

GÜZEL SANATLAR

ALANINDA AKADEMİK ÇALIŞMALAR -II

2026/2

Editörler:

Prof. Melihat TÜZÜN

Dr. Öğr. Üyesi Yıldırım Onur ERDİREN

ARTİKEL AKADEMİ: 464

Güzel Sanatlar Alanında Akademik Çalışmalar - II (2026/2)

Editörler:

Prof. Melihat TÜZÜN

<https://orcid.org/0000-0003-3644-7958>

Dr. Öğr. Üyesi Yıldırım Onur ERDİREN

<https://orcid.org/0000-0001-7446-0454>

e-ISBN 978-625-5674-96-8

Birinci Basım: Eylül- 2026

Ofset Hazırlık: Artikel Akademi

Kapak uygulama: Artikel Akademi

Ön Kapak Resmi : Atalay, M. C. (2014). In Front of the Door [Acryl on canvas, 100 × 99 cm; Solo exhibition]. Vonyarcvashegy, Hungary. Personal archive

Baskı ve Cilt: Uzunist Dijital Matbaa Anonim Şirketi

Akçaburgaz Mah.1584.Sk.No:21 / Esenyurt

Matbaa Sertifika No: 68922

Artikel Akademi bir Karadeniz Kitap Ltd. Şti. markasıdır.

©Karadeniz Kitap - 2026

Akademik etik kurallara bağlı kalınarak yapılacak olan alıntılar ve tanıtım maksadıyla yapılacak olan kısa alıntılar dışında, yazılı izni alınmadan, tümünün veya bir kısmının elektronik, mekanik ya da fotokopi yoluyla, basımı, yayımı, kopyalanması, çoğaltımı veya dağıtımı yapılamaz.

KARADENİZ KİTAP LTD. ŞTİ.

Koşuyolu Mah. Mehmet Akfan Sok. No:67/3 Kadıköy-İstanbul

Tel: 0 216 428 06 54 // 0530 076 94 90

Yayıncı Sertifika No: 19708

mail: info@artikelakademi.com

www.artikelakademi.com

GÜZEL SANATLAR

ALANINDA AKADEMİK ÇALIŞMALAR -II

2026/2

Editörler:

Prof. Melihat TÜZÜN

Dr. Öğr. Üyesi Yıldırım Onur ERDİREN

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ	7
1. BÖLÜM	
SANATSAL İFADE ARACI OLARAK GÖLGE OYUNU.....	9
Büşra İNCIRKUŞ ULUSHAN	
2. BÖLÜM	
SANATSAL BAĞLAMDA MIKNATISIN VE MANYETİZMANIN KULLANILIŞI	23
Can ÖZAL	
3. BÖLÜM	
COMMEDIA DELL'ARTE'NİN HARLEQUIN KARAKTERİ ÜZERİNE DENEYSEL TİPOGRAFİ UYGULAMALARI	35
Gamze BAL	
4. BÖLÜM	
POP-UP KİTAP TASARIMI İÇİN TASARIM İLKELERİ MODELİ	55
Gökçe ARİFOĞLU & Şenay BAŞ	
5. BÖLÜM	
GELENEKSEL FRİG MOTİFLERİNİN İÇ MİMARİDE BEZEME OLARAK KULLANIMI	67
Mert KARAAĞAÇLIOĞLU & Harun DİLER	
6. BÖLÜM	
ART BASEL UNLİMİTED 2026: ÖLÇEK, BELLEK VE MEKÂNSAL DENEYİM ÜZERİNE BİR İNCELEME	77
Şenel ÖZAYTEN	

7. BÖLÜM

TEMEL SANAT EĞİTİMİNDE GÖRME VE ANLAMLANDIRMA:
BAKIŞ, GÖZETLEME VE GÖSTERGE 89

Salih EZEN

8. BÖLÜM

MÜZE DUVARLARINDAN UFUK ÇİZGİSİNE: NESNESİZ SANATIN
MEKÂNSAL ALGISI 107

Ümran ÖZBALCI ARIA

ÖN SÖZ

Sanat, tarihsel serüveni boyunca yalnızca bir estetik haz kaynağı değil; insanlığın dünyayı kavrama, mekânı dönüştürme, belleği kurma ve bilgiyle ilişki kurma biçimlerinin en yetkin taşıyıcısı olmuştur. Çağdaş akademide sanatın ve tasarımın disiplinlerarası yapısı; geleneksel formlardan dijital dinamiklere, malzeme odaklı deneylerden kuramsal okumalara uzanan geniş bir yelpazede yeniden tanımlanmaktadır. Elinizdeki “Güzel Alanında Alanında Akademik Çalışmalar-II (2026/2)” başlıklı bu eser, teorik derinliği uygulamalı araştırmalarla buluşturan, farklı disiplinlerin kesişim hatlarında biçimlenen nitelikli bir seçki sunmayı amaçlamaktadır.

Kitap bünyesinde yer alan sekiz temel bölüm, sanatsal üretimin ve görsel kültürün farklı uğrak noktalarına odaklanmaktadır:

Tarihsel ve Performans Odaklı İfadeler: Gölge oyununun bir anlatı ve sanatsal ifade aracı olarak yeniden okunmasından, Tiyatro tarihinin ikonik figürlerinden Commedia dell’Arte’nin Harlequin karakterinin deneysel tipografi uygulamalarıyla görsel dile aktarılmasına;

Malzeme, Teknik ve Disiplinlerarası Deneyler: Mıknatıs ve Manyetizma gibi fiziksel olguların sanatsal mecraya entegrasyonundan, üç boyutlu illüstratif ve strüktürel yapısıyla Pop-Up kitap tasarımı için geliştirilen tasarım ilkeleri modeline;

Kültürel Miras, Mekân ve İç Mimari: Anadolu’nun köklü kültürel mirasından biri olan geleneksel Frig motiflerinin iç mimari bezemelerdeki çağdaş yansımalarından, müze duvarlarının sınırlarını aşarak nesnesiz sanatın mekânsal algısını ufuk çizgisine kadar genişleten kuramsal çözümlemelere;

Güncel Sanat Etkinlikleri ve Sanat Eğitimi: Art Basel Unlimited 2026 üzerinden ölçek, bellek ve mekânsal deneyim boyutlarıyla güncel sanat dünyasının nabzını tutan incelemelerden, temel sanat eğitiminde görme, bakış, gözetleme ve gösterge kavramları üzerinden kurulan anlamlandırma süreçlerine kadar oldukça geniş bir zemin taranmıştır.

Bu eser, geleneksel motiflerden çağdaş fuar pratiklerine, eğitim kuramlarından disiplinlerarası malzeme deneylerine kadar güzel sanatların çok katmanlı yapısını akademik bir titizlikle ele almaktadır. Kitabın, görsel

sanatlar, tasarım, iç mimari ve sanat eğitimi alanında çalışan araştırmacılara, akademisyenlere ve öğrencilere taze bir bakış açısı sunacağına ve literatüre anlamlı bir katkı sağlayacağına inanıyoruz.

Eserin ortaya çıkmasında araştırmaları ve metinleriyle katkı sunan değerli yazarlarımıza, bu yayının okurla buluşmasını sağlayan Artikel Yayınevi ekibine içtenlikle teşekkür ederiz.

Editörler:

Prof. Melihat TÜZÜN

Dr. Öğr. Üyesi Yıldırım Onur ERDİREN

1. BÖLÜM

SANATSAL İFADE ARACI OLARAK GÖLGE OYUNU

Doç. Dr. Buşra İNCİRKUŞ ULUSHAN

Süleyman Demirel Üniversitesi

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

busraincirkus@sdu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-3056-0223>.

GİRİŞ

Tarihsel altyapı içinde gölge oyunu çok eskilere dayanmaktadır. Fakat tam olarak ne zaman ve nerede ortaya çıktığı bilinmemektedir. En erken örnekleri Çin’de görülmüştür. Çok çeşitli şekillerde oluşturulan gölge oyunları ülkemizde de “Karagöz ve Hacivat” adı altında yıllarca sergilenmiştir. Sanatsal olarak bakıldığında son derece renkli figürlerin yer aldığı gölge oyunları, izleyene karakterin bütün hallerini ve diyalogu vermek için yapılmıştır. Araştırmanın konusu tarihsel arka planda gölge oyunlarının sanatsal olarak ifadesini ortaya koymaktadır. Kullanılan figürler, arka plan çalışmaları ve hayvan figürleri verilmek istenen mesaja yönelik, hem öğretici hem de eğlendirici formda yapılmaktadır. Araştırma ilk önce gölge oyununun tarihçesinden bahsederek başlayacaktır, bulgular kısmında dünyadan gölge oyunu örnekleri verilecektir.

Geleneksel sanatlardan biri olan gölge oyunu ülkemizde gerektiği kadar ilgi görmese de her daim güncelliğini korumaktadır. Şu an halen gerek Çin, gerek Endonezya’da festival gibi etkinliklerde varlığını sürdürmektedir. Ülkemizde de gölge oyununa olan ilginin artırılması araştırmanın önemini oluşturmaktadır.

1. GÖLGE OYUNUNUN TARİHÇESİ

Gölge oyunu dünyanın en eski sanat dallarından biridir, zemine yansıyan ışığın ve nesnelerin varlığına bağlı olarak değişmektedir. Gösterilen figürler ve nesneler ışığın yapısına ve yönüne göre değişmektedir. Başlangıcından beri gölge oyunu tiyatrosu insanların ilgisini çekmektedir. Çoğu zaman eğlendirmiş, bazen korkutmuş bazen de diyaloglar yoluyla insanları eğitmiştir.

Kesin olmamakla beraber gölge oyununun Çin’de ortaya çıktığı kabul edilmektedir. Yapılan etkinliklerin Asya kıtasında ortaya çıktığı kesin olarak bilinmektedir. Asya kıtasındaki güney ve doğu bölgelerinde yer alan ülkelerde gölge oyununda figür yapımı, repertuar ve oyunculuk teknik ve diyalogları arasında belirgin farklılıklar vardır. Çin’deki komünist devrim öncesinde bolca yer alan etkinlikler devrim sonrası ve sonrasında kabul görmemiş ve bu tiyatroları etkinlik olarak yapan kişiler kamplarda öldürülmüştür. Fakat başka ülkelerden gölge ve kukla tiyatrocuları Çin gölge oyunu tiyatrosunu yeniden canlandırmıştır. Asya’da ülkelerin yapısına ve bölgelere bağlı olarak değişkenlik gösteren gölge oyunları figür özellikleri, oyun teknikleri ve konular bakımından oldukça farklıdır. Konu ve temalar genellikle tarihsel altyapıya, efsanelere ve inançlara dayanmaktadır. Perdelerin yapısı da değişmektedir, bazen dikdörtgen bazen de kare olarak yer almaktadır. Bu farklılıklar arka planda yer alan gölge oyuncularının sayısını da değiştirmektedir.

Tarihsel olarak gölge oyunlarında genellikle komedi unsurları bulunmaz ve görünmeyen arka planda canlı müzik yer almaktadır. Canlı müziğin olduğu oyunlarda perdeler genellikle dikdörtgen yapılmaktadır, bu da arka planda yer alan oyuncuların sağ ve sol olmak üzere yerleşmesini sağlamaktadır. Bu sayede izleyenler daha geniş bir bakış açısıyla oyunu izleyebilmektedir (Oral, 2009).

Gölge oyunu Çin’de Han Hanedanı döneminde 2 bin yıldan fazla bir süre önce ortaya çıkmıştır. En popüler konusu bir efsaneye dayanmaktadır. Bu efsane en sevdiği cariyesinin ani vefatıyla geri dönülmez bir kalp kırıklığına uğrayan İmparator Han Wudi’yi anlatmaktadır. İmparatorun danışmanlarından en bilgisi, giden kişilerin ruhlarını nasıl canlandıracağını düşünürken, öğle güneşi altında avluda şemsiyelerle oynayan çocuklarla karşılaşır. Basit şemsiyeler gerçekçi gölgeler oluşturur, bu durum da danışmanın aklına bir fikir getirir. O akşam danışman İmparatoru özel bir gösteri için avluya davet eder, orada merhum İmparatoriçenin yüz hatları ve giyimini bir kukla üzerinde o kadar iyi benzetir ki İmparator yeniden bu durum karşısında eski gücünü geri kazanarak uzun yıllar boyunca hüküm sürmeye devam eder. Bu efsane kurgu olmuş olsa da gölge oyununun tarihi gücüne işaret etmektedir.

Çin’deki gölge oyunu soylular adına yapılmış olmasına rağmen, bu oyunlar halk sanatı haline gelmiştir. Bu durumun oluşmasında oyunun sadeliği, taşınabilirliği ve gece gösterileri gündüz çalışan işçiler için uygun bir etkinlik olmasını sağlamıştır. Güneş battıktan sonra işçiler ve çiftçiler; kuklacılar, şarkı söyleyen ve müzik aleti çalanlar ile birlikte bu geleneği sürdürmüştür. Bu etkinlikler her duruma uygun yapılabilirdi, bunlar; doğum günleri, düğünler, anma törenleri ve cenazelerdir. Son 2 bin yılda bu gelenek savaş ve kıtlıktan rejim değişikliğine ve kültür devrimine kadar bütün olağanüstü durumlar karşısında ayakta kalmıştır. Çin gölge oyunu kendi altın çağında neredeyse her bölgede popüler olmuştur ve bu da onu Çin’in en yaygın halk sanatından biri haline getirmiştir. Her bölge kendi estetik algısına, müzikal etkisine varana kadar her şeyde kendi sanat formunu oluşturmuştur. Ne yazık ki 21. yüzyılda Çin’de gölge oyunu teknolojik ilerlemeler karşısında gerilemiştir. İlginin modern eğlence biçimlerine kayması izleyicilerin ve yetişen ustaların hızla azalmasına yol açmıştır (URL 1).

Çin gölge oyunu ışık ve gölge arasındaki kontrast ve hareket ile kukla hareketlerinin uyumuyla yapılmaktadır. Müzik, şarkı söyleme ve hikaye anlatımıyla birleşen gölge oyunu Çin folklorunun somutlaşmış halidir. Yerine konulamaz ve somut olmayan kültürel miras kaynağı olarak kabul edilen oyun, UNESCO tarafından 2011 yılında Çin kültürel mirasının listesine girmiştir. Çin yerel yönetimleri, sivil toplum kuruluşlarıyla birlikte bu geleneği sürdürerek geri planda kalmaması için çalışmaktadır (URL 2).

Gölge oyununda Çin kadar olmasa da eski bir geleneğe sahip olan Araplarda gölge oyunu Emevilerin erken dönemine kadar uzanmaktadır. İlk kanıtlar 1000 ila 1250 yıllarına tarihlendirilmektedir. İfade edildiğine göre Naka’id adlı yergi şairi Cerir bin Atiyye, kadın rolleri oynayan bir erkek aktör arasında bir husumet ortaya çıkmıştır. Cerir bin Atiyye’nin husumetlisi aktör şaire eğer kendisini şiir yoluyla eleştirmeye devam ederse şairin annesine oyunlarında hakaret edeceğine dair tehdit etmiştir. Arap gölge oyunlarının bu şekilde başladığı düşünülmektedir. Ayrıca oyunların konusu İslam dünyasında büyük bir öneme sahip “Bin bir Gece Masalları”ndan da alınmıştır. Bu oyunlarda Türk gölge oyunlarında da olan Karagöz ve Karagöz’ün karısı karakterleri de yer almaktadır (Yıldırım, 2025). Endonezya gölge oyunu ise iki farklı coğrafi bölgeye ayrılmıştır, bunlar; Java ve Bali adasında yapılan gölge oyunlarıdır. Endonezya’da gölge oyunlarına “Wayang Kulit” denilmektedir. Java Wayang Kuliti’nin ilk çıkış noktası saray mensupları için yapılan efsaneleri konu almıştır. Yerel halk için olan gölge oyunlarında ataların ruhlarını kutsamak ve sihir yardımıyla ataların ruhlarının çağrıldığına inanılmaktadır. Bir diğer çıkış noktası ise Hindistan

gölge oyunlarından alınan ilham ile yapıldığı yönündedir. Hint destanlarından esinlenilerek yapılan bu oyunlarda kullanılan dil antik Java dilidir, hal böyle olunca bu teori anlamını yitirmektedir. Bir başka inanış gölge oyununun Orta Asya'da ortaya çıktığı ve buradan Çin, Hindistan ve Güneydoğu Asya'ya yayıldığı görüşündedir. Bali Wayang Kulit gölge oyunu dalang adı verilen bir usta tarafından oynatılırdı. Oyunun hikayeleri çoğunlukla Hint destanı Mahabbarata'dan alınmaktadır. Etkinlikler güneş battığında başlar ve yaklaşık dokuz saat sürmektedir. Tasvirler kelir denilen perdeyle oynatılır, arka planda yerel müzik aletleri çalan müzisyenler bulunmaktadır. Etkinlikler eğlendirme ve ritüel amacıyla yapılmaktadır (Yıldırım, 2025).

Hindistan gölge oyunlarında konular köksüzlük üzerine yapılmıştır. Hindistan'da çeşitli adlarla var olan, yaygın ve çok farklı şekillerde yapılmalarına rağmen kökeninin çok eski olmadığı bilinmektedir. Buradaki gölge oyunlarında bir standart olmamaktadır, figürlerin boyları çok uzun ya da çok kısa yapılabilmektedir. Kadın figürleri kadınlar, erkek figürleri erkekler oynatmaktadır. Oynatıcılar müzik eşliğinde figürleri oynatmakta, perdeler Hindistan cevizi yağı yakılarak aydınlatılmaktadır. Japon gölge oyunu Edo döneminde başlamıştır, Kage-e ya da Nishiki Kage-e adıyla bilinmektedir. Meji döneminde halk tarafından çok sevilmiştir. Gölge oyunu Japonya'da çok sevilmiş olmasına rağmen sınırlı bir yayılım göstermiştir. Japon gölge oyunu figürleri genellikle tek renkli ve bütünü tek bir maddeden oluşan opak suretlerdir. Karagöz oyunlarındaki tek kişiyle koordine etmenin aksine Japon figürlerini hareket ettirmek için en az dört kişi gereklidir. Figürlerin büyük boyutlu olmasından dolayı her bir uzvun hareket ettirilmesi belli bir uyuma göre yapılmalıdır (Yıldırım, 2025). Kamboçya, Malezya ve Taiwan'daki gölge oyunları Çin'in Hindistan'ın ve Enzonezya'nın etkisinde kalmıştır. Oyunlardaki konular ve figürler birbirine benzemektedir.

Gölge oyununun Türkler arasında ilk olarak nasıl var olduğu bilinmemekle beraber bazı kuramcılar Bizanslılardan alınmış olduğu dolayısıyla antik Yunan tiyatrosundan alındığı yönündedir. Bir başka kuramcı da Çin'de ortaya çıkarak Batı'ya Moğollar ile Orta Asya'daki Türkler tarafından taşındığı görüşündedir. Diğer kuramcılar da gölge oyununun Hindistan'da ya da Mısır'da ortaya çıktığı buradan Türklere geçtiği şeklinde düşünmektedir. Evliya Çelebi de gölge oyununun kökeninin Osmanlı'nın ilk dönemlerinde Bursa'nın baş şehir olduğu yıllarda Türkler tarafından geliştirildiğini yazmıştır (Alkan, 2025).

Gölge oyunu Karagöz, Türk sanatının en eski örneklerinden birini oluşturmaktadır. Anadolu'da gelişen, bu toprakların sınırlarını aşan ve geniş bir bölgenin ortak kültürel mirası haline gelen Karagöz, eğlendirirken düşündüren bir sanat dalıdır. Yüzyıllar boyunca Karagöz, farklı yüzleri, lehçeleri ve yaşamları

bir araya getirerek aynı sahnede otantik kimliklerle diyalog kurmuştur. Kurgunun ötesinde Karagöz çoğu zaman hayatın kendisi gibi bir gerçeklik gösterisidir. Mizahi kültürü ve yarattığı tiplerle, bugün varlığını korumayı sürdürebilmiştir. Çin'den önce UNESCO tarafından 2009 yılında somut olmayan kültürel miras olarak kabul edilmiştir (Oral, 2009).

Türkler deri ticareti, dokumacılık ve bitkilerden elde edilen kök boyalarla yapılan tasarımlarıyla ün kazanmıştır. Bu malzemeler gölge oyununun temelini oluşturmaktadır. Figürlerin yapımında, perdelerde ve arka plan görsellerinde hep bu kültürün yansımaları görülmektedir. Türklerde gölge oyununun kökeni hakkında bilgilerin yer aldığı kitaplarda Çinli soylular tarafından davet edilen Türklerin gölge oyunu oynamaya davet edildiği belirtilmektedir. Bu kaynakların çoğu Çin literatüründe bulunmaktadır. Karagöz'ün oyun tarzı ve figürleri Çin gölge tiyatrosuna çok benzemektedir. Türklerin İslamiyet'i kabul etmelerinden sonra sanatta insan tasvirleri yasaklanmış olsa da Anadolu'nun bazı köylerinde oyunlar oynanmaya devam etmiştir. Daha sonra Orta Asya'da yayılım gösteren gölge oyunu, yeniden canlanma fırsatı bulmuştur (Oral, 2009).

Karagöz ve Hacivat etrafında şekillenen gölge oyunları, toplumsal, kültürel, ekonomik ve siyasi sorunları mizahi bir dille aktarmaktadır. Günlük hayatın komik durumları ve zeki diyaloglar içermektedir. Bu oyunlar adaletsizlik ve yoksulluk gibi sosyal sorunları eleştirirken, eğitim sistemi ve sosyal statüler arası çatışmalara dikkat çekmektedir. Ayrıca sosyal ve kültürel çeşitliliğiyle önemli mesajlar taşımakta ve farklı etnik ve sosyal grupların temsili aracılığıyla empati kurmayı ve farklılıkları anlamayı teşvik etmektedir. Bu geleneksel sanat biçimi geçmiş ile gelecek arasında köprü kurarak kültürel değerlerin korunmasına ve gelecek nesillere aktarılmasına olanak tanımaktadır. Bu amaçla Karagöz oyunlarını yaşatmak ve geliştirmek için yapılan çalışmalar geleceği aydınlatmaya katkı sağlayacaktır. Günümüzde teknolojinin gelişimi sayesinde Karagöz oyunları dijital ortamlarda sunulmuş geniş kitlelere ulaşılması sağlanmış ve sağlanmaya devam etmektedir (Qi, 2024).

Karagöz gölge oyunu çeşitli konuları işlemeden önce karakterlerin bir araya geldiği bir hikayeye dayanmaktadır. Hikaye şu şekildedir: Orhan Bey, Bursa'yı fethedip dönmüştür. Adına yapılacak Orhan Camii için Hacı İvaz Paşa'yı yani Hacivat'ı bu iş için görevlendirmiştir. Hacivat'ın ustası Anadolu'dan gelmiş inşaat işlerinden anlayan Karagöz'dür. Fakat diyalogları ve birbirleriyle şakalaşmaları nedeniyle inşaat bir türlü bitmemektedir. Şakalar ve şaklabanlıklarıyla ünlü Karagöz'ün, soylu ve aynı zamanda bilgili olan Hacivat'ın diyalogları diğer çalışan işçilerin oturup onları dinlemesine ve bu sayede işleri yapmamasına yol açmaktadır. Bunu öğrenen Orhan Bey yapılan minarenin birinin dibinde

Karagöz'ü öldürtür. Bursa'nın fetih şenlikleri sırasında yapılan bu infaz halk tarafından üzüntüyle karşılanır, pişman olan Orhan Bey Hacivat'ı yanına ister. Fakat Hacivat kendisinin de idam edileceğini düşündüğü için korkup hacca gitmiştir. Yolda Arap eşkıyaları tarafından öldürülen Hacivat'ın durumunu öğrenen Orhan Bey eşkıyaları yakalattırır ve idam ettirir. Hizmetlilerden biri Şeyh Küşteri'nin Karagöz ile Hacivat'ın konuşmaları ve şakalaşmalarını bildiğini Orhan Bey'e söylemiştir. Orhan Bey'de Şeyh Küşteri'yi yanına çağırarak bu hikayeleri dinlemiş ve bunu kalıcı hale getirmek için diyalogları oyunlaştırmışlardır. Karagöz ile Hacivat gölge oyunu bu şekilde ortaya çıkmıştır (URL 6).

2. BULGULAR VE YORUM

Dünyada gölge oyunları kültürel, ekonomik ve toplumsal olarak çeşitlilik göstermektedir. Çin'de ortaya çıktığında daha çok soylulara hitap ederken, diğer Asya ülkelerinde efsanelere ve gündelik hayata odaklanmaktadır. Çin gölge oyunu figürlerinde geleneksel giyim tarzında yapılan karakterler ön plana çıkmaktadır (Görsel 1 ve 2). Görsel 1'de iki yaşlı figürü yaşlılığın vermiş olduğu deneyim ve bilgi bakımından koyu renklerde yapılmıştır. İletişim halinde olan figürler birbirlerine bakmaktadır ve konuşulan konuya odaklanmaktadır. İlk dönemlerde yapılan figürlerin karakterleri monokrom ya da çok az renk çeşitliliğine sahipken sonraki yıllarda yapılan figürlerin renkleri çeşitlenmiştir (Görsel 2). Görsel 2'de iki genç çift tasvir edilmiştir, birbirleriyle sakin bir şekilde konuşmaktadır. Birbirlerine olan uzaklıkları bu konuşmanın sakinlik içinde olduğunu göstermektedir. Aksine Görsel 1'de yaşlı figürler birbirlerine oldukça yaklaşarak daha hararetli bir konu tartışmaktadır. Genç çiftin kıyafetlerinde yer alan geleneksel desen ve formlar dönemin soylu giyim tarzını ortaya koymaktadır.

Çin gölge oyunu genellikle karmaşık ve detaylı tasvirlerle dikkat çekmektedir. Tam bir gölge figürü genellikle üç parçadan oluşmaktadır, bunlar; şapka, baş ve gövdedir. Bir gövde birçok baş kullanılabilir fakat bunu yapmak için uygun gövde ve baş kullanılmalıdır (Qi, 2024). Çin'de ilk gölge oyunları camın bulunmadığı dönemlerde pencerelere gerilen ağır kağıtlara yansıyan ışığın yansmasıyla düşen gölgelerin gölge oyununa dönüşmesiyle bulunduğu düşünülmektedir (Aşçı, 2025). İlk dönemlerde kullanılan malzeme daha çok ağır kağıtlar olmuştur. Daha sonra ince ve renkli boyanmış parşömenlerden oluşmuştur. Ahşap parşömeden sonra ise koyun ve keçi derisinden imal edilmiş parşömenler kullanılmıştır (Yıldırım, 2025).



Görsel 1. Çin gölge oyunu figürleri (URL 1)



Görsel 2. Çin gölge oyunu çift figürleri (URL 1)

Japon gölge oyunu Çin kadar çeşitlilik göstermese de yine geleneksel tarihi yansıtan bir kültürel mirastır. Karakterler Çin ile benzerlik göstermektedir ki bu da Japon gölge sanatının Çin'den etkilendiğini ortaya koymaktadır (Görsel 3). Karakterler son derece çeşitlidir, konular yine Japon geleneksel hikayeleri barındırmaktadır. Soylular ve halk ile yapılan alışveriş ya da toplumsal sorunlar gölge oyunlarındaki konuları oluşturmaktadır. Yaratık ve canavarlar da konularda soyut ve fantastik öğeleri hikayeleştirilmektedir, bu hikayeler daha çok efsanelerin anlatıldığı kısımlarda yer almaktadır. Ayrıca figürlerdeki maskeler de

Japon maske sanatını yansıtmaktadır. İlk başta Çin gölge sanatı gibi kağıtlardan sonra ince deriden yapılan parşömenler kullanılmıştır.



