşıyadır.

Söz konusu felsefi gerilim üzerine inşa edilen çürüme kavramı, doğanın işleyişiyle sınırlı kalmayıp kültürel anlam üretiminin de merkezine yerleşir. Ancak çağdaş sanatın çürümeyle kurduğu bu ilişki, geleneksel anlamdaki estetik kavramı ile sanat nesnesi arasındaki gerilim üzerinden de incelenmelidir. Klasik estetik anlayış, çürümeyi çirkinlik ya da bozulma üzerinden dışlarken, çağdaş sanat bu olguyu anti-estetik bir yaklaşım içinde, sanatın temel bir sorunsalı durumuna ulaştırır. Dolayısıyla bu araştırmada güzellik ideasına dayalı bir yargı biçimi olarak algılanan estetik kavramı, duysal deneyimi ve sanat eserinin ontolojik varlığını merkeze alan bir inceleme alanı olarak kabul edilir. Bu süreç, özellikle Batı geleneğinde, sömürgeci genişleme ve sermaye birikimiyle eşzamanlı yükselen mülkiyet bilincinin bir yansıması olarak okunabilecek Maniyerizm ve Kuzey Rönesansı dönemlerinde gelişen, vanitas resimleriyle somut bir anlatı biçimi kazanır (Hauser, 2022, s.41, 49, 58, 86, 203). Natürmortlarda yer alan objeler, gözlemciyi yaşamın geçiciliği ve kırılabilirliği üzerine düşünmeye iter. Kafatasları, saatler, tüten mumlar, kısa ömürlü sabun köpükleri ve solmaya başlamış çiçekler, hayatın geçiciliğini vurgularken; çürümeye yüz tutmuş meyveler, değerli görülen altın ve gümüş nesnelere, mücevherler dünyevi hazların boşunallığını ve geçiciliğini, kullanılan müzik aletleri ve notalar, boşa geçirilen zamanı temsil eder (Kaygusuz, 2019; Özgenç-Erdoğan, 2018; Leppert, 2009: 91). Bu geçici imgelerin kullanımı, geçmişten bugüne ölümü hatırla (*memento mori*) geleneğinin bir parçası olup insanın geçici ve fani bir varlık olduğunu hatırlatmayı amaçlayan bir

anlatı biçimi olarak varlığını sürdürür (Uzun ve Birlik, 2022: 19). Fakat Batı'nın dramatik uyarı estetiği, nesneyi ve çürümeyi kurumsal/dinsel iktidarın ahlaki bir terbiye aracına dönüştürme riski taşımaktadır. Batı'daki bu kurumsal hegemonya üretimine karşılık Doğu estetiğinde ise Japon wabi-sabi kavramının bir parçası olarak çürüme, güzelliğin kusur ve bozulma yönüyle görünmesidir (Juniper, 2003; Suzuki, 1959). Çürümeyi bir temsil nesnesi olmaktan çıkaran wabi-sabi, onu nesnenin kendi zamansallığındaki hakikati olarak kabul eder; böylece Batı'nın ölümü hatırla (*memento mori*) geleneğinden belirgin bir şekilde ayrılır. Yine de çağdaş sanatın çürümeyi kuramsallaştırırken Doğu ve Batı arasındaki bu birbirini dışlayan mutlaklaştırması, felsefi bir aşırı yorum tehlikesine de açıktır; çünkü günümüz küresel sanat piyasası, wabi-sabi'nin kuramsal saflığını da steril bir galeri nesnesi haline getirerek içeriksizleştirebilmektedir. Modern dönemle birlikte çürüme, temsil edilen bir tema olmaktan çıkarak doğrudan sanatın malzemesi, süreci ve kavramsal dinamiği haline gelir. Çürüyen organik materyallerin kullanımı, estetik etik, güzellikle tiksinti, zamanla beden arasındaki sınırları da belirsizleştirir. Makalenin amacı, çürüme ve bozunma olgusunun sanatta nasıl kavramsal bir ifade biçimi olarak kullanıldığını irdelemektir. Fakat bu irdeleme, çağdaş sanat pratiklerindeki çürüme odaklı çözümleri mutlak bir estetik başarı olarak olumlayan indirgemeci bir yaklaşımdan uzaktır. Aksine araştırma; sanat yapıtının piyasa tarafından içi boşaltılarak gelişigüzel bir nesneye dönüştürülme riskine karşı eleştirel bir mesafe koyar. Araştırma kapsamında ele alınan sanatçılar ve filozoflar arasındaki bağlantılar, yapıtların sunduğu deneyim alanının kuramsal bir derinlikle açılması amacıyla kurulmuştur. Fel-

sefi kavramlar ile yapıt nitelikleri arasında şüphesiz ve tam bir örtüşme olduğu iddiasından kaçınılarak, aralarındaki metodolojik ayırım ve gerilim görünür kılınmıştır. Bu yaklaşım, eserleri felsefi birer illüstrasyon olarak görme telaşı taşımadığı gibi, yapıtın mevcut maddeselliği üzerinden ürettiği anlam katmanlarını felsefi okumalarla yüze çıkarma çabasını ifade etmektedir. Konu kapsamında belirlenen sanatçı ve eserler; malzeme, süreç, imge, zaman ve beden düzleminde sıralanarak, fiziksel bir olgu olan çürümenin düşünsel çözümlerine odaklanmıştır. Böylesi bir okumayla makale, çürümenin tarihsel ve çağdaş pratiklerdeki konumunu değerlendirirken, Batı merkezli korunaklı müze anlayışının, sanatsal kalıcılık mitinin ve nesne mülkiyetinin dayattığı egemen kurumsal ilişkileri yerinden eden eleştirel bir zemin olarak yeniden düşünmek için kavramsal bir çerçeve sunar.

## 2. Çürümenin Estetiğine Kavramsal ve Tarihsel Bir Bakış

Organik ve inorganik maddelerin zaman içinde fiziksel ve kimyasal değişime uğradığı biyolojik bir çözülme süreci olan çürüme, maddenin formunu yitirmesine gönderme yaptığı kadar, varlığın kendi yapısına içkin bir *düşüş* ve *yersizleşme* durumunu da ifade eder. Böylece çürüme, varoluşçuluk ile nihilizm ekseninde ölüm, geçicilik, hiçlik gibi kavramlarla derinleşen bir meseleye dönüşür. Nesnel dünyanın bütünleşik bir parçası özne/varlık olan insanı, dünyada konumlanmış olma durumunu taşıyan orada-varlık (*dasein*) kavramıyla açıklayan Heidegger'e göre (2021: 38); orada-varlık (*dasein*) “öncelikle ve çoğunlukla” kendi (otantik) varlığına odaklanmak yerine “dünyanın yanında”, yani dünyanın ona sunduğu maddesel gerçeklikle meşgul olur (Horrigan-Kelly vd., 2016). Dünyanın

baştan çıkarıcılığı (*versuchung*) tarafından ele geçirilerek kendini dünyaya kaptırır ve içinde bulunduğu bu ortamın, yatıştırıcı (*beruhigung*) sahte güven duygusuna tutunarak kendi (otantik) varlığından uzaklaşır (Heidegger, 2021: 38). Ancak Heidegger’in felsefesinde bütünüyle insana ve anlama dair olan dünyaya düşmüşlük (*verfallen*) kavramı ile doğadaki fiziksel-biyolojik çürüme sürecini birbirinin aynı gibi görmek doğru olmayacaktır. Dolayısıyla burada iki alan arasında doğrudan bir eşitlik kurulmadan; sanat nesnesindeki maddesel bozulmanın, insanın gündelik hayatın sıradanlığı içinde kendi varlıksal özünden uzaklaşmasıyla yaşanan o içsel çözülmeyle anlaşılır kılan bir benzetme, bir yorumlama kapısı açtığı şeklinde değerlendirilir.

Orada-varlığın (*dasein*) varoluşsal yazgısı olan ve tıpkı bir girdap (*wirbel*) gibi varlığın savrulmasına yol açan, dibe çeken bu *düşmüşlük* (*verfallen*) durumu —Heidegger’in, insanın seçmediği bir dünyaya gelmiş olduğu düşüncesinden kaynaklanan— dünyaya fırlatılmış olmasının neticesidir (Heidegger, 2021: 38). Burada varlığın kendi hakikatinden kaçıp nesneleşmesi bir tür çürüme durumu olarak da okunabilmektedir. Çürüme bir yönüyle orada-varlığın (*dasein*) dünyasallık içinde kendini kaybetmesinin (düşüş) fiziksel bir karşılığı sayılabileceği gibi, diğer yönüyle varlığı tekrar toprağın içkinliğine ve hakikatine döndüren (yerleşme) bir eşik olarak da yorumlanabilir. Jeff Malpas’ın (2006: 309-310) Heidegger okumasıyla derinleşen bu süreçte; varlığın belirli bir yerde konumlanması, ikamet etmesi onun kendi özüne, dünyada yerleşik olma durumuna dönüşüdür. Bu şekilde yeryüzünde var olma biçimini sürdüren insan, sınırlı ve sonlu olduğunu da kabul eder ve çürüme, yer ile olan ilişkide, varlığın toprağa geri

dönüşü olarak anlaşılabilir. Nitekim, biyolojik bir son olan toprağa dönüş Malpas'ın analizinde varlığın kendi kırılğanlığını, sorumluluğunu asli bir biçimde üstlendiği varoluşsal bir uyanış olarak karşılık bulur. Malpas'ın (2006: 272) ifadesiyle;

*“Bu bakımdan, yaşamak, ölüm olarak ölüme muktedir olmaktır. Ancak burada söz konusu olan ölüm, yalnızca kaçınılmaz fiziksel yok oluş meselesi değil, daha çok kendi varlığımızın sürekli olarak bizim için mesele olması meselesidir. Ölümlü olmak, her zaman kendi varlığımıza ve bu varlığın ayrılmaz bir şekilde bağlı olduğu şeylere ve dünyaya özen göstermekle yükümlü olmak demektir; özen gösterdiğimiz ve bağlı olduğumuz şeylerin kırılğanlığı, savunmasızlığı ve temel ‘geçiciliği’ ile sürekli yüzleşmek demektir.”*

Somut, tikel ve geçici bir olgu olan ölüm, benliğin bir imkânı olarak işlev görür ve varlığın sürekli değişen bir konumlanış üzerinden nasıl inşa edildiğini ortaya koyar (Malpas, 2006: 272). Bir anlam açıklığı oluşturan dünya ile kendi içine kapanan, örten toprak/yeryüzü arasındaki çatışma (*polemos*), bu iki alanın karşılıklı etkileşimiyle özün/hakikatin (*aletheia*) açığa çıkmasını sağlar (Malpas, 2006: 197-199; Tepebaşı, 2011: 107-109). Malpas'ın bu sonluluk vurgusundan hareketle çürüme, varlığın biçim kabuğunu atarak saf maddeye, yeryüzünün içkinliğine geri dönme süreci olarak açılabilir. Maddenin bu çözülüşüyle var olan, tekrar biyolojik ve kökensel “yerine” iade edilir (Malpas, 2006: 221). Heidegger (2011: 37, 43) perspektifinde bu durum, orada-varlığın (*dasein*) maddesel kökenine geri çağırılışıdır; varlığın organik sınırları çözülerek çevresiyle karışması, çürümenin, onun toprağa olan bağını ifşa eden bir geçiş mekânına dönüşmesini sağlar. Bununla

birlikte, insanın yer ile kurduğu bu ilişkiyi, köklere bağlılığını (*ortsverbundenheit*) yitirmesini salt mekânsal bir kayıp olarak görmemek gerekir. Yurtsuzlaşmanın ötesine geçen bu süreç, varlığın kendi temeliyle bağını kaybetmesiyle sonuçlanan ve dünyanın anlam dizgesinden kopuşunu görünür kılan kökten bir dünyadan düşme deneyimidir (Heidegger, 2021: 38). Salt bir fiziksel yok oluşun ötesinde düşünülen çürüme, öznenin kendisini anlamlandırdığı dünya ile arasındaki kurucu bağın sessizce dağılmasıdır (Topakkaya, 2018: 64). Buradaki sessiz dağılma ve sonluluk bilinci, sanat tarihinde nesnenin ve mülkiyetin kalıcılığına duyulan inancı sarsan kuramsal bir zemin hazırlar. Maddenin bu kaçınılmaz yersizleşme ve çözülme durumu, tarihsel süreçte sanatçıları kalıcı formlar üretme idealinden uzaklaştırarak, formun geçiciliğini ve ölümün mutlaklığını görünür kılan ahlaki ve kuramsal arayışlara yöneltir.

