



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

Yıl 4 Sayı 8 - Aralık 2018
Year 4 Number 8 - December 2018

Sahibi/Proprietor

Dr. Mustafa Aydın

Yazı İşleri Müdürü/Editor-in-Chief

Zeynep Akyar

Editör/Editor

Prof. M. Reşat Başar

Yayın Kurulu/Editorial Board

Prof. M. Reşat Başar

Doç. Dr. Berna Kurt Kemalöglü

Doç. Dr. M. Melih Korukçu

Dr. Öğr. Üyesi Yıldız Öztürk

ISSN : 2149-3960

Dil/Language

Türkçe - İngilizce

Turkish - English

İdari Koordinatör/Administrative Coordinator

Gamze Aydın

Kapak Tasarım/Cover Design

Doç. Fuat Akdenizli

Grafik Tasarım/Graphic Design

Elif Hamamcı

Türkçe Redaksiyonu/Turkish Redaction

Şahin Büyüker

İngilizce Redaksiyonu/English Redaction

Çiğdem Taş

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

E-mail aydinsanat@aydin.edu.tr

Baskı/Printed by

Armoninuans Matbaa

Adres: Yukarıdudullu, Bostancı Yolu Cad.

Keyap Çarşu B-1 Blk. N. 24, Ümraniye/İstanbul

Tel: 0(216) 540 36 11

Faks: 0216 540 42 72

E-mail: info@armoninuans.com

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

Prof. Elvan Özkavruk Adanır,	İzmir Ekonomi Üniversitesi	Prof. Tansel Türkođan,	Gazi Üniversitesi
Prof. Dr. Hasan Akbulut,	İstanbul Üniversitesi	Prof. Dr. Gönül Üçele,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Şeniz Aksoy,	Gazi Üniversitesi	Prof. Hamdi Ünal,	Beykent Üniversitesi
Prof. Gürbüz Aktaş,	Ege Üniversitesi	Prof. Dr. Aslıhan Ünlü,	Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Uğurcan Akyüz,	Yakın Dođu Üniversitesi	Prof. Dr. Selda Kulluk Yerdelen,	Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. A. Pınar Aras,	Atatürk Üniversitesi	Prof. Pelin Yıldız,	Hacettepe Üniversitesi
Prof. Betül Atlı,	Işık Üniversitesi	Prof. Mehmet Yılmaz,	Gazi Üniversitesi
Prof. Aydın Ayan,	Mimar Sinan Üniversitesi	Prof. Dr. Selahattin Yıldız,	Maltepe Üniversitesi
Prof. M. Reşat Başar,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Prof. Dr. Bayram Yüksel,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Mehmet Birkiye,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Prof. Dr. Melis Oktuđ Zengin,	Nişantaşı Üniversitesi
Prof. Dr. Kamil Bostan,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Fuat Akdenizli,	Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Şerife Cengiz,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Dr. And Algül,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Nihal Cömert,	İstanbul Teknik Üniversitesi	Doç. Safiye Başar	Kocaeli Üniversitesi
Prof. Hayri Esmer,	Anadolu Üniversitesi	Doç. Sefa Çeliksap,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Veysel Günay,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Arif Can Güngör,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Atilla İlkyaz,	Gazi Üniversitesi	Doç. Lütfü Kaplanođlu,	Yıldız Teknik Üniversitesi
Prof. İsmail Kaya,	Maltepe Üniversitesi	Doç. Dr. Berna Kurt Kemalođlu,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Nesrin Önlü,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Doç. Dr. M. Melih Korukçu,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Yakup Öztuna,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Doç. Dr. Hakan Okay,	Balıkesir Üniversitesi
Prof. Hasip Pektaş,	Işık Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Ruhcan Akil,	İstanbul Gedik Üniversitesi
Prof. Mümtaz Sağlam,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi H. Esra Çizmeci,	Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Prof. Dr. Çetin Sarıkartal,	Kadir Has Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Neşe Grançer,	Kocaeli Üniversitesi
Prof. Zekiye Sarıkartal,	Mardin Artuklu Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Ali Sait Liman,	Uludağ Üniversitesi
Prof. Dr. Hasan Saygın,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Naci Madanođlu,	Okan Üniversitesi
Prof. Rifat Şahiner,	Yıldız Teknik Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Güven Çatak,	Bahçeşehir Üniversitesi
Prof. Dr. Biret Tavman,	Marmara Üniversitesi		

AYDIN SANAT

Yıl 4 Sayı 8 - Aralık 2018 - Year 4 Number 8 - December 2018

İÇİNDEKİLER - TABLE OF CONTENTS

Editörden

Sanatçı İmgesinin Kurulumu

Establishing The Artistic Image

Ferhat Özgür.....1

Sinemanın Propaganda Aracı Olarak Kullanılması: Ben Küba Filmi

The Use of Cinema as a Propaganda Tool: Soy Cuba Movie

Sezen Altay, Ufuk Uğur..... 13

Değirmen ve Haç (2011) Filmi Ekseninde Teknoloji ve Sanat İlişkisi

The Relation Between Technology and Art Based on the Mill and the Cross (2011)

Tuğrul Karanfil.....33

MirrorMask Filmi Üzerinden Anne-Kız Çocuğu İlişkisinin İncelenmesi

An Analysis of Mother-Daughter Relationship in MirrorMask Film Directory

Neslihan Özörsel.....53

Aydın Sanat'a Katkılar / Contributions to Aydın Sanat

Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler

Digital Technology and Innovations in Graphic Design

Sercan Karaçeper.....73

Sanat Tarihinin Temel Kavramları ve Bir Metin Eleştirisi

Basic Concepts of Art History and a Criticism of Text

Hatice Kübra Bulak..... 85

Asırlık Fabrikanın Dönüşümü: Bomontiada

Transformation of the Centennial Factory: Bomontiada

Didem Turhan.....95

Sergilemede Mekân Tasarımları

Space Designs in Exhibition

Merve Tuğtağ.....107

Editörden

Aydın Sanat, her zamanki zengin ve geniş yelpazesini koruyan içeriğiyle okuyucuyla buluşuyor. Sekizinci sayıda dört hakemli makale ve dört katkı makalesi yayımlayan Aydın Sanat, disiplin çeşitliliğini ön planda tutarak aynı zamanda bir kültür dergisi olma özelliğini korumaya devam ediyor.

Bu sayıdaki ilk hakemli makale, Ferhat Özgür'e ait "Sanatçı İmgesinin Kurulumu" başlıklı bir çalışma. Modern çağ boyunca sanat eleştirisi ve sanat tarihi içinde en tartışmalı konularından biri olan "sanatsal deha"nın "şöhret"e evrilmesinin, günümüzde küratörler, kurumlar, müzeler, sanat eleştirmenleri ve sanatçılar gibi kültür aktörlerinin birlikte hareket ettikleri eğlence endüstrisinden bağımsız değerlendirmesini konu edinen bu birinci makaleyi, "Sinemanın Propaganda Aracı Olarak Kullanılması: Ben Küba Filmi" başlıklı çalışma izliyor. Sezen Altay ve Ufuk Uğur tarafından yapılan bu çalışmada özellikle savaş dönemlerinde uygulanan askeri ve siyasi propaganda yöntemlerinin dışında, küreselleşme sürecinin ardından uygulanan kültürel propagandanın bir parçası olarak sinemanın etkisi ele alınıyor.

Üçüncü makalemiz ise, Tuğrul Karanfil'in Lech Majewski'nin Değirmen ve Haç adlı filminde konu olarak yer alan, modern teknoloji ve sanatsal bilgi ile insan ve teknoloji arasındaki ilişkilerin detaylı bir şekilde incelendiği "Değirmen ve Haç Filmi Ekseninde Teknoloji ve Sanat İlişkisi" başlıklı çalışması. Freud'un Elektra karmaşası ve Jung'un anne kompleksi kapsamında bir incelemeden oluşan "MirrorMask Filmi Üzerinden Anne-Kız Çocuğu İlişkisinin İncelenmesi" başlıklı Neslihan Özörsel'e ait makale ise dördüncü sırada yer alıyor.

Aydın Sanat'a Katkılar bölümünde bu sayıda toplam dört makale yayımlıyoruz. Bu çalışmalardan ilki, Sercan Karaçeper'in "Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler" başlıklı makalesi. İkinci makale ise, Heinrich Wölflin'in ünlü kitabının bir analizini içeren "Sanat Tarihinin Temel Kavramları ve Bir Metin Eleştirisi" adlı makale. Sanat kurumlarının incelendiği Didem Turhan'a ait "Asırlık Fabrikanın Dönüşümü: Bomontiada" ve Merve Tuğtağ'a ait "Sergilemede Mekan Tasarımları" başlıklı çalışmalar ise katkılar bölümünün son iki makalesini oluşturuyor.

Giderek akademi, kültür ve sanat dünyasında aranan bir yayın haline gelen Aydın Sanat'a yazılarıyla katkıda bulunan yazarlarımıza, titiz değerlendirmeleriyle nitelikli makaleler seçmemizi sağlayan hakemlerimize ve yayın kurulumuza teşekkür eder, bir sonraki sayıda da aynı kaliteyi gösterebilmek umuduyla saygılarımı sunarım.

Prof. M. Reşat Başar
İstanbul Aydın Üniversitesi
Öğretim Üyesi

Sanatçı İmgesinin Kurulumu

Ferhat Özgür¹

ÖZ

Efsane, Mit ve Büyü: Sanatçı İmgesinin Doğuşu adlı çığır açıcı kitaplarında Ernst Kris ve Otto Kurz, çağlar boyunca sanatçı imgesinin doğuşunu, erken dönem biyografi yazarları ve sanat tarihçilerinin çalışmalarında da gözlemlenen sanatçılar hakkındaki spekülasyonlar ve söylencelerle ele almışlardı. Modern kapitalizme kadar "sanat" ve "sanatçı" kavramları tartışmalı ve şüpheli olgular değillerdi. Modern çağ boyunca "sanatsal deha"nın "şöhret"e evrilmesi sanat eleştirisi ve sanat tarihi içinde en tartışmalı konularından biri olageldi. Günümüz sanatını küratörler, kurumlar, müzeler, sanat eleştirmenleri ve sanatçılar gibi kültür aktörlerinin birlikte hareket ettikleri eğlence endüstrisinden bağımsız değerlendirmek neredeyse olanaksız. Şimdilerde eskinin "kutsal sanatçı, yüce ve deha" gibi kavramları, gündelik hayat ve nihayetinde eğlence endüstrisinin içinde ucuz popülizm ve modanın altına çekilmiş durumda. Böylesi bir değişim bizlerin çağdaş sanatı algılayışımızı biçimlendiriyor, hatta tümünden hak etmese de onu itibarsızlaştırmamıza bile yol açıyor.

Anahtar Kelimeler: Deha, Şöhret, Eğlence Endüstrisi, Vurucu İş

Establishing The Artistic Image

ABSTRACT

In their groundbreaking book "Legend, Myth and Magic in the Image of the Artist" Ernst Kris and Otto Kurz dwelt upon the evolvment and the creation of the image of an artist throughout the ages with speculations and anecdotes on artists developed by early biography writers and art historians. Until the modern capitalism, the concepts of "art" and "artist" were not controversial or suspicious phenomena. During the modern age, the transformation of "artistic genius" into a "celebrity" has become one of the most controversial issues in both art criticism and art history. Today's art cannot almost be considered without entertainment industry, where art and culture actors including curators, institutions, museums, art critics and artists, act together sometime deliberately or inevitably. Recently, the old concepts such as the divina artista, sublime and genius seem to have been dragged into celebrity; cheap populism and fashion intertwined with daily life and subsequently entertainment industry. This kind of change shapes the way we perceive contemporary art, and sometimes even leads us to denigrate contemporary art although it does not deserve it entirely.

Keywords: Genius, celebrity, entertainment industry, shocking work

¹Profesör, Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Öğretim Üyesi, ferhatozgur@gmail.com

GİRİŞ

Klasik ya da modern olsun, sanat eleştirisinin yapılabilmesi için öncelikle eleştirmenin hem sanatçı hem sanat eserinin var olması gerekir. Sanatçı denilen olgu, elbette kendiliğinden oluşan ve sanat eleştirisinin doğal bir olgu gibi kabullendiği bir tanım değil. Benzer biçimde “sanat eseri” de. Avusturyalı sanat tarihçileri Ernst Kris ve Otto Kurz uzun yıllara yayılan araştırmaları sonucu sanatçı imgesinin oluşum sürecini, ilk çağlardan, antikiteye, rönesans döneminden yirminci yüzyıl sanatına kadar uzanan bir zaman dilimi içerisinde, anekdotlar, efsaneler, hikâyeler ve söylenceler aracılığıyla derinlemesine incelemişlerdi. Tarihin her döneminde son derece muammalı bir kavram olan “sanatçı” ve “sanat eseri” ikilisi -tartışmalı doğalarından dolayı- sanat eleştirisinin de yönünü belirlemişti.

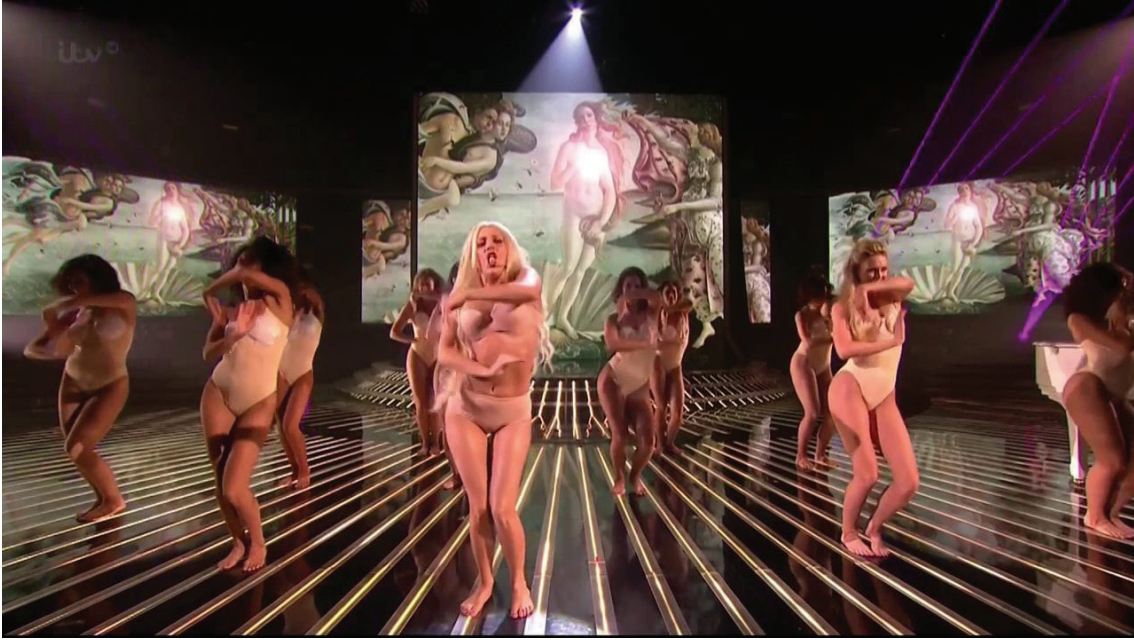
Kris ve Kurz için sanat eleştirisinin biçimlenmesinde başlıca şu tarihsel durumlar ortaya çıkıyordu: Sanatçı muamması, biyografide kahramanlaşan sanatçı, sanatçının biyografilerdeki özel konumu ve büyücü olarak sanatçı.

Sanatçılartarihboyuncayukarıdaki budörttemel kategori çerçevesinde klişeleşmiş anekdotlar, efsaneler, spekülasyonlar ve söylencelerle ele alınmışlardı. İkili, sanatçı kavramının literatüre girişini de bu durumların bir sonucu olarak değerlendiriyordu. Bahsi geçen dört kategori arasında sanatçıların biyografilerdeki özel anekdotları sanat tarihi yazımında ayrı bir önem arz etmekteydi. Öyle ki Kris ve Kurz, ilk biyografi yazarı Giorgio Vasari'nin; Giotto, Leonardo, Raphael, Michelangelo gibi sanatçıları deha kategorisinde ele aldığı biyografilerinde, bu anekdotların sıklıkla karşımıza çıktığını keşfetmişlerdi. Örneğin basit bir köylünün oğlu olan Giotto, babasının sürüsüne çobanlık ediyor, taşa ve kuma hayvanların resimlerini çiziyordu. Oradan geçen Cimabue, çobanın büyük yeteneğini fark ediyor, sonra yanına alıyor ve eğiterek İtalya'nın en büyük sanatçılarından biri yapıyordu onu. Yani sanatçıların etrafında örülen çözümü zor gizemli öyküler onları

kahramanlaştırıyor, bunlara biyografilerde özel bir yer veriliyor ve sanatçı, büyücü konumunda ele alınıyordu. Sanatçı “des-artifex, divina artista” (kutsal sanatçı, büyücü) idi. (Kurz ve Kris, 2013)

Bu tür bir anımsatma, sanat ve sanatçı kavramlarının icadının ardından sanatçının modern döneme kadar “deha” kategorisi çerçevesinde ele alındığını, sanatçılığın ne olduğunun bugüne nazaran geçmişte hiç de tartışmalı olmadığını bir kez daha hatırlatmak için gerekli görünüyor. Zira geçmişte anekdotlar ve söylencelerle ulaşılmaz mertebede tanımlanan sanatçı imgesi, modern dönemle birlikte yeryüzüne indi ve burjuva kapitalizmi içerisinde “şöhret ve spekülasyona” evirildi. Nato Thompson, kapitalizmle birlikte gündelik yaşam ve onunla beraber kendi kimliğini ifade etmeye çalışan yeni bir kuşağın arzu ve hayallerinin de değiştiğini, istediği kadar sahici görünürse görünsün, kültür endüstrisinin erişiminin dışında kalabilen hiçbir şeyin olmadığını, günümüzün radikal hareketleri ve altkültür projelerinin bir yandan metalaşmaya direnirken, bir yandan da onu kucakladığına dikkat çekiyordu (Thompson, 2018).

Eğlence Endüstrisine Doğru ya da Yaratıcı Endüstriler Çağında Eğlence Deneyimleri
1980 sonrası Batının uyguladığı “kültürün özelleştirilmesi” politikası sonucu sanat, finans ve sansasyon kadar eğlence endüstrisi tarafından baskıya maruz kalmıştı. Öyle ki günümüzde köklü ve saygın sergiler bile, daha popüler mekânlarda gerçekleştiriliyor. Ödül törenlerine Hollywood yıldızları daha sık iştirak ediyor. Kendisinin performans sanatçısı olduğunu iddia eden ve şovlarında sıklıkla çağdaş, sanat konularına yer veren Lady Gaga, Amy Winehouse gibi şarkıcılar hem popüler kültürde hem çağdaş, sanat platformlarında kendilerine yer buluyor. Bu durum Bard ve Söderqvist'e göre (2012:73) sanat, teknoloji, eğlence, şöhret, enformasyon gibi kavramların oluşturduğu melez çalışmaların yanı sıra içinde bulunduğumuz hipermodern çağın bir ispatı gibidir. Yaratıcı ekonomiler ya da kültür endüstrisinin



Resim 1: Lady Gaga, Venüs'ün Doğuşu: X Faktör Performansı/The Birth of Venus: X Factor Performance, 2013,

[https://www.google.com/search?q=LADY+GAGA+THE+BIRTH+OF+VENUS:+X+FACTOR+PERFORMANCE&newwindow=1&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi046CI547aAhWDA5oKH eSoA-AQ_biw=1440&bih=803#imgrc=aExdt9VCHE399M:\(28.03.2018\)](https://www.google.com/search?q=LADY+GAGA+THE+BIRTH+OF+VENUS:+X+FACTOR+PERFORMANCE&newwindow=1&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi046CI547aAhWDA5oKH eSoA-AQ_biw=1440&bih=803#imgrc=aExdt9VCHE399M:(28.03.2018))

yönlendirici aktörleri, günümüzde sanatın artık eskisi kadar edilgin bir mesele olmadığını düşünüyor. Öte yandan Leonardo ve Picasso gibi klasikleri, yani eskinin modernlerini, bir sergiden diğerine taşımak, uluslararası seyahatlere çıkarmak ve ödünç almak zor ya da edinilmeyecek kadar pahalı. Haliyle çağdaş sanatın görece olarak daha az pahalı oluşu, onu kurumlar tarafından daha talepkâr kılıyor. Hele ki kariyerinin başlangıcındaki bir sanatçıya ucuz yatırımlar yapmak, ileride büyük getirilere sebep olabiliyor. Bugün müzeler ve çağdaş sanat o kadar çok içi içe geçmiş durumda ki, müzenin değişen koşulları orada sergilenen ve hakkında konuşulan eserleri de etkiliyor; hatta tutkuyla sanat yapan sanatçıların üretim biçimlerini de. (Siegel ve Mattick, 2004) Çağdaş sanatın söz konusu gerekliliğinden kaynaklı bu yaygınlığı onu daha çok izleyiciyle buluşturabilmek ve anlaşılabilirliğini kolaylaştırabilmek için eğlencenin içine çekiyor. Kültür endüstrisinin en önemli sahalarından biri olan müzayedeler de, bir nevi eğlence platformları olarak işlev görürken, ideal bir sanat yapıtının anlamsal derinliğini

bu alışveriş düzlemi içinde eritebiliyor ya da onun içeriksel-anlamsal yapısını çözmek için gerekli olan zihin egzersizinden vazgeçebiliyor. Örneğin ünlü müzayedede firması Christies'in sanat danışmanı Philippe Ségalot bir görüşmesinde şöyle söylüyor: "Sanat üzerine yazılanlara ilgi duymuyorum. Bütün sanat dergilerini alıyorum, ama onları okumuyorum. Eleştirilerden etkilenmek istemiyorum. Ben resimlere bakıyorum, onlarla doluyum. Sanat hakkında konuşmaya gerek yok" (Thornton, 2009:11).

Müzayedeleri de kapsayan yaratıcı endüstriler çağında düşünce, sanat ve siyasal eylem, bir hammadde üretimi kaynağı olabiliyor. Bugün her tür kültür metalaştırılmış durumda. (Thompson, 2009:21). Metalaşabilen bir şey de reklam ve eğlence sektörünün çekirdeğini oluşturuyor. Günümüz sanatı ile eğlence ortak bir örgü içerisinde hareket ediyor ve yazının girişinde bahsettiğimiz "divina artista-kutsal sanatçı-deha" modeli; küratörler, sanat simsarları, müzayedeler, fuarlar veya reklam



Resim 2: Katy Siegel-Paul Mattick, Money, 2004, Thames and Hudson, London, 72. (6. Karayipler Bienali'ne katılan sanatçıları adada eğlenirken gösteren fotoğraf)

gurularının keşifleri sayesinde "şöhret" ve "popülerlik"e eviriliyor.

Öyle ki eğlencenin kendisi, 6. Karayipler Bienali'ni de bir yaratıcı endüstri olarak şekillendirmişti. 1999 Kasım ayında aralarında Olafur Eliasson, Douglas Gordon, Mariko Mori, Chris Offili, Gabriel Orozco, Elizabeth Peyton, Tobias Rehberger, Pippilotti Rist, Wolfgang Tillmans ve Rirkrit Tiravanija'nın olduğu bir grup sanatçı, çeşitli kuruluşlar tarafından desteklenen bir "sanat etkinliğine" katılmak için Karayip adalarının en büyüğü olan Saint Kitts'e uçtular. Serginin küratörü Jens Hoffmann ve Maurizo Cattelan idi. Etkinlik Sao Paulo, Kwangju, Liverpool ve New York gibi modalaşmış bienallere dıştan bakmak, sanatçıların "site-specific" çalışmalarla, havada uçan küratörlerin (jet-set curators) dikkatlerini bu ülkeye çekmek ve böylece oraya bir prestij kazandırmak gibi amaçları içeriyordu. Ancak küratörler bu modalaşmış beklentileri bilerek durumu tersine, daha doğrusu bir oyuna çevirdiler ve davetli sanatçılardan herhangi bir sanat eseri üretmelerini istemediler. Davetli

sanatçılar Saint Kitts adasında sanat üretmek yerine tatil yaptılar, gezip-eğlenip, muhabbet ettiler (Siegel ve Mattick, 2004:73).

Eğlencenin Zararı Ne ki?

Yukarıdaki örnekten yola çıkarak her olguyu eğlence ve gösteri ile ilişkilendirip yakınıncı, ister istemez şu soru beliriyor: Peki eğlencenin kime ne zararı var? Kant'a göre müzik, hoşsohbet gibi, "Sanatlar insanları eğlendirmek için var. Estetik hükümlerin nesnesi olabilecek sanat ise güzel sanatlardır." Yani eğlence ve yüksek sanat birbirinden ayrı ele alınması gereken kavramlar. Schiller de Kant'a yakın bir görüş belirtir. Eğlencenin bir özgürlük enstrümanı olduğunu, "Güzelin tanımlanması için ciddiyet ve eğlence arasında hassas bir denge olduğunu" savunur. Bu denge sayesinde yaşamın ideal dengesine ulaşabileceğini düşünür. Eğlence ve sanatın birlikteliği Hegel tarafından ağır eleştiri almıştı. Hegel, bu iki kavramın birbirinden uzak tutulması gerektiğini, uzak tutulmadığı takdirde eğlencenin sanatı köleleştireceğini savunuyordu. Günümüzde de popüler sanatlarda hâkim olan tartışma konusu budur.

Ayrıca şöhret olan bazı çağdaş sanatçıların eserlerinin ünlü yıldızlar tarafından satın alınması, bu yıldızların da şöhretlerine şöhret katmasıyla, eğlence hatırı sayılır bir faiz getirmeye başlar. "Örneğin Elton John ve Madonna gibi yıldızlar sanata yaptıkları harcamalarla sık sık medyada kendilerine yer bulurlar. Paul McCartney, Bob Dylan kendi çalışmalarından oluşan sergiler düzenleyerek sanat ve şöhret arasındaki bağları güçlendirirler. Çağdaş sanat ve pop endüstrisi arasındaki bu durum, sanat ve para arasındaki bağın her zamankinden fazla olduğu bir dönemi işaret eder. Yani sanat eserleri ne kadar bizi aydınlatıp, bilgilendirip, eğlendirirse o kadar da metalaşmaktadır" (Toksöz, 2015: 32).

Sanat bir kez pazar döngüsünün içine düşsün, orada sanatın büyüğü olan "aura" anonimleşir. Pazar, "auranın" yerini alır. Sanat, jet sosyetenin eğlence partileriyle metaforik olarak yeniden soylulaşır. Contemporary İstanbul ile ilgili en dikkat çekici haberde, Cem Yılmaz'ın fuardan yapacağı alımı, "mutfak masrafıyla" ölçtüğünün altı çizilir. Yılmaz'ın eşi Ahu Yağtu'nun, oğulları Kemal için heykel alacakları haberi manşete taşınır. Haberde, sanat yazarı ve Cem Yılmaz arasındaki mülakatta Yılmaz'ın ekonomi üzerine görüşlerine yer verilir ve kendisine, *Leman* dergisinde yaptığı Hindistan karikatürlerine atıfta bulunmak için Hindistan çağdaş, sanatı konusundaki görüşleri bile sorulur. Haber, Cem Yılmaz'ın bir eseri alırken nelere dikkat ettiğine yönelik açıklamaları ve çağdaş Türk sanatının geleceği ile ilgili fikirleriyle son bulur.

Neden Eğlence?

Genel olarak eğlence endüstrisi incelendiğinde, eğlencenin çağdaş sanata nazaran çok daha geniş kitlelere hitap ettiği belirginlik kazanır. Öyle ki çağdaş sanat eserleri ortaya koymak ve okumasını yapabilmek zordur ve bunun için belli bir eğitim ve üst düzey kültüre ihtiyaç duyulmaktadır. O halde bunu eğlendirerek yapmak kaçınılmazdır. Ayrıca eğlence endüstrisi, sürekli olarak izleyiciyi şaşırtmak için yeni formlara ve deneyimlere ihtiyaç duyar. Eğlence endüstrisinin, köklü

yüksek sanat formlarına ve estetik duruşuna sıklıkla ihtiyaç duyduğu günümüzde, çağdaş sanatçıların da bu endüstrisinin hitap ettiği geniş kitlelere ve popülaritesine karşı kayıtsız kalamadığı görülür. "Bugün eğlence sektörü, aslında enformasyonun olduğunu iddia ettiği şeydir: Her şeyden daha güçlü bir ilgi miktatısı ve dolayısıyla ekonominin en itici gücü. (...) Herkesin içinde hissettiği gerçek: Kesinliğinden emin olduğumuza inandığımız tek şey, hayatın kısa olduğu ve bizim hayattaki görevimizin onu mümkün olduğunca çok ve farklı deneyimle, mümkün olduğunca çok eğlenceyle doldurmamız gerektiğidir. Artık kazanan, krala en yakın olan (feodalizmde olduğu gibi) ya da öldüğü zaman arkasında en çok parayı bırakan (kapitalizmde olduğu gibi) değil, en çok ve en ölçüsüz eğlenceyi deneyimlemiş olandır" (Bard ve Söderqvist, 2012: 73,74).

Çeşitli Vakalar: Charles Saatchi, Kişisel Mitoloji ve Yatak Odası

Sanat ve eğlence endüstrisinin sansasyonlar aracılığıyla şöhrete eklendiği birçok vaka mevcut. Bunlardan en popüler olan Charles Saatchi'nin geliştirdiği ilginç stratejisidir. Saatchi & Saatchi, Charles Saatchi ile kardeşinin 1970'de Londra'da kurduğu, dünyanın en büyük reklam ve iletişim şirketlerinden biri. 1979'da Margaret Thatcher'ı iktidara getiren seçim kampanyasını yönetmişti. Saatchi bu yıllarda hemen hiç tanınmayan genç Britanyalı sanatçılardan bir koleksiyon kurup 1985'de bu koleksiyonunu sergilemek üzere Londra'da bir çağdaş sanat müzesi açmıştı. Thatcher'la ilişkisinin sağladığı politik güç sayesinde, prestijli kamu müze ve galerilerinin yönetimine katılmış ve buralarda yoğun olarak sanatçıları göstermeye başlamıştı. Markalandırma becerisiyle, sadece Britanya'da değil, bütün dünyada etkili olacak bir akım yarattı: YBA, Young British Art (Genç Britanya Sanatı). Sonunda bütün bu projeyi spekülatif bir operasyona dönüştürmüştü. 1992'de yapılan bir hesaba göre bu operasyondan kazandığı para en az 15 milyon sterlindi. 1998 sonunda da 130 çağdaş işini birden Christie's müzayede evinden satışa çıkarmıştı.



Görsel 3: Tracey Emin, Yatağım / My Bed, 1998,
<https://aleteia.org/2013/08/02/art-review-tracey-emin-my-bed/> (15. 03. 2018,)

Yukarıda bahsettiğimiz Giotto ve Cimabue arasındaki mitsel söylence, modern kapitalizmle birlikte Saatchi ve Tracey Emin arasında "spekülatif mit" olarak kurulur. Başarı sansasyon ile özdeşleştirilir. Reklam gurusu Saatchi, Emin'in "Yatağım" (1998) adlı işini olduğu gibi satın alır. Üzerinde kan lekeleri olan iç çamaşırları, prezervatifler, şırıngalar vs, bir sevişme sahnesini betimlemek üzere mevcut her türlü ıvır zıvır olduğu gibi sanatçının yatağı mitosuyla sergilenir. Emin bir söyleşisinde kendisine, "Bu yatağı sanat yapan şey nedir?" diye soran izleyiciye, "Onda ben yattım" yanıtını verir. Giotto'yu oradan geçerken keşfeden Cimabue mitinin yerini, günümüzde Emin'in yatağını satın alarak şöhret yapan Saatchi almıştır. "Deha'nın yarattığı büyük öyküler, "şöhret" in kişisel mitolojilerine kaymıştır.

Charles Saatchi'nin Londra'daki kendi galerisinde 2016'da açılan son sergi "Exhibitionism" de (Teşhircilik) benzer biçimde sansasyonel bir etki üzerine kuruludur. Sergi, Rolling Stones grubunun geçmiş 54 yıllık serüvenini ele alır. Mick Jagger'in

Keith Richards ile 1960'lı yıllarda Chelsea'de paylaştığı içi tam anlamıyla bir çöplük olan yatak odası ve mutfakın replikası aynen sergiye dahil edilir. Emin ile mitleşen "yatak" olgusu, mahremiyetin simgesel anıtı olarak Saatchi tarafından bu kez farklı bir formatta yeniden sunulmaktadır.

Şöhret bir çeşit reklam olgusu olarak günümüzde sanat eserinin satışına katkı sağlayıp tüketimi arttıran bir dinamik olarak dikkat çekiyor. Bu durumun birden bire oluşmadığının altını çizmeliyiz; zira 17'inci yüzyıl Hollanda'sında o dönemin zenginlik ve şaşaasını anlatan sayısız tablolar da vardı. 19'uncu yüzyılın sonuna doğru Paris'in gece hayatını ve popüler şampanya kültürünü anlatan yağlı boya resimler, devasa bir depoyu dolduracak sayıda idi (Toksöz, 2015: s.72). Bu anlamda zenginliğin aşırı derecede gösteri dünyasında serimlenmesi yeni bir şey değil. Eskiden sanatçı kavramı yaratılıyordu, şimdi ise şöhret.

Emlak

Çağdaş sanatın söylem-spekülatyon üzerinden kuruluşu kendini emlak piyasası



Görsel 4: Teşhircilik/Exhibitionism sergisinden görünüm, yıkanmamış çarşaflardan oluşan yatak ve şömüne içinde ve üzerinde boş bira kutuları, kahve fincanları.

(12. 02. 2018) <https://www.google.com/search?newwindow>

1&biw=1440&bih=803&tbm=isch&sa=1&ei=s3K7WpryB8H36AS-2IGIBA&q=Exhibitionism+in+Charles+Saatchi+Rolling+Stones%27s+bedroom&oq=Exhibitionism+in+Charles+Saatchi+Rolling+Stones%27s+bedroom&gs_l=psy-ab.3...22822.26928.0.27168.26.25.0.0.0.0.286.2800.0j16j2.18.0....0...1c..64.psy-ab..8.0.0....0.cp3LYZ5_JAU#imgcr=AZ3n96QH-QG6bM:

alanında da gösterir. Ünlü çağdaş sanatçı Damien Hirst, son yıllarda sanatı kullanarak birçok galeri ve müzede olduğu gibi kentsel dönüşüm ve rant yatırımlarında da spekülatif rol üstlenmişti. 2012 yılında Hirst birçok farklı müze ve galeride yer alan sergilerinin ardından medyaya, North Devon eyaletindeki Ilfracombe topraklarında bir "eko-köy" kurma projesini açıklar. Normalde bu kasaba ekonomik olarak zayıf bir yerdir. Fakat 1995'ten beri Hirst'in ailesi ile birlikte burada yaşadığı arazilerin yanı sıra burada bir pub ve restoran kurduğu da bilinir. Hirst'in katıldığı sergilerden sonra buraya bir eko-köy yapacağını açıklaması, ister istemez North Devon'ın magazin ve turizm sayfalarında geniş yer almasına yol açar ve bölgeye 2000'li yıllarda daha çok turizm yatırımı yapılır. Yıllar sonra bu yatırımlar ciddi anlamda gelişim sağlar. Hirst'in başlangıçta boşa yapılmış gibi görünen yatırımları zaman içerisinde kendisine fazlasıyla geri döner. Hirst, zamanla çağdaş sanatın rock starına dönüşür.

Şoke Etme Taktiği

Madonna, Amy Winehouse, Lady Gaga, Björk gibi isimlerin çağdaş sanatçılarla ortak çalışmalar yürütmesi yaygın bir hal alır. Özellikle Lady Gaga'yı pop müzik endüstrisinde şöhret yapan taktik, Damien Hirst ve Tracey Emin'i birer çağdaş sanat markası yapmakta da önemli rolü olan "şoke etme taktiği"dir. Lady Gaga'nın 2011 MTV müzik ödül törenlerinde giydiği etten kıyafet, izleyenlerde şok etkisi yaratır ve uzun bir süre gündemde kalır. Brad Pitt, Madonna, James Franco, Leonardo Di Caprio, Kim Kardashian gibi Hollywood yıldızlarının ABD ve İngiltere'deki birçok çağdaş sanat fuarı, galeri ve müze sergi açılışlarına katılıp röportaj vermeleri son yıllarda epeyce popülerlik kazanır. Bu durum hem sergilerin daha çok ilgi görmesi hem kapalı kapılar ardında yapılan sanat eserlerinin satışlarının artmasında belirgin derecede etkin olur. Spekülasyonun dönüştürücülüğü öyle bir ekonomik değer getirir ki, Art Basel'ın bir başka versiyonu, Art Basel-Miami olarak yinelenir.



Görsel 5: Damien Hirst, Eko Köy Projesi, Ilfracombe, Devon, Birleşik Krallık. [https://www.google.com/search?q= Damien+ Hirst, +Ilfracombe,+Devon,&newwindow=1&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjDk7mC7I7aAhVCJ5oKHfeUCkQQ_AUICigB&biw=1440&bih=803#imgrc=fiQUR9YGjm0zCM:](https://www.google.com/search?q=Damien+Hirst,+Ilfracombe,+Devon,&newwindow=1&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjDk7mC7I7aAhVCJ5oKHfeUCkQQ_AUICigB&biw=1440&bih=803#imgrc=fiQUR9YGjm0zCM:) (07. 03. 2018)

Eğlencenin sanatsallaşması ya da sanatsallaşan eğlencede “vurucu iş” olgusu
Hito Steyerl’in geliştirdiği “vurucu iş” kavramı, günümüz kültür ve eğlence dünyasında dikkat çekmenin belki de en önemli anahtarlarından birisi. Steyerl, “vurucu iş”e özel bir önem atfeder. Terim, “çok üretken ve coşkulu çalışma” anlamlarında kullanılan *udarny trud* deyişinden türetilmiştir (*Udar*, şok, vurucu, çarpıcı demek). Günümüz kültür fabrikalarına uyarlandığında ise vurucu iş daha çok şokun duyusal boyutuyla ilişkili. Günümüzde sanatsal vurucu iş, tuval boyamak, kaynak yapmak ya da çamur yoğurmaktan ziyade; onu bunu küçümseyerek, çene çalarak ve poz keserek yapılıyor. Vurucu işçiler hisleri, algıları ve seçkinliği, akla gelebilecek her tür ve ebatta seri üretirler. Doluluk ya da boşluk, yüce ya da saçma sapan, hazır-nesne ya da

hazır gerçeklik olsun; *vurucu iş* tüketicileri, istediklerinin farkında bile olmadıkları her şeyle donatır. (Steyerl, www.e-skop.com, 15.10.2017) Vurucu yapıt kendini bu genel değerlendirme ve bağlam içinde çarçabuk gösterir. Örneğin Turner Prize ödüllü Martin Creed, bir yapıtında galeri mekânının ortasında büyük tuvaletini yapan bir kadını gösterir. Benzer biçimde ereksiyona geçen bir kamış performansı da aynı vurucu iş işlevini görecektir. 21’inci yüzyılda kuramdan yoksun eleştiri de vurucu işin bu medyatik anekdotunu-söylemselliğini meşrulaştırır. Önemli olan, hakkında konuşuluyor olmasıdır.

Eğlencede Araçsallaşan Sanat

Post modernizmle birlikte büyük anlatıların son bulmasının ardından artık ikonografya



Görsel 6: Martin Creed, *Beden Dökümanları, Shit/Body Docs, Dışkılama*, 2008, video performans, https://www.google.com/search?q=Martin+Creed+Shitting&newwindow=1&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjpr6TV717aAhXDNpoKHYe8DeQQ_AUICigB&biw=1440&bih=803#imgrc=VG4SNUArLa8q3M: (28, 03. 2018)

değil, kişisel mitolojiler belirleyici olur. Çağdaş sanat bu gelişmeler doğrultusunda "eğlence kültürü"nü içinde araçsallaşır. Fox Life ve Bravo TV kanalında yer alan *Sex and The City* dizisiyle şöhret olan moda ikonu Sarah Jessica Parker, "Work of Art: The Next Great Artist" adlı bir yarışma programında yer alır. Yarışmayı düzenleyen Bravo TV'nin üst düzey yöneticisi yemek, moda, saç ve içmimarî tasarımı ile yaptıkları benzer formattaki diğer programları sanat için de yapabileceklerini kanıtlamak istediklerini belirtir. Tanıtımlarında sanat sektöründeki en iyilerin bir arada olduğu ve sanat koktuğu iddia edilen programın amacı, 14 sanatçı adayını Brooklyn Müzesi'nde karşı karşıya getirmektir. Yarışmayı kazananın hatırı sayılır para ödülüyle ödüllendirildiği bir formatı vardır. Yarışmacılara programda

yetenek ve hayallerini kullanarak başarılı bir kariyer elde edebilecekleri vadedilir. Programda gerçekleştirmek istedikleri sanat eserleri ile ilgili malzemeler temin edilir ve ortaya çıkan eser, programın jürisi tarafından eleştirilip diğer yarışmacılarla kıyaslandıktan sonra kazanan açıklanır. Ancak her elenen yarışmacıya şu motto tekrarlanır: "Yaptığın sanat bizim işimize yaramadı" (*Your work of art did not work for us*) (Emin Toksöz, 2015: s.52).

Boris Groys, eski tapınaklardaki heykellerin tanrıların cisimleşmiş halleri olarak düşünüldüğünü, onlara saygı duyulduğunu, cezalandırmadan kurtulması için onlardan yardım istendiğini, kişinin korku ve kaygılarından arınması için önlerinde secde edildiğini vurguladıktan sonra, ironiyle, eğer



Görsel 7: The Next Great Artists adlı yarışma programı adında bile “deha-büyük” sanatçı mitinin nasıl “kitch”leşebileceğini ima etmektedir.

https://www.google.com/search?newwindow=1&biw=1440&bih=803&tbm=isch&sa=1&ei=vHO7WsWJOozl6AS3tIGICA&q=The+Next+Great+Artists+&oq=The+Next+Great+Artists+&gs_l=psy-ab.3...114134.114134.0.114352.1.1.0.0.0.128.128.0j1.1.0...0...1c.64.psy-ab..0.0.0...0.Kt3TT4q-FIQ#imgrc=vHhsG6oV7viVjM: (16. 03. 2018)

büyük bir heykeli ya da resmi taşımak için yere eğilmemizi hariç tutarsak, bugünkü modern dünyada kimsenin artık bir yapıtın önünde secde etmediğini belirtir (2008). Van Gogh ise 1880’lerde tablonun bir nevi vaaz olduğunu, sanatın sıradan dinin yerini aldığını, tablonun da inancımızın hem kederli hem bahtiyar olan ifadesi haline geldiğini söyledikten sonra, sanat yapmanın bizi küçük düşürecek bir şey olmaması gerektiğini, tersine yaşamın bizi küçük düşüren yönlerinden kurtulmamızı sağlayacak bir şey olduğunu tembihliyordu (Kuspit, 2006). Zaten epeydir felsefi düşüncenin en yenilikçi yönelimleri, estetiği, sanat yapıtı açısından yetersiz ve indirgeyici bir yaklaşım olarak görüyorlar (Perniola, 2015). Mario Perniola bu noktada, “çağdaş sanatın tutumunun, lüks tüketim ürünleri piyasası olma niteliğinin, hiç kimsenin inanmadığı estetik idealleri retorik bir dille yüceltmesinin ardında gizlendiğinde tiksinti verici hale geldiğini” belirtir (2015:21).

Çağdaş sanat eğlencenin içinde çoğunlukla o kadar araçsallaşmış görünüyor ki, onun en radikal çıkışlarının bile “Bok Böceği Okuma

Serisi”nin “Galeriye Gidiyoruz” adlı baskısında da (Elia ve Elia, 2015) itibarsızlaştırılmasına kadar ilerlemiş görünüyor.

Çocuklarını çağdaş sanat öğretmek amacıyla galeriye götüren bir anne ile çocukları arasında geçen yorum ve diyaloglar söz konusu bu itibarsızlaştırmaya somut bir örnek teşkil edebilir:

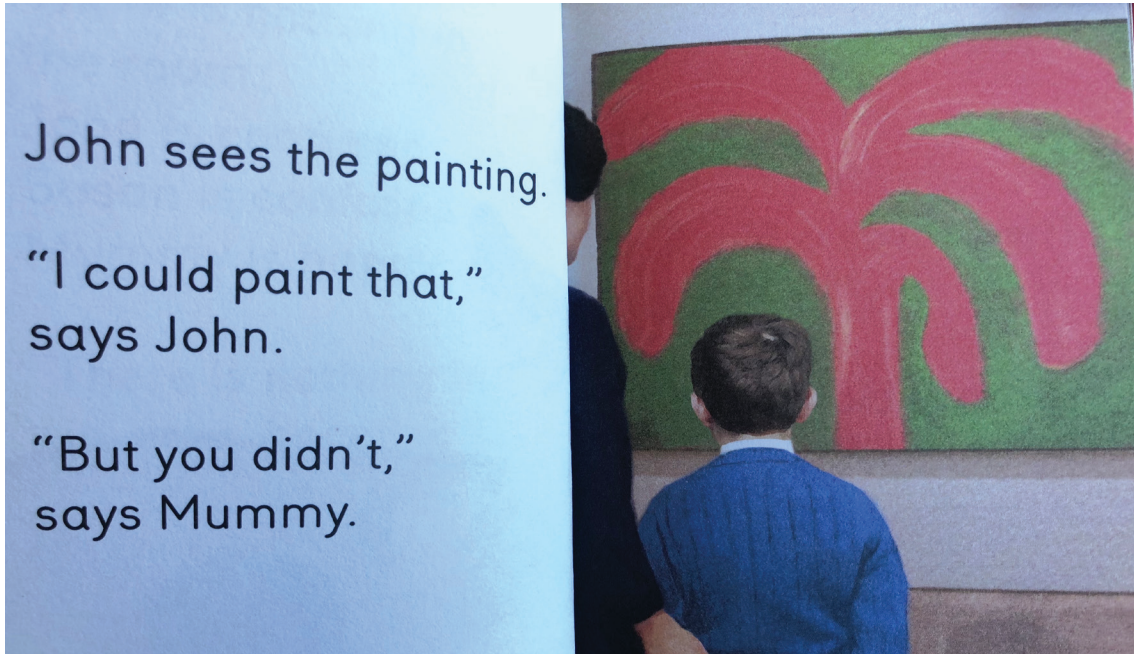
“Sanat güzel mi?” diye sordu Suzan. “Hayır, güzellik önemli değil” dedi anne.

“Odada hiçbir şey yok.” John’un kafası karışır, Susan’ın da öyle. Anne mutludur. “Odada hiçbir şey yok; çünkü Tanrı öldü” der anne.

John resme bakmaktadır, “Bunu ben de yaparım” der; “Ama yapmadın” der anne.

Aile, Marina Abramoviç ve Ulay’ın çıplak performanslarının olduğu bir odadadır.

“Aman! Çırılçıplak bunlar” der John. “Yoksa banyo zamanı mı?” diye ekler Susan. “Hayır” der anne, “Bu bedeninin nesneleştirilmesi zamanı.”



Görsel 8: M.Elia, H.Elia, Galeriye Gidiyoruz, Bok Böceği Okuma Serisi / We Go To The Gallery, Dung Beetle Reading Scheme, Dung Beetle, London, 2015, s.18.

John büyük bir vajina resmi görür. “Kocaman bir vajina” der. “Büyük vajinalar feministtir” diye yanıtlar anne. John korkar (Artun, 2015: 245).

SONUÇ

Ranciere’egöre, Fütüristler veya Konstrüktivistler sanatın sonunu ilan edip sanat pratiklerini ortak hayatın pratikleriyle özdeşleştirdiklerinde, sanatın sonundan kasıtları, sanatın toplum hayatıyla bir olmasıydı. Reklamcıların önerdiği bir devrim filan değildi, sadece kelimeler, imgeler ve metalar arasında yaşamının yeni bir tarzıydı (Glelen, 2016). Ona göre, “Toplumu siyaset yönetiyorsa, sanatçının siyasi rolü de mevcut hâkimiyeti her zaman başka türlü olabilme ihtimalini taşıyan bir biçim ile yüzleştirmektir” (Foster, 2008:158). Oysa eğlencenin kitsch ile bütünleştiği noktada, sanat söz konusu bu başka türlü olabilme ihtimalini ortadan kaldırır ve sanat yapıtının anlamsal derinliğini yüzeğe çeker. Kapitalist bir ritüel olarak eğlencenin içinde şöhrete ulaşan sanatçı modeli de yapıtından ziyade giderek kendi görüntüsünü kitschleştirir. Çünkü kitsch değersizdir. “Kültür artık kapitalist mantığın araçsal dünyasından

ayrı bir değer alanı değil, feda ettiğimiz bazı içgüdülerin telafisi değil, aksi halde metalaşmış olacak varoluşumuzdan geçici bir kurtuluş değil, kültür de artık metalaşmış durumda.” Eğlenceyle beraber evirilen şöhret de metanın içinde metastaza uğruyor. Her şeyin “aşırı sanat”a döndüğü bu eğlence aşkı içinde, yapı ettiklerimizi bir gösteriden çok, bir deneyim alanına çevirebileceğimiz, kalabalığın içinden ayıklayabileceğimiz, bizi kuru uğultunun içinde yine aynı uğultuya döndürmeyecek dirençli ve nitelikli çıkışlara ihtiyacımız var.

KAYNAKÇA

Bard, A. ve Söderqvist J., (2012), Fütürüka Üçlemesi, çev: Melin Tümen, İzmir: Kara Kalem Yayınları.

Artun, A., (2015), Bir Muamma: Sanat Hayat, Aforizmalar, İstanbul: İletişim Yayınları.

Groys, B., (2008), A Genealogy of Participatory Art, The Art of Participation: 1950 Up To Now, London: Thames and Hudson.

- Kuspit, Donald. (2006). *Sanatın Sonu*, çev: Yasemin Tezgiden, İstanbul: Metis Yayınları.
- Toksöz, E., (2015). *Contemporary Art and Entertainment Industry*, İstanbul: (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Foster, H., (2008). *Kültürel Direniş*, çev: Elçin Gen, *Sanat Siyaset*, Editör: Ali Artun, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Steyerl ,H., (2013). *Sanatın Politikası: Çağdaş Sanat ve Post-Demokrasiye Geçiş*, çev: Zeynep Barensel.
- Siegel, K.- Mattick, P., (2004). *Money*, London: Thames and Hudson.
- Perniola, M., (2015). *Sanat ve Gölgesi*, çev: Kemal Atakay, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Elia M. ve Elia E., (2015). *We Go To The Gallery*, London: Dung Beetle New Words Reading Scheme, Dung Beetle.
- Thompson, N., (2018). *İktidarı Görmek*, çev: Erden Kosova, İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Kurz, O., Kris E., (2013). *Sanatçı İmgesinin Doğuşu: Efsane, Mit, Büyü*, çev: Sabri Gürses, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Gielen, P., (2016). *Sanatsal Çokluğun Mırıltısı*, çev: Albina Ulutaşlı, İstanbul: Norgunk Yayınları.
- Thornton, S., (2009). *Seven Days in The Art World*, , London: Granta Publications.

Sinemanın Propaganda Aracı Olarak Kullanılması: Ben Küba Filmi

Sezen Altay¹
Ufuk Uğur²

ÖZ

Dünya genelinde propaganda; toplumları yönlendirme, ikna etme ve manipüle etme amacı taşıyan eylemlerin tümü olarak ifade edilmektedir. Bu amaç doğrultusunda kullanılan kitle iletişim araçlarının tümü, birer propaganda aracı olarak görülmektedir. Kitleler arası iletişimin artması ile birlikte egemen güçlerin insanları yönlendirme ve yönetme arzusu, farklı propaganda türlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu bağlamda geniş kitlelere hitabeden ve insanlar arasında bir eğlence aracı olarak ilgi gören sinema, egemen güçler tarafından fark edildiği günden beri, ideolojik ve politik çıkarlar veya amaçlar doğrultusunda propaganda amaçlı kullanılmaya devam edilmektedir. Özellikle farklı propaganda tekniklerinin uygulandığı savaş dönemlerinden sonra, küreselleşmenin artması ile birlikte, çoğunlukla askeri ve siyasi propaganda dışında kültürel propaganda da karşımıza çıkmaktadır. Çalışmamızda bahsi geçen propaganda teknikleri incelenerek, propagandanın sinema üzerindeki etkisini anlamak amacıyla, propagandanın oluşum ve tarihsel sürecinde Sovyet Rusya, Hitler Nazi Almanyası ve Hollywood sineması gibi üç önemli dönemine yer verilecektir. Bu doğrultuda ise bir propaganda filmi olan *Ben Küba (Soy Cuba)* adlı film incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Propaganda, Film, İletişim, Küba

The Use of Cinema as a Propaganda Tool: Soy Cuba Movie

ABSTRACT

Worldwide, propaganda is expressed as all of the actions which aim to guide, persuade and manipulate societies. In line with this purpose, all of the mass communication tools used are seen as a source of propaganda. With the increase of communication among the masses, dominant powers' desire to lead and manage has caused the emergence of different types of propaganda. Within this context, cinema, which appeals to masses and attracts attention among people as a means of fun, has continued to be used for ideological and political benefits or aims since the first day of its realization by dominant powers. Especially with the increase in globalization after war periods in which different propaganda techniques are applied, cultural propaganda can also be seen in addition to military and political propaganda. In our study, the aforementioned propaganda techniques will be analyzed, and in order to understand the effect of propaganda on cinema, three great periods will be discussed that are Soviet Russia, Hitler's Nazi Germany and Hollywood Cinema within the historical process. In parallel with this, Soy Cuba which is a propaganda film, will be analyzed.

Keywords: Cinema, Film, Propaganda, Communication, Cuba

¹ Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi, altaysezen@gmail.com.

² Doç. Dr., Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölümü, eceilkayufuk@gmail.com.