Görsel 3. Japon gölge oyunu figürleri (URL 5)

Hindistan gölge oyunlarının genelinde destanlar konu edinmektedir. En önemli destanları olan Mahabbarata, Ganesha ve Ramayana gibi oyunlar sergilenmektedir. Figürlerin boyları genellikle 60 cm civarındadır ve asıl hammad-desi keçi derisinden yapılmıştır. Eklemsiz oldukça katı duruşları sadece figürü oynatmak suretiyle konuşturulmaktadır. Bir bambu çubuğunun ikiye ayrılması ve deriden figürün yarığa sıkıştırılması suretiyle oynatılmaya uygun hale getirilmektedir. Orissa bölgesinde gölge oyununa Ravana Chaya adı verilmektedir. Karnataka bölgesinin gölge oyununa Kawai Kuthu denilmektedir. Ayrıca bu bölgede oynatılan figürler siyah-beyaz tasarımlanmıştır. Bahar ve yaz mevsimlerinde kötü ruhları uzaklaştırmak için ritüel maksadıyla oynatıldığı bilinmektedir. Hint gölge oyunlarının figürleri ilk dönemlerde geyik derisinden yapılmış olsa da günümüzdeki figürler keçi derisinden yapılmaktadır (Yıldırım, 2025). Hint gölge oyununun figürleri çok renkli yapılmaktadır. Destanlarda var olan tanrı ve tanrıçaların bazılarının ten renkleri olağandışı yapılmıştır. Fil başlı insan vücutlu tanrı Ganesha pembe olarak, Ramayana figürü de mavi olarak tasvir edilmektedir.



Görsel 4. Hint gölge oyunu figürleri (URL 4)

Endonezya gölge oyununa dair ilk kanıtlar bakır levhalara işlenmiş saray kayıtlarında rastlanmaktadır. Bu kanıtlardan biri 840 yılına dayanmakta, levhada performans sanatı, müzisyenlik, soytarlık ve Wayang oynatıcılığı gibi farklı işler yapan altı saray görevlisinden bahsedilmektedir. Tarihi 907 yılına dayanan diğer kaynakta ise sarayda yapılan dansları, efsane anlatılarını ve Wayang Kulit olduğu varsayılan “Mawayang” adlı oyunu tasvir etmektedir. Bazı araştırmacıların kayıtlarına göre Java gölge oyunu yerli animistik dini atalar tapınmasının bir sonucu olarak ortaya çıktığı düşünülmektedir. Aynı kayıtlarda Javalıların tarih öncesi zamanlardaki kabile liderlerini deriler üzerine işleyerek, bu şekilde kabilenin mitolojik köken hikayelerini canlandırmışlardır. Bir diğer kaynakta ise Hint gölge oyununun etkisi ile Java yerlilerine ait tapınma ritüelinin zaman içinde Wayang Kulit’e dönüşmesidir. Hint gölge oyunundaki soytarı karakteri ile Wayang Kulit’teki Semar karakteri arasındaki benzerlikler ve Wayang Kulit karakterlerinin çok büyük bir kısmının Hint destanlarından gelmesi Wayang Kulit’in kökeninin Hint gölge oyunu olduğunu göstermektedir (Yıldırım, 2025). Fakat bu anlayış terminolojik olarak bütün kavramların antik Java dilinde olması bu inancı değiştirmektedir. Karakterler genellikle destanlar ve mitlerden oluştuğu için figürler normal ten rengi yerine siyah ya da yeşil gibi olağandışı şekillerde yapılmıştır (Görsel 5 ve 6). Ramayana ya da Mahabharata gibi destanların sahnelendiği bu oyunlarda süslü ve ihtişamlı figürler ile hikaye anlatılmaktadır.



Görsel 5. Java Wayang Kulit figürü (URL 3)



Görsel 6. Bali Wayang Kulit figürü (URL 3)

Karagöz oyunlarında tasvirler genellikle halktan alınan tiplerden oluşmaktadır. Renkli kıyafetleriyle Karagöz ve Hacivat figürleri konunun cezbedici olmasını sağlamaktadır (Görsel 7). Anlatılan hikayelerin günlük hayattan alınması izleyicinin hikayeye katılmasını sağlamakta, bu da oyunun ilgi çekici olmasına katkı sunmaktadır. İslam öncesi ve sonrası dönemde oyunlarda farklılıklar olmaktadır. İslam öncesi oyunlarda kişi ve figürler çok çeşitliken sonrasında tasvir yasağı ile birlikte az da olsa oynanan oyunlarda çok az karakter görülmektedir.

Türkiye’deki gölge oyunu tiyatro sanatı özellikle Çin’de olduğu gibi diğer ülkelerde de insan eylemlerini taklit etmeye yönelik bir sanattır. Aynı zamanda toplumun dini, ahlaki ve eğitimsel gerekliliklerinden kaynaklandığına inanılmaktadır. İki boyut-

lu figürlerin gölgesinin iki boyutlu bir perdeye yansıtılması prensibine dayanan gölge oyunu, Türkiye’de olduğu kadar Osmanlı’da imparatorluğun genelinde de önemli bir olgudur (And, 2019). Gölge oyunları çok çeşitlilik göstermektedir; bez bebeklerin kullanıldığı kukla tiyatrosu, orta oyunu, meddahlık ve Karagöz örnek gösterilmektedir. Fakat bunların içinde en çok kullanılan ve en çok beğenilen Karagöz gölge oyunudur. Geçmişten günümüze kadar varlığını sürdüren Karagöz, hayat içinde işlenen tüm konulara, tüm olaylara ve amaçlara uyarlanabilirliği açısından esnek yapıdadır. Ayrıca küçükten büyüğe herkesin ilgisini çekebilmektedir. Teknolojinin etkisiyle form değiştirmiş olsa da hala varlığını sürdürmektedir (Uzun, 2025).

Gölge oyunu oynatan diğer ülkelere göre Karagöz’de figürleri konuşturan tek bir kişi bulunmaktadır. Bu durum kukla oynatanın teknik ve sözlü anlatım becerilerini göstermekle beraber onun çok yönlü bir ustalık sergilemesini gerektirmektedir. Karagöz oyununun beceriye ve zanaata dayalı ustalık gerektiren bir olgu olması onu geleneksel sanatlarımız içinde önemli bir yere koymaktadır. Yalnızca eğlence aracı olmanın ötesinde sözlü geleneğin, toplumun mizah anlayışının ve toplumsal eleştirinin kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlayan kültürel miraslardan birini oluşturmaktadır (Seçer, 2026).

Türkiye’deki Karagöz oyununun tamamını kopyalayan Yunan gölge sanatı, karakterleri biraz olsun değiştirmiş olmasına rağmen kendilerine özgü bir isim dahi bulamamıştır. Yunan gölge oyununun ismi Karagiozis olarak sunulmuştur. Ayrıca Hacivat karakteri de Hadjiavatis olarak isimlendirilmiştir (Görsel 8). Bazı kaynaklarda Karagöz gölge oyununun Yunan’dan geldiği bile düşünülmektedir. Fakat isimlerin dahi Türklerden alındığı görüldüğünde bunun imkansız olduğu söylenebilir (URL 7).



Görsel 7. Karagöz ve Hacivat figürleri



Görsel 8. Yunan gölge oyunu figürleri

SONUÇ

Dünyada gölge oyunu, çok çeşitli kültürel dokular ve nitelikleriyle oynanmaktadır. Çin’de ortaya çıktığı düşünülen gölge oyunu, toplumların tarihi, sosyolojik yapısı, ekonomik durumu ya da siyasi altyapısını yansıtarak geleceğe ışık tutmaktadır. Sanatsal ifade aracı olarak gölge oyunu geçmişin izlerini geleceğe taşımaktadır. Çin’de yer alan gölge oyunu gerek karakterler gerek hikayelerin çeşitliliğiyle diğer ülkelere kaynak teşkil etmektedir. Çin sanatı geleneğini figürlerin kıyafetlerinde ve hikayelerin özgünlüğünde görmek mümkündür. Japon gölge oyunu Çin’in etkisi altında kalmış fakat hikaye ve karakterler bakımından farklılıkları vardır. Endonezya’da yer alan gölge oyunu olan Wayang Kulit, figürlerin olağandışı uzuvlarıyla dikkat çekmektedir. Burunlar, gövde ve kol – bacaklar normal bir insandan daha uzun yapılmıştır. Bu da figürlerin konuyu vermekte bir araç olduğu, önemli olanın hikayenin öğreticiliği ve destanı yansıtması bakımından ele alındığını göstermektedir. Endonezya’da konular daha çok Hint mitolojik hikayelerden esinlenildiği söylene de aslında konular antik java dilinde yapılmaktadır. Hindistan gölge oyunu da Endonezya gölge oyunu hikayelerinin karakterlerinden oluşmaktadır.

Türk gölge oyunu Karagöz, köklü geleneğiyle kültürel miraslarımızdan birini oluşturmaktadır. UNESCO tarafından Çin’den önce 2011 yılında somut olmayan kültürel miras olarak listelenmiştir. Karagöz gölge oyunları, Karagöz ve Hacivat adlı karakterleri baz alarak toplumun kültürel yapısını, ekonomik

durumunu ve siyasi geri planını aktarmaktadır. Renkli kıyafetleri ve figürlerin kendileri orijinali deve derisinden yapılmış ince ve saydam bir yapıdan oluşmaktadır. Türk toplumunda yer alan satıcı, dilenci, külhanbeyi, Ferhat, Şirin gibi ya da Laz, Arnavut, Yahudi gibi karakterler görülmektedir. Her biri sadelik içinde Türk toplumunda yer aldığı şekilde tasarlanmıştır. Sahneler genellikle sağ ya da sol tarafta bulunan cumbalı bir ev ve sokak görüntüsü verilen bulut, güneş ya da yerde çiçek şeklinde resmedilmiştir. Türk Karagöz gölge oyunundan tamamen esinlenen ve diğer kültürel ve yöresel ürünlerimiz gibi adını değiştirerek kendilerine mal eden Yunan gölge oyunu da adından da öğrenildiği üzerine Türk gölge oyununu kendilerine uyarlamışlardır. Karagöz gölge oyunu-muz Yunan gölge oyununda adı Karagiozis olarak dönüşmüştür. Ayrıca Hacivat karakteri de yine aynı şekilde Hadjiavatis şeklindedir.

Tüm toplumlar zamanla kendi sanat ve kültürlerini geliştirmektedir ve bu açıdan diğer toplumlarla etkileşim halindedir. Ticarete daha zengin, güçlü sanat ve kültüre sahip toplumlar diğerleriyle olan alışverişler neticesinde bir diğer toplumu etkilemiş ve üzerinde hakimiyet kurmuştur. Eğer bir toplum sanat ve kültürünü geliştirmezse, sanat ve kültürünü şekillendiren dilini korumazsa varlığını başka toplumlara emanet etmektedir. Araştırma kültürel mirasımızı geleceğe taşımak bakımından önem arz etmektedir. Bu konuda yapılacak çalışma ve araştırmalar yeni neslin Karagöz gibi geleneksel sanatımızı öğrenebilmesi için açısından önemlidir. Kültürel mirasımız ve geleneksel sanatlarımızın öğretilmesi için bu konuda yapılacak çalışmaların arttırılması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Alkan, A. (2025). *Geleneksel Türk Tiyatrosu Örneklerimizden Karagöz Oyunlarında Müziğin İncelenmesi ve Oyuna Katkıları*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul: İstanbul Nişantaşı Üniversitesi.
- And, M. (2019). *Karagöz – Turkish Shadow Theatre*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aşçı, H. (2025). *Karagöz ve Hacivat Gölge Oyununun Okul Öncesi Döneme Uygun Görsel ve İçerik Açısından Yeniden Yapılandırılması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara: Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi.
- Qi, Y. (2024). *Türk ve Çin Gölge Oyunlarının Karşılaştırılmalı Analizi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İzmir: Ege Üniversitesi.
- Oral, Ü. (2009). *Turkish Shadow Play Karagöz*. Ankara: Ministry of Culture and Tourism Publications.
- Seçer, S. (2026). *2024-2025 Eğitim-Öğretim Yılında Ortaokullarda Kullanılan Türkçe*

Ders Kitaplarında Yer Alan Halk Edebiyatı Ürünlerindeki Kültürel Mirasın Eğitime Yansımaları. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Erzincan: Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi.

Uzun, M. (2025). *Kuvvet-Enerji Ünitesinde Geleneksel Gölge Oyunu (Karagöz-Hacivat) Kullanımının Öğrencinin Akademik Başarısına ve Yaratıcı Düşünme Becerisine Olan Etkisinin İncelenmesi.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Tokat: Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi.

Yıldırım, F. (2025). *Karagöz ile Wayang Kulit'teki Doğaiüstü Varlık ve Figürler.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Yozgat: Yozgat Bozok Üniversitesi.

İNTERNET KAYNAKLARI

URL 1: Rollins, A. K. (2013). *Origins* www.chineseshadowpuppetry.com/copy-of-history (Erişim Tarihi: 09.09.2026).

URL 2: *Education Tuesday: Shadow Puppets* (2020). <https://maxwell-museum.unm.edu/sites/default/files/public/History%20of%20Shadow%20puppetry.pdf> (Erişim Tarihi: 09.09.2026).

URL 3: *Wayang kulit* https://en.wikipedia.org/wiki/Wayang_kulit?ysclid=mtvkbhqpre37286858 (Erişim Tarihi: 08.09.2026).

URL 4: *Shadow puppet from India* https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Shadow_puppets_from_India (Erişim Tarihi: 01.09.2026).

URL 5: Shannon (2026). *Shadow puppetry* <https://www.globalshananigans.com/post/shadow-puppetry> (Erişim Tarihi: 02.09.2026).

URL 6: *Hacivat – Karagöz: The shadow puppet theatre* <https://9lib.net/document/wyep3v1z-hacivat-karagöz-the-shadow-puppet-theatre.html> (Erişim Tarihi: 05.09.2026).

URL 7: *Karagiozis* <https://en.wikipedia.org/wiki/Karagiozis?ysclid=mtvqzjs82213311624> (Erişim Tarihi: 5.09.2026).

2. BÖLÜM

SANATSAL BAĞLAMDA MİKNATISIN VE MANYETİZMANIN KULLANILIŞI¹

Dr. Öğr. Üyesi Can ÖZAL

Trakya Üniversitesi Güzel Sanatlar Üniversitesi

Heykel Bölümü

canozal@trakya.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0003-2547-4977>

GİRİŞ

Heykel sanatı var olduğu ilk günden bu yana malzeme ile biçim arasındaki ilişkiyi sorgulayan bir disiplin olmuştur. Taş, bronz, ahşap gibi geleneksel malzemelerle üretilen yapıtlar uzun süre yerçekimine bağlı, sabit ve durağan bir varoluş biçimini benimsemiştir. Ancak yirminci yüzyılın başlarında bilim ve teknolojiadaki hızlı gelişmeler sanatın da bu değişime kayıtsız kalmamasına neden olmuş, hareket sanatsal üretimin merkezine yerleşen temel bir kavram haline gelmiştir.

Bu çalışmada ele alınan konu, heykel sanatında hareketin ve özellikle de mıknatıs ile manyetizmanın kullanılışıdır. Hareketin sanata girişi ilk olarak resim ve heykelde imgesel-sanal bir düzeyde, yani hareketli nesnelerin betimlenmesi biçiminde gerçekleşmiştir. Fütürizm ve Art Nouveau gibi akımlarla birlikte hareket yapıtın içeriğinden çıkıp bizzat yapıtın kendisinin bir niteliği olmaya başlamıştır. Bu süreç 1920’lerde Tatlin, Rodchenko, Gabo ve Pevsner gibi sanatçıların öncülüğünde Kinetik Sanat’ın doğuşuyla sonuçlanmıştır.

Kinetik sanatın gelişim çizgisi içinde yerçekimine karşı bir başkaldırı ola-

¹ Bu çalışma yazarın 2005 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi’nde Prof. Vedat Somay danışmanlığında yazdığı “Mıknatısın Heykelde Alternatif Bir Malzeme Olarak Kullanımı” başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

rak nitelendirilebilecek “havada asılı kalma” ya da levitasyon arayışı ayrı bir öneme sahiptir. Calder’ın mobilleri, Moholy-Nagy’nin basınçlı havayla nesneleri havada tutma denemeleri, Nam June Paik’in televizyon ekranı üzerindeki manyetik müdahaleleri ve nihayetinde Takis’in mıknatısı doğrudan bir heykel malzemesi olarak kullanmasıyla, manyetizma heykel sanatının görsel ve kavramsal dağarcığına kalıcı biçimde girmiştir.

Bu çalışmanın amacı, mıknatıs ve manyetizmanın sanatsal bağlamda nasıl kullanıldığını, bu kullanımın tarihsel gelişimini ve farklı sanatçıların bu malzemeye yaklaşımlarındaki farklılıkları ortaya koymaktır. Takis’in malzemenin ham gücünü doğrudan sergileyen tavrı, Tom Shannon’ın dengeye dayalı estetik arayışı, Mario Ramiro ile Minako Takeno’nun bilimsel-deneysel yönelimleri, bu kavramsal farklılığı somutlaştıran başlıca örnekler arasında yer alır. Bu örnekler üzerinden, manyetizmanın heykelde salt fiziksel bir özellik olarak mı kaldığı, yoksa itme, çekme, gerilim, askıda kalma ve seçicilik gibi kavramları çağrıştıran bir anlatım aracına dönüşüp dönüşmediği sorgulanacaktır.

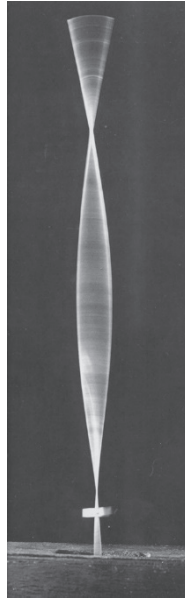
1. HEYKELDE HAREKET OLGUSU VE KİNETİK SANATIN DOĞUŞU

Mıknatısın ve manyetizmanın heykelde kullanılmasının en önemli nedeni hareket olgusudur. Malzemenin belirgin özellikleri olan manyetik itme ve çekme kuvvetleri, başka hiçbir teknikle elde edilemeyecek, manyetizmaya özgü niteliklerdir. Ancak heykelde manyetizmanın kullanımına geçmeden önce, hareketin sanat tarihinde daha önce hangi yollarla elde edildiğine bakmak gerekir.

Resimde ve heykelde kompozisyon, leke, renk ve çizgi gibi öğelerle de bir hareket duygusu yaratılabilmektedir. Ancak bu, hareketli nesnelerin gözlemlenip betimlenmesinden ibaret, sanal bir hareket olarak kalmıştır. İçeriği hareketli olsa da yapının kendisi hareketsizdir. Bu yaklaşımın en belirgin örnekleri Fütüristlerde görülür. Daha geriye gidildiğinde, Art Nouveau’nun organik formlarında da hareket yavaş yavaş öne çıkmış, salt biçimsel bir öğe olmaktan çıkarak neredeyse bir amaç hâline gelmiştir; ancak burada da irdelenen şey yapının kendisinin hareketi değil, hareketin yapısı ve görsel ifadesidir. Op-Art’ta ise durum farklılaşır: eser, izleyicinin kendi hareketiyle devrim kazanır ve hareket burada optik bir etkileşimle üretilir.

Kinetizmin kaynakları yalnızca Fütürist manifestoyla sınırlı değildir. Marcel Duchamp’ın hareketli ready-made’leri ile nesnenin sabit değil, çevresinde dolaşan bir izleyici tarafından algılandığı biçimde ele alınmasını öngören Kü-

bist yaklaşım da bu eklektik zemine katkıda bulunmuştur. 1920'lere gelindiğinde, Rusya'da Vladimir Tatlin, Aleksandr Rodçenko, Naum Gabo ve Antoine Pevsner'in çalışmalarıyla Kinetik Sanat bağımsız bir alan olarak şekillenmeye başlamıştır. Gabo ve Pevsner, aynı yıl yayımladıkları Realistik Manifesto'da "kinetik ritim" kavramını sanatın temel bir unsuru olarak öne sürmüş, Gabo elektrik motoruyla hareket eden bir çelik çubuktan oluşan *Kinetic Construction (Standing Wave)* adlı yapıtını tamamlamıştır. Bu eser, hareketin bizzat yapıtın kendisinde, sanal değil gerçek bir unsur olarak kullanıldığı ilk örneklerden biri kabul edilir; benzer nitelikte çalışmalara ancak 1930'lu ve 1960'lı yıllarda yeniden rastlanmıştır.



Görsel 1. Naum Gabo, *Kinetic Construction*, 1920, replika 1985

Gabo'dan sonra bu arayışa Macar asıllı Laszlo Moholy-Nagy, 1930'larda Alexander Calder ve 1945 sonrasında Jean Tinguely katılmıştır.

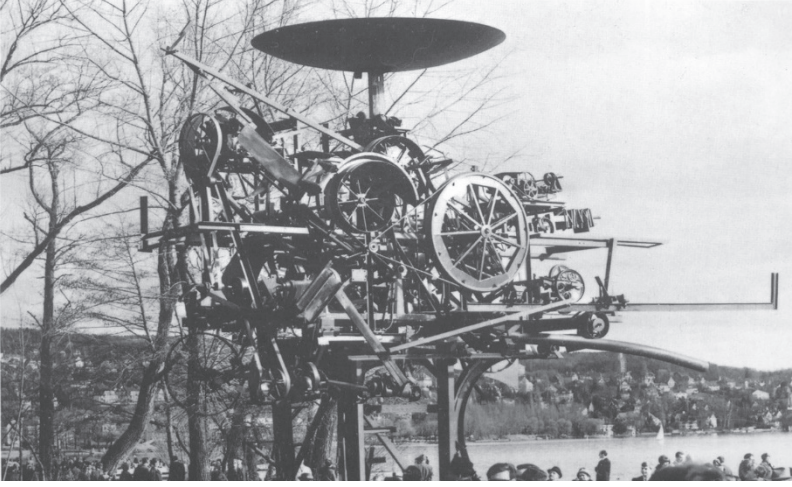
Hareketin sanata bu denli merkezi bir unsur olarak girmesi yirminci yüzyılın hemen başında, bilim ve teknolojiadaki hızlı gelişmenin toplumsal yaşamı da dönüştürdüğü bir döneme rastlar. Bu bağlam, heykelde hareketin neden bu denli belirleyici bir araca dönüştüğünü de açıklar. Savaş öncesi ve savaş dönemine denk gelen coğrafyalarda bilim ve teknolojiadaki hızlı gelişim insanların o güne dek tanık olmadığı bir değişim ivmesi yaratmış, modernizmin temel damarlarından biri olan "yenilik" fikri hızla benimsenip özümsemiş ve sonunda tüketilmiştir. Bazı sanatçılar çağın bu hızlı dönüşümünden etkilenerек hareketi

hızın bir göstergesi olarak ele almış ve bunu sanatlarının temel ifade aracına dönüştürmüştür. Fütüristler bu yaklaşımın en tipik örneğidir. Umberto Boccioni'nin 1913 tarihli *Boşlukta İlerleyen Tekil Süreklilik Biçimleri* adlı heykeli insan bedenini havayı yarararak ilerleyen dinamik bir kütleye dönüştürmesiyle, bu arayışın heykel alanındaki en ikonik örneklerinden birini oluşturur.



Görsel 2. Umberto Boccioni, *Boşlukta İlerleyen Tekil Süreklilik Biçimleri* (*Forme uniche della continuità nello spazio*), 1913

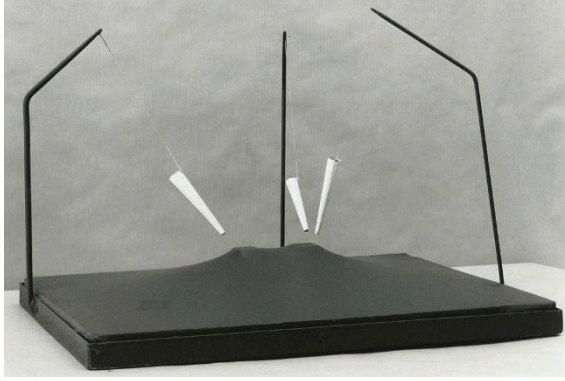
Bazı sanatçılar hareketi zamanın bir simgesi olarak kullanırken, bazıları da bu hızlı değişim içindeki hareketi insanlığın kendi kendini yok edişinin bir işareti olarak yorumlamış ve hareketi yıkımın, çöküşün bir göstergesi hâline getirmiştir. Jean Tinguely'nin *Eureka* adlı çalışması (1964) bu ikinci yaklaşımın çarpıcı bir örneğidir.



Görsel 3. Jean Tinguely, Eureka, 1964

2. MANYETİZMA ARACILIĞIYLA HAVADA ASILI KALMA (LEVİTASYON) ARAYIŞI

Heykelde gerçek hareketten söz edildiğinde akla ilk gelen adlardan biri, mıknaatısı doğrudan bir heykel malzemesi olarak kullanan Yunan asıllı kinetik sanatçı Takis'tir. Takis'ten önce, 1938'de Gyorgy Kepes'in mıknaatıs ve demir tozlarının görsel özelliklerini araştırdığı bir fotoğraf ve fotogram serisi üretilmiş olsa da, manyetik levitasyonun sanatta bağımsız bir estetik dil olarak ortaya konması 1959'da Takis'in *Télésculpture* adlı yapıtıyla gerçekleşmiştir (Kac, 2001/2005). Bu çalışmada üç küçük konik metal parça ince tellerle üç çiviye bağlanmış, düzensiz bir düzlem üzerinde ve bir mıknaatısın önünde havada asılı bırakılmıştır. Takis, bu yapıtla başlattığı seride görünmeyen kuvvetlerin görsel ve kavramsal gücünü araştırmayı sürdürmüştür. Sanatçının çalışmaları, demir ve çeliğin işlenmemiş, ham gücünü doğrudan sergileyen bir yaklaşımı temsil eder.



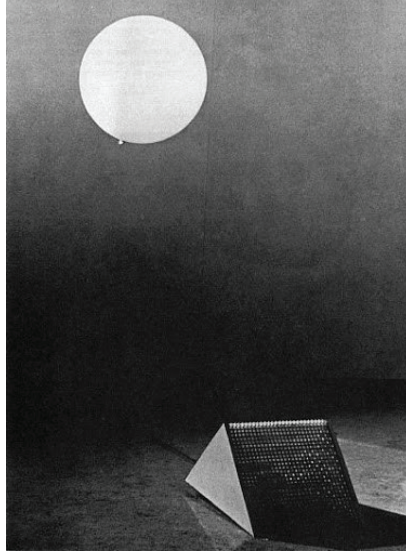
Görsel 4. Takis, *Electromagnetic Sculpture*, 1959

Takis'in bu girişiminden önce heykel sanatında yerçekimine meydan okuma çabası belirli bir birikime dayanmaktaydı. Bu birikimin köklerini yirminci yüzyılın ilk yarısında çalışan Calder ve Moholy-Nagy gibi heykeltıraşlara kadar götürmek mümkündür. Calder, "Mobil" adını verdiği çalışmalarında büyük yapıların ağırlığını tek bir askı noktasına indirgeyerek nesneyi yerçekiminden neredeyse bağımsız bir görünüme kavuşturmuştur. Moholy-Nagy ise bir adım daha ileri giderek nesneleri hiçbir fiziksel destek olmaksızın doğrudan havada tutmayı denemiştir. Ölümünden sonra 1947'de yayımlanan *Vision in Motion* adlı kitabında yer alan bir fotoğrafta, sanatçının basınçlı hava yardımıyla bir keskiyi havada askıda tuttuğu görülmektedir. Moholy-Nagy'nin 1946 tarihli *Design Workshops* adlı filminde de bir hava jeti içinde süzülen renkli pinpon toplarından oluşan kısa bir sekans yer alır. Sanatçının yerçekiminin gelecekte tasarımda kullanışlı bir araca dönüşebileceği yönündeki öngörüsü, ancak 1960'lı yıllarda karşılık bulmuştur (Kac, 2001/2005).