Varlığın dünya içindeki o çıplak savunmasızlığı ve nesnelerin maddesel doğası gereği kaçınılmaz olan geçiciliği, Heideggerci perspektifteki “dünyanın yanında olma” durumunun sanat tarihindeki en belirgin biçimlerinden birini vanitas natürmortlarında bulur. Nesnelerin çürümeye yüz tutmuş formları üzerinden izleyiciyi bu varoluşsal kırılğanlığa tanıklık etmeye çağırarak vanitas resimleri; kafatasları, sönmüş mumlar, anlık bir varoluşu simgeleyen sabun köpükleri ve çürümek üzere olan meyveler gibi imgelerle, görünenin içindeki o sessiz boşluğu düşünmeye yönelik bir tefekkür alanı açar (Leppert, 2009: 91-93). Vanitas tablolarında sanatçılar, bozulan yiyeceklerin ve küflenmiş dokuların mikro detaylarını resimleyerek, maddesel gerçekliğe dair sert bir farkındalık oluştururken varoluşsal bir yabancılaşmayı da plastik bir

dille yüzeye sabitler. Canlı ve parlak görünen nesnelere dünyayı (anlamı) temsil ederken; çürüyen dokular ve bunların üzerinde beliren kurtçuklar, sinekler gibi betimlemeler, yeryüzünün o karanlık içine kapanışını dışa vurur (Tepebaşılı, 2011: 107-109). Vanitas resimlerindeki, dünya ve toprağın/yeryüzünün bu bir araya gelişi, ölümün yalnızca bir son ya da trajik bir olay olmadığını anlatırken, maddi varlıkların geçiciliğini ve insanın bu kaçınılmaz çözüme karşısındaki kibrini açığa çıkaran görsel birer hesaplaşma alanı olarak işler (Kaygusuz, 2019: 446; Özgenç-Erdoğan, 2018: 147). Bu görsel

dil, dönem Avrupası'nın sömürgeci ticaret ağlarıyla zenginleşen burjuva sınıfının mülkiyet hırsını ve biriktirme arzusunu perdeleyen ikili bir işleve sahiptir. Küflenmiş, çürüyen yiyecek ve nesnelere, egemen dinsel otoritenin ahlaki terbiye aracı olarak kullanıldığı gibi, içerdiği zenginlik unsurlarının incelikli temsili üzerinden kurumsal pazarın estetik beğenisine zemin oluşturur. Dolayısıyla ölümü hatırla (*memento mori*) geleneği, felsefi bir uyanış vaat etme iddiası taşıırken, arka planda burjuva mülkiyet dünyasının geçici bir ahlaki arınma aracına dönüşme riskini de barındırır.



**Resim 1.** Abraham Mignon, *Still Life with Fruits, Foliage and Insects*, 1669, Tuval üzerine yağlıboya, 58,4 x 49,5 cm., Minneapolis Institute of Art.

**Resim 2.** Hans Holbein the Younger, *The Ambassadors*, 1533, Meşe üzerine yağlıboya, 207 x 209,5 cm., The National Gallery.

Örneğin; Abraham Mignon'un *Still Life with Fruits, Foliage and Insects* çalışmasıyla ilk karşılaşmada eserin o kusursuz büyüme kapılan izleyici, kompozisyona yakından baktığında çürümeye, böceklenmeye başlayan meyvelerin tiksindiren gerçekçiliğini deneyimler. Sanatçının kullandığı aşırı gerçekçi üslup, çürümeyi seyirlik bir estetik nesneye dönüştürerek onu bir anlamda ehlileştirirse de, yüzeyin altındaki

o kaçınılmaz dağılmayı —hastalık belirtileri taşıyan meşe ağacının, güçlü gövdesine rağmen, çürümeye karşı direnemediğini— gizleyemez (Minneapolis Institute of Art Home: t.y.). Bu resimsel ehlileştirme çabası, dönemin korumacı koleksiyonculuk ve sergileme kültürünün yapıtı sınırlama eğilimini besler. Ancak meyvelerin üzerindeki böcekler ve mikro bozunmalar, bu mülkiyetçi estetik beğenin sınırlarını

sessizce tehdit eder. Hans Holbein ise *The Ambassadors* çalışmasında, zenginliğin, sömürgeci genişlemenin ve kurumsal gücün göstergesi olan diplomatik imgelerle çevrili soyluların tam ortasına gizleyerek anamorfik perspektifle yerleştirdiği kafatası ile insanın maddeye olan düşkünlüğünü sarsar. Anamorfik kafatası, diğer nesnelere gibi geleneksel bir perspektifle resmedilmeyerek izleyicinin bakış açısını kırar; dünyanın o istikrarlı işleyişinde ve gerçeklik algısında bir kesik açan görsel bir müdahale olarak yerini alır (Berger, 2020: 91). Holbein, bu tuhaf perspektif oyunuyla izleyiciyi yaşamın tam kalbine sessizce kök salmış olan o çözümlü hakikatiyle karşı karşıya bırakır (Cane ve Gabrielle, 2022: 35-47, 61). Burada oluşturulan görsel kurgu, bireysel bir ölümlülük uyarısının ötesine geçerek elçilerin şahsında somutlaşan siyasi, dinsel ve kurumsal iktidar mekanizmalarının, yeryüzünün o kaçınılmaz bozunma yasası karşısındaki çaresizliğini ve kibrini de kuramsal bir düzeyde açığa çıkarır.

Çürümenin somutlaştığı; Batı'nın vanitas natürmortlarıyla oluşturduğu tekinsiz ve sarsıcı bir şekilde uyarıcı, ölümü hatırla (*memento mori*) tavrı, Doğu'da Japon estetik geleneğinde yer alan wabi-sabi ile varoluşa dair olgunluk ve güzelliğin kabul edilmesine yönelik bir yaklaşıma dönüşerek doğal döngüye içkin bir güzellik anlayışıyla, yaşamın ve sanatın her yönünde kusurların ve eksikliklerin güzellik taşıdığına dair düşüncelere evrilir (Juniper, 2003). Kavramın bileşenlerinden wabi, gerçekliğin kabulüyle gelen içgörü ve basit kusurlardaki yalınlığı öne çıkarır. Sabi ise zamanın geçişiyle nesnelere meydana gelen yaşlanma, yıpranma ve çözülme süreçlerini ifade eder. Bu iki yönlü iç içe geçmiş anlam katmanıyla kusurlu ve geçici olanın estetik değerini vurgulayan wabi-sabi (içsel/

tinsel sadelik-dışsal/maddesel yaşlanma), nesnenin yeryüzüne ne kadar yakın olduğunun da göstergesidir. Madde, biçimini koruma direncinden vazgeçerek kendi aslına, yani toprağın içkinliğine sessizce teslim olur (Heidegger, 2011). Wabi-sabi, sanatın kusur ve çürümeden nasıl bir duyumsama alanı yaratabileceğini ortaya koyar: Zamanla yıpranmış, yaşlanmış ya da paslanmış nesnelere, zamansal ve tarihsel bir derinlik kazanır (Yurt ve Başarır, 2020: 665). Felsefi düzeyde kurulan bu bağ, Heidegger'in köklere bağlılık olarak ifade ettiği durumun Doğu estetiğindeki plastik bir karşılığı veya orada-varlığın (*dasein*) yerle kurduğu bağın bir uzantısı olarak yorumlanabilir. Nesnelere üzerindeki çatlaklar ve yüzeylerdeki solmalar, zamanın geçişine vurgu yaparak maddesel varoluşun geçiciliğine göndermede bulunur —nesnenin dünyada anonim bir parça olmaktan çıkarak belirli bir yer içinde ve zaman diliminde ikamet ettiğinin fiziksel bir kanıtı olur (Koren, 1994; Parkes ve Loughnane, 2023). Burada üzerinde durulan estetik tutum; Batı'da vanitas resimleriyle inşa edilen ölümün nihai oluşu ve sonluluk kaygısını, maddesel olanın geçiciliğini bir hakikat olarak sunan karşıt bir yaklaşımla dengeler.

Dünyanın maddesel geçiciliğini, çürüme olgusunu, doğanın yüceltilmiş bir döngüsü olarak benimseyen wabi-sabi'nin sakin üslubuna karşın; Nietzsche'nin düşüncesinde bireyin ve toplumun içine düştüğü kültürel bir yozlaşma ve değerlerin erozyonu, çürümenin bir yansımasıdır. Biyolojik bir yazgı olarak kabul edilen çürüme, burada, yaşam içgüdüsünün zayıfladığı, iradenin geri çekildiği bir estetik semptomdur. Nietzsche, insan olmanın anlamını ve insanın kendini nasıl aşabileceğini sorgularken, bu düşüncelerinin yanlış anlaşılmasını çağının çürümüş değer sistemine bağlar. "İnsanlığın

bugüne kadar önemle düşünüp durduğu şeyler gerçek bile değildir, kuruntudur yalnızca” (Nietzsche, 2011a: 38-39) ifadesiyle, insanın yüzeysel bir bilinç içinde yaşadığını, hakikati sorgulamayı reddettiğini; tanrı, ruh, iyi-kötü, doğru-yanlış gibi kavramların insanın kendi varoluşsal büyüklüğünü dışsal ideallere devretmesiyle anlamını yitirdiğini saptar. Bu anlam kaybı, düşünsel bir yozlaşma ile birlikte, kültürel ve estetik bir çöküşü görünür kılar. Politikadan eğitime kadar birçok alanda görülen bozulma, Nietzsche’ye (2011a: 15) göre, hastalanan insanın kendi içsel dinamizmini ve yaratıcı gücünü unutmamasından kaynaklanır. Düşününürün çöküş/yozaşma (*decadence*) olarak nitelediği durum, detaylı olanın bütünü

felce uğrattığı, parçanın bağımsızlaşarak yapısal birliği dağıttığı bir estetik çözülmeldir. Nietzsche (2011b: 96-98; 2010: 30-33), sanatın Alman idealizminin ahlak merkezli değerlerinin taşıyıcısı durumuna gelerek yaratıcı gücünü kaybettiğini; çürümenin belirtisi olduğu ölçüde de egemen dinsel ve siyasi iktidar mekanizmalarının kültürü evcilleştirme çabasına hizmet eden kurumsal bir araca dönüştüğünü ileri sürer. Yozlaşmış bir uygarlığın ürünü olan sanatçı, bu kolektif çürümeden bağımsız bir üretim gerçekleştirilememekte, ürettiği nesne ise sistemin kendi çöküşünü gizleyen estetik bir örtüye dönüşmektedir (Nietzsche, 2011b: 96-98; 2010: 30-33).



**Resim 3.** Gustave Moreau, *Salome Dancing before Herod*, Tuval üzerine yağlıboya, 1874-76, 143.5 x 104.3 cm. The Armand Hammer Collection.

**Resim 4.** Caspar David Friedrich, *The Abbey in the Oak Wood*, 1809/1810, Tuval üzerine yağlıboya, 171 x 110,4 cm., Nationalgalerie, Staatliche Museen zu Berlin, Almanya.

Meydana gelen biçimsel kriz, sembolist sanatçı Gustave Moreau’nun çözünen organik maddenin ayrılmaz bir parçası olarak tasvir ettiği mitolojik ve dini temalar etrafında şekillenen çalışmalarında, dekoratif unsurlarla birlikte mekâna yüklenen tekinsiz ve mistik anlamlarla belirir (Dijkstra,

1986: 263). *Salome Dancing before Herod* adlı eserinde tema, İncil’de eski kocasının kardeşiyle evlenemeyeceğini söyleyen Vaf-tizci Yahya’ya öfkelenen Herodia’nın, kızı Salome’den, dansının karşılığı olarak üvey amcasından Yahya’nın başını istemesini telkin ettiği sahnenin kurgusudur. Eserde

duyusal gerçeklikten kopuk, şaşalı, fakat içi boş giysilerle kuşanmış Salome, birer hayalet gibi görünen yozlaşmış figürlerin karşısında annesinin isteğini gerçekleştirirken kendisi de yozlaşmış bir figüre dönüşür. Tablonun plastik dilinde çöküş/yozaşma (*decadence*), tematik bir bozulmayı aşarak, biçim ile anlamın birbirinden koptuğu bir üslup krizinin ifadesi olur. Mitolojik bir anlatı sunan *Orphée* adlı çalışmasında ise oryantal kıyafetler giyen genç bir kız, tıpkı kendine benzeyen şairin başını taşıyan görüntüsüyle, sonsuz bir tefekküre dalmış durumda kendi ölümüne bakarken betimlenir (Musée de l'Orangerie, 2025). Moreau'nun resimlerinde yüzeyi saran o boğucu dekoratif yoğunluk, Nietzsche'nin nitelediği "detayın bütün üzerindeki hakimiyetini" görselleştirerek, yapıtın kendi maddeselliği içinde sıkıştığı bir estetik çürümeyi açığa çıkarır. Söz konusu estetik çözülme, dönemin elitist ve korumacı kurumsal sanat algısının dayattığı akademik geleneğin kalıplaşmış sınırlarına, burjuva toplumunun ahlaki ve düşünsel çöküşüne yönelik eleştirel bir deşifre işlevi üstlenir. Bu nedenle çöküş/yozaşma (*decadence*) kavramının, insanın kendi olanaklarını kapatan, bedensel ve ruhsal kuvvetini törpüleyen her şeyi kapsadığı söylenebilir. Bedenini saliveren, düşüncesini donuklaştıran insan, kendi çürümelerini üretirken, üst insan (*übermensch*) bu bozulmayı aşarak yeniden yaratımın kaynağına ulaşır (Nietzsche, 2011a). Nietzscheci bu yıkım, yeniden doğuşun zorunlu bir ön koşulu durumuna gelirken; sanat ise yaşam gibi kendini ancak bu bozunma ve aşma süreci üzerinden yeniler (Karabulut, 2018: 387, 388, 392).