GİRİŞ

İletişimin başlangıcından bu yana toplumların siyasal ve kültürel yaşamlarında varlığını hissettiren propaganda temelde; ülkelerin ekonomik çıkarları doğrultusunda uyguladıkları politika ve tutumlarını halka kabul ettirme, inandırma veya ikna etme sürecini içerir. Propagandanın dünya genelinde güçlenmesi bugüne kadar teknolojinin gelişmesi ve kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla paralel olarak ilerlemiştir. Yaşamın her kesitinde gündelik yaşamı kolaylaştırmak adına hayatımıza giren her yeni teknolojik gelişme, propaganda faaliyetlerinin bir parçası olarak etkin bir biçimde kullanılmaktadır. Günümüzde internet gibi dijital ortamların yanı sıra televizyon, radyo, gazete, dergi gibi birçok kitle iletişim aracı propaganda amacıyla kullanılmakta ve egemen güçler tarafından kontrol edilmektedir. Geçmiş tarihe bakıldığında, egemen devletlerin propagandayı en çok savaş dönemlerinde askeri alanlarda yaptıkları görülmekte ve özellikle ülkelerin silahlanma ve savaş sanayisinin sermayesini arttırmak için bu yola başvurdukları gözlemlenmektedir. Savaş dönemlerinin dışında, toplumlararası iletişimin artmasıyla birlikte propaganda kendini kültürel alanda göstermeye başlamıştır. Bu doğrultuda belirli norm ve kültür öğelerine sahip olan insanların görüşlerine karşı olan *devletler, kişiler* veya *gruplar*, halkı kültürel propagandaya maruz bırakarak toplumun algısını ve davranışlarını istenilen yönde değiştirebileceklerini fark etmişlerdir. Genellikle gelişmiş ülkeler ve 3. Dünya ülkeleri arasında daha çok dostluk ilişkisi gibi görünen kültürel propaganda, kullanımı en kolay, ancak en tehlikeli olanıdır. Askeri ve kültürel propaganda dışında siyasi propaganda, diğerlerinden farklı olarak devletlerin yönetimini ve yargı organlarını hedef alan üst düzey ilişkileri içermektedir. Sıklıkla iktidarın devrilmesi için yapılan bu çalışmalar, devletin rejimlerine göre yöntemlerinde farklılıklar gösterir. Siyasi propaganda, partilerin seçim dönemlerinde birbirleriyle yarışması dışında, gelişmemiş 3. Dünya ülkelerinde dış güçlerin kendi çıkarları doğrultusunda iktidara gelecek

kişinin seçilmesi veya seçilmemesine etki etmek amacıyla da kullanılmaktadır. Özetle propaganda ile uygulanmak istenen en temel amaç, insanların düşüncelerini ve algılarını propagandayı yapan tarafın çıkarlarına yöneltmek, ikna etmek olmuş ve küresel iletişimin artmasıyla birlikte uygulanma biçimini değiştirerek sinemayı bir propaganda aracı olarak kullanmaya başlamıştır. Sinema sanatı varoluşundan itibaren her zaman toplumun beğenisini kazanarak milyonlarca insanı beyaz perdede etkisi altına almayı başarmıştır. Başta insanların hoşça vakit geçirmesini sağlayan bir güldürü aracı olarak kullanılırken, sonrasında propagandacılar tarafından toplumun bilinçaltına belirli mesajlar yerleştirebilecekleri kadar güçlü bir sanat dalı olduğu fark edilmiş ve özellikle ülkelerin politikaları doğrultusunda bir propaganda aracı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Küreselleşmenin hızlı bir biçimde yayılan bir olgu olduğu düşünülürken, ülkeler sistemlerini korumak adına kendi fikirlerini, söylemlerini yaymak istemiş ve bu doğrultuda özellikle Hollywood sinemasının gündün güne gelişmesi ve sektörün sanayileşme sürecine girip ticari boyutunun artması ile Amerika, propagandayı en etkili kullanan ülke haline gelmiştir.

Bu bağlamda geniş kitleleri etkilemek ve insanların algılarını değiştirmek adına yapılan propagandanın, sinema alanındaki etkilerini anlamak amacıyla araştırmamızda literatür taramasından yararlanılarak, birinci bölümünde propagandanın tanımı ve kavramsal olarak uygulanan yöntemler ele alınacaktır. İkinci bölümünde sinemanın propaganda ile ilişkisi ve bu doğrultuda gelişen devlet politikalarına yer verilmiştir. Üçüncü bölümde ise komünist ideolojinin ve devrim ateşinin sinemaya bir armağanı olarak görülen *Soy Cuba (Ben Küba)* adlı film örneklem alınarak propaganda yönüyle uygulanan yöntemler incelenecektir.

Kavramsal Olarak Propaganda

Propaganda kavramının ilk izlenimlerinin, kullanılan teknikler doğrultusunda toplumların oluşmasıyla başladığı bilinmektedir. Buna

rağmen propaganda kelimesinin tarihte ilk kez kullanımı 17'inci yüzyılda söz konusu olmuştur. Öncesinde Eski Yunan, Roma, Mısır ve Ortaçağ dönemlerinde adı konmamış bir yöntem olarak karşımıza çıkan propaganda, pek çok devlet veya liderler tarafından manipülasyon aracı olarak kullanılmıştır. Bu konuda Sezar'ın madeni para basarak imparatorluğun büyük bir bölümüne dağıtması, ilk kitlesel propaganda olarak kabul edilebilir (Bektaş, 2002: 71). Diğer bir örnek ise Kuzey Amerika'daki kabilelerin totemlerle süslü ağaçtan sütunları, bu topluluklardaki liderliklerin güçlü görünmelerini pekiştirmek, topluluk üyelerinin aidiyet duygusunu güçlendirmek için kullanılan ilk propaganda düzenekleri olmuştur (Inceoğlu, 1985: 63). 17'inci yüzyıldan önce iktidar mücadelelerinde dini otorite sağlamak için ve savaş dönemlerinde kullanılan propaganda, günümüzde devlet yönetimlerinde demokratik süreçlerin başlamasıyla birlikte siyasi alanlarda karşımıza çıkmaya başlamaktadır. Propaganda kavramı kendi içinde birçok tekniği ve yöntemi barındırdığı için uygulama yöntemlerine göre ayrıldığı görülmektedir. Latince "propagare" kökünden gelen, Türk Dil Kurumu tarafından, "Bir öğreti, düşünce veya inancı başkalarına tanıtmak, benimsetmek ve yaymak amacıyla söz, yazı vb. yollarla gerçekleştirilen çalışma" olarak tanımlanan propaganda, "Önemli fikirleri desteklemek anlamında olup, Latince'de aynı zamanda tohum ekmek anlamında kullanılmaktadır" (Jowett ve O'Donnell, 2012: 2). Bu bağlamda bir ideolojiyi topluma benimsetmek, fikir söyleminin bilinçli olarak toplumun zihnine yerleştirilmesi demektir. Bunun için daima yeni bir fikrin ya da ideolojinin olması zorunlu değildir. Var olan ideolojik düşüncelerin, halkın psikolojisinin devam etmesi yönünde veya önceden planlanmış bir amaca yönelik de uygulanabilir. Propaganda daha çok yalan, hile, manipüle, zihin kontrolü ve palavra gibi sözcüklerle betimlenmekte olup, psikolojik olarak zihni yönlendirmek ve insan bilincini etkilemek amacıyla olan ve özellikle iletişim bilimlerinde karşımıza çıkan propaganda, kitle iletişim araçları ile faaliyetlerini daha güçlü

bir şekilde kullanmaya başlamıştır. "Özellikle bir takım semboller, söz, hareket, jest, müzik ve diğer bir takım araçlar, propagandanın kitle iletişim araçlarındaki kullanımını ve etkisini arttırmaktadır" (Bıçakçı, 2003: 110). Bu doğrultuda, "Bilgiler ve görsel öğeler bir arada kullanılarak kitlenin üzerinde propagandası yapılan konuya yönelik bir istek uyandırılır ve kitlenin bu yönde harekete geçmesi sağlanır" (Bektaş 2002: 119). Yapısı itibari ile kitle iletişim araçlarının hızlı bir şekilde geniş kitlelere ulaşabilmesi, propaganda için güçlü bir araç olmasına sebebiyet vermiştir. Kullanılan farklı teknik yöntemlerin teknolojik gelişmelerle birlikte değişmesine rağmen amacı aynı kalan, "Propaganda, şartları değiştiremez, sadece bu şartlar altındaki inançları değiştirebilir; insanları inançlarını değiştirmeye zorlayamaz; fakat sadece, onları böyle yapmaya ikna edebilir" (Lerner, 2000: 270). Böylece toplum ile arasında bir denge kurabilecek ve istediği hâkimiyete kavuşabilecektir. Bir propagandanın başarılı bir şekilde amacına ulaşması için zamanın iyi ayarlanmış ve dayanağının sağlam olmasıyla birlikte, hedef kitlenin de doğru seçilmiş olması gerekmektedir. Modern toplumlarda kitle iletişim araçlarının bağımlılık derecesinde kullanılıyor olması ve 20'inci yüzyılın bitmeyen ekonomik ve sosyolojik sorunlar nedeniyle yaşadığı buhran, insanları yönlendirmeye daha açık bir hale getirmiştir.

Propaganda Türleri

Çalışmamızda propaganda kaynaklarına, amacına ve konularına göre olmak üzere üç boyutuyla ele alınmaktadır.

Kaynaklarına göre propaganda; kendi içinde beyaz, gri, kara, silahlı ve karma propaganda olarak beşe ayrılır. Beyaz propaganda kaynağı belli olan, güvenilir ve doğruluğa önem veren propaganda çeşidi olarak genellikle resmi ve bilgiyi duyurma, kamuoyunu bilinçlendirme amacı gütmektedir. "Dolayısıyla konusu, nasıl ve ne şekilde yapılacağı ve hangi kitleye dönük uygulanacağı konusunda bir bilinmezliğin aksine, herkesçe kolaylıkla bilinebilecek bir yapıya sahiptir" (Tarhan, 2006: 37). Beyaz

propaganda toplum tarafından itibar gören veya tanınan kişiler tarafından yapılmaktadır ve bu kişinin doğruluk ilkesiyle ters düşmemesi beklenir. Hitler'in I. Dünya Savaşı sonrası askerin moralini düzeltmek ve onlara özgüven aşılacak için radyodan yaptığı yayındaki Alman ırkının üstünlüğü söylemleri beyaz propagandaya örnek gösterilebilir. Gri propaganda doğruluğu ispatlanmamış mesajları yayma amacı ile kullanılmakta ve daha çok rivayet ve şayialara dayanmaktadır. Bu doğrultuda mesajlar genellikle abartılı bir üslupla çarpıtılarak kitlelere iletilmekte ve amacı toplum içinde şüphe yaratmak, güven zedelemeye çalışmaktır. "Neyin yalan neyin gerçek olduğu; söylenenlerin kim tarafından, ne zaman ve ne şekilde söylendiği alabildiğine belirsiz olduğundan, çoğu kez muhatapları açısından en tehlikeli propaganda olarak tarif edilmektedir" (Yaman, 2007: 40). Saddam'ın Kuveyt'i işgali sırasında sosyal medyada yayınlanmış olan petrole bulanmış bir karabatak fotoğrafının sonradan çalıntı olduğu anlaşılmış, ancak kaynağı bulunamamış olması gri propagandaya örnek gösterilebilir (Tarihkomplo, 2018). Kara propaganda kaynağını gizli tutarak hedefi manipüle etmek ve karalamak amacıyla kullanılmaktadır. Bundan dolayı kaynağı net bir şekilde belirtmek yerine, sahte kaynaklar kullanarak sanki başkası tarafından söyleniyormuşçasına kitleyi yanıltır. Yalan, iftira, hile gibi yanlış davranışlara sebep olan bu propaganda çeşidi olan kara propaganda, toplumda kabul görmüş her türlü fikri veya düşüncüyü yerle bir ederek zamanla sosyal bağları zayıflatmak amacı taşır. "Hedefleri devleti aciz kılmak, millî birlik ve beraberliği zedelemek, ülke ekonomisini tahrip etmektir. Bu faaliyetler aklınıza gelebilecek her türden yalan, fitne, iftira, dezenformasyon ve misenformasyonu içermektedir" (Erhan, 2018). Irak işgalinde ortaya atılmış olan "Cehennem Topu" adlı bir kitle imha silahının varlığından bahsedilmesi, ancak yıllar sonra silahın olmadığı yönünde açıklamaların yapılmış olması kara propagandaya örnek gösterilebilir. Silahlı propaganda devlet

düzenini bozmak ve değiştirmek isteyen terör örgütlerinin, amaçlarına ulaşabilmek için kendine kamuoyu oluşturmak adına yaptıkları silahlı güç eylemleridir. Diplomatik veya önemli kimselere suikast düzenlemek, halkın bulunduğu kalabalık ortamlarda bomba yerleştirmek, uçak kaçırmak ve rehin almak gibi eylemler silahlı propaganda içinde yer almaktadır. Karma propaganda ise devletlerin çıkarları doğrultusunda ortak hedefe ilerleyebilmek adına silahlı, beyaz, gri ve kara propagandayı birlikte ve aynı anda uygulaması olarak tanımlanmaktadır. Karma propagandaya maruz kalacak kişi ile yapan göz önüne alındığında uzun vadeli planlanmış bir propaganda çeşidi olduğu görülmektedir. Karma propagandanın en etkin bir şekilde kullanıldığı olay, tarihte "11 Eylül Saldırıları"dır. Saldırı anında da sonrasında da kaynakların belirsizliği hâlâ devam etmektedir.

Amaçlarına göre propaganda; kendi içerisinde stratejik, taktik, destek ve tahrik olarak dörde ayrılmaktadır. Stratejik propaganda uzun vadede planlanmış çalışmaların olduğu propaganda türü olarak tanımlanmakta ve geniş kitlelere hitap eden, başarıya ulaşabilmesi için anlık uygulanan propaganda çeşididir. Sıklıkla devlet politikalarının gereğince toplumların düşüncelerini ve algılarını değiştirmek üzerine kurulu olan stratejik propagandaya Adolf Hitler'in 2. Dünya Savaşı öncesinde halkı savaşa ikna etmek için uyguladığı yöntemler örnek gösterilebilir. Bu bağlamda stratejik propagandanın başarılı olabilmesi için uygulanan taktik propaganda, süreç içinde belirlenen amaçlara ulaşmak veya uzun vadeli planın bozulmaması adına yapılan çalışmaları içermektedir. Genellikle savaş dönemleri gibi ani kararların verilmesi gerektiği zamanlarda fazla uygulandığı görülmektedir. Moğollar savaş öncesi karşı tarafın yerel halkı üstünde iyi yönde bir empati kurarak, onların kendilerine sığınabilecekleri düşüncesini empoze etmeye çalışmışlardır. Bunun için Timur ve Cengiz gibi liderler yanlarına Müslüman ulemadan önemli kişiler alarak halka, "Cengiz'e itaat edersek merhametli

davranır, yanında bizden biri var” söylemleri ile güvenoyu kazanmayı amaçlamışlardır (Ekstrem Bilgi, 2018). Bu bağlamda halkın düşüncelerinin değişmesi ve ileri dönemde stratejik propagandanın tamamlaması konusunda önemli rol oynamaktadır. Takviye amaçlı destek propaganda, stratejik ve taktik propaganda uygulamalarında sonuç almaya yönelik destek aşaması olarak tanımlanmaktadır. Bu aşamada ulaşılan-istenen hedeflerin devamlılığı ve gelişimine yönelik imkânlar sağlanır. 2. Körfez Savaşı sırasında kimyasal silah üretme söylemi propaganda malzemesi olarak kullanılmış ve bu doğrultuda işbirliği yapan Irak halkı ödüllendirilmiştir. Arap medyası bile birer destekleyici propaganda rolünü üstlenmiş ve savaşta olup bitenler ABD’li askerler tarafından kaleme alınarak Araplara ait yerel ve ulusal basına verilmiştir. Provokasyon amaçlı tahrikçi propaganda ise kitleyi belli bir yönde harekete geçirmek amacıyla yapılan eylem çalışmalarını içermekte ve genellikle bir sisteme karşı yapılan bu propaganda çeşidi, hileye dayalı bir yöntem kullanarak kitleleri ideolojik olarak bölme amacı taşımaktadır. “Propagandacı, bir tek kişiye ya da küçük topluluklara birçok düşünce aşılarken, kışkırtıcı bir tek düşünceyi büyük bir insan kitlesine aşılarmaya çalışır” (Akt. Doğan, 2014: 37). Lenin tahrikçi propagandayı kullanarak halka yaşadıkları işsizlik, açlık gibi tüm sorunların sebebini kapitalizm olarak göstermiş ve toplumu devrime hazır hale getirmiştir.

Konularına göre propaganda; kendi içinde siyasi, askeri, kültürel, ekonomik ve karşı propaganda olarak ayrılmaktadır. Siyasi propaganda devletlerin sıklıkla seçim dönemlerinde mevcut iktidarın konumunu güçlendirmek için yürüttükleri faaliyetleri içermekte veya mevcut iktidarın var olan gücünü yok etmek için kullanılmaktadır. Siyasi propagandanın amacı toplumsal kontrolü sağlamak ve halkı çıkarlar doğrultusunda yönlendirmek olmuştur. Bu doğrultuda ABD Başkanı Wilson tarafından 1. Dünya Savaşı sırasında yayınlanan prensipler, savaşın gidişatına ve sürecine etki etmeyi başarmasından dolayı ilk siyasi

propaganda örneği olarak görülmektedir. Askeri propaganda devlet sınırlarının iç ve dış sahalarında oluşabilecek tüm tehditlere karşı devlet bütünlüğünü yansıtmak amacıyla yapılmaktadır. “Askeri propaganda en temel anlamıyla devletlerin silahlı kuvvetleri desteklemek ve caydırıcı gücünü dış tehditlere karşı kullanmak bağlamında yaptığı propagandadır” (Özsoy, 1998: 20). Yani sıra bazı etnik ya da milliyetçi grupların veya terör örgütleri tarafından düzenlenen askeri propagandanın amacı, düşmanın moralini bozup, savaşın gidişatını değiştirmeyi hedeflemektedir. Kültürel propaganda küreselleşmenin bir sonucu hızla büyüyerek, bir toplumun başka bir topluma kendi kültür ve değerlerini empoze etme ve yayma çalışmalarını içermektedir. Bu bağlamda amaç, bir milletin başka bir milleti sevmesi veya sempati duymasını sağlamak, birçok siyasi çıkar veya belirlenen hedeflere destek çıkmaktır. Gelişmiş Batılı devletlerin farklı ülke sınırları içerisinde okullar açması, birer kültürel propaganda örneğidir. Ekonomik propaganda ülkelerin ekonomik politikasına göre yön belirleyen, dış ilişkilerde ülkenin menfaatini göz önüne alarak yapılan çalışmalar olarak tanımlanmaktadır. Bu nedenle ekonomik politika söz konusu olduğunda yapılan propagandanın amacı, diğer devletlerin ekonomisini zayıflatarak kendini güçlü kılmaktır. Karşı propaganda ise uygulanan propagandayı yalanlamak ve doğru olmadığını ispat etmek amacıyla uygulanan propaganda çeşididir. “Kendi görüşlerini yaymak isteyenler, bir yandan da karşıdakilerin görüşlerini çürütmeye çalışırlar” (Bektaş, 2002: 209). Bu bağlamda daha çok siyasi propaganda içinde sıklıkla karşımıza çıkan karşı propaganda, seçim ya da savaş zamanlarında görülür. Özetle propagandanın, insanların gerçeklik algılarını değiştirmek üzerine kurulu olan tüm faaliyetleri içermekte ve bu bağlamda kitle iletişim araçlarından yararlandığı bilinmektedir. Öyle ki oldukça popüler bir kitle iletişim aracı olan sinema, bu bağlamda egemen güçler tarafından kullanılan en önemli propaganda araçlarından biri haline gelmiştir.



*Görsel 1: Ben Küba (1964)-Betty (Maria)
<https://amzn.to/2DvVu9y> (11.05.2018)*

Sinema ve Propaganda

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte geniş kitlelere hitap eden, görsel bir şölen sunan ve aynı zamanda eğitsel bir araç olarak da kullanılan sinema, diğer kitle iletişim araçlarına göre insanları daha fazla etkilemiş ve günümüzde de ilgi çekmeye devam etmektedir. Bu nedenle gerçek yaşamdan aldığı kesitleri izleyici ile buluşturan sinema, zamanla güçlü devletler tarafından birer propaganda aracı haline gelmiş ve toplumların duygu ve düşüncelerini değiştirmek için kullanılmaktadır. Bu doğrultuda sinema filmlerinin kolayca çoğaltılabilmesi ve dağıtılabilmesi, propaganda amacı güden güçlerin lehine bir durum oluşturarak daha fazla insanın propagandaya maruz kalmasına neden olmaktadır. Geçmişte, özellikle savaş dönemlerinde karşımıza çıkan propaganda, sinema filmlerinde milliyetçilik ve vatanseverlik gibi milli duyguları işleyerek halk manipüle edilmiştir. Bu bağlamda sinemanın etkili bir propaganda aracı olarak kullanılmasının en temel sebebi, filmlerde yer alan karakterler

ile özdeşleşen izleyicinin, verilen herhangi bir mesajı kolaylıkla kabul etmesidir. Çünkü insanlar bir sinema filminin kurmacadan ibaret olduğunu bilmelerine rağmen, karakterler ile özel bir bağ kurarak, filmin tüm sürecine dahil olur ve bir bakıma hipnoz olan izleyicinin gerçeklik algıları farkında olmadan değiştirilmektedir. Bu gerçeklik algısını kendi çıkarları doğrultusunda yönlendirmek isteyen güçler için sinema, bu doğrultuda vazgeçilmez bir propaganda aracıdır. Sinema teknolojisini kullanabilecek güçlü devletler, kendi bünyelerinde ufak birimler oluşturarak sinemanın nasıl daha etkin bir propaganda aracı olarak kullanabileceklerinin yöntemlerini araştırmış ve yeni teknikler geliştirmişlerdir. Tüm devletlerin amacı hâkim ideolojinin istikrarını korumak olmuştur. Bu bölümde son olarak propaganda sinemasını başlatan ve sinemada propagandist bakış açısına yeni anlamlar kazandıran başta Sovyet Rusya, Nazi Almanya'sı ve Hollywood sineması dönemlerine değinilecektir.



Görsel 2: *Ben Küba* (1964) -Maria'nın çiçeği
<https://amzn.to/2DvVu9y> (11.05.2018)

Sovyet Sineması ve Propaganda

1917 Devrimi'ne kadar olan Rus sinemasında yerli ve yabancı edebiyat uyarlamaları gibi daha çok güldürü, melodram ve haber gibi filmleri yer alırken; Ekim Devrimi sonrası sinema dahil, devletin tüm yapısı değişmiştir. Rus sineması Devrimden kısa bir zaman önce, 1908 yılında Aleksandr Drankov'a ait *Stanka Razin* adlı filmi ile doğmuştur. Dünya literatüründe küresel bir devrime imza atan Rusya, 1920'li yıllarda Sovyet sinemasını küresel bir boyuta taşımış ve ortaya koyduğu sinema çalışmaları ile yeni kuramlar yaratarak, yeni anlatılar oluşturmuştur. Günümüzde sinema ustaları olarak bilinen Eisentein, Pudovkin, Kulešov ve Vertov gibi önemli yönetmenler, dünya sinemasına yeni teknikler getirerek ilk kuramcılar olmuşlardır. "Sovyet sinemasının ilk amacı, oluşum sürecinde olan yeni bir toplumsal uygarlaşmayı yansıtmak ve yorumlamak olmuştur" (Rotha, 2000: 156). Bu bağlamda Eisentein tarafından 1925 yılında çekilen ve aynı zamanda bir propaganda filmi olarak görülen *Potemkin Zırhlısı* Çarlık sistemine karşı bir eleştiri olarak görülmekte ve Ekim Devrimi'ni destekler niteliktedir.

Eisentein, aynı zamanda ilk filmi olan *Grev*'de (1924), bir zincir etkisi yaratmak isteyerek toplumsal bir protestonun saldırganlığını izleyiciye yansıtmak istemiştir. "*Grev*, toplumsal protestonun saldırgan reflekslerinin maksimum yoğunluğa tırmanışı görülür. Bunlar önceden doyum ya da gevşeme fırsatı vermeden dağ gibi yükselen reflekslerdir, ya da başka bir deyişle, mücadele reflekslerinin yoğunlaştırılması ve sınıf bilincinin potansiyel ifadesinin artırılışıdır. Sonuç olarak film afişimsi, çoğunlukla karikatürleştirilmiş ve dekoratif sahneler aracılığı ile bağlanmış, maksimum duygusal etki uyandırmak amacıyla güden bir şekilde planlanmıştır" (Wollen, 2004: 35-36).

Eisentein, Potemkin Zırhlısı, Grev ve Ekim gibi çektiği üç filmle ekonomik ve politik Sovyet Rusya ideolojilerini açıkça ortaya koymaktadır. 1. Dünya Savaşı'nın bitimi ile Lenin sinemayı sadece bir propaganda aracı olarak görmüş ve sinemaya karşı özel bir ilgi duyan ilk devlet başkanı olarak yaptığı bir açıklamada şu sözleri söylemiştir: "İşleriniz iyi bir örgütlenmeyle yürümeye başladığı, memleketin durumu düzeldiği vakit, bazı ödenekler alacaksınız.



Görsel 3: Ben Küba (1964) -Maria'nın haç kolyesi için para teklif edildiği sahne
<https://amzn.to/2DvVu9y> (11.05.2018)

Film yapımını genişletmeli, özellikle sinemayı kitlelere ulaştırmalı; kentlere, en çok da köylere sokmalısınız. Siz ki sanat koruyucusu geçirsiniz, bütün sanatlar içinde sizin için en önemlisinin sinema sanatı olduğunu hatırlınızdan çıkarmamalısınız” (Pudovkin,1995:8).

1918 yılında Devlet Sinema Okulu’nu açan Lenin, halkı eğitmek ve bilinçlendirmek amacıyla sinema endüstrisini devlet bünyesine katmış ve propaganda amacı taşıyan bir yol izlemiştir. Aynı zamanda “Toplumsal Gerçekçilik” akımı doğrultusunda gelişen yeni Sovyet sineması, Avrupa ve Amerikan sinemasından farklı olarak ticari ve eğlendirme kaygısına dayanmadan sinemayı bir iletişim ve propaganda aracı olarak görmüştür. “Düşüncelerini yaymak amacıyla sinemadan yararlanmış, bu da çok farklı temalara, konulara ve anlatım özelliklerine sahip bir sinemanın doğmasına yol açmıştır” (Coşkun, 2011). Lenin’in ölümünden sonra Stalin’in başa geçmesiyle birlikte yaşanan devrimin kesin çizgileri belirginleşmiş ve

Stalin döneminde de oldukça yoğun ve sert bir propaganda uygulanmıştır. Bu doğrultuda Stalin döneminde çekilen birçok filmin sansür kurulundan geçememesi, yönetmenlerin hepsinin devlet okulunda yetişmesi ve yaratılan tüm eserlerin sosyalist gerçekçilik üzerine kurulu olması örnek olarak gösterilebilir.

Hitler Dönemi Alman Sineması ve Propaganda

Sinema sanatının kitleleri harekete geçirme gücünü Lenin’den sonra fark eden Hitler, sinemada propaganda uygularken farklı semboller kullanarak, akılda kalıcı mesajlar vermeyi amaçlamıştır. Bu bağlamda hitap yeteneğini kullanıp halka birçok vaatle bulunarak onları kontrol altına almış ve söylediği tüm sözlere halkın inanmasını sağlamıştır. Hitler kendi propaganda ilkelerini açıkça belirtmiştir: “Soyut kavramlar kullanımından kaçının, duygulara hitabedin. Az sayıda ve belirli düşünceyi, basmakalıp ve klişe ifadelerle sürekli tekrar edin. Tarafsızlıktan kaçının. Tartışmanın sadece bir yönünü ortaya koyun. Düşmanları



Görsel 4: Ben Küba (1964) -Pedro
<https://amzn.to/2DvVu9y> (11.05.2018)

sürekli bir biçimde eleştirin. Özellikle yemek için belirli bir düşman yaratın” (Akt. İnci, 2017).

Bu belirlediği ilkelerle Alman propagandasının şeklini çizen Hitler, kurduğu sistemin gücünü gösterebilmek için çevresindeki herkesi kullanmış ve kullanabileceği her araçtan yararlanmıştı. “Hitler, propagandanın imkân verildiğinde tüm dünyanın etkilenebileceği ve sonuçlarının ne kadar yıkıcı olabileceği konusunda dünyaya unutulmaz bir örnek sunmuştur” (İnci, 2017). 1933 yılında Alman Devleti’nin başına Nazi Partisi’nin gelmesiyle propaganda, sadece siyasi gücün artırılması ve Alman toplumunun ırkçı bir toplum haline gelmesi için kullanılmıştır. Hitler, tüm kitle iletişim araçlarını kendi ideolojisini yaymak ve halkı savaşa hazırlamak için bir silah olarak görmüş ve radyoda yakaladığı propaganda başarısını sinemada da uygulamak istemiştir. Bu doğrultuda Hitler döneminde çekilen tüm filmlerin halka ulaştığı ve kusursuz bir şekilde propaganda yapıldığı görülmektedir. Böylece

Hitler kendi siyasetini, Propaganda Bakanı Goebbels ile Alman halkına kabul ettirmiştir. Nazi Partisi’nin bu anlamda verdiği ilk çalışma örneği *Hitler’s Flug Über Deuttschland (Hitler’in Almanya Gezisi)* filmi, içeriğinde seçim kampanyalarında yaptığı tüm seyahatleri barındırmaktadır. Daha çok savaş ve belgesel türünde filmler tercih eden Goebbels, 1935 yılında Hitler’in isteği üzerine yönetmen Leni Riefenstahl’e *İradenin Zaferi* filmi yaptırmıştır. Bir propaganda filmi olarak Hitler’in Almanya için yaptıklarını dile getirirken, izleyiciye söyledikleriyle Alman toplumunun üstün bir ırk olduğunu ve gelecekte tüm dünyanın kendilerine ait olacağı hissi uyandırmıştır. Yanı sıra Alman askerlerinin ve gençlerinin nasıl olması gerektiği hakkında bilgi verirken, aslında dünyaya vermek istedikleri mesajları içermektedir. Nazi iktidarının sinema haricinde tüm radyo gibi kitle iletişim araçlarını yoğun siyasi propaganda ile donattığı görülmektedir. “Nazi iktidarı boyunca çarpıtılmış haber filmleri veya propaganda belgeselleri dışında,



Görsel 5: Ben Küba (1964) -Cola Cola
<https://amzn.to/2DvVu9y> (11.05.2018)



Görsel 6: Ben Küba (1964) -müzik kutusu
<https://amzn.to/2DvVu9y> (11.05.2018)

yoğun siyasal mesajlar veren sanatsal filmler de yapılmıştır” (Bektaş, 2002: 157). Alman sinemasının büyüklüğü, daha çok ırkçı duygu bütünlüğünden kaynaklanan bireysel kamera serbestliğinden kaynaklanmaktadır. “Alman sinemasının Hitler döneminde kendi içinde başladığı ve bittiği ifadesi son derece doğrudur” (Rotha, 2000: 210). Çünkü Almanya 1920’ lerde Alman dışavurumculuğu adı altında *Das Kabinet Des Dr. Caligari* (*Dr. Caligari’nin Muayenesi*), *Nosferatu*, *Metropolis* gibi filmler ortaya koyarak yükselişe geçerken, Hitler’in yönetiminde birçok sinema emekçisi ülkeyi terk etmiştir. “Reichsfilmkammer’in (Reich Sinemacıları Birliği) kuruluşuyla beraber geri kalan tüm sinemacılar Joseph Goebbels kontrolündeki Reichskulturkammer’e girmiştir” (Atay, 2013). Hitler döneminde sadece propaganda amacıyla kullanılmaya başlayan Alman sineması, Hitler döneminin bitişiyle önemini kaybetme eşliğine gelmiştir.

Hollywood Sineması ve Propaganda

Sinema, Nazi Almanya’sında ve Sovyet Rusya’da adeta bir silah gibi propaganda amacıyla kullanılmasına rağmen, 90’lı yılların başında dünya düzeninin değişmesi ve teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, Amerika Birleşik Devletleri Hollywood sineması bir propaganda endüstrisi haline gelmeyi başarmıştır. Diğer devletlerden farklı olarak Hollywood sineması, daha uzun bir süreçte kendini var ederek, günümüze kadar siyasi çalışmalarını sürdürmeye devam

etmiştir. Sinemayla birlikte tüm edebiyat, müzik gibi sanat dallarını da propaganda amacıyla kullanan Amerika için bu “büyülü güç”, artık bir dünya endüstrisi haline gelmiştir. Nitekim 1. Dünya Savaşı sırasında sinemanın propaganda gücünü fark eden Amerika’nın, 2. Dünya Savaşı sırasında kendisinde de bu konuda çalışmaları olduğu görülmektedir. Örnek olarak Amerika’nın o dönemde çekmiş olduğu yüzlerce Müslüman karşıtı filmler gösterilebilir. Filmlerin birçoğunda Müslümanlar sadece çöllerde yaşayan, birbirlerini öldüren veya esir ticareti yapan yoksul halk olarak gösterilmektedir. “Özellikle 11 Eylül 2001 tarihi, ABD sinema endüstrisi için bir milat oldu. Zira o tarihe kadar iyi adamın karşısındaki düşman karakteri, ekseriyetle Rus prototipiydi. 11 Eylül tarihinden sonra ise Arap ırkına mensup Müslüman tipolojisi, idealini terör yoluyla uygulamaya çalışan düşman karakter olarak karşımıza çıktı. Bu filmlerin birçoğu, Oscar törenlerinde ödülle şereflendirildi” (Hasdemir, 2014).

Hollywood sinemasının temel prensibi, *her zaman neyi ne zaman yayınlayacağı ve göstereceği olmuştur*. Çünkü Amerika, dünya genelinde herhangi bir tutum, tepki veya bir hareketlenme gördüğü ve hissettiği takdirde, kendi çıkarlarına uygun bir durumla ilgili bir filmin her an gösterime girmesine müsaade etmektedir. Bu bağlamda Hollywood sinemasının gişe rekorları, filmlerin çeşitliliği ve yıldız oyuncuların popüler olması, propaganda

için Amerika'ya önemli derecede malzeme vermektedir. Milyonlarca insanın izlediği bu filmler sayesinde zamanla toplumların alışkanlıklarında ve algılarında değişimler görülmektedir. Hollywood propagandası, Nazi Almanyası ve Sovyet Rusya gibi propagandayı direkt olarak yansıtmak yerine, sinemanın içinde belli olmayacak şekilde gizleyerek halka sunmuştur. Bu doğrultuda sinema ile Amerika, kendi milli değerlerini ve kendi yaşam tarzını tüm dünyaya yaymaya devam etmektedir. Bunların sonucunda Amerika kültürel bir yansıma ve kültürlerarası etkileşim ile sinema sayesinde toplumlari birbirine benzetmeyi, tek bir düzen içine sokmayı hedeflemektedir. Hollywood sineması başta bir güldürü-eğlence amacıyla kurulmuş olmasına rağmen, Amerika bunu kendi devletinin çıkarları doğrultusunda daha siyasi kullanabilmektedir. Örnek olarak Western filmleri gösterilebilir. Bu tip filmlerde bulunan kovboy tiplerini daima bağımsız ve başına buyruk davranmaktadır ve dolayısıyla izleyiciye ırkçı bir yaklaşım ile silahlı-asi hareketler benimsetilmeye çalışılmaktadır. Başka bir örnek ise Hollywood sinemasında daima dikkat çeken sağlık ve güvenlik sistemleridir. Tüm filmlerde bir olay olduğunda

devletin tüm birimleri acil duruma geçer ve olayı tam anlamıyla çözerler. Asla aksi olamaz; çünkü Amerika halkına daima her koşulda güven aşlamak istenmektedir. Ancak filmlerin içeriği Amerika'nın siyasi durumundan oldukça fazla etkilenmektedir. *Superman*, *Rocky*, *Batman* veya *Rambo* gibi süper kahraman filmleri tamamen Amerika'nın dış tehditlerine karşı veya oluşabilecek düşmanlarına karşı çekilen filmlerdir. Örneğin 11 Eylül saldırıları sonrası, öncesinde casuslarla mücadele eden James Bond karakteri, 90 sonrası uluslararası teröristlerle mücadele ettiği filmler çekilmiştir. "Soğuk Savaş sonrasında 11 Eylül saldırısına kadar olan dönem içerisinde Hollywood sineması, ABD'nin dünyada tek güç olduğuna dair anlatımlar içeren filmler çekerken, 11 Eylül sonrasında özgürlük, terör temalı filmler çekmiştir" (Akt. Akyıl, 2017: 135). Yanı sıra 1963-1973 yıllarında İkinci Çinhindi Savaşı olarak da bilinen Vietnam Savaşı'nda Amerika ortalama altmış bin askerini kaybetmiş ve o dönemde asker sayısını arttırabilmek amacıyla *Yeşil Bereliler* gibi birçok film çekilmiş ve savaşın haklı sebepleri ortaya koyulmuştur. *The Green Berets* (*Yeşil Bereliler*) filmi ile birçok erkeği savaşa katılmak ve ardından da Amerika'nın kronik savaş davası için canlarını vermek üzere John



Görsel 7: Ben Küba (1964)-Batista ve arabalı sinema sahnesi
<https://amzn.to/2DvVu9y> (11.05.2018)



Görsel 8: Ben Küba (1964)-Enrique ve Amerikalı denizciler
<https://amzn.to/2DvVu9y> (11.05.2018)

Wayne gibi efsanevi bir karakter üzerinden tatlılıkla ikna etmiştir” (Hagopian, 2018). Ayrıca Hollywood sinemasının devlet politikalarıyla doğrudan ilişkili olmasına örnek olarak Amerika Savunma Bakanı Franck Capra’nın 2. Dünya Savaşı sırasında *Why We Fight? (Neden Savaşıyoruz?)* adlı serisi olan *Prelude to War (Savaş Hazırlık, 1942)*, *The Nazis Strike (Nazi Darbesi, 1942)*, *Divide and Conquer (Böl ve Ele Geçir, 1943)*, *The Battle of Britain (İngiltere Savaşı, 1943)*, *The Battle of Russia (Rusya Savaşı, 1943)*, *The Battle of China (Çin Savaşı, 1944)*, *War Comes to America (Savaş Amerika’ya Geliyor, 1945)* filmleri örnek gösterilebilir” (Derindüşünce, 2018).

Bu filmlere ve Hollywood sinemasına genel olarak bakıldığında filmlerin genellikle ırkçı ve milliyetçi propaganda unsurları taşıdığı görülmektedir. Bu nedenle birçok film ideolojik ve siyasi mesajlar taşımaktadır. ABD’de nasıl etkin bir propaganda yürütüldüğüne dikkat çeken 1980’li yılların CIA eski direktörü William Casey bir keresinde şöyle söylemiştir: “Amerikan halkının inandığı her şey sahte

olduğu an, yanıtma haber kampanyamızın tamamlandığını anlayacağız.” (Hagopian,2018). Bu bağlamda Amerika’da, Sovyet Rusya ve Nazi Almanya’sı gibi ülkesinde bulunan birçok genci çeşitli vaatlerle kandırarak savaşa ikna etmiş ve milyonlarca insanın ölümünün sebebi olmuşlardır. Askeri ve kültürel propagandayı daha fazla ön planda gördüğümüz Hollywood sineması, genellikle karma propaganda türünden yararlanarak stratejik uzun vadeli propaganda yapmayı tercih etmektedir.

Sinemanın Propaganda Aracı Olarak Kullanılması: Ben Küba Film

19’uncu yüzyılın sonlarına doğru sömürge devleti olmaktan kurtulmaya çalışan Küba Devleti’nin bağımsızlığını ilan etmesiyle, ekonomik ve siyasi politikalarını çerçevelemek isteyen Amerika Birleşik Devletleri, Küba’da seçimleri liberaller arasından kazanan Jose Miguel Gomez ile işbirliği yaparak ülkede rüşvet ve yolsuzluk üzerine kurulu bir yönetim düzeni kurar ve 1933’te Fulgencio Batista, Küba devletinin başına geçer. Batista dönemine kadar tarım ve hayvancılıkla uğraşan ülkede, turizm



Görsel 9: *Potemkin Zirhlisi* (1925)-Odessa Merdivenleri
<https://amzn.to/2ztlGMZ> (11.05.2018)



Görsel 10: *Ben Küba* (1964)-Enrique'nin beyaz güvercin ile yürüyüşü
<https://amzn.to/2DvVu9y> (11.05.2018)

ve kumarhane gibi işletmelerin de var olmasıyla birlikte ülke ekonomisine katkı sağlar; ancak zamanla işsizlik oranlarının yükselmesi, yoksulluğun artması ve ekonominin git gide Amerika'ya bağlanması, Batista'ya karşı muhalif bir güç oluşmasına sebep olmuştur. Öyle ki 1990'lı yıllarda Küba'da yaşanan fahişelik olayları ile ilgili olarak W. Bush'un Küba'yı karalama çabalarına, bizzat Castro şu yanıtları vermektedir: "Devrimin zaferinden önce, 1959 yılında Küba'da yoksulluk, cinsel ayırım ve aşağılama, işsizlik gibi nedenlerle yaklaşık 100 bin kadın doğrudan veya dolaylı olarak fuhuş bataklığına sürüklenmişlerdi. Devrim bu kadınları eğitti ve onlara iş buldu. Hiç kimse bu gerçekleri Bush'a anlatmadı mı?" (Küpeli, 2018).

Kapitalizmekarşıbirbaşkaldırıolarakkabuledilen Küba Devrimi'nin (1956-59) engellenebilmesi için Fidel Castro'ya sayısı bilinmeyen suikast girişimlerinin yapıldığı ve devrim yandaşlarının yanı sıra yardım eden halkın da öldürüldüğü bilinmektedir. Ancak Castro 1955'te 26 Temmuz Harekâtı'nı başlatarak, kurucuları arasında Che Guevara'nın da bulunduğu Küba'da topraklar kamulaştırılarak Amerika saf dışı bırakılmıştır. Devrim ile ilgili bir başyapıt olan Mikhail Kalatozov tarafından Sovyet Rusya işbirliğinde çekilen *Soy Cub* (*Ben Küba*-1964) filmi, Küba Devrimi'ni halkın gözünden izleyicilere yansıtır. Küba Devrimi'nin neden yaşandığını oldukça sade ve gerçekçi bir dille

anlatan Mikhail'in, diğer propaganda filmlerine göre daha tarafsız olduğu görülmektedir. Siyasi bir güç elde etme anlayışında olmayan bu film, dört farklı hikâye ile bütünleşerek tek bir ana düşünce etrafında biçimlenmektedir. *Soy Cuba* filmi sinematografik olarak bir başyapıt olmasına rağmen, komünizmi ve sosyalist bir devrimi anlatması yıllarca gizli kalmasına sebep olmuştur. Martin Scorsese ve Francis Ford Coppola'nın 90'larda filmi keşfetmesiyle birlikte "görsel bir şiir" olarak betimlenerek çoğaltılmış ve dağıtılması sağlanmıştır (Ateş, 2015). Film festivallerinde yayınlanmasıyla birlikte tekrar hayat bulan *Soy Cuba*, ilk bölümünde Havana'da varoş bir mahallede yaşayan bir kadının fahişelik yapmak zorunda kalmasını, ikinci bölümde toprağı başka bir şirkete satıldığı için elinden alınan bir şeker kamışı çiftçisinin tarlasını yakmasını konu almaktadır. Üçüncü bölümde öfkeli bir grup öğrencinin şiddet eğilimini ve sisteme karşı başkaldırısını gösterirken, son bölümde savaşla alakası olmadığı halde dağda saklanan direnişçilere yardım eden köylülerin yaşadığı yerlerin bombalanmasını ve Fidel Castro'nun direnişine katılmalarını anlatmaktadır. "İncelikli bir şekilde çizilmiş planlar, müthiş bir koordinasyon gerektiren çok oyunculu ve çok hareketli mizansenler, nasıl bir emeğin ürünü olduğu tahmin bile edilemeyen, ürkütücü uzunluktaki sahneler, *Soy Cuba*'nın kısmi özeti. Teknik açıdan dâhiyane yöntemlerle kotarılan büyüleyici sahnelerin, bir süre sonra



Görsel 11: Ben Küba (1964)-Enrique'nin cenazesi
<https://amzn.to/2DvVu9y> (11.05.2018)

kullanmak istediğimiz kelimeleri kıyafetsiz hale dönüştürdüğü söylenebilir" (Karsan, 2012).

Propaganda amacıyla yapılmış olmasına rağmen, sinemasal dilin ön planda olduğu *Ben Küba* filmi, kameranın Küba'nın üstünden, denizinden, ormanlarına süzülmesiyle başlar ve dış sesin şu sözleri söylemesi ile sahne tamamlanır: "Ben Küba'yım. Bir zamanlar Kristof Kolomb burada karaya ayak basmıştı. Günlüğünde şöyle yazmıştı: 'Burası bir insan gözünün görebileceği en güzel yer.' Teşekkürler Bay Kolomb. Beni ilk gördüğünde şarkılar söyleyip gülüyordum. Gemilerini selamlamak için palmyelerimin yapraklarını sallıyordum. Gemilerinin mutluluk getirdiğini sanmıştım. Ben Küba'yım. Gemilerin, şekerimizi alıp bana gözyaşı bıraktılar. Garip şeydir şu şeker, Bay Kolomb. İçindeki onca gözyaşına rağmen hâlâ tatlı."

Dış ses aslında filmin ana fikrini, vermek istediği mesajı açıklar niteliktedir. Amerika'nın keşfinden sonra Küba'nın hiçbir zaman eskisi gibi olmadığını, ancak hâlâ güzel olduğunu vurgular. Giriş sahnesinde müzikli bir eğlencenin ortasında dolaşan kamera, başta Amerikalıların yaptığı güzellik yarışmasını gösterirken, daha sonra buldukları otelin havuzu dahil alt katlarına kadar iner ve bize

otelde bulunan insanların kumar oynayarak ve alkol alarak eğlendiğini, neler yaptığını gösterir. Filmin giriş sahnesinde Kübalı yerel halk su kenarlarında yarı çıplak işçi gibi çalışırken gösterilirken, Amerikalılar ise iyi görünümü ve şık olarak resmedilmiştir. Sahnenin devamında kamera izleyiciye bir gece kulübünde erkeklerin kadınları kendi beğenilerine göre satın aldıklarını ve çalışanlar tarafından niteliklerine göre pazarlandıklarını gösterir. Halkın yoksul olması ve dönem şartlarında kadınlar için geçim sağlayabilecekleri başka bir alanın olmaması, ülke kadınlarının bu tarz işler yapmasına sebep olmuştur. Filmin devam sahnesinde ilk bölümün ana karakteri Maria'nın, çarşıda yanında ona âşık olan çocuk sokakta meyve satarken onunla beraber dolaştığı gösterilir. Sevgilisi ona iş yerini neden söylemediğini sorduğunda, Maria yine bu duruma sessiz kalır. İzleyici sessizliğinin altında bir şeyler sakladığını hisseder ve sahne bitiminde Maria'nın gece kulübünde görünmesiyle nedeni anlaşılır.

Maria gece kulübünde fahişe olarak çalışmakta ve Betty olarak tanınmaktadır. Boynunda bulunan büyük haç kolyesi dikkat çekmektedir. Maria, Amerikalıların bulunduğu masaya oturtulur ve yanlarında olan üç adamın hangisiyle geceyi geçireceği konusunda kura çekilişine katılır. Çekiliş sonrası dans etmeye

başlarlar ve kamera Maria'yı dans ederken takip eder. Maria adeta uyuşturucu kullanmış gibi dans ederken, aslında acı çekiyormuşçasına rahatsız edici bir görüntü sergilemektedir. Bu görüntüler Maria'nın istemi dışında olduğu için bu işi yaptığını desteklemektedir. Gecenin sonunda taksiyle adamı yaşadığı eve götürür ve eski -çamurlu patika yollar üzerinde- baraka görünümü yapılar göze çarpar. Maria'nın yaşadığı evin önündeki saksıda bulunan çiçeğini eve girmeden önce sulamayı ihmal etmemesi, Küba'da yaşayan yerli halkın sefalet içinde yaşıyor olmasına rağmen hâlâ içlerinde bir umut olduğuna dair işarettir. Devamında Maria boynundaki haç kolyesini çıkartarak soyunur, ancak Amerikalı kolyeyi geri takmasını ister. Maria buna izin vermez ve ışıkları kapatır. Sabah olduğunda adam cüzdanından para çıkararak kenara bırakılmış olan haç kolyesi için para teklif eder. Maria bedeni için para almasına rağmen kolye için para teklifini reddeder. Maneviyatın değerli olması Amerikalıların umurunda değil, onun amacı sadece koleksiyon parçası edinmektir. Amerikalı evden çıkarken, Maria'nın sevgilisi kapıdan içeri girer; her şeyi anlayan çocuk tek kelime etmeden çekip gider.

Amerikalı adam evden ayrıldığında sokaklarda yolunu kaybeder ve çıkmaya çalışırken, orada yaşayan halkın sefaleti kameralara yansır. Ufak çocukların para dilenişi, yaşlıların ve kadınların kızgın, donuk bakışları arasında adam oldukça rahatsız bir şekilde uzaklaşmaya çalışırken, dış ses tekrar devreye girer ve şu sözleri söyler: "Ben Küba'yım. Neden kaçıyorsun? Eğlenmeye geldin, hadi eğlen! Ne hoş bir tablo değil mi? Gözlerini kaçırma. Bak! Ben Küba'yım. Senin için bir kumarhane, bir bar, bir otel ya da bir kerhaneyim. Ama bu çocuk ve yaşlıların elleriyim aynı zamanda. Ben Küba'yım." İlk bölümü tamamlayan film, gök gürültüsü sesleriyle çocuklarının üstünü örten Pedro, dışarı bakarken ikinci bölümü başlar. Adamın kim olduğu ve bugüne kadar neler yaşadığı "flashback" görüntülerle anlatılmaktadır. Özetle bir kızla tanışıp aile kuran, sonra da çocukları olan adam, eşini bir süre sonra

kaybetmektedir. İşleri iyi gitmediğinden topraklarını bir Amerikalı'ya satar ve bu yüzden kendi topraklarında işçi gibi çalışmaya başlar. Geçmişinin kısa gösterimi ile izleyiciye, Küba'da tarımla uğraşan insanların giderek kötüleşen ekonomi yüzünden kendi topraklarını satmaya mecbur bırakıldıklarını anlatılmaktadır. Buna rağmen hâlâ kendi bahçesinde mutlu bir şekilde çocuklarıyla birlikte çalışmaya devam eder yaşlı adam. Devam sahnesinde evlerine gelen atlılar görülür. Pedro, onlara topraklarını bir Amerikan şirketine sattığını söyler. Çocuklarının yanına döndüğünde durumu söylemez, ancak sinirini kamışlardan çıkararak çalışmaya devam eder. Kızı ona bir süre sonra yorulup yorulmadığını sorar ve çalışmaya ara verdiğinde çocuklarına cebindeki son parayı vererek gidip eğlenmelerini söyler. Gittiklerinde ise Pedro tarlanın ortasında gökyüzüne sitemli bir şekilde, "Burada ne kadar para olduğunu görmüyor musun?" diyerek bağırır. Yönetmenin burada tarımın, toprağın bir ülke geçiminde ve ekonomisinde ne kadar önemli olduğunu vurgulamak istediği gözlemlenmektedir.

Tarladan ayrılan çocukların Amerikan markası olan "Cola Cola" adında bir içecek içtikleri ve müzik kutusuna para atarak müzik dinlerken eğlendikleri gösterilir. Filmin bu sahnesinde Amerika tarafından ülkeye getirilen birçok içecek ya da benzeri yiyecekler olduğunu, insanların eğlenmesi ve vakit geçirmesi için teknolojik araçlar getirdikleri görülmektedir. Yerel halkın bunlar ile eğlenirken gözlerinin boyandığı gösterilmek istenmiştir. Ancak bir sonraki sahnede Pedro'nun, bütün tarlası dahil evini de ateşe verdiği gösterilir. Ateşler içinde yanan tarla görüntüsü üzerinde dış ses şu sözleri söyler: "Ben Küba'yım. Bazen palmyelerimin usaresi kanla dolu gibime geliyor. Bazen bana öyle geliyor ki, çevremizdeki uğultulu sesler okyanusun değil, kısıp ağlamaların sesi. Bu kanın sorumlusu kim? Bu gözyaşlarının sorumlusu kim?"

Dış sesin kan ve gözyaşının sorumlusunu sorması ile dönemin Cumhurbaşkanı Batista gösterilir. Üçüncü bölüm Batista'nın ödül



Görsel 12: Ben Küba (1964)-şelale sahnesi
<https://amzn.to/2DvVu9y> (11.05.2018)

almakta ve diplomatik davetlerini içeren propaganda filmlerinin, Amerika'nın ülkeye getirdiği arabalı açık hava sinema salonlarında izletildiğini gösterilmesiyle başlar. Ancak bir grup genç sinema perdesini o esnada ateşe verir ve panik halindeki halkın arasında arabayla gizlice şehir merkezine kaçarak birbirlerinden ayrılırlar. Devamında bir denizci grubun sokakta şarkılar söyleyerek eğlenirken, karşıdan tek başına yürüyen bir genç kıızı taciz ettikleri görülür. Kız kaçarken, sinemayı ateşe veren gençlerden biri olan Enrique ile karşılaşır ve Enrique denizci grubun uzaklaşmasına sebep olur. Filmde şehirde yaşayan Amerikalıların diğer insanlara karşı tavrı ve üslubu, kadınlara karşı olan tutumları rahatsız edici olarak betimlenmektedir.