Görsel 5. Moholy Nagy, *Vision in Motion* serisinden, 1947

Aynı arayışın farklı bir fiziksel ilkeyle çözüldüğü bir örnek de Hans Haacke'nin 1967 tarihli *Sphere in Oblique Air-Jet* adlı heykelidir. Bu yapıt, havada sabit biçimde duran bir balondan oluşur. Söz konusu denge, hareket eden bir hava akımının basıncının durgun havanınkinden daha düşük olduğunu ifade eden Bernoulli ilkesiyle sağlanır ve bu basınç farkı nesneyi havada tutacak bir kaldırma kuvveti yaratır.



Görsel 6. Hans Haacke, *Sphere in Oblique Air-Jet*, 1967

Havada asılı kalma teması 1950'li yıllarda mıknatısla doğrudan ilişkisi olmayan, daha çok mecazi bir düzeyde çalışan sanatçıların da ilgisini çekmiştir. İtalyan sanatçı Lucio Fontana'nın kurucusu olduğu Spazyalizm (Spazialismo) akımı uzay kavramına doğrudan gönderme yapar. Fontana, 1951 tarihli *Manifesto Tecnico dello Spazialismo* (Spazyalizmin Teknik Manifestosu) adlı metninde şöyle yazmıştır: “İnsanın uzayı gerçek anlamda fethi, dünyadan, binlerce yıldır onun estetiğinin ve orantısının temelini oluşturan ufuk çizgisinden kopmasıdır” (Fontana, 1951/1986, s. 727). Amerikalı fotoğrafçı Aaron Siskind ise aynı dönemde ürettiği *Terrors and Pleasures of Levitation* adlı serisinde bükülmüş, havada asılı insan bedenlerini görüntülemiştir. Bu imgeler insanlığın uçma düşünü çağrıştıran bir astronot eğitim programından alınmış görüntüleri andıran kompozisyonlardır. Fontana ve Siskind'in işlerinde öne çıkan, uzayda asılı kalmanın somut bir teknikle değil, imgesel ve kavramsal düzeyde ele alınmasıdır. Bu yön onları Takis'in doğrudan fiziksel manyetizma kullanımından ayırır.

Manyetizmayı sanata taşıyan bir başka öncü Kore asıllı sanatçı Nam June Paik'tir. Paik'in 1965 tarihli *Magnet TV* adlı çalışmasında siyah-beyaz bir te-

levizyon alıcısının üzerine yerleştirilen büyük bir mıknatıs, ekrandaki elektron akışını dıştan etkileyerek görüntüyü soyut, sürekli değişen biçimlere dönüştürür. Eser Paik'in New York'taki ilk kişisel sergisinde yer almış ve mıknatısın burada heykelsi bir nesneden çok elektronik görüntüyü biçimlendiren bir araç olarak kullanılması bakımından döneminin diğer örneklerinden ayrılmıştır.



Görsel 7. *Aaron Siskind, Terrors and Pleasures of Levitation, No. 60, 1953*

1960'lı yıllarda Takis'in açtığı yolu izleyen sanatçılar manyetizmanın sanatsal dağılımını daha da genişletmiştir. Harvard'da eğitim görmüş Venezuelalı heykeltıraş Alberto Collie, "uzaysal mutlaklar" adını verdiği yapıtlarında hiçbir bağlantı noktası olmadan bir elektromanyetik alan içinde serbestçe duran titanyum disklerden yararlanmıştır. Disk konumundan saptığında bir geri bildirim sistemi manyetik alanın gücünü otomatik olarak artırarak diski yeniden dengeye getirmektedir.



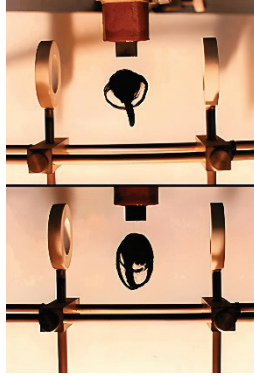
Görsel 8. *Alberto Collie, alüminyum, magnezyum, akrilik ve mıknatıslar, 1965*

Benzer bir arayışı çok farklı bir estetik anlayışla sürdüren Amerikalı sanatçı Tom Shannon, 1980'lerin başından itibaren bronz, altın, mermer ve boyalı ahşap gibi malzemelerle ürettiği heykellerinde manyetizma kaynağını gizli tutmuştur. Amacı zıt kutupların çekişmesinden doğan gerilimi sergilemek değil, kaide ile havada süzülen eleman arasında sakin bir denge hissi yaratmaktır. Takis ve Shannon'ın çalışmaları manyetizmanın sanatta iki farklı tutuma nasıl hizmet edebileceğini göstermektedir: biri kuvvetin varlığını sergilerken, diğeri onu görünmez kılarak bir uyum hissi üretmektedir.



Görsel 9. Tom Shannon, *Past, Present, Future, 1986*

Bu çizgiyi 1986'da kendi kendini düzenleyen bir elektromanyetik kaldırma sistemi geliştirerek sürdüren bir başka isim, Brezilyalı heykeltıraş Mario Ramiro'dur. Ramiro'nun *Gravidade Zero* (Sıfır Yerçekimi) adlı çalışmasında, bir foto-sensörle denetlenen elektromıknatıs sayesinde metalik bir form havada durur; nesne herhangi bir iki boyutlu tabana ya da destek noktasına bağlı olmadığı için gerçek anlamda üç boyutlu bir kinetik uzay içinde konumlanır. Bu yapıtın dikkat çekici yanı, geleneksel hacim-kaide ilişkisini tersine çevirmesidir: nesnenin en büyük kütlesi üstte yer alırken, geleneksel olarak taşıyıcı görevi gören alt kısım herhangi bir yük taşımak zorunda kalmaz (Kac, 2001/2005).



Görsel 10. Mario Ramiro, *Sıfır yerçekimi-ayrıntı (Zero Gravity)*, 1986.

Manyetizma temelli levitasyon araştırmalarına oldukça farklı bir malzeme yaklaşımıyla katkıda bulunan isim, Japon sanatçı Minako Takeno'dur. Sanatçının 1999 tarihli *Appearance of Magnetism 3* adlı deneysel çalışması, ferromanyetik mikro tozların su ya da yağ gibi bir çözücü içinde eritilmesiyle elde edilen manyetik bir sıvıyı konu alır. Sıvının bulunduğu kabın alt ve üstüne yerleştirilen, zamanlayıcıyla kontrol edilen iki elektromıknatıs, manyetik gücü artırıp azaltarak sıvının yüzeyinde sürekli değişen biçimler oluşturur. Takeno'nun yaklaşımı, önceki örneklerden farklı olarak katı bir formu değil, sıvı bir malzemeyi manyetik alanla biçimlendirerek levitasyon fikrini malzeme düzeyinde genişletmektedir.



Görsel 11. Minako Takeno, *Appearance of magnetism 3*, 1999

Bu örnekler bir arada değerlendirildiğinde, dünya üzerindeki fiziksel sınırlarımız sürdüğü müddetçe “sıfır yerçekimi duyarlılığı” temelli bir sanat üretimi için birkaç gelişim çizgisinden söz edilebilir. Manyetizma ve elektromanyetiz-

manın sanatsal potansiyeli henüz tüketilmiş değildir; mikroyerçekimi tesislerine erişimin zamanla Rusya dışında da yaygınlaşması, daha fazla sanatçının ağırlıksız ortamla deney yapmasının önünü açabilir (Kac, 2001/2005). Şimdilik yalnızca araştırma laboratuvarlarında uygulanan diamanyetik levitasyon gibi ileri teknikler, gelecekte sanatsal üretime taşınabilir: diamanyetizma, bir mıknatısın hem kuzey hem de güney kutbunu iten, tüm malzemelerde zayıf biçimde bulunan, ancak neodimyum mıknatıs ve grafit gibi güçlü diamanyetik malzemelerle belirgin hâle getirilebilen bir özelliktir.

SONUÇ

Heykel sanatında mıknatıs ve manyetizmanın kullanımı incelendiğinde, bu malzemenin sanatçılara sunduğu en özgün olanağın başka hiçbir teknikle elde edilemeyecek türde bir hareket ve havada asılı kalma deneyimi olduğu görülmektedir. Fütüristlerden Kinetik Sanat'a uzanan süreçte hareket, önce sanal/ imgesel bir unsur olmaktan çıkmış, yapıtın kendisinin taşıdığı somut bir nitelik hâline gelmiştir. Bu bağlamda mıknatıs yerçekimine meydan okuyan, görünmez kuvvetleri görünür kılan ayrıcalıklı bir malzeme olarak öne çıkmaktadır.

İncelenen örnekler bir arada değerlendirildiğinde, mıknatısın ve manyetik etkinin sanatsal uygulamalarda iki farklı yaklaşımı orataya çıkar: bir yaklaşım, malzemenin manyetik itme ve çekme kuvvetlerini doğrudan sergileyerek bu potansiyeli kanıtlamayı seçerken (Takis, Collie), bir diğer yaklaşım ise manyetik kaynağı gizleyerek kaide ile havada süzülen eleman arasında bir denge hissi üretmeyi tercih etmiştir (Shannon). Bu ikili eğilim, malzemenin özgün fiziksel niteliğinin sanat yapıtında ne zaman kendi başına yeterli bir estetik değer taşıdığı, ne zaman bir fikrin taşıyıcısına dönüştüğü sorusunu gündeme getirir. Yalnızca malzemenin/teknikğin özelliklerini sergileyen işler, malzemeye duyulan hayranlığın ötesine geçmekte zorlanabilir. Buna karşılık teknik, yapılmak istenen işin içinde bir fikre zemin oluşturduğunda, malzemenin fiziksel özelliklerine yapılan vurgudan sıyrılıp sanatçının kavramsal diline dönüşür. Manyetizmanın çağrıştırdığı itme, çekme, gerilim, askıda kalma ve seçicilik gibi kavramlar da bu bakımdan, malzemenin salt fiziksel niteliklerinden daha zengin bir anlatım potansiyeli taşır. İncelenen örneklerin çeşitliliği, manyetizma ve elektromanyetizmanın sanatsal potansiyelinin henüz tüketilmediğini düşündürmektedir. Diamanyetizma, akustik ve optik kaldıraç gibi şimdilik yalnızca araştırma laboratuvarlarında uygulanan ileri tekniklerin gelecekte bu alana dahil olmasıyla, heykel sanatının yerçekiminden özgürleşme arayışının yeni biçimler kazanması beklenebilir.

KAYNAKÇA

- Fontana, L. (1986). Manifesto tecnico dello Spazialismo (1951). İçinde E. Crispolti (Ed.), *Lucio Fontana: Catalogo generale* (Cilt 2, s. 727). Electa. (Özgün eser 1951’de yayımlanmıştır.)
- Kac, E. (2005). Against gravitropism: Art and the joys of levitation. İçinde *Zero gravity: A cultural users guide* (ss. 18-25). The Arts Catalyst. (Özgün eser 2001’de yayımlanmıştır: A. Kostic (Ed.), *I levitate, what’s next...* içinde, ss. 88-97, Kibla.) <http://www.ekac.org/levitation.html>

3. BÖLÜM

COMMEDIA DELL'ARTE'NİN HARLEQUIN KARAKTERİ ÜZERİNE DENEYSEL TİPOGRAFİ UYGULAMALARI

Arş. Gör. Gamze BAL

Bitlis Eren Üniversitesi,
Grafik Sanatlar Programı,
gbal@beu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0001-7459-134X>

GİRİŞ

Rönesans İtalya'sının en önemli tiyatro geleneklerinden biri olan Commedia dell'Arte, 16. yüzyılın ortalarında ortaya çıkmış ve Avrupa tiyatrosunun gelişiminde belirleyici rol oynamıştır. Bu tiyatro biçimi yazılı metinlere bağlı saray tiyatrolarından farklı olarak doğaçlamaya dayalıdır. Commedia dell'Arte'nin en ayırt edici özelliği, oyuncuların yalnızca olay örgüsünü belirleyen kısa senaryolar üzerinden doğaçlama yapmaları ve karakterlerin fiziksel anlatım gücünü ön plana çıkarmalarıdır. Böylece oyuncu, yalnızca metni yorumlayan bir icracı değil, aynı zamanda oyunun yaratıcı unsuru haline gelmiştir (Rudlin, 1994).

Commedia dell'Arte tiyatrosu 16. Yüzyılda İtalya'da ortaya çıkmıştır. Sahnelerin önceden kaleme alınmadığı ve doğaçlama olarak yapılan bir tiyatro türüdür. Bu tiyatro tarzında maske yoğun olarak kullanılmış ve fiziksel bir anlatım ön plandadır. Avrupa tiyatrosu başta olmak üzere tiyatro tarihinin üzerinde etkili olmuş, günümüzdeki performans sanatlarına yön vermiş ve vermeye devam etmektedir. Bunun yanında Commedia dell'Arte plastik sanatlar alanında birçok sanatçıya ilham kaynağı olmuş ve işler üretilmiştir(Bal, 2025, s.91).

Commedia dell'Arte'nin kökenleri konusunda kesin bir görüş birliği bulunmamakla birlikte, araştırmacılar bu tiyatro biçiminin tek bir kaynaktan değil, farklı halk gösterilerinin birleşmesiyle oluştuğunu kabul edilmektedir. Bu geleneğin temelinde Orta Çağ panayırıları, pazar meydanlarında gerçekleştirilen gösteriler, karnavallar, sokak eğlenceleri, akrobatlar, şarlatanlar, gezgin göstericiler ve halkın günlük yaşamına ait mizah unsurları yer almaktadır. Bu unsurlar zamanla birleşerek profesyonel oyuncu topluluklarının geliştirdiği yeni bir sahne dili oluşturmuştur (Rudlin, 1994). Bu nedenle Commedia dell'Arte'nin temelleri hem halk gösterilerine hem de klasik Roma komedisine dayanmaktadır. İlk İtalyan komedyaları Plautus ve Terentius'un eserlerini örnek alırken, zamanla yalnızca bu eserlerin taklit edilmesiyle yetinilmemiş, romantik ve halk yaşamını konu alan özgün oyunlar yazılmıştır. Bununla birlikte, olay örgüsü, karakter düzeni ve dramatik birlik gibi temel ilkelerde Aristotelesçi tiyatro anlayışının etkisi devam etmiştir (Smith, 1912).

İtalyan Rönesans tiyatrosu iki kategori altında sınıflandırılmıştır. Bunlar Commedia erudita (öğrenilmiş tiyatro) ve Commedia dell'Arte'dir. Commedia erudita, klasik Yunan ve Roma örneklerinden esinlenen, yazılı metne dayanan, çoğunlukla saray çevreleri ve akademilerde amatör oyuncular tarafından sahnelenen oyunlardan oluşmaktadır. Commedia dell'Arte ise profesyonel oyuncular tarafından icra edilen, büyük ölçüde doğaçlamaya dayanan, maskeli ve maskesiz karakterleri bir araya getiren, beden dili ve pantomimi yoğun biçimde kullanan bir tiyatro anlayışıdır. Bu gösteriler yalnızca tiyatrolar sınırlı kalmamış; sokaklarda, meydanlarda, salonlarda, saray bahçelerinde ve aristokrat konutlarında da sahnelenmiştir. Bu yönüyle toplumun farklı sosyal kesimlerine ulaşabilen geniş bir izleyici kitlesine hitap etmiştir (Richards & Richards, 1990).

XVI. yüzyılın ortalarına gelindiğinde profesyonel oyuncu topluluklarının kurulmasıyla birlikte Commedia dell'Arte yeni bir aşamaya ulaşmıştır. Yaklaşık 1550–1560 yıllarında oluşan bu topluluklar, yalnızca halkı eğlendiren gezgin oyuncular olmaktan çıkarak edebi tiyatronun beklentilerini karşılayabilecek düzeyde eğitilmiş ve deneyimli profesyoneller haline gelmişlerdir. Akademik tiyatrodan öğrendikleri oyunculuk, sahneleme ve karakter oluşturma ilkelerini doğaçlama geleneğiyle birleştiren bu topluluklar, Commedia dell'Arte'nin kendine özgü estetik yapısını oluşturmuşlardır (Smith, 1912).

Böylece yavaş yavaş halk tulûat toplulukları doğmaya başladı. Bu topluluklar 1550 yılından sonra kendilerine özgü bir teknikle belirli bir yol izlemeye başladılar. XVI. yüzyılın sonlarında bütün Avrupa'da ün salmış topluluklar ortaya çıktı. Zaten daha 1530 yılında Beolco topluluğu ile Alpleri aşmış ve Fransa'da temsiller

vermişti. Yüzyılın sonlarında bütün Avrupa’da parlayan topluluk I Gelosi(“Gayretli” anlamında) oldu. Fransa’da, Almanya’da, Polonya’da çok tutulan bu topluluk gittiği ülkelerde, o ülkelerin kendi komik tiplerini yaratmalarına önayak oldu denilebilir. Almanya’da Hanswurst, Fransa’da Pierrot, İngiltere’de Punch halkın tuttuğu yerel tipler oldu(Nutku, 2002, s.144).

Bu tiyatro geleneğinin oluşumunda karnaval kültürü de önemli bir yere sahiptir. Karnaval süresince toplumsal hiyerarşilerin geçici olarak ortadan kalkması, kimlik değişimleri, maskelerin kullanılması, otoritenin mizah yoluyla eleştirilmesi ve sınıfsal sınırların belirsizleşmesi, Commedia dell’Arte’nin karakter yapısını ve sahne estetiğini doğrudan etkilemiştir. Maskeler yalnızca karakterleri temsil eden aksesuarlar değil, aynı zamanda toplumsal rollerin ve insan davranışlarının simgesel ifadeleri hâline gelmiştir. Bu durum, Arlecchino, Pantalone, Il Dottore, Brighella ve Pulcinella gibi tip karakterlerin oluşmasını sağlamış ve bu karakterler yüzyıllar boyunca Avrupa sahnelerinde varlıklarını sürdürmüştür (Rudlin, 1994).

Commedia dell’Arte’nin 16. yüzyıl ortalarında profesyonel oyuncu topluluklarının ortaya çıkmasıyla şekillenmeye başlamış ve 18. yüzyıl ortalarına kadar yaklaşık iki yüz yıl boyunca Avrupa tiyatrosunun en önemli geleneklerinden biri olarak varlığını sürdürmüştür. Bu süreç boyunca Commedia dell’Arte’nin sadece İtalya’da değil, Fransa, İspanya, İngiltere, Polonya, İsveç ve Rusya gibi birçok ülkede etkili olmuş ve Avrupa tiyatrosunun gelişiminde belirleyici rol oynamıştır. 18. yüzyılda, opera buffa, harlequinade ve pandomim gibi yeni tiyatro türleri çıkmıştır. Bu türlerin çıkışında Commedia dell’Arte ‘nin rolü büyüktür(Richards & Richards, 1990).

Akademiler tiyatroyu sadece sahne teknikleri açısından etkilememiştir. Aynı zamanda oyuncuların eğitime, kumpanyaların örgütlenmesine ve karakter tiplerinin oluşumuna da yön vermiştir. Bu dönemde profesyonel oyuncular; edebiyat, retorik ve felsefe gibi alanlarda kendilerini geliştirmiştir. Akademilerin kullandığı topluluk ve sahne isimleri, Commedia dell’Arte kumpanyaları tarafından da benimsenmiştir. Böylece halk tiyatrosu ile akademik kültür bir araya gelmiştir. Bu etkileşim, Commedia dell’Arte’yi Avrupa tiyatro tarihinin en güçlü ve etkili profesyonel oyunculuk geleneklerinden biri yapmıştır.

Commedia dell’Arte üç karakter grubuna ayrılmaktadır. Bunlar Zanni (Hizmetkarlar / Palyaço Karakterleri), Vecchi (Yaşlılar / Otorite Figürleri) ve Inna-morati (Aşıklar) grubudur. Harlequin,

zanni (hizmetkar) karakter grubuna aittir. Zanni'ler genellikle alt sınıfa mensup olup, ağırlıklı olarak kurnaz, komik rollerini oynamaktadır. Bunun yanında sahnede oldukça hareketlidirler. Harlequin (Arlecchino) Zanni grubunun en zeki ve hazır cevap verebilen karakteridir(Bal, 2025, s.91)

1. HARLEQUIN

Rudlin(1994) Harlequin isminin kökeni konusunda:

Kalıcı, büyülü bir güce sahiptir; bu belki de kökeninin gizemine dair bir kanıttır. Kökenine ilişkin kuramlar arasında oldukça farklı yorumlar vardır. Örneğin, adını “harle” veya “herle” adı verilen, düzensiz şekilli ve çeşitli renkli lekeleri olan bir su kuşundan aldığı öne sürülür. Ancak İtalyanca’da “ino” bir küçültme ekidir ve Arlecchino’nun tüm “küçük kardeşleri” benzer bir ekle adlandırılır: Fritellino (= “küçük kardeş”; *fratello* + *-ino*), Trivellino (= “küçük çevik olan”), Truffaldino (= “küçük dolandırıcı” ya da “küçük hilekâr”). Bu nedenle adının büyük olasılıkla yalnızca Hellecchino (= “küçük şeytan”) anlamına geldiği düşünülmektedir. Dante de Ellechino adında bir şeytandan söz eder(s.76).

Trivelin ve Elarlequin’in bilinen en eski kostümleri (çünkü onlar aynı kişidir) çoğumuzun aşına olduğu dekoratif kıyafetlerden çok farklıdır. Pantolonun ve önden bağlanan uzun ceketin üzerinde, kostümün arka planından daha koyu, çeşitli renklerde yamalar dikilmiştir. Kemerinden bir sopa ve bir cüzdan bulunmaktadır. Saçları eski pantomim sanatçıları gibi tıraş edilmektedir. Şapkası, IX. Charles, I. François veya II. Charles tarzında olmakla birlikte çoğunlukla bir yabani tavşan veya tilki kuyruğuyla süslenmiştir. Bu özellik kendi içinde oldukça belirgin bir karaktere sahiptir. Yamalar, on yedinci yüzyıla kadar asimetrik bir şekilde düzenlenmiştir ve mavi, kırmızı ve yeşil renklerin ağırlıklı olarak kullandığı üçgenlerden oluşan simetrik şeklini henüz almamıştır(Görsel 1-2). On yedinci yüzyılın sonunda üçgenler elmas şeklini almış, ceket kısaltılmış ve taktığı şapka son halini almıştır (Duchartre, 1966), (Görsel 3).

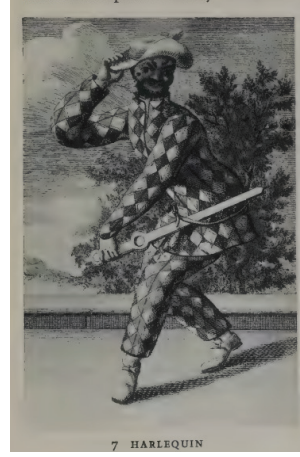


Görsel 1. Dominique Locatelli Trivelin Olarak(17. Yüzyıl)

Bu tür tiyatronun en ilgi çekici tipleri uşaklardı. Bunların başında, Arlecchino¹ (Harlequin) geliyordu. Sahneye takla atarak giren ve hiç umulmadık bir hareketle sahneden çıkan Arlecchino esası sevimli bir hırsız, dilenciydi. Üzerinde çeşitli renkteki yamalarla kaplı kostümü, yıllar geçtikçe ekonomik durumunu düzeltmiş olacak ki, baklava biçiminde renklerle bezendi. Maskesi budala İlk ile kurnazlığı gösteren bir ifade taşırdı. O aldattığı gibi, başkaları tarafından da aldatılabilirdi. Arlecchino çoğu zaman senaryoların başkişisiydi. Olmadığı zaman da oyunun birinci uşak tipi idi(Nutku, 2002, s.144).

Harlequin figürü ilk ortaya çıktığında daha çok yoksullukla ilişkilendirilen renkli yamalı bir elbise ile karşımıza çıkmakta sonrasında ise elmas desenli bir kırkyamayı andıran kırmızı, yeşil, mavi ve sarı baklava desenli bir elbise kullanılmış ve figürle özdeşleşen bir kıyafet halini almıştır. Bunun yanında, Harlequin'in taşıdığı düz tahta sopa/kılıç hem fiziksel şakaları yapmak hem de sahnedeki ses efektlerini güçlendirmek için kullanılmaktadır. Modern “slapstick” komedi terimi adını bu nesneden almıştır. Figür, Commedia dell'Arte tiyatrosu ile özdeşleşen bir maske takmaktadır. (Görsel 2-3).

1 [Alm. Harlekin] [İng. Harlequin] [İt. Arlecchino]: Rönesans'ta ortaya çıkan İtalyan halk doğaçlama tiyatrosunun (commedia dell'arte) en önemli uşak tipi; hırsız ama iyi yürekli, yalancı ama şirin, tahta bir hançer taşıyan bir kişidir. Renk renk yamaları olan bir giysisi vardır, giderek bu yamalar baklava biçimini almıştır (Nutku, 1983, s.8)



Görsel 2. (solda) Harlequin.

Görsel 3. (sağda) Harlequin.

Bu çalışmada bütün Commedia dell'Arte figürlerinden bahsetmenin mümkün olmayacağından dolayı, araştırma Harlequin figürü ile sınırlandırılmıştır. Çalışma kapsamında, Picasso'nun Kübizm ve Sentetik Kübizm dönemlerinde ürettiği, Commedia dell'Arte tiyatrosunun karakterlerinden Harlequin'i müzisyen temasıyla ele aldığı eserlerden hareketle deneysel tipografi çalışmaları gerçekleştirilecektir.

YÖNTEM

Bu çalışmada, Commedia dell'Arte tiyatrosunda önemli karakterlerden biri olan Harlequin'in görsel kimliğinden hareketle deneysel tipografi tasarımı oluşturulması amaçlanmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan durum analizinden yararlanılmıştır. Araştırmada Commedia dell'Arte geleneği tarihsel süreci yer verilmiş, ardından Harlequin figürünün ortaya çıkışı, tarihsel süreci ve görsel kimliğini oluşturan temel özellikleri ele alınmıştır. Akabinde deneysel tipografi yöntemi hakkında bilgiler verilmiş, tarihçesi ve sanat akımlarının etkisi üzerinden açıklanmıştır.

Araştırmacının uygulama aşamasında Harlequin figürünü görsel kimliğini oluşturan temel özellikler belirlenmiştir. Pablo Picasso'nun Harlequin karakterini eserlerinde ele alış biçimi ve görsel temsilleri incelenmiştir. Çalışma kapsamında, Picasso'nun Kübizm ve Sentetik Kübizm dönemlerinde ürettiği,

Commedia dell'Arte tiyatrosunun karakterlerinden Harlequin'i müzisyen temasıyla ele aldığı eserlerden hareketle deneysel tipografi çalışmaları gerçekleştirilecektir. Çalışma kapsamında bütün Commedia dell'Arte figürlerinden bahsetmenin mümkün olmayacağından, araştırma Harlequin figürü ile sınırlandırılmıştır. Ayrıca deneysel tipografi çalışması, "HARLEQUIN" sözcüğünü oluşturan dokuz harfin tasarımı ile sınırlandırılmıştır. Uygulama sürecinde Picasso'nun Harlequin temalı seçilen üç eser renk, geometrik yapı, çizgi, biçim, kostüm, aksesuar ve kompozisyon açısından incelenmiş ve harf formlarına uyarlanmıştır. Tipografik tasarımlar dijital ortamda oluşturulmuştur. Tasarımlar, Picasso'nun biçim dili temel alınarak yorumlanmış ve görsel bütünlük açısından değerlendirilmiştir.