Nietzsche'nin çöküş/yozaşma (*decadence*) kavramına atfettiği anlamlardan biri de kronik nüksleri, gerilemeyi ve çöküş dönemlerini içerdiğinden asla tamamlanmayan bir

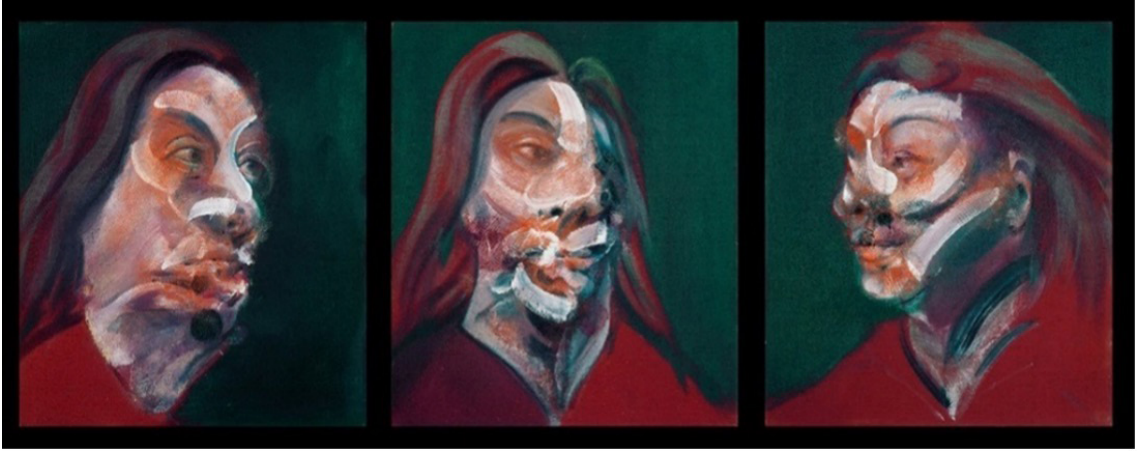
iyileşme durumudur. Hastalık semptomu olarak beliren çöküş, burada, düşünsel bir dönüşümün ve iyileşmeye doğru bitmek bilmeyen bir arayışın alanıdır. Felsefi bir arayış ile biçimsel bir çileciliğin alanı durumuna gelen bu süreçte, çöküş ve sağlık aynı düzlemde birleşir (Mitchievici, 2017: 16–17). Yaşama ve insana dair nihilist bir düşünce anlayışına sahip olan Cioran ise Nietzsche'den farklı olarak, çöküş/yozaşma (*decadence*) kavramını tartışmacı bir özdeşleşme biçimiyle temellendirir; başarısızlığı bir onur ve varoluşsal yönelim olarak görür. Toplumsal başarıyı reddeden bu tavır, geçiciliğe ve yoksunluğa dayalı bohem bir yaşam biçimini getirirken; bu durum estetik bir tercih olmaktan çok, varoluşsal bir yakınlığa dönüşür (Mitchievici, 2017: 20). "Hayat yasalarının başında çürüme gelir: Kendi kalıntılarımıza, cansız nesnelerin kendi kalıntılarına olduklarından daha yakındır; onlardan önce pes ederiz ve yok edilmez gibi görünen yıldızların bakışları altında kaderimize doğru koşarız" (Cioran, 2011: 42). Cioran'ın bu nihai pes edişe dair kavrayışı, Caspar David Friedrich'in *The Abbey in the Oak Wood* adlı yapıtında görsel bir karşılık bulur. Eserin merkezinde yer alan, Gotik manastır harabesi; kurumuş meşe ağaçlarının iskeletsi görüntüsüyle kuşatılmış, faniliğe dair bir çöküş ikonografisidir. Sırtlarında tabutla bu devasa yıkıntıdan geçen karartı figürler, ölüme ve yaşama dair o ince eşliği simgelerken; izleyiciyi Cioran'ın belirttiği o "kendi kalıntılarımıza yakın olma" durumuyla yüzleştirir. Eserde zamanın akışı, bireysel, doğal ve kozmik ölçeklerde gerçekleşirken, çürüme burada bir inanç sisteminin ve kurumun tarihsel çözülmesi olarak okunur (Singer, 2025; Zucker ve Harris, 2015). Bu görsel kurgu, doğanın zamansal döngüsünü ortaya koyduğu ölçüde, egemen dinsel kurumların ve

tarihsel iktidar yapılarının kaçınılmaz çözülüşünü de açığa çıkarır. Resmin yüzeyinde ifade bulan yıkım, Cioran'ın medeniyetlerin çöküş evrelerinde duyduğu o karanlık hayranlığı duyumsatırken, nesnelere mutlak hiçliğine yönelik resimsel bir ağıt niteliğine bürünür.

Cioran'ın hiçliğe duyduğu hayranlık ve övgü, Kristeva'da yerini, iğrenç (*abject*) kavramıyla açıklanan, çürümenin bedensel ve materyalist gerçekliğiyle yüzleşmenin getirdiği o tekinsiz çizgiye bırakır. Kristeva'nın kuramsal düzleminde çürümenin estetik seyri, öznenin kendi bedensel ve psikolojik sınırlarını ihlal ederek bedeninden dışına taşan, mide bulandıran bir iticilik ve eşzamanlı bir çekim alanı oluşturur. Kristeva'ya (2014: 13-26) göre benlik ve özne-nesne ayrımları, çocuklukta anneye yöneltilen bir reddetme eylemiyle, yani tiksinti (*abjection*) ile oluşur. Bebek, kendi bedeni ile dış dünya arasındaki sürekliliği kesintiye uğratarak dışarıyı "tikintiyle itilen öteki" olarak konumlandırır; bu kopuşun neticesinde özerk benlik ile kimlik bilinci inşa edilir. Erken dönemdeki bedensel süreklilik arzusu, ego tarafından simgesel düzene katılarak bastırılabilir da tamamen yok olmaz. Maddenin çözülüşü (kan, irin, ter vb.), bastırılmış ilksel arzunun tekinsiz geri dönüşünü temsil ederken; çürüme, ölümü ve biçimsizliği çağrıştıran belirgin bir sınır deneyimi olarak sunulur. Burada tiksinti ile çekim, korku ile gizli arzu eşzamanlı olarak ortaya çıkar. Kristeva'ya (2014: 16) göre ceset, yaşayan bir bedenin sınırlarının ihlali ve öznenin bütünlüğünü tehdit eden nihai bir iğrençlik nesnesidir. Söz konusu

çözülme süreciyle ceset ve çürüyen dokular, egemen toplumsal normların, kurumsal yapıların ve iktidar mekanizmalarının bireyi konumlandığı o temiz, düzenli ve denetlenebilir sınırları sarsan politik bir tehdit unsuru haline gelir.

1960'lardan itibaren özellikle iğrençlik sanatı (*abject art*) örneklerinde gözlemlenen bu eğilim, insan bedeninin kırılabilirliğine ve sefilliğine yönelik bedensel ve kuramsal bir soruşturmayı beraberinde getirir. Francis Bacon'ın *Triptych: Three Studies of Isabel Rawsthorne* serisinde deformasyon; yüzeydeki figürün üç farklı açıdan betimlenen, bozulmuş, kaymış, ya da erimiş dokusuyla izleyicinin sinir sistemini doğrudan hedef alan sarsıcı bir şok etkisi oluşturur (Zeki ve Ishizu, 2013; Sainsbury Centre, t.y.). Deforme edilmiş portrelerde, farklı zamansallıklar birbirine karışmakta ve figürün "şimdi" içindeki çözülüşünü resimsel bir gerçeklik olarak yansıtmaktadır. Bu imgeler, Kristeva'nın yaklaşımıyla uyumlu biçimde, görsel bir şok etkisi yaratmanın ötesine geçerek izleyicinin kendi bedensel sınırlarıyla ve yaşam-ölüm arasındaki o ince, kırılabilir çizgiyle yüzleştirir (Heinrichs, 2022: 11-13). Resimsel parçalanma, Batı sanat tarihinin mülkiyetçi ve egemen bir sınıf göstergesi olan geleneksel portre geleneğinin idealize edilmiş kurumsal sınırlarını yerinden eden eleştirel bir müdahale niteliğindedir. Sanatçının fırça darbeleriyle parçalara ayırdığı bu yüzler, öznenin bütünlüğünü tehdit eden o iğrençlik (*abject*) deneyimini estetik bir kategoriye dönüştürür ve formun bitişi olarak düşünülen çürümeyi, maddenin en yalın hakikati olarak sunar.



**Resim 5.** Francis Bacon, *Triptych: Three Studies of Isabel Rawsthorne*, 1996, Tuval üzerine yağlıboya, her panel 35.5 x 30.5 cm.

Tarihsel ve felsefi düzlemde ele alınan bu yapıtlarda çürüme, alegorik bir imge ya da ölümü hatırla (*memento mori*) geleneğinin bir uzantısı olarak kurgulansa da çağdaş sanat pratiklerinde bu olgu, temsil (*mimesis*) sınırlarını aşarak malzemenin bizzat kendisi üzerinden yürüyen bir sürece dönüşür. Zamanın kaçınılmaz etkisini ve varlığın geçiş durumlarını anlatan çürüme; artık yüzeyin dışına taşarak, düzensizliğin (*entropinin*) doğrudan deneyimlendiği fiziksel bir gerçeklik alanı inşa eder. Çürümeyi merkeze alan bu sanatsal yönelim, izleyiciyi metafizik bir sembol okumasının ötesine taşıyarak, onu maddenin kaçınılmaz bozunumuyla ham bir şekilde yüzleştirir. Çürüme, burada ölüm temalı bir konu sınırını aşarak, malzemenin aktif bir şekilde başkalaştığı, varoluşun biyolojik ve plastik sınırlarını ihlal eden yıkıcı ve dönüştürücü bir yöntemsel duruşa evrilir. Bu yöntemsel duruş, nesneyi ebediyen koruma ve mülkiyet sınırları içinde metalaştırma gayretindeki korumacı müze ve galeri iktidarına karşı, malzemenin kendi bozunma yasasını dayatan eleştirel bir direniş alanı olarak da okunabilir.