Sonraki sahnede Enrique'in üniversiteye aldığı gazetede Fidel'in öldürüldüğü yazmaktadır ve diğer arkadaşlarının yanına giderek durumu onlarla paylaşır. Arkadaşları bu haberin doğru olmadığını söylerler ve bunu halka anlatmak için gizlice gazete çıkarma çalışmaları

içindedir. Fidel'in Sierra Maestra Dağları'nda olduğunu ve devrim bayrağı altında insanları topladığından bahsederler. Arkadaşlarının teker teker öldürülmesinden dolayı öfkeli olan Enrique, öfkeli olduğu için intikam almak istemektedir. Batista'yı öldürmek istemeyenler, insanlara karşı değil sisteme karşı koymaları gerektiğini savunurlar. Ancak Enrique öfkeli olduğu için arkadaşlarının sözlerini kulak ardı ederek ısrarla Batista'yı öldürmeleri gerektiğini savunur. Tartıştıkları esnada bir arkadaşlarının daha öldürüldüğü haberi gelir ve Enrique bir sonraki sahnede tek başına görülür. Gizli ve sessizce bir binanın yangın merdivenlerinden yukarı doğru çıkar. Gergin olan Enrique, binanın çatı katında daha önceden bırakılmış keskin nişancı tüfeğini alır ve Batista'nın evine doğru doğrultur. Batista'yı evinin terasında eşi ve çocukları ile birlikte kahvaltı yaparken görür. Arkadaşlarını öldürdüğü için olan öfkesine rağmen Batista'nın çocukları ile sevgi dolu görüntüleri karşısında Enrique, fırsatı varken ateş edemez ve silahı olduğu yerde bırakıp kaçmaya başlar. Filmin bu sahnesi ile birlikte

bir "öldürememe" durumu olduğu fark edilir, çünkü çiftçi olan Pedro da atını öldürememiştir. Bu durum insanların savaşa ya da öldürme yanlısı olmadığı, yaşanan bu devrimin iyi sebepler için yapıldığı hissi vurgulanmak istenmiştir. Olduğu yerden uzaklaşan Enrique, arkadaşı ile karşılaşır ve Enrique'nin garip hali karşısında arkadaşı neler olup bittiğini sorduğunda, Enrique doğruyu anlatır. Silahı nerden bulduğunu sorar, ancak cevap alamayınca onu bırakarak arabayla uzaklaşır. Filmin bir sonraki sahnesinde bir grup üniversite öğrencisi Fidel'in ölmediğini, bunun bir dedikodu ve yalan olduğunu halka anlatmak için gazete basmaktadır. Bu sırada polis buldukları yere baskın düzenler ve kütüphanede Lenin'e ait *Devlet ve Devrim* adlı kitabı bulan polis, kime ait olduğunu sorar ve herkes "bizim" yanıtını verir. Polise karşılık veren gençlerden biri fırsatı değerlendirerek balkona çıkar ve elindeki gazeteleri dışarı doğru atar atmaz polis onu vurduğu için balkondan aşağı düşer. O esnada başka bir arkadaşı polisler tarafından tutuklanarak dışarı çıkartılmaktadır. "Yaşasın özgürlük, kahrolsun zorbalık" diyerek bağırmasından dolayı Batista herkesin içinde onu da vurarak öldürür. Havada uçan gazete kâğıtları gösterilirken, dış ses tekrar konuşmaya

başlar ve şu sözleri söyler: "Ben Küba'yım. İnsanlar doğduğunda iki yolları vardır: Esaret yolu, bu yol ezilmeye ve çürümeye mahkûmdur. Ve yıldızlara uzanan yol, bu da aydınlatır, ama öldürür. Bunlar José Martí'nin sözleri. Siz yıldızları seçeceksiniz. Yolunuz zorlu olacak. Ve kanla çizilecek. Ama adalet için, her nerede bir kişi yola çıkarsa binlercesi daha ayaklanacak. İnsanlar bittiğindeyse taşlar ayaklanacak. Ben Küba'yım. İnsanlar doğduğunda iki yolları vardır: Siz yıldızları seçeceksiniz. Yolunuz zorlu olacak ve kanla çizilecek."

Dış ses bu sözleri söylerken arka planda Enrique'nin meydanda insanlara seslendiği ve bir konuşma yaptığı görülmektedir. Filmde Küba Devrimi'nin gerçekleşmesi için gerekli olan halkın desteği başlamıştır. Polis etrafı sarar ve merdivenlerin boşaltılmasını emreder. Ancak halk polisleri dinlemeyerek merdivenlerden aşağı, polisin üstüne doğru yavaşça yürümeye devam eder. Merdiven sahnesi bize Eisentein'in 1925 yılında çektiği *Potemkin Zırhlısı* filmindeki Odessa Merdivenlerini anımsatmaktadır. *Potemkin Zırhlısı* 1905 senesinde Rusya'da Çarlık ordusunda yaşanan ilk devrimci ayaklanmayı konu edinen bir film olmasıyla beraber *Ben Küba*



Görsel 13: Ben Küba (1964)-final sahnesi
<https://amzn.to/2DvVu9y> (11.05.2018)

filminde bu sahnelerin hem konu olarak hem görsel benzerliği gözlerden kaçmamaktadır.

Enrique merdivenden elinde, silah kurşunu yüzünden ölmüş beyaz bir güvercin ile adeta barışı temsil edercesine polise doğru insanlarla yürümeye devam eder; ancak polis müdahale araçları ile onları ıslatmaya başlar. Arabaların devrildiği bir kaos ortamında halkın direndiği gösterilir. İslanıyor olmalarına rağmen polisin üstüne doğru yürümeye devam etmeye çalışan halkın arasında Enrique uzaktan Batista'yı görür ve ona doğru yürümeye başlar; ancak Batista onu fark ettiği gibi vurarak öldürür. Sahne Enrique'nin yerde yatan cesedini Küba bayrağı altında arkadaşlarının omuzlarında taşımasıyla devam etmektedir. Kesintisiz devam eden cenaze sahnesi Küba sokaklarında halkın cenaze ile yürümesi ve insanların balkonlarından beyaz çiçekler atmasıyla sonlanır. Kamera gökyüzüne doğru çıkarak cenazeyi sokaklar arasından takip eder ve üçüncü bölüm sonlanır.

Filmin dördüncü bölümü bir grup insanın askerlere yakalanmasıyla başlamaktadır. Askerler onlara Fidel'in yerini sorar ancak, "Fidel benim" cevabı alırlar ve dış ses şu sözleri söyler: "Ben Küba'yım. Bunlar, efsaneleri anlatılacak insanlar. Her taraftan Sierra Maestra Dağları'na geliyorlar. Özgürlük için savaşmaya gidiyorlar. Dış ses bu sözleri söylerken suyun içinde omuz omuza vermiş yürüyen insanları göstermeye devam eder; ancak sabah olduğunda kamera palmiye ağaçları arasında köpeklerden kaçan bir adamı gösterir. Askerlerden kaçtığı anlaşılan adam rastgele denk geldiği bir eve sığınır. Evde yaşayan aile onu sofrasına buyur eder; ancak yemek masasında silahı gören baba çekinir ve bunu fark eden adam ona silaha ihtiyacı olup olmadığını sorduğunda baba, "Bu eller silah için değil, ekmek için" diyerek yanıt verir. Baba, huzur içinde yaşamının silahtan geçmediği konusunda oldukça katıdır ve savaşın içinde bulunmaya kesinlikle karşı bir tutum sergilemektedir; ancak evine gelen adam ise ailesinin daha iyi şartlarda bir hayat yaşayabilmesi için bu devrimin veya yaşananların gerekli olduğunu savunmaktadır.

Sahnenin devamında ailenin evi bombalanır. Kadın diğer çocuklarını kurtarmak için o an eşinden uzaklaşır ve kaçmaya başlar. Babanın olduğu yere bir bomba düşer ve patlamadan sağ kurtulan baba, yerde ufak oğlunun elindeki ayısını bulur. Ardından ailesinden kalanları ararken, onları evin yakınlarında bir şelalenin içinde saklanmış şekilde bulur. Eşine sesli olarak ufak oğullarının öldüğünü söylemesi sözlü olarak duyulmamasına rağmen, o an kameranın annenin babanın göğsüne doğru eğilerek ağlamaya başladığını göstermesi aynı hissi uyandırmaktadır. Bomba saldırıları bittiğinde kamera babayı ailesiyle birlikte yürürken gösterir; ancak adam bir anda durur ve eşine gitmesi gerektiğini söyler. Fidel'in ve yoldaşlarının barındığı yere giden baba, diğerleriyle birlikte ağaçların arasında yürürken etrafta silahlı adamların olduğunu ve aynı zamanda direnişe halkın katılması için radyo yayını yapılmakta olduğunu görür. Radyoda Küba'da bulunan tüm vatandaşların yaşama ve çalışma haklarından söz edilmektedir. Yanı sıra işsizlik gibi sorunların çözüleceğini söylerken, herkese yeni bir gelecek için onlara katılmalarını isterler. Onlara katılmaya gelen baba, evinden kovduğu adamı görür; ondan daha önce istemediği silahı ister. Savaş alanında askerlerden aldıkları silahlarla çatışmaya girmektedirler. Bu yüzden silah için savaş alanında birisinden alması gerektiğini söyler. Sonraki sahnede çatışma sahnesinde baba bir askerin silahını alır ve karşı tarafa ateş etmeye başlar. Adamın silah sesleri arkasından dış ses şu sözleri söyler: "Ben Küba'yım. Ellerinde tarım aletleri olurdu. Ama şimdi ellerinde bir tüfek var. Öldürmek için değil geçmişe ateş ediyorsun. Geleceğini korumak için ateş ediyorsun."

Dış ses bu sözleri söyledikten sonra çatışma anında yerde baygın halde yatan baba ayağı kalkar ve elinde silahla çatışmanın içinde doğru yürümeye başlar. Dumanların dağılmasıyla arka planda bir müzik sesi duyulur ve devrimin kazanıldığı anlaşılmaktadır. Direnişçiler elinde Küba bayraklarıyla ve gülümseyen ifadelerle dağdan aşağı inerken film son bulur. Özetle filmin genel olarak propaganda

içeriğine bakıldığında, kültürel propaganda yöntemlerinin uygulandığı görülmektedir. Aynı zamanda karma bir yapıda olan bu film, aslında karşı propaganda örneği olarak da gösterilebilir. Çünkü Amerika tarafından halka empoze edilen kültürel yapıya karşı duruşu anlatma ve gösterme çabası içinde olduğu filmde, var olan dört farklı öyküde net bir şekilde görülmektedir.

SONUÇ

Çalışmamız doğrultusunda insanların kitleleri etkileme arzusu, varoluştan bu yana var olduğu görülmüş ve bu arzunun getirdiği insanların birbirlerini ikna etme ve toplumları yönlendirme isteği, zaman zaman toplumlar arasında savaşların başlamasına veya bitmesine neden olmuştur. Bu dönemlerde insanların birbiriyle daha kolay iletişime geçebilmeleri için teknolojiden faydalanılmış ve zamanla insanlar bu kitle iletişim araçlarını birer propaganda aracına dönüştürmüşlerdir. Toplumı yönlendirebilmek için farklı propaganda teknikleri uygulamalarına rağmen, her türlü yeniliğe açık olan egemen güçler, kendi fikirlerini yaymak ve insanları ikna etmek amacıyla gazete, radyo ve televizyon ile propagandanın temellerini atarken zamanla sinema sanatı da buna dahil olmuştur. Sinemanın insanları diğer kitle iletişim araçlarına göre daha kolay etkilemesi ve toplum içinde bir eğlence aracı olarak görülmesinden dolayı ilgi çekmiş ve ülkeler bu durumu kendi çıkarları ve ideolojileri doğrultusunda fırsata çevirmiştir. Bir sinema filminin izlenebilmesi, bir sonraki kişiye aktarılabilmesi için bilinirliğinin sağlanması gerekmektedir ve bu nedenle reklam gibi çeşitli kaynaklara başvurularak insanların sinemaya gitmesi hedeflenmektedir. Böylece propagandaya maruz kalan kişi, propaganda sürecinin devamlılığında önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda kitleler arası daha kolay etkileşime geçebilmesi için propaganda amacı taşıyan sinema filmlerinin önceden ülkelerarası dağıtım ücretleri kaldırılmış ve insanların filmlere ulaşması bilinçli olarak kolaylaştırılmıştır. Dolayısıyla zamanla eğitsel bir

araç olarak sunulan sinemanın etkinliği artmış ve daha fazla insana ulaşması sağlanmıştır. Bu doğrultuda uluslararası bir algı yönetim aracı haline gelen sinema, sıklıkla savaş dönemlerinde ve siyasi amaçlarla insanları manipüle etmek için bir propaganda aracı olarak kullanılmaktadır. Özellikle dünya tarihinde Lenin ve Hitler dönemlerinde yoğun bir biçimde kullanıldığı görülürken, yeni kültür oluşumlarıyla birlikte, yerini askeri ve siyasi propaganda dışında kültürel propagandaya bıraktığı görülmektedir. Öncesinde sinemayı 1. ve 2. Dünya savaşlarının olduğu dönemlerde çoğunlukla totaliter yönetime sahip olan devletlerin kullandığı görülürken, farklı ülke sinemalarında farklı propaganda türleri de karşımıza çıkmaktadır. Tarihte farklı teknikler ve yöntemler geliştirerek propagandanın temel taşlarını oturtan Lenin ve Hitler'den sonra Amerika'da Hollywood sineması, kültürel propagandanın önemli temsilcilerinden biri haline gelmiştir. Amerika'nın Hollywood sinemasını kullanarak tüm dünyaya kendi kültürünü ve ideolojilerini yayma çabasının toplumların üzerindeki etkisi çalışmamızın örnekleme olan *Ben Küba* filminde de görülmektedir. Bu doğrultudan yola çıkılarak Amerika gibi egemen devletlerin karşısında sömürgeye maruz kalmış toplumların daha çok bağımsızlık mücadelesini anlattığı ve karşı propaganda yaptığı filmler çektiği görülmektedir. Buna benzer olarak Hollywood ve Amerikan sineması, Nazi ve Almanya sineması ve Sovyet Rusya sineması gibi dönemin büyük devletlerinin sinemayı, savaşlar üzerinden içine kültür, ırkçılık, terörizm ve insan hakları gibi unsurlar ekleyerek şekillendirdiği gözlemlenmiş ve bu doğrultuda sinemanın toplumsal olaylara göre şekillendiği ve değişime uğradığı sonucuna ulaşılmıştır.

Özetle her filmin yaymak veya iletmek istediği bir ideolojik mesajı ya da toplumsal bir fikri bulunmaktadır. Literatürde bu mesajların veya düşüncelerin yayılması amacıyla gerçekleşen tüm tutumlar, birer propaganda eylemi olarak tanımlanmaktadır.

KAYNAKÇA

Akyıl, L. (2017). Uluslararası İlişkilerde Algı Yönetimi Aracı: Propaganda Sineması, *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*. Cilt: 2, sayı: 2: 129-139.

Bektaş, A. (2002). *Siyasal Propaganda*, İstanbul: Bağlam Yayınları.

Bıçakçı, İ. (2003). *İletişim ve Halkla İlişkiler*, İstanbul: Media Cat Yayınları.

Doğan, İ. C. (2014). *Propaganda Aracı Olarak İnternet: Kayseri İli Merkez Seçmeni Üzerine Bir Alan Araştırması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi.

İnceoğlu, M. (1985). *Güdüleme Yöntemleri*, Ankara: A.Ü. Basın-Yayın Yüksekokulu Yayınları.

Jowett, G. S. ve V. O'Donnel. (2012). *Propaganda and Persuasion. USA*: Sage Publications, Fifth Edition.

Lerner, D. (2000). "Propagandada Etkinlik: Şartlar ve Değerlendirme", Ed. Ünsal Oskay, *Kitle Haberleşme Teorilerine Giriş*. İstanbul: Der Yayınları.

Özsoy, O. (1998). *Propaganda ve Kamuoyu Oluşturma*. İstanbul : Alfa Yayınları.

Pudovkin, V. I. (1995). *Sinemanın Temel İlkeleri*. çev. Nijat Özün, Ankara: Bilgi Yayınevi.

Rotha, P. (2000). *Sinemanın Öyküsü*, çev. İbrahim Şener, İstanbul: İzdüşüm Yayınları, .

Tarhan, N. (2006). *Psikolojik Savaş, Gri Propaganda*, İstanbul: Timaş Yayınevi.

Wollen, P. (2004). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, çev. Zafer Aracagök ve Bülent Doğan, İstanbul: Metis Yayıncılık.

Yaman, Ö. M. (2007). *Bir İktidar Aracı Olarak Propaganda*, Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

Atay, O. (2013). *Nazi Dönemi Alman Propaganda Sineması: Kitleselleşme ve Yıkım*, <https://goo.gl/4xoEae> (10.05.2018).

Ateş, S. (2015). *Soy Cuba/Ben Küba*, <https://goo.gl/b8cp4z> (16.05.2018)

Coşkun, E. (2011). *Sinemada 'Gerçeklik' Olgusu Ve Gerçekçi Okulun Mimarları*, <https://goo.gl/wKyeFf> (10.05.2018).

Erhan, Ç. (2018). *Kara Propaganda*, <https://goo.gl/CgGATA> (02.05.2018).

Hagopian, J. (2018). *Pentagon'un propaganda aygıtı: Hollywood*, <https://goo.gl/hbGfb4> (11.05.2018).

Hasdemir, F. (2014). *Hollywood'un Uçakları Müslümanlara Çarptı*, <https://goo.gl/dz3Rg1> (11.05.2018)

İnci, E. (2017). *Alman Propaganda Sineması: Amerikan ve Sovyet Propagandası*, <https://goo.gl/DxN45E> (10.05.2018).

Karsan, K. (2012). *Soy Cuba (1964): I am Cuba*, <https://goo.gl/ZLyKE6> (16.05.2018).

Küpeli, Y. (2018). *Küba Devrimi 50. Yılı'nı Doldururken Küba Tarihinden Notlar*, <https://goo.gl/U5cPz5> (11.05.2018).

Derindüşünce. (2018). *Hollywood-Pentagon Aforizmaları*, <https://goo.gl/qKtBDQ> (02.07.2018).

Tarihkompo. (2018). *Psikolojik Savaşın En Önemli Silahı Gri Propaganda Nedir?*, <https://goo.gl/17ejaL> (26.04.2018).

Değirmen ve Haç (2011) Filmi Ekseninde Teknoloji ve Sanat İlişkisi

Tuğrul Karanfil¹

Öz

Sanat ve teknoloji ilişkisi başlığı altındaki çalışmanın kapsamı, bilginin modern çağda yayılma kabiliyeti ekseninde tartışılacaktır. Günümüzde bilgiye erişim, teknolojinin sağladığı imkânlar doğrultusunda son derece hızlanmıştır; çalışma boyunca bu erişim kabiliyetinin olumlu ve olumsuz yönleri irdelenirken, bilginin niteliksel çeşitliliği tartışma alanının sınırlarının genişlemesi eğilimini görünür kılmıştır. Lech Majewski'nin *Değirmen ve Haç* (*The Mill and The Cross*-2011) adlı filmi eksen alınarak incelenen modern teknoloji ile sanatsal bilginin dönüşümü, insan ve teknoloji arasındaki ilişkinin de detaylı bir şekilde irdelenmesini gerekli kılmıştır. Lech Majewski, *Değirmen ve Haç* adlı filmde Pieter Bruegel'in sanatsal eserlerinin sinema diliyle aktarımını hedeflemiştir. Filmin niteliği itibarıyla kurgusal bir gerçeklik yaratmaktan ziyade, Bruegel'in fotoğrafik, ama içerisinde hareket barındıran resimlerine, sinematografik anlatıyla ve oyuncular vasıtasıyla fiziki eylemi eklemiştir. Böylece Majewski, yalnızca Bruegel'in tablolarını sinemada görünür kılarak sanatsal bilginin geniş kitlelere ulaşmasına imkân sağlamamış; aynı zamanda resimlere yeni bir oluş katmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bruegel, Majewski, Sinema, Felsefe, Teknoloji

The Relation Between Technology and Art Based on the Mill and the Cross (2011)

ABSTRACT

*Current work, which is based on the relation of art and technology, discusses the ability of transformation of knowledge in modern time. The access to information has been accelerated by the possibilities that the technology offers nowadays. While the positive and negative aspects of this accessibility are examined throughout the article; the qualitative diversity of knowledge appears to tend to expand the boundaries of the debate area. The transformation of modern art and artistic knowledge which is researched as the main subject in *The Mill and The Cross* (2011) by Lech Majewski, is the reason of analysis of the relationship between man and technology in particular. In Lech Majewski's *The Mill and The Cross*; he aims to direct the transfer of Pieter Brueghel's artistic work in cinematic language. It is far from creating a fictitious reality in terms of a movie; Majewski adds the physical action into Bruegel's photographic but moving images with the cinematographic narrative and actors. Thus, Majewski not only allows Bruegel's paintings to be visible in cinema and artistic information to reach broad masses, but also adds a new formation to the paintings.*

Keywords: Bruegel, Majewski, Cinema, Philosophy, Technology

¹ Öğr. Gör. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Drama ve Oyunculuk Bölümü, tugrulkaranfil@aydin.edu.tr

GİRİŞ

Teknoloji vasıtasıyla 1564 yılında yapılmış bir sanat eserinin günümüz sinemasının imkânlarıyla geniş kitlelere ulaşması, teknolojinin sanatsal veriyi iletme becerisini kanıtlar. Öte yandan teknolojik imkânlar iletilmek istenen bilgi yığınına çerçevelediği takdirde, teknolojik beceri hizmet ettiği ideoloji çerçevesinde kısıtlı bir kolaylık sağlar (Bolt, 2015: 12). Çerçevelemek, var etmek yerine tasvir etmektir; zira sınırlıdır, keşfe açık değildir. Tasvirde, var olan nesnenin taklidinin inşasına yönelik bir eylem mevcuttur. Çerçevenilmiş teknolojik sunumda, yeni bir hakikat yaratmaktan ziyade, var olan hakikatin benzerini sunmak hedeflenir. Bu bağlamda sanat ve hakikat arasındaki ilişkinin niteliğini irdelemekte fayda var; zira sanat, bir hakikat yaratımı olarak kabul edildiğinde, Majewski'nin, Bruegel'in resimlerini sinemaya aktarımı sanatsal bir aktivite mi, yoksa 1500'lü yıllarda var edilen sanatsal bir deneyimin taklidinin günümüzde teknoloji vasıtasıyla sunumu mu sorusu öne çıkar.

Heidegger için varlığın anlamı, temel argümandır. Sanatın varlığının sebebini netleştirmek, aynı zamanda Majewski'nin *Değirmen ve Haç* adlı filminin bir sanatsal tasarım olup olmadığı hususundaki tartışmaya ışık tutacaktır;

"Heidegger'in düşüncesi, başından sonuna, varlığın anlamı hakkındaki bu tek bir temel soru etrafında döner. Heidegger sanatı araştırdığında, bu insan deneyiminin özel ve diğer deneyimlerden yalıtılmış bir alanı olarak sanatın özelliklerini belirlemek amacıyla değil, sanatı varlığın amacını deşifre edebilecek muhtemel bir ipucu olarak gördüğü için yapar" (Bolt, 2015: 14).

Sanatsal tasarım, varlığın amacını ortaya çıkartacak ipucunu Heidegger'in tabiri olan "açığa çıkartma" yöntemi ile sunar (Bolt, 2015: 19). Bu açığa çıkartma, var etme deneyimini içinde barındırır. Çerçevenilmiş bir açığa çıkartma eyleminde ise var edilmiş gerçekliğin tasavvuru mevcuttur.

Teknoloji ve ideoloji arasındaki ilişki, hayatı rafine etme bağlamında paralellik gösterir. Zira her ikisi de sorunu yorumlar ve sorun ile baş edebilmek adına yöntem geliştirir. Her ikisinin de sunduğu çözüm, soruna belli bir açıdan bakmayı gerekli kılar. Teknoloji ekseninde -görsel ve işitsel medya unsurları kullanıcı için- bir imajlar dünyası yaratır. Seçilen imajlar, ticari bir kaygı güdüyorsa alıcının algı dünyası bu hedef doğrultusunda çerçevenilmiş olacaktır. Teknolojinin gelişimi ile akıllı telefonların günlük yaşama bu denli dahil olması, sosyal medyanın insan ilişkileri üzerindeki etkisi ve internet kullanımının artışı, bilişim teknolojilerinin yatırım sahasına dönüşmesine neden olmuştur. Günümüz insanının teknolojik aygıtlara olan ilgisini açıklamada Heidegger'in varlığın sebebine dair sorusu yardımcı olacaktır; insanın, teknokratik insana dönüşmesine sebep olan varlık sebebi nedir? Yaşamaya zorunlu kılınan insanın, zorunlu kılınan nesne (hayat) ile olan bağını arttırması temel bir eğilim olarak kabul görebilir. Heidegger (Bolt, 2015: 24); "...dünya içinde var olmanın varlıksal kalıbı derttir" der; teknokratik insanın varoluş derdi ise hayat ile arasındaki bağı kuvvetlendirmektir. Teknoloji, insan ile hayat arasındaki iletişimi ziyadesiyle arttırmıştır. Elbette bu artış, sunulmak için uygun görülen imajlarla sınırlıdır. Descartes'i referans alan Kartezyen özne, "Düşünüyorum, öyleyse varım" derken, teknokratik insan, "Teknolojiyi kullanıyorum, öyleyse varım" yargısına varmıştır (Bolt, 2015: 28). Zira günümüzde var olmak için düşünmek yetmemektedir. Hayatla bağını (iletişimini) arttırmak için teknolojik cihazları araç olarak kullanan teknokratik insanın diğer insanlarla ortak imajlara maruz kalması, var olmak için "aynılaştan" insanın aslında yok olduğunun bir işareti midir? Heidegger'e göre dünyaya fırlatılmış her Dasein,² küreselleşmenin aynılaştırışı etkisine rağmen farklı dünyalara sahiptir; bir Dasein için diğerinin hayatına -onun izin verdiği ölçüde- dahil olmak, hayat ile kurulan bağlardan biridir. Bu nedenle sosyal medyanın başka dünyaları keşfetmek adına sağladığı imkân, bu ihtiyacı önce yaratmış ve sonra gidermiştir.

Ticari kaygılarla tüketiciye seçili imajları sunan teknoloji üreticisi ile ticari kaygı gütmeksizin tercih hakkı kullanan Dasein'in şahsi kaygısının ortak sonucu, çerçevelenmiş bir *varoluşa* hizmet etmeleridir. Teknolojik nesne üreticisi, ürünün satışı için gerekli reklamı seçili imajlar yoluyla yapar; öte yandan Dasein'in sosyal medya hesaplarında haz duymak ve kalabalık olmak adına kendisine benzer kişileri barındırması, kendi adına hayatını kolaylaştırmak için seçtiği bir yöntemdir. Gerek ticari bir kaygı barındırsın gerekse bireysel haz adına olsun, her iki yönelimde de hayatı rafine etme eğilimi baş gösterir. Bu eğilim, farklı disiplinlerde tasvirlik adı altında özgün sanatsal tasarımın ihtiyaç duyduğu varoluş nüvesinin yok oluşunun sebebidir.

"Dünya içinde var olmak Dasein'a neler kazandırır, neler kaybettirir? Heidegger'e göre insan varoluşunun dramasına yön veren, dünya içinde var olmanın fırlattığı olanaklardır. Yaşamın ortasına fırlatılmışızdır. Ve onun gelgitleri, çalkantıları ve akıntılarıyla sürükleniriz. Daha doğduğumuz andan, yani dışarı atılıp, biz çılgınlıklar ve tekmeler atarken, bir doktorun ya da ebenin bizi aldığı ve bizim kontrol edemediğimiz bir ortamda, bize sorulmamış bir zamanda, bizi seçmediğimiz bir anneye teslim ettiği andan itibaren, kendi irademiz dışında, geleceğe doğru fırlatılırız. Heidegger buna Dasein'in 'fırlatılmışlığı' (Geworfenheit) der" (Bolt, 2015: 29).

Teknokratik insanın da imajlar dünyasına maruz kalışı, buna benzer bir fırlatılmışlıktır. Teknolojik ürünlerin özellikle ihtiyaç yaratması ve bu ihtiyacı gidermesi, günümüzde kazançlı bir ticari yöntem dönüşmüştür. Bu kazanç, insanı teknolojik metayı tüketmeye mecbur kılmıştır. Kapitalist toplumlardaki satış odaklı tüm dış etkiler, bireyi yalnızca ürünü satınalmaya değil, aynı zamanda başkalarının takdirini de satınalmaya yöneltmiştir. Zira iPhone'un bir üst modelini alma eğilimi; büyük oranda başkalarının takdirini de satınalma eğilimini içinde barındırır. O halde teknokratik insanın takdir kazanma eğilimi, teknoloji

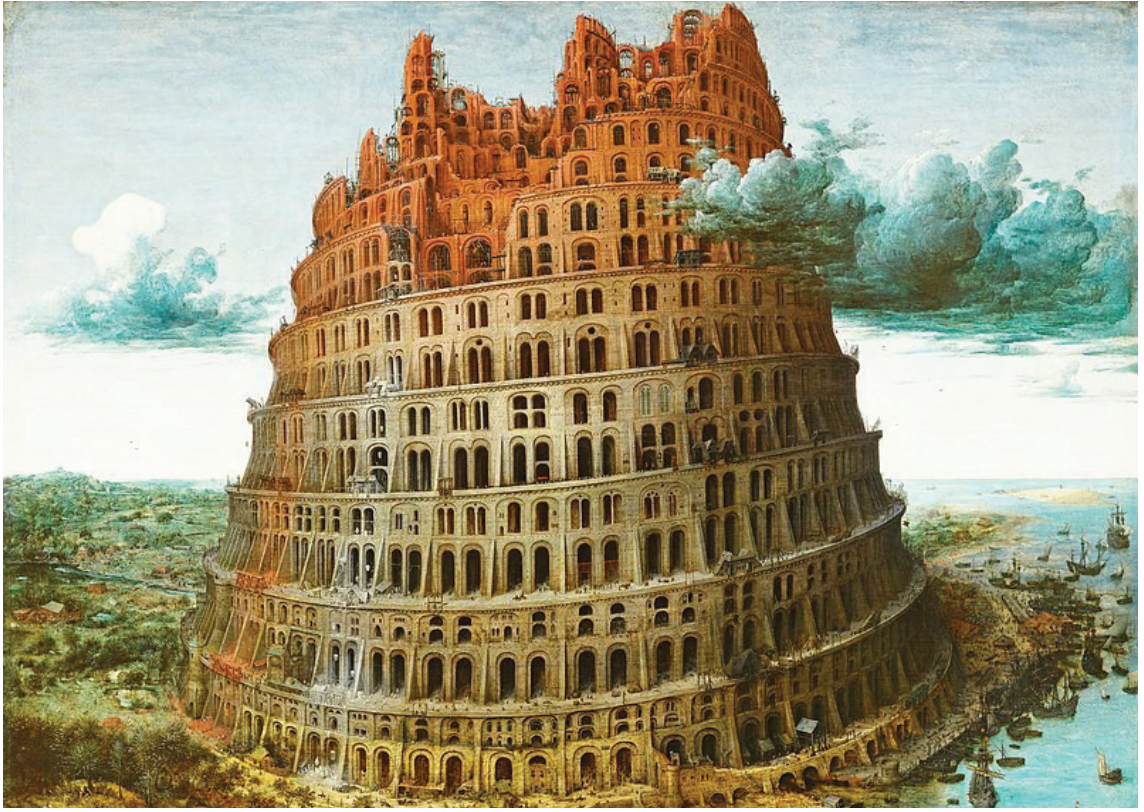
üreticisi tarafından ihtiyaç olarak yaratılmış ve bu ihtiyacın tüketici tarafından giderilmesi beklenmiştir.

Teknolojinin yarattığı ve giderilmesini önerdiği diğer bir konu sürattir. Üst model bir akıllı telefon, var olmak için iletişime geçme ihtiyacı içinde olduğunuz dünyaya daha hızlı bağlanma fırsatı verirken, bin beygir gücünde bir araç, gideceğiniz yere başkalarına kıyasla daha hızlı ulaşma imkânını size sunar. Böylece şahsi haz tatmini için başkalarının takdirine daha süratli bir şekilde nail olmuş oluruz. Günlük yaşantı içerisinde günlük sıradan eylemlerimizi internet hızı seviyesinde yürütememek, Dasein için bir kayıp olmasa da, bu rasyonel bakış çoğu zaman modern toplumda gereksiz bir detay olarak kabul görülür.

Virginia Üniversitesi'nde yapılan bir araştırmada, teste katılan biri, 15 dakika hareketsiz kalmaktansa elektrik cezasına maruz kalmayı kabul etmiştir (Kuzuluoğlu, 2017). Sosyal medya gibi diğer tüm teknolojik mecra ve ürünler, teknokratik insanın boşta kalmama eğilimini meşrulaştırmıştır.

Yukarıda sayılan sürat ve takdir öğelerinin yanı sıra teknolojinin öne sürdüğü pek çok dış etki fırlatılmış insanın narsist benliğini daha da öne çıkarır. Bu dış etkilerden biri, sosyal medyada Dasein'in² bir başka kişiyi takip etmeyi ona lütuf, takibi bırakmayı ise ceza olarak görmesinde öne çıkar. Sosyal medya bu bağlamda bir paradoks meydana getirir. Sosyal medyada Dasein, kendisine benzer kişilerle iletişim kurma eğilimindedir. Öte yandan kentli olmak, farklı olanlarla beraber yaşama durumudur. Beş dakikada bir *Whatsapp'a*, *Instagram'a*, *Twitter* ya da *Facebook'a* gelen mesajlarını kontrol etmeyen bir teknokratik insan, *hayatı kaçırma tehlikesi* ile baş başa kaldığı kanaatindedir. Hayata bağlanmayı, kendisi ile benzer insanların

² Dasein, "orada olmayı" ifade eder. Dasein, öz'ün tam karşıtı olarak, "varoluş" için kullanılan bir terimdir. Dasein, öz'ünü dünyada yaşarken imar ve inşa eder. Hem "dünya içindeki varlık" hem de "ötekilerle birlikte varlık"tır.



Resim 1. Babil Kulesi/Pieter Brugel (I) [https://commons.wikimedia.org/wiki/Pieter_Brugel_\(I\)#/media/File:Pieter_Brugel_the_Elder_-_The_Tower_of_Babel_\(Rotterdam\)_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Pieter_Brugel_(I)#/media/File:Pieter_Brugel_the_Elder_-_The_Tower_of_Babel_(Rotterdam)_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg)

bulduğu sosyal medya hesabına giriş yapmak ile paralel gören teknokratik insanın, farklı insanlarla beraber yaşamak zorunda olduğu realist dünyaya karşı azalan tahammülü, bahsi geçen paradoksun temel sebebidir.

Gelişen teknoloji, dijital sanatların popülerliğini arttırırken, dijital medya unsurlarının üretimini de yaygınlaştırmıştır. Bu noktada sorulması gereken soru, gündelik deneyim ile sanat eseri arasındaki farkın ne olduğudur. Bir Instagram fotoğrafçısı ile bir Rönesans ressamı arasındaki fark nedir? Heidegger, Dasein ile her günkü Dasein arasında bir ayrıma gider; ona göre varlığı ilgilendiren temel sorun insanın her günkü etkinliği değil, insanın ve şeylerin varlıklarının varlığına dair sakladıkları ve ortaya çıkardıklarıdır (Bolt, 2015: 35). Sanat eseri, hakikati açığa çıkarabilme becerisine sahip olduğundan (Bolt, 2015: 47), *Calvary Alayı* adlı

tablodaki en önemli figür olan İsa'yı resmin merkezine alıp, onu gören gözler için saklamayı tercih eden Bruegel'in tavrı, Heidegger'in iddiasına referans olarak gösterilebilir. Zira Bruegel için hakikati açığa çıkarmanın yolu, onu saklı tutmaktır.

Sanat eserinin oluşumu Adorno'ya göre yaratıcı praksise ihtiyaç duyar, lakin bu noktada Adorno sanat eserinin "kasıtlı bir işe yaramazlık" olduğu konusunda Kant ile hemfikirdir. Zira otonom sanat³, kültür endüstrisi tarafından kullanılsa da, bir protestodur, kapitalist toplumda meta bir işe yararken, özerk sanat ürünü kasıtlı olarak işe yaramaz (Boucher, 2016: 100-101). O halde bu kasıt, Bruegel'in *Calvary Alayı* tablosu ile bir Instagram kullanıcısının günlük etkinliğini

³Otonom/özerk sanat eseri, sanatçının tüketiciye ihtiyaç duymadan ürettiği tasarıdır. Tüketilmesi için üretilen sanat eseri, tüketicinin algı sınırlılığı oranında estetik olma gayesini taşıyacaktır.

fotoğrafladığı hareketsiz imajla arasındaki farkın da temel sebebidir.

Teknoloji çağını, bir tasvir veya tasavvur çağı olarak nitelendirmek doğru olacaktır. Heidegger'e göre modern insan "mevcut olanı" bir nesne olarak karşısına yerleştirir. Modern insan tüm nesnelerin merkezinde olduğunu ve bu nesnelerin kendisini tasvir ettiğini tasavvur eder. Bu nedenle tasvir çağı şiddet üretir (Bolt, 2015: 66). Modern insanın bu zaafından faydalanan dijital meta üreticisi firmalar, sosyal medya hesaplarıyla yoğun bir şekilde kullanıcılarını tasvir edebilmek için inovasyon modelleri geliştirme gayretindedirler. Teknokratik insan ise tasvir rejimine uygun bir şekilde fotoğrafına ya da videosuna (hareketli imaj) daha fazla beğeni alabilme savaşına girer. Aynı şekilde sinema salonunda film başlamadan önce zorunlu olarak izletilen on beş dakikalık gıda, kıyafet ya da genel anlamıyla meta tanıtımı, bu zorunluluk nedeniyle tasvir çağı şiddetinin bir diğer göstergesidir.

Bruegel'in *Calvary Alayı* tablosunun perspektif olarak merkezine yerleştiği kutsal bir figür olarak İsa'nın yerini, modern toplumda sıradan insan almıştır. Majewski'nin *Değirmen ve Haç* adlı filminde de görüleceği üzere, İspanyol lejyonelerinin baskılarına karşı İsa'yı temsil eden dramatik persona, Flandra halkına kendi kaderlerini ellerine alabilecek güce haiz olduklarını söyler. Temel paradoks, ekonominin, siyasetin ya da çağdaş sanatın merkeze aldığı modern insanın sabit bir rezerv olarak kendi kaderini tayin etme hakkını elinde bulunduramamasıdır. "İnsan Kaynakları" ve "İnsan Kaynakları Yönetimi" ifadeleri, bu algının bir sonucudur (Bolt, 2015: 81-82). Bu bağlamda Facebook ve İspanyol lejyoneleri arasında ortak bir payda mevcuttur.

Modern insanla teknolojik nesne arasındaki ilişkinin niteliği, *sahip olma arzusu* üzerine kuruludur. Var olan her şeyin bir rezerv olduğu böyle bir durumda insan, nesneyi "oluruna" bırakamaz. Oysaki yaratıcılık, üretmenin ötesinde, *şeyin* oluşumuna imkân tanımaktır (Bolt, 2015: 112).



Resim 2. Calvary Alayı (1564) tablosundan bir detay

<http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-Detail-peasants-and-chechmate-jpg>

Eski Yunanlılar, teknoloji kelimesinin kökü olarak "techne" sözcüğü ile sanat etkinliğini tanımlar ve sanatçıya "technites" derlerdi. Techne sözcüğü, üretme manasında kullanılmaz ve sanatın özünü oluşturan sanatçının becerisi değildir; techne sözcüğü *açığa çıkmaya olanak sağlama bilinci* olarak ifade edilebilir (Bolt, 2015: 108-109). O halde bir hakikati açığa çıkarmak adına İsa'yı tablonun merkezine koyduğu halde, onu daha zor fark edilmesini sağlayacak aksiyonel bir dizgenin içine yerleştirmeyi tercih eden Bruegel ile hareketli imajlar ile tabloyu tasvir eden Majewski arasındaki sanatsal faaliyetin niteliği nasıl açıklanabilir? Majewski, teknolojinin çocuğu olarak ifade edilebilecek sinema ile Bruegel'in tabloda dondurduğu anın öncesini ve sonrasını seyirciye aktarır. Sinemanın

anlatım dili -her ne kadar epizotik bir anlatım tercih edilse de- dramatik personalar ile seyirci arasında bir özdeşlik ve *katharsis* kurulumunun tesis edilmesine olanak sağlar.

Diyalogların az olduğu filmde, fotoğrafik öğeler hareketli imajlara dönüşür ve Bruegel'in sunduğu öyküyü geliştirmek ve yorumlamak yerine, onun açıklayıcısı olma rolünü üstlenir. Bu nedenle Majewski, *Değirmen ve Haç* filmiyle, Bruegel'in *Calvary Alayı* tablosunda ortaya çıkardığı hakikatin destekçisi olmuştur.



Resim 3: Calvary Alayı (1564) tablosundan bir detay

<http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-Detail-the-Virgin.jpg>

Öte yandan, teknobilimin insan ve makine melezleşmesine olanak sağlaması, Descartes'in özerk öznesinin altının oyulmasına neden olmuştur (Bolt, 2015: 113). Zira, "cyborg'leşen" modern insan, teknolojinin protezleşmesinin bir sonucudur (Lazzarato, 2016: 231).

Heidegger, nedenselliği Aristo'nun 4 neden öğretisiyle şöyle açıklar:

1. Maddi neden (causa materialis),
2. Formel/biçimsel neden (causa formalis),
3. Ereksel/amaçsal neden (causa finalis),
4. Etkin neden (causa efficiens) (Bolt, 2016: 115-116).

Aristo'nun nedensellik öğretisinin filmdeki karşılığına bakıldığında maddi neden olarak ışık ve çizgi akışı; formel neden olarak süre-imaj akışı; ereksel neden olarak Bruegel'in tasarladığı fotoğrafik anı virtüel detaylarla zenginleştirerek ressamın saklayarak açığa çıkardığı hakikati daha da görünür kılama niyeti; etkin nedenin de soyut bir tasarımı görüntülerle somutlaştıran ve anlam üreten sanatçı olduğu söylenebilir. Majewski'nin resimdeki gerçekliği açığa çıkarmak adına dondurulmuş anın öncesini ve sonrasını kurgulayarak imaj yaratımına dair seyircinin elindeki Tanrısal yetiyi alması, filmin resme göre daha az nitelikli olduğu anlamına gelmemelidir.

Teknolojinin sürekli gelişimi, makine ve insan arasındaki ilişkinin de sürekli olarak yeniden değerlendirilmesini gerekli kılar. Teknolojik bir araç olarak sinema, Lazzarato'nun dediği gibi (2016: 210), "...bize imajlardan kurulu ikinci bir doğa bahşetmiştir." Yeni bir ihtiyaç alanı ve ekoloji yaratmıştır. Makine insanın (Cyborg), bu ekolojik şartlara uyum sağlaması zamanla daha da kolay bir hal alır; zira Eski Yunan dönemindeki dünya içinde var olma düşüncesi, modern zamanda her şeyi bilme ve kontrol etme arzusuna dönüşmüştür (Bolt, 2015: 143). Sinemanın bilgi transferi bağlamında işlevsel olması, narsistik modern insanın halihazırda bilgiye tasasız erişimine imkân tanır. Böylece Majewski'nin imaj manipülasyonu, yaratıcı Tanrısal yetisi elinden alınmış seyirci tarafından kabul edilebilir bir hal alır.

Heidegger, Dasein'in dünyayı tarafsız gözlemlemeyeceğini öne sürer. Bunun temel sebebi imaj manipülasyonu ve enformatik yığılımdır. Referans noktası, artistik yönelimin hayat maddesi ile bağlantısının güçlü tutulması olmalıdır. Aksi halde sanat eseri zararsız ve etkisiz haliyle kasıtlı işe yaramazlığından soyutlanıp yararsız bir hal alacak ve Schopenhauer'in dediği gibi "yaşamın uyuşturucusu" olma rolünü üstlenecektir (Bolt, 2015: 132). Bu çerçevede temel sorun, zararsız virtüel bilginin küreselleşmesi ve makine-insana tek katkı ve yan etki olarak zihinsel tembelliği sunmasıdır.

Hayatın internet hızıyla aktığı enformasyon çağında, bilimin hegemonyası inşa olur. Heidegger, araştırma olarak bilimi kavramsallaştırırken üç özellik öne sürer; prosedür, yöntem ve kendi kendine devam eden sürekli bir etkinlik. Bu üç özellik bilimin hegemonyasını mümkün kılar (Bolt, 2015: 139). Bilim, nitelikli bilginin sınırlarını netleştirip daha da genişletmek için çaba sarf ederken, Rönesans döneminde Bruegel'in *Calvary Alayı* tablosuna bakan biri ile teknokratik çağın insanının bakışı arasındaki fark -genişleyen enformatik sınırla doğru orantılı olarak- açılmaktadır. Zira *temsil ve gerçeklik* arasındaki ilişki değişmiş, enformasyon çağında bir imaj çok sayıda çağrışıma sebep olmuş ve *şeyleri* birbirinden ayıran kategoriler çökmüştür. Bilim, nitelikli bilgiye erişim yöntemini sunarken, bilginin teknokratik çağın ekonomiyapısına uygun şartlarda sunulacağını da belirtmek gerekir. Sanatsal ya da bilimsel bilginin tüketiciye erişimindeki bu dinamik, Baudrillard'a göre trans-estetik momentte her şeyin estetikleşmesine ve tüketilmek üzere imal edilmesine neden olur. Baudrillard, her şeyin ve her biçimin estetikleşmesini "kültürün Xerox derecesi" ifadesiyle tanımlar ve bu çerçevede politika gösteriye; seks, reklam ve pornografiye ve genel itibarıyla kültür olarak adlandırılan, ama nitelikli sanatsal bilgiden yoksun, semiyotikleştirici bir sürece dönüşür. Medyatik süreç, sanat eserinin kolay kopyalanabilir bir hal almasına neden olmaktadır. Majewski'nin filmi, Bruegel'in ortaya çıkarmaya çalıştığı hakikati desteklese de, teknokratik çağın

simülasyon teknolojisi yüksek sanatla, düşük kitlesel kültür arasındaki postmodern çöküşün yaşandığı geç kapitalizm çağında, seyircinin galeri yerine sinemaya gitmesine neden olur mu? (Toffoletti, 2014: 24-25). Majewski'nin sinematografik tasviri, Bruegel'in tablosunun sanatsal niteliğini azaltır mı? Majewski'nin tasarladığı virtüel gerçekliğin üzerinde Bruegel'in fırça darbeleri görülemese de, Baudrillard'ın tabiriyle "gerçekliğin yerini almış işaretlerin hipergerçeklik noktasında" bulunan teknokratik insan için Rönesans resminin merak konusu olacağı ihtimaller dahilindedir (Akt. Toffoletti, 2014: 32). Majewski bu ihtimali Andy Warhol minvalinde, Kant'ın sanatı tanımlarken kullandığı kasıtlı işe yaramazlık tabirini referans alarak ve simülatif geç kapitalizm çağında filme 1.1 milyon EUR harcayarak gerçekleştirmeyi dener. Baudrillard'ın, sanatı anlam üretmeyen bir imaj konumuna indirgediği için Warhol'u alkışlaması ve Duchamp'ın pisuvarı işlevsel bir nesne olmaktan çıkarıp, estetik bir nesne haline getirmesi aynı düzlemde birbiriyle tutarlı tavidir (Toffoletti, 2014: 46-47). Warhol, ilk dönem filmlerinde "zaman" kavramını sorgular; bu türdeki ilk filmi *Uyku'da* (*Sleep*, 1963), altı saat boyunca uyuyan bir adamın uyuyuşu yansıtılır (Coşkun, 2017: 267). Süre-imajlardan örülü videoyu, resim ve fotoğraftan ayıran temel kavram olan *zamanı* farklı değerlendiren ve video-zaman ilişkisini sorgulayan Warhol ile Bruegel'e yeniden bakmamızı salık veren Majewski, paralel bir anlayışı benimsemiştir.

Her ne kadar yaratım süreci olarak resim ve fotoğraf birbirlerinden ayrı olsalar da, ereksel olarak temelde aynı amaca hizmet ederler; zamanı durdurmak. "Esrik, narsist, saplantılı, nevi şahsına münhasır, anlık ve geri dönülemez" fotoğraflık imajı (nesneyi) seçen kişinin fotoğrafçı olduğuna dair genel kanıya karşın; Baudrillard, fotoğraflanan nesnenin kendisini fotoğraflıya (özneye) görünür kıldığını öne sürer (Coşkun, 2017: 63). Özerk yapısı itibarıyla resim ve fotoğraf aynı kategoride incelenebilir. Nörolojik düzlemdeki bir çağrışım yoluyla ressamın virtüel imajı tuvaline aktarması ile kendisini görünür kılan nesnenin özne tarafından kadrajlanması,



Resim 4. Calvary Alayı (1564) tablosundan bir detay

<http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-Detail-the-Mill-1.jpg>

fırça ve deklanşör arasındaki farkın yaratım sürecinde ortadan kalkmasını sağlar. Sinema ise -her ne kadar Woody Allen, "Sabah platoya geldiğimde, ne çekeceğimi bilmem, hatta bu konuda düşünmemişimdir bile..." (Akt. Aydın, 2015: 117) dese de- bir senaryo, bir çekim planı ve arka arkaya aktığı takdirde semantik bir ifade kazanacak olan bir düzleme genel anlamda ihtiyaç duyduğundan dolayı, yönetmenin manipülsayonu çok daha ön plana çıkar.

Nesneler satılmak için imal edilirken, reklamlar ise hediye olarak sunulur. Reklama inanmamızın sebebi bizi ikna etmesi değil, reklamın bize inandığını bilmemizdir. L'Oreal, "Çünkü siz buna değersiniz" derken son derece ısrarcıdır (Akt. Toffoletti, 2014: 83). Öte yandan imaj, nesneye ulaşmamızı mümkün kılmaz ve imajı tüketmek -arzu tatminini sağlayamayacağından- seyirci için hayal kırıklığını da içinde barındırır. İmaj, nesneye giden yolda en süratli araç olmasa da başka bir imaja giden en kestirme yoldur. Louis

Vuitton'un üst üste gelen LV sembolü ya da Coco Chanel'in iç içe geçmiş iki C tasarımı, artık tanıttığı üründen de bağımsız, anlam taşıyıcı ve özerk imajlar haline gelmişlerdir (Toffoletti, 2014: 97). Böylece sinema, televizyon, bilgisayar ekranı ve imaj üreten diğer tüm aygıtlar, gerçek dünyanın dışında bir gerçeği yansıtmanın ötesinde, yeni bir gerçeklik yaratır ve gerçeğin bizatihi kendisi olurlar. "Gerçeğin katli", yeni bir gerçeğin taşıyıcısı olur (Toffoletti, 2014: 102-103).

Che Guavera'nın ünlü fotoğrafının tişörtlerin üzerine basılması ya da çarımha gerili İsa figürünün teolojik nesnelere üzerine konması, yüklü oldukları anlam itibarıyla taşıyıcı olduklarının göstergesidir.

Diğer taraftan Majewski, *Değirmen ve Haç* filmi ile tarihi bir olayın ücretsiz reklamı olma rolünü üstlenirken, bir yandan da -Prada ve Armani minvalinde markaların değer taşıyıcı sembolleri gibi- zihinde sabit çağrışıma neden olacak imajları kullanmıştır. Bir köylünün inek otlatması, çarımha gerili İsa, çocukların yaramazlık yapması, dans eden köylüler, idam edilen bir mahkûmun yanı başındaki yakınının ağlaması, yeni resmi üzerine çalışan bir ressamın dalgın tavrı, annesinin memesinden süt emen bebek ya da kurukafa, kara bulut, çorak toprak, yırtıcı kuşlar tarafından parçalanmış ceset gibi imgelerin "ölüm"ü çağrıştırmaları, filmdeki sabit çağrışım yaratan süre-imajlar olarak kabul edilebilir.

Kapitalizm, Che imajını değiş tokuş değeri olan bir metaya dönüştürür ve kendi sistemine muhalif olan bir simgeye, kendi sınırları içerisinde yer vererek onu normalleştirir. Majewski ise tam tersini yapar; kutsiyet atfedilen kişiler idama götürülürken, *oyunan çocukların* kadraja girmesine izin verir. Tanrı'nın öfkesini temsil eden gök gürlemelerinin duyulduğu sahnede tarlada sevişen köylüleri gösterir. Aynı sahnede -kutsiyet atfedilen değirmenin üzerine kurulu olduğunu tahmin ettiğimiz kayalıkların yamacına- idrarını yapan çocukları yansıtır. Köylülerin dans ettiği sahnenin ardına bir işkence sahnesini bağlar ya da İsa'nın

ölümünün gösterildiği günün ertesinde güneşli bir günü tasvir eder ve dans eden köylülerin görüntüsüyle sekansı tamamlar.

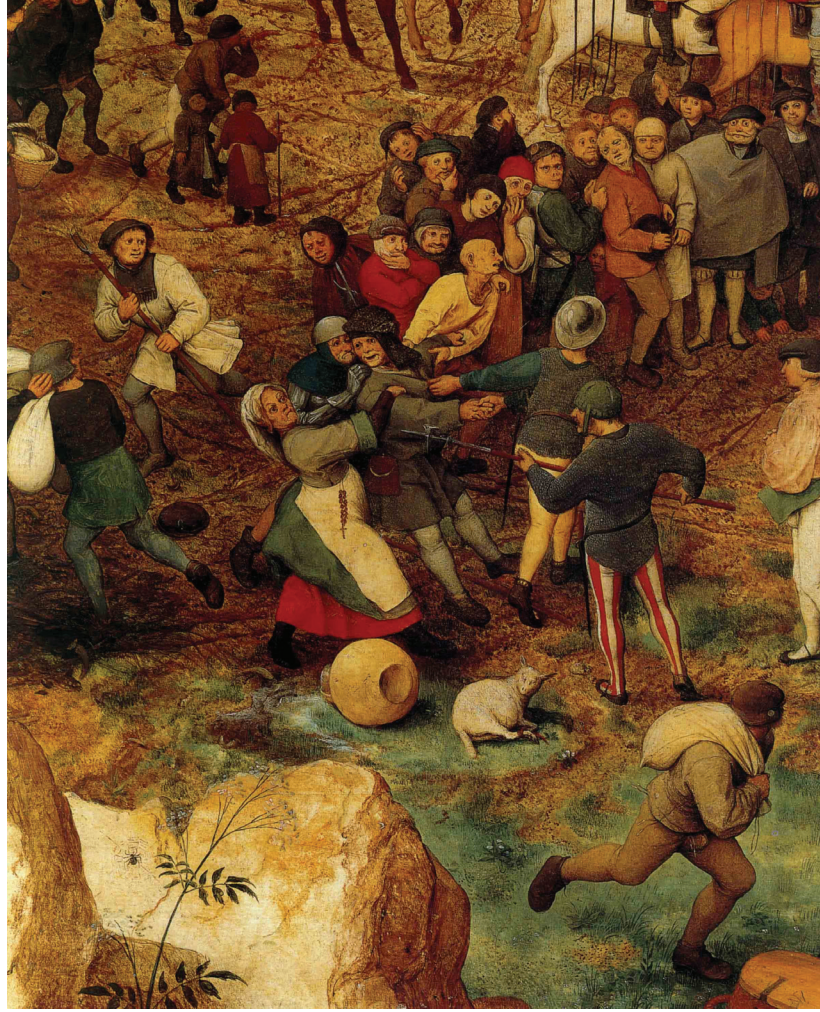
Majewski, formel anlamda sabit çağrışım yapan, alışıldık virtüel nesnelere olağandışı bir yaklaşım sergilese de, aslında zıttı ile var olan yaşamın bizatihi kendisini aktararak yaşamsal maddeyle ve dolayısıyla yaşamsal hakikatle bağ kurmaktadır.