2. PABLO PICASSO PICASSO VE MÜZİSYEN TEMALI HARLEQUIN FİGÜRLERİ

Pablo Picasso, Harlequin figürünü sanat yaşamının farklı dönemlerinde birçok işinde ele almış ve bu karakteri yalnızca Commedia dell'Arte geleneğinin bir temsilcisi olarak değil, aynı zamanda kendi sanatsal kimliğini ifade eden sembolik bir unsur olarak kullanmıştır. Özellikle Pembe Dönem'den başlayarak Kübizm ve Sentetik Kübizm yıllarına uzanan süreçte Harlequin, Picasso'nun eserlerinde müzisyen, akrobat ve tiyatro oyuncusu gibi farklı rollerde karşımıza çıkmaktadır. Elmas desenli kostümü, üç köşeli şapkası ve teatral duruşuyla tanınan bu figür, sanatçının ilgi duyduğu sahne sanatları ile resim arasında görsel bir bağ kurarken, aynı zamanda sanatçının kimlik, dönüşüm ve temsil kavramlarına ilişkin düşüncelerini de oldukça iyi bir şekilde yansıtmaktadır. Kübist dönemde Harlequin figürünü parçalanmış geometrik biçimler, kolaj tekniği ve tipografik öğelerle yeniden yorumlayan sanatçı, böylece geleneksel tiyatro karakteri olan Harlequin figürünü modern sanatın biçimsel arayışlarının bir parçası haline getirmiştir. Bu çalışmada, Picasso'nun kübizm ve sentetik kübizm dönemlerinde ürettiği müzisyen temalı eserleri ele alınmıştır.

2.1. Gitar Çalan Harlequin (Harlequin with Quitar)

Gitar Çalan Harlequin adlı eserde Picasso, Commedia dell'Arte'nin simgesel karakterlerinden Harlequin'i müzisyen kimliğini kübist bir anlayış içerisinde yorumlamıştır. Figür, elmas desenli kostümü ve üçgen şapkasıyla Harlequin figürünün temel özelliklerini taşımakta, bir elinde keman diğer elinde

İse üzerinde “Si tu veux” ifadesinin yer aldığı nota kağıdı tutmaktadır. Dikey kompozisyon boyunca figür, geometrik düzlemler ve keskin açılarla parçalanmıştır. Baş, gövde, kollar ve keman birbirine geçen dikdörtgen, üçgen ve çokgen biçimleriyle oluşturulmuştur. Siyah, beyaz ve gri tonlarının egemen olduğu resimde kırmızı, mavi ve yeşil renklerle oluşturulan elmas desenleri figürün görsel odağını güçlendirirken, arka plan da benzer şekilde parçalı yüzeylerden oluşarak figürle bütünleşmektedir. Figürün yüzünde elmas biçimli göz, üçgen burun ve kare ağız gibi formlar kullanılmıştır. Kemanın geleneksel organik formu da dikdörtgen ve köşeli yüzeylere dönüştürülmüş, böylece figür ile enstrüman arasında biçimsel bir birlik sağlanmıştır. Nota üzerindeki “Si tu veux” (Dilersen) ifadesi, dönemin popüler bir şarkısına gönderme yapmasının yanı sıra, eserin üretildiği yıl Picasso’nun Olga Khokhlova ile evlenmesine yönelik sembolik bir çağrışım olarak da değerlendirilmektedir. Genel kompozisyon, figürü gerçekçi bir betimlemeden uzaklaştırarak geometrik düzen, ritim ve biçim ilişkileri üzerinden kurgulanmış sentetik kübist bir görsel dil ortaya koymaktadır (Cleveland Museum of Art, n.d.), (Görsel 4).



Görsel 4. Pablo Picasso, *Gitar Çalan Harlequin*, Paris, 1918, tuval üzerine yağlı boya, 142 × 100,3 cm. The Cleveland Museum of Art.

2.2. Müzisyen Harlequin (Harlequin Musician)

Eserde kompozisyonun merkezinde oturur vaziyette betimlenmiş bir Harlequin figürü yer almaktadır. Figür, kübist anlayış doğrultusunda geometrik olarak parçalanmıştır. Yüzü, vücudu ve uzuvları farklı perspektiflerden ele alınmıştır. Figürün yüzünde mavi, beyaz, siyah ve yeşil renkler kullanılmış ve

yüz parçalara ayrılarak farklı düzlemler üzerinde konumlandırılmıştır. Figürün başında siyah, yarım daire biçimli bir şapka bulunmaktadır. Kucağında tuttuğu gitar, kompozisyonun merkezine yerleştirilmiş olup dikey konumuyla figürün gövdesini ikiye bölen bir yapı oluşturmaktadır. Harlequin'in kostümünde karaktere özgü elmas sarı ve kırmızı zemin üzerine siyah renkte çizgilerle oluşturulmuştur. Tabloda kullanılan mavi, yeşil, siyah, beyaz, sarı, kırmızı, bordo ve turuncu tonları dengeli biçimde bir araya getirilmiştir. Kullanılan siyah konturlar hem figürü hem de nesneleri belirginleştirerek parçalanmış geometrik biçimlerin belirginleştirmiştir. Eserde ışık-gölge oyunları yerine renk düzlemleri ve biçimsel parçalanma ön planda tutulmuştur. Böylece figür ile arka plan arasındaki sınırlar zaman zaman belirsizleşmiş ve kübist kompozisyon anlayışına uygun bütüncül bir görsel yapı oluşturulmuştur(Görsel 5).



Görsel 5. Pablo Picasso(1924), *Müzişyen Harlequin*, Tuval üzerine yağlıboya, National Gallery of Art.

2.3. Üç Müzişyen (Three Musicians)

Üç Müzişyen, Picasso'nun geç Kübizminin bir örneğidir ve genellikle «sentetik» olarak adlandırılır. İki metre yüksekliğindeki tabloda soldan sağa, klarnet çalan Pierrot, gitar çalan bir Harlequin'i ve bir şarkı söyleyen bir keşiş bulunmaktadır. Figür grubunun arkasında yerde uzanan kahverengi bir köpek ve köpeğin duvara düşen gölgesi görünmektedir(Cox, 2010, s.49)

Her iki eser de sentetik kübizmin temel ilkelerini yansıtmaktadır. Kompozisyonlarda figürler geometrik düzlemlere ayrılarak diktörtgen, üçgen ve çokgen biçimlerin üst üste bindirilmesiyle oluşturulmuştur. Geleneksel perspektif

terk edilmiş ve parçalanmış bir görüntü elde edilmiştir. Harlequin figürü, karakterin ayırt edici özelliği olan, kırmızı ve sarı renklerden oluşan baklava desenli kostümü sayesinde kompozisyonun odak noktasına yerleştirilmiştir. Çevresinde yer alan diğer müzisyen figürleri ise maske, sakal ve başlık gibi unsurlarla Commedia dell'Arte karakterlerini çağrıştırmaktadır.

Görsel 7'te Harlequin keman çalarken, kompozisyonun merkezinde konumlanan Pierrot klarnet çalmakta, rahip figürü ise vokal performansıyla müzikal kompozisyona eşlik etmektedir. Görsel 6'de Harlequin ve Pierrot'un konumları değiştirilmiş, Harlequin bu kez gitar çalmaktadır. Görsel 7'de, pastel tonların ağırlıkta olduğu aydınlık ve dengeli bir renk anlayışı sergilerken, Görsel 6'da koyu tonların ağırlıklı olduğu daha dramatik ve karanlık bir atmosfer sunmaktadır. Her iki kompozisyonda da soğuk renkler baskın olmakla birlikte, Harlequin figürü sıcak ve canlı renklerle öne çıkarılmıştır. Kübist anlayış doğrultusunda figürler ve mekân parçalanmış geometrik düzlemler aracılığıyla yeniden kurgulanmış, farklı bakış açıları tek bir yüzeyde birleştirilerek kompozisyon bütüncül bir yapı içerisinde oluşturulmuştur(Bal, 2025).



Görsel 6 (solda) Pablo Picasso (1921), Üç Müzisyen,
The Museum of Modern Art



Görsel 7 (sağda) Pablo Picasso (1921), Üç Müzisyen,

2.4. Gitar Çalan Harlequin (Harlequin with Quitar)

Eserde kompozisyonun merkezinde yer alan Harlequin figürü, sentetik kübizmin karakteristik anlayışı yansıtmaktadır. Figür cepheden resmedilmesine rağmen yüz, gövde ve eller farklı bakış açılarına sahip olmakla birlikte, geometrik formlar aracılığıyla yeniden yapılandırılmıştır. Yüzde siyah gözler, ince

bıyık, belirgin dudaklar ve beyaz yakalılık figürün kimliğini koruyan temel unsurlar olarak öne çıkarken, başındaki geniş kenarlı şapka Harlequin karakterinin kostümünde önemli bir göstergedir. Gövde bölümünde gri, yeşil ve kahverengi tonlardan oluşan baklava desenli kostüm, karakterin geleneksel giysisine gönderme yapmaktadır. Figürün kucagında yer alan gitar ise mor, siyah, kahverengi ve mavi renk alanlarının iç içe geçtiği geometrik parçalardan oluşmaktadır. Harlequin figürü, müzik aleti ve mekan birbirinden bağımsız öğeler olarak değil, aynı geometrik düzen içerisinde kaynaşan tek bir yapı halini almıştır(-Görsel 8).



Görsel 8. Pablo Picasso, *Gitar Çalan Harlequin*, tuval üzerine yağlı boya, 98 × 77 cm, 1914–1918, Özel koleksiyon.

3. DENEYSEL TİPOGRAFİ VE TARİHSEL GELİŞİMİ

Yazı tarihsel süreçte bilginin gelecek nesillere aktarımını mümkün kılmıştır. Düşünce ve bilgilerin kalıcı hale gelmesini sağlayan yazı, bir mesajın iletiminde son derece etkilidir (Sarıkavak, 2018). Duygu ve düşüncenin görsel tasarım açısından etkili bir biçimde iletilmesi, tipografik biçimlendirme ile oluşturulmaktadır. Bu bağlamda yazının iletişim aracı olarak şekillendirilmesini sağlayan başlıca unsurlardan biri tipografidir (Mazlum, 2017).

Tipografi kelimesi, forma uygun yazı yazmak anlamına gelmektedir. Yunanca *typos* ve *graphia* sözcüklerin birleşmesinden oluşan *typographia* terimden türemiştir. “Kabartma biçimlerle ilgili yazı yöntemi, tipografya, basım” olarak ifade edilen tipografi, harf ve sayıların düzenlenerek görsel bir bütün oluşturul-

masına denir (TDK, 2026). Yazı ve metinlerin düzenlenmesi, tasarlanması ve basımı ile ilgilenen tipografi bir sanat ve bilim dalıdır (Günay, 2024). Dolayısıyla tipografi, metinlerin hem estetik, yaratıcı ve iletişim açısından etkili bir biçimde aktarılmasını sağlayan önemli bir tasarım ögesidir.

Yaratıcı tipografinin amacı, “tasarımcıya sunulan maddi ya da teknik olanaklar dahilinde ve sınırlarında bilgi ya da fikri en etkili biçimde iletmektir” (March, 1988, s.8). Bu bağlamda yaratıcı bir ifade aracı olan deneySEL tipografiyi daha iyi anlayabilmek amacıyla “deney”, “deneyim” ve “deneySEL” terimleri kısaca açıklamak önemlidir. Deney, “Bilimsel bir gerçeği göstermek, bir yasayı doğrulamak, bir varsayımı kanıtlamak amacıyla yapılan işlem, tecrübe” olarak ifade edilmektedir. Deneyim ise; bireyin yaşamı boyunca veya belirli bir sürede edindiği bilgi ve deneyim olarak olarak açıklanır. DeneySEL terimi ise; deney yoluyla olan, deneye dayanan, deneyle ilgili anlamı içermektedir (TDK, 2026). Sözlük anlamlarının dışında deney kavramı sanatçıların ifadelerine bakıldığında Hamish Muir, “Her tipografi işi deneySeldir.” şeklinde ifade ederken; Melle Hammer, “DeneySEL Tipografi diye bir şey yoktur, hiç olmamıştır.” şeklinde açıklamıştır. David Carson ise deneySELLiği, “daha önce denemediğim bir şeydir.” olarak belirtmektedir. Kurt Schwitters ise deney kavramını “kim senin daha önce yapmadığı biçimde” yapılması olarak tanımlamaktadır (Bilak, 2005). Bu farklı yaklaşımlar, sabit bir tanım çerçevesinde sınırlandırılmasının mümkün olmadığını söylemek mümkündür.

DeneySEL tipografi, geleneksel kuralların dışına çıkarak çeşitli teknik ve malzemeler yardımıyla harf formlarının biçimsel dönüşüm ve soyutlama gibi farklı müdahaleleri kapsamaktadır. Dolayısıyla tasarımda işlevsellik kaygısından ziyade çok yaratıcı ve özgün yaklaşımın öne çıktığı ve kavramsal temelli tasarım çözümleri oluşturulmaktadır. (Dur, 2021). Alice Twemlow ise, deneySEL tipografiyi; okurun ilgisini sayfanın görsel hareketine çeken, harfleri ve kelimeleri anlam yaratmak ve yeniden düzenlemek için sonsuz olasılık sunan, biçimlendirilebilir görsel oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Twemlow, 2008, s.86). Bu tanımlardan hareketle deneySEL tipografi harfin okunabilir dilsel bir unsur olmanın ötesine geçerek farklı teknik ve malzemelerle yeniden yorumlanması, görsel bir anlatım ögesine dönüştürülmesi olarak ifade edilebilir.

Gutenberg’in baskı sistemini geliştirmesi, yazılı metinlerin el yazması ile çoğaltılma zorunluluğunu ortadan kaldırırken, çeşitli yazı karakterlerinin oluşumuna katkıda bulunmuştur. Özellikle 20. yüzyılda tipografinin tarihsel süreç boyunca bilim, teknoloji, sanat ve tasarım alanlarında yaşanan yeniliklerle birçok sanat akımı oraya çıkmış ve tipografi gelişimine zemin hazırlamıştır (Baskın, 2022, s. 105). Bektaş’a göre “Fütürizmle birlikte ‘serbest tipografi’ ve

‘özgür sözcükler’ adları altında basılı sayfada yeni ve resimsel nitelikli tipografik bir tasarım doğmuştu” (Bektaş, 1992). Dolayısıyla deneysel tipografinin doğuşunda önemli etkisi bulunan fütürizm akımı, geleneksel sayfa düzenini dışına çıkararak tipografiye hareket ve dinamizm etkisi sağlamıştır.

Dadaizm akımı, alışlagelmiş tipografik kurallara karşı çıkarak tipografinin deneysel yönünün gelişiminde etkili olmuştur (Heller ve Fili, 1999), Konstrüktivizm; tipografide ritim, ses, geometri ve soyutlamayı ön planda tutarken (Becer, 2020), De Stijl’de geometrik biçimler, asimetrik düzenlemeler, serifsiz yazı karakterleriyle tipografik düzenlemeye yeni biçimsel açıdan çeşitlendirmiştir. Bauhaus işlevsel ve yenilikçi tipografik bir düzen yaklaşımıyla modern tipografinin gelişimine katkı sağlamıştır (Becer, 2018). Yeni Tipografi ve Post-modernizm anlayışları ise modernizmin savunduğu okunabilirlik ve evrensel kurallarına karşı çıkmış ve tipografiye özgür ve bireysel bir görsel niteliği kazandırmıştır (Armstrong, 2009).

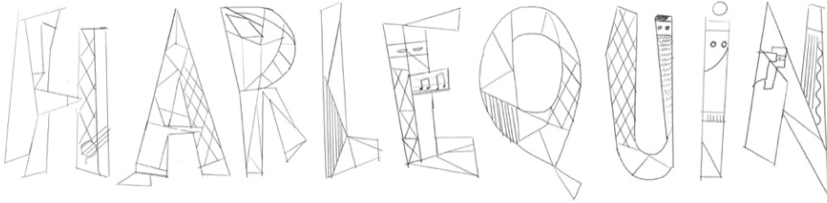
Sonuç olarak tarihsel süreç içinde farklı dönemlerde ortaya çıkan bu akımlar, tipografinin geleneksel kalıplarının sorgulanmasını sağlamış ve deneysel tipografi yaklaşımının gelişmesine katkı sağlamıştır. Dolayısıyla bu akımlar tipografinin geleneksel düzen ve okunabilirlik kaygısından uzaklaştırarak deneysel tipografinin oluşmasına katkı sağlamıştır. Tipografik gelişimine zemin hazırlayan bu akımlar içerisinde özellikle geometrik formların parçalanması, yeniden düzenlenmesi ve farklı kompozisyon düzenlemelerinin oluşturulması, 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan Kübizm sanat akımının biçimsel anlayışıyla benzer özellikler göstermektedir. Bu bağlamda Kübizmin önde gelen temsilcilerinden Pablo Picasso’nun eserlerinde görülen geometrik şekillerde bölünme ve yeniden kurgulanma anlayışı, çalışmanın deneysel tipografi uygulama sürecinin dayanağını oluşturmaktadır.

4. UYGULAMALAR

Bu çalışmada, Pablo Picasso’nun çalışmalarında sıklıkla kullandığı Harlequin karakterinin müzik temalı beş eseri incelenmiştir. Uygulama aşamasında, bu eserlerden esinlendirerek “HARLEQUIN” kelimesine ait dokuz harf için deneysel bir tipografi tasarımı yapılmıştır. Harflerin tasarım düzeni, Pablo Picasso’nun Harlequin figürünü ele aldığı müzikle konulu tabloların kronolojik sıralamasına göre oluşturulmuştur. Bu bağlamda Picasso’nun 1914 yılında yapmış olduğu eser “H” ve “A” harfi tasarımında kullanılırken; “R” ve “L” 1918 tarihli yapıt üzerinden oluşturulmuştur. “U”, “I”, “Q”, “E” harflerin tasarımında

1921 tarihli iki esere yer verilirken; dizinin son harfi “N” ise, 1924 yılında yapılmış bir çalışma kullanılmıştır. Dolayısıyla kelimenin başlangıcından sonuna Picasso’nun 1914-1924 tarihleri arasında müzik temalı eserlerin tipografi tasarımı üzerinden görsel bir zaman çizelgesi oluşturulmuştur.

Tasarımda her eserin görsel temsiliyi belirleyen geometrik parçalar, desenler, çizgiler ve renkler seçilerek harflerin tasarımında kullanılmıştır. Harlequin kostümüne gönderme yapan baklava formları ve maske detayları, parçalı ve keskin geometrik düzenlemeler, değişik doğrultularda uzanan yüzeyler, müzik temalı görsel öğeler ve Picasso’nun eserde kullandığı renkler harflerin oluşturulmasında belirleyici olmuştur. Kaynak olarak kullanılan eserlerdeki renklerin harflere yansıtılmasıyla, tabloların ait olduğu dönemleri görsel açıdan ifade eden bir renk geçişi oluşturulması amaçlanmıştır.



Görsel 9. Çizgisel harf eskizi

Pablo Picasso, eserlerde katı görsel kuralların dışına çıkarak kübist tarzda yapıtlar ortaya koymuştur. Picasso’nun bu tasarım yaklaşımından hareketle harf tasarımları oluşturulurken, klasik tipografi kuralları bilinçli bir olarak esnetilerek deneysel bir düzen kurulmaya çalışılmıştır. Harf tasarımları, stabil ve durağan bir şekilde tekrar eden unsurlar yerine dinamik ve hareketli bir yapı ile kurgulanmıştır. Bu yapı hazırlanan geometrik biçimler, harfi oluşturan form sınırlarının dışına çıkılması ve yüzey çizgilerinin farklı doğrultuda ilerlemesi şeklinde görsel olarak ifade edilmiştir. Bu değişken yapı, Picasso’nun müzik temalı Herlequin eserlerinde görülen parçalı kompozisyon anlayışı, tekrar, hareket, duraklama, ritim gibi müziğin temel öğeleriyle ilişkilendirilmiştir. Bu nedenle harflerin tasarımları farklı görsel vurgu ve geometrik parçaların tekrardan oluşturulmuştur(Görsel 9).

Tablo 1: Picasso'nun 1914-1924 yılları yapmış olduğu arasındaki Herlequin-
in eserlerinin harf tasarımına yansması.

Picasso'nun 1914-1924 Yılları Arasında Herlequin Eserleri ve Deneysel Tipografi Tasarımı				
Eser	Eser Adı/ Yapım Yılı	Harf Tasarımı		Eserden Esinlenilen Unsurlar
	Gitar Çalan Harlequin, (1914-1918).			Geometrik parçalanmalar; mor, turuncu ve koyu ve nötr tonlar; müzik aksesuar öğeleri.
	Gitar Çalan Harlequin, (1918).			Gri-siyah yüzeyler; turkuaz, gri ve bordo tonlarında baklava desenleri; geometrik geçişler ve müzik sembolleri.
	Üç Müzisyen, (1921).			Çizgisel ve parçalı kompozisyon, Harlequin baklava deseni kostümü, müziksel işaretlerde biri olan nota simgeleri, mavi ve nötr tonlar.
	Üç Müzisyen (1921).			Sarı-turuncu ve gri tonlarda renk kullanımı, Harlequin kostümünü ifade eden baklava deseni; figür aksesuarları ve yüzey detayları.
	Müzisyen Harlequin, (1924).			Keskin kontürler; geometrik alanlar, müzik aleti ve Harlequin karakterini anımsatan öğeler.

Pablo Picasso tarafından 1914 yılında yapılan eserin temel özellikleri “H” ve “A” harflerine yansıtılarak tasarlanmıştır. Harf tasarımlarında geometrik parçalanmalar, müziğin temel öğeleri ve enstrümanı oluşturan unsurlardan yararlanılmıştır. Kaynak olarak kullanılan eserde yer alan mor, turuncu ve nötr tonlara tasarımda yer verilmiştir. Eseri oluşturan renkler, parçalı yüzey yapısı, geometrik biçimlerden hareketle dinamik bir harf tasarımı oluşturulmuştur. 1918 tarihli eserindeki biçimsel özellikler ise, “R” ve “L” harflerine aktararak düzenlenmiştir. Harf tasarımlarında gri-siyah, turkuaz, bordo tonlarından yararlanılmıştır. “R” ve “L” harfleri tasarlanırken Picasso’nun yapıtında kullandığı baklava desenleri; geometrik geçişler ve müzik sembollerinden yararlanılmıştır. Figür ve kostümün karakteristik özellikleri harf tasarıma taşınmıştır. Bir diğer 1921 tarihli hazırlanmış Pablo Picasso eseri ise, “E” ve “Q” harflerine aktararak yeniden yorumlanmıştır. Çizgisel ve parçalı kompozisyon, Harlequin baklava deseni kostümü, nota simgeleri, farklı doğrultunda ilerleyen geometrik desenler kullanılmıştır. Böylece harflerin durağan yapısı bozularak görsel hareket kazandırılmaya çalışılmıştır. “E” ve “Q” harflerinin tasarımda renk paleti olarak mavi ve nötr renklere yer verilmiştir. Pablo Picasso’nun 1921 tarihli yapıtına ait özellikler ise, “U” ve “I” harflerine yansıtılarak yeniden düzenlenmiştir. Harlequin kostümünü ifade eden baklava deseni; figür aksesuarları ve yüzey detaylarına yer verilmiştir. Harf tasarımları, Harlequin’in ifade eden sarı-turuncu tonda baklava deseni ve gri tonlardaki renklerle ifade edilmiştir. Son olarak 1924 tarihli Pablo Picasso eserinin biçimsel özellikleri “N” harfine uyarlanmıştır. Harf tasarımında keskin kontürler; geometrik alanlar, müzik aleti ve Harlequin karakterini anımsatan öğelere yer verilmiştir. Kaynak eserler doğrultusunda düzenlenen harfler dikkat çekici desen ve renkleri harf yüzeylerine aktarılmış; tasarımında kurulan parçalı, dinamik yapı ile görsel devamlılığı sağlanmıştır(Tablo 1).

Sonuç olarak Picasso’nun Harlequin müzikal temalı beş eseri kronolojik olarak sıralanması, tasarıma görsel ve zamansal bir kurgu oluşmasını sağlamıştır. Bu durum harfler arasında renk ve biçim farklılığına neden olmuştur. Dolayısıyla Picasso’nun eserlerinin “H” harfinden başlayarak “N” harfine doğru harf tasarımında biçim, renk ve desen kullanımında değişiklik olduğunu görmek mümkündür. Buna karşın Harlequin figürü, geometrik parçalanma, müzik teması gibi ortak görsel öğeler deneysel tipografi tasarımında bütünlük sağlamıştır. Dolayısıyla kaynak yapıtın özelliklerini taşıyan harfler aynı zamanda “HARLEQUIN” sözcüğünü görsel bir dil yansıtılmıştır(Görsel 10).



Görsel 10. Picasso 'nın Harlequin konulu yapıtlarından esinlenilerek oluşturulan "HARLEQUIN" harf tasarımı

SONUÇ

16. yüzyılda İtalya'da ortaya çıkan Commedia dell'Arte tiyatrosu yazılı bir metne bağlı kalmadan sergilenen bir tiyatrodur. Geleneğinin kökeninde Roma komedyası, karnavallar, sokak eğlenceleri, şarlatanlar vb. mizah unsurları bulunmaktadır. İlk başlarda amatör gruplar tarafından oynanan oyunlar, daha sonraları profesyonel toplulukların ortaya çıkmasıyla gelenek güçlenerek büyümüştür. Bu büyüme ile birlikte Commedia dell'Arte'in ünü sadece İtalya sınırları içerisinde kalmamış ve Avrupa'ya yayılmıştır. Avrupa'daki tiyatronun gelişmesinde de önemli bir rol oynamıştır. Commedia dell'Arte'nin yaptığı bu etki farklı tiyatro türlerinin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bunun yanında, birçok sanatçı bu tiyatro ve karakterinden esinlenerek işler üretmiştir. Bunlardan biri de bu çalışmada ele alınan Pablo Picasso'dur. Commedia dell'Arte'nin etkisi tiyatro ile sınırlı kalmamış, sanatın birçok alanına tesir etmiş ve etmeye devam etmektedir.

Picasso sanat yaşamı boyunca sıklıkla Commedia dell'Arte figürlerini ele almıştır. Özellikle Harlequin figürüne çalışmalarında daha sık yer vermiştir. Bu çalışma da, Picasso'nun Kübizm ve Sentetik Kübizm dönemlerinde eserlerinde kullandığı müzisyen temalı Harlequin figürleri incelenmiştir. İncelenen figürlerden yola çıkarak deneysel tipografi çalışmaları yapılmıştır. Tipografi çalışması Harlequin isminde geçen harflerle sınırlandırılmış ve ele alınan Picasso'nun eserleri kronolojik olarak harflere paylaştırılarak kullanılmıştır. Eserlerin kronolojik sıralamasının harflerin sıralamasıyla ilişkilendirilmesiyle çalışmaya zamansal bir anlatım kazandırmıştır. Harlequin figürü deneysel tipografi bağlamından ele alınmış, Kübist anlayışta görülen parçalama, geometrik yapılar, farklı bakış açılarının aynı yüzey üzerinde bir araya getirilmesi ve biçimlerin yeniden düzenlenmesi durumu harfler üzerinde uygulanmaya çalışılmıştır. Pi-

casso'nun müzisyen temalı çalışmalarında müzik, ritim ve hareket duygusu ve farklı görsel unsurların bir araya getirilerek yeni bir bütün oluşturması durumu deneyssel tipografi uygulamalarına yansıtılmıştır.

Picasso'nun Kübist ve Sentetik Kübizm ile ele aldığı Harlequin figürünün deneyssel tipografi açısından önemli bir tasarım kaynağı sunduğu görülmüştür. Sanatçının nesne ve figürleri parçalayarak yeniden ele alması, tipografinin de biçimsel ve anlamsal açıdan yeniden yorumlanmasına olanak sağlamıştır. Bu çalışmanın devamında diğer Commedia dell'Arte karakterleri harf tasarımlarına konu edilebilir.