### 3. Çağdaş Sanatta Çürümenin Estetik İmkânları

Sanat tarihsel süreçte çürüme —wabi-sabi geleneğinin mekânsal felsefesi hariç tutulursa— yapıtının yüzeyinde, boyanın sınırları dahilinde, temsil düzleminde varlık gösterir. Vanitas resimlerinde biyolojik bir sonu veya toplumsal bir yozlaşmayı ifade eden bu olgu; çağdaş sanatla birlikte yüzeyin dışına taşarak doğrudan organik veya inorganik malzemenin kendisiyle, yeni medya araçlarıyla fiziksel bir gövde kazanır. Malzemenin bizzat yapıtın ana bileşeni durumuna gelmesi, biyolojik bozulma, paslanma ve küf oluşumu gibi süreçleri temsilin (*mimesis*) ötesine taşıyarak yapıtı “yaşayan bir organizmaya” dönüştürür. Sanat yapıtının yüzeyinde başlayan dönüşüm, felsefi düzlemde insanın dünyayla kurduğu ilişkiye ve varlığın çözülme biçimlerine uzanan çürüme estetiğini yeni bir kuramsal zemine taşır. Heidegger’in düşmüşlük (*verfallen*) olarak nitelediği varoluşsal çözülme; Nietzsche’nin yaratıcı gücün kaybı olarak gördüğü çöküş/yozlaşma (*decadence*); Cioran’ın varoluşun doğal bir görünümü olarak düşündüğü kabullenilmiş çöküş ve Kristeva’nın benlik sınırlarını sarsan iç-

rençlik (*abjection*) deneyimi, çağdaş sanatta artık birer temsil konusu olmaktan çıkar. Maddenin bizzat kendisinin çözüldüğü bu sanat pratiklerinde söz konusu kavramlar; kültürel, toplumsal ve psikolojik dinamiklerin doğrudan malzeme üzerinden okunduğu yapılara dönüşür. Çağdaş sanat, ölümün sıradanlaşmasına karşı dirençli bir duruş sergileyerek, izleyiciyi bedeninin sonluluğu ve maddenin kaçınılmaz dönüşümüyle dolaysız bir biçimde yüzleştirir.

### 3.1. Çürümeyi Kalıba Dökmek: Dieter Roth'un Grosser Gartenzweg'ünde Maddesel Yok Oluşun Poetikası

Çikolata, şeker, yoğurt, peynir, ekmek, kıyma ve baharatlar gibi dayanıksız maddelerin mikroorganizmalarca dönüştürülmesine dayalı heykeller üreten Dieter Roth, değişkenliği ve geçiciliği eserlerinde kuruca unsur durumuna getirir. Sanatçı, *Grosser Gartenzweg* çalışmasında, şeker, alçı ve çikolata karışımından oluşan bir kütle

içine hapsettiği bahçe cücesi figürüyle, kitlenin kültürüne ait *kitsch* bir nesneyi biyolojik bir çürümeye terk ederek varlığın ölümlü doğasını teşhir eder (Skowranek, 2007). Eserin zamanla deforme olması, küflenmesi, çatlaklar ve sızıntılar eşliğinde dağılması, fiziksel bütünlüğünü yitiren yapıtın maddesel ve zamansal dönüşümünü belgeler. Roth, klasik sanatın ölümsüzlük ve kalıcılık ilkesini sarsarak, sanat nesnesini zamanın yıpratıcı akışına teslim eder. Bu durum, sergileme mekânlarının yapıtı dondurulmuş bir pazar nesnesi olarak yalıtma ve saklama işlevini fiziksel olarak imkânsız kılar. Başlangıçta bilinen bir formu olan figürün giderek amorf ve kokuşmuş bir kütleyle dönüşmesi, izleyiciyi biçimin dağılmasıyla ve maddenin ham hakikatiyle doğrudan bir hesaplaşmaya zorlar. Yapıttaki bu çözülme, durağan bir sanat nesnesi olarak düşünülen yapıtı, zamanın ve düzensizliğin (*entropinin*) doğrudan gözlemlenebildiği bir süreç-yapıtı dönüştürür.



**Resim 6-7.** Dieter Roth, Grosser Gartenzweg, 1969-1972, plastik garden gnome in chocolate, 58 x 24 x 24 cm, Kunstmuseum Stuttgart.

Eserde, varlık çürümeyle görünür olurken kendi çözülüşü içinde açığa çıkar. Sanatçının tavrı, malzemenin üzerindeki yapay formun (kültürel imge/cüce) geri çekilerek maddenin kendi hakikatinin (yeryüzü/doğa) belirmesiyle sonuçlanan bir üstünün açılması (*aletheia*) süreci olarak temellendirilebilir (Heidegger, 2021: 330). Nietzsche'nin (2011a; 2011b) biçimin anlamdan yoksun kaldığı bir yozlaşmayı niteleyen değerlerin çöküşü (*decadence*) kavramı, Roth'un eserinde tersine çevrilir ve anlam, biçimsizleşmenin kendisinden doğan biyolojik bir devinimde karşılığını bulur. Çürüten malzemelerin oluşturduğu bu görsel çözülme, izleyiciye zamanın madde üzerindeki dönüştürücü etkisini bizzat deneyimleme olanağı sunan süreç odaklı bir algı alanı açar. Çikolatanın başlangıçtaki iştah açıcı pürüzsüzlüğü, küflenmiş yüzeyin müdahalesiyle yerini Kristevacı anlamda bir iğrençlik (*abjection*) nesnesine bırakarak, tiksinti ile büyülenmeyi, korku ile hazı eşzamanlı kılan bir geçiş deneyimine dönüşür (Kristeva, 2014). Ölüm, çürüme ve tiksinti ile yaşam, güzellik ve haz arasındaki diyalektik ilişki somutlaşır. Cioran'ın (2023: 70) belirttiği gibi, "Ölüm fikri her hazı ölüme dönüştürür; her geleceği de geçmişe."

### 3.2. Çürümeyi Yetiştirmek: Silas Inoue'nun Infrastructure'ında Varlığın Sessizce Dağılışı

Antropomorfik böcekler, devasa su canlıları, mantar ve küf kolonilerinin mesken tuttuğu biyofütüristik şehir manzaralarından oluşan fantastik yeraltı dünyaları inşa eden bioart sanatçısı Silas Inoue; bu alt yaşam formlarını, insan merkezli modernitenin sevimli ve grotesk katmanlarını oluşturmak için araçsallaştırır (Janáčková, 2024: 33). Yaşayan organizmaları yaratım sürecinin aktif öznesi durumuna getiren Inoue, 2015 yılında stüdyosunda meydana gelen

su baskınının ardından eserlerinin küflenmesi üzerine Infrastructure serisine odaklanır. Düşük yaşam formlarına ve genellikle kirli kabul edilen maddelere yönelik bir iade-i itibar niteliği taşıyan bu seride sanatçı; kentsel manzaraları andıran küf kaplı sentetik ve organik yapılar üzerinden, metropollerdeki nüfus artışı ve yozlaşmaya dair etkili bir varoluşsal benzeşme kurar (Janáčková, 2024: 33-34; Art Viewer, 2023).

Sentetik ve organik yapıların hibrit bir şekilde kullanıldığı eserlerde Inoue, küfün yerleşmesine olanak tanıyan heykelsi biyotoplar kullanır. Sanatçı, galeri duvarlarından sarkıtılan ya da devasa beton bloklar üzerine yerleştirilen çeşitli boyutlardaki vivaryumların üst (ya da alt) kısmına, mantarlara oksijen sağlamak ve spor yayılımını kontrol altında tutmak amacıyla, maskeli kurbağa formunda bronz bir solunum filtresi yerleştirir (Janáčková, 2024: 34; Burry, 2022). Vivaryumları dolduran mikrokozmosların bir kısmı, kademeli plastik yapılarıyla postmodern dönemin hızlı akan yaşam temposunda harap olmuş fütüristik metropollerini anımsatırken; bir kısmı ise masalsı ama yıkılmaya yüz tutmuş bir doğa imgesini duyumsatır. Bilimkurgu gökdelenlerini, çeşitli çürüme aşamalarındaki hayalet ağaçları çağrıştıran bu sarkık dikey formlar malzemenin zamansal akışta parçalanışını ve maddenin sessiz dağılışıyla plastik bir veri olarak uzamsallaştırır (Burry, 2022; Marie Kirkegaard Gallery, t.y.; Ofluxo, 2020). Bu kontrol dışı biyolojik yayılım, sergileme mekânlarının korumacı yapısına bir karşı duruşla sergileme pratiklerinde organik bir boşluk açar. Eserde işleyen süreç 17. yüzyıl vanitas resimlerindeki, zamanla eskiyen, çürümeye yüz tutmuş nesnelere anımsatma da ölümü hatırlatmaktan çok doğanın kendi içsel dengesine gönderme yapar.



**Resim 8-9.** Silas Inoue, *Infrastructure*, 2020, clear acrylic, wood, silicon, radiant acrylic, plastic, mold, bronze respiratory system, 31 x 45 x 30 cm.

Inoue'nun çalışması, Heidegger'in (2021: 270) varlığın kendi temeliyle bağını kaybettiği dünyaya düşmüşlük (verfallen) olarak tanımladığı köksüzleşme durumunu maddesel bir deneyime dönüştürürken; izleyiciyi bu çözünme aracılığıyla varlığın kendi akışına bırakıldığı bir salıverilme (gelassenheit) durumuna davet eder. Eserde, yaşamın kendini yeniden üretme biçimine dönüşen çürüme; Nietzsche'nin (2011a) yaşamda iç görünün körelmesini ifade eden değerlerin çöküşü (decadence) kavramını tersine çevirerek, yozlaşmayı saf bir "yeniden oluş" evresi olarak kodlar. *Infrastructure*'da gerçekleşen bu dingin çözülme, varoluşun sonu fikrinden uzaklaşarak sessiz bir tefekkür içinde ilerleyen süreci ifade eder: "varlıklar arasında gerçek ilişki, ancak sessiz bir mevcudiyetle, iletişimsiz bir görünüşle ve iç duaya benzer sözsüz ve gizemli bir alışverişle kök salar" (Cioran, 2001: 17). Yapıtın barındırdığı tekinsiz büyülenme; Kristeva'nın (2014: 26) iğrençlik (abjection) kuramında olduğu gibi izleyiciyi, bedensel

sınırların silikleştiği ve öznenin kendi geçiciliğiyle yüzleştiği belirgin bir estetik gerilim hattına dahil eder.

### 3.3. Çürümeyi Seyretmek: Michel Blazy'nin *Sculpture*'unda Madde, Beden ve Yok Oluş

Plastik sanatların doğasına aykırı bir tavırla çürümeyi ve dönüşümü merkeze alan Michel Blazy, *Sculpture* (par Jean-Luc Blanc) yerleştirmesiyle izleyiciyi, temsilin konforlu alanından çıkarıp zamanla çözülen ve sonunda yok olan bir süreç-nesneyle karşı karşıya bırakır. Üst üste yığılmış, formunu kaybetmeye başlamış organik portakal kütleleri, böcekler ve küf dokularıyla kaplı bu meyveler, vanitas geleneğinde olduğu gibi zamanın akışıyla renk değiştirir; parlak turunculardan kahverengi ve siyah tonlara, yer yer yeşil ve beyaz lekelerle dolu bir dokuya bürünür (Palagret, 2012). Mekândaki meyve sineklerinin ve örümceklerin bu koşmuş ziyafete aktif figürler olarak dahil olması; yapıtı çürümeyi temsil eden ölümü

hatırla (memento mori) uyarısı olmaktan çıkarıp, çürümenin doğrudan estetik eylem ve kaçınılmaz fiziksel gerçeklik olarak de-

neyimlendiği bir sahneye dönüştürür (Affaires Culturelles, 2012).



**Resim 10-11.** Michel Blazy, *Sculpture (par Jean-Luc Blanc)*, 2003-2007, a mixed-media sculpture featuring.

Burada Heidegger'in dünyaya düşmüşlük (verfallen) kavramı, insanın varoluşsal durumunu anlatmaktan öte, sanat nesnesinin dünyaya bırakılmışlığını ve maddenin sahipsizliğini de açığa çıkarır. Blazy'nin süreç sanatı olarak işleyen eseri, sabit formun durağan doğasını reddederek, kendi yok oluşunu bir performans olarak sergileyen, yaşayan ve ölen bir fenomene evrilir. Çöküşü dünyanın içkin bir hakikati olarak kucaklayan bu uygulama, Nietzsche'nin (2011b) değişim, çelişki ve geçiciliği olumlama çağrısına görsel bir yanıt niteliğindedir. İzleyiciyi biçimsel çözümlenin oluşturduğu duygusal atmosfer içinde varoluşsal bir sorgulamayla baş başa bırakan bu konum, Cioran'da (2001: 146, 147) şu sözlerle ifade bulur: "İnsan dünyaya kazık çakmayacak. Tükeniş pusuda. O, oldukça garip yaşamının acısını çekmek zorunda kalacak. [...] hem uzun zaman ardından sürüklediği, hem de iyi geçindiği doğaya muhalif kalacak." Yaşamın maddesel izini taşıyan, tanıdık olanı yabancı ve tekinsiz kılarak yerinden eden bu mevcudiyetiyle *Sculpture*; Kristeva'nın (2014: 15) "iğrenmenin en temel ve en

arkaik biçimini belki de yiyecekten tiksime oluşturur" saptamasını içsel (visseral) bir deneyime dönüştürür. Mekâna yayılan boğucu küf kokusu, ziyaretçiye organik bir maddenin —değişen rengi, küflenerek dönüşen dokusu vb.— kimliğini yitirmesiyle yüzleştirirken, spazm ve mide bulantısı gibi ilksel bedensel tepkileri tetikler (Kristeva, 2014: 24). Bu yüzleşme eserin adında saklı olan tedavi/iyileşme (cure) kavramıyla, tıpkı wabi-sabi geleneğinde olduğu gibi iğrenilen, korkulan nesneyi görmeyi ve onu tanımayı zorunlu kılarak, çürümenin hakikati onaran ve rehabilite eden yönünü ortaya çıkarır.