İsa'nın ölümünden sonra Tanrı'nın öfke çığlıklarının temsili olarak göğün gürlediği sahnede epizod olarak gösterilen köylülerin sevişmesi ve özellikle çocukların çiş sahnesi, Derrida ile bağlantı kurulmasına olanak tanır. Zira her iki eylem sonunda vücuttan açığa çıkan döl ve idrar; Derrida'nın görsel arkeolojisinde bedensel dışıklar olarak toplumu temellendiren değer alanlarının göstergesidir. Bedensel sıvı, içle dış arasındaki ilişkinin kırılım noktası ve Batı metafiziğine direnişin ifşasıdır. Zira bilimin bilgi üretimi için kullandığı fiziksel ve beden faniliğine tanıklık eden maddi izlerdir (Ricgards, 2014: 112-113).

Aristoteles ve Platon'dan beri Batı toplumlarındaki düşünme modeli, nedensel ve hiyerarşiktir. Ağaç imajı ele alındığında, tohumun *neden* ve ağacın *sonuç* olduğu çıkarımının ötesinde, bir soyağacı ele alındığında kuşaklar arasındaki ilişkilere de gönderme yapılır. Batı toplumunda ağaç imgesi tek bir hakikat ve ağacın etrafındaki boşluk ya da ağaç olmayanlar bu hakikatten türetilen *ötekilerdir*. Hâlâ geçerliliğini koruyan bu ikili düşünme modeline Nietzsche 19'uncu yüzyılda farklı bir bakış açısı getirmiş ve Deleuze de bu yaklaşımdan etkilenecek Guttari ile beraber "köksap"⁴ fikrini geliştirmiştir.

Köksap fikri, Batılı hâkim fikre karşıt bir model sunmaktan öte, nasıl düşündüğümüzü yeniden sorgulamak hedefindedir. Böylece ağaç fikrini

⁴ Köksapın kelime anlamı, yeraltında yapay olarak büyüyen, dallanarak köklenen ve yeni filizler veren bitki sapıdır. Birçok ot ve günlük diyetimizden bildiğimiz birçok bitki, örneğin kuşkonmaz, zencefil ve patates köksapsıdır (Sutton, Jones, 2016: 21).



Resim 5. Calvary Alayı (1564) tablosundan bir detay

<http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-left-lower-Detail.jpg>

yerinden ederek onun yerine geçer. Farkı daha anlaşılabilir kılmak adına ağaç imgesi üzerinden gidersek, ağaç bir hakikattir, fakat ormanda tek bir hakikat, tek bir ağaç ve tek bir neden-sonuç yoktur. Ağaç, tek bir nedenin sonucu değildir; su, güneş ve toprağın bileşimi ağacı var eden diğer dinamiklerdir; bu nedenle tohumu tek bir neden olarak kabul etmekten ziyade, sonucu, farklı unsurların bir araya gelmesinden müteşekkil bir bileşim olarak düşünmek köksapsıdır. Bu bağlamda her şey köksapsıdır (Sutton, Jones, 2016: 21-22).

Birkiye (2016: 109), "Her büyük oyun bir boşluk etrafında yapılır" der. Majewski'nin ölüme, yaşama, kutsal motiflere, kısacası sabit çağrışım yaratan imajlara yaklaşımı, Birkiye'nin kastettiği boşluğun ve muğlaklığın inşasını mümkün kılar. Deleuze de bir düşünceyi

köksapsı olarak keşfetme çabasının derin bir muğlaklığın oluşumuna sebebiyet vereceğini belirtir. Bu nedenle Majewski'nin rejisinin bizleri virtüel görüntü karşısında düşürdüğü boşluk, aslında yaşayan insanın hayatı seyrederken içine düşmesi gereken boşluğun karşılığıdır. Majewski'nin rejisinin köksapsı/muğlak yapısı, seyirciyi -Deleuze'ün *Bin Yayla*'da kullandığı ifadeyle- "yersiz-yurtsuzlaştırır" (Akt. Sutton, Jones, 2016: 24).

Video oyunlarının da oynayan üzerinde aynı etkiyi yarattığı görülür, "kendini oyuna kaptırma" ifadesi, Super Mario'da Mario'nun ya da Tom Raider'da Lara Croft adlı avatarın yerine geçerek sağlanır. Böylece yaşamsal kimliğimizi bir kenara bırakarak yersiz-yurtsuzlaştırırız. Öte yandan avatar sayesinde yeni bir kimlik edinip yeniden yer-yurt sahibi oluruz (Sutton, Jones, 2016: 34-35). *Vice City* adlı oyunda, dilediğimiz model arabaya binme imkânıyla araba özgürlüğünü deneyimlerken, bir dramatik persona olarak James Bond üzerine kurgulanan video oyunlarında "gizil, şiddetli bir seksizm" şeklinde tanımlanabilecek eril bir davranış tarzını kazanma imkânına sahip oluruz (Sutton, Jones, 2016: 40-42). Özellikle video oyunlarında olay örgüsünün inşası -kısmen de olsa- oynayanın elindedir; *hamartia*, *asal krizler*, *baht dönüşü* gibi dramatik kavşakların olay omurgasının neresine/ne zaman yerleştirileceğine karar verme yetkisi *oyuncunun* kendi elindedir. Oyuncunun avatar olarak hata yaptıktan/elendikten sonra oyuna yeniden başlama şansı, oyuncunun kendi kaderini tayin etme hakkını sonsuz bir şekilde yeniden kazanma yetisidir. Oyuncu, oyundan elenerek yer-yurt edinmesine vesile olan avatarın/virtüel kimliğin kaybını yaşadığı başarısızlık anının ardından, oyuna yeniden başlayarak yeniden kimlik edinir; yer-yurt sahibi olur. Oyunda atlanılan seviyeler ise yeni kimliği onaylanan ve ödüllendirilen oyuncunun haz noktasıdır. Oynadıkça beceri sahibi olan oyuncu için oyun sırasında karşılaşıcağı engelleri öngörme ve üstesinden gelme becerisi, oyunu oynama eyleminin gerekçesi, yani *tözüdür*. Bu *töz*, özgüvendir. Kendi kaderini tayin etme

becerisini elinde bulunduran oyuncu, bu güçten keyif alır; çünkü her çeşit güç erotiktir.

Majewski ise rejisiyle yaşamsal madde ile bağlantı kurar; eserine muğlak bir derinlik kazandırarak değer birikimi sağlar. Deleuze, kimliğin -sabit görünse de- her zaman hareket halinde olan, hiç bitmeyen bir oluş projesi olduğunu söylerken, aslında yaşamsal bir hakikati ifade etmektedir (Sutton, Jones, 2016: 65-66). Bu bitmeyen oluş projesi yaşamın bir hakikati ve tözüdür. Zira Spinoza'nın dediği gibi, "Her töz zorunlu olarak sonsuzdur" (Spinoza, 2017: 40). Majewski, toplumsal verilerle kendimiz için yarattığımız ve sabit kabul ettiğimiz kimliklerimizin esasında virtüel olduğunu anlatarak seyirciyi, yaşamın muğlak sularına bırakır. Bu muğlaklık, video oyunlarının seyirciye kazandırdığı sanal özgüven ve başarıyı geri alır. Seyirciyi konforlu alanın dışına çıkararak bir diyalektik tesis eder.

Paik, video teknolojisinin doğayı değil, zamanı taklit ettiğini öne sürer. Sinema, zamanı kristalleştirerek (sıkıştırmak/genleştirmek) bir güç istenci yaratır. Nietzsche, bu güç istencinin, mikro ve makro kozmosu kapsayan tüm kuvvetlerin kendisinden kaynaklandığı ilksel bir duygulanımsal kuvvet, bir *pathos* olduğunu iddia eder. Bu istenç eylemin temel kaynağıdır (Lazzarato, 2016: 20). Spinoza'nın tabiriyle eylemin tözüdür (Spinoza, 2017: 198). Modernizmdeki sanat nesnesinin süreç ve performans dönüştüğü postmodernizmde (Boucher, 2016: 121), sinemanın süre-ımaj bağlamındaki tözüyle paralellik kuran dönemin teknik-sanat retoriği, teknokratik insanın narsist kimliğiyle de örtüşür; zira zamanı kristalleştirme makinelerinin kontrolü, teknolojiyi kendisine protez eylemiş insanın eline geçmiştir.

Fiziksel yönden diğer canlılara kıyasla pek de kabiliyetli olmayan insan için protez teknoloji, evrimsel sürecin bir sonucudur. Tabiata kutsiyet atfetmenin iyimser bir yaklaşım olacağı, bu bağlamda insanın makineyi de eklemlediği doğal seleksiyon sürecinin sonucunda, melez makine-insanın dünya için bir kanser hücresi

olup olmadığı sorusuna verilecek cevap, bu çalışma için bir önerme olarak kabul edilebilir. Lakin çalışmanın temel amacı cevap bulmaktan öte, farklı cevapların üretilmesini sağlayacak soruların türetilmesidir.

İnsanın tabiat karşısında *çare* üretmeye yönelik çabası içerisinde sanatın yeri ise primitiv kamera olan gözümüze protez olarak geliştirdiğimiz Dziga Vertov'un *Sine-göz*'ü ile anlam kazanacaktır. Zira sine-göz, zamanın mikroskobu, mesafesiz görme imkânı ve gözün göremediği şeyi gösterme kudretine sahip ekranın görelilik teorisidir (Lazzarato, 2016: 221). Öte yandan sine-gözün görülmeyeni gösterme gücü, sanatın kasıtlı işe yaramazlığında açığa çıkacaktır.

Somatik bir haz nesnesi ve keyifli bir gerilim olarak tanımlanabilecek cinsel aşkın niteliği, Adorno'nun sanatın işlevine dair iması ile örtüşür; zira sanat, amaçsız bir amacı içerdiği, hakikatin araçsallık karşısı geçerliliğine bağlanabildiği ölçüde ve kasıtlı bir işe yaramaz olduğu takdirde fayda üretecektir. Zira sanat da cinsel aşk gibi kendini tatmin ederken, başkasını da tatmin etmeyi içerir (Boucher, 2016: 133).

Değirmen ve Haç adlı filmdeki hareketli imajlar, Bruegel'in tablosundaki dondurulmuş ana dinamizm katarken resme bakanın, donmuş anın öncesini ve sonrasını tahmin etme/ yaratma yetisini elinden almıştır. Bu bağlamda bir anlatı sanatı olarak roman ile bir gösterge sanatı olarak resim arasında benzerlik kurmak mümkündür; zira edebi bir türde satır aralarını hayal eden okuyucu ile dondurulmuş bir anın geçmişini ve geleceğini hayal eden seyirci, ortak bir yaratım sürecini elinde tutma imkânına sahip olur.

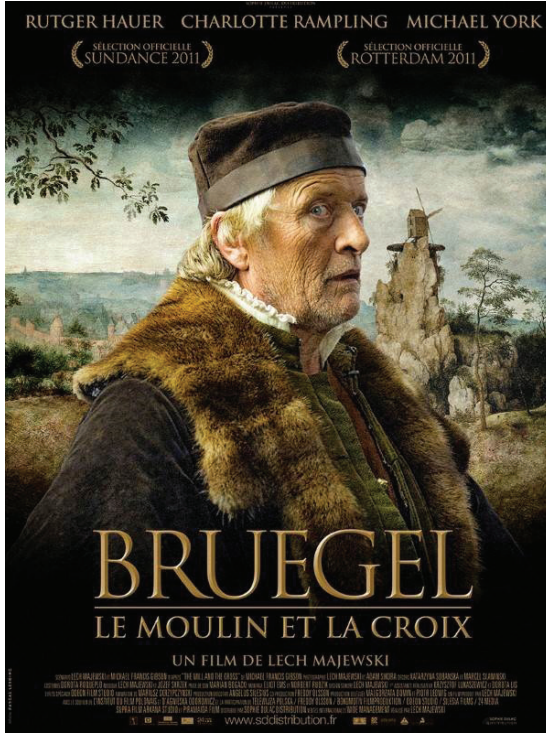
Diğer yandan filmin ritmi ve zamansal olarak kapladığı alan ile zamanı genleştirme yetkisine sahip olan yönetmen dilediği imajları, dilediği kamera hareketi ile seyirciye sunar; bu yolla seyirciye, hayal etmek yerine, yönetmenin hayaline şahit olma önerisi sunulur. İmaj manipülasyonu olarak da ifade edilebilecek bu

öneri, Bruegel'in resmine dair resme bakanın özgün tasarısını desteklemekten ziyade, yönetmenin yeniden yaratımına olanak sağlar ve seyirciye, yönetmen tarafından çizilen yol haritasının sınırları çerçevesinde bir serbest çağrışım imkânı sunar.

Değirmen ve Haç filmi kapsamında Majewski'nin anlam yaratma kaygısının seyircide yaratacağı serbest çağrışımları incelemek adına, filmin sinematografik yapısına göz atmakta fayda var.

Değirmen ve Haç (2011): Bir Film Okuması

Polonyalı yönetmen Lech Majewski tarafından 2011 yılında çekilen Polonya-İsveç ortak yapımı *Değirmen ve Haç* adlı film, Flaman Rönesans ressamı Pieter Bruegel'in 1564 tarihli *Calvary Alayı* ya da diğer adıyla *Çarmıha Gidiş* adlı manzara tablosunun sinematografik bir canlandırması niteliğindedir. Filmin açılışında kamera soldan sağa doğru dolly ile yavaşça kayar; bu sırada tabloda yer alan tarihi kişiliklerden bazılarında şahit oluruz. Bunlar, resim içerisindeki araziye yerleştirilmiş oyuncu modeller tarafından tasvir edilir ve çekim planı boyunca devinim içerisinde -sanki Bruegel resim çalışmasına başlamak için modelleri bekliyormuş imajı yaratmak isteniyormuşçasına- hareket ederler. Blue Box teknolojilerinden faydalanan Majewski, tablonun sabit arazi imajının üzerine hareketli oyuncularını yerleştirmiştir ve filmin açılış planında arazinin yalnızca ön cephesini kademeli olarak görürüz. Kadraja en yakın kademede çarmıha gerilecek bir çift ve Meryem'i canlandıran oyuncu kıyafetlerini giyerken, geriye doğru konuşlanmış oyuncular hareketsiz durmaktadır; ancak tıpkı Bruegel'in tablosunda olduğu gibi süregiden bir eylemin donmuş halini tasvir ederler. Zaman zaman atların hareket edişleri, arka fonun da bir fotoğraf ya da resim olmaktan ziyade, bir kurgu olduğu izlenimini yaratmaktadır. Kameranın soldan sağa doğru hareketi esnasında bir dış ses akan görüntüye eşlik eder. Seyirci olarak bizler görüntü üzerine binen diyalogun sonuna şahitlik ederiz ve buna göre -kesin olmamakla beraber- bir resim alıcısının, ressama sipariş verdiği resmin içeriğine dair bilgi verdiği kanaatine varabiliriz. Kamera sağa



Resim 6. Değirmen ve Haç (2011) filminin afişi

<https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>

yaklaştıkça kaya üzerine konumlandırılmış bir at kafasının iskeleti ve kayaya yaslanmış ve oyuncuları resmeden Bruegel'i görürüz. Kamera durakladığında görüntüye binen ses kaynağının kayaya yaslanmış Bruegel ve yanındaki asilzade olduğu açıklık kazanır. Bruegel, oyuncuların kıyafetlerini düzeltir, detay çizimler için oyunculara yaklaşır. Kamera plonje açığa geçtiğinde kazanılan kuşbakışı görüntü, *Calvary Alayı* tablosunun tüm detaylarını görme imkânını bize sunar. Bu planda imaj içerisindeki birkaç unsur, asilzade ile sohbet eden Bruegel, tabloda Bruegel'in ölüm bölgesi olarak tabir ettiği kısımdaki birkaç atlı asker ve tablonun sol tarafında yaşam alanı olarak tanımlanan kısımdaki oynayan çocuklardır.

Bruegel'in pek çok çalışmasında *oynayan çocuklar* imgesine rastlanmaktadır. Resmin bütünü içerisinde bir köşede uzuneşek oynayan, topaç çeviren, fıçılara binen, körebe oynayan, güreş tutan, çember çeviren,

birbirlerini çekiştiren, dans eden ve bir yerlere tırmanan çocuklara rastlamak mümkündür. Resim içerisinde oynayan çocukların içinde bulunduğu devinim; iki zıt eylemin çatışması sonucunda oluşur. Bu çatışma resme bir süreklilik ve dinamizm kazandırır (Snow, 1997: 6). Resim, süregiden bir hareketin dondurulmuş anını tasvir etse bile, biz hareketin öncesi ve sonrasını tahmin edebiliriz.

Majewski'nin, filmine de konu olan *Calvary Alayı* tablosunda yönetmen, yaşam bölgesi adlı kısımda oynayan çocukların devinimini dondurmamıştır. Tablonun sağ tarafındaki ölüm alanında hareket halinde birkaç insan figürü bulunsa da hareketin yoğunluğu itibariyle dikkatimiz oynayan çocuklar üzerinde kalır. Çocukların neşesi ve enerjisi, yaşam alanı olarak ayrılmış bölgenin de niteliğine katkı sunar. Ve henüz filmin bu aşamasında çarpmıha gerilmemiş İsa için hayatın devamı, seyircinin yaşam alanı üzerinde kalan dikkatinin devamlılığı ile doğru orantılıdır. Filmin bir başka sekansında *Calvary Alayı* tablosunda yer alan araziye görürüz. Akşam çökmüştür ve arazi üzerinde ellerinde meşale olan iki adam dolaşmaktadır. Bruegel, resmi için böyle bir detay tasarlamamıştır. Öte yandan Majewski'nin resimde görülmeeyeni seyirciye sunması, canlı oyuncularla pratikte sağladığı üç boyutlu gerçekliğe katkı sunmakta, böylece görsel derinliği, ontolojik gerçeklik ile katmanlaştırmaktadır.

Filmin genelinde çekim planları epizotik olarak sunulur; bu yöntem, bir resmin üç boyutlu halini resmetmek isteyen bir yönetmenin neden-sonuç ilişkisinin seyirci tarafından kurulmasını istediğine dair gözle görülür beklentisidir. Bahsi geçen epizotlardan biri, ormanın derinliklerinde eli baltalı birkaç köylünün dolaşması ve köylülerden birinin ağaçlardan birisinin üzerine bıçağıyla haç çizdiği plandır.

Sonraki planda sisli bir arazide, sisi yararak seyircinin üzerine gelen atlı askerler dikkati çeker. Filmin hiçbir sahnesinde kamera ele alınmamış ve kamera hareketleri tasarruflu kullanılmıştır. Bu tavır, arka arkaya gelen fotoğrafların dizilimiyle meydana gelen



Resim 7. *Değirmen ve Haç* (2011) filminden bir plan <https://www.cineserie.com/movies/377107/>

sekansların filmin bütününü meydana getirmesine olanak sağlamıştır. 16'ncı yüzyılda anların fotoğraflarını çeken/resmini yapan Bruegel ile çağımızın sinemacı ressamı Majewski arasında kurulabilecek paralellik fotoğraf, resim ve sinema gibi farklı disiplinlerin ortak paydada bulunduğu noktada göze görünür.

Atlı askerlerin kameraya doğru sisi yaparak gelişi, beklenmedik bir anda maruz kalınan saldırı izlenimini vermektedir ki, seyirci ve atlı asker arasında kurulan ilişki, bu plan dolayısıyla biz seyircilerin taraf olmasına olanak sağlar ve saldırının henüz sonlanmadığı ve yakın gelecekte böyle bir istila/cezalandırma/saldırı ihtimaliyle karşılaşılacağına dair ipucu vermektedir.

Sonraki görüntü bir erkeğin baş planıyla başlayan ve genel planda seyirciyi yatak odasının içine dahil eden plandır. Odada bir masa, yeni uyanmış ve yataktan kalkan bir çift vardır. Çiftin tavırlarından sevgili oldukları açıktır. Odanın penceresi Bruegel'in *Calvary Alayı* tablosunda görülen araziye bakmaktadır ve arazide idam amaçlı kullanılan uzun ahşap sırtık üzerine bağlanmış tekerlek imgesi, yatak

odasının manzarasını oluşturur. Yakın çevrede uçan yırtıcı kuşların sesleri odanın içine dolmaktadır.

Seyirci olarak aklımızda kaldığı üzere arazideki tek kapalı mekân değirmendir. Yatak odasının manzarası, değirmenin içinde olduğumuz izlenimini yaratır. Bir sonraki planda kamera sağdan sola doğru yavaşça dolly ile kayar ve görüntüye yataklarında yatan ve didişerek uyanan iki yaşlı çift dahil olur. Yaşlı adam masaya oturur ve tabaktaki ufalanmış buğdayı avuçlar. Yaşlı kadın karanlığın içinde kaybolur ve kamera kayma hareketini sonlandırıp tam sola vardığında genel plana değirmeni döndüren mekanizma ve genç bir adam dahil olur. Artık seyirci olarak değirmenin içinde olduğumuza eminiz, ama bir önceki planda yatak odasında gördüğümüz genç çift ile bu insanlar arasındaki ilişkinin niteliğine hâlâ haiz değilizdir.

Genç adam, değirmenin tepesine doğru iç mekândaki merdivenlerden yukarı bakar; alt açıyla çekilen görüntü değirmenin yüksekliğine dair bilgi verip mekânsal derinliği inşa ederken, adamın ahşap merdivene basarken çıkardığı ayak seslerinin tokluğu, işitsel derinlik ile



Resim 8. Değirmen ve Haç (2011) filminden bir plan

<https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>

mekânın büyüklüğü hususunda seyirciye fikir verir.

Genç adam, sonunda değirmenin dışına çıkar; yırtılmış, eski değirmenin iskeletinden ayrılmış çerçevesine kumaşı bağlar ve değirmeni çevirmeye başlar. Değirmenin dönmesiyle içerideki mekanizma da çalışmaya başlar ve iç mekanizmanın tok ve güçlü sesi, tüm değirmende yankılanır. Sesin gücü değirmenin canlı, kontrol sahibi ve kudretli bir varlık olduğu fikrini bize empoze eder. Değirmen dönmeye başlamıştır; artık *zaman* akmaktadır. Sonraki alt açıyla çekilen planda bir at arabası tekerleğini yuvarlayarak götüren bir köylüyü görürüz. Dönen değirmenin ardından dönen bir tekerleğe yapılan vurgu; döngüsel, akan ve zaman zaman durma kabiliyeti olan bir *gerçekliğin* metaforik anlamı niteliğindedir. Sonraki görüntülerde ahırdan at arabasını çıkararak, ahırın kapısının yanına uzanıp zaman öldüren ve sisli bir arazide önündeki yuvarlak/

döngüsel örümcek ağı üzerinde dolaşan örümceği rahatsız eden köylü figürleri dikkati çeker. Birkaç plan önce gördüğümüz ormanlık arazi içerisinde baltalarıyla dolaşan köylüler yeniden kadraya girer; iki köylü bir ağacı kesmektedir ve muhtemelen kestikleri daha önce üzerine haç çizdikleri/işaretledikleri ağaçtır. Plonje açıdan ağacın devrilişini görürüz. Haç işareti, balta ile ağacın yaşamına son veriş ve ağacın yıkılış eylemi, İsa'nın çarmıha götürülüş eylemini tematik olarak desteklemektedir. Bir sonraki görüntüde aziz kılığındaki birinin yerdeki ağaca bakıp istavroz çıkartması, bu iddiayı destekleyici niteliktedir; zira bu eylem ile ağaç hem kişilik hem kutsiyet kazanır.

Sonraki çekim açısında yataktayatan bir bebeği göğüs plan ile görürüz. Yeniden değirmenin içinde, Bruegel'in odasındayızdır. Bruegel, resim taslaklarını kontrol eder, çizimlerinin birinin üzerindeki silgi parçası/yapışkan bir

cismi tırnağıyla sayfadan ayırır. Tarihe mal olmuş resimlerin üzerine yapışan silgi parçası resimleri sıradanlaştırır, dokunulmazlıklarını ellerinden alır; Bruegel'i tarihi bir figür olmaktan çıkarıp insani kılar. Bruegel, taslaklarını alıp odadan çıkar ve yatakta yatan çocuklardan biri yastık savaşı başlatır; bir anda birçok çocuk yatağın üzerindeki çamaşırları yerlere fırlatır, yastıkları at misali kullanarak oynamaya başlarlar. Bruegel'in pek çok resminde kullandığı oynayan çocuklar temasını Majewski de böylece filmine yerleştirmiş olur. Oynayan çocukların -resimde varsaydığımız ve filmde bizzat işittiğimiz- çığlıkları, Bruegel'in resimlerine olduğu kadar Majewski'nin de filmine dinamizm katar; yaşamsal coşkuyu getirir. Yan odadaki genç annenin kucağındaki bebeğin çığlığı, filmin bu sessiz ve az diyaloglu yapısını bir anda kırar. Birbirleriyle ilişkilerinin niteliğini bilmediğimiz

bu insanlar, en azından değirmende kolektif bir yaşamın sürdüğü sonucunu çıkarmamıza yardımcı olur.

Sonraki açıda, sisin içindeki atlı askerleri görürüz. İstilayı/saldırıyı/ölümü temsil eden askerlerin görüntüsü, oynayan çocukların hemen arkasından kadraja girer. Aynı tezat dizilim, ölü/ yerde yatan ağacın ardından değirmendeki yatak odasında bulunan bebeğin görüntüsünü bize servis eden yönetmenin bilinçli tercihinin bir sonucudur. Yaşam ve ölüm temalı imajları bize sunan yönetmen, değirmen ve tekerlekle temsil ettiği ölüm ve yaşam döngüsünü kurgusal dizilimle de inşa etmeye çalışmıştır.

Sis, askerleri siluet olarak görmemizi sağlar; onlar kişiliksizdir, yalnızca bir kavramın temsilleridir, tıpkı ölüm gibi tarif edilemeyen, ama varsayılan bir genellemedir.



Resim 9. Değirmen ve Haç (2011) filminden bir plan

<https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>



Resim 10. Değirmen ve Haç (2011) filminden bir plan

<https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>

Sonraki sahnede değirmenin iç mekân çekimine geçilir; buna göre kahvaltılarını tamamlayan genç çift ineklerini alıp *Calvary Alayı* tablosunun resmedildiği araziye giderler. Köylünün birinden ekmek alırlar. Bruegel, araziye kuşbakışı görebileceği bir yere konumlanmış, manzarayı resmetmektedir. Arazide daha önce gördüğümüz üzere, at arabası tekerleğini yuvarlayan bir köylü ve dans eden başka köylüler vardır. Dans eden köylülerden biri, yük taşıyan başka bir köylüye cinsel tacizde bulunur. Oynayan çocuklar gibi dans eden köylüler de Bruegel'in resimlerinde kullandığı dikkat çeken imajlardan biridir. Ve kırsal hayatın günlük rutini içerisinde dans etme eylemiyle verilen yaşamsal sıradanlığın yanı sıra, cinsel taciz aksiyonu da köylülerin yabanıllığı ve yaşamsallıklarına yeni bir gerçeklik boyutu katar. Köylülerin sıradan günlük rutinleri, araziye bir anda giriş yapan atlı askerler ile kesintiye uğrar. Askerler köylülerden birini kırbaçlayıp, at arabası tekerleğine bağlar ve sonra -tabloda gördüğümüz- idam aracı olarak kullanılan sırıklardan birine bağlarlar.

Sonraki çekim planı, askerlerin kameradan atlarıyla uzaklaşıp sisin içinde kaybolduğu bir hareketli imajdır. Birkaç plan önce aynı açıda, fakat aksi yöne hareket eden askerlerin temsil ettiği ölüm, gelmiş ve gitmektedir.

Sonraki sekans, filmin başında gördüğümüz ve Bruegel'e resim siparişi veren bankerin sahnesiyle başlar. Flandralı bankerin Bruegel'e düzenli olarak resim siparişi verdiği, odasının duvarındaki Bruegel'e ait olan *Karda Avcılar* tablosundan bellidir. Bu sahnede bankerin hem kendisine hem filme ait bilgiler, monoloğu vasıtasıyla verilir. Buna göre bankerin aynı zamanda bir resim koleksiyoncusu ve hayırseverler derneği üyesi olduğunu, İspanya Kralı'nın farklı inanç gruplarına karşı olan hoşgörüsüzlüğü sebebiyle şiddete başvurduğunu, Kralın paralı askerlerinin Flandra halkına zalimce davrandığını öğreniriz. Monolog dış ses olarak duyulduğu sırada, görüntüye sırığa bağlanan Flandralı genç adamın cesedinin yırtıcı kuşlar tarafından kemirilmesi dahil olur.

Bruegel -filmde de ifade ettiği gibi- resminde bir hikâye anlatmayı planlamıştır. Bu hikâye içerisinde, Flandra bölgesinde yaşanan her şeyi ve herkesi dahil etmek istemiştir. Bruegel, resmini filmin bazı sahnelerinde de ifade edildiği gibi örümcek ağına benzetmiş ve resmi bir örümcek gibi örmeye ve bağlantı noktalarını tespit etmeye çalışmıştır. *Calvary Alayı* resminin merkezine İsa'yı yerleştirmiş ve onun İspanyol lejyonerleri tarafından *Golgotha* tepesine götürülüşünü tasvir etmeye çalışmıştır. İsa'yı merkeze koysa da -en önemli kişi olduğu için- onu gözlerden saklamaya çalışmıştır. Bu amaçla Simon, haçı taşımaya yardım etmek için Esther'in yanından uzaklaşır ve herkesin dikkati Simon'a yönelir. Bu tavır, İsa üzerindeki dikkatin dağılmasına neden olur.

Kayaların üzerindeki değirmenin etrafında bulunan herkes, resimdeki yaşam ve ölüm alanları arasında dolanırlar. Değirmenin balkonunda, çok yükseğe konumlanmış değirmenci; Tanrı gibi yalnızca etrafı seyreder. Filmde, Bruegel'i canlandıran dramatik persona, değirmenciye şöyle tanımlar: "*O, hayat ve kader ekmeğini öğüten, / Cennetin büyük değirmencisi...*"

Resmin sol tarafında şehrin uzaktan silueti görünür; şehrin duvarları bir daire oluşturur; Bruegel bunu yaşam çemberi olarak adlandırır. Çemberin yanında taze yapraklarıyla hayat ağacı bulunmaktadır. Resmin sağ tarafında ölüm çemberi olarak tanımlanan çarمیğa gerilecek kişiler için dikilmiş haçların etrafındaki kalabalığın oluşturduğu kara bir daire vardır. Ölüm çemberinin aşağısında, hayat ağacının tam karşısında, Bruegel'in ölüm ağacı olarak tanımladığı sııklar vardır. İspanyol askerleri, mahkûmları bu sııkların ucundaki tekerleklere bağlayarak ölüme terk etmektedirler. Ölüm ağacının altındaki kayalığın üzerinde kurumuş bir at kafası bulunmaktadır. Kayalığın yanına Bruegel, kendisini ve resmi sipariş veren bankerini çizmiştir. Film boyunca zaman zaman Meryem'in monologlarına şahit oluruz; monologlar boyunca Meryem baş planla ya da genel plan ile başlayarak zoom in ile göğüs/baş

plana geçilmiştir; kamera hareketi Meryem'in sözlerine odaklanmamıza imkân sağlamaktadır.

Meryem, Flandra halkını eleştirmektedir; Paskalya'da mabedin yanında İsa'nın nutuklarını hayranlıkla seyreden halk ve hatta alkışlayan İspanyol lejyonerleri; İsa'nın tutuklanmasıyla beraber idam taraftarı olmuşlardır. Meryem, İsa'nın doğumu sırasında komşuların şahit olduğu, gökyüzünde meydana gelen olağanüstü doğa olaylarından bahseder, İsa'nın kutsiyetine vurgu yapar. İnsanların yaşam haklarına el koyma iradesini kendinde gören yönetimi eleştiren Meryem, İsa'nın bir cümlesini hatırlatır: "Ben yeryüzünde bir ateş yakmak için geldim. Biz kaderin ateşini kendi ellerimize alabilecek kadar güçlüyüz..."

Flandralı bir mahkûm olarak İsa'yı temsil eden dramatik persona, Flandra halkı temsilinde tüm baskı altındaki halklara, bireysel özgürlüklere el koyma teşebbüsünü gösteren muktedirlere karşı isyan ateşini yakma cesaretini önermiş bir Spartaküs'tür. Çeşitli sahnelerde işkence gören mahkûmların, işkence altında idam alanına götürülme görüntülerine yer verilirken, İsa'nın götürüldüğü plandan hemen sonra alt açıyla banker ekrana yansır. Flandralı bankerin arkasındaki sebebiyle bir kısmını görev bildiğimiz Bruegel'in *Babil Kulesi* resmi görüntüye girer. Tanrı'ya ulaşmayı hedefleyenlerin inşa ettiği *Babil Kulesi*'nin yıkılışı -efsaneye göre- insanlığın kibrinin cezalandırılmasının temsildir. Kurgusal dizilim nedeniyle İsa'nın idam hazırlığı sahnesinin ve *Babil Kulesi* resminin art arda verilmesi, İsa'nın ölüm sebebinin insanlığın kibri olduğu mesajına bir atıf mahiyetindedir.

İsa, "*Mabedi yıkın, üç gün içinde yeniden dikerim...*" repliği nedeniyle ölüm cezasına çarptırılmıştır. Bu bilgiyi resim koleksiyoncusu bankerin monoloğu sırasında öğreniriz ve ona göre İsa'nın anlatmak istediği şey *dönüşümdür*. Yönetmen, yaşamsal döngüyü/dönüşümü film boyunca değirmen, tekerlek, çocuk oyuncu gibi çember gibi çeşitli objeler ve kurgusal dizilim vasıtasıyla simgeleştirmiştir. Zira İsa'nın çarمیğa götürüldüğü yol boyunca etrafta neşe içinde

oyun oynayan çocukları görmek mümkündür; acı ve neşe yan yanadır.

Calvary Alayı tablosunun resmedildiğinin çekim planına geldiğimiz sırada, resim koleksiyoncusu, Bruegel'in yanına gelip mahkûmların ölümünü engelleyebilmek için zamanı durdurabilmeyi çok istediğini söyler. Bunun üzerine Bruegel sağ elini kaldırır; ardından alayı kuşbakışı seyreden Tanrı/değirmenci de sağ elini kaldırır; değirmen dönmeyi bırakır ve zaman durur. Böylece tabloda resmedilen an, ekrana yansır.

Zamanı durduran kudret, önce Bruegel'in ve sonrasında değirmencinin (Tanrı) el hareketiyle görselleşir. Tanrı'nın ve sanatçının ortak noktaları, *yaratım* beceresine sahip olmalarıdır. Majewski, bu mizansenle sanatçının, Tanrı'nın yeryüzündeki yansıması olduğu çıkarımına varmamıza imkân tanır. Resimde daha önce de belirtildiği üzere Simon, haçı taşımaya yardım etmek üzere Esther'in yanından ayrılır ve herkes merkezdeki İsa'ya değil Simon'a bakar. Bruegel, İsa'yı merkeze konumlandırırsa da özellikle onu saklamak istemiştir. Zira görmeyi bilen gözlerin onu seçmesini ister. Bu tavır, Bruegel'e göre, *İsa'nın Doğumu* ya da *İkarus'un Düşüşü* çalışmalarını hatırlatır. Bruegel'e göre insanlar, dünyayı değiştiren bu olayların öneminden habersizdirler. Resimdeki önemli olayların gizlenişi, bu kayıtsızlığın pratikteki metaforik yansımasıdır.

Film boyunca tezat içerikli unsurlar ardına sunulur: İsa'nın öldürüldüğü günü takiben, gece çıkan fırtına sırasında şimşegin ani lokal aydınlatmaları, bu tezat temaları birbirine bağlar. Buna göre yoğun yağış ve gök gürültüsü altında iki ufak çocuk -muhtemelen değirmenin üzerine konumlandığı kayalığa- idrarlarını yaparlar ve tarlada iki köylü sevişir. Kamera zaman zaman değirmeni gösterir; gök gürültüsüyle bütünleşen değirmenin kudreti ve eylem içindeki -işeyen ve sevişen- köylülerin duraksayıp sesin geldiği yöne bakmaları, bu sekansın, İsa'nın ölümüne öfkelenen Tanrı'nın serzenişinin sinematografik aktarımı olduğu hususunda seyirciyi ikna eder.

Ertesi gün güneşin cömert ışıkları İsa'nın çarmıha gerildiği araziye aydınlatmaktadır. Köylüler neşe içinde dans ederler. Hayat devam etmektedir. Sonraki planda *Calvary Alayı* tablosu bir müzenin duvarında, *Babil Kulesi* tablosunun yanındaki yerini almıştır.

Majewski, doğrusal bir kurgu ve simgesel bir anlatım yoluyla Bruegel'in resmini çok boyutlu bir hale getirerek hikâyeleştirmiştir. Resimdeki silüetleri dahi zorlukla belli olan figürleri canlandırma yoluyla kişileştirmiş, seyircinin resimdeki hikâyeyi daha kolay içselleştirmesini sağlamıştır. Renk ve perspektif kullanımı ile görüntüye derinlik katmış, insan gözünün gündelik hayatta aşına olduğu bir algı düzlemi yaratmıştır.

Majewski'nin sinema diliyle Bruegel'in resmini ticari bir kaygı gütmeyen yeniden değerlendirmesi. teknik olarak manipülasyon yoluyla yönetmenin tasarısını seyirciye sunma taraftarı olan bir sanat dalının, resimdeki az boyutlu ifade şeklini, çok boyutlu bir anlatım aracına dönüştürmesine neden olmuştur.

SONUÇ

Sanayi toplumunda demiryolu ile ulaşım ağının gelişimi ve buharlı makinenin kullanımı üretim artışına sebep olmuş, sermaye birikimine imkân tanımıştır. Postmodernist/geç kapitalist çağda, elektronik cihazların makine ile üretimi yoluyla ise sermaye birikimi, sanayi toplumuna göre hem katlanarak artmış hem küreselleşmiştir. Sanayi toplumunda demiryolu ve saat, simge niteliğindeki nesnelere; postmodern çağda temel ekonomik değer, enformasyondur. Enformasyon çağında mikro saniyelere ulaşan bilgisayar hızı, ticari kaygılar ile üretilen imajları süratle tüketiciye ulaştırır. Bu nedenle modern birey sinema, televizyon, internet ve reklam yoluyla yoğun bir imaj manipülasyonu ve enformasyon yığılımı altında kalır (Yılmaz, 2013: 204). Geç kapitalist çağda enformasyon süratle üretilirken, simülatif bir yapıya da sahiptir. Özellikle sanatın mimetik niteliği, imaj yoluyla simülatif enformasyonun üretiminde tercih edilen bir yöntemdir. Sanat, hayatın

gerçeğini yeniden yorumlayarak çoğaltır ve sanal gerçeklikler üretir. Canlandırma sanatı ile yaratılan sanal gerçeklik, postmodernizmde ticari kaygı güden reklamlara dönüşebilir. Zira reklam, John Berger (2017: 132)'in ifade ettiği gibi: "...gelecekteki alıcıya seslenmek zorundadır." Bu kapsamda sanat, henüz var olmayan bir geleceğin tasarlanmasında etkili bir ifade aracı olarak kullanılabilir.

Enformasyon çağının en etkili ve dijital imaj üretebilen araçlarından biri olarak sinema da -diğer pek çok iletişim aygıtı gibi- ticari kaygılara hizmet eden ifade araçlarından birine dönüşmüştür. Disiplinler arası bir sanatsal ifade yolu olarak sinemayı, enformasyonun temel ekonomik değer olduğu postmodern çağda sadece ticari kaygılar ile seyircinin röntgencilik eğilimini tatmin etmek ya da katharsis yaşamasını sağlamak için bir araç olarak kullanmaktan ziyade, niteliği yüksek sanatsal bilgiyi transfer etme yönünde kullanmak işlevsel bir öneri olacaktır. Zira böyle bir öneri, sinemanın eğitici yönünün de ön plana çıkmasına hizmet edecektir.

Lech Majewski'nin *Değirmen ve Haç* isimli filmi de yüksek bütçesine rağmen, popüler bir konuyu işlemekten ziyade, sanatsal niteliği yüksek bir resmi sinematografik bir dille yeniden yorumlamayı tercih etmiştir. Sinema yoluyla Bruegel'in tablosu, galerinin dışına çıkma ve küresel ölçekte seyirciye ulaşma imkânına kavuşmuştur.

Hayata dair bir hakikatin sanatsal ifade yoluyla yeniden değerlendirilip, yeni anlamlar yaratılması; seyircinin, hayatın katı gerçeğini yeniden yorumlamasına olanak sağlar. Geleceği -sanal gerçeklik yaratımı yoluyla- pazarlamayı hedefleyen kapitalist çağda yeniden yaratma yetisine sahip olan sanat, ticari kaygılarından arındığı ölçüde yaşamın *uyuşturucusu* değil, *uyaranı* olma görevine devam edecektir.

KAYNAKÇA

Aydın, H. (2015). Ünlü Yönetmenlerden Sinema Dersleri. İstanbul: İnkılâp Kitabevi.

Berger, J. (2017). Görme Biçimleri. İstanbul: Metis Yayınları.

Bolt, Barbara. (2015). Yeni Bir Bakışla Heidegger. Çev. Murat Özbek, İstanbul: Kolektif Kitap.

Boucher, Geoff. (2016). Yeni Bir Bakışla Adorno. Çev. Yetkin Başkavak, İstanbul: Kolektif Kitap.

Coşkun, Esen E. (2017). Dünya Sinemasında Akımlar. Ankara: Phoenix Yayıncılık.

Lazzarato, M. (2016). Video Felsefe. çev. Şule Çiltaş Solmaz, İstanbul: Otonom Yayıncılık.

Martin-Jones, D., Sutton, D. (2016). Yeni Bir Bakışla Deleuze. Çev. Murat Özbek, Yetkin Başkavak, İstanbul: Kolektif Kitap.

Richard, M.K. (2014). Yeni Bir Bakışla Derrida. Çev. Zeynep Talay, İstanbul: Kolektif Kitap.

Snow, E. (1997). Inside Bruegel. New York: North Point Press.

Spinoza, B. (2017). Ethica. çev. Çiğdem Dürüşken, İstanbul: Alfa Yayınları.

Toffoletti, K. (2014). Yeni Bir Bakışla Baudrillard. çev. Yetkin Başkavak, İstanbul: Kolektif Kitap.

Yılmaz, M. (2013). Modernden Postmoderne Sanat. Ankara: Ütopya Yayınevi.

DERGİLER

Birkiye, M. (2016). *Hedda Gabler Burada: Bir Sahneleme Okuması İçin Kavramlar Üstüne İlk Çalışma*. Aydın Sanat, Yıl 2. Sayı 4. Aralık. s. 109-113. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi Yayınları.

TV PROGRAMLARI

Kuzuluoğlu, S. (18.03.2017). *Gündem Özel*. CNN Türk.

GÖRSEL KAYNAKÇA

Resim 1. [https://commons.wikimedia.org/wiki/Pieter_Bruegel_\(I\)#/media/File:Pieter_Bruegel_the_Elder_-_The_Tower_of_Babel_\(Rotterdam\)_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Pieter_Bruegel_(I)#/media/File:Pieter_Bruegel_the_Elder_-_The_Tower_of_Babel_(Rotterdam)_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg)

Resim 2. <http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-Detail-peasants-and-chechmate-.jpg>

Resim 3. <http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-Detail-the-Virgin.jpg>

Resim 4. <http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-Detail-the-Mill-1.jpg>

Resim 5. <http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-left-lower-Detail.jpg>

Resim 6. <https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>

Resim 7. <https://www.cineserie.com/movies/377107/>

Resim 8. <https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>

Resim 9. <https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>

Resim 10. <https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>

MirrorMask Filmi Üzerinden Anne-Kız Çocuğu İlişkinin İncelenmesi

Neslihan Özörsel¹

Öz

Sinema sanatıyla neredeyse aynı yıllarda ortaya çıkıp gelişen psikanaliz kuramı, diğere sanat dallarında olduđu gibi sinemayı da etkilemiş; özellikle film ve karakter çözümlenmelerinde daha geniş bir bakış açısı kazandırmış ve daha derin anlamların ortaya çıkarılmasında etkili olmuştur. Ergenlik dönemindeki kız çocuğunun, hemcinsi olan ebeveyniyle çatışmasının kökeni Freud'a göre Elektra kompleksi, Jung'a göre ise anne kompleksidir. Bu tanımlarla ilgili duygular ergenlik döneminde tekrar ortaya çıkar. Bu dönemdeki çatışmanın şiddeti ise ebeveynin tutumlarına göre değişir. Dave McKean'ın *MirrorMask* adlı filminin incelenmesinden önce, anne-kız çatışmasının kökenindeki sebepler; Freud'un Elektra karmaşası, Jung'un anne kompleksi, ergenlik dönemi özellikleri ve Baumrind'in ebeveyn tutumu tipleri bağlamında açıklanmıştır. Jung'un seven anne-korkunç anne veya gölge tanrıça olarak adlandırdığı olumlu-olumsuz anne arketiplerini, Baumrind'in demokratik anne-otoriter anne tipleri karşılamaktadır. Filmde Helena, kendi gölge'siyle ve gölge tanrıça arketipiyle karşılaşarak çatışmalı persona'sını aşar ve psikolojik olarak dengelenir. Film kuramcılarının, filmlerin psikolojik çözümlenmesinde Jungcu yaklaşımdan çok, Freud'un kuramından yararlandığı görülmektedir. Bu makalede farklı bir yol izlenerek, *MirrorMask* adlı film, Freudyen bir analizden çok, Jungcu yaklaşımla incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: *MirrorMask*, Psikanaliz, Elektra Kompleksi, Anne Kompleksi, Ebeveyn Tutumları

An Analysis of Mother-Daughter Relationship in MirrorMask Film Directory

ABSTRACT

The theory of psychoanalysis, which emerged almost in the same years as the art of cinema, was influential on the cinema as it was on other branches of art; has offered a broader perspective, especially in film and character analysis and has been effective in revealing deeper meanings. According to Freud, the Elektra complex is the root of the adolescent girl's clash with her parents who are fellow beings; according to Jung, it is the mother complex. Emotions related to these definitions reappear in adolescence. The severity of the adolescent and parent clash varies according to the parenting attitudes. Before analyzing Dave McKean's MirrorMask, the reasons for the mother-daughter conflict are explained in the context of Freud's Elektra complexity, Jung's mother complex, puberty characteristics, and Baumrind's parental attitudes. Jung's loving parents-the awful mother or shadow goddess, described as the positive-negative mom archetypes, meet Baumrind's democratic mother-authoritarian mother types. Film theorists seem to benefit from Freud's theory rather than the Jungian approach in the psychological analysis of films. In this article, in a different way, the film MirrorMask was examined with a Jungian approach rather than a Freudian analysis.

Keywords: *MirrorMask*, Psychoanalysis, Electra Complex, Mother Complex, Parental Attitude Types

¹ İstanbul Aydın Üniversitesi Televizyon ve Sinema Bölümü, neslihan.ozorsel@gmail.com

GİRİŞ

Anne-kız ilişkisindeki çatışmanın kökenini Freud *Elektra kompleksine*, Jung ise *anne kompleksine* dayandırır. Annenin kızıyla olan ilişkisindeki tutumu, çatışmanın şiddetini etkiler. Bu çalışmada ilk olarak anne-kız ilişkisinin kökeninin dayandırıldığı Elektra kompleksi ele alınmıştır. Daha sonra Jung'un anne kompleksi hakkında detaylı bilgi verilerek anne arketipini (kişisel imgeler, kök örnekler) yansıtan simgelerin olumlu ve olumsuz anlamları açıklanacaktır. Ergenlik dönemi özellikleri başka bir başlık altında ele alınarak Baumrind'in *ebeveyn tutumu* tiplerine değinilecek, ebeveyn tutum ve özelliklerinin ergen davranışlarındaki ve ebeveyn-ergen ilişkisindeki etkisi incelenecektir. Jungcu yaklaşımda kullanılan terimler tanımlanarak, filmlerin psikolojik analizinde bunların nasıl kullanıldığına değinilecektir. Jung'a göre kadın ruhundaki dörtlü yapı; persona, gölge, animus ve tanrıçadan oluşur. Bunları filmlerde kahraman, gölge, aşk ilişkisi ve yol gösterici olarak görürüz. Kahraman, duygusal denge için, bunların hepsiyle karşılaşmak, yüzleşmek ve bütünleşmek zorundadır.

Freud'a göre bilinçdışı, bastırılmış cinsel-saldırgan dürtülerden oluşmaktadır; Jung'a göre ise kişisel bilinçdışının haricinde tüm insanlarda ortak olan duygu, düşünce ve sembollerden oluşan kolektif bilinçdışı bulunmaktadır. Jungcu yaklaşıma göre filmler, toplumların kolektif bilinçdışını yansıtan ürünlerdir. Yansıttıkları duygu ve düşünceler kolektiftir; tüm insanlar tarafından paylaşılır. İçerdikleri birçok sembol, tüm insanlar için ortak özelliktedir. Tüm bunlar, filmlerin tüm insanlar için sezgisel bir ortak iletişim yolu olduğunu göstermektedir.

MirrorMask adlı filmdeki anne-kız ilişkisini ve sembollerini analiz edebilmek açısından önemli olan kavramların tanımları ve özelliklerine değinildikten sonra, film Jungcu yaklaşımla çözümlenmeye çalışılacaktır.

Elektra Kompleksi

Freud'un, oğlan çocuğunun anne ve babasıyla olan ilişkisini ifade eden "Oedipus Kompleksi" kavramının, bazı farklılıklar dışında, kız çocukları

için geçerli olan biçimidir. Oğlan çocuklarında olduğu gibi fazla karmaşık değildir. Freud'un asistanı olan Carl Gustav Jung tarafından ismi verilen Elektra karmaşası, başka bir Yunan mitine dayandırılmıştır.

Bu mite göre Elektra, Mykene Kralı Agamemnon ile Klytaimnastra'nın kızıdır. Agamemnon, Troya Savaşı'na çıktığında kumandanı olduğu donanmanın ilerleyebilmesi için rüzgârın esmesi gerekir. Fakat Agamemnon, bir av sırasında Artemis'in kutsal geyiğini öldürmüştür. Rüzgârın esmesini sağlamak için kızı İphigenia'yı kurban etmesi gerekir. Bunun intikamını almak isteyen Klytaimnastra, Atreus oğullarının baş düşmanı olan Aigithos'la birlikte kocasına aldatır ve kocasını savaştan döner dönmez bıçaklayarak öldürür. Çok derin bir sevgi beslediği babasını öldürdüğü için annesine öfkelenen Elektra da annesinden intikam almak için erkek kardeşi Orestes'e annesini ve âşığını öldürtür (Gürel ve Mutur, 2007: 544).

Elektra kompleksi, kendisini erkek arkadaşı veya kardeşiyle kıyaslayan kız çocuğunun, annenin kendisini penisten yoksun bıraktığına ya da penis eskiden onda bulunmasına rağmen sonradan elinden alındığına (kastrasyon) dair düşüncesiyle ortaya çıkar (bu durum penise imrenme olarak adlandırılır). Kız çocuğu babaya yaklaşarak bu eksikliği gidermeye çalışır (Cebeci, 2004: 223). Fallik dönem boyunca (çocuğun 3 ila 6 yaş arası), rakip olarak görüp evdeki varlığını yok saydığı ve düşmanlık beslediği annesinin yerini almayı arzulayan kız çocuğu, babasına derin sevgi besler ve ona bağlanır. Küçük kızından ilgi ve sevecenlik görmek babanın hoşuna gittiğinden, o da farkında olmadan Elektra kompleksinin uyandırılmasını destekler (Freud, 2016a: 138). Anneye beslediği düşmanlık sonucu onun "koşulsuz sevgisini kaybetme korkusu", babaya karşı libidinal yaklaşımı terk edip, kendisini anneye özdeşleştirmesine yol açar. Böylece kız çocuğunun şimdiden ilerideki feminen karakteri (kadınsallığı) gelişir. Anneye özdeşim kurmasıyla birlikte bu dönem sona erer.



Resim 1: Dave McKean, *MirrorMask* (2005).

Freud, ergenlik döneminde cinsel içgüdü ortaya çıkar çıkmaz, aile içindeki fallik dönemde kalmış olan ensest objelere yeniden dönülerek, bunların libido yatırımlarına konu edildiğini belirtir. Oedipus/Elektra kompleksi doğrultusundaki veya komplekse tepki özelliğindeki duygular, ergenlik döneminde ortaya çıkar, ama beklentileri karşılanamayacağından, büyük bir kısmı bilinçdışı tutulur. Bundan sonraki yaşamında ergen, libidinal arzularını karşı cins ebeveyninden uzak tutmak, yabancı bir sevi objesine yönelmek, hemcinsi olan ebeveynine olan düşmanlığını sona erdirip onunla uzlaşmak zorundadır (Freud, 2016a: 143).

Jung'a göre ise kompleksler, bireyin çocukluk deneyimleriyle arketipleri arasındaki etkileşim sonucu ortaya çıkar ve komplekslerin temelinde arketipler vardır. Cebeci (2004: 228), Jungcu öğreti, Freud'un tanımladığı Oedipus/Elektra kompleksinin birçok arketipik kompleksten yalnızca biri olduğunun kabul edildiğini ifade etmektedir. Jung'un, Freud'un kuramından ayrıldığı en temel nokta, onun libidoyu sadece

cinsel enerji olarak değil, ruhsal enerji olarak da tanımlamasıdır. Dolayısıyla Oedipus ve Elektra komplekslerini sadece cinsel enerjiye dayandırmaz.