KAYNAKÇA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2012). *Grafik tasarımın temelleri* (M. E. Uslu, Çev.). Literatür Yayınları.
- Apollinaire, G., & Eimert, D. (2010). *Cubism*. Parkstone International. Armstrong, H. (2009). *Graphic design theory: Readings from the field*. Princeton Architectural Press.
- Bal, Ö. (2025). Commedia dell'arte tiyatrosunun plastik sanatlar üzerindeki etkileri: Harlequin figürü üzerine bir inceleme. E. Yalçinkaya & F. Geçen (Ed.), *Plastik sanatlar alanında cam ve seramik üzerine akademik yorumlar içinde* (Cilt 3, ss. 91–109). Palet Yayınları.
- Baskın Pehlivan, Z. (2022). *Görsel iletişim tasarımında tipografi tarihi ve terimler: Görsel iletişimi tasarlamak 001*. YEM Yayınları.
- Becer, E. (2018). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi.
- Becer, E. (2020). *Modern sanat ve yeni tipografi*. Dost Kitabevi.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş grafik tasarımın etkisi*. Yapı Kredi Yayınları.
- Bilak, P. (2007). Experimental typography: Whatever that means - Deneyssel tipografi, her ne anlama geliyorsa (Ö. Durmaz & O. S. Caba, Çev.). *Grafik Tasarım Dergisi*, 11, 50-52.
- Bilak, P. (2008). Tipografi nedir? (R. Çirişyan, Çev.). *Grafik Tasarım Dergisi*, 24.
- Carter, R. (1997). *Experimental typography*. RotoVision.
- Cleveland Museum of Art. (n.d.). *Harlequin with violin*. Erişim adresi: <https://www.clevelandart.org/art/1975.2>
- Cox, N. (2010). *The Picasso book (Essential artists)*. Tate.
- Duchartre, P.-L. (1966). *The Italian comedy: The improvisation, scenarios, lives, att-*

- ributes, portraits, and masks of the illustrious characters of the commedia dell'arte* (R. T. Weaver, Çev.). Dover Publications.
- Günay, M. (2024). The impact of typography in graphic design. *International Journal of Eurasia Social Sciences (IJOESS)*, 15(57), 1446–1464. <https://doi.org/10.35826/ijoess.4519>
- Heller, S., & Fili, L. (1999). *Typology: Type design from the Victorian era to the digital age*. Chronicle Books.
- March, M. (1988). *Creative typography*. Quarto Publishing plc.
- Mazlum, H. (2017). Modernizm sürecinde yeni tipografinin doğuşu ve Jan Tschichold. *Kastamonu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 18(1), 226–247.
- Nutku, Ö. (1983). *Görsel sanatlar sözlüğü*. Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Nutku, Ö. (2002). *Oyunculuk tarihi I*. Dost Kitabevi.
- Richards, K., & Richards, L. (1990). *The commedia dell'arte: A documentary history*. Basil Blackwell for Shakespeare Head Press.
- Rudlin, J. (1994). *Commedia dell'arte: An actor's handbook*. Taylor & Francis.
- Sarıkavak, N. (2018). Gutenberg tipografisinden çağdaş iletişim tasarımına. *Konya Sanat*, 1, 8-27.
- Smith, W. (1912). *The commedia dell'arte: A study in Italian popular comedy*. Columbia University Press.
- Türk Dil Kurumu. (2026). *Türkçe sözlük*. TDK Yayınları.
- Twemlow, A. (2008). *Grafik tasarım ne içindir?* (D. Özgen, Çev.). YEM Yayınları.
- Uğur, E., & Yıldız, İ. (2022). Modern tipografinin gelişim serüveninin Wolfgang Weingart çalışmaları üzerinden analizi. *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 15(30).
- Uyan Dur, B. İ. (2021). Sanal gerçeklik sanatı ve sürükleyici deneysel tipografi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 5(3), 219-233.

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1:** Duchartre, P.-L. (1977). *The Italian comedy: The improvisation, scenarios, lives, attributes, portraits, and masks of the illustrious characters of the commedia dell'arte* (R. T. Weaver, Çev.). Dover Publications.
- Görsel 2:** Nicoll, A. (1973). *The world of Harlequin: A critical study of the Commedia dell'arte*. Cambridge University Press.

Görsel 3: <https://www.pablocassio.org/three-musicians.jsp>

Görsel 4: <https://www.clevelandart.org/art/1975.2>

Görsel 5: <https://www.nga.gov/artworks/71072-harlequin-musician>

Görsel 6: <https://www.moma.org/collection/works/78630>

Görsel 7: <https://www.pablocassio.org/three-musicians.jsp>

Görsel 8: Apollinaire, G., & Eimert, D. (2010). *Cubism*. Parkstone International. Armstrong, H. (2009). *Graphic design theory: Readings from the field*. Princeton Architectural Press.

Görsel 9: Yazarın kişisel arşivi

Görsel 10: Yazarın kişisel arşivi

TABLO KAYNAKÇA

Tablo 1: Yazarın kişisel arşivi

4. BÖLÜM

POP-UP KİTAP TASARIMI İÇİN TASARIM İLKELERİ MODELİ

Dr. Öğr. Üyesi Gökçe ARİFOĞLU

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi

Güzel Sanatlar Eğitimi

gokce.arifoglu@erdogan.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-4695-1421>

Dr. Öğr. Üyesi Şenay BAŞ

Trabzon Üniversitesi

Güzel Sanatlar Eğitimi

senaybas@trabzon.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0003-0074-0677>

GİRİŞ

Çocuk kitapları yalnızca bilgi aktaran araçlar değil, aynı zamanda çocuğun dünyayı algılama biçimini yapılandıran estetik ve bilişsel nesnelerdir. Özellikle erken çocukluk döneminde görsel anlatı, sözel anlatımdan önce anlam üretiminin başlıca kaynaklarından biri olarak işlev görmektedir. Bu bağlamda resimli çocuk kitapları, çocuğun sembolik düşünme, merak geliştirme, neden-sonuç ilişkisi kurma ve duygusal bağ oluşturma süreçlerinde kritik role sahiptir.

Baran (1989), resimli çocuk kitaplarında yer alan resimli anlatımların çocuk üzerindeki etkilerinin öneminin uluslararası düzeyde kabul edilir bir bilgi olduğunu ifade etmektedir. Resimli kitaplarda yer alan görsel elemanların veya figürlerin küçük çocuklar tarafından tanınabilir olması, onların bu durumdan haz duymasını sağlamaktadır. İlk zengin dil ve düşünme becerisi kazanmaları da bu durumla iç içe olduklarını ispatlamaktadır. Erken dönem çocuklarla kuru-

lan en etkili etkileşim kurma biçiminin görsel dilin kullanıldığı resimlerle olduğu düşünülmektedir. Betimlemeler, illüstrasyonlar, görsel bir eleman olarak iyi bir etkileşim ortamı oluşturmaktadır. Okumayı henüz öğrenememiş erken dönem çocukları için resimler, kitabın anlaşılabilir olmasını ve resimli kitaplardan daha çok haz almalarını sağlamaktadır (Demirel, 2010; Ulutaş, 2017). Çocukların gelişim evreleri düşünüldüğünde, erken dönem çocukları için kitapların daha keyifli hâle getirilmesinin onlar için etkili yaratım açısından destekleyici birer materyal olabileceğini göstermektedir.

Son yıllarda etkileşimli kitap formatlarının gelişmesiyle birlikte pop-up kitaplar, klasik resimli kitap anlayışını dönüştüren önemli yayın türlerinden biri hâline gelmiştir. Sayfa açıldığında hareket eden, yükselen, katlanan ya da kullanıcı müdahalesiyle dönüşen bu sistemler, anlatıyı statik yüzeyden mekânsal deneyime dönüştürmektedir. Bu yönüyle pop-up kitaplar yalnızca illüstrasyon nesneleri değil; kâğıt mühendisliği, hareket tasarımı ve kullanıcı etkileşimi bileşenlerini içeren hibrit tasarım ürünleridir. Ancak mevcut literatür incelendiğinde pop-up kitaplar çoğunlukla çocuk edebiyatı ya da teknik kâğıt mühendisliği ekseninde ele alınmakta; tasarım ilkeleri temelinde bütüncül modeller sınırlı görünmektedir. Bu bölüm bu boşluğa yanıt vermeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda bölümün temel sorusu şudur: Etkili bir pop-up çocuk kitabı tasarımını oluşturan temel ilkeler nelerdir ve bunlar sistematik bir model altında nasıl yapılandırılabilir?

1. POP-UP KİTAPLARI YENİDEN DÜŞÜNMEK: NESNEDEN DENEYİME

Pop-up kitaplar tarihsel olarak volvelles, lift-the-flap mekanizmaları ve hareketli bilim kitaplarına kadar uzanan bir geçmişe sahiptir. Ancak çağdaş pop-up kitap, yalnızca hareketli sayfa kurgusu değil; deneyimsel anlatı sistemidir. Bu deneyim üç düzlemde oluşur. Birincisi Görsel-Anlatısal Düzlemdir. Kompozisyon, renk, karakter tasarımı ve perspektif anlatının estetik boyutunu kurar. İkincisi ise mekanik düzlem olarak tanımlanabilir. Bu da katlama, açılma, döner mekanizmalar, katmanlı derinlik ve hacimsel yapı anlatının fiziksel dramaturjisini oluşturur. Son olarak, Etkileşimsel Düzlem’de Okur burada pasif izleyici değil, anlatıyı tetikleyen katılımcı kullanıcı olarak belirlenir. Bu üçlü yapı pop-up kitabı iki boyutlu resimli kitaptan ayıran temel yapıyı oluşturur.

Bu çalışma kapsamında önerilen pop-up tasarım modeli, pop-up çocuk kitaplarının yalnızca mekanik hareketli kitaplar olarak değil, algısal, pedagojik, etkileşimsel ve anlatısal bileşenlerin bütünleştiği çok katmanlı tasarım sistem-

leri olarak değerlendirilmesi amacıyla geliştirilmiştir. Model beş temel tasarım ilkesinden oluşmaktadır: algısal çekicilik, kâğıt mühendisliği, pedagojik uygunluk, kullanıcı etkileşimi ve oyunsu anlatı.

Tablo 1. Pop-Up Kitap Tasarımı İçin Önerilen Modelin Bileşenleri ve Kuramsal Temelleri

İlke	Kuramsal Dayanak	Tasarımdaki Karşılığı
Algısal çekicilik	Gestalt	Renk, vurgu
Kâğıt mühendisliği	Paper engineering	Katlama sistemleri
Pedagojik uygunluk	Piaget	Yaş düzeyi
Kullanıcı etkileşimi	Norman	Hareketli parçalar
Oyunsu anlatı	Huizinga	Keşif kurgusu

Tablo 1’de görüldüğü üzere, modelin beş bileşeni birbirinden bağımsız değil, etkileşimli bir sistem olarak çalışmaktadır. Algısal çekicilikten oyunsu anlatıya uzanan bu yapı, pop-up kitap tasarımını yalnızca estetik ya da teknik bir üretim süreci olarak değil; bilişsel, pedagojik ve deneyimsel boyutları bütünleştiren çok katmanlı bir tasarım ekolojisi olarak ele almayı önermektedir.

2.1. Algısal Çekicilik (Perceptual Attraction)

Bu ilke, çocuğun kitapla ilk temasında oluşan dikkat ve görsel yönelimi ifade etmektedir. Gestalt algı kuramına göre çocukların görsel organizasyonu figür-zemin ilişkileri, yakınlık, benzerlik ve devamlılık ilkeleriyle anlamlandırdığı bilinmektedir (Arnheim, 1974). Resimli çocuk kitaplarında renk kontrastı, kompozisyon dengesi ve odak noktaları, dikkat sürdürülebilirliği üzerinde belirleyicidir (Nodelman, 1996).

Ayrıca erken çocuklukta yoğun renk kullanımı, ritmik tekrar ve biçim sadeliğinin algısal işleme yükünü azalttığı belirtilmektedir (Gönen et al., 2014). Bu nedenle algısal çekicilik, yalnızca estetik bir özellik değil, anlatıya giriş eşiği olarak değerlendirilmektedir.

2.2. Kâğıt Mühendisliği Mekaniği (Origami Mechanics)

Modelin ikinci boyutu, pop-up kitapların yapısal ve kinetik sistemler-

ini kapsamaktadır. Hendrix (2008) pop-up sistemleri yalnızca kâğıt katlama teknikleri olarak değil “computational paper engineering systems” olarak tanımlamaktadır. Montanaro (1993) ise bu mekanik sistemlerin anlatısal işlev taşıdığını vurgular.

Bu ilke, hareketin dekoratif değil semantik olması gerektiğini savunur. Başka bir ifadeyle sayfadan yükselen bir form yalnızca şaşırtıcı değil, anlatı içeriğiyle ilişkili olmalıdır. Bu yaklaşım kâğıt mühendisliğini tasarım semiyotiğiyle ilişkilendirmektedir.

2.3. Pedagojik Uygunluk (Pedagogical Fit)

Pedagojik uygunluk ilkesi tasarımın gelişimsel uygunluk boyutuna karşılık gelir. Piaget’nin bilişsel gelişim yaklaşımı ve Vygotsky’nin yapılandırmacı görüşleri, erken çocukluk materyallerinin çocuğun gelişim düzeyiyle uyumlu olması gerektiğini göstermektedir (Piaget, 1952; Vygotsky, 1978).

Şimşek (2016) ve Demirel (2010), okul öncesi kitaplarda kavramsal yoğunluk, görsel detay ve metin uzunluğunun çocuk düzeyiyle dengeli olması gerektiğini vurgular. Bu nedenle bu ilke yalnızca içerik seçimini değil; mekanik karmaşıklığın dahi gelişimsel uygunluğunu kapsamaktadır.

2.4. Oyunsu Anlatı (Playful Narrative)

Modelin son boyutu, oyunun anlatı içindeki kurucu rolüne odaklanır. Huizinga’nın (1949) *Homo Ludens* yaklaşımı ve Sutton-Smith’in (1997) oyun kuramı, oyunun yalnızca eğlence değil, kültürel anlam üretme biçimi olduğunu ortaya koymaktadır. Çocuk kitaplarında sürpriz mekanizmalar, keşif temelli yapı ve açık uçlu olay akışı anlatıyı oynunsallaştırır. Bu durum öğrenme motivasyonu ve duygusal bağ kurma açısından önemlidir (Nikolajeva & Scott, 2001).

Bu ilke pop-up kitapların yalnızca hareketli değil, “oynanan anlatılar” olarak okunmasını önermektedir.

2.5. Kullanıcı Etkileşimi (User Interaction)

Bu boyut, çocuğun pasif okuyucu değil, aktif katılımcı olarak konumlandırılmasını esas alır. Norman’ın (2013) etkileşim tasarımı yaklaşımına göre kullanıcı müdahalesi deneyim üretir. Pop-up kitapta çek-aç sistemleri, katla-

nabilir bölümler, hareket ettirilebilir parçalar çocuğu ortak anlatı üreticisine dönüştürmektedir. Bu özellik yapılandırmacı öğrenme kuramlarıyla da ilişkilidir; çünkü bilgi yalnızca sunulmaz, etkileşim içinde inşa edilir (Bruner, 1966).

Bu nedenle kullanıcı etkileşimi, oyunsu manipülasyondan öte öğrenme stratejisi olarak görülmektedir.

3. POP-UP TASARIM İLKELERİ MODELİ BAĞLAMINDA “MİNİK ARKADAŞLARIM” UYGULAMASI

Bu çalışma kapsamında geliştirilen “*Minik Arkadaşlarım*” adlı hareketli hikâye kitabı, önerilen pop-up tasarım modelinin bir uygulama örneği olarak değerlendirilebilir. Prototip kitap yalnızca özgün bir tasarım ürünü değil, modelde önerilen beş temel ilkenin tasarım pratiğinde nasıl karşılık bulduğunu gösteren deneysel bir uygulama niteliği taşımaktadır.



Şekil 1. “*Minik Arkadaşlarım*” hareketli hikâye kitabının kapağı

Modelin ilk boyutu olan algısal çekicilik, kitap tasarımında renk, kompozisyon, vurgu merkezleri ve figür-zemin ilişkileri üzerinden yapılandırılmıştır. Karakter illüstrasyonlarında sade ancak dikkat çekici biçimlerin tercih edilmesi, parlak ve doygun renk kartelasının kullanılması ve sahne kompozisyonlarında görsel ritim oluşturulması, okul öncesi çocukların dikkat sürelerini desteklemeyi amaçlamaktadır. Bu yaklaşım, erken çocuklukta algısal ilgi ve görsel yönelim süreçlerine ilişkin literatürle de örtüşmektedir (Arnheim, 1974; Nodelman, 1996).



Şekil 2. “Minik Arkadaşlarım” hareketli hikâye kitabının 6. ve 7. sayfası

Modelin ikinci boyutu olan origami mechanics, prototip kitabın omurgasını oluşturmaktadır. Toplam 18 hareketli ve üç boyutlu sayfa kurgusunda kullanılan katlama sistemleri, yalnızca mekanik sürpriz etkisi üretmek için değil, anlatıyı destekleyen mekânsal dramatizasyon unsurları olarak kurgulanmıştır. Sayfa açıldığında yükselen yapılar, hareketli parçalar ve katmanlı derinlikler, anlatı akışına fiziksel boyut kazandırmaktadır. Bu yönüyle hareket, dekoratif unsurdan çok anlatı taşıyıcısı olarak işlev görmektedir (Rubin, 2010; Hendrix, 2008).

Modelin pedagojik uygunluk ilkesi, kitabın konu seçimi, görsel sadeliği ve kullanıcı düzeyiyle ilişkilendirilmektedir. Doğa ve küçük canlılar ekseninde kurulan hikâye kurgusu, okul öncesi dönemin merak ve keşif eğilimleri dikkate alınarak oluşturulmuştur. Aynı zamanda mekanik yapıların karmaşıklığı çocuğun motor beceri düzeyini zorlamayacak şekilde planlanmıştır. Böylece estetik ve etkileşim boyutu gelişimsel uygunlukla dengelenmeye çalışılmıştır (Piaget, 1952; Şimşek, 2016).

Modelin dördüncü bileşeni olan kullanıcı etkileşimi, kitabın temel yapısal özelliklerinden biridir. Hareketli parçalar, açılır katmanlar ve dokunsal müdahale gerektiren mekanizmalar, çocuğu pasif okuyucu olmaktan çıkararak anlatının

aktif katılımcısına dönüştürmektedir. Bu yönüyle kitap, yalnızca okunan değil, deneyimlenen bir nesneye dönüşmektedir. Bu yaklaşım yapılandırmacı öğrenme ve etkileşim tasarımı perspektifiyle uyumludur (Bruner, 1966; Norman, 2013).



Şekil 3. “Minik Arkadaşlarım” hareketli hikâye kitabının 4. ve 5. Sayfası

Modelin son ilkesi olan oyunsu anlatı, kitabın kurgusal yapısında sürpriz, keşif ve oyun temelli akışlar üzerinden görünür olmaktadır. Sayfa mekanikleri yalnızca teknik işlev taşımamakta; hikâye ilerledikçe çocukta keşfetme duygusu oluşturan anlatısal oyun öğelerine dönüşmektedir. Böylece kitap, öğrenme ile oyunu bütünleştiren etkileşimli bir anlatı yapısı üretmektedir (Huizinga, 1949; Nikolajeva & Scott, 2001).



Şekil 4. “Minik Arkadaşlarım” hareketli hikâye kitabının 8. ve 9. sayfası

Bu değerlendirme doğrultusunda *Minik Arkadaşlarım* prototipi, pop-up modelinde tanımlanan beş ilkenin tasarım düzeyinde karşılık bulduğu bir uygulama örneği olarak okunabilir. Bu durum önerilen modelin yalnızca kavramsal değil, uygulanabilir bir tasarım çerçevesi sunduğunu da göstermektedir.

SONUÇ

Bu bölümde ele alınan kuramsal çerçeve ve uygulama örneği birlikte değerlendirildiğinde, pop-up kitapların erken çocukluk döneminde yalnızca estetik nesneler ya da eğlenceli yayın ürünleri olmadığı; bilişsel gelişim, duyuşsal öğrenme ve görsel anlatı açısından çok katmanlı pedagojik araçlar sunduğu görülmektedir. Özellikle fen, doğa ve keşif temelli içeriklerin erken çocukluk yayınlarında kullanımı, çocukların çevreyi anlamlandırma, canlılar arası ilişkileri kavrama ve temel bilimsel süreç becerilerini geliştirme potansiyeli taşımaktadır (Kıldan & Pektaş, 2009).

Bu bağlamda *Minik Arkadaşlarım* örneğinde tercih edilen doğa ve küçük canlılar eksenli anlatı, yalnızca konu seçimi açısından değil, önerilen pop-up tasarım modelinin pedagojik uygunluk ve oyunsu anlatı boyutları bakımından da anlamlı görünmektedir. Şimşek'in (2016) çocuk yayınlarında doğa, hayvan ve yakın çevre temalarının önemine ilişkin vurgusu, bu tasarım tercihlerini desteklemektedir. Benzer biçimde çocukların doğayı büyük ölçüde hayvan figürleri ve doğal çevre imgeleri üzerinden kavradığını gösteren çalışmalar (Keliher, 1997; Strommen, 1995), bu tür anlatıların erken yaşta ekolojik farkındalık geliştirmede işlevsel olabileceğini düşündürmektedir.

Hareketli ve üç boyutlu kitapların çoklu duyuşsal deneyim üretme kapasitesi de bu tartışmanın önemli boyutlarından biridir. Geleneksel resimli kitaplardan farklı olarak, pop-up sistemler çocuğu yalnızca okuyucu olarak değil, dokunan, keşfeden ve manipüle eden aktif kullanıcı olarak konumlandırmaktadır. Bu yönüyle etkileşim, öğrenmenin biçimsel parçasına dönüşmektedir. Bu yaklaşım, çocukların kitapla duyuşsal bağ kurmasını ve kitap sevgisinin gelişmesini destekleyen materyal temelli bir öğrenme anlayışıyla da örtüşmektedir.

Bu bölümde tartışılan önemli sonuçlardan biri de pop-up kitap üretiminin Türkiye bağlamındaki sınırlı görünürlüğüdür. Literatür ve saha gözlemleri, piyasadaki örneklerin büyük ölçüde çeviri ya da telifli yabancı üretimlerden oluştuğunu göstermektedir. Bu durum, pop-up kitap tasarımının yalnızca yayıncılık meselesi değil; aynı zamanda tasarım eğitimi, üretim altyapısı ve kâğıt mühendisliği bilgisiyle ilişkili bir alan olduğunu ortaya koymaktadır.

Ancak burada dikkat çekici olan nokta, yüksek üretim maliyetleri ve teknik zorluklar nedeniyle yerli pop-up kitap tasarımlarının geliştirilemeyeceği yönündeki yaygın varsayımın tartışmaya açık oluşudur. Bu varsayımdan hareketle, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi BAP birimi kapsamında bu tür çalışmaların gerekli araç-gereç ve üretim altyapısı sağlandığında gerçekleştirilebilirliğini sınamak amacıyla yazar tarafından 2022 yılında öneri niteliğinde bir proje geliştirilmiştir. Bu süreçte, araştırma kapsamında incelenen mevcut örneklerden farklı olarak, özgün tasarım kararlarına dayanan ve uzman değerlendirmeleriyle desteklenen hareketli bir pop-up masal kitabı modeli oluşturulmuştur.

Sunulan uygulama örneği, yeterli atölye altyapısı, dijital tasarım teknolojileri ve disiplinlerarası iş birlikleri sağlandığında, yerel ölçekte nitelikli pop-up kitap prototiplerinin geliştirilebileceğini göstermektedir. Bu yönüyle çalışma, yalnızca özgün bir kitap tasarımı sunmamakta; aynı zamanda Türkiye’de çocuk yayıncılığı ve tasarım eğitimi bağlamında alternatif bir üretim kültürünün mümkün olabileceğine ilişkin kavramsal ve pratik bir öneri de geliştirmektedir. Önerilen pop-up tasarım modeli de bu bağlamda yalnızca bir değerlendirme aracı değil, gelecekte çocuk kitabı tasarımı alanında üretim ve öğretim süreçlerine rehberlik edebilecek bir tasarım çerçevesi olarak düşünülebilir. Modelin algısal çekicilik, kâğıt mühendisliği, pedagojik uygunluk, kullanıcı etkileşimi ve oynusu anlatı bileşenleri, pop-up kitapların bütüncül biçimde değerlendirilmesine olanak tanımaktadır.

Daha geniş ölçekte düşünüldüğünde, bu bölüm çocuk yayıncılığı ile tasarım araştırmaları arasında bir kesişim alanı önermektedir. Özellikle sanat eğitimi, çocuk kitabı illüstrasyonu ve tasarım temelli öğrenme eksenlerinde bu tür model temelli çalışmaların çoğalması, alanın kuramsal derinliğini artırabilir.

Sonuç olarak, pop-up kitap tasarımı yalnızca mekanik hareketli sayfalar üretmek değil; estetik, pedagojik ve deneyimsel anlatı sistemleri kurmaktır. Bu bölümde geliştirilen yaklaşım, bu alanı yeniden düşünmek için hem kuramsal hem de uygulamalı bir başlangıç noktası sunmaktadır.

TEŞEKKÜR

Bu çalışma, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi tarafından “SBA-2021-1072” kodlu proje kapsamında desteklenmiştir. Çalışmaya maddi katkı sağlayan aynı birime teşekkür ederim.

KAYNAKÇA

- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye* (Rev. ed.). University of California Press.
- Baran, H. (1989). *0-6 Yaş grubu çocuk kitap illüstrasyonlarının analizi ve bir çocuk kitabı illüstrasyonu denemesi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK veritabanından erişildi (Erişim No: 7689).
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Demirel, Ş. (2010). *Edebiî metinlerle çocuk edebiyatı*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Gönen, M., Uludağ, G., Tanrıbuyurdu, Fındık, E. ve Tüfekçi, E. (2014). 0-3 Yaş çocuklarına yönelik resimli çocuk kitaplarının özelliklerinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (H. U. Journal of Education) 29(1), 126-139. Erişim adresi: <http://www.efdergi.hacettepe.edu.tr/yonetim/icerik/makaleler/1959-published.pdf>
- Hendrix, S., L. (2008). Pop up workshop: Computationally enhanced paper engineering for children. faculty of the graduate school of the university of colorado in partial fulfillment of the requirements for the degree of doctor of philosophy department of computer science.
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul.
- Keliher, V. (1997) Children's perceptions of nature. *International Research in Geographical and Environmental Education*, 6(3), 240-243, doi:10.1080/10382046.1997.9965051.
- Kıldan, O., & Pektaş, M. (2009). Erken çocukluk döneminde fen ve doğa ile ilgili konuların öğretilmesinde okul öncesi öğretmenlerinin görüşlerinin belirlenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 10(1), 113-127.
- Montanaro, A., R. (1993). *Pop-up and Movable Books: A Bibliography*. Metuchen, NJ: Scarecrow Press.
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2001). *How picturebooks work*. Garland.
- Nodelman, P. (1996). *The pleasures of children's literature*. (Second Edition), White Plains, NY: Longman.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). Basic Books.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. (M. Cook, Trans.). W. W. Norton & Company. <https://doi.org/10.1037/11494-000>
- Strommen, E. (1995). Lions and tigers and bears, Oh my! Children's conceptions of

- forests and their inhabitants. *Journal of Research in Science Teaching*, 32(7), 683-698.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- Şimşek, T. (2016). *Okul öncesinde çocuk edebiyatı ve medya*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Ulutaş, A. (2017). Okul öncesi dönem çocuk kitaplarındaki resimlerin çocuğa göreliğinin öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(61), 602-610. <https://doi.org/10.17755/esosder.304697>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Moran, B. (1998). *Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış 1: Ahmet Mithat'tan Ahmet Hamdi Tanpınar'a*. İstanbul: İletişim Yayınları.
2001. Kopenhag: European Society for Translation, Copenhagen Business School: 24-25.