#### **3.4. Çürümeyi Zamanlaştırmak: Sam Taylor-Wood'un *Still Life*'ında Ölümün Dijital Ontolojisi**

İngiliz sanatçı Sam Taylor-Wood'un üretiminde ölümün zamansal boyutu, sanat tarihine yapılan kavramsal göndermelerle şekillenir. Sanatçı *Still Life* çalışmasında, klasik natüremort estetiğini dijital mecrada yeniden yorumlayarak, varoluş, kayıp ve zamanın yıkıcı gücü gibi izlekler üzerine

yeni bir tefekkür alanı açar. Zamana dayalı bu film ortamı, yaşam döngüsünün yatay düzlemdeki akışını hızıyla sarsarak yaşamın geçiciliğine atıfta bulunur ve ölümü hatırla (*memento mori*) mesajıyla vanitas geleneğini güncel sanatın dijital diliyle yeniden üretir (Dorment, 2001). Hızlandırılmış çekim tekniğiyle durağan yaşam hareketlendiği çalışmada, meyveler hızla çürür, küflenir ve kendi içine çöker. Uygulanan teknolojik müdahale, her şeyin tekinsiz bir sis bulutu ardında yitip gitmesi gibi, hayatın da kaçınılmaz bir yok oluşa mahkûmiyetini dijital bir gerçeklik olarak somutlaştırır

(Mateus, 2010: 28). Mekândaki organik nesnelere zamana yenik düşerken, masanın sağ alt köşesinde duran kalemin bozulmadan kalması, çürümenin tanığı olarak maddenin yapay direncini ve varoluşsal durağanlığını vurgular (Alyssa, 2017). Heideggerci düzlemde ölüme-doğru-varlık olarak okunabilen bu video pratiği, izleyici üzerinde varlığın kendi sınırlarına dönme durumunu yansıtır; çünkü ölüm, varoluşun sınırlarını belirleyerek öznenin kendi varlığını idrak etmesine olanak tanır (Heidegger, 2021: 361-363).



**Resim 12.** Sam Taylor-Wood, *Still Life*, 2001, DVD Video.

Videoda zamansızlık idealini gösteren açısız sabitlik ile hızlandırılmış çürüme ritmi arasındaki gerilim, insanlığın zamansal köksüzlüğünü açığa çıkarır. Söz konusu ritim, Nietzsche'nin (2011a: 7) "hem *decadent* hem de başlangıç oluş" şeklinde nitelediği, çöküş ve doğuşun eşzamanlığını görünür kılar. Yapıtta yaşamın döngüselliklerine tanıklık eden izleyici, ölümün ağırlaştırıcı korkusundan uzaklaşır (Cioran, 2001: 25): "[...] yaşamdan bağımsızca, ölüm olan bir şey yoktur. Ölümü evrensel kılan, özerk, farklı bir gerçekliğin olmayışı yerindedir. Ölümün

kendine ait yurdu yoktur, her yerde hazır ve nazırdır, kimlikten, sınırdan ve ciddiyetten uzak her şey gibi" (Cioran, 2001: 158). Çürüyen meyvelerde tezahür eden bu ölüm betimlemesinde güzellik, iğrenç (*abject*) olanla eşzamanlı bir karşıtlık içinde varlık kazanır. Varoluş ve yok oluş arasındaki gerilimi görünür kılan sanatçı, insanın kırılabilirliğini ve modern yaşama sıkışmış konumunu, duygusal ve düşünsel bir deneyime dönüştürür (Albayrak, 2009: 35). Videoda zamanın teknolojik olarak manipüle edilmesi, sergileme mekânlarının yapıtı za-

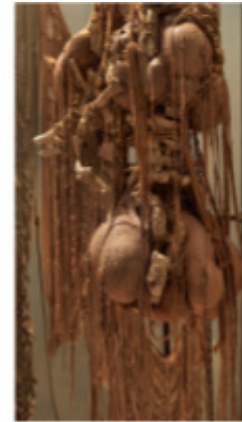
mandan yalıtarak ölümsüzleştirme iddiasına karşı bir duruş olarak okunduğunda, sanat tarihinin kalıcılık illüzyonuna duyduğu geleneksel güvenin de çürüyüşünü açıkça sergiler (Zimmermann, 2023: 308).

### 3.5. Çürümeyi Hissetmek: Mire Lee'nin *Black Sun*'ında Bedenin İçkin Çözülmesi

Yerleştirme pratiğini çürümenin varoluşsal doğası üzerine şekillendiren Mire Lee, *Black Sun* adıyla sergi mekânına yaydığı çalışmalarında düşük teknolojili motorları, silikon hortumları ve damlayan viskoz sıvıları bir araya getirerek tekinsiz bir biyomekanik evren kurgular. Canlı organizmaların işleyişine sahip bu amorf yapılar, bedenlerden koparılmış organları, derin denizlerin saklı faunasını ya da bilimkurgu anlatılarındaki spektral varlıkları çağırır (Russeth, 2023; Tina Kim Gallery, 2023). Sergi, adını Kristeva'nın depresyon ve melankoli üzerine odaklanan 1987 tarihli *Kara Güneş (Black Sun)* adlı kitabından alır (New Museum, 2023). Sanatçı kitap dolayısıyla bu imgenin kendisinde oluşturduğu etkiyi, "Bence *kara güneş* imgesinin bir dersi var: her şeyi, var olan her sistemi veya düzeni iptal eden inanılmaz bir güç. Bu, tam olarak kendi yaşadığım depresyon hissiydi: başka hiçbir şey yok, sadece o şeyin kendisi

olmayan her şeye dair hissini kaybediyorsun." sözleriyle aktarır (Tang, 2023). Lee, *kara güneş* imgesinin sarsan gücünü kendi içsel boşluk deneyimiyle özdeşleştirirken, yapıtın kuramsal zeminini bu kapatacılığın üzerine temellendirir.

Mekânda melankolik bir atmosfer arayışında olan Lee, yoğun biçimde kırmızı, kahverengi, sarı tonların hâkim olduğu bir uzam kurgular ve *Black Sun*'ın içinde olmayı canlı bir organizmanın iç boşluğunda olma hissi ile bağdaştırır (Tang, 2023). Zemin ve duvarların bataklığı çağırıştıran bir maddeyle kaplı olması, geleneksel düzen arzusuna yönelik plastik bir başkaldırıdır. İçeriye yayılan demir yüklü yoğun koku ve duyu-labilir damlama sesleri, görsel deneyimi tamamlayan çok katmanlı bir duyu-sal alan oluşturur. Kemiksi yapı armatürlerine eklenmiş iç organ benzeri torbalar, iplerle çevrili bağırsak formasyonları gibi insan bedeniyle doğrudan ilişkili yapılar; işlevini yitirmiş ölü bir endüstrinin kadavraları, çürüyen, sızdıran ve kokuşan mekanik atıklar olarak kültürel belleğin sızdıran kalıntılarıdır. Heykellerin yüzeyine nüfuz eden kil ise sıvılaşmış bir hafıza taşıyıcısı olarak sürece dahil olur (Edgington, 2023).



**Resim 13-14.** Mire Lee, *Black Sun*, 2023, mixed-media installation, New Museum, New York.

Klasik beğeni estetiğini dışlayarak iğrenç (*abject*) formları estetik birer nesneye dönüştüren bu tavır, Kristeva’da olduğu gibi güzelliği “kaybın takdire şayan yüzü” şeklinde yorumlayarak, izleyiciyi endüstriyel bir mezbahayı andıran o tekinsiz alanda bedensel bir yüzleşmeye zorlar. Bu mekânda canlı-cansız, özne-nesne sınırlarını ortadan kaldıran çürüme, beden’in iç mekânında patlak veren varoluşsal bir kriz olarak gerçekleşir. Nietzsche’nin (2011a; 2011b) yaşama arzusunun kırıldığı çöküş/gerileme (*decadence*) kavramı, bu makinelerin zorlanan ve sızdıran çarklarında vücut bulurken; Cioran’ın (2001: 164) “Herkes, kendi iç dünyasında ölmez olduğunu hisseder ve öyle inanır, bir an içinde soluğunu tüketceğini bilmeli” uyarısı, paslanan iskeletlerde somutlaşır. Dünyaya düşmüşlük (*verfallen*) içindeki izleyici, kendi kaçınılmaz sonunu bu mekanik bozulmalar üzerinden —Heideggerci (2021: 355-398) düzlemde ölüme-doğru-varlık olmayı— deneyimler. Yapıt, çürümüş olanın estetik özünü açığa çıkarırken bozunmayı, öznenin kendini yeniden inşa ettiği sarsıcı bir geçiş alanına evirir.

#### 4. Sonuç

Geçmişten bu yana ölüm, yaşam, geçicilik, doğa ve zaman arasındaki döngüsel düzenin simgesi olarak çürüme, çağdaş düşünce ve sanat bağlamında toplumsal, varoluşsal, ahlaki boyutlarıyla ele alınarak kendine özgü bir yer edinmiştir. Bu olgu, sanatçının estetik ve kavramsal anlamda geleneksel sınırları kırarak, yalnızca kusursuz biçimlerde aradığı güzelliği, bozulma ve eksiklikte de aramasına olanak tanımıştır. Klasik estetik anlayışın güzel kategorisinin çürümeye uyarlamasıyla gerçekleşmeyen bu arayış, çağdaş sanatın anti-estetik söylemi içinde, nesnenin duysal ve maddesel hakikatini merkeze alan yeni bir deneyim

sahası açmaya odaklanır. Heidegger’in varlığın dünyaya düşme durumu (*verfallen*), Nietzsche’nin çöküş (*decadence*) eleştirisi, Kristeva’nın iğrenç (*abject*) kavramı ve Cioran’ın varoluşsal melankolisi ekseninde oluşturulan düşünsel çerçevede çürüme ontolojik ve estetik açıdan yeniden tanımlanmıştır. Ele alınan kuramsal zeminde, çürümenin birbirine karşıt dinamikler arasındaki çatışmadan beslenmesi; çürümenin felsefi illüstrasyondan uzaklaşarak, varoluşun çok katmanlı bir sorunsalı olarak kavranmasını sağlar. Böylece sanat, tiksintinin ve geçiciliğin içindeki estetik değeri görünür kılan çürüme ve küflenme dokularını, felsefi ve duysal bir deneyim alanına dönüştürür. Vanitas resimleri gibi iki boyutlu yüzeyin mekânından taşan estetik tavır, izleyicinin kendisini doğrudan içinde bulduğu, katılım sağladığı görsel, dokunsal, duysal ve harekete geçirici formlarda sergilenir. Özellikle klasik anlamdaki estetik nesne anlayışı, yerini sanatsal deneyime bırakır ve makalede tartışılan estetik kavramı, güzellik yargılarından arındırılmış bir duyumsama ve varlık deneyimi olarak konumlandırılmıştır.