Anne Kompleksi

Annenin üç önemli özelliğinin; bakıp büyüten, besleyen ve iyiliğe, arzu dolu duygusallığa ve yeraltına özgü karanlığa sahip olmak olduğunu ifade eder Jung. Anne arketipini yansıtan simgeler, olumlu ve iyi bir anlam taşıyabildiği gibi olumsuz ve kötü bir anlam da taşıyabilir. Olumsuz simgeler cadı, ejderha, yılan vb. boğan ve öldüren herhangi bir hayvan, mezar, derin su, ölüm, kâbus olabilir. Jung, anne arketipinin annelikle ilgili olduğunu belirterek şöyle bir açıklama getirir (2005: 22): "... dişinin sihirli otoritesi, aklın çok ötesinde bir bilgelik ve ruhsal yücelik; iyi olan, bakıp büyüten, taşıyan, büyüme, bereket ve besin sağlayan; sihirli dönüşüm ve yeniden doğuş yeri; yararlı içgüdü ya da itki; gizli, saklı, karanlık olan, uçurum, ölümler dünyası, yutan, baştan çıkaran ve zehirleyen, korku uyandıran ve kaçınılmaz olan."



Resim 2: MirrorMask'tan bir plan.

Jung bu çelişkili özellikleri “seven anne” ve “korkunç anne” olarak ifade eder. Anne kompleksi olarak adlandırdığı kompleksin temelinde de anne arketipi vardır. Ona göre nevrozların oluşumunda anne aktif rol oynamaktadır. Çocuğun içgüdüleri bozular. Anne ile çocuğun arasına korku uyandıran arketipler girer. Buna şöyle bir örnek verir: Aşırı evhamlı ve otoriter bir anneye sahip olan çocuk, rüyalarında annesini kötü bir hayvan veya cadı olarak görür. Bu da çocuğun ruhunda bölünmeye ve bunun sonucunda da nevroza yol açar.

Kızdaki anne kompleksi, “annenin etkisiyle dışi içgüdülerin aşırı güçlenmesi ya da tamamen yok olana kadar zayıflaması (ket vurması)” şeklinde olur. “İçgüdülerin aşırı güçlenmesi, kızın kendi kişiliğinin bilincinde olmamasına yol açar, içgüdülerin zayıflaması ya da ortadan kalkması durumunda ise içgüdüler anneye yansıtılmıştır” (Jung, 2005: 25)

Dişiliğin aşırı güçlenmesi, tüm dışi içgüdülerin gelişmesi, özellikle de annelik içgüdüünün güç kazanması demektir. Bunun olumsuz sonucu, annelikten başka vasfı olmayan, doğurmaktan başka amacı olmayan, kendi kişiliği ikinci planda olan kadındır. Kendi kişiliğinin bilincinde bile olmadığı için başkalarının üzerinden hayatı yaşar, başkalarının hayatının nesnesidir ve

bu yüzden başkalarıyla özdeşleşir. Bu başkası genellikle çocuklarıdır. Çocuğuna yapışır; çünkü onsuz hiçbir anlamı ve varoluş nedeni yoktur. Erkek, sadece çocuk sahibi olmak için gerekli bir nesne konumundadır. Eros’un (yaşam içgüdüü) yalnızca annelik ilişkisi biçiminde geliştiğini, ama kişisel olarak bilinçdışı kaldığını; bilinçdışı bir Eros’un ise kendini daima iktidar hırsıyla ifade ettiğini belirten Jung’un buraya düştüğü dipnot ilginçtir: “Sevgi eksik olduğu için boş kalan yere iktidar yerleşir.” Kendilerini çocuklarının hayatına feda eden, kendi kişiliklerinin bilincinde olmayan bu tip kadınlar, gerçekte bilinçdışı iktidar hırsıyla doludur; annelik içgüdüünü kendilerinin ve çocuklarının hayatını mahvedecek derecede dayatırlar.

Eğer annelik içgüdüü tamamen yok olmuşsa, bunun yerine Eros aşırı derecede güçlenir. Bu da babayla bilinçdışı ensest ilişkiye sebep olur. Anneyi rakip görür, kıskanır ve ondan üstün olma yarışına girer. Bunun sonucunda da hem kendisine hem başkalarına zarar verebilirler. Bu tip kadınlar, sırf bu yüzden evli erkeklerle romantik ilişkilere girmekten hoşlanırlar. Buradaki asıl amacı, bir evliliği yıkmaktır. Bunun temelinde, annenin üstünlüğünü yıkmak bulunur. Amacına ulaşınca, annelik içgüdüünün eksikliği sebebiyle de o erkeğe olan ilgisini kaybeder ve başka evli erkek arar.



Resim 3: Aynada yansıyan gölgesiyle karşı karşıya gelen Helena.

Jung'a göre, Eros aşırı derecede gelişmediğindeyse, kız anneye özdeşleşir, ama bu kez de dişilik özellikleri ortadan kalkar. Kendi içgüdülerinin, annelik içgüdüsünün ve Eros'un bilincinde olmadığı için kendi kişiliğini anneye yansıtır. Anneliği, sorumluluğu, erotik arzuları anımsatan her şeyden kaçır; çünkü bunlar onda aşağılık kompleksine neden olur. Kaçır sığındığı yere tabii ki annesidir. Kız hayatını anneye feda eder, ona adeta yapışır. Bu tip bir kadın, evlilikten kaçır. Kız o kadar çaresiz, o kadar yardıma muhtaç ve etrafında olanlardan habersizdir ki erkeklerin ilgisini çeker. Bir erkeğin bu durumdaki avantajı, kadının yardımına koşan bir kahraman olup üstünlük kurma ihtiyacını gidermesidir.

Annenin üstünlüğüne direnen kız ise ortada olan tiptir. Bir yandan asla annesine benzemek istemez, diğer yandan da ona gizli gizli hayranlık duyar, ama asla özdeşleşmez. Anneyi kıskandığı için, reddetmekten başka bir şey yapmadığından dolayı, kendine ait bir hayat da kuramaz. Eros aşırı gelişmiştir. Bu tip de evliliğe sıcak bakmaz. Eğer evlenirse de amacı ya anneden kurtulmaktır ya da evlendiği erkek karakter olarak tıpkı anneye benzemektedir.

İçgüdüsel süreçlerde sorunlar yaşır. Cinsel sorunları vardır. Evlilikteki sorumluluklarını isteksizce yerine getirir. Çünkü bunların anneyi reddetmek üzerine odaklanmış yaşamıyla ilgisi yoktur.

Anneye ilgili her şeye direnmekten başka hiçbir şey yapmayan kadın, hayatta tecrübe kazandıkça anneye direnmekten vazgeçer; ama karanlık, anlaşılmaz ve belirsiz şeylere olan düşmanlığı devam eder, açık ve mantıklı şeylere değer verir. Olumsuz anne kompleksinin en tehlikeli yanı olan salt-dişilik durumundan çıkmadan bu kompleksin üstesinden gelemeyen (Jung, 2005: 36). Anneye direnmesi içgüdülerine zarar verebilir, ama olumlu tarafı da vardır. Annesini yadsırken kendi içindeki karanlığı ve bilinçsizliği de yadsır. Sonunda kendisindeki annelik içgüdüsünü de dişiliğini de keşfeder.

Ebeveyn Tutumlarının Ergen-Ebeveyn Çatışmasına Etkisi

Annenin tutumları, ileriki yıllarda kız çocuğuyla olan ilişkisine yön verir. Bu ilişkinin kökeni bebeklik çağından başlar. Çocuğun anne arketipini, olumlu veya olumsuz simgelerle özdeşleştirmesi, annenin tutumlarına da

bağlı olarak gelişir. Bebeklik çağında güvenli bağlanma, bebekler bakımlarını sağlayan kişiyi (genellikle anne), çevreyi keşfetmelerine yarayacak bir dayanak olarak kullanırlar. Annenin varlığının kontrolünde çevreyi araştırırlar, oyuncakları incelerler. Anne yanlarından ayrıldığında geçici bir protesto sergilerler, ama anne geri döndüğünde onunla olumlu bir iletişime geçerler. Güvenli bağlanma daha sonraki yıllarda, ergenin ebeveyniyle ilişkisini önemli ölçüde etkileyen bir kavramdır (Santrock, 2015: 193).

Ericson'a göre insan gelişimi sekiz evreden oluşur. Bu gelişim evreleri içinde, 10-20 yaş aralığına denk gelen kimlik kazanmaya karşı rol karmaşası evresi, çocuğun ebeveynine olan bağımlılığının sona erip, bireyselleşmeye başladığı ve kim olduğuna cevap aradığı ergenlik dönemidir. Ergen, özerk bir birey olduğunu kanıtlamaya çalıştığı için ebeveyniyle çatışır. Bu

dönemde ergen, farklı rol ve kimlikleri dener. Edinmek istediği meslek hakkındaki fikirleri sıklıkla değişir. Belirli bir giyim tarzı yoktur. Kendisi için neyin uygun olduğunu anlamak için bilinçli bir çaba gösterir. Sonunda istemediği rolleri bırakır. Bu dönemde ebeveyn, çocuğun özerkleşme ve kendini bulma çabasına destek olmalıdır. Çatışan kimliklerle baş edebilen ergen, kabul edilebilir bir kimlikle ortaya çıkar ve yetişkin olmaya geçer. Bağımsızlaşmasına izin verilmeyen ergen ise kimlik karmaşası yaşar (Santrock, 2015).

Ebeveynin çocuğuyla ilişkisindeki tutumu, çocuğun sosyalleşmesine, akranlarıyla olan ilişkisine de etki eder. Çocuk büyüdükçe, başkalarıyla ilişki kurduğunda ebeveyniyle kurduğu sosyal ilişkiyi model alır. Anne-baba ilişkileri olumlu, sıcak ve sevecense başkalarına da aynı şekilde davranır (Kulaksızoğlu, 2004: 83).



Resim 4: Helena ile Beyaz Kraliçe.



Resim 5: Beyaz Kraliçe'nin elindeki sembolik gül detayı.

Ergen-ebeveyn ilişkisinde yaşanan günlük çatışmalar, ergenin gelişim sürecinde pozitif işleve de hizmet edebilir. Çok şiddetli olmayan bu çatışmalar, çocukluktaki aileye bağımlılıktan özerk bir yetişkin birey olmaya geçişi sağlar. Çatışmanın şiddeti, ebeveynin tutumuna bağlı olarak da değişkenlik gösterir. Baumrind, ebeveynin ne cezalandırıcı ne de ihmalkâr olması gerektiğini öne sürer. Ona göre dört tip ebeveyn tutumu vardır: Otoriter ebeveyn, çocuklarını sürekli kontrol eder, katı kurallar koyar, onları dinlemez, sözlü iletişime çok az izin verir. Çocukları emirlerine uymaya zorlar. Kuralların sebebini açıklamaz ve sık sık azarlar. Bu ailelerin çocukları genellikle mutsuz, korkak, özgüveni eksik, başarısız, sosyal yetersizliği olan çocuklardır. Demokratik ebeveyn, çocuklarını bağımsız olmaya teşvik eder, ama eylemlerine sınırlar koyar. Onları kontrol eder, ama itaat altında tutmaz. Sözlü iletişime imkân verir. Onu anlamaya çalışır ve destek olur. Çocuğa sevgi ve şefkatini belli eder. Çocukların sosyal yeterliliği vardır. Genellikle mutlu, özgüvenli, başarılı, dost canlısı çocuklardır. İhmalkâr ebeveyn, çocuğun yaşamıyla tamamen ilgisizdir. Bu ailenin çocukları, ebeveynlerinin yaşamının kendi yaşamından daha önemli olduğunu, sevilmediğini hissederler. Sosyal olarak yetersizdirler. Özkontrolü, özsaygısı ve özgüvenleri zayıftır. Bağımsızlığı kaldıramaz ve

olgun bir birey olamazlar. Aileye yabancılaşırlar. Ergenlikte çocuk suçlarına bulaşma riski taşırlar. Hoşgörülü ebeveyn, çocuklarıyla ilgilenir, ama kural koymaz ve onları denetlemez. Çocuklarının her istediklerini yaparlar. Bu ebeveynin çocukları sosyal olarak yetersizdir. Özkontrolü zayıftır. Çocuk hiçbir zaman davranışlarını denetlemeyi öğrenemez ve her isteğinin gerçekleşmesini bekler. Başkalarına saygı duymaz, hükmedici, benmerkezci, uyumsuzdur. Akran ilişkilerinde zorluk yaşar (Santrock, 2015).

Sinemada Jungcu Yaklaşım

Jung'a göre bilinçdışı kişisel ve kolektif olmak üzere iki tabakadan oluşur. Kişisel bilinçdışı, gölge'nin karşılığıdır. Daha çok rüyalarda ortaya çıkar. Kişinin kendi deneyimlerine dayanan imgelerden oluşur. Burada rahatsız edici, bastırılmış dürtü ve düşünceler, kayıp anılar, korkular yer alır; kolektif bilinçdışının arketipleri yer almaz. Çünkü kolektif bilinçdışı, kişisel ruh durumu deneyimlerine dayanmaz; bütün insanlar tarafından paylaşılan ortak çağrışımlar ve arketiplerden oluşur. Bu yolla diğer insanlarla bağlantı kurarız. Arketipler (ilksel imgeler), "insanlığa ait en eski ve en evrensel düşünce formlarıdır. Bunlar duygular olduğu kadar da düşüncelerdir..." (Jung, 2016: 83) Bu imgeler, insanların düşündüğü ve hissettiği sadece iyi şeyleri değil, kötülükleri de içerir.



Resim 6: Mağara ağzına benzeyen kütüphane çıkışı.

En önemli dört arketip persona, gölge, anima ve animustur. "Persona, bireysel bilinçle toplum arasında mevcut olan karmaşık bir ilişkiler sistemi; bir yandan da başkaları üzerinde belli bir izlenim yaratmak, diğer yandan da bireyin gerçek doğasını gizlemek için tasarlanmış bir tür maskedir" (Jung, 2016: 218). Yani başkalarının görmesine izin verdiğimiz dış yüzümüz, kişiliklerimizdir.

Gölge ise persona'nın karşıtı olan güçtür. Bastırılmış öteki bendir (alter ego). "Gölge, kişiliğin olumsuz yönüdür ve Jung bunu şöyle tanımlar: Kişinin saklamak istediği, hoş olmayan özelliklerin bütünü; insan doğasının değersiz, kötü, aşağılayıcı ve ilkel yapısı; kişinin içindeki 'öbür' kişi ve kişinin kendine özgü karanlık yanadır" (Hockley, 2004: 47).

Her insanın içinde anima ve animus bulunur. Anima, erkek benliğinin kadınsı yanı; animus ise kadın benliğinin erkeksi yanadır. Cesaret, maceracılık, liderlik, fiziksel güç, zekâ gibi erkekler atfedilen özellikleri temsil eder. Filmlerde olumlu her arketipin karşısında olumsuz bir arketip bulunur: Persona-gölge, anima-gölge anima, animus-gölge animus, tanrıça-gölge tanrıça gibi. *MirrorMask* filminden

örnek verirse, Helena-Karanlık Prenses, Beyaz Kraliçe-Karanlık Kraliçe.

Jungcu yaklaşıma göre filmler, bireysel olarak yazılmış ürünler değil, toplumların kolektif bilinçdışını yansıtan ürünlerdir. Filmler de diğer tüm sanat yapıtları gibi, tüm insanlık tarafından paylaşılan kolektif duygu ve düşüncelerin yansımalarıdır; mitleri, masal ve efsanelerdeki imgeleri, sembolleri içerir. Sanatçı, bunları sanat yapıtına yansıtır; yani kolektif bilinçdışını, yapıtı aracılığıyla dışa vurur.

Hockley (2004), sinemada gördüklerimizin bizim "ruhsal portrelerimiz" olduğunu söyler. İzleyici, kendini karakterler ve durumlarla özdeşleştirir ve duygusal bir tepki verir. Jung, görüntülerin, ruhsal bir durumun (bilinçaltı ve bilinçli durumlar da dahil) tümünü içinde taşıdığını söyler. Ona göre imgeler, ruhsal önem taşır. İnsanın ruhsal durumunun imgelerden oluştuğunu belirterek ekler: "Simgesel süreç, görüntü içinde ve görüntüyle ilgili bir olgudur" (Akt. Hockley, 2004: 13). Düşler: "... kahramanın yaşamını belirleyen pek çok sözlensel güdüleme içerir. Burada tehlikeli serüvenler ve sınavlar başlar: Ejderhalarla karşılaşırız, kimi yararlı

hayvanlar ve cinlerle, aynı zamanda bilge kişi ve hayvan-insanla karşılaşırız. (...) Hepsi henüz var olmamış kişiliğin bir parçasının gerçekleşmesiyle ilgilidir (Hockley, 2004: 74).

Bir film ya da düşün anlaşılabilmesi için söylene başvurmak gerekir. Jung, söylencelerdeki yılan ya da ejderhanın hazine ya da mağara ile birleşiminin, kahramanın yaşamındaki bir sınavı temsil ettiğini; o zaman ortak duygularla uğraştığımızı anladığımızı söyler.

Jung'a göre düşler, kolektif bilinçdışını yansıtan semboller içerir. Buna göre birçok sembol, tüm insanlarda ortak özelliktedir. Filmlerde de aynı anlatım görülür. Onlar da düşler gibi sembol ve söylenler içerir. "Ortak bir düş olan sinema, çağımızın arketiplerini ifade etme, aktarma ve bütünleştirmenin başlıca yöntemi haline gelmiştir" (Indick, 2011: 157).

Arketipler, benliğin farklı yönlerini temsil eder. Bu farklı yönler birbirleriyle karşı karşıya geldiklerinde çatışma ortaya çıkar. Benliğin çatışan alanlarını bütünleştirerek

çatışma ortadan kalkar ve denge oluşur. Jung, bu duruma ruhun aşkın işlevi demiştir. *MirrorMask* adlı filmde örnek verelim: Helena, kendi kimliğini bulma ve kendini keşfetme yolculuğunda kendi içindeki iyi ve kötü arasında çatışma yaşar. Serüven, annesinin içindeki kötüyü temsil eden Karanlık Kraliçe (gölge tanrıça arketipi) ile karşılaşmasıyla başlar. Önce animus figürüyle (duygusal ilişki yaşadığı Valentine), sonra gölge tanrıçayla, en son da kendi gölgesiyle karşılaşarak onlarla bütünleşir, annesiyle ilişkisini ve çatışmalı persona'sını düzeltir, duygusal açıdan dengeli ve bütün haline gelir.

Jung'un modelindeki arketipik tema, iki karşıt ikilik arasındaki bir dengeyi temsil eden dört parçadan oluşan tam bütündür. İnsan ruhunda, benliğin dört ana arketipinin *bütünleşmesini tam bir dörtlü yapı temsil eder*. Persona ve gölge, benliğin karşıt ikiliğidir ve zıt cinsiyet arketipleri, aynı cinsten ebeveyn arketipleriyle birlikte, ebedi figürlerle ilişkili olan karşıt ikiliklerdir (Indick, 2011: 157).



Resim 7: Karanlık Kraliçe ve örümcek gözü.



-Bilmece.
-Bilmece mi?

Resim 8: Sfenks.

Buna göre, kadın ruhundaki tam dörtlü yapı persona, gölge, animus ve tanrıçadan oluşur. Bunları filmlerde kahraman, gölge, aşk ilişkisi ve yol gösterici olarak görürüz. Jungcu yaklaşıma göre kahraman; kötü, aşk ilişkisi ve yol göstericiyle karşı karşıya gelmek ve onları kendi karakteriyle bütünleştirmek zorundadır. Kadın kahraman Helena, kendi gölge'siyle (yani sorunlarını, çatışmalarını, uyumsuzluğunu, asiliğini) yüzleşmek ve yol göstericisinden (bazen Beyaz Kraliçe, bazen de hem yol arkadaşı hem de aşk ilişkisi yaşayacağı animus figürü olan Valentine) yolculuk boyunca bilgi almak ve aşk ilişkisi yaşamak zorundadır. Bunlarla karşı karşıya geldikten sonra bütünleşiyorsa, filmin sonunda bütünlük elde edilir.

Indick (2004), bu dörtlü yapı içindeki her arketipin, kahramanın karakterini dönüştürme yeteneği olduğunu belirtir. Gölge yanını temsilen, annesiyle sürekli çatışma yaşayan, isyankâr, öfkeli, bencil bir ergen olan Helena, serüveni sonlandırdıktan sonra Beyaz Kraliçe'yi kurtaracak olan persona'sını takar, annesi olan Beyaz Kraliçe'yi kurtararak kahramana dönüşür.

MirrorMask Filminin Psikolojik Çözümlemesi

Filmin künyesi:

Yönetmen : Dave McKean
Senaryo: Neil Gaiman, Dave McKean
Yapımcı: Simon Moorhead
Yapımı : 2005-İngiltere, ABD
Tür : Fantastik, dram, macera

Oyuncular : Stephanie Leonidas, Gina McKee, Rob Brydon, Dora Bryan, Robert Llewellyn, Andy Hamilton, Jason Barry (<https://www.imdb.com/title/tt0366780/>)

Özeti: 15 yaşındaki Helena, hayatını sirk gösterileriyle kazanan bir ailenin çocuğudur. Ama o babasının mesleğini sürdürmek istememektedir. Babasının hayali yerine kendi hayallerini gerçekleştirmek için annesiyle tartışır. Annesi rahatsızlanıp hastaneye kaldırılınca kendisini suçlu hisseder. Annesi hayati bir ameliyata hazırlanırken Helena, rüyasında kendisiyle yüzleşeceği bir serüvene çıkar.



Resim 9: Moda ikonuna dönüştürülen Helena.

Dave McKean'ın yönettiği film, ailesiyle birlikte şirkette çalışan 15 yaşındaki Helena'nın annesiyle arasındaki ilişkiyi anlatmaktadır. Ergenlik dönemindeki genç kız, kimliğini bulma ve "bireyselleşme" sürecini tamamladığında gerçek bir yetişkin olacaktır.

Annesiyle ilişkisine şahit olduğumuz sahne bir çatışmayla başlar (Resim 1). Babasının hayalinin kendi hayali olmadığını söyleyerek onunla kavga eder. Ardından sahneye çıkmadan önce, babası annesine onu sevdiğini söyleyip öpüşürlerken, Helena yüzünü ekşitir. Aynı gece, annesi hastaneye kaldırılır. Onun koşulsuz sevgisini, şefkatli ve güvenli kucağını, koruyucu ve yol gösterici bilgeliğini kaybetme korkusu yaşar. Ona kötü sözler söyleyip üzülmesine sebep olduğu için rahatsızlanmasından kendisini sorumlu tutar.

Annesiyle kavga ederken onun kendisini anlamadığını düşünür. Ergenler özerklik kazanma ve kendi davranışları üzerinde kontrol sağlamak için çabalar; ama ergenliğin başlarında bir çocuk hayatın tüm alanlarında uygun ve olgun kararlar verebilecek kadar bilgili

değildir. Ergen özerkliği elde etmeye çalışırken ebeveyn, ergenin uygun kararlar verebildiği alanlarda denetimi bırakabilir, ama bilgisinin yetersiz olduğu alanlarda ona rehberlik eder. Ergen, bu şekilde olgun karar verebilme yeteneğini kazanır (Santrock, 2015: 390). Helena, serüveninde annesinin rehberliğine her zaman ihtiyaç duyar. Annesinin ona daha önce verdiği öğütleri de anımsayarak maceraya atılmaktan kaçınmaz, özgüveni tamdır.

Başlarda annesine direnmekten başka bir şey yapmayan Helena, çıktığı serüvende yine annesinin rehberliğinden yararlanarak tecrübe kazanır. Annesine direnmesinin olumlu yanı da olmuştur üstelik, özerklik kazanıp bireyselleşmesine katkıda bulunduğu gibi kendi gölge yanına da direnmeyi öğrenir.

Çocuk, ergenlik dönemini "bireyselleşerek" tamamlamak zorundadır ki yetişkin olabilsin. Bunun için ebeveynle, genellikle rakibi gördüğü hemcinsiyle çatışır. Çoğu zaman onun düşüncelerini beğenmez, kendine ait dünya görüşü ve düşünceleri olur. Yaşamı hakkında kendisi karar vermek ister.



Resim 10: Valentine ile Helena merdivenlerden çıkarken.

Bundan sonraki süreç Helena'nın rüyasında, yani insanın gerçek yüzüyle, gerçek doğasıyla yer aldığı dünyada geçer. Onun dünyasında yer alan mekânlar ve figürler, çocukluk ve ergenlik dönemini simgeleyen, kendi çizdiği resimlerden oluşur; yani kendi bilinçdışında yarattığı figürlerdir. Serüven boyunca bu figürlerle savaşmak zorunda kalır. Bu fantastik serüveni daha olgun ve sorumluluk sahibi biri olarak tamamlaması aydınlıkla karanlık arasındaki seçimine ve annesiyle olan ilişkisine bağlıdır. Annesini kurtarmak için Karanlık Kraliçe'yi bulmak ve onunla uzlaşma sağlamak zorundadır. Ayrıca sembolik olarak insanın gerçek doğasını yansıtan mirrormask'ı bulması gerektiğini de öğrenir.

Kişi, kim olduğunu, kimliğinin oturması için, içine doğduğu ortamda kendisine bakım veren kişilerin gözündeki yansıma ile anlayacaktır. Bu yansımanın olmaması, eksik ya da yanlış olması ya da sadece kendine dönük başkasını görmeyen ebeveynlerle büyümüş olması sonucu kimlik karmaşası yaşanır. Sağlıklı kimliğin oturmasında bireyin biriciklik çerçevesinde görülmüş, onaylanmış ve yaşama hakkının verilmiş olması şarttır. Ayna bu görülmenin metaforudur (Vargel, 2017: 82).

Çocuk kendi imgesini, annesinin bütünsel imgeleriyle özdeşleştirerek bütünleştirdiğinde ego (ben) ortaya çıkar. Kendini annesiyle bütün olarak algılayan çocuk, annesi ondan uzaklaştığında benliğinin parçalandığını düşünür.

Film, Helena'nın kendini annesiyle özdeşleştirdiğini şu şekilde gösterir: Rüyasında annesi "ben de korkuyorum tatlım, o yüzden bu rüyayı görüyorum" dediğinde, Helena "bu senin rüyan değil anne, benim rüyam" şeklinde karşılık verir. İkisi de kendi rüyası olduğunu iddia etmektedir. Annesi kaybolduktan sonra bunun kendi rüyası olduğunu tekrar eder. Özerklik çabası içinde olduğunu görürüz.

Helena rüyasında, aynanın karşısına oturduğunda orada gördüğü gölge yanıyla karşı karşıya gelir. Aynada gördüğü gölge yanı, Helena'nın olmayı arzuladığı ideal ego'su olabilir. Bu, Helena'nın gölge yanının bazen ortaya çıkabileceği anlamına gelir. Yüzünün yarısının boyalı oluşu ve bize bakarken yüzünün parça parça oluşu, parçalanmış benliğinin işaretidir (Resim 2). Bu parçalanma, Lacan'ın da ayna evresinde sözünü ettiği bir durumdur.



Resim 11: Karanlık Kraliçe ile Helena.

Ayna, sinematografide, ebeveynlerin yoksunluğunu sembolize eder. Helena'nın tam da annesini, yani kendi kimliğinin yansımını gördüğü kişiyi geçici de olsa kaybetmesinin ardından öteki (gölge) kendini aynada görmesi; bu yansımayı kaybettiğinin, onu onaylayacak, ona güç ve değer verecek, ona hayatında yol gösterecek annenin yokluğunun işaretidir. Bu yansımanın yokluğu, kimlik karmaşasına ve benlik parçalanmasına sebep olur.

Ego, id ile süperegö arasında dengeyi sağlayamadığı için iki uç arasında gidip gelir. Gelişimi sırasında ebeveyniyle sağlıklı bir ilişki içinde olan birey, dürtülerini kontrol altına alarak çevreyle uyumlu ve kendi olmayı başarır. Bunu başaramadığında, aşırı süperegö basıncı, egonun gücünü elinden alıp pasif bir karaktere sokar. Bu sıkışma, patlama anına geçtiğinde güç id'in kontrolüne geçer. Bu nedenle iki zıt arasında geçişler olur. Filmlerde; iyi, uyumlu, sessiz, yumuşak başlı, nazik, sevecen bir karakter ile hırçın, kavgacı, saldırgan, kural tanımaz, dürtüleri ön planda olan karakter bir arada görüntülenir (Vargel, 2017).

Rüyasında bir anlamda çoklu kişilik bozukluğu yaşayan Helena da iki ayrı zıt kimliğe bölünüp id'i ile süperegösu veya gölgesi ile persona'sı

arasında gidip gelir. Annesiyle uzlaşmak zorunda olduğu gibi, annesinin yokluğunda ortaya çıkan gölge yanı sıra da uzlaşmak zorundadır. Aynada yansıyan görüntüsüyle özdeşleşmeye çalışan Helena orada ideal egosunu görür (Resim 3).

Aynada kendisine bakan kişiyi dayanak noktası olarak ona tutunan özne, ben idealinin değil, ama ideal beninin, kendi kendinin hoşuna gitmek istediği o noktanın orada belirliğini görür (Lacan, 2013: 271).

Macera boyunca otoriter anne ile demokratik anne arasındaki farkı görürüz veya Jung'un tanımladığı haliyle seven anne ile korkunç anne arasındaki farkı. Helena, annesinin kontrolcü ve korumacı yanından hoşlanmamaktadır, özerkliğini elde etmeye çalışmaktadır. Bunun için annesi her ne derse desin, ona direnir. Annesinin söylediği gibi, bencilce davranır. Karanlık Kraliçe ile Beyaz Kraliçe, anlayışlı anne ile aşırı kontrolcü ve otoriter annenin, Helena'nın dünyasındaki simgeleridir. Ebeveynler rüyalarda kral ve kraliçe olarak temsil edilir (Freud, 2016c: 195). Serüvenin sonunda özerkliğini kazanır ve annesiyle uzlaşma sağlar. Ergenliğin ilk döneminde artan çatışma, sonlarına doğru azalır. Film, bu bakımdan genç bir kızın ergenlikten yetişkin olmaya geçiş sürecini anlatır.



**Artık bir çocuk bile değil.
Büyümesine izin vermelisin.**

Resim 12: Karanlık Kraliçe, Helena ve Valentine.

Helena, gölgelerden, yani kötülüklerden kaçır. Tehlikelerin ve kötülüklerin uzaklaşması için Beyaz Kraliçe'nin uyanması gereklidir. İlahi bir ışık içinde yatan Beyaz Kraliçe, tanrıça arketipi olarak ortaya çıkar. Jung, çocukların düşlerinde anne figürünün tanrıça arketipi olarak ortaya çıktığını ifade eder. Genç kız, annesini rüyasında narin, kibar, şefkatli, güler yüzlü, sevgi dolu bir anne figürü olarak Beyaz Kraliçe'yle temsil etmiştir. Helena, tanrıça anne figürüyle karşılaştığında duygusal bir güç hissedir ve onu kurtarmak ister. Rehberlik eden, koşulsuz sevgi gösteren annenin eksikliği sonucu bozulan dengenin yeniden sağlanması için mirrormask adlı maskeyi bulmak zorundadır. Eğer onu kurtaramazsa tanrıça anne ölecek ve dünya karanlık güçlerin eline geçecektir.

Bilge kadın olan anne orman, akarsu, üniversite gibi biçimlerde; doğum ve dölleme yeri olarak ağaç ise bahçe, kuyu, mağara, kap şeklinde çiçek gibi biçimlerde görülebilir (Resim 5-6). Valentine'la kütüphaneden çıktıkları kapı mağara ağzına benzemektedir. Helena'nın ayağındaki tavşan terlikler, çocukluğun sembolü olmasının yanında, annenin tezahürüdür. Ejderha, balık, yılan gibi boğan ve yutan her hayvan uğursuz, olumsuz, kötü anne tezahürleridir (Jung, 2005: 22) Helena'nın çizimlerinde ve rüyasında görülen balıklar

onun (Karanlık Kraliçe'yle ilişkili) anne fobisinin yansımasıdır. Beyaz Kraliçe'nin elindeki gül, doğum ve dölleme yeri olarak anne arketipinin tezahürüdür. Freud (2016c: 199) ise kâğıt, masa, kitap gibi nesnelerin kadın sembolü olduğunu belirtir.

Tüm olumsuz anne özelliklerini taşıyan otoriter anne figürü olarak temsil edilen Karanlık Kraliçe ise tamamen kötüdür. Karanlık Kraliçe dişliliği gelişmiş, gölge arketipi güçlenmiş ve annelik arketipini kızı üzerinde baskıcı bir kontrolle ve ona hükmetmekle vurgulayan bir karakterdir. Jung'un da belirtmiş olduğu gibi Eros, annelik ilişkisi biçiminde gelişmiş, ama kişisel olarak bilinçdışı kalmıştır. Bu nedenle Karanlık Kraliçe, bilinçdışı iktidar hırsıyla hareket etmektedir. Helena'nın gölge yanı olan Karanlık Prenses adlı kızını itaati altında tutmak istemektedir. Helena'nın peşini hiç bırakmayan, gittiği her yerde onu takip eden, her davranışını denetleyen, Karanlık Kraliçe'nin gözü olan örümcek gözleri, ebeveyn denetiminin hâlâ bitmediğini sembolize eder (Resim 7). Helena bu denetimle mücadele eder. Oğlan çocuklarına kıyasla daha fazla denetlenen genç kızların anneleriyle ilişkisinde en fazla çatışma bu denetim yüzünden çıkar. Jung'a göre çocuğun psikesi üzerine etki eden şey, sadece annenin gerçek kişiliği değildir;

çocuğun anneye yansıttığı arketip de önemli bir etkidir. Çocuk anneye mitolojik, fantastik, yani arketipik özellikler yansıtarak, ona otorite ve tanrısallık katar. Çocuk fobilerinde anneyi hayvan, cadı, insan yiyen dev vb. olarak görür. Aşırı evhamlı ve otoriter bir anneye sahip olan çocuğun, rüyalarında annesini cadı olarak gördüğünü söyleyen Jung (2005: 23), bunun çocuğun ruhunda bölünmeye yol açtığını ekler. Otoriter annenin kızı, Karanlık Prenses, tepki olarak anneye düşmanlık besler, isyan eder, dış görünüşü ve davranışlarıyla antisosyal özellikler gösterir. Sigara içer, seks yapar, babasıyla kavga eder. Demokratik annenin (Beyaz Kraliçe) kızıyla ilişkisindeyse çatışma az olmaktadır ve sonunda anneyle özdeşleşecektir.

“Sfenksler de aile denetiminin sembolleridir. Sürekli onun karşısına çıkarlar (Resim 8). Ona ve etrafındakilere bilmeceler sorarlar. Sadece Helena’yı değil, onun yaşamındaki insanları da sorgulayıp kontrol ettikleri anlamına gelir.

Helena, penceredeki yansımasında babasıyla tartıştığını görür. Bu durum, babaya olan ilgiyi azaltıp anneyle uzlaşmaya başladığının işaretidir. Pencerede ilk kez ebeveyn dışında yabancı bir sevi nesnesiyle birlikte olduğunu görür. Ergenlikte ekstra kompleksiyile ilgili duygular tekrar ortaya çıkar, ama büyük kısmı bilinçdışında tutulduğu için libidinal arzularını ebeveyninden uzak tutarak yabancı bir sevi nesnesine yönlendirir. Helena, Valentine’a yaklaşır. Gerçek hayatta da sevgili olacaklardır. Rüyasını ziyaret eden annesi, Valentine’ın sevgilisi olup olmadığını sorar. Bu konuda anlayışlı bir anne olarak yaklaşım gösterir. Karanlık Kraliçe ise kızının hayatındaki erkeği reddeder, Valentine’ı hayatından çıkarmaya çalışır.

Karanlık Kraliçe, Helena’yı hipnotize eder ve isyan ederek kaçan kızı Karanlık Prenses’in yerine koymaya çalışır. Otoriter anne, Helena’yı dinlemeye istekli değildir. Kızından beklentilerinin hemen gerçekleşmesini istemektedir. Onu odasına gönderir, kendi istediği gibi giydirilmesini ve makyaj

yapılmasını emreder (Resim 9). Kız ona karşı çıktığında, Karanlık Prenses’in her şeyi mahvettiğini söylediğinde onu azarlar. Helena hemen özür dileyerek susar. Müzik kutusundan çıkan kadınlar Helena’yı şarkı söyleyerek ve hipnotize ederek kadınsı, seksi, gotik tarzda giydirirler ve makyaj yaparlar. Çocukluğunu temsil eden tavşan terliklerinden de kurtulur ve boş bakışlarıyla bir moda ikonuna dönüşür. Sonrasında, Helena’nın itaatkâr bir şekilde Karanlık Kraliçe’nin ayaklarının dibinde oturarak oynadığı oyuncak bebekler, kadınsı görünüme sahip, cinselliği çağrıştırmaya oyuncaklardır (Resim 11). Tüm bunlar büyüyen Helena’nın cinsel uyanışını simgelemektedir. Kilit ve anahtarlar cinsel birleşmenin, açan anahtarlar erkekliğin sembolleridir. Kilidi Valentine açar. “Ben çok önemli bir adamım, benim bir kulem var” diyerek erkek, fallik sembol olan kuleyi ne kadar önemseydiğini sürekli dile getirmektedir. “Maske olmazsa mutlu musun, üzgün müsün; nereden anlaşılacak ya da kızgın olduğun veya tatlı yemeye hazır olduğun?” diye Helena’ya sorarken, cinsel imada bulunur. Tatlılar, tatlı yemek cinsel zevki temsil eder. Merdivenler ve basamaklarda yukarı çıkmak, cinsel birleşmenin sembolleridir. Filmde, mirrormask’i ararken Helena ile Valentine’ın çıktıkları bolca basamak görülür (Resim 10). Helena kulesi hakkında sorular sorduğunda, Valentin, onun yüzlerce odası, merdivenleri, kapı tokmakları olduğunu söyler. Bunların hepsi cinsel sembollerdir (Freud, 2016c: 199).

Çocukluk ve onu temsil eden oyuncaklar, anneye bağımlılığın sembolleridir. Cinsel uyanışla birlikte büyüme başlar ve bağımlılık sona erer; sevgi bağı başlar. Ama Karanlık Kraliçe, kızının kendisine hâlâ bağımlı ve itaatkâr olmasını istemektedir. Kız, annesinin karanlık yanına direnirken aslında kendi içindeki karanlığa, kendi gölgesine de direnmektedir.

“Bir kız evlat, kaybolmuş bir hayvandan daha değerlidir” diyen Karanlık Kraliçe, kaybolan evcil hayvanını arıyormuş gibi kızının afişlerini her yere asmıştır. Kızını evcil hayvanı gibi, itaatkâr bir varlık olarak görmektedir. Ondaki bahsederken hep “küçük kızı” olduğunu vurgular.



Resim 13: Helena'nın gölge arketipi Karanlık Prenses'i izlediği pencere.

Karanlık Kraliçe'ye tekrar yakalandıklarında ona, "O artık bir çocuk değil. Büyümesine izin vermelisin" derken aslında Helena, büyümüş ve kimliği oluşmuş bir kız olduğunu, artık kendi kararlarını verebileceğini annesinin kabul etmesini ister (Resim 12). Karanlık Kraliçe, onun kendi kararlarını verebilecek yaşa geldiğini, büyüdüğünü kabullenemeyen, her adımını kontrol eden, ona sürekli ne yapması gerektiğini söyleyen, aslında anne-çocuk bağımlılığını koparamayan annesi; Beyaz Kraliçe ise büyüdüğünü kabullenen, kararlarına saygı duyan ve onu her seçimiyle seven annesidir. "Diyorsun ki onu seveyim, ona sahip olmayayım" der Karanlık Kraliçe. Jung'a göre, sevginin olmadığı boşluğa iktidar çöreklenir. Otoriter anne olan Kraliçe'de bu durum hâkimdir.

Gerçek hayatta insan tamamen iyi ve mükemmel olamaz, ama iyi ve kötü özellikleri dengelediğinde sağlıklı bir insan olur. İnsanın iyi ve kötü yanı, persona ve gölgesi iki ayrı kimliğe bölünürse, çoğul kişilik bozukluğu olur. Karanlık Prenses ile Helena, Karanlık Kraliçe ile Beyaz Kraliçe gibi. İyi bir ebeveyn de çocuğunun bilgisinin olduğu durumlarda denetimi ona bırakıp kendisi sadece rehberlik ederek, bilgisinin olmadığı durumlarda da denetimi eline alarak olur. Ebeveyn, çocuğun özerklik ve denetim, bağımsızlık ve bağlanma ihtiyaçlarını dengelemelidir.

Karanlık Prenses, Helena'nın gölge arketipidir. Rüyasında, kimliği bölünmüştür. İyi huylu kahramanımız, kendini ve ailesini karanlık güçlerden kurtarana kadar onlar tarafından sürekli rahatsız edilir. Karşıtlığın (iki zıt kimlik) ve kimlik çatışmasının giderilmesi için kahraman (Helena), gölge ile (Karanlık Prenses) karşı karşıya gelmek ve onu yenmek zorundadır. Pencereleden kendi dünyasına bakar Helena. Kendi gölgesiyle yüzleşmek ve ona karşı koyabilmek için aynalı maskeyi takmak zorundadır. Helena yaratıcıdır, sirk sanatçısıdır; gölgesi olan Prenses ise karanlık ve yıkıcıdır. Beyaz Krallık ve Karanlık Krallık, bilinç ve bilinçdışının yansıması olan gölge yanını temsil eden birbirine zıt iki krallıktır. Helena, gölge yanını tanır, ama kontrolü ele geçirmesine izin vermez.

Helena'yı kurtaran kulede, gölge dünyasından kaçabileceği bir pencere bulur. Kule, fallik sembol olarak karşımıza çıkar (Resim 14). Kulenin Valentine'a ait olması ise Helena'nın kurtarıcısı olmasıyla ilgilidir. Kuledeki pencerenin içindeki Karanlık Prenses'le, mirrormask'ı takarak yüzleşir. Gölge yanı olan Prenses'le yüzleşirken annesiyle özdeşleştiğinin bir kanıtını daha görürüz. "Gerçek bir hayat istiyorum" diyen Prenses'e, annesinin sirkte tartışırken kendisine verdiği cevabı verir: "Sen gerçek hayatla başa çıkamazsın."



Resim 14: Valentine'ın Kulesi.

Jung'a göre birey, maskeyi (Persona), gerçek doğasını (filmde Helena gölgesini) gizlemek için kullanır. Helena maskeyi takarak ailesiyle uzlaşır (Resim 15). Koşulsuz sevgi ve rehberliğini kaybetmekten korkarak annesine yansıttığı düşmanlıktan vazgeçip onunla özdeşleşir. Prenses'in yüzünün maskenin aynasına yapışması ise ideal ego olarak aynada yansıyan gölge Prenses'in bazen ortaya çıkabileceğini ifade eder. Gölge figürünü tamamen yenmez, ama Karanlık Krallık ile Beyaz Krallık arasında uzlaşma sağlar; bilinç ile gölge arasındaki uzlaşma. Bununla birlikte büyüüp olgunlaşan Helena'nın annesiyle olan çatışması da sona erer ve anneyle olan uzlaşma da sağlanır. Bundan memnun olan Beyaz Kraliçe'nin uyanmasının ardından da annesinin iyileşeceğini haberini alır. Sonunda her şey yoluna girer, sirkte annesiyle birlikte çalışırken mutlu görünmektedir.

SONUÇ

MirrorMask adlı filmde, bilinç ile gölge yanı arasındaki dengeyi sağlamaya çalışan, bu arada gölgeye direnmeyi öğrenen, büyümekte olan ergen bir kızın fantastik serüvenini anlatmaktadır. Ergenlik döneminin bir özelliği olan anne-kız (ergen-ebeveyn) çatışmasının kökeni; çocuğun 3-6 yaş arasında cinsel kimliğini keşfettiği fallik dönemindeki *Elektra*

kompleksine kadar geri gitmekte, bu kompleks sonucu yaşanan duygular, ergenlik döneminde içgüdülerle birlikte tekrar ortaya çıkmaktadır.

Jung'un *anne kompleksi* adını verdiği komplekste, sadece annenin çocuğa karşı davranışları değil, çocuğun anneye yansıttığı arketipler de önemli bir etkidir. Çocuk, anneye arketipik özellikler yansıtarak ona otoriterlik ve tanrısallık katar. Bu durumda çocuğun rüyalarına korku uyandıran arketipler girer. Otoriter anne figürü, rüyasında Karanlık Kraliçe adında, örümcek gözleri olan bir cadı olarak görülür.

Helena'nın gölge yanı da seks yapmak, ailesiyle kavga etmek, sürekli çatışmak, sigara içmek, asilik gibi antisosyal davranışları ve görünümü olan Karanlık Prenses adıyla ortaya çıkar. Annesini kaybetme korkusuyla birlikte onunla kavga ettiğine pişman olan Helena, bu serüvende gölgesine direnmeyi de öğrenir.

Sonunda ise bilinç ile gölge arasında ve anne ile kız arasında uzlaşma ve denge sağlanır. Helena, gelişim sürecinde ortaya çıkan içgüdülerine karşı, başlarda ne yapacağını bilemez, ama daha sonra kabullenir. Annesiyle olan ilişkisinde ona hep direnmek yerine, onunla uzlaşma sağlar.



Resim 15: Helena ve Mirrormask.

Bu çalışmada demokratik annenin kızının davranış özellikleriyle otoriter annenin kızının davranış özellikleri arasındaki fark, *MirrorMask* filmindeki anne ve ergen kızın ilişkisi üzerinden incelenerek ergenlik dönemi özelliklerine de yer verilmiştir. Demokratik ve anlayışlı annenin kızıyla olan ilişkisi ile otoriter annenin kızıyla ilişkisi arasındaki fark açıkça görülür. Otoriter annenin kızı, yetişkin olabilmek için bireyselleşmek zorunda olduğundan, başkaldırmaktan başka hiçbir şey yapmaz. Bunun sonucunda da genç bireyde antisosyal davranış özellikleri ortaya çıktığı; demokratik annenin kızıyla olan ilişkisindeyse çok az çatışma olduğu görülmüştür.

KAYNAKÇA

Cebeci, O. (2004). *Psikanalitik Edebiyat Kuramı*, 1. Baskı, İstanbul: İthaki Yayınları.

Freud, S. (2016a). *Psikanalize Giriş: 2-Nevrozlar*, 2. Baskı, İstanbul: Say Yayınları.

Freud, S. (2016b). *Psikanalize Giriş: 3-Psikanaliz Üzerine Yeni Araştırmalar ve Bulgular*, 1. Baskı, İstanbul: Say Yayınları.

Freud, S. (2016c). *Psikanalize Giriş Dersleri*, 6. Baskı, İstanbul: Öteki Yayınevi.

Gürel, E. ve Mutur, C. (2007). 'Psikomitolojik Terimler: Psikoloji Literatüründe Mitolojinin

Kullanılması', *Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı: 1, sf. 537-569.

Hockley, L. (2004). *Film Çözümlemesinde Jungcu Yaklaşım*, İstanbul: Es Yayınları.

Indick, W. (2011). *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji*, 2. Basım, İstanbul: Agora Kitaplığı.

Jung, C.G. (2005). *Dört Arketip*, 2. Basım, İstanbul: Metis Yayınları.

Jung, C. G. (2016). *Analitik Psikoloji Üzerine İki Deneme: Bilinçdışı Psikolojisi-Ben ve Bilinçdışı*, 1. Basım, İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

Kulaksızoğlu, A. (2004). *Ergenlik Psikolojisi*, 6. Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Lacan, J. (2013). *Psikanalizin Dört Temel Kavramı*, 1. Basım, İstanbul: Metis Yayınları.

Santrock, J. W. (2015). *Yaşam Boyu Gelişim-Gelişim Psikolojisi*, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Vargel, S. Y. (2017). 'Sinemada Çoğul Kişilik Bozukluğu', *Psikesinema Dergisi*, Sayı 11, sf. 78-83.

<https://www.imdb.com/title/tt0366780/> (18.12.2018)

Aydın Sanat'a Katkılar

Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler

Sercan Karaçeper^{1*}

ÖZ

Teknoloji günümüzde hayatımızın her alanına girdiği gibi, sanat ve grafik tasarım alanlarını da önemli ölçüde değiştirmiştir. Özellikle her gün bir şekilde dokunduğumuz ya da hayatımızın bir yerinde var olan dijital teknoloji, gündelik hayatın yanı sıra grafik tasarım mecrasının çeşitli alanlarında değişik hallerde ortaya çıkmış, bu alanda var olan geleneksel yönleri günümüz teknolojisi ile yeniden şekillendirmiş ve farklı biçimlerde daha verimli bir halde kullanımımıza kazandırmıştır. Günümüz tasarımlarında bazı geleneksel yönler her ne kadar varlığını sürdürüyor olsa da, artık çağımızın gerekliliği olan teknolojik donanım ve yazılım destekli tasarım ön plana çıkmış ve teknoloji odaklı ilerlemeler kaydedilmiştir. Bu araştırmada değineceğimiz nokta, bazı grafik tasarım alanlarının teknolojik değişim ve gelişmelerden nasıl etkilendiği ve yapılan tasarımların teknolojik faktörlerle beraber nasıl ve ne derece ilerleme kaydettiği, geleneksel yönlerin ise kendini dijital yöne nasıl terk ettiği araştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Dijital Tasarım, Teknoloji

GİRİŞ

Dijital teknolojinin gelişim göstermeye başlamasıyla kendini yenileyen ve geleneksel yönlerini teknolojik değişimlere bırakan alanlardan en önemlisi grafik tasarım olmuştur. Dijital teknolojinin vazgeçilmez öğelerinden biri olan bilgisayarın yaygın hale gelmesi, sanat, tasarım ve iletişim alanında yeni üretim biçimlerinin oluşmasına sebep olmuş ve yaşanacak değişimlerin temellerini atmaya başlamıştır. Teknoloji ve bilgisayar ihtiyaçları doğrultusunda kullanmaya başlayan tasarımcı ve sanatçılar, bu alandaki eğilimlerini arttırdıkça, teknolojik gelişmelere daha çok önem vermeye başlamışlardır. Bilgisayar teknolojisinin gelişimini devam ettirmesiyle beraber tasarımcı ve sanatçılar, geleneksel yönlerle zorlanarak yaptıkları eserlerini, dijital ortam araçlarıyla beraber daha verimli, zamandan tasarruf sağlayarak daha kolay yapılabilir hale gelmişlerdir. Daha önceleri güçlükle elde edilen sanatsal ifade biçimleri, dijital ortamın sunduğu imkânlarla, çok daha kolay yapılabilir ve tasarlanabilir bir

hale gelmiş, dolayısıyla bu kolaylık, insanların bu alana olan talep ve eğilimlerini daha da güçlendirmiştir. Güçlenen ve eskisinden daha verimli bir hale gelen iletişimle birlikte insanlar, bilgisayar teknolojisinin katkılarını daha fazla tecrübe edebilmiş ve elde edilen tecrübeler de kendini yenileyen gelişmelere çevirmiştir. Dijital ortam ve bilgisayar teknolojisiyle birlikte internet ortamındaki gelişmelerle, fiziksel engeller de ortadan kalkmıştır. Dijital teknolojinin beraberinde getirdiği, internet ve ağ teknolojisi, dijital ortamda tasarlanan eserlerin sunulmasına imkân tanıyarak, sanatta yeni bir anlayışın ve yeni sanat kollarının doğmasına sebep olmuş, insanları birleştirici ve bilgilendirici bir işlev kazanmıştır. *“Dijital sanatın temeli olarak kabul edilen teknoloji, günümüzde çağdaş sanat üretiminin yalnızca bir aracı değil, aynı zamanda ortamı ve medyası durumuna gelmiştir. Teknolojik gelişmeler, kitle iletişim araçları vasıtasıyla sürekli olarak kendini yenileyen sanat, teknikleri karıştırarak yeni oluşumlar oluşturmuştur”* (Çokokumuş, 2012:

^{1*} Grafik tasarımcı, dijital tasarım uzmanı, sercan.karaceper@gmail.com

52). Gelişme gösteren dijital ortam ve bilgisayar teknolojisi, sanatı ve tasarımı daha ileriye taşımayı amaç edinmiş, çeşitli ve farklı kültür ve yeteneklere sahip olan sanatçıların ortaya çıkmasına vesile olmuş, birbirinden farklı eser ve yorumlar yapılmasına imkân tanımıştır. Dijital gelişmelerin var olmasıyla beraber geleneksel yöntemleri benimsemiş sanatçılar da muhakkak çağın gerekliliklerini hissetmiş, bilgisayar teknolojilerinden yararlanma yoluna gitmiş ve bu yeni teknolojileri, iletişim, illüstrasyon, animasyon, jenerik ve video oyunlarının tasarım ve üretiminde kullanmışlardır.

İletişim

Teknolojik değişimin önemli etkilerinden biri, temelde iletişim alanında yaşanmıştır. İletişim, insanlık tarihi kadar eski olup insanların öğrenme gereksinimi, fikir ve düşüncelerini paylaşmayı ya da karşı tarafa iletmeyi amaç edinmesi, kişi veya kişilere ulaşmayı mümkün hale getirmiş, ikili iletişimlerde sözel dil bize yardımcı olsa da, belli bir hedef kitleye ulaşmak için ise görsel veya basılı metinlere duyulan ihtiyaç ortaya çıkmıştır. Geniş insan toplulukları arasındaki her türlü iletişim ihtiyacı kitle iletişim kavramının gelişmesine neden olmuş, hedeflenen kitleye mesaj iletebilmek için ise, araç gereç ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Günümüzde iletişim, matbaanın bulunmasıyla beraber basılı materyal ile görsel olarak da fotoğraf ve video ürünlerinin gelişmiş halleri kullanılarak sağlanmaktadır. Gelişen dünyada iletinin, bulunan araç gereçler yardımı ile aktarımı, iletişim kanallarını oluşturmuştur. Eski dönemlerle kıyaslandığında gelişmiş teknolojinin olmadığı zamanlarda da iletişim araçları, duvar ve kaya resimleri, parşömen, el yazma kitap gibi materyalle sınırlıydı. Makineleşen ve dijitalleşen dünyada ise bu materyaller kitap, dergi, gazete gibi basılı olarak; bilgisayar, TV, radyo ve akıllı telefon gibi elektronik ve dijital olarak kendini göstermektedir. Medya araçlarının yaygınlaşmasıyla birey artık tek başına bile sosyal medyayı kullanarak geniş kitlelere ulaşabilmektedir. Teknolojinin kendini sürekli geliştirmesiyle, ileride farklı alanlarda farklı teknolojilerin doğacağı ve bu duruma daha da fazla hız katacağı öngörülmektedir.