5. BÖLÜM

GELENEKSEL FRİG MOTİFLERİNİN İÇ MİMARİDE BEZEME OLARAK KULLANIMI

Mert KARAAĞAÇLIOĞLU

Afyon Kocatepe Üniversitesi

Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı YL Öğrencisi

mertkaraagaclioglu@gmail.com

Doç. Dr. Harun DİLER

Afyon Kocatepe Üniversitesi

Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı

hdiler@aku.edu.tr

GİRİŞ

Geleneksel Frig motifleri, Anadolu'nun zengin ve köklü kültürel mirasının en özgün parçalarından biri olarak tarih boyunca sanat, zanaat ve mimarlık alanında estetik, işlevsel ve sembolik değerler taşımıştır. M.Ö. 1200-700 yılları arasında (M.Ö. 8. yüzyıldan itibaren altın çağını yaşayan) İç Anadolu'nun batısında, Sakarya Nehri ve Frig Vadisi (Afyonkarahisar, Eskişehir, Kütahya) merkezli coğrafyada hüküm süren Frig uygarlığı; özellikle taş oymacılığı, seramik süslemeciliği, dokumacılık ve ahşap işçiliğinde geliştirdikleri geometrik düzenlemeler ve doğa sembolleriyle tanınmaktadır. Geometrik desenler (labirent, zikzaklar, eşkenar dörtgenler), spiraller, hayat ağacı motifi ile boğa, keçi, aslan gibi hayvan figürleri, Frig kültürünün temel bezeme karakteristiklerini

* Bu çalışma Doç. Dr. Harun DİLER danışmanlığında Eylül, 2026 tarihinde Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi'nden üretilmiştir.

oluşturmaktadır.

Günümüzde iç mimari tasarımlarda bu yerel kültürel unsurların yeniden yorumlanarak kullanılması, geçmişle bağ kurmayı sağlarken mekânların kültürel aidiyetini, özgünlüğünü ve tarihsel derinliğini artırmaktadır. Son yıllarda yapay zekâ (YZ) ve generatif (üretken) tasarım teknolojilerinin mimari süreçlere hızla dâhil olması, geleneksel motiflerin çağdaş mekânlara uyarlanmasında ve dijital çağda sürdürülebilir kılınmasında yepyeni yaratıcılık ufukları sunmaktadır. Ancak günümüzde geleneksel Frig motifleri üzerine yapılan bilimsel çalışmaların büyük ölçüde arkeolojik, antropolojik ve tarihsel bağlamla sınırlı kalması, söz konusu kültürel mirasın çağdaş iç mimari uygulamalarındaki yerini daraltmaktadır. Diğer yandan küreselleşme süreciyle birlikte iç mekân tasarımlarında gözlemlenen tektipleşme eğilimi (minimalist ve standart küresel stiller), yerel estetik değerlerin ve kültürel kodların günlük yaşam alanlarından uzaklaşmasına yol açmaktadır. Yapay zekâ destekli generatif tasarım araçları, tarihsel motiflerin estetik DNA'sını analiz ederek modern iç mekân yüzeylerine (duvar panelleri, mobilya, aydınlatma armatürleri, zemin kaplamaları) uygun biçimde, saniiyeler içinde hızlı ve çeşitli varyasyonlarla sentezleme olanağı sunmaktadır.

Bu çalışmanın temel amacı, Frig uygarlığına ait geleneksel motiflerin yapay zekâ destekli tasarım araçları (ChatGPT, Google Gemini, RunwayML, DeepDream/Artbreeder, Midjourney ve Stable Diffusion) aracılığıyla çağdaş iç mimari mekânlarda birer bezeme ögesi olarak yeniden üretilebilirliğini, uygulanabilirliğini ve estetik algısını araştırmaktır.

Araştırmanın odaklandığı temel sorunsal; küreselleşme etkisiyle iç mekân tasarımlarında ortaya çıkan monotonlaşma ve küresel benzeşme eğilimine karşı, yerel kültürel kimlik öğelerinin ileri teknoloji algoritmaları ile nasıl estetik ve işlevsel bir biçimde dönüştürülebileceğidir. Araştırma problemi çözüme kavuşturulduğunda elde edilen kuramsal yarar, kültürel miras ile dijital tasarım teknolojileri arasında disiplinler arası özgün bir zemin oluşturmak; pratik yarar ise tasarımcılara yapay zekâ ile motif üretimi hususunda yenilikçi araç, yöntem ve perspektifler kazandırmaktır.

Araştırma kurgusu, coğrafi olarak Batı Anadolu merkezli Frig Vadisi (Afyonkarahisar) motifleri ve 2023-2026 yılları arasında geliştirilen güncel üretici yapay zekâ yazılımları ile sınırlandırılmıştır. Metodolojik açıdan nitel literatür analizi ve 51 uzmandan oluşan anket grubunun nicel verilerinin birlikte değerlendirildiği 'karma yöntem' (mixed method) benimsenmiştir.

1. KURAMSAL TEMELLER: FRİG SANATI, MOTİF KÜLTÜRÜ VE İÇ MİMARİDE BEZEME

1.1. Frig Uygarlığı ve Sanatına Genel Bakış

Frig kültürü ve sanatı, doğaya, verimliliğe ve Ana Tanrıça Kybele'ye olan dini inanç sistemi etrafında şekillenmiştir. Frig zanaatkârları ve taş ustaları; özellikle Midas Anıtı (Yazılıkaya) ve kaya mezarlarında görüldüğü üzere cephe işçiliğinde stilize figürler, tekrarlayan geometrik bandlar ve modüler süsleme öğeleri kullanmışlardır. Dönemin toplumsal yaşamı ve dini ritüelleri, taş kabartmalardan madeni kaplara ve dokumalara kadar geniş bir sanatsal üretim yelpazesinde ifadesini bulmuştur. Frig uygarlığı, komşu halklarla kurduğu ticari ve kültürel etkileşimler sayesinde yerel süsleme elemanlarını uluslararası boyutlara taşımış, günümüz tasarımcıları için zengin bir görsel kaynak bırakmıştır.

1.2 Frig Motiflerinin Biçimsel Özellikleri ve Sembolizmi

Genç Frig Dönemi eserlerinde öne çıkan temel motifler; labirent desenleri, spiraller, zikzak çizgiler, baklava dilimleri, hayat ağacı sembolleri ile boğa, keçi ve aslan gibi güç ve bereketi simgeleyen hayvan figürleridir. Bu biçimsel özellikler, dönemin estetik kaygılarını ve toplumsal hafızasını yansıtan güçlü birer görsel koddur. Geometrik düzenlemelerdeki simetri ve ritim, görsel bir denge oluşturma ötesinde mistik ve koruyucu sembolizmler taşımaktadır. Soyutlama anlayışının hâkim olduğu bu motifler, izleyiciyi düşündürerek görsel bir etkileşim alanı yaratmaktadır.

1.3 İç Mimaride Bezeme Kavramı ve Kültürel Entegrasyon

İç mimarlıkta bezeme kavramı, salt bir süsleme eylemi olmanın ötesinde, mekânın ruhunu ve karakterini belirleyen, kullanıcıda yerellik ve duygusal aidiyet hissi oluşturan temel bir mekânsal iletişim aracıdır (Rapoport, 1990; Çıracı, 2015). Geleneksel motiflerin iç mekânlara entegrasyonu tarihi yapılardan modern konut ve kamu binalarına kadar geniş bir spektrumda yer bulmaktadır. Ancak geleneksel motiflerin birebir kopyalanarak çağdaş mekânlara yerleştirilmesi, mekânda anakronik (çağdışı) ve boğucu bir etki yaratabilmektedir. Bu noktada motiflerin estetik DNA'sının rasyonelleştirilerek soyutlanması büyük

önem taşımaktadır.

Frig motiflerinin simetrik ve geometrik altyapısı; modern ahşap lambriler, dekoratif duvar panelleri, seramik karo döşemeleri, mobilya kapakları, akustik tavan elemanları ve aydınlatma armatürleri gibi iç mimari yüzeylerde uygulanmaya son derece elverişlidir. Doğal malzemeler (ahşap, mermer, taş, seramik) ile harmanlanan Frig motifleri, minimalist mekân kurgularında odağı güçlendiren sofistike ve sıcak bir atmosfer oluşturmaktadır.

2. YAPAY ZEKÂ DESTEKLİ GENERATİF TASARIM YAKLAŞIMLARI

2.1 Yapay Zekâ ve Üretken Tasarım Sistemleri

Dijital çağın getirdiği teknolojik devrimlerle birlikte tasarım disiplinleri, insan zekâsı ve el becerisinin algoritmik sistemlerle etkileşime girdiği yeni bir döneme evrilmiştir. Yapay zekâ destekli tasarım sistemleri; veriye dayalı motif sentezleme, karmaşık geometrik varyasyonları saniyeler içinde çoğaltma ve mekânsal estetik simülasyon sunma özellikleri ile tasarımcının rolünü salt ‘üreten’ konumundan algoritmaları yöneten ‘yönlendirici’ konumuna taşımaktadır. Generatif (üretken) tasarım yaklaşımı, tasarımcının belirlediği kısıtlamalar çerçevesinde binlerce tasarım alternatifini hesaplayabilmektedir (Burry, 2011; McCormack & Gifford, 2019).

2.2 Kültürel Unsurların Dijital Tasarıma Entegrasyonu

Metin tabanlı komutlarla (prompt) görsel üreten Midjourney, Stable Diffusion ve DALL-E gibi araçların yanı sıra; GAN (Generative Adversarial Networks) ve StyleGAN modelleri kültürel desenlerin derinlemesine öğrenilmesini sağlamaktadır. GAN mimarisinde yer alan üretici ve ayırt edici ağların rekabeti, Frig motiflerinin temel karakteristiklerini korurken tamamen yeni ve yaratıcı biçimlerin (Creative Adversarial Networks - CAN; Elgammal vd., 2017) üretilmesine imkân vermektedir. Yapay zekânın ‘yeniden bağlamsallaştırma’ (re-contextualization) yeteneği sayesinde antik bir taş anıttaki zikzak motifi, brüt beton bir duvarda parametrik bir akustik panele dönüştürülebilmektedir.

Yapay zekâ kullanımının manuel tasarım yöntemlerine kıyasla sunduğu en büyük avantaj hız, optimizasyon ve fikir çeşitliliğidir. Manuel yöntemlerle haf-

olarak sürebilecek olan desen analizleri ve 3D konsept görselleştirmeleri, yapay zekâ algoritmaları sayesinde dakikalar içinde geniş bir vizyon yelpazesi halinde elde edilebilmektedir. Bu durum, tasarımcıya zaman tasarrufu sağlamakta ve yaratıcı düşünce sürecinde ‘ya eğer’ senaryolarını cesurca deneme imkânı sunmaktadır.

3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ VE UYGULAMA SÜRECİ

3.1 Veri Toplama Yöntemi

Bu araştırmada, nitel ve nicel araştırma tekniklerinin bütünleşik biçimde uygulandığı karma yöntem (mixed method) benimsenmiştir. Araştırmanın nitel boyutunda geleneksel Frig motiflerinin tarihsel, kültürel ve biçimsel özellikleri literatür taraması ve görsel analiz teknikleriyle incelenmiştir. Ardından yapay zekâ görsel üretim araçları (Midjourney, Stable Diffusion, RunwayML) kullanılarak Frig motifleri çağdaş iç mimari mekân elemanlarına (oturma odası ahşap panelleri, konsol, gardırop, cam bölmeler, TV ünitesi, yatak başlığı, ayna çerçeveleri, şömine kaplamaları, banyo ve mutfak dolapları) uygulanmış ve yüksek çözünürlüklü konsept görseller tasarlanmıştır. Araştırmanın nicel boyutunda ise üretilen yapay zekâ destekli tasarımların estetik, işlevsel ve kültürel algısını ölçmek amacıyla bir anket çalışması gerçekleştirilmiştir.

3.2 Araştırmanın Evreni, Örneklem Profili ve Anket Yapısı

Araştırmanın örneklemini; Afyonkarahisar (Frig Vadisi) merkezli olmak üzere iç mimarlık, mimarlık ve endüstriyel tasarım alanlarında faaliyet gösteren profesyoneller ile bu disiplinlerde eğitim gören lisans ve lisansüstü öğrencilerden oluşan toplam 51 gönüllü katılımcıdan meydana gelmektedir. Çevrimiçi (Google Forms) platformunda uygulanan yapılandırılmış anket formu beş bölümden oluşmaktadır: Demografik bilgiler, Kültürel Mirasın İç Mimarideki Yeri, YZ Araçlarının Tasarım Sürecindeki Etkinliği, Görsel Tasarımların Estetik Değerlendirmesi ve Açık Uçlu Öneri Soruları. Verilerin analizinde 5’li Likert ölçekli yanıtlar için aritmetik ortalama (X) ve standart sapma değerleri hesaplanmış; açık uçlu yanıtlar ise içerik analizi tekniğiyle temalara ayrılarak kategorize edilmiştir.

4. BULGULAR, İSTATİSTİKSEL ANALİZLER VE HİPOTEZ TESTLERİ

4.1 Anket Önermelerinin İstatistiksel Analizi

Çevrimiçi anket verilerinin istatistiksel analiz yazılımları kullanılarak çözümlenmesi sonucunda araştırmanın hipotezlerini destekleyen nicel ve nitel bulgular elde edilmiştir. Katılımcıların demografik ve mesleki profili incelendiğinde; %82.3'ünün tasarım süreçlerinde yapay zekâ araçlarını (Midjourney, Stable Diffusion, ChatGPT vb.) en az bir kez deneyimlediği veya aktif olarak kullandığı (%17.6 aktif/düzenli, %64.7 ara sıra) tespit edilmiştir. Bu veri, örneklem grubunun generatif tasarım araçlarına ve dijital yeniliklere son derece yatkın olduğunu kanıtlamaktadır.

Kültürel mirasın iç mimarideki yeri ve yapay zekâ araçlarının etkinliğine ilişkin 5'li Likert ölçeği (1: Kesinlikle Katılmıyorum - 5: Kesinlikle Katılıyorum) ile elde edilen betimsel istatistikler aşağıdaki Tablo 1'de sunulmuştur:

Tablo 1. Yapay zekâ araçlarının tasarım sürecindeki önerme bulguları

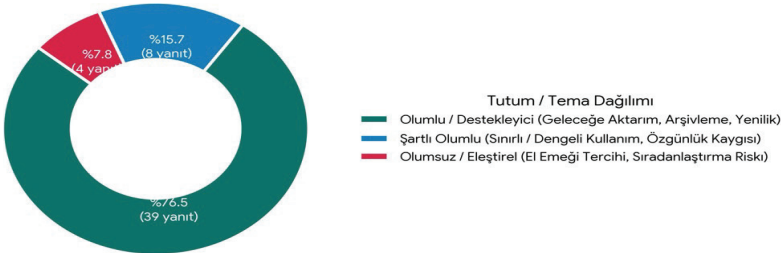
Değerlendirme Önermeleri	Ortalama($\bar{X}$)	Standart Sapma
1. Yapay zekâ algoritmaları, geleneksel desenleri modern formlarla harmanlamada başarılı sonuçlar üretebilir.	4.20	0.94
2. Yapay zekâ, geleneksel yöntemlere kıyasla daha hızlı ve çeşitli tasarım varyasyonları sunar.	4.06	1.05
3. Yapay zekâ ile üretilen tasarımlar, kültürel mirasın dijital çağda sürdürülebilirliğine katkı sağlar.	4.20	0.89
4. Yapay zekâ araçları iç mimarın yaratıcı sürecini kısıtlar, tasarımları tek tipleştirir.	3.29	1.27

4.2 Görsel Tasarımların Estetik Değerlendirmesi ve Nitel Görüşler

Tez kapsamında üretilen görsellerin estetik değerlendirmesinde; katılımcıların %70.6'sı Şekil 1'deki gibi tasarımların mekânsal derinlik algısını güçlendirdiğini, %80.4'ü motiflerin çağdaş mobilya ve aydınlatma unsurlarıyla uyumlu bir dil oluşturduğunu belirtmiştir. Ahşap ve seramik yüzeylere uygulanan generatif Frig desenleri %78.5 oranında 'sıcaklık' ve 'aidiyet' hissi yaratırken; renk uyumu, desen-mekân dengesi ve çağdaşlık düzeyi %82.4 oranında estetik normlara (orantı, ritim, denge) uygun bulunmuştur.



Şekil 1. Üretilen yapay zekâ destekli

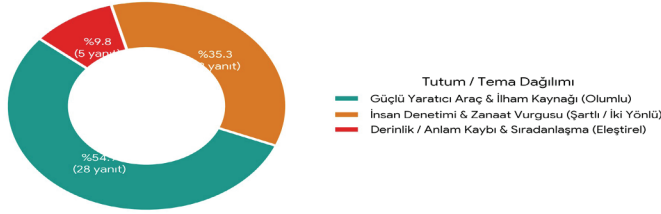


Şekil 2. Yapay zekânın kültürel mirası aktarma rolü

Açık uçlu sorularda yapay zekânın kültürel mirası aktarma rolüne ilişkin tutumlarda; Şekil 2’de katılımcıların %76.5’i (39 kişi) dijitalleştirme ve arşivleme açısından son derece olumlu bir tutum sergilemiştir.

Şekil 3’de yapay zekânın yeniden yorumlama kapasitesi değerlendirildiğinde %54.9’u güçlü bir ilham kaynağı olarak görmüştür. %35.3’ü ise son sözün insan tasarımcıda kalması gerektiği hibrit modeli vurgulamıştır.

Soru 18: YZ Araçlarının Yeniden Yorumlama Kapasitesi



Şekil 3. YZ tasarımlarının iç mimaride kullanılmasında kişisel görüş oranları

4.3 Hipotezlerin Doğrulanması ve Literatürle Tartışma

Araştırma hipotezlerinin tümü (temel hipotez ve 3 alt hipotez) elde edilen verilerle istatistiksel olarak doğrulanıp kabul edilmiştir. Temel hipotez (Frig motiflerinin YZ ile estetik yeniden üretilebilirliği), Alt Hipotez 1 (mekânsal derinlik ve özgünlük artışı), Alt Hipotez 2 (hız ve çeşitlilik avantajı) ve Alt Hipotez 3 (kullanıcı/tasarımcı estetik beğenisi) istatistiksel ve betimsel verilerle kesin olarak doğrulanmıştır.

Tartışma kapsamında elde edilen bulgular, literatürde Akdoğan (2021) tarafından vurgulanan geleneksel Türk motiflerinin mekânsal kimlik oluşturu etkisi ve Rapoport (1990) tarafından ifade edilen mekânın sözsüz iletişimi yaklaşımları ile doğrudan örtüşmektedir. Ayrıca Elgammal vd. (2017) tarafından geliştirilen CAN (Yaratıcı Çekişmeli Ağlar) teorisi doğrultusunda, yapay zekânın sadece mevcut motifleri taklit etmediği, Frig zikzak ve spiral formlarını çağdaş parametrik mimari öğelerle harmanlayarak yenilikçi tasarım dilleri sentezleyebildiği kanıtlanmıştır.

Mekânsal uygulamalarda yapay zekâ yazılımlarının sunduğu yüksek çözünürlüklü kaplama simulasyonları, iç mimarlıkta geleneksel zanaat ile dijital üretimin (CNC kesim, lazer oyma, 3D yazıcı teknolojisi) entegre edilebileceği hibrit bir imalat modelinin kapısını aralamaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Geleneksel Frig motiflerinin yapay zekâ destekli generatif tasarım araçlarıyla çağdaş iç mimari bezeme elemanı olarak kullanılması; yerel kültürel mirasın korunması, dijital olarak arşivlenmesi ve modern yaşam alanlarında sürdürülebilir kılınması yönünde disiplinler arası öncü bir model ortaya koymaktadır. M.Ö. 8. yüzyıldan günümüze ulaşan zengin Anadolu süsleme hafızası, yapay zekânın yeniden bağlamsallaştırma yeteneği sayesinde pasif bir müze kalıntısı olmaktan çıkarak mekâna kimlik, ruh ve anlatı katan dinamik bir tasarım hammadmesine dönüşmüştür.

Çalışma sonuçları; yapay zekânın iç mimarların yaratıcılığını kısıtlayan bir unsur olmadığını, aksine zihinsel süreçleri özgürleştiren, malzeme ve doku uyumlarında insan zihninin sınırlarını aşan kombinasyonlar sunan vizyoner bir asistana dönüştüğünü kanıtlamaktadır. Tasarımcılar ve kullanıcılar, dijital ortamda üretilen bu motiflerin minimalizm ve denge ilkeleri çerçevesinde mekânın odak noktalarında kullanılmasını ve CNC kesim, 3D yazıcı gibi çağdaş imalat teknolojileriyle ahşap, taş ve seramik yüzeylere aktarılmasını önermektedir.

Gelecek araştırmalar ve sektörel pratikler için şu öneriler geliştirilmiştir: Hitit, Urartu, Selçuklu ve Osmanlı gibi diğer Anadolu medeniyetlerinin bezeme kültürleri benzer algoritmik modellerle taranıp literatür genişletilmeli, Yapay zekâ çıktılarının Sanal Gerçeklik (VR) ve Artırılmış Gerçeklik (AR) teknolojileri ile desteklenerek kullanıcı mekânsal algı testlerinin gerçek zamanlı simülasyonu sağlanmalı, mimarlık ve iç mimarlık lisans müfredatlarına dijital kültürel miras ve üretken yapay zekâ entegrasyonu dersleri dahil edilmeli, yerel zanaatkarlar, mimarlar ve bilgisayar mühendisleri arasında disiplinler arası çalışma atölyeleri düzenlenerek teorik tasarımların fiziksel mekân uygulamaları teşvik edilmeli, son kullanıcıların algısını ölçecek daha geniş ölçekli kamu binaları ve otel projeleri simülasyonları gerçekleştirilmelidir.

KAYNAKÇA

- Akdoğan, E. (2021). *Geleneksel Türk motiflerinin iç mekân tasarımında kullanımı: Kavramsal bir değerlendirme*. İstanbul: Tasarım Kuram Yayınları.
- Akurgal, E. (2000). *Anadolu Uygarlıkları*. İstanbul: TÜBİTAK Yayınları.
- Aydın, S. (2017). İç Mekân Tasarımında Kültürel Motiflerin Kullanımı ve Anlamı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 10(2), 45-61.

- Burphy, M. (2011). *Scripting cultures: Architectural design and programming*. London: John Wiley & Sons.
- Çalıkoğlu, A. (2005). *Frig Sanatı Üzerine Bir Değerlendirme*. Arkeoloji ve Sanat Dergisi, 20(3), 22-39.
- Çıracı, H. (2015). *Kültürel kimlik ve mimari tasarım: Mekânın anlamlandırılması üzerine bir değerlendirme*. Mimarlık ve Kültür Dergisi, 12(2), 45-56.
- Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M. & Mazzone, M. (2017). *CAN: Creative Adversarial Networks, generating 'art' by learning about styles and deviating from style norms*. arXiv preprint arXiv:1706.07068.
- Haldun, Ö. (1991). *Frigler ve Frig sanatı*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- McCormack, J. & Gifford, T. (2019). Emergence and creativity in artificial intelligence: A design perspective. *Leonardo*, 52(2), 127-132.
- Mellaart, J. (1967). *Anatolian Civilizations*. London: Thames and Hudson.
- Rapoport, A. (1990). *The Meaning of the Built Environment: A Nonverbal Communication Approach*. Tucson: University of Arizona Press.
- Rızaoğlu, B. (2022). *Yapay Zekâ ile Görsel Sanat Üretimi: Yeni Bir Yaratıcılık Alanı*. Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 4(1), 12-28.
- Şahin, M. (2021). İç Mimarlıkta Bezeme Anlayışı: Gelenekten Dijitale. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 14(2), 89-103.

6. BÖLÜM

ART BASEL UNLIMITED 2026: ÖLÇEK, BELLEK VE MEKÂNSAL DENEYİM ÜZERİNE BİR İNCELEME¹

Dr Öğr.Üyesi İpek ŞENEL ÖZAYTEN

Kafkas Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Resim Bölümü

ipeksenell@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-3091-4180>

GİRİŞ

Art Basel Unlimited 2026, çağdaş sanatın geleneksel sergileme biçimlerinin ötesine geçerek büyük ölçekli yerleştirmeler, mekâna özgü müdahaleler ve disiplinlerarası üretimlere odaklanan önemli bir platform sunmaktadır. Bu çalışma, Art Basel Unlimited 2026 ziyareti sırasında çekilen fotoğraflardan ve alınan notlardan hareketle sergilenen eserlerin mekân, bellek, iktidar ve izleyici deneyimi bağlamında değerlendirilmesini amaçlamaktadır. Unlimited bölümünde yer alan yapıtlar, sanat nesnesini yalnızca estetik bir obje olmaktan çıkarıp izleyiciyi fiziksel ve düşünsel olarak sürece dahil eden deneyim alanlarına dönüştürmektedir. Özellikle büyük ölçekli yerleştirmeler, izleyicinin mekân içerisindeki konumunu yeniden tanımlarken, tarihsel ve toplumsal göndermeler içeren eserler kolektif hafıza ve tanıklık kavramlarını gündeme taşımaktadır. Bu değerlendirme, çağdaş sanatın günümüzde yalnızca nesne üretimiyle değil, mekânın bütününe dönüştüren deneyimsel stratejilerle de varlık gösterdiğini ortaya koymaktadır. Art Basel Unlimited 2026, sanatın güncel toplumsal, kültürel ve politik meselelerle kurduğu ilişkiyi görünür kılan; izleyiciyi aktif katılıma

1 Bu çalışma yazarın Art Basel Unlimited 2026 ziyaretinde çektiği fotoğraflardan ve aldığı notlardan hareketle hazırlanmıştır.

davet eden ve sanat deneyimini çok katmanlı bir karşılaşmaya dönüştüren önemli bir sergileme modeli olarak değerlendirilmektedir. Bu çalışma, Art Basel Unlimited 2026 ziyareti sırasında çekilen fotoğraflardan ve alınan notlardan hareketle hazırlanmıştır. Amaç, fotoğraflarda belgelenen eserleri ve sergileme stratejilerini çağdaş sanatın güncel tartışmaları bağlamında değerlendirmektir. Çalışma, özellikle mekânın kullanımı, ölçek olgusu, kolektif bellek, iktidar ilişkileri ve izleyici deneyimi üzerine odaklanmaktadır. Unlimited bölümünde karşılaşılan eserler, sanatın günümüzde giderek daha fazla deneyim odaklı bir yapıya yöneldiğini göstermektedir. Bu nedenle çalışma, sanat eserinin fiziksel varlığı kadar izleyiciyle kurduğu ilişkiyi ve ortaya çıkardığı düşünsel alanı da değerlendirmeyi amaçlamaktadır.

1. SERGİNİN BAĞLAMI VE ESERLER ÜZERİNE NOTLAR

2026 yılında Basel’de gerçekleştirilen Art Basel Unlimited, çağdaş sanatın ölçek, mekân ve izleyici deneyimi üzerine geliştirdiği yeni yaklaşımları görünür kılan önemli bir sergileme platformu olarak öne çıkmıştır. MOMA PS1 Baş Küratörü Ruba Katrib küratörlüğünde gerçekleştirilen bölüm, 16.000 metrekarelik bir alanda farklı kuşaklardan ve coğrafyalardan sanatçıların 59 büyük ölçekli projesini bir araya getirmiştir. Unlimited, geleneksel fuar standı modelinin sınırlarını aşan yerleştirmeler, video projeksiyonları, performanslar, duvar resimleri ve mekâna özgü üretimler için tasarlanmış öncü bir sergileme alanı olarak tanımlanmaktadır (Art Basel, 2026).