Kurgulanan kavramsal eksen, Roth’un bir kalıba dökülerek organik malzemenin doğasını çürümeye terk eden çalışmaları, Inoue’nun canlı organizmalar yetiştirdiği kurguları, Blazy’nin çürüyen meyveleriyle çözülmeyi mekâna yayan gözlemsel tavrı, Taylor-Wood’un çürümenin zamanını kaydeden dijital vanitası ve Lee’nin bedenin içsel çözülmesini hissettiren yerleştirilmesiyle görünür olur. Çözümlemeye dahil edilen sanatçıların yapıtları ile düşünürlerin söylemleri arasındaki bağlar, dışsal bir zorlama yapılmadan yapıtın kendi maddeselliğinin ve süreç odaklı varlığı dolayısıyla uygulanan yorumlamacı (*hermenötik*) bir anlatımın yansımasıdır. Organik materyal-

lerin çürümesine, küfün yayılmasına, kötü bir koku yaymasına ve maddenin biçim kaybına izin veren bu eserler, modern sanatın kalıcı ve bütün olanda aranan güzellik fikrine meydan okurken çağdaş sanatta noksanlık, çözülme ve geçicilik olarak yorumlanan çürümenin insanın hakiki doğasıyla karşılaşma biçimi olduğunu öne sürer. Hiçlik, yok oluş ve yıkımın hatırlatıcısı olan, insanın ölümlülüğü, varoluşun kırılabilirliği ve zamanın akışı karşısındaki çaresizliğini görünür kılan çürüme; tersine bir okumayla yeniden doğuşun, yaşamın kendi döngüsellüğünün, maddenin ve anlamın sürekli değişiminin, yenilenmenin de göstergesi olur. Elde edilen bulgular ışığında çalışma, çürüme olgusunu basit bir biyolojik bozulmanın ötesine geçirerek, çağdaş sanatın anti-idealist doğasıyla bütünleşen bir duyumsama biçimi olarak konumlandırmayı dener. Sonuç olarak bu estetik tavır, sanat nesnesini korunması gereken durağan bir nesne olmaktan çıkarıp, deneyimlenen dinamik bir sürece dönüştürerek sanat tarihi yazımında yeni ve köklü bir varoluşsal zemin önerir. Estetiğin sınırlı kalıplarından çıkan sanatsal düzlemde, varlığın çözülmesi esnasında açığa çıkan hakikat sanat konusu olmanın ötesine geçerek yaşayan bir deneyim durumuna ulaşır.

### Kaynakça

Affaires Culturelles. (2012). Art Contemporain\_ Michel Blazy – “Le Grand Restaurant”, Erişim adresi: <https://sophiepeyrard.com/wp-content/uploads/2013/03/579-blazy.pdf>

Albayrak, A. (2009). Sam Taylor Wood’un Yapıtlarındaki İkon Video Olgusu ve Disiplinlerarasılık. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(27): 33-43.

Alyssa J. (2017, 17 Ocak). *Sam Taylor-Wood Still Life*. Creative Arts Today. Erişim adresi:

<https://creativeartstodaybyaj.wordpress.com/2017/01/17/sam-taylor-wood-still-life-2001/>

Art Viewer, (2023, 25 Aralık). *Silas Inoue at Horsens Art Museum*. Erişim adresi: <https://artviewer.org/silas-inoue-at-horsens-art-museum/>

Berger, J. (2020). *Görme Biçimleri*, çev: Yurdanur Salman, İstanbul: Metis Yayınları.

Burry, L. (2022, 11 Ekim). *Co-Creating With Fungal Mold: Silas Inoue’s “Mold Paintings” Set a Dark, Suggestive Mood*. Hyperallergic. Erişim adresi: <https://hyperallergic.com/767947/silas-inoue-creating-with-fungal-mold/>

Cane, W. ve Gabrielle, A. (2022). *Every Picture Hides a Story: The Secret Ways Artists Make Their Work More Seductive*. Lanham: Rowman & Littlefield.

Cioran, E. (2001). *Doğmuş Olmanın Sakıncası Üzerine*, çev: Kenan Sarıalioğlu, İstanbul: Gendaş Kültür Yayınları.

Cioran, E. M. (2011). *Çürümenin Kitabı*, çev: Haldun Bayrı, İstanbul: Metis Yayınları.

Cioran, E. M. (2023). *Hiçliğe Açılan Pencere*, çev: Işık Ergüden, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Dijkstra, B. (1986). *Idols of Perversity: Fantasies of Feminine Evil in Fin-de-Siècle Culture*, New York: Oxford University Press.

Dorment, R. (2001, 22 Aralık). *Spirit of The Age*. The Telegraph. Erişim adresi: [https://www.telegraph.co.uk/culture/art/3570984/Spirit-of-the-age.html?ICID=continue\\_without\\_subscribing\\_reg\\_first](https://www.telegraph.co.uk/culture/art/3570984/Spirit-of-the-age.html?ICID=continue_without_subscribing_reg_first)

Edgington, C. (2023, 14 Eylül). *Mire Lee “Black Sun” New Museum / New York*. Flash Art. Erişim adresi: <https://flash---art.com/article/mire-lee/>

- Hauser, A. (2022). Sanatın Toplumsal Tarihi - II: Rönesans, Maniyerizm, Barok, çev: Duygu Şahin, İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Heidegger, M. (2011). *Sanat Eserinin Kökeni*, çev: Fatih Tepebaşı, Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Heidegger, M. (2021). *Varlık ve Zaman*, çev: Kaan Ökten, İstanbul: Alfa Yayınları.
- Heinrichs, L. C. (2022). *Inanimating Matter: The Aesthetics of Putrefaction in Early Modern English Literature*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, University of Cambridge.
- Horrigan-Kelly, M., Millar, M. and Dowling, M. (2016) Understanding the Key Tenets of Heidegger's Philosophy for Interpretive Phenomenological Research. *International Journal of Qualitative Methods*, 15(1), 1-8. <https://doi.org/10.1177/1609406916680634>
- Janáčková, M. (2024). *Houby jako symbol a médium v (současné) vizuální kultuře*, Yayınlanmamış Lisans Tezi, Prag: Univerzita Karlova, Erişim adresi: <https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/195477/130398703.pdf?sequence=1>
- Juniper, A. (2003). *Wabi Sabi: The Japanese Art of Impermanence*. North Clarendon, VT: Tuttle Publishing.
- Karabulut, D. (2018). Nietzsche'nin Decadence Kavramı Bağlamında Felsefi Sağaltımın İmkanları. *Akademia sosyal bilimler dergisi*, Özel Sayı 1 (ASM5): 383 – 392.
- Kaygusuz, H. (2019). Tablolardaki ölüm nesnelere: Vanitas natürlük geleneği. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 12(24): 443–450.
- Koren, L. (1994). *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets & Philosophers*. Stone Bridge Press.
- Kristeva, J. (2014). *Korkunun Güçleri "İğrençlik Üzerine Bir Deneme"*, çev: Nilgün Tatal, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Leppert, R. (2009). *Sanatta Anlamın Görüntüsü: İmgelerin Toplumsal İşlevi*, çev: İsmet Türkmen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Malpas, J. (2006). *Heidegger's Topology: Being, Place, World*. Cambridge: The MIT Press.
- Marie Kirkegaard Gallery. (t.y.). *Silas Inoue*. Artsy. Erişim adresi: [https://www.artsy.net/artwork/silas-inoue?utm\\_source=](https://www.artsy.net/artwork/silas-inoue?utm_source=)
- Mateus, J. A. S. (2010). *Do objecto impessoal ao objecto auto-referencial*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Universidade de Lisboa.
- Minneapolis Institute of Art Home, (t.y.). *Still Life with Fruits, Foliage and Insects, c. 1669*, Abraham Mignon. Erişim adresi: <https://collections.artsmia.org/art/3584/still-life-with-fruits-abraham-mignon>
- Mitchievici, A. (2017). Cioran: A Reflection On Decadence As A Lifestyle. *Dacoromania Litteraria*, (IV): 12–33, Erişim adresi: <https://dacoromanialitteraria.inst-puscaru.ro/pdf/04/2MITCHIEVICI2.pdf>
- Musée de l'Orangerie. (2025, 31 Kasım). *Orfeus, Gustave Moreau (1826 - 1898)*, Erişim adresi: <https://www.musee-orsay.fr/fr/oeuvres/orphee-1091>
- New Museum. (2023, 20 Haziran). *Mire Lee: Black Sun*. New Museum. Erişim adresi: <https://www.newmuseum.org/exhibition/mire-lee-black-sun/>
- Nietzsche, F. (2010). *Wagner Olayı - Nietzsche Wagner'e Karşı*, çev. M. Osman Toklu, ed. Derya Önder, İstanbul: Say Yayınları.
- Nietzsche, F. (2011a). *Ecce Homo: Kişi Nasıl Kendi Olur*, çev: Can Alkor, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

- Nietzsche, F. (2011b). *Putların Alacakaranlığı*, çev: İsmet Zeki Eyuboğlu, İstanbul: Say Yayınları.
- Ofluxo. (2020). *Eat-becÖme Silas Inoue*. Erişim adresi: <https://www.ofluxo.net/eat-bec%CA%98%CC%83me-silas-inoue-at-augustiana/>
- Özgenç-Erdoğdu, N. (2018). 17. Yüzyıl Hollanda sanatında Vanitas imgeleri. *Ulakbilge*, 6(21): 143–159. <https://doi.org/10.7816/ulakbilge-06-21-02>
- Palagret, C.-A. (2012, 3 Kasım). *Michel Blazy, sculpture, des oranges pourrissantes sur un Plateau*. Archéologie du futur / Archéologie du quotidien. Erişim adresi: <https://archeologue.over-blog.com/article-michel-blazy-sculpture-des-oranges-pourrissantes-sur-un-plateau-112072852.html>
- Parkes, G. ve Loughnane, A. (2023). Japanese Aesthetics. The Stanford Encyclopedia of Philosophy, Erişim adresi: <https://plato.stanford.edu/archives/spr2024/entries/japanese-aesthetics/>
- Russeth, A. (2023, June 23). For Mire Lee, Rising Art Star, It All Comes Down to Guts. *The New York Times*. Tina Kim Gallery. Erişim adresi: <https://www.tinakimgallery.com/news/227-for-mire-lee-rising-art-star-it-all-the-new-york-times/>
- Sainsbury Centre. (t.y.). *Three Studies for a Portrait of Isabel Rawsthorne: Francis Bacon*, Erişim adresi: <https://sainsburycentre.ac.uk/art-and-objects/37-three-studies-for-a-portrait-of-isabel-rawsthorne/>
- Singer, W. J. (2025, 1 Kasım). *Masterpiece Story: Abbey in the Oakwood by Caspar David Friedrich*. Daily Art Magazine. Erişim adresi: <https://www.dailyartmagazine.com/abbey-in-the-oakwood/>
- Skowranek, H. (2007). *Should we reproduce the beauty of decay? A Museumsleben in the work of Dieter Roth*. Tate Papers, no. 8. Erişim adresi: [https://www.tate.org.uk/documents/412/tate\\_papers\\_8\\_heide\\_skowranek\\_should\\_we\\_reproduce\\_the\\_beauty\\_of\\_decay.pdf](https://www.tate.org.uk/documents/412/tate_papers_8_heide_skowranek_should_we_reproduce_the_beauty_of_decay.pdf)
- Suzuki, Daisetz, T. (1959). *Zen and Japanese Culture*, Londra: Routledge and Kegan Paul Ltd. Erişim adresi: <https://archive.org/details/in.gov.ignca.16794/>
- Tang, B. (2023, 1 Eylül). The sorrow and desire of abysmal life machines: An interview with Mire Lee. *ArtAsiaPacific*. Erişim adresi: <https://tinakimgallery.com/news/252-the-sorrow-and-desire-of-abysmal-life-machines-artasiapacific/>
- Tepebaşılı, F. (2011). Heidegger'e Göre Sanat ve Sanat Eserinin Kökeni. *Sanat Eserinin Kökeni*, yazar Martin Heidegger, çev: Fatih Tepebaşılı, Ankara: De Ki Basım Yayımları, s: 99-119.
- Tina Kim Gallery. (2023). *Mire Lee: Black Sun — New Museum (June 29–September 17, 2023)*. Tina Kim Gallery. Erişim adresi: <https://tinakimgallery.com/exhibitions/58-mire-lee-black-sun-new-museum/>
- Topakkaya, A. (2018). M. Heidegger'de Köklere Bağlılık (Ortsverbundenheit) Kavramının Tahlili. *Temaşa Erciyes Üniversitesi Felsefe Bölümü Dergisi*, 8, 64-72.
- Uzun, İ., ve Birlik, İ. (2022). Resim Sanatı İçinde Memento Mori Kavramı. *MTÜ Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 2(1): 18–27.
- Yurt, E., ve Başarır, S. B. (2020). Aesthetics of Anaesthetics: Western Postmodern Attitude and Japanese Wabi-Sabi (侘寂). *Kaygı. Bursa Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, 19(2), 665–696. <https://doi.org/10.20981/kaygi.792651>
- Zeki, S. ve Ishizu, T. (2013). *The “Visual Sho-*

ck” of Francis Bacon: An Essay in Neuro-esthetics. *Frontiers in Human Neuroscience*. (7):1-15. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2013.00850>

Zhan C. Y. (2024). Microbial decomposition and soil health: mechanisms and ecological implications, *Molecular Soil Biology*, 15(2): 59-60. <https://doi.org/10.5376/msb.2024.15.0007>

Zimmermann, M. F. (2023). Putrefaction: Dieter Roth, Sam Taylor-Johnson – and Peter Greenaway, A Zed & Two Noughts, 1985. *Food-Media-Senses* içinde, 301–320. Bielefeld: Transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/978383839464793-017>

Zucker, S. ve Harris, B. (2015, 29 Kasım). *Caspar David Friedrich, Abbey in the Oak Forest*, Smarthistory, Erişim adresi: <https://smarthistory.org/caspar-david-friedrich-abbey-in-the-oak-forest/>.