Dijital Sanat ve Tasarım

İletişimin yanı sıra dijital alanda teknolojik değişimlerin hayatımıza kattığı önemli unsurlar arasında, dijital grafik tasarım ve diğer dijital sanat ve tasarım alanları gösterilmektedir. *"Sanat ve teknoloji birbirlerini etkileyen kavramlar olmakta ve sanat, teknoloji ile birlikte değişmektedir. Dijital sanat kavramı ise 2000'li yıllarda etkinliğini arttıran bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Genel anlamda sanatın bilgisayar teknikleriyle yeniden oluşumu, dijital sanatı doğurmuştur. Dijital sanat, disiplinlerarası yakınlaşmaya neden olmuş, sanat, tasarım ve teknoloji birlikte ifade gücü bulmaya başlamıştır"* (Atan vd., 2015: 2). Sanatta ve teknolojik alandaki yeni arayış biçimleri, sanatın ve tasarımın yeniden sorgulanmasına yol açmıştır. Bu durumun en önemli sonuçlarından biri ise her dönem ve çağ içerisinde hızla gelişim ve yenilik gösteren teknoloji ve onun sanata olan etkisidir. Sanatın dijital yön ile birleşimi ise dijital sanat konusunda yeni bakış açıları doğurmuş, oluşan yeni fikir ve biçimlerle çağdaş sanatçılar hem yeni bir üretim aracı hem de yeni bir ortam ve medya ile tanışmışlardır. Yaşanan günümüz ağ ve internet yenilikleri ve oluşumları ile beraber, *"Çağdaş sanatçılar interneti yeni bir sanat aracı olarak kullanıyor ve dijital aletlerle teknikleri kendi yaratım süreçlerinin bir parçası olarak benimsiyorlar. Bilgisayar, sanatçılara daha önce asla mümkün olmayan türden eserler ve yeni eser/iş türleri yaratma imkânı sunuyor"* (Wands 2006, 8). Teknolojinin bir ürünü olan bilgisayar destekli yazılım araçları olan tasarım programları ile ortaya çıkan üç boyutlu eserler, geleneksel yöntemlere gereksinim duymadan yapılan tasarımlar, internetin de etkisiyle sanal bir alanda hayat bulan tasarım formları, bu alanda doğru örnekler olarak gösterilebilir. Donanım ve yazılım üzerine temellenen bilgisayar teknolojisi ise, sürekli yeni ifade biçimleri arayan sanat ile iç içe geçiyor, teknoloji ile sanatın yakınlaşma oranı da bu sayede artmış ve teknoloji, günümüzde zaman, hız ve algılama biçimlerinde radikal değişimlere neden olmuştur. Yirminci yüzyılın son çeyreğinde, bilgisayar teknolojisi ve onu takip eden internet teknolojisi, bilginin

yönetimini ele geçirmiş, paylaşım ve sanatsal faaliyetlerin en yoğun olduğu alan olarak kabul edilmiştir. Günümüzde sanatçılar, internet üzerinde eserlerini paylaşarak mekân sınırlamasına bağlı kalmaksızın aynı anda tüm dünyaya ulaşabilmekte, dünyanın her yeriyle bilgi ve sanatsal aktarım sağlayabilmektedir. İnternet teknolojisi sayesinde insanların sanata katılımları ve sanatsal eğitim kolaylaşmakta, web müzeleri yaygınlaşmakta ve sanat eserlerinin görüntülerine erişim olanakları alabildiğine genişlemektedir.

İllüstrasyon

Teknolojik etmenlerin en önemli adımlarından biri olan bilgisayar teknolojisi, günümüzde "grafik tasarımın her alanına girdiği gibi,

illüstrasyon tasarımı alanında da mükemmel sonuçlar vermektedir. Teknik ve ustalık aşamasını bilgisayar hallettiği için, tasarımcı iyi bir program kullanıcısı ve yaratıcılık bilgisine sahip olduğu takdirde, hayal edilen her şeyi tasarlayabilmektedir" (Akt. Akhundlu, 2002: 73). Bilgisayar destekli illüstrasyon tasarımına getirilen bazı yeniliklere bakıldığı noktada, Adobe firmasının hayatımıza katmış olduğu yazılım ürünleri, özellikle illüstrasyon için geliştirilen Adobe İllüstratör ve tasarım için geliştirilen Adobe Photoshop gibi Adobe programları ve Ivan E. Sutherland'ın 1963 yılında Sketchpad ile temellerini attığı günümüzde ise grafik çizim tableti olarak bilinen ürünler, dijital değişimin en belirgin yenilikleri olarak gösterilebilir.



Resim 1: Ivan E. Sutherland, Sketchpad kullanırken (1963).

(<https://www.es.com/news/featured/computergraphicsbirth.aspx>)

“Bilgisayar ortamında gerçekleştirilen illüstrasyon uygulamalarının bir illüstratöre sunduğu önemli avantaj, kısa sürede çalışma üstünde alternatifleri değerlendirebilme ve klasik illüstrasyon tekniklerine oranla daha çok değişiklik yapabilme olanaklarıdır. Dijital illüstrasyon, yaratıcılığı kullanmada yardımcı bir araç olarak da düşünülebilir. Tamamen bilgisayar ortamında yapılan çalışmaların yanında klasik yöntemlerle yaratılmış çalışmaların da bilgisayar ortamında değişikliklere uğratılabilmesi ve taslakların bilgisayar ortamına aktarılıp yeniden düzenlenebilmesi, bu işlevi açıkça ortaya koymaktadır. Bilgisayarda çalışmanın illüstratöre kazandırdığı en önemli avantajlar arasında, illüstrasyonda geleneksel yöntemlerle uzun bir süreyi kapsayabilen yaratım süreci ve renk düzenlemesi, bilgisayarın kullanımı ile kısalmıştır. Bununla beraber görüntü kaybı olmadan çoğaltma, uzun yıllar saklama imkânı ve birçok illüstrasyon tekniğini bir arada kullanma olanağını sanatçıya sunmaktadır” (Gürses, 2014: 61).



Resim 2: Jason Seiler, Nelson Mandela.
(http://jasonseiler.com/wp-content/uploads/2013/06/derspiegel_nelson_mandela2.jpg)

Geleneksel yöntemlerden kopmayarak çalışmalarında dijital yazılım ve grafik tablet desteğini alan sanatçılardan biri olan Jason Seiler, dijital teknolojinin yeniliklerinden olumlu yönde faydalanan örnek sanatçılardan biri olarak gösterilebilir. Çalışmalarındaki yüksek gerçekçilik ile yeni nesil illüstrasyonun önemli örneklerini ortaya koyan sanatçı, dijital ortamın desteği ile neler yapılabileceğini göstermektedir. Seiler, genel olarak çalışmalarını geleneksel yöntem olan fırça ya da kalem ile başlayıp, daha sonra grafik tabletle düzenlemelere devam edip, son olarak Adobe Photoshop veya Adobe İllüstratör yazılımı ile çalışmalarını düzenleyerek sonlandırmaktadır. Bu durum aslında dijital illüstrasyonun geleneksel yöntemleri, yaşanan teknolojik gelişmelerle genişlettiğini göstermektedir. Her ne kadar bazı tasarımlar kalem ya da fırça yüzü görmeden yapılabilsede, sanatçı/tasarımcı istediği takdirde yapacağı eserlere geleneksel yöntemleri de katabilmektedir.

Günümüzün vazgeçilmez aracı haline gelen dijital teknoloji, illüstrasyonu hayal edilemeyen bir seviyeye taşımıştır. Bu seviyeye gelirken, kullanılan yeni yöntemler beraberinde tartışma konularını getirmiş olsa da, artık illüstratörler için bu teknolojik ilerleme vazgeçilecek gibi değildir. Çünkü yaşanan gelişmelerle çalışmalara verilmek istenen etki, daha hızlı olduğu kadar daha kolay ve daha detaylı yapılabilmektedir. Tasarımcıları asıl cezbeden önemli gelişmelerden biri de, görüntü üzerindeki teknolojik ilerlemelerdir. Dijital dünyanın getirmiş olduğu yeni görüntü ortamı ve bilgisayar destekli tasarım, çizim yapmayı cezbedici hale getirerek, kişileri dijital illüstrasyona yönlendirmiştir. Böylece geleneksel üslup terk edilerek dijital illüstrasyon yaygınlaşmıştır. İllüstrasyonların hazırlanma sürecini, geleneksel yöntemlerle ve dijital yöntemlerle hazırlanan illüstrasyonlar olarak ikiye ayırmak mümkündür. Geleneksel yöntemlerle hazırlanan illüstrasyonlar kara kalem, kurşun kalem, pastel boya, kuru boya, sulu boya, guaj boya, akrilik boya, mürekkep ve boya püskürtme (airbrush) teknikleri

olarak sıralanabilir. Dijital ortamda hazırlanan illüstrasyon tekniklerini ise vektör ve bitmap (piksel) tabanlı olarak adlandırılabilir. Vektör ve bitmap taban, illüstrasyon tekniklerinde kullanılan yazılım ürünleridir. Bu iki yazılımın temel olarak farklılık göstermiş olduğu nokta, vektör tabanlı programların görüntüyü sayısal komutlar ile oluşturarak bozmadan kullanması; bitmap tabanlı programların ise görüntüyü piksel tabanlı noktacıklardan oluşturarak kullanması ile açıklanabilir. Vektör tabanlı tasarımlar oluşturmak için kullanılan en yaygın program Adobe Illustrator; bitmap (piksel) tabanlı tasarımlar oluşturmak için kullanılan en yaygın program ise gene Adobe firmasının geliştirmiş olduğu Adobe Photoshop olmuştur.

Animasyon

Animasyon kavramının temeline baktığımızda ise tamamen teknolojik bir altyapıyla karşılaşılır. *“Tek tek kareler halinde filme çekilen görüntülerin, bir süreklilik içinde gösterilmesi ilkesi animasyonun temelini oluşturur. Animasyon, animatörün canlandıracağı hareketi kâğıt üzerinde çözümlemesi, çözümlendiği hareketleri şeffaf kâğıtlara çizip, boyaması veya diğer malzemelerle doğrudan kamera altında, tek kare çekim yapabilen bir kamera yardımıyla çizilen resimleri tek tek filme alarak birleştirmesi temeline dayanmaktadır”* (Akt. Akkaya, 2011: 3). Animasyon konusunda yaşanan gelişmeler ise temel anlamda devinimi insanlara artık daha canlı bir şekilde hissettirme isteği ile ortaya çıkmıştır. Bu istek, geleneksel olarak optik ürünlerin yapılması ile sonuçlanmış, sonrasında ise teknolojinin gelişimi ile doğru orantıda ilerleme kaydetmiştir. Günümüzde ise animasyon üretimi ile ilgili birçok teknolojik yöntem ve teknik bulunmakta, bunun yanında bazı geleneksel yöntemler de geçerliliğini korumaktadır. Geleneksel olarak üretilen ve hâlâ geçerli tekniklerden bazılarını örnek ise stop motion ve cell animasyon gösterilebilir. Bahsetmiş olduğumuz geleneksel tekniklerin animasyondaki mantığı ise yapılan çizimlerin ya da karakterlerin saniye başına 24 kare şeklindeki zamanlamasıyla kamera kaydına

alınması olarak açıklanabilir. Teknolojinin animasyon alanına getirdiği en büyük değişimlerden biri, gene teknolojinin imkânları sayesinde geliştirilen hareket yakalama, yani “Motion Capture” sistemidir. Bilgisayar destekli tasarım günümüzde animasyonda dahil bir çok alanda boy göstermeye devam eden en önemli araçlardandır. Bilgisayar desteğinin animasyona getirdiği yenilik ise geliştirilen yazılım teknolojileri sayesinde tasarımların geleneksel yönde olduğu gibi artık tek tek elde hazırlanması şeklinde değil, yazılım ürünleri ile tasarlanması şeklindedir. Yapılacak animasyonun üç boyutlu bir şekilde sanal ortamlarda hayat bulup geliştirilmesi, çeşitli efektlerle süslenmesi ve bir bütün olarak baştan sona bilgisayar ortamında oluşturulması, değişimin en büyük göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Üç boyutlu animasyon asıl anlamda, stop motion ve iki boyutlu animasyonun yerine geçecek bir teknik olarak görülmektedir. Üç boyutlu animasyon içinde barındırdığı karakter ve objeler bilgisayar destekli tasarım ürünlerinde üretilir ve bu alanda geliştirilen çeşitli yazılımlar yardımı ile de görsel iskeletleri oluşturularak hareket etme kabiliyeti verilir. Belirlenen hareketlerin tanımlamaları ve oluşacak değişikliklerin modellere verilmesi, “key-frame” işlemi ile gerçekleştirilmektedir. “Key-frame”ler arasındaki değişiklikler ise bilgisayar ortamında geliştirilen yazılımlar ile gerçekleştirilmektedir. *“3D animasyon film üretiminde geleneksel animasyonda olduğu gibi, pozlar ne çizilir ne de boyanır. Çünkü modeller, sahneler, çevre ve sesler, animatör için hazırdir. Animatörler, animasyon programlarını kullanarak karakter hareketleri ve yüz ifadelerini her sahne için koreograferler. Bunu yaparken anahtar pozları tanımlamak için bilgisayar kontrolleri kullanılır. Bilgisayar ara kareleri animatörün yeterli gördüğü oranda doldurur. Key-framing, yani anahtar kare oluşturma (keyleme) 3D animasyon film üretiminde en faydalı yöntemdir. Bu teknik, bir veya daha çok objenin belli bir andaki değişken değerlerini zaman çizgisi üzerindeki istenen noktalara kaydetmeyi içerir”* (Akt. Akkaya, 2011: 57-58).



Resim 3: Motion Capture Sistemi, The Polar Express Örneği.
(http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Winter2011_Avatar.html)

Animasyonda Key-Frame işlemine alternatif olarak bilinen bir yöntem ise "Motion Capture", yani hareket yakalama sistemi olarak adlandırılır. Bu sistem, gerçek hayatı animasyonda belirlenen karakterler üzerinden simule etmeye, yani taklit edebilmeye yarar. "Hareket yakalama yöntemi genel olarak, bir aktörün üzerine asılı, eklem noktalarını ve rotasyonlarını algılayıcı noktaların kaydını içerir. Görüntülerin sonradan birleştirildiği non-linear¹ animasyonlarda daha iyi çalışır" (Akt. Akkaya, 2011: 58). Robert Lee Zemeckis'in yapımcılığını üstlendiği *The Polar Express* (Kutup Ekspresi) animasyon filmi ve Yeni Zelandalı yönetmen Peter Jackson'ın *The Lord of the Rings: Two Towers* (Yüzüklerin Efendisi: İki Kule) filmi Motion Capture (Hareket Yakalama) teknolojisinin öncülük ettiği yapımlar olmuştur. Aktörlerin gerçek yaşamdaki sahne performanslarını bilgisayar destekli dijital kamera ürünleri ile üç boyuta uyarlanan çalışmalar bu alanda bir ilki gerçekleştirmiştir. "Diğer motion capture sistemlerinin aksine, bu filmde, aktörlerin çevresinde 360 derece dönebilen dijital kameralarla aktörlerin üç boyutlu yüz ve vücut hareketleri simültane olarak kaydedilmiştir. Bu, ünlü oyuncu Tom Hanks'in birden çok karakteri canlandırabilmesine olanak sağlamıştır" (Akkaya, 2011: 17).

¹ non-linear: Doğrusal olmayan, animasyonu taşıma, yeniden düzenleme, değiştirme işlemlerini ifade eder.

Bu teknik, ünlü yönetmen James Cameron tarafından 2009 yılında çekilen ve tüm dünyada ses getiren *Avatar* filminin animasyon ile gerçekleştirilen sahnelerinde de kullanılmıştır. Animasyon üretimine bilgisayar desteğinin gelmesi, kamera ve kamera açılarına dijital bir kullanım desteği sunması, belki de animasyon üretim sürecine en önemli kolaylığı sağlayan etkenlerden biri olarak gösterilebilir. Özellikle elle çizim sürecindeki görüntülerin kare kare çizilip kaydedilmesi tekniği ile kıyaslandığında, bilgisayar destekli üç boyutlu animasyon üretim sürecinin daha kolay ve kullanışlı olduğu ortaya çıkmaktadır. Animasyonların dijital ortamda matematiksel fonksiyonlarla kaydedilmesi, görüntü üretiminin her alanında kendine yer bulmuştur. Bu sadece animasyon sektörü için değil, sinema ve bilgisayar oyunlarında da benzer özelliklerin kullanılmasına yol açmıştır.

Jenerik Tasarımı

Jenerik tasarımı, geleneksel anlamda, hareketli görüntünün ve filmlerin üretilmesinden bir süre sonra, eser sahibinin kendi ismini ve eserine verdiği adı tanıtmaya isteğiyle ortaya çıkmış olan, sonraları ise film yapımının geniş bir sektör haline gelmesiyle, yapım ekibinin de lanse edildiği bir form haline gelmiştir. Sade bir ifade ile belirtmek gerekirse, sahiplik isteğinin grafik tasarımdaki vücut bulmuş hali diyebiliriz. Jenerik tasarımın ilk örnekleri ise

1897 yılında filmlerin başında 8 saniye boyunca gösterilen 2 inçlik başlık kartları gösterilebilir. Zaman içerisinde film ve optik teknolojisinin ilerlemesiyle jenerikler, çeşitli teknikleri ve yöntemleri kendi içinde barındırmaya ve gelişim göstermeye başlamıştır. Özellikle 1950'li yıllarda bu alanda etkinliği arttıran bir isim olan Saul Bass'ın çalışmaları, jenerik gelişiminde önemli bir yerdedir. Ayrıca Bass, film jeneriklerini; grafik, tipografi, hareketli görüntü ve müziğin bir bileşeni olan sinema sanatının hikâye anlatım sürecine önemli katkılar sağlayan bir önsöz olarak nitelemiştir. 1980 ve 90'larda filmlerdeki ağırlığını hissettirmeye başlayan jenerikler, teknolojinin ilerleyen imkânları ve 2000'li yıllarda ise bütçe harcamalarından aldığı payı arttırmasıyla beraber daha fazla ön plana çıkmıştır. Jenerik tasarımının 2000'li yıllarda günümüz imkânlarıyla yapılmış güzel bir örneği ise *Sıkıysa Yakala (Catch Me If You Can)* filmiyle beraber olmuştur. 2002 yılında Steven Spielberg tarafından çekilen *Catch Me If You Can*, animasyon jenerikle açılış yapmış, jenerik parlak renkler ve geometrik şekillerden oluşan figürlerle birbirini kovalayan tek boyutlu

insan figüründen oluşmuştur. Filmin jeneriği, bilgisayarla çizilen karakterler ve akıcı bir animasyonu elde etmek için kullanılan farklı yazılım teknolojilerinin bir birleşimi olmuştur. Bu çalışmada klasik animasyon teknikleri kullanılmamış, tümü bilgisayar ortamında tasarlanmıştır. Özellikle dijital teknolojinin hayatımıza kattığı yenilik ve tasarımsal program desteğinin yanı sıra animasyon tekniklerinden de faydalanılarak yapılan jenerik, örnek bir çalışma olarak gösterilebilir.

Dijital ortam teknolojisinin gelişmesi, jenerik tasarımına verilen değerin artması, jenerik tasarımının ön plana çıkmasına ve tasarımcıların bu alanda kendilerini geliştirmesini sağlamıştır. Bu bağlamda jenerik tasarımı alanında çalışan tasarımcıların ihtiyaç ve kullanım yöntemleri de değişimlere uğramıştır. Bu yöntemleri animasyon kullanımı, kamera kullanımı ve yapılacak ürün için birçok farklı teknikle çoğaltmamız mümkün hale gelmiştir. Günümüzde teknolojinin ilerlemesiyle birlikte fiziksel kamera kullanımının yanı



Resim 4: Sıkıysa Yakala, Catch Me If You Can.

(<http://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/>)

sıra sanal kameralar, üç boyut etkisi ve derinliği veren geçişler, çeşitli sayısal ortam teknikleri sayesinde değişime ve gelişime uğramıştır. Neil Burger'in yönettiği ve jenerik tasarımını Tim Carras'ın yaptığı 2011 yapımı *Limitless* filmi, sıra dışı kamera tekniklerinin kullanılması açısından doğru bir örnektir. *Limitless*'in jeneriğinde Infinite Zoom (Sonsuz Yakınlaştırma) tekniği kullanılmış ve bunun için yer yer çeşitli sayısal ortam tekniklerinden yararlanılmıştır. Günümüze kadar animasyon ve film endüstrisindeki dijital yönlü teknolojik gelişmeler, bir başka tasarım alanı olan jenerik tasarımlarını da etkilemiş ve teknolojik açıdan gelişmesine olanak vermiştir. Özellikle jenerik alanında kendini yetiştiren kişilerin ortaya çıkmasıyla, kendini olumlu anlamda yenileyen tasarımlar, her defasında daha yeni ve yükselen bir gelişim kaydetmiştir. Geçmişte el yordamıyla siyah beyaz ve ufak kartlar halinde sergilenen tek kişilik çalışmalar, dijital anlamdaki ilerlemelerle beraber, yerini çeşitli sayıdaki takım/stüdyo çalışmalarına ve yenilikçi projelere bırakmıştır. Sinemada büyük yapımlara harcanan zaman ve paralar, artık günümüzde jenerik tasarımları için geçerli olmuş, bunun sonucunda da sinema filmleri kadar değer gören bir sektör haline almaya başlamıştır. Bilgisayar destekli tasarımlar artık gerek duyulduğunda gerçekçi görüntülerin oluşturulmasına imkân tanıdığı için, verilmek

istenen duyguların eskiye göre daha kolay hissettirilmesine olanak sağlaması, jeneriklerin önemini daha da arttırmıştır.

Bilgisayar/Video Oyunu Tasarımı

2000'li yıllardan bu yana hızla gelişen, grafiksel ve teknik anlamda yüksek seviyelere çıkan ve içine sinemasal anlatımları alan oyunlar, günümüzün önemli birer dijital ürünü haline gelmiştir. Başlarda basit bir şekilde ve tek tip olarak üretilen oyunlar, günümüzün ihtiyaç ve talepleri doğrultusunda birçok alana yayılmış ve çeşitli platformlarda oynanabilir hale gelmiştir. Son yirmi yıl içerisinde oyun dünyasının en çok etkilendiği sanat türü sinemadır. Sinema, doğası gereği etkileşimli değildir. Anlatmak istediği öyküyü ya da vermek istediği mesajı bir zaman dilimi ve kurgu içerisinde verir. Ancak oyunlarda durum böyle değildir. Senaryo kısmen belli olsa da, oyunda başrolü yönetmek ve onunla etkileşim içerisinde bulunmak, bilgisayar/video oyunların en büyük özelliğidir. Günümüzde oyunların gelişim göstermesinde ise bilgisayar teknolojisinin katkısı büyük önem taşımaktadır. Gelişim gösteren donanım dünyasında işlemci, ekran kartı, bellek kartı gibi bilgisayar bileşenleri ile ortaya çıkan yazılım ürünleri birleştiği zaman, dijital ürünlerin ortaya çıkması, bu alanda süre gelen gelişimlerin öncüleri niteliğindedir. Bu noktada atlanmaması gereken detay ise bu ürünleri doğru şekilde kullanan yazılım ve tasarımcılar olmasıdır. Yaşanan grafiksel gelişimi gözlemlemek içinse, ID Software tarafından



Resim 5: Doom Oyunları: Sol taraf 1993, Sağ taraf 2016 yılı yapımı.

(<http://i.imgur.com/jnK8ZiM.jpg>)

yapılan 1993, 2016 yılı Doom oyunları, 1992 ve 2017 de yapılan Wolfenstein oyunlarının görsellerini incelemek aradaki farkı ortaya çıkarmaya yetecektir.

Bu gelişime destek olan önemli bir unsur, günümüzde oyun yapımının olmazsa olmazı olan oyun ve grafik motorları denilen yazılım ürünleri olmuştur. Oyun motoru, her geçen gün daha da gelişme gösteren, içerisinde birçok özelliği ve işlevi barındıran, bu sayede oyunda kullanılan obje, mekân ve karakterlerin kalitesini arttıran ve içerisinde birçok parametreyi takip edip, oyuncunun seçimlerine göre birçok matematiksel hesap yapabilen programlardır. Diğer önemli detaylar ise karakter, mekân ve obje tasarımcıları ve unutulmaması gereken animasyon tasarımcılarıdır. Her bir detayı ayrı ayrı olarak gerçekleştirilen oyunlarda tüm bu formların tek bir yerde toplanması ise oyun motorları sayesinde gerçekleşmektedir. Oyunların günümüzde görsel gerçekçiliğini arttıran diğer önemli unsurlar ise fiziksel olarak sunulan etkileşimler, yazılımlar ve programlar sayesinde gelişmiş ışık ve kamera açıları olmuştur.

Günümüz oyun yapımlarında en önemli yapım tekniklerinden biri ise animasyon bölümünden de hatırlayacağımız Motion Capture (Hareket Yakalama) tekniğidir. Bu teknik artık günümüz bilgisayar ve konsol oyunlarının büyük bir kısmını gerçekleştirmede kullanılmaktadır. Motion Capture tekniğinin örnek gösterilecek bir yapımı ise yakın zamanda (25 Mayıs 2018) Sony Playstation 4 oyun konsolu için üretilen "Detroit: Become Human" isimli oyun olmuştur. Bu oyunun detaylı bir şekilde incelemesini yapan Adobe eski çalışanı ve grafik tasarımcı Barış Özcan, oyunun teknik aşamalarını şöyle açıklamaktadır:

"Oyundaki tüm karakterler, gerçek aktörler ve aktrisler, 3 boyutlu taranarak oluşturulmuş. Onların bir çeşit dijital kopyası yaratılmış. Sadece fiziksel özellikleri değil, hareketleri de özel bir stüdyoda 3 boyutlu hareket algılayıcılarıyla yakalanmış. Bu teknik yıllardır sinema filmlerinde ve oyunlarda kullanılıyor. Buna modern kukla oynaticılığı da diyebiliriz. İşte bu oyunda 250 farklı oyuncu, yani kuklacı 513 farklı karaktere can vermiş. Yani bu dünyada

sizden başka 512 kişiyle etkileşime girebilirsiniz. Düşündüğünüzde çoğumuz gerçek dünyada bile bu kadar çok kişiyle muhatap olmuyoruz. Bu kuklacıların fiziksel performansını, 324 günde toplam 35000 plan olarak kaydetmişler ve bu verileri kullanarak 74000 animasyon yapılmış. 3 boyutlu animasyon filmlerinde gerçekçi bir etki yakalamak için her bir resim karesi saatlerce hesaplandıktan, render edildikten sonra oluşturulur. Oyunlardaki asıl zorluk işte burada. Çünkü bu işi gerçek zamanlı olarak yapmak zorundalar. Bu oyunda izlediğimiz her şey, ışıklar, gölgeler, dokular tüm detaylarıyla 4K çözünürlüğünde, saniyede 30 kare olarak hesaplanıp bize gösteriliyor. Tüm bu teknik detayları verme sebebim sizin işin perde arkasına bakmanızı sağlamak. O perdenin arkasında 180 kişilik bir ekibin, 4 yıllık bir çalışması var. 3000 sayfalık bir senaryo ve milyonlarca satır kod var (<http://barisozcan.com/oynamadan-oyun-analizi-yapilir-mi-detroit-become-human/>)".

Motion Capture tekniği ile yapılan ve oyun dünyasında ses getirmiş diğer örnek yapımlar, *The Last Of Us*, *God Of War*, *Beyond: Two Souls* ve *Uncharted* serisi gösterilebilir.

"Büyük kitlelerce oynanan oyunlarda, gerçek hayatta yaşanabilecek deneyimlerin ve duygusal değişikliklerin benzerleri yaratılabilmektedir. Tasarlanan evrenler ve olaylar o kadar etkileyici ve cezbedicidir ki, günümüz sayısal oyuncusu, çoğu zaman gerçek hayat yerine oyunda deneyim kazanmayı tercih etmeye başlamıştır" (Uysal, 2005). Dijital oyun dünyası, aslında insanların içerisinde olmak istedikleri dünyaları yaratmaya, insanları belki de hayatları boyunca hiç bulunmayacakları bir savaş ya da gerilim dünyasına sokarak, oyunculara farklı deneyimler yaşatmak istemiştir. Yıllar boyunca insanlar oyun oynamaktan asla geri durmamış; aksine sektörün gelişmesi için istek ve talepte bulunmuştur. İnsanların gerçekçilik deneyiminin bir talebi olan grafiksel tasarım, artık gelişmesi durdurulamaz bir noktaya gelmiş, günümüzde oyuncular monitörlerde gördükleriyle yetinmemeye başlamıştır. Bu noktada ise sanal gerçekçilik ürünlerinin



Resim 6: Detroit Become Human.

(<http://www.marcoludo.fr/2018/03/01/detroit-become-human-sortira/>)

önemi ortaya çıkmıştır. Çünkü insanlar artık bu deneyimleri ve atmosferi ekranlardan ileri bir boyuta taşımak ve tamamen atmosferin içerisinde bulunmak istemişlerdir. Günümüzde bu deneyim, konsol ve bilgisayarlara eklenen VR gözlükler ile mümkün olsa da, henüz istenilen aşamaya gelememiştir. Şüphesiz gelecekte oynayacağımız oyunlar bilgisayar ya da televizyon ekranlarında değil, gelişen teknoloji ve sanal gerçekçilik ürünleriyle bizzat içerisinde bulunacağımız bir atmosferde oynanmak üzere tasarlanacaktır.

Sonuç

Yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte, grafik tasarım üzerinde etkili olan dijital ortam ve bilgisayar teknolojileri, günümüz yaşantısında tasarımcı ve sanatçıları, yarattığı imkânlar ile etkisi altına almış, yarattığı etki ve kazandırdığı hızla birlikte kullanımını tüm dünya üzerinde yaygınlaştırmayı başarmıştır. Yaşanan gelişmelerle dijital ortam teknolojileri, ilk zamanlar sadece bir üretim aracı olarak gösterilirken, günümüzde artık net bir şekilde başlı başına bir sanat aracı haline dönüşmüştür. Dijital teknolojiyle üretilen eserler, ortaya çıkarılan işler, grafik tasarımın her alanını etkilemiş ve yapılan eserler göz önüne alınarak görülmüştür ki, tasarım ürünlerinde günümüzde vazgeçilmez bir temel haline gelmiştir. Teknoloji, sadece tasarımı etkilemekle kalmamış, geleneksel

alışkanlıkları kırıp, yerine mevcut teknolojik yöntemlerini aşlamıştır. Teknolojik etkilerle güçlenen tasarım unsurları, geleneksel yönlerinden daha verimli bir hale gelmiş, yarattığı bu verimlilik ve kolaylıkla tasarımcı ve sanatçılara eserlerinde yeni ifade biçimlerini yaratmada, verilmek istenen duygu ve hisleri daha kolay aşılabilme özelliğini kazandırmıştır. Teknolojik gelişmelerin etkileri, sadece tasarım alanında değil, birçok alanda insanların yaşamlarını etkilemiş ve değişimlere uğratmıştır. Dijital teknolojideki gelişmeler, grafik tasarım öğelerinden biri olan illüstrasyon alanında köklü değişimlere sebep olmuş, geleneksel yönlerin değişmesinde de katkılar sağlamıştır. Özellikle modern çağda ortaya çıkan gelişmeler, illüstrasyon ile yapılan tüm eserlerde değişimi getirmiş, yapılan işlerin ifade biçimlerini değiştirmiş ve teknik yöntemlerinin değişimini zaruri kılmıştır. Bilgisayar destekli illüstrasyon yapımı, dijital ortam teknolojisiyle donanım olarak bilgisayar ve tabletlerle, yazılım olarak da geliştirilen iki ve üç boyutlu programlarla desteklenmiştir. Dijital teknolojiden en az, illüstrasyonun etkilendiği kadar etkilenen bir diğer grafik tasarım alanı ise animasyon olmuştur. Animasyon, günümüz grafik tasarımında kendini sürekli yenileme ihtiyacı duyan bir alan haline gelmiştir. Yapım sürecini ilk çağlardan bu yana değiştiren, ortaya çıkan işlerle hem grafik tasarım hem

sinema sektörünü ilgilendiren animasyon, günümüzde dijital ortam teknolojilerinin varlığını en çok ihtiyaç haline getiren öğelerden biri olmuştur. Geleneksel yöntemler de devinim sürekliliği gerektiren animasyon ise günümüz üretiminde, dijital araçlardan ve bu amaca yönelik olarak geliştirilen yazılımsal, donanımsal ürün ve tekniklere fazlasıyla ihtiyaç duyar hale gelmiştir. Dijital teknolojinin etkileri sadece illüstrasyon ve animasyonda değil, araştırma kapsamında incelenen bilgisayar oyunları ve jenerik tasarımda da önemli anlamda görülmüştür. Jenerik tasarımlarının ilk dönem içerisindeki basit işleyişi, gelişen ürün ve etkilenen öğelerin katılımıyla jeneriklere de etki göstermiş; bu alanda yapılan çalışmalar, sinema başta olmak üzere, birçok alanı etkilemiştir. Gelişen jenerik tasarımları, günümüzde sadece bir sinema filminin içerisinde değil, dijital ortam dünyasında yayın gerçekleştiren her alanda yer almayı başarmıştır. Bilgisayarların insanlara sunmaya başladığı sanal dünya ortamları ise oyunlarla birlikte gerçekçiliğini arttırmış, bu yönde yapılan çalışmalar insanların isteklerine göre farklılık göstererek çeşitliliği sağlamıştır. Yapılan bilgisayar oyunlarının her geçen gün görsel gerçekliğini arttırması ise bilgisayar teknolojisinin ilerlemesiyle sağlanmıştır. Yapımında birçok farklı süreci barındıran bilgisayar oyunları, içerisinde birçok farklı alanda kişi ve meslekleri barındırır da, insanların dikkatini çeken öğe her zaman görsel olarak sunulan grafikler olmuştur. Bu grafiklerin her gün üzerine koyarak gerçekçilik yönünü arttırması ise dijital ortam ve bilgisayar teknolojisinin sayesinde gerçekleşmiştir. Dijital teknoloji yapısı itibarıyla, bazı durumlarda yapılan işleri karmaşıkları da, ana yapıyı hiçbir zaman bozmamış ve mevcut durumdan asla gerileme göstermemiştir. Her geçen gün yenilenen teknolojik ürünler, hiçbir zaman bu yenilikten geri kalmayacak, daima yeni yöntem ve teknolojilere açık olacaktır. Teknolojik yenilik

ve gelişmelerin beraberinde grafik tasarım da kendini sürekli yenileyecek ve yapılan bu yenilik ve değişiklikler her zaman yapılan işin ya da eserin kalitesini arttırmaya devam edecektir.

KAYNAKÇA

Akhundlu, G. (2014). Gazete Ve Dergi İllüstrasyonlarının Üretim Sürecinin İncelenmesi, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Yaşar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Akkaya, A. (2011). Güncel Animasyon Teknolojilerinin Film Jeneriklerine Etkisi, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Atan, A., Bilsel, Ç., Uçan, B. (2015). Dijital sanat uygulamaları üzerine bir inceleme. İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi (7/26.1-14).

Çokokumuş, B. (2012). Dijital Ortamda Kültür ve Sanat, International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education. (01/03. 51-66)

Gürses, B. (2014). Plastik Sanatlarda Resim Ve İllüstrasyon, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özel Sağlamtimur, Zuhâl. (2010). Dijital Sanat, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. (10/03. 213-238)

Uysal, A. (2005). Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Wands, Bruce. (2006). Dijital Çağın Sanatı, Akbank Kültür Yayınları, İstanbul.

Url-1, <http://barisozcan.com/oynamadan-oyun-analizi-yapilir-mi-detroit-become-human/> (10.07.2018)

Sanat Tarihinin Temel Kavramları ve Bir Metin Eleştirisi

Hatice Kübra Bulak^{1*}

Öz

Heinrich Wölfflin'in "Sanat Tarihinin Temel Kavramları" adlı kitabını ele alan bu makale Wölfflin'in öne sürdüğü görüşleri sanat eserleri üzerinde analiz ederek eleştiride bulunmaktadır. Makale beş bölümden oluşarak kitabın kendi bölüm başlıkları altında incelenmektedir. İlk bölümde, "Çizgisel ve Gölgesel" üsluplar Wölfflin'in ileri sürdüğü görüşler altında birbiri ile kıyaslanarak analizi yapılmaktadır. İkinci bölümde, "Yüzey ve Derinlik" üslupları kitabın görüşleri ile bağdaştırılarak eserler üzerinde incelenmektedir. Sonraki bölümde ise "Kapalı Form ve Açık Forum" özellikleri eserler üzerinde Wölfflin'in öne sürdüğü ile birlikte analiz edilerek incelenmektedir. Dördüncü bölümde "Çokluk ve Birlik" kavramlarının birbirleri arasındaki farklar belirtilerek analizi yapılmaktadır. Son bölümde ise "Belirlilik ve Belirsizlik" üslupları ele alınmaktadır.

Makalede, Wölfflin'in "Sanat Tarihinin Temel Kavramları" kitabında belirttiği görüşleri eserler üzerinde analiz edilmesi ile ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat

Giriş

1864-1945 yılları arasında yaşamış olan İsviçreli sanat tarihçisi Wölfflin, 1912 yılında Münih üniversitesinde ders verdiği sıra en önemli eseri *Sanat Tarihinin Temel Kavramları*'ni yazmaya başlamıştır ve 1915 yılında da yayınlamıştır. Hayrullah Örs'ün çevirmenliğini yaptığı bu kitap, beş bölümden oluşmakta ve 16. yüzyıl ile 17. yüzyıl barok sanatının form dilleri anlatılmaktadır.

Wölfflin sanat yapıtının form gelişimini ve bu gelişimin kavramlarını ortaya çıkartarak bize somut düşünmeyi ve görmenin ne demek olduğunu göstermektedir. Bugünün sanat tarihi de Wölfflin'in bize aktardığı bu kavramlar üzerine ilerlemektedir. Makalede, Wölfflin'in önerdiği bu kavramları eserler üzerinde uygulayarak bir analiz ortaya çıkartılması amaçlanmıştır.

Çizgisel ve Gölgesel

Wölfflin kitabının ilk bölümünde çizgisel ve gölgesel üslubun özelliklerini karşılaştırmalı

olarak aktarmaktadır. Wölfflin, "Çizgisel tavırla Rönesans dönemi resminin temel biçim ve biçimsel özelliklerini, gölgesel tavırla Barok dönemi resminin temel biçim ve biçimsel özelliklerini kasteder" (<http://dergipark.gov.tr>, 12.12.2018). 16. Yüzyılda batı resimlerinin çizgisel olduğunu ve 17. yüzyılda gölgeselliğe geçiş yapıldığını öne sürmektedir. Wölfflin'e göre gölgesel üslupta ışık ve gölge hakim iken, çizgisel üslupta dikkat konturlardadır. Bu saptamayla Wölfflin, çizgisel üslubun çizgileri gölgesel üslubun da kitleleri gördüğünü belirtmektedir.

Wölfflin, çizgisel üslubun nesnelere oldukları gibi, gölgesel üslubun ise göründükleri gibi yansıttığını iddia etmektedir. Bu görüşü açacak olursak, çizgisel üslupta nesnelere üç boyutlu bir belirlilik esasıyla resmedilir. Gölgesel üslupta, gölgeler nesnelere tam bir uyum içerisindedir ve bu sayede dokunulabilecekmiş gibi bir gerçeklik hissi

^{1*} Grafik tasarımcı, hkbulak@gmail.com

vermektedir. Çizgisel üslupta ise nesnelere olduğu gibi tasvir edilmemektedir. Çizgiyle oluşturulan desenler, modellerle uyum göstermezler ve birbirinden bağımsız lekeler biçiminde algılanırlar. Bununla bağlantılı olarak Wölfflin temel olarak gölgesel izlenimin resmin bütünü olduğunu ifade etmektedir. Resmi oluşturan şekil, ışık ve rengin birbirine kaynaşması ile gölgesellik elde edilmektedir. Bununla birlikte nesneye üç boyutlu görünümü kazandıran ışık ve gölge arasında kurulan bağlantıdır. Wölfflin (Wölfflin, 2015: 27), çizgisellik için “bu, var olanın sanatıdır, öteki ise görünenin sanatıdır” demiştir. Gölgesel üslupta, nesnelere görüldükleri gibi verildiği için detaylar net görülmez, yani belirsizdir. Mesela bir masa resmedilirken

masanın örtüsünün kenarlarında ki danteller net olarak gösterilmez. Bunun aksine çizgisel üslup nesnelere olduğu gibi resmettiği için masanın örtüsü ile dantelleri aynı netlikte ve detayları ile birlikte verir.

Wölfflin’in bu bölümde öne sürdüğü görüşlerini Dürer’in “İsa Doktorlar Arasında” (Resim 1) eserinde ve Rembrandt’ın “Samson’un Körlüğü” (Resim 2) eserinde görmek mümkündür. Dürer’in eseri ile Rembrandt’ın eseri karşılaştırıldığında Rembrandt’ta her şeyin hareket ve başkalaşım içinde olduğu, Dürer’de ise her şeyin sınırlı ve hareketliliğin yerini durağanlığın aldığı görülmektedir. Dürer’de var olan, Rembrandt’ta ise görünen resmedilmiştir. Dürer’de yüzeyler elle tutulabilir bir gerçeklik



Resim 1: Dürer, İsa Doktorlar Arasında



Resim 2: Rembrandt, Samson'un Körlüğü

esasıyla resmedilmiştir ve dokunma niteliği taşımaktadır. Rembrandt'da ise resim dokunma duygusundan uzaklaştırılmıştır ve Wölfflin'in de söylediği gibi "yakalanan sadece gerçekliğin görünüşüdür" (Wölfflin, 2015:26). Rembrandt'ın kompozisyonunda karanlık bir atmosfer içinde aydınlık figürler gözükmemekte ve dikkat olaya yöneltilmektedir. Bu sebeple mağaranın karanlık ve net olmayan duvarlarında olduğu gibi detaylar belirsizleşmiştir.

Buna karşın figürler aydınlık ve hareketleri daha dikkat çekicidir. "Diyelim bir kiliseye ait iç mekanda görsel bir aydınlatma, sütunları ve duvarları olabildiğince belirgin kılan bir aydınlatma değildir; tam tersine gölgesel aydınlatma biçimin üzerinden geçecek ve onu kısmen örtecektir" (Wölfflin, 2015: 26).

Dürer'de ise var olan resmedildiği için görünenden daha fazlası verilmektedir. Mesela kitabın arasından görünen sayfanın yazıları, kumaşların kıvrımları, ciltteki kırışıklar bütün detaylarıyla verilmiştir. İnsan gözünün bütün bu detayları bir arada görememesine rağmen çizgisel üslupta bütün detaylar bir bütün olarak verilmektedir.

Dürer'de çizgiler şekillerin etrafını sararmakta ve kesintisiz ilerlemektedir. Silüetlerin hatlarını meydana getiren ve kabarıklıkları belirten çizgiler uzundur ve aynı kalınlıktadır. Aynı zamanda resimde çizgiler tamamen dokunma duygusuna uygun olarak düzenlenmiştir. Rembrandt'ta ise şekli veren çizgiler parça parça olmuştur. Uzun kesintisiz çizgilerin yerini kesik kesik ve tek başına bir



Resim 3: Vermeer, Hizmetçisiyle Mektup Yazan Hanımefendi

anlamı olmayan çizgiler almıştır. Kumaşlarda görülen kıvrımlar, ayak ve ellerdeki çizgiler genellikle tamamlanmamış kesik çizgilerden oluşmaktadır. Dürer'de dikkat konturlarda iken, Rembrandt'ta kenarlardan çekilip şeklin iç kısmına yönlendirilmiştir. Çizgiler, sınır olmaktan çıkıp önemini yitirmiş, ışık ve gölge önem kazanmıştır. Dürer'de ışık ve gölge kullanılmasına karşın resme asıl hakim olan unsurlar çizgilerdir. Bu bağlamda Wölfflin'in de söylediği gibi, (Wölfflin, 2015: 24) *"Dürer ile Rembrandt arasındaki fark, ışık ve gölge kitlelerinin az ya da çok kullanılmış olmasından değil, Dürer'de kitlelerin belirgin kenarlarla sınırlanmasına karşılık Rembrandt'ta belirsizleşmiş olmasından kaynaklanır"*.

Böylece Dürer ve Rembrandt'ın eserleri analiz edilen ve kitabın ilk bölümünde Wölfflin'in çizgisel ve gölgesel üslup arasındaki farklar belirgin bir şekilde ortaya konmuştur.

Yüzey ve Derinlik

Kitabın ikinci bölümünde çizgisel üslup ile gölgesel üsluplarda olduğu gibi birbirinden ayrı iki tasvir tarzı; yüzey ve derinlikle ilgili karşılaştırma yapılmaktadır. Wölfflin kitabının bu bölümünde 16. yüzyıl ve 17. yüzyılda değişen tasvir farkından bahsetmektedir. 16. yüzyılda, şekillerin bir düzlem üzerinde toparlanmasının esas alındığını, 17. yüzyılda ise bu üslubun değiştiğini ve derinlemesine bir kompozisyon yaklaşımının ortaya çıktığını belirtmektedir. Figürler sıralama yüzeylere, yani planlara bağlanmak yerine daha geniş kompozisyonlarla derinlik sağlanmıştır. *"Önemli olan betimlenen uzamdaki derinliğin ölçüsü değil, derinliğin nasıl etkin kılınmış olduğudur"* (Wölfflin, 2015: 89). Wölfflin, bu derinlemesine kompozisyonun genel olarak resimlerin figürlerinin çaprazlama yerleştirilerek elde edildiğini ve bu yöntemin bulunmadığı yerlerde ressamın, figürlerin aynı düzlemde ve yan yana oldukları izleniminden kaçınmak için başka çareler bulduğunu belirtmektedir. Wölfflin'in öne sürdüğü bu yaklaşımını; Vermeer'in "Hizmetçisiyle Mektup Yazan Hanımefendi", Raphael'in "Galatea'nın Zaferi" ve Ruisdael'in "Yahudi Mezarlığı" resimleri karşılaştırıldığında görmek mümkündür.

Vermeer; "Hizmetçisiyle Mektup Yazan Hanımefendi"(Resim 3) adlı eserinde modeli odanın en ucuna yerleştirmiştir. Biraz önünde duran mektup yazan figür ile olan ilişkisi sayesinde sahneye kuvvetli bir derinlik hakim olmuştur. Bu derinliği ışıklandırma ve perspektif görünüş daha da kuvvetlendirmiştir. Yakından görülen perde, ortadaki masanın ve en arkada



Resim 4: Raphael, Galatea'nın Zaferi

duran figürün perspektifin etkisiyle giderek küçülüyormuş gibi görünmesiyle derinlik daha da belirginleştirilmiştir.

Raphael'in "Galatea'nın Zaferi" (Resim 4) adlı eserine bakıldığında derinlik üslubunun yerini düzlemler üslubunun aldığı görülmektedir. Resmi oluşturan arka arkaya sıralanmış paralel düzlemlerdir. Figürlerin hepsi ayrı bir düzlem olarak üst üste yerleştirilmiştir. Raphael'in bu eseri 16. yüzyılın üslubunu tam olarak yansıtmaktadır.

Ruisdael'in "Yahudi Mezarlığı" (Resim 5) eserine bakıldığında derinlik üslubunun kullanıldığı görülmektedir. Sağ tarafta bulunan ağaç, resmin içine doğru çaprazlama olarak tasvir edilmiştir. Resmin arkasında bulunan yıkılmış yapının boyutunun

küçültülmesi ile derinlik ilişkisi daha çok belirtilmiştir. Ön plandan derinliğe doğru giden boş alanda derinlik duygusunu kuvvetlendirmektedir.

Bu üç eserin karşılaştırılması sonucunda kitabın ikinci bölümünde Wölfflin'in düzlem ve derinlik üslupları hakkında değindiği görüşler açık bir şekilde gözlemlenebilmektedir.

Kapalı Form ve Açık Form

Wölfflin bu bölümde 16. yüzyılda kullanılan tektonik yani kapalı form üslubunu ve 17. yüzyıla tektonik yani açık form üslubunu ele almaktadır. Wölfflin, klasik sanatın dikey



Resim 5: Ruisdael, Yahudi Mezarlığı

ve yataylara dayanan bir sanat olduğunu söylemektedir. Klasik sanatta; resim ister portre, ister bir boy resmi, ister bir manzara resmi olsun daima düşey ve yatayların karşıtlığının hakim olduğunu, Barok dönemde ise bu durumun daha güçsüz kaldığını savunmaktadır. Bununla birlikte; 16. yüzyılda simetrinin var olduğunu ve resmin bütün kısımlarıyla merkezi bir eksenin etrafında toplandığını, bunların kullanılmadığı yerlerde de, daima resmin iki yarısı arasında bir dengenin bulunduğunu öne sürmektedir. 17. yüzyılda ise bu tam simetrinin kaybolduğunu belirten Wölfflin, klasik sanatta resmin tuvalin

boyutlarına göre düzenlenmekte olduğundan ve çerçevenin kenar çizgileri ile köşeleri uyulması zorunlu şeyler olarak kabul edildiğinden bahsetmektedir. Ancak 17. yüzyılda resmin kendini çerçeveden ayırdığını, kompozisyonun tamamının belli bir çerçeveye girmesinden uzaklaşmış olduğunu da belirtmektedir. Wölfflin eserinde (Wölfflin, 1990), tektonik üslubun kısmen geometriye uyan, ama çizgilerin ilerleyişi ve yönü, ışığın kullanılışı, perspektif gibi kendini açıkça belirten kurallar içinde aranması gerektiğini ifade etmektedir. Buna karşılık Wölfflin atektonik üslubun klasik üsluba göre çok daha bağımsız olduğunu da belirtir. Wölfflin'in bu bölümde öne sürdüğü görüşleri Bernard Van Orley'in "Charles V'in portresi" (Resim 6 ve Rubens'in "Hasır Şapka" (Resim 7) eserlerinde görmek mümkündür.

Bernard Van Orley'in "Charles V'nin Portresi" eseri tektonik üslupta resmedilmiştir. Tektonik üslup resmin her yerinde hissedilmektedir. Resim adeta çerçevenin boyutlarına özel resmedilmiş gibi durmaktadır. Masaya dayanan kol aracılığıyla resmin yatay eksenini belirtmektedir ve şapkanın çizgisi ve yakanın yatay duruşu da bunu desteklemektedir. Gözlerin, kaşların ve ağzın paralelliği düşeye karşıt bir yön oluşturmuştur. Tektonik üslubun kurallarından biri olan başın dik duruşu da bu resimde mevcuttur.

Rubens'in "Hasır şapka" eserine bakıldığında ise figür ile tuval dörtgeninin arasında hiçbir ilişkinin olmadığı görülmektedir. Orley'in tablosunun aksine çerçeveyi desteleyen dik eksenler vurgulanmamıştır ve geometrik ilişkilerden kaçınılmıştır. Ellerin çapraz olarak birleştirilmesi ve şapkanın çapraz bir eksenle yerleştirilmesi tektonik düzene tamamen aykırıdır. "Devinim, diyagonal bir seyir çizgisini izler" (Wölfflin, 2015: 158). Bahsedilmiş olan bu özelliklerden yola çıkılarak, resmin atektonik bir üslupta resmedildiği görülmektedir.

Çokluk ve Birlik

Kitabın dördüncü bölümünde çokluk ve birlik kavramları ele alınmıştır. Wölfflin'e göre bu iki



Resim 6: B. Van Orley, Charles V'nin Portresi



Resim 7: Rubens, Hasır Şapka

kavramın arasındaki fark, birincisinin ayrıntıların, ikincisinin ise bütünü görülmesinden ileri gelmektedir. Birincisinin bağımsız kısımların uyumu ile birliğin sağlandığını, ikincisinde ise kısımların bir motif meydana getirmek üzere toplandığını, bir araya getirildiğini belirtmektedir. Wölfflin birlik üslubuna 16. yüzyıl portrelerini örnek vermiştir. Bu portreler ayrıntıdan bütüne geçiş açıkça görülmektedir. *“Biçimde gözü uyandıran ve çokluğun tamamını belli bir bütünlük içerisinde kavramaya zorlayan bir güç vardır”* (Wölfflin, 2015: 180). Mesela; göz, göz çukuru, alın, burun ve elmacık kemikleri bir bütün olarak algılanmaktadır. Dağınıklık olarak da tanımlanabilecek çokluk üslubunda ise birbirine eklenmiş kısımlardan her birinin başlı başına kendini anlatabilmesi, kavranabilmesi ve aynı zamanda tüm formun bir eklemi olarak onunla bağlılığını belli etmesi yolunda genel bir görünüş olduğunu öne sürmektedir. Bu durum önemli olayları anlatan çok figürlü resimlerde

biraz daha net görülmektedir. Mesela, Barok dönemine ait olan Rembrandt'ın “Gece Nöbeti” (Resim 8) eseri çokluktan birliğe geçişe örnek niteliğindedir. Bu tabloda, açıkça gösterilen karşıtlıkların yerini bir iç içelik almıştır. Tek başına bulunan formlar başka formlar ile köprü kurarak bir formdan ötekine geçmektedir ve bu sayede birleştirici akış sağlanmıştır. Çokluğu ve formların ayrılmasını amaç edinen üslubun yerine motiflerin harmanlanıp toplandığı bir üslubun var olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, ışığın güçlü bir şekilde belli bir motifin üzerine toplanması bu birlik anlayışını bozmayarak hareketin en yükseğe varmasını sağlar. Aynı zamanda bu durum Barok ile Klasik sanatı birbirinden ayıran net bir biçimdir.

Vellert'in “The Deluge” (Resim 9) eseri klasik üslubun belirgin özelliklerini taşımaktadır. Dirk Vellert 16. yüzyılın önde gelen ressamlarından biri değildi ancak üslubuyla bunu aratmayacak nitelikte olmuştur. Klasik sanat bütünü



Resim 8: Rembrandt, Gece Nöbeti



Resim 9: Dirck Vellert, The Deluge

başlangıç olarak kabul eder ve tek bir noktayı odak olarak belirlemez. *“Klasik sanatta, bir eserin her parçası, tüme sıkı sıkıya bağlı olmakla birlikte, daima bir çeşit bağımsızlığa sahiptir”* (<http://mimoza.marmara.edu.tr>, 12.12.2018). Ne kadar çok figür kullanılırsa o kadar da ilgi merkezi vardır. Figürlerin hepsinin kendine has varlığı bulunmaktadır. Birbirinden ayrı olan bu figürler bakan kişi tarafından bir bütün halinde görülmektedir. Formlar çoklu bütünlüğü koruyarak tek başına varlığını sürdürmektedir.