Unlimited’daki eserlerin ilk dikkat çeken özelliği ölçektir. Burada eserler duvara asılan bir resim ya da kaide üzerindeki bir heykel olmaktan çıkar; duvarın, zeminin ve hatta izleyicinin hareket güzergâhının bir parçası hâline gelir. Fotoğraflarda görülen uzun duvar yerleştirmeleri ve geniş ölçekli resimler, sanatçının yalnızca yüzey üzerinde değil, mekânın bütününde çalıştığını göstermektedir. Bu durum izleyicinin konumunu da değiştirir. Bir eser karşısında duran kişi artık yalnızca gözlemci değildir; yapıtın içinde dolaşan, ona yaklaşan, uzaklaşan ve onu farklı açılardan deneyimleyen aktif bir katılımcıya dönüşür. Unlimited’ın en önemli katkılarından biri, sanat deneyimini fiziksel bir karşılaşma hâline getirmesidir. Unlimited bölümünde sergilenen çalışmaların önemli bir kısmı, sanat nesnesini yalnızca bakılan bir obje olmaktan çıkararak izleyicinin fiziksel olarak içinde hareket ettiği deneyim

alanlarına dönüştürmektedir. Böylece sanat eseri ile izleyici arasındaki ilişki yeniden tanımlanmakta; mekân, eserlerin anlam üretim sürecinin ayrılmaz bir parçası hâline gelmektedir. Bu bağlamda Art Basel Unlimited 2026, çağdaş sanatın günümüzdeki yönelimlerini gözlemlemek için bir fuardan öte, güncel toplumsal ve kültürel meselelerin sanatsal karşılıklarını görünür kılan uluslararası bir araştırma alanı olarak değerlendirilebilir.



Şekil 1. Jacques Villeglé “Kavaklı Arka Kapı” demir, 2014



Şekil 2. Ai Weiwei “Demir Çimen”, 180 x735 cm tuval üzerine çeşitli ebatlarda Monte edilmiş yırtık posterler, 1991

İncelenen eserler arasında Jacques Villeglé’nin, Tobias Spichtig’in, Ai Weiwei’nin, Kim Bohie’nin, Matthew Barney’nin, Nikita Kadan’ın, Junko Oki’nin, İnci Eviner’in ve Maria Loizidou’nun çalışmaları yer almaktadır. Bu sanatçılar, farklı malzeme ve ifade biçimleri kullanmalarına rağmen bellek, kimlik, aidiyet, tarih, savaş, ekoloji ve insan deneyimi gibi ortak temalar etrafında buluşmaktadır (Vernissage.tv, 2026). Çalışmaları farklı malzeme ve

anlatım biçimlerine sahip olmalarına rağmen bireysel hafıza ile kolektif tarih arasındaki gerilimleri görünür kılan ortak bir zeminde buluşmaktadır.

Yeni Gerçekçilik (Nouveau Réalisme) hareketinin önde gelen isimlerinden biri olan Jacques Villeglé'nin "Poterne des Peupliers / Kavaklı Arka Kapı" (1991) adlı çalışması, sanatçının kent dokusundan topladığı afiş katmanlarını bir araya getirdiği pratiğinin önemli örneklerinden biridir. 1958'de Villeglé, Paris sokaklarına yapıştırılmış posterlerden arzu, merak veya öfke nedeniyle parçalar koparan Parisli yayaları temsil eden anonim eserler üretmiştir. 1991'de devam ettiği bu seride duvarlardan yırtılmış posterleri kaldırmak için gereken fiziksel müdahaleyi gözler önüne sermiştir.

Çalışmalarındaki yırtılmış ve üst üste binmiş yüzeyler, kentin görünmez arşivini oluştururken aynı zamanda zamanın fiziksel izlerini taşımaktadır. Bu yaklaşım, belleğin doğrusal değil katmanlı ve parçalı bir yapı olduğunu göstermektedir. Benzer biçimde Ai Weiwei'nin "Iron Grass / Demir Çimen" (2014) adlı yerleştirmesi, milyonlarca bireysel çim formunun bir araya gelmesiyle oluşan geniş bir alan yaratmaktadır. 2014 yılında yaratılan bu büyük ölçekli enstalasyon, uluslararası kuralların zayıflaması ve askeri eylemin devlet stratejisinin daha doğrudan bir aracı haline gelmesiyle yeniden yankı buluyor. Bu bağlamda, eser günümüzde sayısız bireyin karşı karşıya kaldığı hayatta kalma koşullarına acil bir şekilde değiniyor. Zemine dağılmış 1000'den fazla ayrı ayrı dökme demir bıçaktan oluşan Demir Çimen, çimenin kırılganlığını kolektif bir güce dönüştürüyor. Kentsel drenaj sistemlerinde kullanılan korozyona dayanıklı demirden yapılmış olan eser, bir çim parçasına benziyor; her bir bıçağın ölçeği ve gücü ise tanksavar engellerinin şeklini çağrıştırıyor. Demir Çimen, yukarıdan bakılacak bir anıt değil, yakından karşılaşılabilecek bir eser olarak dikkati çekmektedir. Savaş, ideoloji ve kişinin kontrolü dışındaki güç sistemleri altında hayatta kalmayı azimli bir ısrar olarak sunuyor (Art Basel, 2026). Her bir parça tek başına kırılgan görünürken bütün içerisinde güçlü bir kolektif yapı oluşturmaktadır. Eser, birey ve topluluk arasındaki ilişkiyi görünür kılarken politik direniş ve dayanışma kavramlarını da çağrıştırmaktadır.



Şekil 3. İnci Eviner “Cennetin Yeniden Canlandırılması” video performans, 2018



Şekil 4. Nikita Kadan “Alarm” Ses enstalasyonu, 2023

Sanat tarihi alegorileri ve ikonografiden beslenen İnci Eviner “Reenactment of Heaven / Cennetin Yeniden Canlandırılması” (2018) adlı yapıtında bedenin toplumsal normlar içerisindeki konumlanışını sorgulamaktadır. Sanatçı, çizim pratiğini video, performans ve enstalasyon gibi farklı mecralara genişleterek, bedenin bireysel ve toplumsal temsiline ilişkin çok katmanlı bir anlatı kurmaktadır. İlk olarak İlk olarak 10. Liverpool Bienali’nde sergilenen eser, daha sonra sanatçının 2022 yılında Dirimart Dolapdere’de gerçekleştirilen *Huriler ve Gezinler* başlıklı kişisel sergisi kapsamında İstanbul’da buluşmuştur. Enstalasyon, izleyicinin çevresinde dolaşarak deneyimleyeceği biçimde tasarlanmış olup, sürükleyici ölçeği ve mekânsal kurgusuyla sergi alanını dünyevi gerçeklikler ile ruhani

tahayyüllerin iç içe geçtiği bir deneyim mekânına dönüştürmektedir. İnanç ile ekonominin kesişim noktalarına dikkat çeken Eviner, on metre genişliğindeki çift taraflı ekrana yansıtılan videoyu iki katmanlı bir kompozisyon olarak kurgular. Üst bölümde gün doğumundan gün batımına kadar uzanan Haliç panoraması yer alırken, alt bölümde zamansız bir düzen içinde hareket eden huri figürleri, gündelik yaşam ile dinsel fanteziler arasındaki gerilimi görünür kılmaktadır (A.g.e., 2026). Hareket, tekrar ve performans ekseninde şekillenen bu anlatı, bireyin toplumsal ve ideolojik sistemler içerisindeki konumunu ve özgürleşme olanaklarını sorgular. Böylece eser, izleyiciyi yalnızca pasif bir gözlemci olmaktan çıkararak düşünsel ve eleştirel bir katılımcı olmaya davet etmektedir. Nikita Kadan'ın "Tryvoha / Alarm" (2023) adlı ses enstalasyonu çalışması, savaşın gündelik yaşam üzerindeki etkilerine odaklanmaktadır. Tryvoha'nın sesi, günümüz Ukrayna ses ortamının tanıdık bir parçası olan hava saldırısı sinyalinin bir opera şarkıcısının sesiyle yeniden yaratmıştır. İzleyiciler, enstalasyonun içine girmeye ve onları her yönden saran sesi deneyimlemeye davet edilmiştir. Kaygıdan kurtulma ve tekrar kaygının içine girme, metaforik bir yeniden doğuş olarak görülebilir. İzleyici, yıkımı simgeleyen bir 'savaş sesi'nin sesli deneyimini yaşar, ancak bunu güvenli bir ortamda dinler ve zarar görmeden uzaklaşabilir. Enstalasyon, büyük bir metal çerçeve ve çubuk, beyaz kumaş ve siren sesini taklit eden bir opera şarkıcısının ses kaydından oluşmaktadır (A.g.e. 2026). Ukrayna bağlamında üretilen eser, belirsizlik ve tehdit duygusunu mekânsal bir deneyime dönüştürerek güncel politik gerçeklikleri görünür kılmaktadır.



Şekil 5. Maria Loizidou, "Şu An Neredeyim?" 1000x398 cm elle dokunmuş çelik ağ, 2025



Şekil 6. Kim Bohie “Günler” 390x648 cm, tuval üzerine renk, 2022

Sömürgecilik tarihi, savaş, baskı, azınlıklar ve sosyal refahtan mahrumiyetle ilgili kişisel ve politik referansları iç içe geçiren Kıbrıs kökenli sanatçı Maria Loizidou’nun “Where Am I? / Şu An Neredeyim?” (2025) adlı yerleştirmesi ise aidiyet ve yer kavramlarını sorgulamaktadır. Tığ işi geleneklerini anımsatan desenlerle elle dokunan, yarı saydam bir metal duvar halısını andıran bu eser, ince paslanmaz çelik tel ve alüminyum levhalardan oluşmakta olup, göçmen kuşları tasvir etmektedir. Göç, yerinden edilme, özgürlük ve doğayla birlikte yaşama konularını yansıtan eser, “yer” ve “gökyüzü” arasında hem “fiziksel” hem de sembolik bir köprü görevi görmektedir (A.g.e. 2026). Hafif ve geçirgen yapısıyla dikkat çeken bu çalışma sınırlar, göç ve yerinden edilme deneyimlerine dair şiirsel bir yaklaşım geliştirmektedir. Günümüz dünyasında bireyin mekânla kurduğu ilişkinin ne kadar kırılgan olduğunu göstermektedir. Doğu Asya ve Batı resminin geleneksel sınırlarını aşan deneysel yaklaşımıyla tanınan Güney Koreli sanatçı Kim Bohie’nin “The Days / Günler” (2022) serisi, doğanın zamanını şiirsel bir resim diliyle görünür kılmaktadır. Manzara resmindeki kendine özgü pratiği, geleneksel teknikleri çağdaş bir duyarlılıkla harmanlamaktadır. Hayata ve doğanın canlılığına duyulan saygıya dayanan, geniş ve meditatif bir manzara sunan, üç sütun ve dört satır halinde düzenlenmiş 12 resimden oluşan eser, anıtsal bir yeşil alan oluşturuyor. Başlık, yaşanmış ve mevcut anların birikimini ima ederek, her varoluşa ait olan ve var olduğu sürece anlamlı kalan zamana işaret etmektedir. Minimal formlar ve canlı yoğunluk aracılığıyla Kim, palmye ağaçlarını, tropikal bitkileri, kuşları ve uzun süredir yol arkadaşı olan köpeği

Leo'yu resmederek, samimi karşılaşmaları ve engin doğal olayları birleşik bir resimsel düzleme dönüştürmüştür (A.g.e. 2026). Titiz gözlem ve tekrarlanan fırça darbeleriyle inşa edilen eser, doğanın güzelliğini ve sonlu yaşamın kıymetini yansıtmaktadır. Deniz, bitki ve ufuk imgeleri üzerinden kurulan kompozisyonlar, insan ile doğa arasındaki ilişkinin sakın ancak derinlikli bir okumasını sunmaktadır. Japon sanatçı Junko Oki'nin "Anthology"(2026) adlı çalışması, dikiş, nakış ve tekstil aracılığıyla oluşturulan kişisel bir hafıza alanı sunmaktadır. Antoloji, dua ve savaşa dair kişisel ve kolektif anıların iç içe geçtiği bir enstalasyondur. Junko Oki'nin sazdan bir yapının üzerine serilmiş spiral nakışları, zaman, tereddüt ve devam eden tarihler üzerine bir meditasyon niteliğindedir. Annesinin işlettiği bir dikiş kursundan kalan malzemelerle nakış yapmaya başlayan Oki için, kalıcı bir ilham kaynağı, büyükannesinin İkinci Dünya Savaşı sırasında yamalı giysilerden yaptığı okul üniformasıdır. Oki'nin çalışmaları, kadınların hayatta kalma, dua ve azim eylemleri olarak iğne işine dair kapsamlı kişisel ve kolektif tarihlerden yararlanıyor (A.g.e. 2026). Tekrarlanan el hareketleriyle üretilen yüzeyler, gündelik yaşamın görünmez hikâyelerini kayıt altına alan alternatif arşivler olarak okunabilir. Bu yönüyle eser, teknolojik ve endüstriyel üretim biçimlerine karşı yavaşlık ve emek kavramlarını öne çıkarmaktadır.



Şekil 7. Junko Oki "Anthology" 2,5x5x5m sahnesi yerleştirme tekstil, yerleştirme, 2026



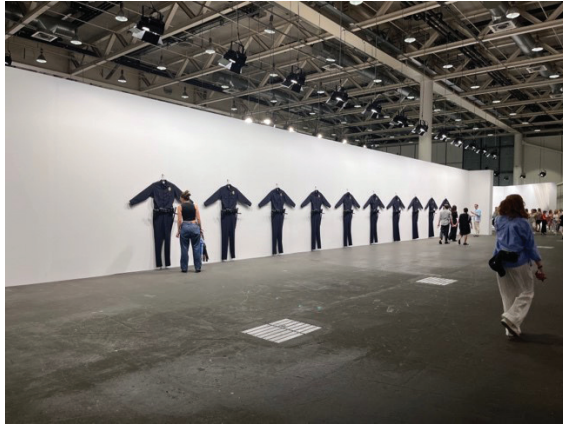
Şekil 8. Tobias Spichtig “Drama” resim, tiyatro 5,5x6,x5m, 2026

Tobias Spichtig’in Drama adlı çalışması ise figür, duygu ve teatral temsil arasındaki ilişkiyi araştırmaktadır. enstalasyonu, resimleri bir tiyatro sahnesi gibi düzenliyor; resimler sadece asılmak yerine sahnenin içine yerleştiriliyor. Perdeler, gardıroplar ve yıpranmış mobilyalardan oluşan yatak odası benzeri bir mimari içinde düzenlenmiş olan eserler, bir sergiden çok bir sete benzeyen bir mekânı işgal ediyor. Yüzler bakışlarını koruyor, bedenler hareketlerinin ortasında duraklıyor; resimler mekân içinde birer varlık gibi davranarak eylemi bekliyor. Mobilyalar ve nesneler, resimleri adeta oyuncular gibi ağırlıyor. Eserler özel ve kamusal alan arasında gidip gelirken, günlük iç mekanları hatırlatıyor ve samimiyeti artırıyor. Bu dram, anlatısal bir çözüme ulaşmadan tiyatronun mantığından yararlanan, resmi nesnelere, mimariye ve izleyiciye taşıyan, sakin bir yapıttır (A.g.e. 2026). Büyük ölçeği ve çarpıcı görselliğiyle eser, çağdaş yaşamın yalnızlık, performans ve görünürlük meselelerini güçlü bir biçimde ortaya koymaktadır. Matthew Barney’nin “Cosmic Hunt / Kozmik Av” (2020) projesi ise mitoloji, bilim, tarih ve biyoloji arasında dolaşan çok katmanlı bir anlatı oluşturmaktadır. Anıtsal bir paslanmaz çelik heykel ve ince işlenmiş çizimlerden oluşan yerleştirmenin başlığı, takip edilen bir hayvanın ölüm veya yaralanma yoluyla bir yıldız takımına dönüştürüldüğü küresel mitlerden esinleniyor. Eser, sanatçının 2018 yapımı Redoubt filminden mekanları, karakterleri ve parçaları hatırlatıyor; bu film, Idaho’daki Sawtooth dağlarında yaratılış ve intikamın kadim mitlerini yeniden yorumluyor. İki ayaklı bir kaide üzerinde yükseltilmiş olan heykelin merkez gövdesi, kırık kabuk, metal ve pullu

kaplamayı bir araya getiriyor. Zirvesinde, Barney'nin ilk figüratif heykeli olan iç organları çıkarılmış bir kurt, mızraklanmış bir ceset ve bir gök cismi arasında asılı duruyor. Heykeli tamamlayan guaj ve grafit çizimler, değişen gökyüzünü, orman yangınlarını ve vahşi doğayı yakalayarak, karasal ve kozmik alemleri bir dönüşüm anlatısında birleştiriyor (A.g.e. 2026). Kozmik ölçekte düşünen eser, insanlığın bilgi üretme ve evreni anlamlandırma çabalarını sorgularken Unlimited bölümünün büyük ölçekli anlatı potansiyelini güçlü biçimde temsil etmektedir.



Şekil 9. Matthew Barney “Kosmik Av” 333x211x403 cm. Resim, heykel, yerleştirme, 2020



Şekil 10. Chris Burden “L.A.P.D. Uniformalar” tekstil yerleştirme 224x183x15cm, 1993

Fotoğraflarda yer alan Chris Burden'ın L.A.P.D. Uniforms adlı çalışması ise, serginin en çarpıcı örneklerinden biridir. Duvar boyunca sıralanan polis üniformaları ilk bakışta minimalist bir düzenleme gibi görünür. Ancak çalışma,

Amerika Birleşik Devletleri'nde polis şiddeti ve kurumsal güç tartışmalarına gönderme yapan tarihsel bir bağlam taşımaktadır. Ayrıca iktidar ve kurumsal yapıların görünürlüğü üzerine düşünmeye davet ederken, şeffaf ve katmanlı yerleştirmeler kırılabilirlik, geçirgenlik ve zamansallık gibi kavramları görünür kılmaktadır. Burden'ın yerleştirmesinde insan bedeninin yokluğu özellikle dikkat çekicidir. Üniformalar vardır; fakat onları taşıyan bedenler ortada değildir. Bu eksiklik, izleyicide hem bir boşluk hissi hem de görünmeyen bir varlığın etkisini yaratır. Üniformalar, devlet otoritesinin sembolleri olarak okunurken aynı zamanda geçmiş olayların sessiz tanıkları hâline gelir. Bu çalışma, nesnelerin hafıza taşıyıcısı olarak nasıl işlev görebileceğini göstermektedir. Kumaş, deri ve metal gibi gündelik malzemeler yalnızca fiziksel özellikleriyle değil, taşıdıkları tarihsel anlamlarla da önem kazanır. Böylece yerleştirme, bellek ile iktidar arasındaki ilişkiyi görünür kılar.

3. RESİM İLE YERLEŞTİRME ARASINDA İZLEYİCİNİN ROLÜ

Unlimited'da fotoğraflanan büyük ölçekli resimler ve çok parçalı kompozisyonlar, çağdaş resmin geleneksel sınırlarını genişletmektedir. Bu eserlerde resim yalnızca bir yüzey değil, mekânsal bir organizasyon biçimi olarak karşımıza çıkar. Özellikle geniş duvarlara yayılan çok panelli çalışmalar, izleyicinin bakışını tek bir noktaya sabitlemek yerine hareket etmeye zorlar. Böylece resim, zamansal bir deneyime dönüşür. Yapıtın bütünü ancak farklı noktalardan bakıldığında algılanabilir. Bu yaklaşım, çağdaş sanatın disiplinler arası karakterini yansıtır. Resim, heykel ve mimarlık arasındaki sınırlar giderek belirsizleşir. Sanatçı, yüzeyi yalnızca görüntü üretmek için değil, mekânı düzenlemek için de kullanır. Sergide görülen şeffaf malzemelerden oluşan büyük yerleştirmeler, ışık ve yansıma ilişkisini öne çıkarır. Bu tür eserlerde malzemenin fiziksel varlığı kadar, görünmez olan da önemlidir. İzleyici esere baktığında yalnızca nesneyi değil, kendi yansımasını ve çevresindeki hareketleri de görür. Bu durum çağdaş sanatın önemli temalarından biri olan kırılabilirlik kavramını gündeme getirir. Şeffaf yüzeyler bir yandan hafiflik ve geçirgenlik hissi yaratırken diğer yandan korunmasızlık fikrini çağırıştırır. Eser, sabit bir nesne olmaktan çok değişen bir deneyim alanına dönüşür. Katmanlı yapılar, bellek kavramıyla da ilişkilidir. Her katman geçmişe ait bir iz, bir kayıt ya da bir deneyim olarak okunabilir. Böylece eser, tek bir anlatı yerine çoğul anlamlar üretir. Unlimited'daki çalışmaların ortak özelliklerinden biri, izleyiciyi sürecin

parçası hâline getirmeleridir. Fotoğraflarda eserlerin çevresinde dolaşan insanlar yalnızca ölçek karşılaştırması sunmaz; aynı zamanda yapının tamamlayıcı unsurları hâline gelirler. Çağdaş sanatın giderek daha fazla deneyim odaklı hâle gelmesi, izleyicinin rolünü dönüştürmektedir. Bir eser artık yalnızca sanatçının üretimi değil, izleyiciyle kurduğu ilişki üzerinden anlam kazanan açık bir yapıdır. Unlimited bölümü bu durumu açık biçimde görünür kılar. Burada sanat, izleyiciyi pasif bir tüketici olarak değil; düşünen, sorgulayan ve kendi yorumunu geliştiren bir özne olarak kabul eder. Her ziyaretçi aynı eserle farklı bir ilişki kurar ve bu nedenle her deneyim benzersizdir.

SONUÇ

Art Basel Unlimited 2026, çağdaş sanatın güncel üretim biçimlerini ölçek, mekân ve deneyim kavramları üzerinden görünür kılan önemli bir platformdur. Ziyaret sırasında çekilen fotoğraflar, sergilenen eserlerin yalnızca estetik değerleriyle değil, aynı zamanda toplumsal, politik ve tarihsel referanslarıyla da güçlü bir etki yarattığını göstermektedir. Büyük ölçekli yerleştirmeler, izleyiciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkararak sanat deneyiminin aktif bir parçası hâline getirmekte; böylece eser ile izleyici arasındaki ilişki yeniden tanımlanmaktadır. Sergide yer alan çalışmalar, bellek, tanıklık, kırılganlık ve iktidar gibi kavramların farklı malzemeler ve mekânsal stratejiler aracılığıyla ifade edilebileceğini ortaya koymaktadır. Özellikle nesnelerin tarihsel ve sembolik anlamlarının ön plana çıktığı eserler, sanatın güncel toplumsal meselelerle kurduğu ilişkinin gücünü göstermektedir. Bu bağlamda Unlimited, yalnızca büyük ölçekli eserlerin sergilendiği bir alan değil, aynı zamanda çağdaş sanatın düşünsel sınırlarının genişlediği deneysel bir araştırma platformu olarak değerlendirilebilir. Sonuç olarak Art Basel Unlimited 2026, sanatın mekânı dönüştürme ve izleyiciyi düşünsel bir karşılaşmaya davet etme potansiyelini güçlü biçimde ortaya koymaktadır. Bu yönüyle etkinlik, çağdaş sanatın günümüzdeki yönelimlerini anlamak ve değerlendirmek açısından önemli bir referans noktası oluşturmaktadır.

KAYNAKÇA

Art Basel (2026) Fuar alanında yer alan eser metinleri.

Art Basel (2026) <https://www.artbasel.com/basel/basel/basel/unlimited-overview>

Vernissage. Tv . (2026) <https://vernissage.tv/2026/06/22/art-basel-2026-unlimited-sector/>

7. BÖLÜM

TEMEL SANAT EĞİTİMİNDE GÖRME VE ANLAMLANDIRMA: BAKIŞ, GÖZETLEME VE GÖSTERGE

Dr. Salih EZEN

Sanatta Yeterlilik Mezunlu, Atatürk Üniversitesi

salihezen7@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0005-0602-9829>

GİRİŞ

Sanat eğitimi, bireyin yaratıcı ve yorumlayıcı yönlerini geliştirmeyi, görsel çevresini bilinçli biçimde algılamasını ve farklı anlatım olanaklarını keşfetmesini amaçlayan çok yönlü bir eğitim alanıdır. Bu süreçte teknik becerilerin yanı sıra araştırma, deneme, görsel ilişkileri fark etme ve bireysel anlatım biçimi geliştirme önem taşımaktadır. Bu doğrultuda temel sanat eğitimi, görsel algı ile yaratıcı düşüncenin gelişmesini ve görme ile anlamlandırma arasında ilişki kurulmasını sağlayan temel bir alan olarak değerlendirilebilir.

Modern sanat ve tasarım eğitiminin gelişiminde önemli bir yere sahip olan Bauhaus, teknik beceri ile bireysel yaratıcılığı bir arada ele alan eğitim anlayışıyla temel sanat eğitimine önemli katkılar sağlamıştır. Bauhaus eğitiminde malzeme, araç ve üretim tekniklerinin yanı sıra görsel algı, kompozisyon ve ifade biçimlerine yönelik çalışmalar, görmenin ve görsel ilişkileri kavramanın önemini belirginleştirmiştir.

Temel sanat eğitiminde görme, nesne ve biçimlerin göz aracılığıyla algılanmasıyla sınırlı değildir. Bireyin deneyimleri, kültürel birikimi ve öznel konumu, gördüklerini değerlendirme ve anlamlandırma biçimini etkilemektedir. Bu

nedenle bakış; görme, algılama, seçme ve yorumlama süreçlerini içeren etkin bir anlam üretme biçimine dönüşmektedir. Bakışın görünür olanın ötesindeki saklı ya da doğrudan erişilemeyen unsurlara yönelmesi ise gözetleme kavramını ortaya çıkarmaktadır. Görünen ile gizlenen arasındaki ilişki, merak ve görme arzusunu harekete geçirerek görsel deneyimi genişletmektedir.

Görsel algı sonucunda elde edilen unsurların anlam kazanmasında göstergeler de önemli bir işleve sahiptir. Renk, çizgi, biçim, doku, yön, hareket ve mekânsal düzenleme gibi görsel öğeler, biçimsel özelliklerinin yanı sıra oluşturdıkları çağrışımlar ve ilişkili oldukları kavramlar doğrultusunda anlam taşıyan göstergelere dönüşebilmektedir. Böylece görme, görsel unsurların seçildiği, ilişkilendirildiği ve yorumlandığı etkin bir anlamlandırma süreci hâline gelmektedir.

Bu bölümde temel sanat eğitiminde görme ve anlamlandırma süreci; bakış, gözetleme ve gösterge kavramları üzerinden ele alınmaktadır. Bu doğrultuda Johannes Itten, László Moholy-Nagy, Oskar Schlemmer ve Lyonel Feininger'in sanat ve eğitim yaklaşımları ile seçilen eserleri incelenerek; renk, çizgi, biçim, doku, yön, hareket, ritim, denge, mekân ve geometrik düzenlemeler üzerinden öğrencinin bakışının nasıl yönlendirilebileceği ve görmenin nasıl etkin bir anlamlandırma sürecine dönüşebileceği değerlendirilmektedir.

1. TEMEL SANAT EĞİTİMİNDE GÖRME VE ANLAMLANDIRMA

Eğitim, bireyin bilgi, beceri, deneyim ve değerler edinerek kişiliğini geliştirmesine ve toplumsal yaşama katılmasına katkı sağlayan bir süreç olarak ele alınırken sanat da bireyler arasındaki iletişimi güçlendiren, toplumsal birlikteliği destekleyen ve insan ilişkilerinin uyumlu biçimde sürdürülmesine katkıda bulunan önemli bir alan olarak değerlendirilmektedir. Bu yönüyle sanat ve eğitim, bireyin gelişimini ve toplumla bütünleşmesini desteklemeleri bakımından ortak bir işleve sahiptir. Sanat eğitimi ise bireyin yaratıcı, yapıcı ve yorumlayıcı yeteneklerini ortaya çıkararak geliştirmeyi amaçlayan, bireyi merkeze alan çok yönlü bir eğitim sürecidir. Bu süreçte birey, farklı teknikler, araç ve gereçler ile sanatın eleman ve öğelerini tanıma ve deneyimleme olanağı bulmaktadır. Sanatsal üretimde önceden belirlenmiş bir sonuca ulaşmak yerine araştırma, deneme ve yeni anlatım biçimleri geliştirme yoluyla bireyin yaratıcı kişiliğini ortaya koyması önem taşımaktadır. Bireylerin bedensel ve düşünsel özelliklerinin farklı olması, sanatsal gelişimin ve ortaya çıkan ürünlerin de kişiden kişiye

değişmesine neden olmaktadır. Bu nedenle sanat eğitiminde bireysel farklılıkların dikkate alınması ve kişinin kendi anlatım olanaklarını özgürce araştırmasına fırsat verilmesi gerekmektedir. Araştırma ve denemeye dayalı eğitim anlayışı, bireyin yeteneklerini ortaya çıkarmasına, geliştirmesine ve kendi özelliklerinin farkına varmasına katkı sağlamaktadır. Öğrencinin kendi sanat ürününü oluşturmaya ve yeni anlatım yolları geliştirmesi ise sanatın tekrara dayalı bir yapıdan uzaklaşmasına ve yaratıcı gücün gelişmesine olanak vermektedir. Sanat eğitiminin toplumsal yaşamla ilişkili olması, bireyin toplumsal olguları algılamasını, çevresiyle ilişki kurmasını ve değişen zaman ile koşullara uyum sağlamasını desteklemektedir. Böylece bireysel yetenekler, sanatsal olanaklar, toplumun birikimleri ve toplumsal yaşam arasındaki ilişki, sanat eğitiminin sürekli gelişen ve yenilenen çok boyutlu yapısını oluşturmaktadır (Erim, 1999, s. 3-4).