### Görsel Kaynakça

Resim 1: <https://collections.artsmia.org/art/3584/still-life-with-fruits-abraham-mignon>

Resim 2: <https://artsandculture.google.com/asset/bQEWbLB26MG1LA>

Resim 3: <https://hammer.ucla.edu/exhibitions/2012/a-strange-magic-gustave-moreaus-salome>

Resim 4: <https://artsandculture.google.com/asset/abbey-among-oak-trees-caspar-david-friedrich/UAEmmuxqtNUtg?hl=en>

Resim 5: <https://www.francis-bacon.com/life/family-friends-sitters/isabel-rawsthorne/three-studies-of-rawsthorne>

Resim 6-7: [https://www.artnet.de/k%C3%BCnstler/dieter-roth/gartenzwergals-eichh%C3%B6rchenfutterplastik-USS-1VhJzwzgyb\\_t6vR3eQ2](https://www.artnet.de/k%C3%BCnstler/dieter-roth/gartenzwergals-eichh%C3%B6rchenfutterplastik-USS-1VhJzwzgyb_t6vR3eQ2) ; <https://www.stuttgart.de/veranstaltungenkalender/veranstaltungen/sammlung-kunstmuseum-stuttgart-385678>

[stuttgart.de/veranstaltungenkalender/veranstaltungen/sammlung-kunstmuseum-stuttgart-385678](https://www.stuttgart.de/veranstaltungenkalender/veranstaltungen/sammlung-kunstmuseum-stuttgart-385678)

Resim 8-9: <https://silasinoue.com/mold.html>

Resim 10-11: <https://archeologue.over-blog.com/article-michel-blazy-sculpture-des-oranges-pourrissantes-sur-un-plateau-112072852.html> ; <https://sophiepeyrard.com/wp-content/uploads/2013/03/579-blazy.pdf>

Resim 12: <https://lornacreativearts.home.blog/2019/04/27/interpreting-video-art-sam-taylor-wood/>

Resim 13-14: <http://www.mirelee.com/en/works/black-sun>





## **Aydın Sanat'a Katkıları**



## `Land of Symphony`: The intersection of Art and Education

By Nafiseh Laleh<sup>1</sup>

Featuring: Jésus S. Baptista<sup>2</sup>

On February 24–25, 2026, the Faculty of Fine Arts at Istanbul Aydın University had the honor of hosting a delegation of academics and artists from the Polyarte Academy of Fine Arts. The two-day event, titled *Land of Symphony*, brought a dynamic atmosphere to the faculty and provided students with a valuable opportunity to engage in specialized sessions and panel discussions with these distinguished Italian guests.

A significant highlight of the event was the participation of a French-Portuguese artist Jesus S. Baptista who delivered a presentation to students on the subjects of scenography and video mapping. Given their extensive and noteworthy background in documentary filmmaking, video mapping, and curating digital art festivals, the artist shared profound insights with the audience. Following the session, we conducted a brief interview with the artist, and his responses to our questions are presented below.



<sup>1</sup> Assistant Professor at Fine Arts Faculty of Istanbul Aydın University

<sup>2</sup> <https://jesusbaptista.fr/>

**1. First of all, could you please introduce yourself and tell us a little about your artistic journey and how you became interested in art?**

I am Jésus Baptista, a Franco-Portuguese visual artist living in Paris.

I studied at the Haute École des Arts du Rhin and at Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains. Now my studio is in La villa des arts in Paris, it was the workspace of Cezanne, Renoir and all these expressionist painters. But it all began with the strong presence of urban forms of expression in the Parisian suburb where I grew up, which sparked my desire to create, particularly for public space.

**2. Your artworks combine technology, creativity, and visual storytelling in a unique way. How would you describe your artistic style and the main themes you explore in your works?**

I often say that I create images for space, whether through film, video mapping, installation, photography, and other forms.

These images are meant to be experienced spatially, in direct relation with the viewer. From a more conceptual point of view, I always seek to resonate with the sensitive, emotional part of the audience. Concepts are extremely important in my research, writing, and project development, but my first intention is to make the viewer's sensations vibrate through sound, image, and light.



### 3. Which experiences, artists, philosophies, or cultural influences have shaped your artistic vision the most?

Philosophy is a form of writing that has greatly guided my conceptual research, particularly Georges Didi-Huberman's *The Man Who Walked in Color*, as well as Mircea Eliade's writings on the sacred.

Beyond philosophy, different architectural movements linked to the development of concrete as a material; such as the constructions of Kenzō Tange or the Brutalist movement — have become strong references in my practice, especially in relation to space. This link with these architects exists due to the place where I grew up. In the suburbs of Paris.

But what matters most in my research is this desire for stories, for mythologies, as I like to call them. For me, contemporary scientific research offers perfect mythologies, allowing us to draw human threads between our relationships, emotions, and aspirations.

On a more personal level, the fact that I'm stuck between two cultures shape a lot my art perspective and I would say that my residency experience during a journey within the Arctic Circle laid many of the foundations for my work, particularly in terms of materials and the relationship to the organic.



- K2-18B/LED Installation<sup>1</sup>

<sup>1</sup> <https://jesusbaptista.fr/portfolio/k2-18b/>

**4. In your opinion, what makes digital art different from traditional art forms, and what possibilities does it offer to contemporary artists today?**

That is the million-dollar question.

It is a question that was already present with the arrival of electricity, the typewriter, photography, and now AI. Artists were able to free themselves through photography, and digital art is simply a contemporary form of expression that comes to merge with others.

In my own path, technological tools have actually led me to produce a great deal with my hands. I don't think technical boundaries or forms of expression are the real issue. What matters is developing an identity.

**5. After meeting the students and seeing the atmosphere here, what are your thoughts about the Faculty of Fine Arts at İstanbul Aydın University and the importance of art education in universities?**

The atmosphere at the university felt very professional. The questions asked by the students during the discussions were highly relevant, and the resources made available seem to be of high quality. I think all the ingredients are there to develop a broader reflection on art in general.

I believe that integrating art into university education allows students to think outside the box. We live in a society that tends to create formats in every field, and maintaining a conceptual approach; or studying artistic concepts; can make it possible to approach other subjects from a different perspective.

**6. From your perspective, what does studying art really require? Is talent enough, or are discipline, research, and personal experience equally important?**

I come from a poor family, with no university or artistic education, a family that spent its life in manual and agricultural work.

What pushed me to develop a career in this field was desire, first of all, and that desire later became discipline.

I was not the most talented at the beginning. Some of my colleagues had far more economic resources, more talent, and stronger family support. But I think I was hungrier for it than they were, and today I am pursuing a career that many of them never even began.

**7. We are living in the era of artificial intelligence and rapidly changing technologies. What would you recommend to young art students who want to remain creative and original in this new environment?**

To go out, to spend time outside. To meet people, to live experiences, to travel.

And to try to develop an abstract way of thinking, because this is something that, for now, AI is incapable of doing. And that is a good thing.

**8. Many students today are concerned that AI might replace artists. Do you see artificial intelligence as a threat, a tool, or a new artistic collaborator?**

I see AI as a tool that allows me to be more efficient and faster in production, especially for repetitive and labor-intensive tasks.

However, artistically and creatively, I still find it very poor in terms of what it proposes. At the same time, it tends to smooth out creation and erase the different identities of each artist.

**9. There seems to be a philosophical dimension in your works. Could you tell us a little about the philosophy behind your art and what ideas or emotions you hope audiences experience through your creations?**

More than a philosophical quest, I would say there is a search for the sacred.

Not in the religious sense, but in the metaphysical sense of the word: a desire to direct our gaze toward what we do not see, to shift thought toward places that everyday life does not usually allow us to reach.

It is also a family inheritance. My family was focused on daily tasks, on concerns and responsibilities that did not allow them to take that step aside. I give myself that freedom.

**10. Finally, are you currently working on any new projects that you would like to share with us? And after this experience, would you like to visit and meet Istanbul again in the future?**

At the moment, I am developing several projects simultaneously. This allows me to always maintain the desire to continue working on them.

One is an installation about landscapes of quantum physics, developed in partnership with the French Atomic Energy Commission. Another is an installation using micro-cameras and miniature screens in order to transpose the gaze to a different scale.

I am also working on a monumental installation, measuring 20 x 20 x 3 meters, for a festival taking place at the Château de Vincennes, near Paris, for which I am also the artistic director. In this installation, the audience will stand beneath mirrors that vibrate and disturb their reflections. Through this, I seek to destabilize their sense of identity.

I have also begun producing a series of sculptures entitled *Concretions, Grids & Hierophanies*. This series offers a smaller-scale approach to the different artistic principles that I apply across my various projects. Alongside all of this, I continue to produce video mappings. My two most recent ones, in Tokyo and Kazan, explored the relationship between the creative process and the final result.





## **Aydın Sanat Dergisi - Sayı 23 Yazım Kuralları**

### **I. Ana Başlık**

İçerikle uyumlu, onu en iyi ifade eden bir başlık olmalı ve koyu harflerle yazılmalıdır. Makalenin başlığı sözcüklerin ilk harfi büyük olacak biçimde yazılmalı ve en fazla 10-12 sözcük arasında olmalıdır.

### **II. Yazar ad(lar)ı ve adres(ler)i**

Yazar(lar)ın ad(lar)ı ve soyad(lar)ı koyu, adresler ise dik harflerle yazılmalı; yazar(lar)ın varsa görev yaptığı kurum(lar), haberleşme ve e-posta adres(ler)i, orcid numara(lar)ı ilk sayfada dipnot ile belirtilmelidir.

### **III. Özet**

Makalenin başında, konuyu kısa ve öz biçimde ifade eden ve en az 100, en fazla 150 sözcükten oluşan Türkçe ve İngilizce "özet" (abstract) bulunmalıdır. Özet içinde, yararlanılan kaynaklara, şekil ve çizelge numaralarına değinilmemeli; dipnot kullanılmamalıdır. Türkçe ve İngilizce özetlerin altında bir satır boşluk bırakılarak, en az 3, en çok 5 sözcükten oluşan anahtar sözcükler (keywords) verilmelidir. Yazılan İngilizce özetin (abstract) üzerinde makalenin İngilizce başlığı da verilmelidir.

### **IV. Ana Metin**

A4 sayfa boyutunda (29.7×21 cm.), MS Word programı, Calibri yazı karakteri ile, 12 punto ve 1.5 satır aralığıyla yazılmalıdır. Sayfa kenarlarında üst 3 cm., alt 3 cm., sol 3 cm., sağ 3 cm. boşluk bırakılmalı ve sayfalar numaralandırılmalıdır. Yazılar özet, abstract, şekil ve tablo yazıları da dahil 6.000 (altıbin) sözcüğü geçmemelidir. Metin içinde vurgulanması gereken kısımlar, koyu değil eğik harflerle ya da tek tırnak içinde yazılmalıdır. Metinde tırnak işareti + eğik harfler gibi çifte vurgulamalara asla yer verilmemelidir.

### **V. Bölüm Başlıkları**

Makalede, düzenli bir bilgi aktarımı sağlamak üzere ara ve alt başlıklar kullanılabilir. Makaledeki tüm ara (normal) ve alt başlıklar (dik) 12 punto ile sözcüklerin yalnız ilk harfleri büyük, koyu karakterde yazılmalı; alt başlıkların sonunda iki nokta üst üste konulmamalı ve bir satır sonra devam edilmelidir.

### **VI. Tablolar ve Şekiller**

Tabloların numarası ve başlığı bulunmalı, siyah-beyaz baskıya uygun hazırlanmalıdır. Tablo ve şekiller ayrı ayrı sıra sayısı verilerek numaralandırılmalıdır. Tablo çiziminde dikey çizgiler kullanılmamalıdır. Yatay çizgiler ise yalnızca tablo içindeki alt başlıkları birbirinden ayırmak için kullanılmalıdır. Tablo numarası üste, tam sola dayalı olarak dik (normal); tablo adı ise, her sözcüğün ilk harfi büyük olmak üzere eğik (italik) yazılmalıdır. Tablolar metin içinde bulunması gereken yerlerde olmalıdır.