Belirlilik ve Belirsizlik

Wölfflin kitabın son bölümünde Barok ve Klasik sanattaki belirlilik ve belirsizlik üslupları hakkındaki görüşlerini sunmaktadır. Wölfflin'e göre, Klasik sanatın tasvir anlayışı tablodaki nesnelerin doğada ki gibi görünmesini sağlamak, her şeklin en belirgin halini vermektir. *“Klasik desen, şekli eksiksiz olarak açıklayabilecek bir tasvir tarzına yönelmiştir”*. Wölfflin bu duruma örnek olarak Leonardo'nun “İsa'nın Son

Yemeği”indeki 26 elden hiç birinin masanın altında olmayıp hepsinin açık bir şekilde resmedilmesini göstermiştir. Sanatçının burada hiçbir şüpheye yer vermeden, her şeyi açık ve net olarak resmettiği görülmektedir. Barok bunun tersine tam bir belirginlikten kaçınmaktadır. Bu dönemin en önemli özelliği, izleyici tarafından tahmin edilebileceği düşünülen ayrıntıların belirtilmemesidir. Wölfflin *“17. yüzyıl, şekilleri yutan karanlıkta da bir güzellik bulmuştur. Hareket üslubu, Empresyonizm, tabiatı gereğince, bir çeşit belirsizlik istediğini”* öne sürmektedir ve Barok'un nesnelerin gerçek görünüşünü tasvir etmekten kaçındığı, kesin bir bellikten hoşlanmadığını belirtmektedir. Wölfflin'in öne sürdüğü bu görüşleri Borch'un “Bekçi odasında askerlerin kart oynaması” (Resim 10) eserinde gözlemlemek mümkündür. Resimde sekiz elden sadece dört tanesi gözükmektedir. Arkası dönük figürün yüzü belli değildir tamamen seyircinin tahminine bırakılmıştır. İfadeler net değildir ve cepheden resmetmekten kaçınılmıştır. Resmin

bir köşesinde karanlık bir leke hakimdir bu durum da Barok dönemi resimlerinin genelinde görülmektedir.

Tintoretto'nun "St Mark'ın Cesedinin Bulunması" (Resim 11) eserinde olaylar tüm detayları ile aktarılması amaçlandığından figürler enlemesine yerleştirilmiştir. Figürlerin aynı düzlemde bulunmasından ve silüet etkisinden kaçınılmıştır. Resimde hem dışarıdan içeriye, hem de içeriden dışarıya doğru girilmesini sağlayan güçlere önem verilmiştir. Derinlik üslubunun ağırlıklı olduğu bu eserde, İsa'nın uzanan eli, figürlerin yerleştirilme biçimi ve sütunların derinliklere yönlendiren algısı ile ana

figür geride bırakılır niteliktedir. Ancak buna rağmen ana figür diğer figürler ile olan ilişkisi sayesinde belirginliğini korumaktadır. Dikkat çekmeden ve tekrarlanmadan oluşturulan koşullar ile konu ana figür ile olan ilişkiyi açık bir biçimde belirtmektedir.

SONUÇ

Yapılan analizler sonucunda, Wölfflin'in kitabında aktarmış olduğu görüşlerinin bugünün sanat tarihinin temelini oluşturduğu görülmektedir. Çizgisel ve gölgesel, düzlem ve derinlik, kapalı ve açık form, çokluk ve birlik, belirlilik ve belirsizlik olmak üzere beş ana kavramın 16. ve 17. yüzyıllarda nasıl ele



Resim 10: Gerard ter Borch, Bekçi Odasında Askerlerin Kart Oynaması

alındığını açıklamaya çalışarak bu kavramların öğrenilmesini sağlamaktadır. 16. yüzyılda resimlerin çizgisel ve kapalı form üslubu kullanılarak çokluktan birliğe ulaşıldığı, şekillerin bir düzlem üzerinde toplandığı ve bir belirlilik esası ile resmedildiği görülmektedir. 17. yüzyılda ise bu durumun tamamen değiştiği gözlemlenmektedir. Resimler gölgesel olarak açık form üslubu ile derinlik algısı kullanılarak belirsizlik bir yaklaşımla resmedilmektedir. Eserler üzerinde yapılan analizler sonucunda Wölfflin'in kitabında aktardığı görüşlerin adından da anlaşıldığı gibi sanat tarihinin temel kavramları olduğu sonucuna varılmaktadır.

Kaynaklar

Wölfflin, H. (2015). Sanat Tarihinin Temel Kavramları, çev: Ahmet Cemal, İstanbul: Hayalperest Yayınevi

Wölfflin, H. (1990). Sanat Tarihinin Temel Kavramları, çev: Hayrullah Örs, İstanbul: Remzi Kitabevi

http://mimoza.marmara.edu.tr/~avni/dersbelgeligi/dersnotlari/renaissance_barok.html (11.12.2018)

<http://dergipark.gov.tr/ataunigsfd/issue/2601/33479> (10.12.2018)

Görsel Kaynaklar

Resim 1. <https://lutheranreformation.org/history/durers-christ-among-doctors/> (10.12.2018)

Resim 2. <https://www.staedelmuseum.de/en/collection/blinding-samson-1636> (11.12.2018)

Resim 3. <https://www.nationalgallery.ie/woman-writing-letter-her-maid-johannes-vermeer> (11.12.2018)

Resim 4. <https://www.istanbulsanatevi.com/sanaticilar/soyadi-r/raphael-sanzio-de-urbino/sanzio-de-urbino-raphael-galateanin-zaferi-4697/> (11.12.2018)

Resim 5. https://www.artble.com/artists/jacob_van_ruisdael/paintings/the_jewish_cemetery (10.12.2018)

Resim 6. <https://rkd.nl/nl/explore/images/47814> (11.12.2018)

Resim 7. <https://artuk.org/discover/artworks/portrait-of-susanna-lunden-le-chapeau-de-paille-115047> (09.12.2018)

Resim 8. <http://birazresimtaniyalim.blogspot.com/2015/05/gece-devriyesi-nightwatch-de-nachtwacht.html> (11.12.2018)

Resim 9. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/336284> (09.12.2018)

Resim 10. <https://www.theleidencollection.com/viewer/a-guardroom-interior-with-soldiers-smoking-and-playing-cards/> (10.12.2018)

Resim 11. https://www.chinaoilpaintinggallery.com/t-tintoretto-c-58_86_1308/the-discovery-of-st-marks-body-p-28329 (11.12.2018)



Resim 11: Tintoretto, St Mark'ın cesedinin bulunması

Asırlık Fabrikanın Dönüşümü: Bomontiada

Didem Turhan¹

ÖZ

Adını İstanbul'un en eski semtlerinden birine vermiş olan Bomonti Bira Fabrikası, ülkemizde modern bira üretim tekniğiyle imalata başlamış olan ilk bira üretim tesisidir. Bomonti Kardeşler 1890 yılında, fabrikada üst fermantasyon yöntemiyle bira üretimine başlamışlardır. Bomonti Bira Fabrikası, İsviçreli Bomonti Kardeşlerin İstanbul'da gerçekleştirdiği bir özel teşebbüs olması ve konumu açısından önemlidir. 19'uncu yüzyılın sonuna doğru gittikçe değerlenen Galata ve Pera semtlerinin çevresine eklemlenen yeni yerleşim ve sanayi bölgelerinden biri olan Feriköy'de, 1890 yılında kurulan Bomonti Bira Fabrikası, Osmanlı iktisadi tarihinin en önemli özel sektör yatırımlarından biridir ve ülkede bira sanayiinin gelişiminde büyük rol oynayan öncü bir kuruluş olmuştur. Bu fabrikada yıllar içinde farklı deneyimler yaşanmıştır. Bomonti sanayi tesisleri, 1892 Bomonti Bira Fabrikası'yla başlamış ve 1954'de yapılan imar planında bölgenin Sanayi Bölgesi olarak ilan edilmesine kadar geçen sürede, plansız gelişime devam etmiştir. Üretimin tamamen durmasıyla tesis 1991 yılında boşaltılmıştır. Boşaltılan ve terk edilen diğer sanayi mirasları gibi Bomonti Bira Fabrikası da bakımsızlıktan dolayı zarar görmüştür. Alanda hızlı bir tahribat yaşanmıştır ve fabrikanın donanımı kısmen korunmuştur. Fabrika 1991 yılında boşaltıldıktan 7 sene sonra koruma altına alınmıştır. Tarihi Bomonti Bira Fabrikası'nı oluşturan yapıların restorasyonu Han Tümertekin tarafından tamamlandıktan sonra, Han Tümertekin yeniden işlevlendirme, restorasyon ve adaptif yeniden kullanım projesini yönetmiş ve yerleşkenin kamusal alan ve kent tasarımı aşamasından sonra, bazı topluluklar ve ziyaretçilerin gereksinimlerine cevap verebilecek bir sosyal kültür projesinin ve sürekli değişen fiziksel tasarımın nasıl yaratılacağını anlamaya çalışarak "Bomontiada" projesine dahil olmuşlardır. Tarihi Bomonti Bira Fabrikası'nda hayat bulan Bomontiada, düşünmeye, yaratmaya ve eğlenmeye davet ettiği gibi, kentin dokusuna da sahip çıkarak, İstanbul'un merkezinde canlandırdığı "bir araya gelme" kültürünü taşıyan yaşam alanı olarak tasarlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bomonti Bira Fabrikası, Kentsel Dönüşüm, Bomontiada

¹ Sanat yöneticisi, turhandidem@gmail.com

GİRİŞ

İlk kentlerden günümüze kentler farklı işlevler sonucunda sürekli değişim ve dönüşüm sürecinin içinde olmuşlardır. Bu ise kent koşullarının ya da kent yaşamının olağan bir sonucudur. Türkiye’de ve dünyada kentler, ekonomik sebepler, sosyal gelişimdeki yetersizlik, aşırı nüfus yığılmaları, yanlış yer seçimi ve doğal afetler gibi nedenlerden dolayı yenileme, dönüşüm, yeniden yerleştirme ve iyileştirmeye yönelik proje ve uygulamalara ihtiyaç duymaktadır. Söz konusu dönüşüm, kent yaşamının tüm boyutlarını etkileyen oldukça kapsamlı bir biçimde ve çok hızlı gerçekleşmekte, farklı betimlere konu olan çöküşleri, gerilemeleri içermektedir. Kentler, tarihsel süreç içerisinde farklı zaman dilimlerine bağlı olarak ekonomik, sosyal, kültürel, teknolojik ve yönetsel dönüşümleri hızlı ve yoğun bir biçimde yaşamışlardır. Kentlerin sorunlu alanları yenilenerek, kentlere yeni kentsel alanlar olarak kazandırılması sürecinde, sadece mekânsal bir dönüşüm değil, aynı zamanda sosyal ve kültürel gelişimin sağlanması içinde çalışmalar yapılmaktadır. Yenileme ve dönüşüm alanlarında uygulanan projeler sonucunda oluşturulacak yeni kentsel alanların daha sağlıklı ve yeni altyapı ve ulaşım sistemlerinin, günümüz ihtiyaç ve beklentilerine uygun kent parçaları olabilmeleri için kamu, özel sektör, sivil örgütler ve üniversitelerin işbirliği ile oluşturulacak ortaklıklara ve buna imkân sağlayacak yasal düzenlemelere ihtiyaç vardır.

İstanbul’un Avrupa yakasında yer alan en eski sanayi bölgelerinden biri olan Bomonti, bu şehirdeki sanayi bölgelerinin bir örneğidir. Bölge başlangıçta şehrin kenarında yer alırken, zaman içinde şehrin büyüüp gelişmesiyle sıkışıp kalmış ve bir şehiriçi sanayi bölgesine dönüşmüştür. Bomonti Sanayi Bölgesi, zaman içinde gösterdiği değişiklikler ve kazandığı yeni özellikleriyle şehiriçi sanayi bölgesi karakterini daha da güçlendirmiştir. Günümüzde gerçekleştirilen planlama çalışmaları incelendiğinde kentsel dönüşüm projelerinin,

birbirine benzeyen bu projeler küreselleşmenin de bir sonucu olarak farklı coğrafyalarda birbirinin neredeyse aynı fonksiyonlara ve yapı tipolojilerine sahip mekânlar ortaya çıkarmaktadır.

Kentsel dönüşüm çalışmalarında karşılaşılan başka bir sorun ise parçacı yaklaşımlarla yaratılmaya çalışılan ve kentin önemli ve uğrak güzergâhları üzerindeki parçaların güzelleştirilmesine dayanan “kent makyajı”dır. Kentsel dönüşüm konusuna ilişkin bahsedilen temel sorunları uygulama ölçeğinde daha da çoğaltmak mümkündür. Bu doğrultuda bu makalenin amacı, günümüzde kentsel planlamanın en önemli uygulama araçlarından biri olan kentsel dönüşüm projeleri ve Bomonti Bira Fabrikası’nın bir kültür-sanat alanına dönüşümü incelemektir. Bu bağlamda Bomonti Bira Fabrikası’nın öncelikle rölöve çalışmalarıyla bugünkü durumunun incelenmesi, çeşitli tarihsel kaynaklar yardımıyla yapının ilk inşaa durumunun belirlenmesi ve yapıya bir fonksiyon kazandırılıp korunması hedeflenmiştir. Son olarak, sanayisizleşme süreci sonucunda kentsel kıyı alanlarında konumlanan sanayi alanları, kentsel dönüşüm bağlamında irdelenmiş ve benzer özellik gösteren Bomonti Sanayi Bölgesi ve geri alanı bu çerçevede değerlendirilmiştir.

Bomonti Bira Fabrikası’nın Kuruluşu

Adını İstanbul’un en eski semtlerinden birine vermiş olan Bomonti Bira Fabrikası, ülkemizde modern bira üretim tekniğiyle imalata başlamış olan ilk bira üretim tesisidir. İsviçreli Adolf Robert ve August Walter Bomonti kardeşler, geldikleri yer olan Almanya’nın güneydoğusunda bulunan ve en büyük eyalet olan Bavyera, çoğunlukla tarımla uğraşılan, mütevazı kasaba ve köyleri olan, biranın dünyada ilk seri üretiminin yapıldığı, dolayısıyla biranın en ünlü olduğu bölgeler arasındadır. Bira üretiminin 14’üncü ve 15’inci yüzyıla dayandığı, birçok bira üreticisinin yaşadığı şehrin birahaneleri meşhurdur (Eda, 2010: 90-91). Bomonti Kardeşler 1890 yılında, fabrikada üst fermantasyon yöntemiyle bira üretimine başlamışlardır.

İnsanlık tarihinin bilinen en eski içkilerinden olan biraya ilk olarak Gılgamış Destanı'nda da yer verilmiştir. Bira yapımı ile ilgili ilk tarifler bizlere Babiller'den kalmıştır. Babiller'den sonra en tanınmış bira imalatçıları olan Eski Mısırlılar, geliştirdikleri etkili metotlarla ürettikleri birayı Atinalar'a sevdirmişler, onlar da bu içkinin başka ülkelere tanınmasını sağlamışlardır (Türk, 2004: 12).

Bira, çimlendirilip kurutulması ile elde edilen maltın, su ile belirli şartlar altında mayşelenmesi ve şıranın şerbetçiotu ile kaynatılıp, alkol fermantasyonuna bırakılması ile oluşan, alkol ve karbondioksit içeren bir içkidir.

Osmanlı toplumunda Müslümanların alkollü içecek işletme sahibi olması yasak olmasına karşın, Gayrimüslim milletlere kendileri için alkollü içecek üretilmesine ve satılmasına müsaade edilmiştir. Osmanlı'nın son döneminde fabrikalaşma olgusu değerlendirilmesinde, özel sektör tarafından kurulan fabrikaları da dikkate almak gerekir. Özel sermaye ile kurulan fabrikalar açısından özellikle 19'uncu yüzyılın ikinci yarısında bir hareketlilik görülmektedir. Sanayileşme süreci ve bu süreçlerde ortaya çıkan gelişmeler çeşitli dönemlere ayrılarak incelenebilir. Bu bağlamda Bomonti Bira Fabrikası, İsviçreli Bomonti Kardeşlerin İstanbul'da gerçekleştirdiği bir özel teşebbüs olması ve konumu açısından önemlidir. 19'uncu yüzyılın sonuna doğru gittikçe değerlenen Galata ve Pera semtlerinin çevresine eklenen yeni yerleşim ve sanayi bölgelerinden biri olan Feriköy'de 1890 yılında kurulan Bomonti Bira Fabrikası, Osmanlı iktisadi tarihinin en önemli özel sektör yatırımlarından biridir ve ülkede bira sanayiinin gelişiminde büyük rol oynayan öncü bir kuruluş olmuştur.

Bomonti Bira Fabrikası'nın Tarihsel Gelişimi ve Kapanışı

Bomonti Bira Fabrikası'nın açılmasının hemen ardından, 1891 yılında, Vasiladında bir işletmeci, Şişli'de üst fermantasyonla bira üretimi yapan



küçük bir tesis açar. Bomonti Kardeşler ise 1902 yılında işletmelerini Bomonti Bira Fabrikası'nın bulunduğu alana nakletmiştir. O döneme göre oldukça modern bir tesis olan Bomonti Bira Fabrikası'nın rekabetine dayanamayan Vasil, kısa süre sonra açtığı tesisi kapatmak zorunda kalmıştır (Bozdemir, 2011: 63). Bira Fabrikası ana binasına zaman içinde yeni üretimler eklenmiştir. Eklenen bu üretimlerle fabrika bugün 40 dönümlük bir araziye yayılmıştır. 1908'e kadar sadece üst fermantasyon birası üretirken, Bomonti Kardeşler tarafından ilave edilen soğuk hava tesisleriyle alt fermantasyon birası da elde edilmeye başlanmıştır. 1909'da Büyükdere'de kurulan Nektar Bira Fabrikası, Bomonti Fabrikası ile rekabete başlamış ve 3 yıl üretim yapabilmiştir. Bomonti ve Nektar Fabrikası birleşme kararı alarak 1912 yılında "Bomonti-Nektar Bira Fabrikası" ismi ile üretim yapmaya devam etmişlerdir. Bomonti-Nektar Fabrikası İstanbul ve İzmir'de bira üretiminin yüzde doksanını ele geçirmiştir. 1926 yılında çıkarılan içki tekelinin sonucunda

Bomonti-Nektar Bira Fabrikası'nın işletmeciliği Polonya'da bir şirkete verilmiştir. "Polonya şirketinin dağılmasının ardından sonraysa, Tekel İdaresi, Bomonti-Nektar Birleşik Bira Fabrikası'nın on yıl daha bir Türk anonim ortaklığı olarak bira üretimine izin verilmiştir (Gülsün ve İkiz, 2009: 112). 1938 yılında 2 yıllık süre dolduktan sonra fabrika, 2 yıl kapalı kalmış ve 1940 yılında Tekel İdaresi tarafından alınarak bira imalatına tekrar başlamıştır. Ancak 1980 darbesinin ardından hızla işletilen 24 Ocak Kararları ile Türkiye'de özelleştirme süreci sistematik olarak başlamış ve neo-liberal politikalara hız verilmiştir. 1984 yılında ilk olarak Turgut Özal hükümeti tarafından yapılan özelleştirmeyle, Türkiye'nin önemli kurumları işlevsizleştirilmiş, içleri boşaltılarak

zarar eder hale getirilmiştir. Eğitim, sağlık gibi kamusal hizmetler paralı hale getirilmiş ve özelleştirilmelerinin yolu açılmıştır. Tekelleşme kapitalist pazarın büyümeye ve kontrole yönelik doğasının kaçınılmaz bir sonucu olmuştur.

Bomonti Bira Fabrikası'nın kapanış öyküsünde ülkede uygulanan özelleştirme politikalarının da etkisi olduğu belirtilebilir. Tekel, Cumhuriyet kurulduğundan beri alanındaki üretimde çok önemli bir paya sahip olmuştur. Tütün, üzüm ve anason üreticilerine sağladığı büyük destek ve çok sayıda işletme ile işçi ve memur istihdamına büyük katkılarda bulunmuştur. Bununla birlikte farklı sosyo-kültürel kimlikten çok sayıda işçinin birlikte çalıştığı işyerlerinde



sendikal örgütlenmenin gelişmesine de zemin hazırlamıştır. Bomonti Bira Fabrikası'nın kapatılmamasına yönelik yürütülen mücadeleler başarıyla sonuçlanamamış olsa da, o süreçteki deneyimlerin yol gösterici olduğu söylenebilir. "1994 yılında yaşanan iktisadi krizin üzerine 5 Nisan kararları adıyla bilinen Tansu Çiller döneminde ekonomik tedbirler paketi olarak yayınlanan bu kararlar enflasyon, ekonomik küçülme ve yüksek işsizlik gibi sorunlara yol açmıştır. Alınan kararlardan biri 'zarar eden KİT'lerin' özelleştirilmesi yönündedir." (Yiğit, 2010: 145)

Bomonti Bira Fabrikası yıllar içinde farklı sosyal deneyimlere de alan açmış; sosyal hayatı canlı tutmakla birlikte, çalışanların günün büyük bir bölümünü beraber geçirmeleri sebebiyle, birlikte yaşama kültürünün geliştiği bir ortama zemin oluşturmuştur. Kamu fabrikası olması itibarıyla, çalışanlar açısından bir dönem nispeten güvenceli bir alan olarak tanımlanabilir. 1990'lı yıllarda hız kazanan, günümüze kadar devam eden özelleştirme politikaları, kamu fabrikalarının özelleştirilmesine ve yıllarca biriktirilmiş bu kültürün kaybedilmesine de yol açmıştır.

Bomontiada'nın Kurulması ve Bomonti Bölgesi'ne Katkıları

Günümüzde her yerde birbiri ile neredeyse aynı olan, yüksek katlı konutlar çoğalmakta, her biri de yapıldığı çevreyi adeta baştan yaratacağına dair öngörüler ile inşa edilmektedir. Kimi dönüşüm bölgelerinde kentsel, mekânsal, yaşamsal sorunlar ile birlikte olumsuz durumlar da ortaya çıkmaktadır. Dönüşüm bölgelerinin kimi noktalarına belirsizlik, iletişimsizlik hâkim iken, az da olsa kimi noktalarına da farklılıkların bir araya gelişinden doğan ya da doğma potansiyeline sahip olan "yeni"likler hâkimdir. Bomonti'de bulunan tarihi bira fabrikası binasının akıbeti, kapandıktan sonra uzun yıllar merak konusu olmuştur. Endüstriyel görüntüsünü koruyarak dönüştürüp, her şeyin tek, büyük bir sosyal mekân olarak algılanması hedeflenen fabrika bir kültür-sanat mekânı haline getirilmiştir.

Türkiye'de özellikle son 50 yıldır kentlerde sürekli bir dönüşümün olduğu bir gerçektir. Fakat bu sürecin genellikle mimarlık ve şehircilik bilim alanlarının ilke ve yöntemlerinden uzak, daha çok ekonomik ve siyasal dinamiklerin etkisinde yaşandığı söylenebilir. İstanbul'da yoğunlaşan göçle birlikte barınma gereksinimi artmış, yüksek katlı konut planlaması çözümlerden bir tanesi olarak görülmüştür. Bu uygulamalar, önceleri kentin dış sınırlarında uydu kent mantığında yapılmakta, farklı gelir gruplarına hitap eden bir görüntü oluşturmaktaydı. Bunlar aynı ya da farklılaşan konut tipolojilerine sahipti. Daha sonra özellikle üst gelir grubu tekrar kent içine yerleşme eğilimi gösterdi ve lüks rezidanslar yapılmaya başlandı. Bu konutlar kentin merkezinde kalmış eski sanayi bölgeleri, gecekondu alanları gibi yerlerde inşa edilmeye başlandı. Kentsel dönüşüm de ilk amaç kentin çeperlerinde ya da merkezinde kalan gecekondu alanlarının yenilenmesiydi, ancak durum daha sonra "rantsal dönüşüm" denebilecek bir nitelik kazandı.

Yaklaşık 470 yıllık bir geçmişe sahip olan Bomonti'ye bakıldığında, konutlarla iç içe fabrikalar da bulunur. Bunlar kumaş, giyim, çikolata, bira gibi daha hafif ticaret ürünlerine ait fabrikalardır. Bomonti, bulunduğu konum itibarı ile potansiyel gelişim alanı olarak görülmektedir. İstanbul'un önemli merkezlerine yakınlığı, yakın çevredeki iş olanakları, yaşam için birçok pratik, gündelik ticari mekânın hâlâ yaşıyor olması (bakkal, manav gibi mekânlar bu bölgenin günlük ticaretinde önemli rol oynamaktadır), bölgenin cazibesini yükseltmekte; hem kent içinden hem kent dışından göç olarak semtte konaklayan sayısını her geçen gün arttırmaktadır (Yurtsever, Polatoğlu, 2015). Bomonti Bira Fabrika alanı için 2007 yılında Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından yeniden işlevlendirme ile ilgili bir kullanım planı yapılmıştır. Bu plan doğrultusunda 2008 yılında özel bir şirketle anlaşma yapılmıştır. Proje 2010 yılında uygulanmaya başlamıştır (Altınışık, 2014: 41-42). 20'inci yüzyılın ikinci yarısında, Efes Pilsen ve Tuborg Fabrikaları'nın kurulması ile Bomonti Bira Fabrikası'nda üretim

her geçen yıl düşmüştür. Fabrika işlevini yerine getirememiştir (Köksal, 2005: 43). Üretimin tamamen durmasıyla tesis 1991 yılında boşaltılmıştır (Başman, 2009: 43). Boşaltılan ve terk edilen diğer sanayi mirasları gibi Bomonti Bira Fabrikası da bakımsızlıktan dolayı zarar görmüştür. Alanda hızlı bir tahribat yaşanmış ve fabrikanın donanımı kısmen korunmuştur. Fabrika 1991 yılında boşaltıldıktan 7 sene sonra koruma altına alınmıştır. Fabrika koruma altına alındığı tarihten 2005 yılına kadar, alanla ilgili bir çalışma yapılmamıştır. 2005 yılına kadar olan dönemde tesis için Şişli Belediyesi'ne kültür merkezi ve eğitim amaçlı kullanım önerileri sunulmuş, fakat alanla ilgili bir uygulama söz konusu olmamıştır. 16 Haziran 2005 tarihinde kabul edilen 5366 sayılı Yıpranan Tarihi ve Kültürel Taşınmaz Varlıkların Yenilenerek Korunması ve Yaşatılarak Kullanılması Hakkındaki Kanun ile İstanbul'un merkezinde uygulanmaya başlanan dönüşüm ve yenileme projeleri arasında Bomonti Bira Fabrikası da yer almıştır. Kanunda yer alan birinci maddeye göre bu kanunun amacı:

"Büyükşehir Belediyeleri, Büyükşehir Belediyeleri sınırları içindeki ilçe ve ilk kademe belediyeleri, il, ilçe belediyeleri ve nüfusu 50.000'in üzerindeki belediyelerce ve bu belediyelerin yetki alanı dışında il özel idarelerince, yıpranan ve özelliğini kaybetmeye yüz tutmuş, kültür ve tabiat varlıklarını koruma kurullarınca sit alanı olarak tescil ve ilan edilen bölgeler ile bu bölgelere ait koruma alanlarının, bölgenin konut, ticaret, kültür, turizm ve sosyal donatı alanları oluşturulması, tabii afet risklerine karşı tedbirler alınması, tarih ve kültürel taşınmaz varlıkların yenilenerek korunması ve yaşatılarak kullanılmasıdır."

Bomonti Bira Fabrikası boşaltıldıktan sonra Özelleştirme Yüksek Kurulu tarafından Kültür Bakanlığı'na "Çağdaş Sanatlar Müzesi" yapılması amacıyla verilmiştir (Başman, 2009: 44-45). Bu bölgede yapılacak olan proje: beş yıldızlı bir otel, yeme-içme, eğlence alanları, 3.500 kişilik kongre ve sergi merkezi, servisli konut birimlerinin yanı sıra uzun dönemli kiralama olarak adlandırılan

yöntemle satılacak servisli daireleri içermektedir. Proje kapsamında binanın korunması gereken kültür varlığı olarak tescillenmiş tarihi özelliklerinin de korunacağı yer almaktadır. Projenin bitiminden sonra, geçmişte bir röper noktası olan fabrika yapısının farklı bir fonksiyon ile yeniden doğması ve bölgenin simgesi olmaya devam edeceği düşünülmektedir. Otel, kongre ve sergi salonunun inşa edilmesi ile bölgede iki bin kişiye iş olanağı sağlayacağı öngörülmektedir. Bu anlamda bir zamanlar İstanbul'un en şık yerlerinden biri olan Bomonti'nin yerel ekonomisine yapacağı katkının bölge ekonomisinin canlanmasını sağlayacağı düşünülmektedir (Elgin, 2008). Bununla birlikte uygulamaya başlanan proje içerisinde inşa edilen kule, mevcut durumda otel işlevi verilerek kullanılmakta olup Bomonti Bira Fabrikası'nın özgün mimari yapısının geri planda kalmasına neden olmaktadır. Endüstri mirası projelerinde yapıların sahip olduğu özgünlük değerleri ön planda tutularak dönüşüm yapılması, temel ölçütlerden biridir. Fakat uygulanan projede fabrikanın tescillenmiş tasarımındaki malzemesindeki yapım tekniğindeki özgünlükler arka planda kalmıştır. Fabrikanın geçmişte kent içindeki simgesel önemi, gerçekleşen projeye birlikte yüksek binaların arasında kaybolacaktır (Elgin, 2008).

"TTMOB Mimarlar Odası İstanbul Büyükşehir Şubesi'nin 41. Dönem Çalışma Raporu'nda 'Kentleşme ve Planlama Sorunlarına Yönelik Çalışmalar' bölümünde, Bomonti Bira Fabrikası yeniden işlevlendirme projesinin itirazı yer almaktadır. Raporda proje için yapılan tespitler şunlardır:

- Fabrikanın, bazı bölümlerinin korunması gerekli kültür olarak tescillenmesine karşın tescilleri kaldırılmıştır.
- Yapılaşmanın maksimum yüksekliği İstanbul silüeti göz ardı edilerek yapılmıştır.
- Proje, kamu alanını kültürel miras değerine uygun olmayan bir şekilde ekonomik yarar için maksimum yapılaşmaya açmıştır.
- Fabrika alanı, bulunduğu bölgenin kamuya

ait nadir kalmış yeşil ve açık alanıdır. Projede yer alan kulelerle birlikte bu alanlar yok olacaktır. Yapı ile birlikte oluşan hafriyat çukuru da mevcut tescilli eserleri ve yakın çevresini tehdit edecektir.

- Planda merkezi iş alanı olarak belirtilen alan, gerçekleşen projeye birlikte yapı ve nüfus yoğunluğunu arttıracaktır. Bu durum yetersiz altyapı sisteminden dolayı olumsuzlukları beraberinde getirecektir. (Elgin, 2008).

Bununla birlikte modern bir konaklama alanı ile tarihi bir kültür alanının aynı kampüs içerisinde yer alması, eski ile yenin birleşimi olarak görülebilir ve bu unsur, hem turistleri hem yerli halkı buraya çekecek bir cazibe yaratacağı görüşü de mevcuttur. Ayrıca Mimar Sinan Üniversitesi ile aynı semtte olması, öğrenciler için de bir çekim merkezi olacak ve semt eski canlılığına kavuşacak görüşü de oldukça yaygındır. Restorasyon öncesi rölöve ve restitüsyon çalışmaları yapıp, Anıtlar Yüksek Kurulu'ndan onaylar alındıktan sonra, binanın yapısal olarak mekanik güçlendirilmesi ile restorasyonu tamamlanmıştır. Bu restorasyon çalışması Mimar Han Tümertekin tarafından ve İTÜ başta olmak üzere, çeşitli üniversitelerden teknik destek alınarak yapılmıştır. İç mekânsal düzenlemeler ise işletmeciyeye bırakılmıştır. Tarihi Bira Fabrikası'nda içinde bir müzenin de dahil olduğu proje üzerinde çalışılırken, projenin Babylon'un ana çekim merkezi olarak konumlandırılması için Pozitif A.Ş.'den Cem Yegül, Bira Fabrikası'na yatırım kararı aldıklarını şöyle anlatıyor: "Mekâna ilk girdiğimizde çok etkilendik. Mimarisi, atmosferi ve ruhuyla Babylon'u fazlasıyla yansıtıyordu. Önerilerini daha orada kabul ettik diyebilirim. Alkollü içecekler sektörüne getirilen düzenlemeler sonucu proje askıya alındı. Ancak bizim burada bir proje gerçekleştirme isteğimiz devam etti. Doğu Holding ile ortaklığımız vesilesiyle projeyi kendilerine taşıdık. Onlar da mekânı görünce çok etkilendiler ve yapılabilecekler konusunda heyecanlandılar. Sonrasında hızlıca fikirler geliştirmeye başladık. Bomontiada'nın yönetimi için Pozitif ve D.ream ortaklığında

Bomonti Kültür A.Ş. adlı bir şirket kuruldu. Bomontiada projesi Pozitif A.Ş. küratörlüğünde yönetiliyor. Tarihi Bomonti Bira Fabrikası'nı oluşturan yapıların restorasyonu Han Tümertekin tarafından tamamlandıktan sonra, Han Tümertekin yeniden işlevlendirme, restorasyon ve adaptif yeniden kullanım projesini yönetiyor ve stüdyoda, yerleşkenin kamusal alan ve kent tasarımı aşamasında, oturanlar, topluluklar ve ziyaretçilerine cevap verebilecek bir sosyal kültür ve sürekli değişen fiziksel tasarımın nasıl yaratılacağını anlamaya çalışarak Bomontiada projesine dahil oluyor.

Günümüze gelindiğinde ise artık Bomonti Sanayi Bölgesi'nde boş arsa neredeyse yoktur. Boş arsa olsa bile şehrin önemli iş merkezlerine, alışveriş merkezlerine ve E-5 karayoluna yakınlığı nedeniyle arsa fiyatları çok yüksek rakamlara ulaşmaktadır.

Bu nedenle bölgedeki yatay gelişme durmuş gibi görünse de dönüştürülen Bira Fabrikası ve MSGSÜ'nin kampüs projesi bölgeyi hareketlendirecektir.

İlk belediye ve dolayısıyla kent yönetim sisteminin temellerinin atıldığı 19'uncu yüzyıl Osmanlısı ilk modernleşme hareketlerinin izlendiği ve bu sürecin bir parçası olarak belediyecilik hareketlerinin geliştiği bir dönemdir. İstanbul özelinde ise kentin homojen bir düzenlemeye ve örgütlenmeye kavuşamadığı da görülmektedir. 19'uncu yüzyılda İstanbul'un batıya doğru surların dışında gelişimi çok kısıtlı olmuştur. 1913 yılında Şişli'ye kadar gelen elektrikli tramvay, bu yönde gelişimin hızlanması sonucunu doğurmuştur (Çakılcıoğlu, 2008: 61).

1950 öncesinde sanayi, geniş ölçüde küçük sanayi tarafından temsil edilmektedir. 1950'li yıllardan 1980'lerin sonuna kadar İstanbul'un gelişmesinde sanayi alanları temel belirleyici işlev olmuştur. 1950 yıllarında Kartal, Bomonti ve Kağıthane bölgelerinde sanayi kuruluşları yer seçmiştir. 1960'larda gecekondulaşma bütün hızıyla sürerken, bir yanda da kentsel mekân imarlı arsalar üzerinde apartmanlarla

şekillenmekteydi. Önce boş alanlar, daha sonra yeşil alanlar, parklar ve oyun alanları apartmanlarla dolmuştur (Çakılcıoğlu, 2008: 61). 1980'lerde nüfusu İstanbul metropoliten nüfusundan daha hızlı büyüme gösteren ilçelere bakıldığında ya sanayi ya da sanayi dışı etkinliklerin yığılma gösterdiği ve bu yerleşimlerin, İstanbul metropoliten alanının gelişme doğrultularında yer aldığı görülmüştür. Her kesimden ve her gelir grubundan nüfusu barındıran İstanbul metropoliten alanında, konut ihtiyacı da çeşitlilik göstermektedir. Konut ihtiyacı ve konut alışkanlıklarındaki değişim, tarihsel süreç içinde birçok farklı tip konut üretim şeklini ortaya çıkarmış ve hâlâ çıkarmaktadır. 1950-1965 yılları arasında İstanbul'da yaşanan hızlı nüfus artışıyla önemini artıran konut ihtiyacı, o yıllarda büyük oranda gecekondu ve yapsatçı üretim modeliyle karşılanmaktaydı.

Toplu konutlar genellikle orta-alt gelir grubunun konut ihtiyacını karşılamaya yönelik olarak, toplu yapımın maliyet açısından sağladığı avantajlar nedeniyle de çok sayıda dairesel konut üretim şekli olarak tanımlanabilmektedir. Toplu konut üretimine olan talebin asıl artışı 1970'lerin ikinci yarısında başlamıştır. Bakırköy'de bu dönemde İstanbul'daki en üst seviye konut gelişimi sergilenmiştir (Güzer, 2011: 30).

1980'li yıllarda ülkemizde kapalı site tipindeki konutlar oluşmaya başlamıştır. Bu konutların en önemli özelliği, insanlara yeni yaşam biçimleri sunmaları olmuştur. 1980'den sonra barınma ihtiyacını karşılamaya yanında, insanların hobilerini gerçekleştirebileceği, spor yapabileceği, çocuklarının da güvenli bir şekilde sokakta vakit geçirebileceği alanlar sunan kapalı konutlar, zamanla bir tüketim nesnesi olarak görülmeye başlanmıştır. 1980'lerde yeni tüketim alışkanlıkları, özellikle üst gelir grubunu yeni konut alanlarına yönleltmeye başlamıştır. Bu dönemde kent merkezinde site içi konutlara ya da kentin çeperlerinde daha geniş kullanım alanları sunan lüks konut projelerine talep artmıştır (Egeli, 2011: 30). 1984 yılında kurulan TOKİ ve 1994 yılında

kurulan KİPTAŞ, alt ve orta gelir düzeyindeki nüfusun konut ihtiyacını karşılama da özellikle kent dışı bölgelerde oldukça etkili olmuştur. "1990'lı yıllar özellikle çalışan insanlar için değişen yaşam tarzını beraberinde getirmiştir. Bu dönemde değişen yaşam tarzıyla birlikte ise ev işlerine harcanan zamanın azaltılması, kişinin kendine daha çok zaman ayırmak istemesi gibi nedenlerle hayatı kolaylaştıran imkânlar sunan yeni tipte lüks konutlara olan talep artmaya başlamıştır. Bu lüks konutlar günümüzde rezidans olarak adlandırılmaktadır (Egeli, 2011: 32). Kentlerde nüfus artışı ve kentleşmeyle birlikte, aile yapısındaki sosyal ve kültürel gelişmeler, gelir seviyesindeki değişimlere de bağlı olarak konut ihtiyacında da devamlı olarak değişim yaşanmasına neden olmaktadır. Kent merkezine yakın konulanmayı tercih eden rezidans projelerinde, kent merkezine ve çalışma alanlarına yakın olmak isteyenler, inşaat kalitesi, hizmet ve sosyal donatıları yüksek, depreme dayanıklı projeleri talep edenler ve yaşam standartlarını yükseltmek ve yaşamlarını kolaylaştırmak isteyenler konut satın almaktadır. Rezidans projelerinin en çok tercih edilme sebebi, çoğu zaman rahatlık ve konfor olarak açıklansa da, asıl neden yaşam tarzıdır. Son yıllarda rezidans tipi konut projelerine ve lüks konutlara artan talep boş arsa yetersizliği nedeniyle yatırımcıları merkeze yakın olup, dönüşüm ve değişim potansiyeli taşıyan yeni bölgelere yönelmiştir. Bomonti Bölgesi de lüks konut projeleri ve rezidans yatırımlarıyla yükselmeye başlamış yeni bir bölge olarak dikkati çekmektedir. Bomonti'de 1990'lı yıllarda hem yatayda hem dikeyde gelişme neredeyse tamamen durmuştur (Egeli, 2011: 34). Fakat günümüzde bölgede önemli yatırım projeleri inşa edilmektedir. Son yıllarda Bomonti'nin, taşıdığı önem, sınırları dışına çıkmasının nedeni, İstanbul için değişen konut ihtiyacı çeşitliliğinden kaynaklanmaktadır. Bomonti, E-5 karayolu ile TEM otoyolları arasında kalmakta olup, ulaşılabilirliği yüksek bir konuma sahiptir. Ayrıca merkezi iş alanı olan Büyükdere Caddesi ile önemli iş ve ticaret merkezlerini barındıran Şişli ve Taksim bölgelerine yakınlığı nedeniyle de İstanbul Metropoliten Alanı içinde konumunun

getirdiği önemli bir potansiyele sahiptir. Bomonti’de yer alan konut projelerinin birim satış fiyatlarındaki devamlı olarak yükselme eğiliminde olması, bölgeye olan konut talebinin yoğunluğunu göstermektedir.

Bomontiada’ya Giden Kitlenin Profili: Saha Araştırması

Yazının önceki bölümlerinde Bomonti Bölgesi’nin fiziksel, sosyal ve planlama kararları açısından değişim sürecine değinilmiş ve bu değişimlerin bölgenin bugünkü mevcut durumuna nasıl etki ettiği ya da katkı sağladığı ele alınmıştır. Çalışma kapsamında yapılan saha araştırması, 2017 yılının Kasım ayında İstanbul’da toplam 125 kişiyle internet üzerinden gönderilen anket formlarıyla gerçekleştirilmiştir. Anket çalışmasında açık ve kapalı uçlu sorulara yer verilmiştir. Katılımcılara cinsiyet, yaş, eğitim seviyesi gibi demografik özellikleri ile Bomonti’nin dönüşüm süreci ve Bomontiada hakkındaki düşünceleri sorulmuştur.

Anket çalışması verilerine göre kentsel dönüşüm sürecinde Bomontiada’nın Bomonti’ye ekonomik ve sosyo-kültürel açıdan olumlu katkısı olduğunu düşünlerin oranı %67,5 olarak tespit edilmiştir. Bu yargının sebeplerini ise şu şekilde ayrıntılandırılmıştır:

“İnsanlar bu alanda alışveriş yapıp etkinlik satın aldıkça semt daha görünür olur, ekonomik açıdan zenginleşir; bu zenginleşme belediyenin dikkatini çeker ve semt için daha fazla yatırım yapar.”

“Bomonti semtinin bilinirliğini arttırdığı için o bölgeye daha fazla insanın gelmesini sağladığını ve yeni bir müşteri profili oluşturduğunu düşünüyorum. Bunun sonucunda da sosyokültürel ve ekonomik anlamda bölgenin gelişmesini sağlamaktadır.”

“Tarihi bir alan korunmuş ve şehre kazandırılmış oldu.”

“Bomonti’ye farklı bir soluk kattı denilebilir. Konut ve ofis dışında bir canlılığa sahip değildi, Bomontiada sayesinde sosyal bir anlam kazanmış oldu.”

“Bomonti’nin bir ilçe olduğunu biliyorum, ama Bomontiada ilçenin isminden daha ünlü olduğunu ve daha fazla duyulduğunu düşünüyorum, sosyal medya sayesinde tabi ki...”

“Bu şekilde tarihi bir yapıyı halka açıp ve güzel dekor ile bize sunulması çok güzel bir fikirdi ve şimdi böyle yerleri maalesef kaybediyoruz. Böyle devam ederse vakit geçirdiğimiz yerler sadece sitelerin lobileri ve sosyal alanlarıyla sınırlı kalacak.”

Olumsuz cevap verenlerin sebepleri ise şu şekildedir:

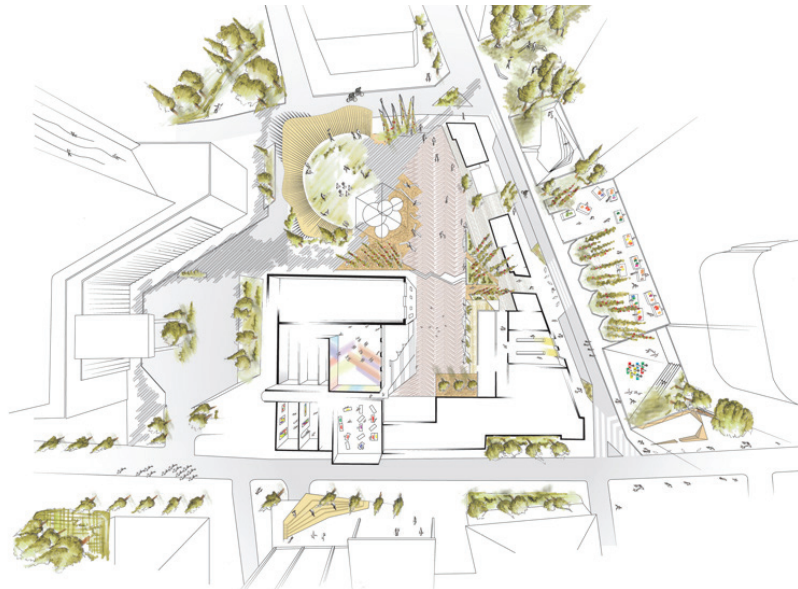
“Çünkü ulaşımı zor ve renksiz bir mekân.”

“Çok kasvetli havası var.”

“Hiç gitmedim,”

“Alkol kullanmıyorum.”

Anket verilerinden elde edilen sonuçlara göre, bölgedeki dönüşümün olumlu olarak değerlendirildiği görülmektedir. Ancak bu değişim kentsel dönüşüm çerçevesinde



öngörülen ölçekte gerçekleşmemektedir. Yüksek duvarlar ile çevrili, kaidelerin üzerine kurulmuş böyle bir kentsel dönüşüm modeli, içine kapalı, iletişimden uzak, tekil kullanıcıların artmasına neden olmaktadır. Bu tekillik kenti kent yapan kolektif bilincin oluşmasına da engeldir. Yapılan değişimin farklı bir yaşam kültürü getireceği savunulmaktadır. Ancak farklı yaşamı hangi tür kullanıcı(lar) için getirdiği konusu tartışmalıdır. Farklı kullanıcı gruplarının etkileşim içerisinde girebildiği bir kent mekânı olarak bölgenin havasını değiştirmektedir. Bölge sakininin kendini zorunlu hissetmeden katılım gösterebileceği bu tür mekânlara gereksinimi vardır. Zorunlu sosyalleşme mekânları ise rantın bir getirisi olmakta ve insanları tekilliştirmektedir. Oysaki kent yaşamı koşulları içerisinde, insanlar her açıdan paylaşım ve etkileşim içerisinde bulunmaya daha çok gereksinim duymaktadır. Bu paylaşımın gerçekleşmesi ise yapay ya da zorunlu planlamalar ile değil, kentin kendi doğal gelişim süreci içinde gerçekleşmelidir.

Sonuç Yerine

Bomonti Bira Fabrikası, İsviçreli Bomonti Kardeşlerin İstanbul'da gerçekleştirdiği bir özel teşebbüs olması ve kent içindeki konumu açısından önemlidir. 19'uncu yüzyılın sonuna doğru gittikçe değerlendirilen Galata ve Pera semtlerinin çevresine eklenen yeni yerleşim ve sanayi bölgelerinden biri olan Feriköy'de, 1890 yılında kurulan Bomonti Bira Fabrikası, Osmanlı iktisadi tarihinin en önemli özel sektör yatırımlarından biridir ve ülkede bir sanayiinin gelişiminde büyük rol oynayan öncü bir kuruluş olmuştur. Fabrikaların özelleştirilmesine ve yıllarca birikmiş olan bir kültürün kaybedilmesine yol açmıştır. Bomonti Bira Fabrikası'nın kapanış öyküsü ülkede uygulanan özelleştirme politikalarıyla ilişkili olarak gelişir. 1985 ve 1994 yılların arasında kapsama alınan kuruluşların yarısından fazlası tamamen özelleştirilmiştir. Asıl olarak 1992 ve 1994 yılları arasında özelleştirmeye dair yaşanan sorunların ve aksaklıkların giderilmesine ve programın hızlandırılmasına yönelik olarak

hükümete özelleştirmede düzenleme yapma yetkisi veren kararname çıkarılmıştır. 19'uncu yüzyıl İstanbul'unda 256 adet sanayi yapısının varlığı tespit edilebilirken, bu sayı günümüzde 43'e düşmüştür. Günümüze ulaşan ve artık koruma altında olan endüstri yapılarının büyük çoğunluğu 1990'ların başından itibaren çeşitli nedenlerle atıl kalmış, özgün yapı ve donanımlarını büyük ölçüde kaybetmişlerdir. Son yirmi yıl içerisinde ise teknolojik, kentsel, ekonomik ve sosyal gelişmeler sonucunda işlevini yitiren sanayi yapılarına yönelik ilgi giderek artmış olup, belli bir dönemin özgün yapı tekniği ve üretim ilişkilerini yansıtan bu endüstri mirası yapılarının korunmasına yönelik yeniden işlevlendirme projeleri gündeme gelmiştir. Bomonti Bira Fabrikası içerisinde yer alan farklı işlevli tescilli yapılar, fabrikanın işletim süresince gerçekleşen üretim artışları ve teknik farklılıklarına bağlı olarak çeşitli dönemlerde yeni kısımların mevcut yapılara eklenmesi sonucunda, süreç içerisinde çeşitli müdahalelere uğrayarak günümüze ulaşmışlardır. Başlangıçta sanayileşmeye bağlı olarak ortaya çıkan ve günümüze değin kontrolsüz olarak devam eden kentsel büyüme,plandıışıvedüşük maliyetli bir gelişme sürecinde gerçekleşmiştir. Hızlı sanayileşme ve kentleşmeyle başlayan bu süreç içinde İstanbul, Türkiye'nin çeşitli yerlerinden sürekli olarak göç alarak, kontrolsüz bir biçimde yayılarak ve yoğunlaşarak gelişmiştir. Bölge yapılaşma ihtiyacı hissettiğinde, plan kararlarıyla yapılaşma dışı bırakılması veya kontrol altına alacak yasalar çıkarılması yeterli değildir. Kalkınma planlarının daha uzun vadeli yapılması, bir bölgeyi yapılaşmaya iten baskının altında yatan nedenlerin araştırılması ve bu nedenlerin yönetimlerce belli plan ve politik, yasal, ekonomik ve mekânsal stratejilerle ortadan kaldırılması bir çözüm olacaktır. Kentli bir toplum, sosyal olarak farklılaşmış, farklı beklentilere, farklı isteklere, yaşam tarzlarına sahip katmanlardan oluşmaktadır. Kent kullanıcılarının beklentilerine, tercihlerine cevap arayan, kamu yararını gözetin

yaklaşımlarla planlanan projeler daha demokratik bir kent profili sağlayacaktır. Kentsel dönüşüm yalnızca fizik mekâna yönelik bir kavram değildir. Aynı zamanda içinde sosyal, hukuksal, ekonomik, kültürel ve toplumsal boyutu da barındırır. Dönüşüm ülke, bölge, kent bütünü, mahalle ölçeklerinin tümünü kaplamadığında başarıya ulaşmamaktadır. Kamunun ve özel kesimin, sivil halk temsilcilerinin o bölgenin özelliklerinden kaynaklanan özgün bir ortaklık modeli çerçevesinde yola çıkması, kendi kararını kendi ihtiyaçları doğrultusunda verebilmesi için tüm aktörlerin sürece dahil edilmesi gerekmektedir. Toplumunu oluşturan insanların farklı kültürel altyapıları, mekân organizasyonunda önemsenmesi gereken bir olgudur. Özellikle geleneksel dünyanın belirleyicisi olan kültürel arka planlar tasarım girdilerine önemli ölçüde etki ederler. Modern hayatların bu kültürel arka plana sahip çıkamaması mekân, toplum ve sosyal altyapı uyumunun bozulmasına neden olmaktadır. Kentsel çevrelerin tasarımındaki başarı, sosyal yaşam ve mekânsal organizasyonlar arasındaki ilişkiye bağlıdır.

Toplum her zaman günün koşullarına göre farklılaşma eğilimindedir. Özgür bir toplumda farklılıklar bir arada olabilmelidir. Dolayısıyla toplumda homojenliği yeniden oluşturma eğiliminden kaçınılmalıdır. Dönüşüm, kentsel mekânda yalnızca fiziksel dönüşüm olarak düşünülmemeli, mekânın dönüşümünde kullanıcıların ekonomik, sosyal ve zihinsel dönüşümleri için de fırsat yaratılmalıdır. Kentsel dönüşüm projeleri; merkezi, yerel yönetimlerin iş birliğinde, kentin ihtiyaçları, bölgenin sosyal, ekonomik, fiziksel ve kültürel gereksinimlerini karşılayacak şekilde planlanmalıdır. Kentin bütüncül planı hazırlanıp, atıl durumda kalmış kent parçaları, kentin içinden sıyrılmadan, kent ile örtüşen, buldukları alanın dönüşümün uygulandığı zamanın koşullarına uyan, mekân pratiklerine uygun hale eriştirilmesi, kentsel dönüşüm aktörleri tarafından sağlanmalıdır.

KAYNAKÇA

Altınışik, Z., "Endüstri Mirası Kapsamındaki Kent İçi Sanayi Alanlarının Sürdürülebilir Plan Kararlarıyla Dönüşümü: Bomonti Bira Fabrikası ve Yakın Çevresi", Yüksek Lisans Ödevi, Mimar Sinan Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İstanbul, 2014.

Başman, A. Fuat, "Tarihi Liman Alanlarında Endüstriyel Mirasın Korunması: Haydarpaşa Gar ve Liman Çevresi Örneği" Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2009.

Bozdemir, Mustafa. *Osmanlı'dan Cumhuriyet'e Endüstriyel Mirasımız*. İstanbul: İstanbul Ticaret Odası Ekonomik ve Sosyal Tarih Yayınları, 2011.

Colliers Resco Gayrimenkul Danışmanlık Şirketi, 2010: 2010 Yılı İstanbul Konut Piyasası Raporu, İstanbul.

Çakılcıoğlu, M., İstanbul Merkezi İş Alanının Gelişimi/Değişimi, Değişen Dönüşen Kent ve Bölge konulu Dünya Şehircilik Günü 28. Kolokyumu, Ankara. 2004

Egeli, C., " Bomonti'de Gayrimenkul Yatırım Türü Olarak 'Konut'un Seçilmesindeki Etkenler" İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2011.

Elgin, F. Ceylan "Kentsel Dönüşüm Projelerinde Kullanıcı Katılımının Önemi – Pangaltı Örneği", Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2008.

Erdoğan, İ. *Tekelleşme, Medya ve Medya Pratikleri*. Toplum ve Hekim, 2002.

Görgülü, Z. (2009) "Kentsel Dönüşüm ve Ülkemiz", TMMOB İzmir Kent Sempozyumu.

Güzer C. A., 2002: Konut Üzerine De(ne)meler, Mimarlar Derneği, Ankara. Aktaran Egeli, C., " Bomonti'de Gayrimenkul Yatırım Türü Olarak 'Konut'un Seçilmesindeki Etkenler" İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2011.

Köksal, Gül. *Türkiye'nin Endüstri Arkeolojisi*. Mimarlık Eylül-Ekim, 2006.

Tanyeli, Gülsün ve Deniz İkiz. *İstanbul'da Bir Endüstriyel Miras Örneği: Bomonti Bira Fabrikası*. TÜBA-KED, 2009.

Türk, Şerife. *Büyükdere Nektar Bira Fabrikası Restorasyon Projesi*. Yüksek lisans Tezi. İstanbul: Fen Bilimleri Enstitüsü, 2004.

Yiğit, Eda *Emek Tarihinden Kente Bakmak: Bomonti ve Bira Fabrikası Örneği*. Yüksek Lisans Tezi: İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, 2010.

Yurtsever, B., Polatoğlu Ç. *"Yenilenen Konut Alanlarında İkilem: Bomonti Örneği"* Yıldız Teknik Üniversitesi, 2015.

Sergilemede Mekân Tasarımları

Merve Tuğtağ¹

ÖZ

İnsanlar var olduğundan beri içgüdüsel olarak oluşan mekân kavramı, mimarlık disiplininin temel kavramlarından olmakla birlikte, diğer pek çok alanda da tartışılır. Mekân kavramı tarih boyunca birçok disiplin için farklı anlamlar oluşturmuştur. Bu farklı anlam çeşitliliği, kendini sanat alanında da göstermiştir. Mekân ve mekânın tasarımının sanat eserleriyle ilişkisi, sergileme politikalarının mekânla ilişkisi ve sanat kurumlarının kimlik oluşumlarında mekânın konumu daimî olarak sorgulanmıştır.

Sergileme mekânları tasarlanırken uygulanacak tasarımların yapının içeriğine göre kurgulanması önemlidir. Bu nedenle artık sanat işleri tek başına düşünülmeyp, mekân ile birlikte planlanarak hazırlanıp sunulmaktadır. Bunun bir sebebi de günümüz sanatının malzemelerinin sıradanlığıdır. Poşet, yiyecek, bardak, dışkı, canlı veya ölü hayvan, insan, hurda, toprak gibi saymakla bitmeyecek birçok canlı ya da cansız materyal, sanat malzemesi olarak kullanılmaktadır. Ama mesele, zaten bu basit nesnelere neden sanat olduğudur. İşte tam bu noktada mekân kavramı devreye girmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sergi Tasarımı, Mekân Algısı, Görsel Sanatlar

Giriş

Var olan nesnelere sunma eylemi olarak adlandırılan sergileme, 17'inci yüzyıl merak kabinelerinden günümüze kadar farklı biçim ve yöntemlerle değişime uğramıştır. Başta sadece nesnenin korunması ve sunulması ana unsurken, günümüzde sergileme başlı başına bir sanat eserine dönüşmüştür. Bir milat sayılabilecek sanayi devriminin etkileriyle birlikte sanat eserleri ve objeler saraylardan dışarı çıkmış, müze ve sanat galerilerinde sergilenmeye başlanmıştır. Bu çıkış, sergileme tasarımının önem kazanmasına sebep olmuştur.

Sergileme tasarımı ise günümüzde sunma eyleminin görsel iletişim tasarımıyla birleştirilmiş halidir. Sergileme kavramının gelişmesiyle birlikte disiplinlerarası birliktelik artmış ve çok katmanlı iletişim kurmak amacıyla mekânın kendisi tasarıma dahil edilmiştir (Çalışkan, 2016: 28). Artık salt nesnelere sergilenmemektedir, serginin kendisi de bir sanat işi haline dönüşmüştür. Özellikle yakın

dönem çalışmalarında sergileme tasarımları da bir sanat işi olarak kurgulanmaktadır.

Sergileme tasarımı, mekâna ve içeriğe göre farklı biçimlerde karşımıza çıkabilmektedir. Sanat galerilerindeki rolü farklı bir yere sahipken, müzelerdeki rolü tamamen farklı olmaktadır.

Sanat ve Mekânın İşteş İlişkisi ve Süreç İçindeki Dönüşümü

Geçmişten günümüze kültürel dönüşüm içerisinde sanatsal pratikler de yoğun bir değişim geçirmiştir. Sanatın sergilendiği mekânların yapısı, kuralları, sınırları da yavaş yavaş zorlanarak, sanatçıların yarattığı basınca uyum sağlamaya çalışmıştır. Geleneksel kategorilerin sınırlarını zorlamak bir yana; mekânla ve izleyiciyle daha yakın, daha içli dışlı, daha karşılıklı bir ilişkiye dayalı yeni bir anlayış getirmiştir. Bir yanda sanatın biçimi irdelenirken, öte yanda sanatın işlevi sorgulanmaktadır. Mekânı, bu tür bir sorgulama sürecinin kilit noktası olan bir tür sahneye dönüşmüştür.

¹ Sanat Yöneticisi. mertvetugtag@hotmail.com.



Resim 1: Marcel Duchamp, Çeşme, 1917

Yaşanan bu dönüşümün ilk tohumları 20'inci yüzyılda atılmıştır. Sanatçı bağımsızlığını kazanmış, sanat özgürleşmiş, avande-garde'lar devrimci anlayışı benimsemiş ve kendinden öncekini reddederek, var olan modern sanatı belirlemişlerdir. Bu dönemde sanatın seçkin müze mekânları reddedilmiş, sanat eserlerinin hayatın içinde bir yerlere konma düşüncesi ortaya çıkmış, sanatın algılanmasını tamamen değiştirecek olan Dada, Gerçeküstücülük, Pop Sanatı ve Minimalizm gibi sanat akımları ortaya çıkmıştır. Bu akımlarla müze mekânları sorgulanmış, sanateserive mekân ilişkisi busanat akımlarının da öncülüğünde farklı bir boyuta taşınmıştır. Sanat eserleri kapalı mekânlardan çıkıp günlük hayatın içine girmeye başladıkça, kullanılan nesnelere de günlük hayatta kullanılan materyal olmaya başlamıştır. Bu avande-garde hareketle beraber mekânın sanat içindeki yeri tartışılmaya başlanmış ve her zaman

algılandığının ötesinde farklı yorumlamalara gidilmiştir. Modernizm, 20'inci yüzyılın ortalarında, sanat ve mekân arasındaki ilişkide yeni değerler yaratmış ve yeni tanımlar getirmiştir. Sanat yapıtı ile bulunduğu mekân arasındaki ilişkinin ne olduğuna ait sorgulama ilk olarak Marcel Duchamp tarafından ortaya konmuştur. Duchamp, günlük kullanım nesnelere alışılmış mekânlarından çıkarıp sanat galerisi ve müze olarak tanımlanmış mekânlarda sergileyerek, mekânın yüklediği anlamı tartışmaya açmış; günlük kullanım nesnelere sanat nesnesi haline dönüştürmüştür. Sergileme mekânı ile sanat nesnesinin varoluşuna yüklediği anlamı tartışmaya açarak, sanat mekânlarının sınırlı yapısını eleştirmiştir. Yapılan eleştiri hangi nesneye, hangi ortamda sanat eseri değerinin verilebileceği ve nesnenin içinde bulunduğu mekânla hangi anlamda sorgulanacağı üzerine olmuştur. 1917 tarihli en ünlü eseri "Çeşme", bir dükkândan satın alıp üzerine imzasını attığı bir pisuardır. Duchamp bu hazır nesneyi bir sergide sergileyerek sıradan bir nesnenin sanat olarak nitelendirilmesindeki kriterleri sorgulayarak, bu kriterlerin oluşumunda eleştirmenlerin ve izleyicilerin beklentilerini irdelemiştir (BBC Turkish, 2004).

Kavramsal sanatın ortaya çıkmasıyla birlikte pek çok disiplin türü meydana gelmiş, ifade yöntemleri değişmiştir. Böylelikle mekân pek çok değişim geçirmiştir ve zamanla nesneyle bütünleşmesi açısından önem kazanmıştır.

Boşluk ve doluluk, mekânı mekân yapan, hatta bazı kişi ve dönemlere göre mekânın kendisini oluşturan kavramlardır. Paris'teki Iris Clert Galerisi, 1950'lerden '60'lara uzanan süreçte iki ilginç enstalasyona sahne olmuştur. Bunlardan ilki Yves Klein'in boş galeriyi sergilediği "Boşluk" (1958), ikincisi de galerinin Arman tarafından buluntu nesnelere tıka basa doldurulmasıyla yapılan "Dolu" (1960) eseri idi. Birinde içerisi tamamen boşaltılmış, vitrini beyaza boyanmış bir galeri, diğerinde ise içi çöp ve atık birikintileriyle doldurulmuş galeri, dışarıdan

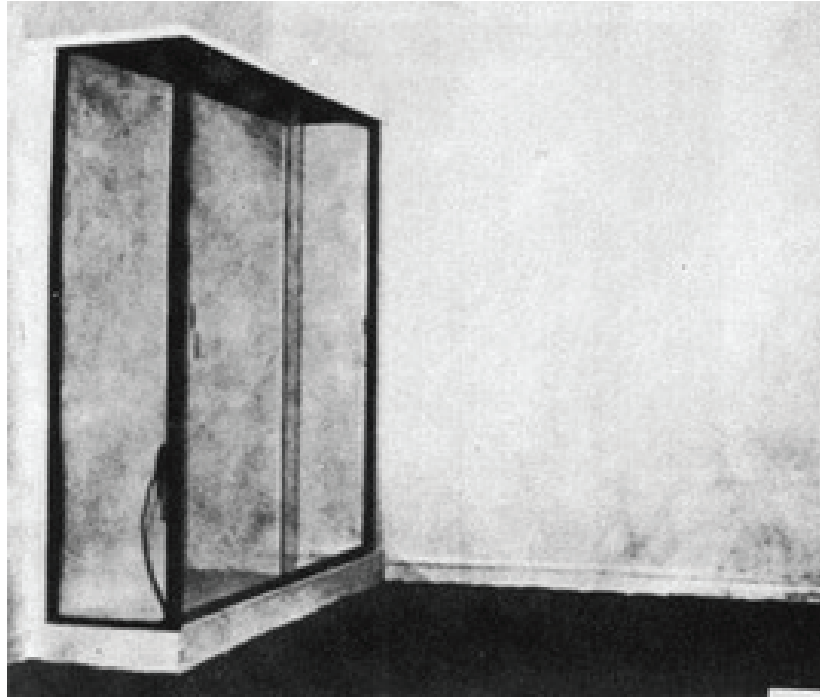
sergilemeye açılmıştır. Her ikisinde de mekânı sanatın ta kendisi olarak ele almaktadırlar. Bu bağlamda galeri varlık nedenini değiştirerek kendisi bir yapıta dönüşmüştür. Artık mekânlar sanat yapıtının çevresiyle sınırlı kalmamıştır. Sanat yapıtı bir yerde kendisini sınırlayan bu 'beyaz kutu'yu dışlamaya başlamıştır. Zamanla galerinin kendisi izlenebilecek yapıta dönüşmüştür.

Değişen sanat anlayışı ve kavramlar, sanat eserinin müzeyle olan ilişkisini sorgulamaya başlamıştır. Bu sorgulama nötr müze ve galeri mekânlarını ortaya çıkarmıştır. Brian O'Doherty, *Beyaz Küpün İçinde* adlı kitabında bu durumu şöyle açıklamıştır: "*Mekânsal nötrlüğün modernist hayal kırıklığından beslenmeye devam ediyoruz; olağan parçalarına, beyaz duvarlara, sanatın minimal çerçevesine ve galeri mekânlarımızın çözümünü için iç mekânlarda kullanılan kontrol edilmiş ışıklara güvendiğimiz gibi. Sanat ürünlerinin nötr mekânların sınırlarının ötesinde mekânsal ilişkileri hak ettiğini düşünüyorum.*" (O'Doherty, 2010: 49)

1900'lü yılların başlarından 2000'li yılların sonuna kadar uzanan süreçte gerek arazi sanatı, gerek soyut dışavurumculuk gerekse site-specific art (mekâna özgü sanat) gibi birçok sanat akımında mekân sorgulaması yapılmıştır. 20'inci yüzyılın son çeyreğinde ise süsten uzak, açık ve evrensel olarak nitelendirilen tarafsız özelliklere sadık nötr sergilenme mekânları 'arınık' (steril) ve 'ölü' olmakla; nötr özelliklerden uzaklaşan mekânları ise sanat için yıkıcı ve baskın olmakla eleştirilmiştir. Günümüze kadar uzanan bir sunum tarzı olarak "beyaz küp" ise, çağdaş sanattaki en son gelişmelere ve en son müze tasavvurlarına uyum sağlamak üzere sürekli olarak yeniden icat edilip dönüştürüldüğünden, uzun ömürlü olup varlığını hâlâ sürdürmektedir.

Sergi Mekânının Ziyaretçi Bağlamında Önemi ve Değerlendirilmesi

Mekânın içerdiği nesnelere ve bu nesnelere ait düzenlemeleri, insan hareketlerini doğrudan yönlendirir. Örneğin bir sinema

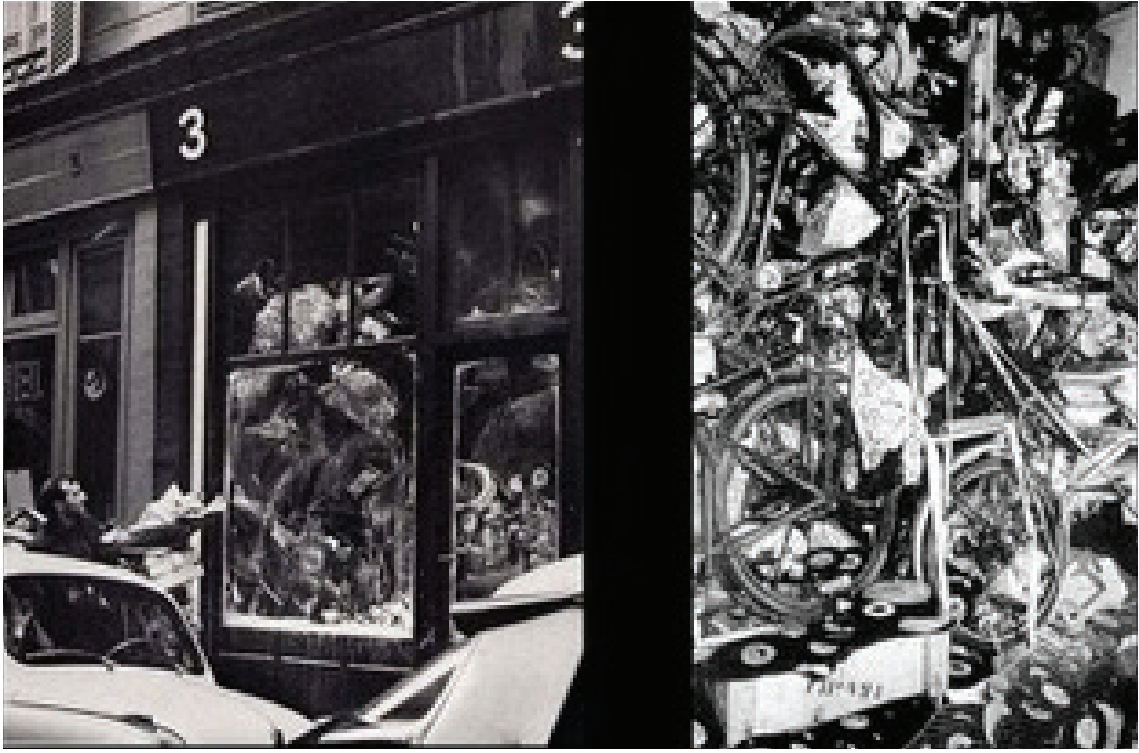


Resim 2: Yves Klein, Boşluk, Iris Clert Gallery, Paris, 1958.

salonunda herkesin yüzü perdeye dönük oturacağı belirlenmiştir. Çünkü mekânın amacı film seyredilmesidir ve bu amaca yönelik olarak bütün izleyicilerin koltukları, yüzleri perdeyi görebilecek bir düzende sıralanmıştır. Burada mesajdan çok işleve yönelik bir düzen görülür.

Bu işleve yönelik düzende mekân sanat nesnesi içeriyor ise, yaratıcı açılımlara gündelik mekânlara oranla daha fazla olanak vermektedir. Çağdaş sanat örneklerinin sergilendiği mekânlar, genellikle mekâna ilişkin farklı arayışların yer aldığı, sıra dışı bakış açılarının deneyimlendiği alanlara dönüşür.

Bir modern sanat müzesini ziyaret etme deneyimini tahlil etmek için, kolaylıkla gözden kaçırılacak unsurları dikkate almamız gerekir: Bunun bir kamu müzesi mi yoksa özel bir müze mi olduğu; mütevelli heyetinin rolü; gelir kaynakları (kamu ödenekleriyle mi özel bağışlarla mı ayakta kaldığı); mimarisi (örneğin, müzenin bu amaçla inşa edilmiş bir yapıda mı yoksa dönüştürülmüş bir mekânda mı faaliyet gösterdiği); iç tasarımı ve bunun "beyaz küp"



Resim 3: Arman, Dolu, Iris Clert Gallery, Paris, 1960.

modeline ne ölçüde uyduğu; galerilerin planı ve koleksiyonun (tarih sırasına, sanatçıya, mecraya, türe vs. göre) düzenleme şekli; eserlerin teşhir tarzı (tabloların asılı olduğu yükseklik, aydınlatma vs.); duvarlara konan metinler, künyeler, broşürler, rehberler ya da diğer araçlarla ziyaretçilere sunan bilgiler gibi birçok detay (Artun, 2006: 244). Örneğin loş ışıklarla aydınlatılan mekânlardaki nesnelerin kendiliğinden ışıldıyor gibi görünmeleri için nesnelerin spotların altına yerleştirilmesi standart bir uygulama haline geldi; bu yöntemle nesnelere bir gizem ve nadidelik havası verilmektedir. Buradaki sorun şudur; bu tür aydınlatma, tipik olarak kadim ve “primitif” sanat için, yani modern Batılı bir izleyicinin en yabancı olduğu nesnelere için kullanılmaktadır. Bu durum, o nesnelerin kökensel bağlamlarında taşıdıkları anlamlar ve değerlerle bağlantılı kurulmasını engelleyebilir. Yani bir bütün olarak teşhir, izleyicinin, sergilenen nesnelere arasındaki kültürel mesafe hakkında belli ölçüde bilinç sahibi olmasını teşvik etmelidir.

Pierre Bourdieu ve Alain Darbel Avrupa sanat müzeleri ve ziyaretçi kitlesi üzerine yaptıkları geniş çaplı araştırma ve sonuçlarını bir araya getirdikleri *Sanat Sevdası* kitaplarında, ziyaretçilerin müzelerde nelere dikkat ettiğini göstermişlerdir. Bu soruşturma sonucunda farklı milletlerden, farklı yaş aralığından, farklı toplumsal statüden birçok ziyaretçinin sergileme mekânlarında hem fiziksel hem psikolojik, birçok unsurdan etkilendiği gözlemlenmiştir (Bourdieu & Darbel, 2011: 18-19).

Başta müzenin bulunduğu konum, var ise bahçesi ve kullanım şekli, daha önceden ne olarak kullanıldığı, yüksek giriş mi yoksa hemzemin giriş mi olduğu, eserlerin mekân içerisindeki konumlanması, kat sayısı, aydınlatma şekli, yönlendirme oklarının bulunup bulunmaması, iç mekânın nasıl kullanıldığı, paravan kullanımı, teknolojik materyalin kullanımı, projeksiyon, televizyon, bilgisayar gibi elektroniklerin mekândaki

konumlanma şekli gibi birçok fiziksel etmen ziyaretçilerin mekân-sanat ilişkisini kurmasını sağlamaktadır.

Bu bağlamda bundan sonraki bölümlerde Borusan Contemporary, Zilberman Gallery ve Arkeoloji Müzesi gibi birbirinden farklı fiziksel özelliklere ve tasarımlara sahip üç sergileme mekânını inceleyeceğim. Bu örnekler üzerinden, mekân kavramının algılanış biçiminin görsel sanatlardaki yeri, mekânsal algı ve imgenin sanat nesnesi üzerindeki etkisi, kurumsal kimliğin mekân tasarımına yansımaları ve sergileme politikalarıyla mekân ilişkisini ziyaretçi gözüyle sorgulamaya çalışacağım.

Borusan Contemporary

Borusan Contemporary, Borusan Çağdaş Sanat Koleksiyonu'ndan beslenen; sergiler, etkinlikler, eğitici aktiviteler, yeni eserler ve mekâna özgü yerleştirmeler gibi çeşitli programlara yer veren bir kurumdur.

Bu aktivitelerin ortak özelliği, en geniş tanımıyla 'medya sanatları'na, yani zaman, ışık, teknoloji, video, yazılım ve benzeri araçları kullanan sanatçılara odaklanmasıdır. Etkinlikler, Borusan Holding'in Perili Köşk İstanbul'daki ofisinde gerçekleştirilmektedir ve bu sayede, ofis içinde benzersiz bir müze yaratarak yeni bir model oluşturmaktadır. Boğaz manzarası eşliğinde sergi mekânları, ofisler, Müze Cafe, Borusan Art Store ve teraslar dahil olmak üzere tüm bina hafta sonları halka açıktır.

Perili Köşk'ün "ofis müze" yapısı, gerek fiziksel ortamı gerek sunduğu ziyaret deneyimiyle ülkemizde kendi alanında öncü olmayı hedeflemektedir. Hafta içi holdingin ofis işlevini sürdürdüğü binada, hafta sonları koleksiyondan çeşitli seçkilerin yanı sıra, Türkiye'den ve dünyadan kişisel ve karma sergiler yer almaktadır.

9 kattan oluşan kurum, ziyaretçilere her katında farklı duygular hissettiren, ne tam anlamıyla bir müze ne de basit bir ofis olmuştur. Özellikle 5, 6, 7 ve 8. katları o kadar "ofis"tir ki, kendinizi bir müzedeymişiniz gibi

hissetmeniz mümkün değildir. Zaten ziyaret öncesi yapılan uyarılar da bunu kanıtlar niteliktedir. Tamamı Borusan Holding'e ait olan bu katlarda herhangi bir koltuğa oturmak bile yasaktır. Sayıca fazla olan güvenlik görevlileri ise hafta içi orada çalışanların mahremine girmekte olduğunuzu göstermektedir. Ofisler içerisine yedirilmiş olan eserler arasında bir koleksiyonu tanımlayabilecek estetik ve tarihsel eklemleme yoktur. Keyfi olarak seçilmiş ve önemli bir bölümü de yerine göre sipariş edilmiş işlerdir.



Resim 4: Borusan Contemporary, Sarıyer, İstanbul, 28.04.2018, Merve TUĞTAĞ.



Resim 5: Borusan Contemporary, Sarıyer, İstanbul, 28.04.2018, Merve TUĞTAĞ.

Giriş ve Müze Café haricindeki 2 galeri katı ise tam bir müze havasındadır. Zeminden tavana, duvardan hole her noktası diğer katlardan bağımsız ve klasik bir galeri görünümündedir. Borusan Sanat'a ait olan bu katlarda güvenlik görevlisi sayısı azdır ve ziyaretçilerin hareketleri diğerleri kadar kısıtlı değildir. Çok daha serbest ve rahat olunan bu katlarda sergilenen eserlerin üslubu da farklılık gösterir. Zaten kalıcı eserlerin olmamasının yanı sıra sergileme tekniği olarak da çeşitlilik mevcuttur. Dönüşüme açık, seyyar ve portatif malzemelerin kullanılması, mekânın değişimine olanak sağlamaktadır. Kısacası Borusan Contemporary bu dokuz katlı bina içerisinde kurumsal kimliklerini, şahsi zevklerini, Kocabıyık ailesinin gücünü ve servetini gösterip, aynı zamanda ziyaretçilerine farklı dokuları tatmalarına imkân vermektedir.

Zilberman Gallery

Zilberman Gallery, 2008 yılında İstanbul'da, hem Türkiye'den çağdaş sanatçıları uluslararası

alanda desteklemek hem yabancı sanatçıları yerli sanat çevresine tanıtmak amacıyla kurulmuştur. İstanbul Art Nouveau mimarisinin İstanbul'daki en ünlü örneklerinden biri olan, 1910 yılında Ermeni asıllı Osmanlı mimar Hovsep Aznavur tarafından tasarlanan Mısır Apartmanı'nın iki ayrı katında yer alan Zilberman Gallery, ana sergi mekânı ve proje mekânıyla her sene toplam 10 ila 12 arası sergiye ev sahipliği yapmaktadır.

Galerinin tamamında yapay ışık kullanılırken, zaten çok küçük olan mekânda bölümleri ayırmak için kapı veya paravan değil, zemin farklılığı kullanılmıştır. Hem ebat hem içerik bakımından kendi halinde olan bu galerinin ziyaretçi kitlesi de kendi halindedir. Gerek galerinin konumu gerekse sergilenen eserlerin üslubu ve açıklayıcı öğelerin bulunmaması, yalnızca belirli bir kesime hitap ettiğinin göstergesidir. Bunların yanı sıra galeri, ziyaret eden bu küçük kitleyi de rahatsız etmemeyi



Resim 6-7: Zilberman Gallery, Beyoğlu, İstanbul, 11.05.2018, Merve TUĞTAĞ.

esas almıştır. Herhangi bir güvenlik elemanının bulunmaması ve çalışmalarla insanlar arasında büyük engeller olmaması, ziyaretçilerin kendini daha özgür hissetmesini sağlamaktadır.

Arkeoloji Müzesi

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı olan İstanbul Arkeoloji Müzesi, Sultanahmet'te, Gülhane Parkı'ndan Topkapı Sarayı'na çıkan Osman Hamdi Bey yokuşunda yer almaktadır. Tarihin farklı dönemlerine izler bırakmış uygarlıklardan kalan çeşitli eserlere ev sahipliği yapan müze, dünyada müze binası olarak tasarlanan ve kullanılan ilk on müze arasında yer almaktadır. Ayrıca Türkiye'nin de müze olarak düzenlenmiş ilk kurumudur. Bu yönüyle de yukarıda incelediğim diğer iki kurumdan oldukça farklıdır.

İstanbul'daki neo-klasik mimarinin en güzel ve görkemli örneklerinden biri ve şu an birçok noktası restorasyonda olan Arkeoloji Müzesi, cephesinin ihtişamı ile son derece dikkat çekici bir mimariye sahiptir. Uzun cephede geniş

merdivenlerle ulaşılan iki girişi, dörder sütun ve alınlıklarla bir tapınak görünümündedir. Alınlık üzerinde bulunan kufi üsluptaki Osmanlıca yazıda Âsâr-ı Âtika Müzesi (Eski Eserler Müzesi) yazmaktadır. Bu yazının üzerinde bulunan tuğra, klasik binayı inşa ettiren Osmanlı Padişahı II. Abdülhamid'e aittir.

Sahip olduğu çarpıcı koleksiyonların yanı sıra, müze binalarının mimarisi ve bahçesi ile de tarihsel ve doğal öneme sahiptir. Bahçesinde Eski Şark Eserleri Müzesi'ni ve Çinili Köşk Müzesi'ni de bulundurmaktadır.

Müze 1891 yılında açıldıktan sonra koleksiyonunu hızlı bir şekilde genişletmiştir. Bugün müzenin giriş katında, sağ taraftaki salonda Arkaik dönemden Roma dönemine, Antik Çağ heykelleri bulunmaktadır. Sol taraftaki salonda ise Sidon Kralı Nekropolü'nden gelen İskender Lahdi, Ağlayan Kadınlar Lahdi, Tabnit Lahdi gibi dünyaca ünlü lahitler bulunmaktadır. Fakat şu an restorasyonda olduğu için ziyarete kapalıdır. İki katlı olarak inşa edilmiş binanın üst

katında ise Hazine Bölümü, Gayri İslami ve İslami Sikke Kabineleri ile kütüphane bulunmaktadır. Ek binada ise farklı çağlara ait buluntular ve Tümülüs kazıları sonucu elde edilen eserlerin sergilendiği salon bulunmaktadır. Tharakiya-Bithynia ve Bizans bölümlerine sahiptir. 1. katta "Çağlar Boyu İstanbul", 2. katta "Çağlar Boyu Anadolu ve Troia", 3. katta ise "Anadolu'nun Çevre Kültürleri: Suriye, Filistin ve Kıbrıs" eserleri kronolojik sıraya göre sergilenmektedir.

Çoğu kurumda olduğu gibi burada da, her katın kendine göre farklı bir sergileme tekniği bulunmaktadır. Çatının yarı saydam olarak kullanılması doğal ışık almayı sağlarken, kimi eserler için özel olarak spot ışıklar da kullanılmaktadır.

Sadece doğal aydınlatmanın bulunduğu giriş katta Antik Çağ döneminden birçok heykel bulunmaktadır. Paravanların önünde konumlanan açık renk heykellerin kendini daha iyi gösterebilmesi için bordo arka plan kullanılmıştır. Labirent şeklinde dizayn edilen bu

alandaki, göz hizasına konumlandırılmak istenen eserler yüksek kaideler üzerine yerleştirilmiştir.

Birinci katta yer alan "Çağlar Boyu İstanbul" bölümünde ise hem doğal ışık hem yapay ışık kullanılmıştır. Yapay ışık olarak ise tamamında beyaz renkli floresan lamba ve bazı eserler üzerine ekstra olarak yansıtılmış sarı renkli spot ışık kullanılmıştır. Zaten kahverengi olan tavan arasına yerleştirilmiş olan bu floresanlar, müzeden çok hastane havası yaratmaktadır.

İkinci kat ise tamamıyla camekânlar içerisinde sergilenen "Çağlar Boyu Anadolu ve Troia" eserlerini bulundurmaktadır. Bu katın tamamında aynı renkte kullanılan ahşap materyal ve genelde hâkim olan soluk sarı renk, ziyaretçilere seksenli yıllara aitmiş hissi uyandırmaktadır. Eski dönemleri anımsatan bu renklere ek olarak sıra sıra dizilmiş aynı boy ve aynı tip camekânlı bölmeler eklenmiştir.

Son kat olan üçüncü kat ise diğer katlardan oldukça farklı ve bağımsız bir üsluba sahiptir.



Resim 8: İstanbul Arkeoloji Müzesi, Gülhane, İstanbul.



Resim 9: İstanbul Arkeoloji Müzesi, Gülhane, İstanbul, 15.05.2018, Merve TUĞTAĞ.

Zeminden ışıklandırmaya birçok noktasiyla sanki farklı bir binada olduğunuzu hissettiren bu katta, "Anadolu'nun Çevre Kültürleri: Suriye, Filistin ve Kıbrıs" eserleri sergilenmektedir. Aydınlatma olarak yapay aydınlatmanın kullanıldığı üçüncü katta, yalnızca spot lambalar tercih edilmiştir. Eserlerin bazıları boydan boya camekân, bazıları da kaide üzerinde konumlandırılmıştır. Katın tavanından duvarlarına kadar birçok noktasında hâkim olan siyah ve koyu kahverengi renkleri mekânı ağırlaştırmaktadır. Tavanın koyu renk ve derin boşluklu kirişlerden oluşturulması ve içine spotların yerleştirilmesi, eserlerdeki odağı arttırmaktadır. Tavan içerisinde kullanılan bu spotlar yalnızca heykelleri aydınlatırken, camekânların içerisine fazladan yerleştirilen daha küçük boyuttaki spotlar parlama yapmadığı için dışardan yapılacak aydınlatmalara göre oldukça başarılıdır. Yalnızca eser odaklı olan bu sergileme tekniği sayesinde ilgi odağının dağılması önlenmiştir.

Arkeoloji Müzesi'ne genel itibariyle baktığımızda, farklı sergileme üsluplarını bir arada barındırmasıyla diğer kurumlara benzese de, içerik ve mekânın kullanımı bakımından oldukça farklı olduğunu söylemek mümkündür. Devlete ait bir kurum olmasından mütevellit, alan ve imkân genişliği bulunmasına rağmen, bir o kadar da yeniliğe kapalı ve hantal bir düzen bulunmaktadır. Özel kurumlara göre işlerin daha yavaş ilerlemesi ve bir işlem için birçok makamdan geçilmesi, mekânın değişimini güçleştirmektedir. Tüm olumsuz yanlarına rağmen içerisinde barındırdığı nice önemli eserleri, ihtişamlı mimarisi ve yeşillikler ile dolu sakin bahçesiyle, Türkiye'de bulunan en önemli müzelerden birisidir.



Resim 10: İstanbul Arkeoloji Müzesi, Gülhane, İstanbul, 15.05.2018, Merve TUĞTAĞ.

SONUÇ

Bir holdinge ait ofis müze olan Borusan Contemporary, kendi halinde küçük bir galeri olan Zilberman Gallery ve devlete ait bir müze olan İstanbul Arkeoloji Müzesi, birbirlerinden çok farklı sergileme üslupları, pratikleri, mekânları ve ideolojileri sergilemelerine rağmen, sergilenen eserler bakımından benzerlik de gösterebilmektedir. Buna karşın ziyaretçiye bıraktıkları etkinin çok farklı olduğu görülmektedir.

Kurumlar ideolojilerini, fikirlerini, ziyaretçiler üzerinde bırakmak istedikleri etkileri mekân üzerinden aktarmışlardır; dolayısıyla mekân bir tür araç işlevi görmüştür. Borusan Contemporary ile Zilberman Gallery tür bakımından aynı üsluba sahip eserler sergilemiş olsalar da, ziyaretçilerin bunu farklı algılaması ve farklı hissetmesi

sağlanmıştır. Her iki mekânda sergilenen benzer nitelikli eserlerin farklı izlenimler yaratmasının nedeni sorgulandığında, karşımıza mekân olgusu çıkmaktadır. Kurumların mekânı kullanma şekli ziyaretçilerin hem kuruma karşı hem eserlere karşı olan yaklaşımını etkilemektedir. Daha korumacı ve daha eser odaklı sergileme pratiğine sahip bir kurumda, ziyaretçiler eserlerin daha "değerli" olduğu fikrine ulaşır, hareketlerini sınırlandırmaktadır. Zeminde kullanılan materyal, hâkim olan renkler, ışıklandırma, güvenlik personeli, kaide boyutları gibi birçok faktörün farklılığı, bu tür bir izlenim oluşturmaktadır. Bunların yanı sıra kurumun kime ait olduğu, yöneticilerin düşünce yapısı, sponsorların kim olduğu, özel veya devlet kurumu olması gibi faktörler de, mekânı etkileyen unsurlar olmuştur. Yani kurumlar mekânları, mekânlar ise ziyaretçilerin hareketlerini ve düşüncelerini doğrudan etkilemektedir.



Resim 11: İstanbul Arkeoloji Müzesi, Gülhane, İstanbul, 15.05.2018, Merve TUĞTAĞ.

KAYNAKÇA

Kitaplar

Artun, Ali. Tarih Sahneleri Sanat Müzeleri 2: Müze ve Eleştirel Düşünce, İstanbul: İletişim Yayınları, 2006.

Bourdieu, Pierre, Alain Darbel. **Sanat Sevdası**. çev. Sertaç Canbolat. İstanbul: Metis Yayınları, 2011.

O'Doherty, Brian. Beyaz Küpün İçinde: Galeri Mekânının İdeolojisi. çev. Ahu Antmen. İstanbul: Sel Yayıncılık, 2010.

Elektronik ve Dijital Kaynaklar

Çalışkan, Ceren. "Sergileme Tasarımının Gelişimi ve Müze ile Sanat Galerilerinin Karşılaştırılması" <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/yjad/article/view/5000183691/5000162292> [09.10.2017].

"Borusan Contemporary Hakkında" http://www.borusancontemporary.com/tr/muze-hakkinda_4. [01.05.2018]

"İstanbul Arkeoloji Müzeleri: İstanbul Arkeoloji Müzesi ve Ek Bina", <http://www.istanbularkeoloji.gov.tr/TR,205300/arkeoloji-muzesi-ve-ek-bina.html>. [16.05.2018]

"Modern Sanatın Şaheseri, Bir Pisuvar" http://www.bbc.co.uk/turkish/news/story/2004/12/041202_art-duchamp.shtml [01.12.2017].

"Zilberman Gallery; Hakkımızda", <http://zilbermangallery.com/tr-about-us.asp>. [12.05.2018].

Resim Dizini

Resim 1: Marcel Duchamp, "Çeşme", New York, 1917. <http://3.bp.blogspot.com/ZASquR2JQ0/UVySVyDz9WI/AAAAAAAAE3o/8fjrzM3qrwM/1600/Duchamp-Fountain.jpg>

Resim 2: Yves Klein, "Boşluk", Iris Clert Gallery, Paris, 1958.

<http://www.sanatatak.com/view/zero-sanatclarini-yakindan-taniyalim-yves-klein>

Resim 3: Arman, "Dolu", Iris Clert Gallery, Paris, 1960.

<http://sanatonline.net/upload/userfiles/images/guncel-sanat/eg6.jpg>

Resim 4-5-6-7: Borusan Contemporary, Sarıyer, İstanbul, 28.04.2018.

Yazarın kendi çektiği fotoğraf.

Resim 8-9: Zilberman Gallery, Beyoğlu, İstanbul, 11.05.2018.

Yazarın kendi çektiği fotoğraf.

Resim 10-11: İstanbul Arkeoloji Müzesi, Gülhane, İstanbul.

<http://www.istanbularkeoloji.gov.tr/TR,205300/arkeoloji-muzesi-ve-ek-bina.html>

Resim 12-13-14-15-16-17-18: İstanbul Arkeoloji Müzesi, Gülhane, İstanbul, 15.05.2018.

Yazarın kendi çektiği fotoğraf.

Yazar Kılavuzu

Aşağıda belirtilen yayın ilkeleri ve yazım kurallarına uygun olarak hazırlanmış yazılar, "makale sunum formu" ile birlikte e-posta yoluyla aşağıdaki adreslere gönderilebilir.

Çevirisi yapılmış makalelerin değerlendirmeye alınabilmesi için özgün metinlerin ve makale sahibinden (asıl yazar veya hak sahibi yayınevi) izin yazılarının da gönderilmesi zorunludur.

Ön inceleme ve hakem değerlendirmesi doğrultusunda geliştirilmek ve/veya düzeltilmek üzere yazarlarına geri gönderilen yazılar, gerekli düzeltmeler yapılarak en geç bir ay içinde tekrar dergiye ulaştırılır.

Yapılan ön incelemede yazım kurallarına uyulmadığı tespit edilen makaleler düzeltilmesi için yazarına iade edilir ve yayım programına alınmaz.

Yayın İlkeleri

AYDIN SANAT, tüm bilim insanı ve sanatçıların, sanatla doğrudan ya da dolaylı ilgisi olan bilimsel çalışmalarını ilgili çevrelere duyurmak amacıyla yılda iki sayı ve basılı olarak yayımlanan ulusal hakemli bir dergidir.

AYDIN SANAT, ağırlıklı olarak Güzel Sanatlar alanındaki bilimsel yazılar yayımlanmakla birlikte, Sosyoloji, Sanat Tarihi, Halkbilim, Felsefe, Arkeoloji ve Müzecilik, Edebiyat Araştırmaları, Dil Bilimi, Mimarlık ve Tasarım, Eğitim Bilimleri, İletişim Bilimleri, Antropoloji gibi Sosyal ve Beşeri Bilimlerin diğer alanlarından sanatı ve sanata ilişkin kültürel ve toplumsal problemleri konu edinen yazılara da yer verilir.

Dergiye gönderilecek yazılarda öncelikle alanına katkı sağlayan özgün nitelikte bir 'araştırma makale' veya daha önce yayımlanmış çalışmaları değerlendiren, bu konuda yeni ve dikkate değer görüşler ortaya koyan bir 'derleme makale' olması şartı aranır. Ayrıca, ilgili alanlarda yayımlanan bilimsel kitaplara ait makale formatındaki değerlendirme yazıları ile kitap eleştirileri de derginin yayın kapsamı içindedir.

Yayın kurulunun kararı ile alanında katkısı olduğu düşünülen yabancı dilden özgün makalelerin İngilizce veya Türkçe çevirilerine de derginin üçte birini geçmemek kaydı ile yer verilebilir. Çeviri makalelerin yayımlanabilmesi için çeviri metin ile birlikte özgün makalenin yazarından ya da hak sahibinden alınacak izin yazısının da gönderilmesi zorunludur.

Makalelerin dergide yayımlanabilmesi için, daha önce bir başka yerde yayımlanmamış veya yayımlanmak üzere kabul edilmemiş olması gerekir. Bilimsel bir toplantıda sunulmuş ancak basılmamış bildirilerden üretilmiş makaleler, bu durum dipnotta açıkça belirtilmek koşuluyla kabul edilebilir.

Makalelerin Değerlendirilmesi ve Yayın Süreci

Yayın için gönderilen makalelerin değerlendirilmesinde bilimsel nitelik en önemli ölçüttür. Dergiye gönderilen tüm makaleler, Yayın Kurulu'nca dergi yayın ilkelerine uygunluk ve nitelik

bakımdan değerlendirilir. Yayın kurulu, gönderilen bir makaleyi yayımlayıp yayımlamama ve gerekli gördüğü durumlarda makale üzerinde düzeltmeler yapma hakkına sahiptir. Yapılan ön inceleme sonucunda yayına uygun bulunmayan makale, değerlendirme sürecine alınmayarak yazarına bilgi verilir. Eksiklikleri varsa düzeltilmesi ve tekrar gönderilmesi için yazarına iade edilir. Yayına uygun bulunan makale, değerlendirilmek üzere ilgili alandaki üç hakeme gönderilir. Hakemler, gönderilen makaleleri yöntem, içerik ve özgünlük açısından inceleyerek yayına uygun olup olmadığına karar verirler. Belirlenen süre içinde gelen hakem raporları göz önünde bulundurularak, makalenin yayınlanıp yayınlanmamasına karar yetkisi yayın kurulundadır. Makaleler, Yayın Kurulu tarafından uygun görülen bir sayıda yayımlanmak üzere programa alınır ve yazarı bilgilendirilir. Hakemlerin isimleri gizli tutulur ve raporlar besyıl süre ile saklanır. Makalenin yayımlanmasının ardından bir ay içinde yazarına makalenin yer aldığı sayıdan 3 adet gönderilir.

Değerlendirme sürecinden geçerek yayımlanması kabul edilen yazıların telif hakkı İstanbul Aydın Üniversitesi'ne devredilmis sayılır. Bu nedenle yazılarla birlikte yayın haklarının dergiye devredildiğine ilişkin bir sözleşmenin bulunduğu "makale sunum formu"nun da doldurulup gönderilmesi gerekmektedir.

Dergide yayımlanan yazılardaki görüşlerin ve çevirilerin bilimsel, etik ve yasal sorumlulukları yazarlarına aittir. Yazı ve fotoğraflardan, kaynak gösterilerek alıntı yapılabilir. Ancak, yayımlanan yazılar dergi yönetiminin yazılı izni olmaksızın başka bir yerde (basılı olarak ya da internet ortamında) yeniden yayımlanamaz. Yazar, yazısının/makalesinin mevcut dergide yayımlandığını belirtmek kaydı ile tümünü ya da bir bölümünü kendi amaçları için çoğaltma hakkına sahiptir.

Dergiye yazı gönderen tüm yazarlar bu ilkeleri kabul etmiş sayılır.

Yayın Dili

Derginin yayın dili Türkiye Türkçesi veya İngilizcedir.

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 *eğik* harflerle yazılmalı; yazar(lar)ın varsa görev yaptığı kurum(lar), haberleşme ve e-posta adres(ler)i 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 (29.7x21 cm.), MS Word programı, Times New Roman 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 (yatık) 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 kullanılmalıdır, 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 kullanılmalıdır. 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).
- İki yazarlı çalışmalarda, metin içinde sadece ilk yazarın soyadı ve 'vd.' yazılmalıdır; (Akalin 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 belirtilmeyen 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

- Sarısözen, 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.

İletişim Bilgileri: AYDIN SANAT Yayın Koordinatörlüğü

İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

Beşyol Mahallesi, İnönü Caddesi, Nu: 38
Sefaköy, Küçükçekmece/İstanbul

Tel: (212) 4441428

Web Sayfası: <http://aydinsanat.aydin.edu.tr/>

E-posta: aydinsanat@aydin.edu.tr

Author's Guide

Author's may send their articles which are prepared in accordance with the below stated publishing and editorial principles, together with the "article presentation form" via e-mail to the provided addresses.

Providing the permissions of the authors (the main author or the rightful publishing house) is obligatory for the translated texts and articles as well.

The articles which are sent to their authors for further improvement and/or proofreading following the preliminary reviews and referee evaluations, must be edited accordingly and delivered back to the journal in one month at the latest.

On the other hand, the articles which are found to be conflicting with this guideline, will be returned to their authors for further proofreading and will not be issued.

Publishing Principles

Aydin Sanat is a national, peer-reviewed journal which is printed twice a year for the purpose of releasing the works of all scientists and artists that are directly or indirectly related to art.

Mainly publishing scientific manuscripts prepared in the field of Fine Arts, **Aydin Sanat** also gives place to the articles from other branches of Humanities and Social Sciences such as Sociology, Art History, Ethnology, Philosophy, Archeology and Museology, Literature Studies, Linguistics, Architecture and Design, Educational Sciences, Communications Sciences and Anthropology issuing art and cultural and social problems related to art.

It is of first priority for the manuscripts to be an original 'research article' contributing to its field or a 'collection article' evaluating previous works in its field and expressing new and noteworthy views in this respect. In addition, evaluation articles from scientific books that are published in the related fields and book reviews are also within the scope of the journal's publication.

Original articles translated into Turkish or English from a foreign language are also allowed in the journal provided that they contribute in the field with editorial board's decision and do not exceed one third of the journal. The permission letter from the author or the right owner of the original article is also required together with the translated manuscript in order for the translated manuscripts to be published.

The journal only accepts articles which are not published or accepted to be published previously. Articles which are created from the reports that are not published but presented in a scientific gathering can be accepted provided that the case is clearly stated in the footnote.

Evaluation of the Articles and the Publishing Process

Scientific quality is the most important criteria in the evaluation of the articles for publishing. All the received articles are evaluated with respect to their eligibility for the journal publishing principles and qualifications by the editorial board. Editorial board reserves the right to decide whether or not to publish and/ or emend the received article in case considered necessary. In

result of the preliminary evaluation, the articles that are found to be unsuited for publishing are not evaluated and their authors are informed. The articles are returned to the authors for further revision and proofreading. The articles that are found to be suitable for publishing, on the other hand, are delivered to be evaluated to three different referees in the related field. The referees decide whether or not the article is suitable for publishing by evaluating it with respect to method, content and originality. Taking the referee reports that are received within the defined time frame into consideration, editorial board holds the decision-making authority for the publication of the articles. Informing the author, the eligible articles are scheduled. The identities of the referees are kept private and the reports are archived for five years. Following the publication of the article, three copies of the related issue of the journal is delivered to the author within a month.

The copyrights of the manuscripts which are accepted to be published following the evaluation process, are considered as transferred to Istanbul Aydin University. Thus the “article presentation form” which includes a contract regarding the transfer of the copyrights to the journal, is also required to be filled and delivered along with the manuscripts.

The scientific, ethic and legal responsibilities of the views and translations in the manuscripts which are published in the journal belong to their respective authors. The texts and photographs published in the journal may be cited. However, the published texts cannot be re-published in any other place (printed or online) without the written permission of the journal’s editorial board. The author of the published text/article reserves the right to copy the whole or a part of his work for his own purposed on the condition that he/she indicates the text/article is published in the journal.

By submitting their works to the journal, authors accept the above mentioned principles.

Publishing Language

The language of the journal is Turkish or English.

Editorial Principles

I. Main Title

Written in **bold** letters, the main title must be congruent with the text content expressing the treated subject in the best way. The main title must not exceed 10-12 words of which initials must be capitalized.

II. Author’s Name(s) and Address(es)

The name(s) and surname(s) of the authors must be typed in **bold** whereas the addresses must be typed in *italic* letters. If there are any, the title(s) and the workplace(s) of the authors as well as their contact information must be indicated on the first page with a footnote.

III. Abstract

The article must include an abstract in both English and Turkish (özet) languages, which briefly and clearly summarizes the subject of the text and consists of at least 100 and at most 150 words. The abstract must not refer to the cited sources, figures and graphic numbers used in the text or contain footnotes. Authors must provide *keywords* consisting of at least 3 and at most 5 words leaving an empty line under the English and Turkish abstracts. The Turkish abstract must also have its title in Turkish.

IV. Main Text

The text must be written with Times New Roman font-type, 12-point font size leaving 1,5 space between lines and 3 cm margins on top, bottom and both sides of an A4-sized (29.7x21 cm) MS Word page. The pages must be numbered. The text must not exceed 6000 (six thousand) words including its Turkish and English abstracts, figures and table contents. The parts of the text which are to be emphasized must be written either in *italics* (not in **bold**) or shown in single quotation marks (""). The text must never contain double emphases using quotation marks and italics at the same time.

V. Sub-titles

The section and sub-titles may be preferred for delivering the information in an orderly way. All the section (regular) and sub (*italics*) titles must be written in 12- point size, **bold** characters, capitalizing only the initial letters of each word in the title. Sub-titles must not be followed by a colon (:) and the text must begin after an empty line.

VI. Tables and Figures

Tables must be prepared according to black and white printing with a title and number. Tables and figures must be numbered separately. Tables must not be drawn with vertical lines; horizontal lines, on the other hand, must only be used for categorizing the sub-titles within the table. The number of the table must be indicated above the table, on left side, in regular fonts; the title of the table must be written in *italics* capitalizing the initials of each word. Tables must be located in their proper places within the text.

- **Example:Tablo 1:** *Farklı yaklaşımların karşılaştırmalı analizi*

The numbers and the titles of the figures must be centered just below the figure. The number of the figure must be in *italics* followed by a full stop (.). Right after comes the title of the figure in regular fonts with only the initial letter capitalized.

VII. Visuals

The images, photographs or special drawings included within the text must be scanned in 300 ppi (300 pixels per inch) with a 10 cm short edge in JPEG format. In addition to the article and the "article presentation form", all the visual materials used in the text must be e-mailed to the provided addresses in JPEG format. The online sourced images must also comply with 10 cm/300 ppi rule. Visuals must be titled according to the criteria specified for tables and figures (item VI) above. Technically problematic or low-quality images may be requested from the contributor again or may be completely removed from the article by the editorial board. Author(s) are responsible for the quality of the visual materials to be used in their articles.

The images and photographs must be prepared according to black and white printing. The titles and the numbers of the visuals must be centered and typed in *italics*. The type of the visual and its number must be typed in *italics* followed by a full stop (.) and the name of the image typed in regular fonts with capital initials:

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

The pages containing figures, charts and images must not exceed 10, with only occupying one third of the text. If possible, authors may place the figures, charts and images where they

are supposed to be providing that it will be prepared as ready to be published, if not they can write the numbers of the figures, charts and images leaving empty space in the text in the same size.

VIII. Footnotes

Footnotes must only be used for additional explanatory information with automatic numbering. Footnotes must not be used for citation or giving references.

IX. Citation and References

Authors must give references for all their direct or indirect quotes according to the examples given below. In case not specified here, authors must consult APA 6th edition referencing and citation style. Direct quotes must be given in *italics* using quotation marks (""). Footnotes must never be used for giving references. All references must be written in parentheses and as indicated below.

- Works by a single author: (Carter, 2004).
- Specific passages in works by a single author: (Bendix, 1997: 17).
- Works by two authors: (Hacıbekiroğlu and Sürmeli, 1994: 101).
- Works by more than two authors: (Akalın et. al, 1994: 11). The other contributing authors must only be indicated in the bibliography section.
- If the name of the author is mentioned within the text, only the publishing date of the source are provided:Gazimihal (1991: 6) states that ".....".
- Works with no publication dates, can be cited with the name of the author: (Hobsbawn)
- Works with no author name, such as encyclopedias, can be cited with the name of the source and if available the volume and page numbers: (Meydan Larousse 6, 1994: 18)
- The quotes that are taken from a secondary source are indicated as follows and must also be given in bibliography:As Lepecki also expresses "....." (Korkmaz, 2004: 176).

X. Bibliography

The bibliography must be given at the end of the text in an alphabetical order as shown in the following examples. The sources must be sorted according to their publication dates in case an author has more than one publication. On the other hand, the publications that belong to the same year must be shown as (2004a, 2004b...).

Books

- Öztürkmen, A. (1994). *Türkiye'de Folklor ve Milliyetçilik*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Carter, A. (2004). *Dans Tarihini Yeniden Düşünmek*, çev: Cansu Şipal, İstanbul: BGST Yayınları.

Articles

- Sarısözen, M. (1970). Bağlama Metodu, *Folklor/Halkbilim* (1): 12-16.
- Bakka, E. ve Felföldi, L. (2002). Whose Dances, Whose Authenticity? *Dance Research* (32): 3-18.

Sections of a Book

- 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.

Thesis

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

Online Sources

Online sources must be cited for the data obtained from internet as well. The full web address of the accessed web-page (not the home page) and the accessed date must be indicated in the bibliography for the online sources:

- <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).

Interviews

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

Contact Information: AYDIN SANAT Editorial Board

Istanbul Aydın University, Fine Arts Faculty

Beşyol Mahallesi, İnönü Caddesi, Nu: 38
Sefaköy, Küçükçekmece/İstanbul

Tel: (212) 4441428

Web: <http://aydinsanat.aydin.edu.tr/>

E-mail: aydinsanat@aydin.edu.tr



KÜTÜPHANE VE BİLGİ MERKEZİMİZ 7/24 HİZMET VERİYOR



56.000
Basılı Kaynak



1.000.000
E-Kaynak



Engelsiz
Kütüphane



Mobil
Uygulamalar

24/7

- Kütüphane 7/24/365 gün hep açık
- 75.000 aylık kullanıcı
- Mimarlık ve Mühendislik Fakültesi için çizim salonları
- Kafeterya



instagram: kutuphaneiau



twitter.com/iaukutuphane



facebook.com/iaukutuphane