Örnek: Tablo 1: Farklı yaklaşımların karşılaştırmalı analizi

Şekil numaraları ve adları şeklin hemen altına ortalı şekilde yazılmalıdır. Şekil numarası eğik yazılmalı, nokta ile bitmeli, hemen ardından sadece ilk harf büyük olmak üzere şekil adı dik yazılmalıdır.

### **VII. Görseller**

Yazı içerisinde resim, fotoğraf ya da özel çizimler varsa bu belgeler kısa kenarı 10 cm olacak şekilde 300 ppi'da (300 pixels per inch kalitesinde) taranmalı, JPEG formatında kaydedilmeli, ayrıca metin içinde kullanılan tüm görsel gereçler makaleye ek olarak JPEG formatıyla gönderilmelidir. İnternette indirilen görsellerin de 10 cm-300 ppi kurallarına uygun olması gerekmektedir. Görsellerin adlandırılmalarında, şekil ve çizelgelerdeki kurallara uyulmalıdır. Dergi yayın kurulu, teknik olarak problemlili ya da düşük kaliteli resim dosyalarını yeniden talep edebilir ya da makaleden tümüyle çıkartabilir. Kaynak olarak kullanılacak görüntülerin kalitesinden ve yayımlanıp yayımlanmamasından yazar(lar) sorumludur.

Resim ve fotoğraflar siyah beyaz baskıya uygun hazırlanmalıdır. Görsel numaraları ve adları görsellerin

hemen altına ortalı şekilde, eğik yazılmalıdır. Görsel tipi ve numarası eğik yazılmalı (Resim 1.; Şekil 1.), nokta ile bitmeli, hemen yanından sadece ilk harf büyük olmak üzere görsel adı dik (normal) yazı karakteri ile yazılmalıdır.

Örnek: Resim 10. Wassily Kandinsky, 'Kompozisyon' (Anna-Carola Krausse, 2005: 91).

Şekil, çizelge ve resimlerin kullanıldığı sayfa sayısı 10'u geçmemeli, işgâl ettikleri alan yazının üçte birini aşmamalıdır. Teknik imkâna sahip yazarlar, şekil, çizelge ve resimleri aynen basılabilecek nitelikte olmak şartı ile metin içindeki yerlerine yerleştirebilirler. Bu imkâna sahip olmayanlar, bunlar için metin içinde aynı boyutta boşluk bırakarak içine şekil, çizelge veya resim numaralarını yazabilirler.

### **VIII. Dipnotlar**

Dipnot kaynak göstermek için kullanılmamalı, dipnot kullanımına yalnızca açıklayıcı ek bilgileri için başvurulmalı ve otomatik numaralandırma yoluna gidilmelidir.

### **IX. Alıntı ve Göndermeler/Atıflar**

Yazar doğrudan ya da dolaylı olarak yaptığı tüm alıntılara aşağıdaki örneklere göre göndermede bulunmalıdır. Burada belirtilmeyen durumlarda APA 6 formatı kullanılmalıdır. Doğrudan alıntılar tırnak içinde verilmeli ve eğik yazılmalıdır.

Göndermeler için asla dipnot kullanılmamalıdır. Tüm göndermeler parantez içinde ve aşağıdaki biçimde yazılmalıdır.

Tek yazarlı çalışmaya yönelik genel göndermelerde; (Carter, 2004).

Tek yazarlı çalışmanın alıntı yapılan belirli bir yerine göndermelerde; (Bendix, 1997: 17).

İki yazarlı çalışmalara göndermelerde; (Hacıbekiroğlu ve Sürmeli, 1994: 101).

İkiden fazla yazarlı yayınlarda, metin içinde sadece ilk yazarın soyadı ve 'vd.' yazılmalıdır; (Akalın vd., 1994: 11).

Kaynakça kısmında ise, birden fazla yazarlı yayınların diğer yazarları da belirtilmelidir.

Metin içinde, gönderme yapılan yazarın adı veriliyorsa, kaynağın sadece yayın tarihi yazılmalıdır: Gazimihal (1991: 6), bu konuda "....."nu belirtir.

Yayın tarihi olmayan yapıtlarda ve yazmalarda yalnızca yazarların adı; (Hobsbawm)

Yazarı belirtmeyen ansiklopedi vb. yapıtlarda ise kaynağın ismi, varsa cilt ve sayfa numarası yazılmalıdır: (Meydan Larousse 6, 1994: 18)

İkinci kaynaktan yapılan alıntılar da aşağıdaki gibi yazılmalı ve kaynaklarda belirtilmelidir: Lepecki'nin de ifade ettiği gibi "....." (Akt. Korkmaz 2004: 176).

### **X. Kaynakça**

Metnin sonunda, yazarların soyadına göre alfabetik olarak aşağıdaki örneklerde gösterildiği gibi yazılmalıdır. Kaynaklar, bir yazarın birden fazla yayını olması hâlinde, yayımlanış tarihine göre sıralanmalı; bir yazara ait aynı yılda basılmış yayınlar ise (2004a, 2004b) şeklinde gösterilmelidir:

#### **Kitaplar**

Öztürkmen, A. (1994). Türkiye'de Folklor ve Milliyetçilik, İstanbul: İletişim Yayınları.

Carter, A. (2004). Dans Tarihini Yeniden Düşünmek, çev: Cansu Şipal, İstanbul: BGST Yayınları.

#### **Makaleler**

Sarısozen, M. (1970). Bağlama Metodu, Folklor/Halkbilim (1): 12-16.

Bakka, E. ve Felföldi, L. (2002). Whose Dances, Whose Authenticity? Dance Research (32): 3-18.

### **Kitap içi bölümler**

Lepecki, A. (2004). Concept and Presence: The Contemporary European Dance Scene. Rethinking Dance History: A Reader, ed. Alexandra Carter, London: Routledge, s: 176-190.

Şahin, M. (2013). Klinik Psikolog Olmak. Klinik Psikoloji, ed. Linden, W. ve Hewitt, P. L. Ankara: Nobel, s: 1-16.

### **Tezler**

Dehmen, B. (2005). Ulusal ve Küreselin Kesişme Noktasında Halk Danslarına Bir Yaklaşım: Dansın Sultanları, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

### **İnternet kaynakları**

İnternet elde edilen verilerin kaynakları mutlaka gösterilmeli ve Kaynakça'da erişim adresi ve erişim tarihi belirtilerek verilmelidir. Erişim adresi olarak kaynağın yer aldığı web sayfasının (ana sayfa) adresi değil, kaynağın görüntülediği adres verilmelidir.

<http://www.tdkterim.gov.tr/bts/> (12.10.2014).

Aksu, G. (2011). Özgür Bir Beden, Özgür Bir Sanat Dalı, Yazında ve Çeviride Beden, Akşit Göktürk'ü Anma Toplantısı (15-17 Mart 2006) İstanbul Üniversitesi. <http://mimesis-dergi.org/2011/04/ozgur-bir-alan-ozgur-bir-sanat-dali/>. (12.10.2011).

### **Görüşmeler**

Ural, U. (2014). Artvin halk dansları çalıştırıcısı Uğur Ural ile ÜFTAD ofisinde yapılan görüşme, İstanbul: 19 Temmuz.

### **Aydın Art Journal Writing Rules**

#### **Main Title**

It should be a title compatible with the content, expressing it best, and should be written in bold letters. The title of the article should be written with the first letter of the words capitalized and should be between 10-12 words at most.

#### **II. Author name (s) and address (es)**

Author (s) name (s) and surname (s) should be written in bold, addresses should be written in vertical letters; The institution (s), correspondence and e-mail address (s), orcid number (s) of the author (s), if any, should be indicated on the first page with a footnote.

#### **III. Summary**

At the beginning of the article, there should be an abstract in Turkish and English that expresses the subject in a short and concise form and consists of at least 100 and at most 150 words. In the abstract, the sources used, figure and table numbers should not be mentioned; footnotes should not be used. Turkish and English abstracts should be left with a line space and keywords consisting of at least 3 and at most 5 words should be given. The English title of the article should be given on the abstract in English.

#### **IV. Main Text**

It should be written in A4 page size (29.7 × 21 cm.), MS Word program, with Calibri font, 12 font size and 1.5 line spacing. Top 3 cm., Bottom 3 cm., Left 3 cm., Right 3 cm. spaces should be left and pages should be numbered. Manuscripts should not exceed 6,000 (six thousand) words, including abstract, figure and table writings. The parts that need to be emphasized in the text should be written in italics or in single quotes, not bold. Double emphasis such as quotation marks + italics should never be included in the text.

## **Chapter V Titles**

In the article, subheadings and subheadings can be used to provide a regular information transfer. All intermediate (normal) and sub-headings (vertical) in the article should be written in 12 pt. At the end of sub-headings, colons should not be superimposed and should be continued one line later.

## **VI. Tables and Figures**

Tables should have numbers and titles and should be prepared in accordance with black and white printing. Tables and figures should be numbered separately by giving the number of rows. Vertical lines should not be used in table drawing. Horizontal lines should only be used to separate subtitles in the table. Table number to the top, left justified perpendicular (normal); Table name should be written in italics, with the first letter of each word capitalized. Tables should be in the places where they should be in the text.

Example: Table 1: Comparative analysis of different approaches

Figure numbers and names should be written just below the figure centered. The figure number should be written in italics, it should end with a dot, and the figure name should be written vertically, with only the first letter capitalized.

## **VII. Images**

If there are pictures, photographs or special drawings in the article, these documents should be scanned at 300 ppi (300 pixels per inch quality) with a short edge of 10 cm, saved in JPEG format, and all visual materials used in the text should be sent in JPEG format in addition to the article. Images downloaded from the Internet must also comply with the 10 cm-300 ppi rules. The rules in figures and tables should be followed in naming the images. The editorial board of the journal may re-request or remove technically problematic or low-quality image files from the article. The author (s) are responsible for the quality of the images to be used as a source and whether they are published or not.

Pictures and photographs should be prepared in accordance with black and white printing. Image numbers and names should be written in the center just below the images, in italics. The visual type and number should be written in italics (Figure 1; Figure 1.), ending with a dot, and the visual name should be written in normal (normal) font, with only the first letter capital next to it.

Example: Picture 10. Wassily Kandinsky, 'Composition' (Anna-Carola Krausse, 2005: 91).

The number of pages on which figures, tables and pictures are used should not exceed 10, and the area they occupy should not exceed one third of the text. Authors with technical possibilities can place figures, tables and pictures in their places in the text, provided that they are of a quality that can be printed exactly. Those who do not have this opportunity can leave a space of the same size in the text for them and write the numbers of figures, tables or pictures in it.

## **VIII. Footnotes**

Footnotes should not be used for reference, the use of footnotes should only be used for additional explanatory information and automatic numbering should be used.

## **Books**

Öztürkmen, A. (1994). *Folklore and Nationalism in Turkey*, Istanbul: İletisim Publications.

Carter, A. (2004). *Rethinking the History of Dance*, trans: Cansu Şipal, Istanbul: BGST Publications.  
Articles

Sarisözen, M. (1970). *Baglama Method*, *Folklore / Folklore* (1): 12-16.

Bakka, E., & Felföldi, L. (2002). *Whose Dances, Whose Authenticity?* *Dance Research* (32): 3-18.  
Chapters in the book

Lepecki, A. (2004). Concept and Presence: The Contemporary European Dance Scene. Rethinking Dance History: A Reader, ed. Alexandra Carter, London: Routledge, p: 176-190.

Şahin, M. (2013). Becoming a Clinical Psychologist. Clinical Psychology, ed. Linden, W. and Hewitt, P. L. Ankara: Nobel, p: 1-16.

Dehmen, B. (2005). An Approach to Folk Dances at the Crossroads of National and Global: Sultans of Dance, Unpublished Master's Thesis, Istanbul: Boğaziçi University, Institute of Social Sciences.  
Internet resources

The sources of the data obtained from the Internet must be shown and the access address and access date must be specified in the References. The address where the resource is displayed should be given as the access address, not the address of the web page (home page) where the resource is located.<http://www.tdkterim.gov.tr/bts/> (12.10.2014).

Aksu, G. (2011). A Free Body, A Free Art Branch, Body in Literature and Translation, Commemoration of Aksit Göktürk (15-17 March 2006) Istanbul University. <http://mimesis-journal.org/2011/04/ozgur-bir-alan-ozgur-bir-art-dali/>. (12.10.2011). Interviews

Ural, U. (2014). Meeting with Uğur Ural, Artvin folk dance coach, at the ÜFTAD office, Istanbul: July 19.