Sanat eğitiminin bireyin yaratıcı, algısal ve toplumsal gelişimini birlikte ele alan bu çok yönlü yapısı, söz konusu amaçların eğitim ortamında hangi yöntem ve uygulamalar aracılığıyla gerçekleştirilebileceği sorununun da beraberinde getirmiştir. Bu doğrultuda sanat ve tasarım eğitiminin kurumsal yapısında öğrencinin görsel algısını, yaratıcı düşüncesini ve uygulama becerilerini birlikte geliştirmeyi amaçlayan yeni eğitim modelleri ortaya çıkmıştır.

Tasarım ve sanat eğitiminin modern anlamda kurumsallaşmasında, 1919 yılında Walter Gropius öncülüğünde Almanya’da kurulan Bauhaus önemli bir dönüm noktası olmuştur. Bauhaus’un eğitim yaklaşımı, öğrencilerin teknik beceriler kazanmalarının yanı sıra bireysel yaratıcılıklarını ve görsel algılarını geliştirmelerini amaçlayan bütüncül bir anlayışa dayanmaktadır. Programda malzeme, araç, üretim teknikleri ve uygulamalı çalışmaların yanı sıra görsel algı, kompozisyon ve ifade biçimlerine de yer verilmiş; böylece sanat ile endüstriyel üretim arasında ilişki kurularak tasarımın gündelik yaşamla bütünleşmesi amaçlanmıştır. Bauhaus’un ardından Ulm Tasarım Okulu gibi kurumlar, tasarımın insan ve toplumla ilişkisini öne çıkaran eğitim modelleri geliştirmiştir. Amerika’da ise Moholy-Nagy’nin öncülüğündeki yaklaşım, bireyin yaratıcı potansiyelinin eğitim yoluyla geliştirilmesine ve problemlerin yaratıcı düşünmeyle çözümlenmesine önem vermiştir. Endüstrileşmeyle birlikte sanat ve tasarım eğitiminin toplumsal ve ekonomik önemi artmış; görsel eğitimin kapsamı psikoloji, felsefe, sosyoloji ve antropoloji gibi disiplinlerin katkılarıyla genişlemiştir. Victor Lowenfeld, Herbert Read ve Schafer-Simmern gibi eğitimcilerin yaklaşımları da sanat eğitiminin teknik becerinin ötesine taşıyarak bireyin algısal, yaratıcı ve düşünsel gelişimini destekleyen kapsamlı bir eğitim alanına dönüştürmüştür (Erim, 1999, s. 5-6).

Bakış Algısı

Sanat eğitiminde algısal gelişimin önem kazanması, görmenin yalnızca fizyolojik bir eylem değil, öğrenilebilir ve geliştirilebilir bir algılama ve anlamlandırma süreci olarak değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır. Özellikle temel sanat eğitiminde öğrencinin görsel unsurlar arasındaki ilişkileri fark etmesi, çevresini seçici biçimde incelemesi ve gördüğünü yeniden yorumlayabilmesi, ‘bakış’ın nasıl oluştuğu sorusunu önemli hâle getirmektedir. Görme ile bakış arasındaki ayrım, görsel algının bireyin deneyimleri, kültürel birikimi ve öznel konumuyla biçimlendiğini göstermektedir.

Bakış; görme, izleme, algılama ve anlamlandırma süreçlerini içeren çok katmanlı bir olgudur. Bireyin görüntüleri toplumsal ve kültürel birikimlerinden bağımsız değerlendirmemesi, görsel algıyı zihinsel ve kültürel bir yorumlama sürecine dönüştürmektedir. Merleau-Ponty görmeyi, bireyin çevresiyle kurduğu bedensel ve algısal ilişkinin bir parçası olarak ele alırken, Robins de görmenin bireyin dünyanın içinde bulunması ve onunla etkileşim kurmasıyla anlam kazandığını vurgulamaktadır. Bu bağlamda bakış, görünür olanın ardındaki anlam ve bilgiyi araştırmaya aracılık etmekte; bilgi edinme, güç ve denetim ilişkileriyle bağlantılı olarak görsel temsillerin nasıl çerçevelendiğini ve anlamlandırıldığını belirlemektedir. Zizek’in yaklaşımı ise görmenin tarafsız ve nesnel olmadığını, bireyin arzu, kaygı ve öznel deneyimlerinin anlamlandırma sürecinde belirleyici olduğunu ortaya koymaktadır. Dolayısıyla bakış, bireyin bedensel deneyimi, kültürel kodları, öznel yönelimleri ve toplumsal yapı aracılığıyla yeniden kurulan bir anlam üretme süreci olarak değerlendirilebilir (Barış, 2017, s. 34-35).

Bakışın bu etkin niteliği, görme eyleminin farklı yönelimler kazanabileceğini göstermektedir. Bireyin neye, nasıl ve hangi amaçla baktığı görsel deneyimin niteliğini değiştirmekte; bakış kimi zaman inceleme ve anlamaya, kimi zaman ise gizli ya da doğrudan erişilemeyen olana yönelmektedir. Bu yönelim, bakış ile gözetleme arasında kavramsal bir ilişki kurulmasına olanak sağlamaktadır.

Gözlem ve Gözetleme

Gözlem ve gözetleme, bir şeyi izleme ve ona yönelme eylemi bakımından birbirine yaklaşıp da amaç ve uygulanış biçimleri açısından farklılaşmaktadır. Gözlem, bir nesne, olay ya da durumun özelliklerini dikkatli ve sistemli biçimde inceleyerek anlamaya yöneliktir. Gözetleme ise izlenen kişi ya da nesnenin bilgisi dışında gerçekleşen, gizlilik içeren bir bakma ve takip etme biçimidir. Bu nedenle gözlem bilgi edinme ve anlamaya dayanırken gözetleme; gizlilik,

sınır ihlali ve yasak olana yönelme gibi unsurlarla şekillenmektedir. Gözetlemenin fanteziyle ilişkilendirilmesinde de bu gizlilik, yasak ve kısıtlama duygusu belirleyici olmaktadır (Denizci, 2018, s. 47).

Gözetlemenin gizli ya da bütünüyle erişilebilir olmayan bir alana yönelmesi, görünür olan ile görünmeyen arasındaki ilişkiyi önemli hâle getirmektedir. Bakışı harekete geçiren unsur kimi zaman örtülü, kapalı veya henüz açığa çıkmamış olandır. Bu bağlamda Bachelard'ın kabuk üzerine geliştirdiği düşünceler, görünür yüzey ile onun ardında saklanan varlık arasındaki gerilimi açıklamak için düşünsel bir zemin sunmaktadır.

Bachelard'ın salyangoz ve kabuk üzerinden geliştirdiği düşünce, görünür olan ile saklı kalan arasındaki ilişkinin imgesel bir gerilim taşıdığını ortaya koymaktadır. Kabuğun durağan ve kapalı yapısından canlı ve hareketli bir varlığın belirmesi, merak ile tedirginliği birlikte ortaya çıkarır. Görme arzusu, henüz açığa çıkmamış olanı keşfetme isteğiyle birleşirken bilinmeyen yarattığı çekince de bakışı yönlendirmektedir. Bu nedenle kabuk; gizlenme, bekleme ve görünür hâle gelme süreçlerinin gerçekleştiği imgesel bir sınır olarak değerlendirilebilir. Saklı olanın ortaya çıkışı, durağanlık ile devinim arasındaki karşıtlığı belirginleştirerek izleyicinin algısını harekete geçirir. Böylece görsel deneyim, yalnızca görünen biçimin tanınmasına değil, görünmeyene ilişkin zihinsel bir beklentinin oluşmasına da dayanır (Bachelard, 2020, s. 144-146).

Bachelard'ın görünür olan ile saklı kalan arasında kurduğu bu ilişki, doğrudan bir sanat eğitimi modeli sunmamakla birlikte, temel sanat eğitiminde gözetleme kavramının bakış, merak ve görsel keşif ekseninde yorumlanmasına zemin hazırlamaktadır. Bu bağlamda gözetleme, yalnızca bir nesneye uzun süre bakmak değil, görünür yüzeyin ardındakini araştıran ve görsel ipuçlarından hareketle anlam üreten etkin bir algılama biçimi olarak düşünülebilir. Öğrenci bir nesnenin biçim, doku, boşluk, hareket ve sınır gibi özelliklerini algımlarken doğrudan gösterilmeyen unsurları da zihinsel olarak tamamlamaya yönelir. Bu nedenle gözetleme, görmek ile anlamlandırmak arasındaki eşiği etkinleştiren yaratıcı bir süreç olarak değerlendirilebilir. Saklanan ile açığa çıkan arasındaki karşıtlık, öğrencinin dikkatini nesnenin neyi gösterdiğine, neyi gizlediğine ve bakışı nasıl yönlendirdiğine taşır. Böylece öğrencinin seçici bakış geliştirmesine ve görüntünün ardındaki olası anlamları sorgulamasına katkı sağlanabilir.

Gösterge ve Görsel Anlamlandırma

Anlamlandırma, göstergelerin taşıdığı içeriğin algılanması ve yorumlanmasıyla gerçekleşen zihinsel bir süreçtir. Bu süreçte anlam, göstergenin tek başına

ve değişmez biçimde sahip olduğu bir özellik olarak değil, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişki ve göstergenin içinde bulunduğu bağlam doğrultusunda oluşur. Saussure'ün göstergeyi gösteren ve gösterilenden meydana gelen iki yönlü bir yapı olarak ele alması, anlamın algılanabilir bir biçim ile zihinsel bir kavramın ilişkilendirilmesine dayandığını ortaya koymaktadır. Bununla birlikte göstergeler, birbirlerinden bağımsız olarak değil, diğer göstergelerle kurdukları benzerlik ve karşıtlık ilişkileri aracılığıyla anlam kazanırlar. Bir göstergenin farklı bağlamlarda farklı anlamlar taşıyabilmesi ise anlamlandırmanın sabit bir sonuçtan çok, kullanım içerisinde biçimlenen ve dönüşebilen bir süreç olduğunu göstermektedir. Bu nedenle anlamın oluşumunda yalnızca göstergenin temel anlamı değil, kullanım sırasında ortaya çıkan yan anlamlar ve çağrışımlar da etkili olmaktadır. Anlamlandırma sürecinde göstergeyi üreten özne ile onu algılayan öznenin konumları da birbirinden farklıdır; üreten özne belirli bir anlam doğrultusunda göstergeler oluştururken alıcı, karşılaştığı göstergelerden hareketle bu anlamı yeniden kurmaktadır. Dolayısıyla göstergenin anlamı, göstergenin yapısı, bağlamı ve alıcının gerçekleştirdiği anlamlandırma süreci arasındaki ilişkiler doğrultusunda ortaya çıkmaktadır (Eziler Kıran, 2014, s. 720-726).

Gösterge, bir anlamın algılanabilir bir biçim aracılığıyla kurulmasını ve aktarılmasını sağlayan temel bir anlamlandırma unsurudur. Bir sözcük, ses, nesne, görüntü, biçim ya da hareket yalnızca fiziksel özellikleriyle değil, belirli bir kavrama gönderimde bulunması ve zihinsel bir karşılık oluşturmasıyla gösterge niteliği kazanır. Bu doğrultuda gösterge, algılanabilir olan gösteren ile onun zihinde oluşturduğu kavramsal karşılık olan gösterilen arasındaki ilişkiye dayanmaktadır. Gösterilen, doğrudan nesnenin kendisini değil, o nesneye ilişkin zihinsel tasarımı ifade ederken gösteren, bu tasarımın algılanabilir bir biçim aracılığıyla aktarılmasını sağlar. Dolayısıyla göstergenin anlamı, kendi içinde bulunan sabit ve değişmez bir özellikten çok, gösteren ile gösterilen arasında kurulan ilişki doğrultusunda ortaya çıkmaktadır. Bu ilişkinin her durumda doğal ya da zorunlu olmaması, özellikle dilsel göstergelerde anlamın toplumsal uzlaşısı ve kullanım biçimleriyle şekillenmesine olanak tanımaktadır. Anlamlandırma ise gösteren ile gösterilenin ilişkilendirilmesiyle gerçekleşen ve göstergenin fiziksel varlığının ötesine geçen zihinsel ve ilişkisel bir süreçtir. Bu süreçte göstergeler yalnızca tek başlarına değil, içinde bulundukları dizgede diğer göstergelerle kurdukları benzerlik, farklılık ve karşıtlık ilişkileri aracılığıyla da anlam kazanmaktadır. Bunun yanı sıra bağlam ve kullanım biçimleri, göstergenin anlamının değişmesine veya yeni anlam katmanları edinmesine neden olabilmektedir. Böylece aynı gösterge farklı bağlamlarda ve farklı kişiler tarafın-

dan çeşitli biçimlerde yorumlanabilmektedir. Bu yönüyle gösterge, yalnızca bir şeyi temsil eden bir araç olmaktan öte, bireyin çevresini algılama, yorumlama ve anlamlandırma sürecinin önemli bir parçası olarak görsel ve dilsel iletişimde anlamın oluşmasına aracılık etmektedir (Barthes, 2021, s. 40-58).

Görsel anlamlandırma açısından değerlendirildiğinde ise renk, çizgi, biçim, doku, yön, hareket ve mekânsal düzenleme gibi görsel unsurlar yalnızca biçimsel özellikleriyle değil, izleyicide oluşturdukları çağrışımlar ve ilişkilendirildikleri kavramlar doğrultusunda anlam taşıyan göstergelere dönüşmektedir. Böylece görme, yalnızca görsel unsurların algılanmasıyla sınırlı kalmamakta; görülenin seçilmesi, ilişkilendirilmesi ve yorumlanması yoluyla anlamın oluşturulduğu etkin bir sürece dönüşmektedir.

Bakış, Gözetleme ve Göstergenin Sanatsal Üretimde İlişkisi

Bakış, gözetleme ve gösterge, sanatsal üretimde görsel algının anlamlandırılmasını sağlayan ve birbiriyle ilişkili süreçlerdir. Bakış, yalnızca gözün bir nesneye yönelmesi değil, bireyin deneyimleri, kültürel birikimi ve öznel konumu doğrultusunda görüleni seçtiği, yorumladığı ve anlamlandırdığı etkin bir süreçtir. Bu nedenle bakış, görünür olanın ötesinde onun ardındaki anlamın araştırılmasına da aracılık etmektedir. Bakışın görünmeyene, saklı olana veya doğrudan erişilemeyene yönelmesi ise gözetlemeyle ilişkilidir. Gözetlemede görünür olan ile gizlenen arasındaki sınır, merak ve görme arzusunu harekete geçirerek bireyi biçimin ardındaki olasılıklara yöneltmektedir.

Sanatsal üretimde renk, çizgi, biçim, doku, yön, hareket ve mekânsal düzenleme gibi görsel unsurlar, biçimsel özelliklerinin yanı sıra oluşturdukları çağrışımlar doğrultusunda göstergelere dönüşmektedir. Bu göstergeler izleyicinin bakışını yönlendirirken görünen ile gizlenen arasındaki ilişki, eserin anlamlandırılma sürecini biçimlendirmektedir. Göstergenin anlamının bağlama ve izleyicinin yorumuna göre şekillenmesi, sanatsal anlamın sabit olmadığını ve izleyicinin bakışı aracılığıyla yeniden kurulabildiğini göstermektedir. Dolayısıyla bakış görsel göstergelerin algılanmasını ve yorumlanmasını sağlarken, gözetleme görünür olanın ötesine yönelen merak ve görme arzusunu harekete geçirmekte; göstergeler ise bu deneyimin anlamlandırılmasına aracılık etmektedir.

Bu ilişki, sanatçının görsel dili oluşturma ve izleyiciyle ilişki kurma biçimi üzerinden de ele alınabilir. Eserde neyin görünür kılındığı veya gizlendiği, izleyicinin bakışının hangi görsel unsurlarla yönlendirildiği ve bu unsurların nasıl anlam oluşturduğu, söz konusu kavramların sanatsal üretimdeki karşılıklarını or-

taya koymaktadır. Bu nedenle farklı sanatçıların üretimlerinin incelenmesi, bakış, gözetleme ve göstergenin görsel biçime nasıl dönüştüğünü ve izleyicinin anlamlandırma sürecine nasıl dâhil edildiğini göstermeye olanak sağlamaktadır.

Johannes Itten, Bauhaus'un temel sanat eğitimi yaklaşımında renk ve biçim çalışmalarını merkeze alan önemli eğitimcilerden biri olarak öne çıkmaktadır. Itten'in renk öğretisi, rengin yalnızca biçimsel ve estetik bir unsur olarak değil, bireyin algısı ve psikolojik tepkileri üzerinde etkili olan bir görsel öge olarak değerlendirilmesine dayanmaktadır. Bu doğrultuda sıcak-soğuk, açık-koyu, tamamlayıcı, eşzamanlı ve doyumluk gibi farklı renk karşıtlıklarını sistematik biçimde ele alarak renkler arasındaki görsel ilişkilerin anlaşılmasına yönelik bir yöntem geliştirmiştir. Ayrıca birincil, ikincil ve üçüncül renklerin düzenlenmesine dayanan on iki basamaklı renk çemberiyle renklerin birbiriyle olan yapısal ve armonik ilişkilerini görünür hâle getirmiştir (G. 1). Öğrencilerle gerçekleştirdiği renk uygulamalarında ise bireysel renk tercihlerini önemseyerek kişisel algı ve ifade biçimlerinin ortaya çıkarılmasını amaçlamıştır. Bu yaklaşım, Bauhaus'taki temel sanat eğitiminde öğrencinin renkleri yalnızca kuramsal bilgiler aracılığıyla öğrenmesi yerine, renklerin oluşturduğu görsel, duyuşsal ve algısal etkileri uygulama yoluyla keşfetmesine olanak sağlamıştır. Böylece Itten'in renk kuramı, renk bilgisinin sistematik biçimde öğretilmesi ile bireysel sanatsal deneyimin geliştirilmesini bir araya getiren bir eğitim anlayışının oluşmasına katkıda bulunmuştur (sarahemilycraig, 2014).

Itten'in renk ve biçime ilişkin yaklaşımı, kuramsal bilginin uygulamalı çalışmalarla desteklenmesine dayanmaktadır. Farklı karakterdeki formlardan oluşturulan kompozisyonların üç boyutlu geometrik yapılara dönüştürülmesi ve ışık-gölge ilişkileri üzerinden resmedilmesi, biçimin görsel olarak kavranmasına yönelik çalışmalar arasında yer almaktadır. Itten, *Kunst der Farbe* (Renk Sanatı) adlı eserinde rengin sıcak-soğuk etkisi, alan, değer, ton ve yoğunluk özelliklerini algısal değişimler çerçevesinde ele almıştır. On iki bölümlü renk çemberinde ana ve ara renklerle bunların geçişlerini düzenli biçimde gösterirken, renkler arasındaki uyumu üçgen, kare, beşgen ve altıgen gibi geometrik biçimlerle açıklamıştır. On iki renkten oluşan renk yıldızında ise saf renklerin beyaza doğru açılması ve siyaha doğru koyulaşmasıyla renk değerlerindeki değişimleri sistematik biçimde göstermiştir. Itten, renklerin yalnızca türleriyle değil, farklı değerlerinin oluşturduğu karşıtlık, görsel etki ve titreşim özellikleriyle de değerlendirilmesi gerektiğini ortaya koymuştur. Böylece Goethe'nin aydınlık ve karanlık karşıtlığına dayanan renk düşüncesini daha ayrıntılı bir sistem içinde ele alarak renk, biçim, değer ve kontrastın birlikte değerlendirilmesine katkı sağlamıştır (Gürcüm & Kartal, 2018, s. 614).



Görsel 1. Johannes Itten, Renk Çemberi.

Görsel 2. Johannes Itten, 7 Lichtstufen ve 12 Tönen'de Farbenkugel, 1921, Litografi, 47,3x32,1 cm.

Johannes Itten'in renklerin birbiriyle ilişkisini ve farklı tonlar arasındaki geçişleri sistematik biçimde ele aldığı renk düzenlemesi görülmektedir. Itten, rengi yalnızca görsel bir unsur olarak değil, bireyin algısı ve duygusal durumu üzerinde etkili olan bir ifade aracı olarak değerlendirmiştir. Görselde renklerin açık-koyu, sıcak-soğuk, tamamlayıcılık ve doygunluk gibi özelliklerinin belirli bir düzen içerisinde gösterilmesi, renkler arasındaki karşıtlıkların daha anlaşılır hâle gelmesini sağlamaktadır. Itten'in geliştirdiği yedi renk kontrastı yaklaşımı da renklerin yan yana geldiklerinde oluşturdukları görsel ve algısal etkileri açıklamaya yöneliktir (G. 2). Bu bakımdan çalışma, temel sanat eğitiminde renk ilişkilerinin, renk uyumunun ve kontrastların kavranmasına yardımcı olan önemli bir görsel kaynak niteliğindedir.



Görsel 3. Johannes Itten, Yatay Dikey, 1915.

Görsel 4. Johannes Itten, Der Bachsänger (Helge Lindberg), 1916.

Itten'in 1915 yılında yapmış olduğu Yatay Dikey adlı eserinde (G. 3) dikey ve yatay doğrultuda örgütlenen renk alanlarıyla bakışı belirli bir nesneye sabitlemek yerine yüzey üzerinde sürekli hareket ettiren bir görsel yapı kurmaktadır. Kompozisyonun merkezine yakın konumlandırılan sarı, kırmızı, turuncu ve yeşil renklerden oluşan küçük dikdörtgensel alan, çevresindeki daha koyu renk kuşakları nedeniyle görsel bir odak niteliği kazanır. Ancak bu odak, bakışın sonlandığı bir nokta olmaktan çok, çevresindeki renk ilişkilerinin yeniden fark edilmesini sağlayan bir algısal eşik gibi çalışmaktadır.

Bu yönüyle eser, temel sanat eğitimi açısından görmenin pasif bir algılama değil, seçme ve ilişkilendirme süreci olduğunu göstermektedir. Göz önce renk karşıtlıklarını fark etmekte, ardından dikey-yatay biçimlerin oluşturduğu ritmi takip ederek kompozisyonu parçalar hâlinde okumaktadır. Dolayısıyla eserde "bakış", sanatçının renk, kontrast, yön ve oran aracılığıyla yönettiği aktif bir sürece dönüşmektedir.

Gösterge açısından değerlendirildiğinde ise dikdörtgen biçimler doğrudan belirli nesneleri temsil etmez. Buna rağmen renklerin yoğunlaşması, tekrarları ve birbirleriyle kurduğu karşıtlıklar; derinlik, sınır, merkez, geçiş ve hareket düşüncelerini çağrıştıran görsel göstergelere dönüşmektedir. Böylece Itten'in soyut dili, öğrencinin "neye baktığından" çok nasıl baktığını ve gördükleri arasında nasıl anlam ilişkileri kurduğunu öne çıkarır.

Itten'in 1916 yılında yapmış olduğu Der Bachsänger (Helge Lindberg) adlı eserinde (G. 4) ise bakışın işleyişi daha farklıdır. İnsan figürü tanınabilir durumdadır; ancak beden, geometrik renk alanları tarafından parçalanarak yeniden kurulmuştur. Yüzün ayrıntılarının büyük ölçüde belirsizleştirilmesi özellikle önemlidir. İzleyici bir insan figürüne baktığını bilmesine rağmen onun kimliğini belirleyemez. Böylece figür, belirli bir kişinin temsilinden uzaklaşarak "görülen beden" hâline gelir.

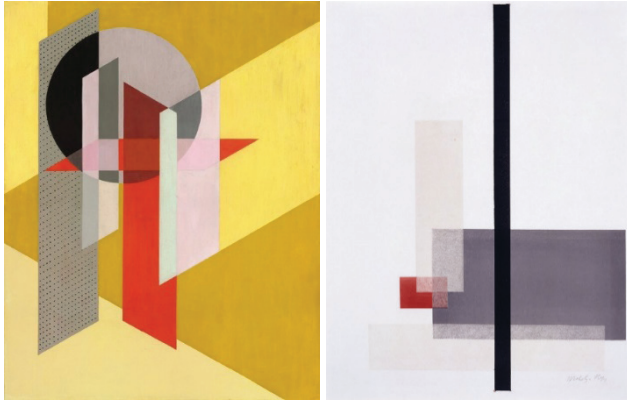
Bu noktada eser, başlıktaki bakış ve gözetleme kavramlarıyla ilişkilendirilebilir. İzleyici figürü incelemekte; ancak figürün belirsiz yüzü izleyiciye karşılık veren açık bir bakış üretmemektedir. Böylece görme ilişkisi eşit olmaktan çıkar: izleyici gören, figür ise görülen konumundadır. Bu durum, gözetleme kavramının temelinde bulunan "kim bakıyor, kim görülüyor?" sorusunu görsel olarak düşündürmektedir.

Eserdeki geometrik parçalanma aynı zamanda gösterge üretmektedir. Daire, üçgen, dikdörtgen ve keskin renk geçişleri yalnızca biçimsel düzenleme elemanları değildir; bedenin farklı bölümlerini birbirinden ayırarak izleyicinin figürü tek seferde değil, parçaları birleştirerek anlamlandırmasına neden olur.

Dolayısıyla göz gördüğünü doğrudan kabul etmez; eksik bırakılan görsel bilgiyi tamamlar ve figürü zihinsel olarak yeniden kurar.

Macaristan doğumlu Amerikalı ressam László Moholy-Nagy (1895-1946), Bauhaus'un sanat eğitimini modern yaşamın görsel ve teknolojik koşullarıyla ilişkilendiren önemli sanatçı-eğitimcilerinden biridir. 1923'te Bauhaus'a katılarak Johannes Itten'in ardından temel eğitim programında görev alan Moholy-Nagy, öğrencinin geleneksel resim tekniklerinin ötesinde ışık, renk, biçim, malzeme, mekân ve görsel algı arasındaki ilişkileri deneyim yoluyla keşfetmesini önemsemiştir (National Gallery of Art, n.d.). Bu anlayışta öğrenci, bilgiyi hazır biçimde alan değil, malzemeyi dönüştüren ve farklı biçimsel olasılıkları araştıran aktif bir katılımcıdır. Çizgi ve yüzey gibi temel plastik unsurların üç boyutlu yapılara dönüştürülmesi; prizma, küre, koni, levha, şerit, çubuk ve silindir gibi geometrik biçimlerin farklı mekânsal ilişkiler içinde ele alınması, biçimin hareket ve deneyim aracılığıyla kavranmasını sağlamıştır. Özellikle farklı eksenlerde düzenlenen üç boyutlu çalışmalar, öğrencinin biçim-mekân ilişkisini değişen bakış açıları üzerinden keşfetmesine olanak tanımıştır. Farklı malzemelerin fiziksel ve duysal özelliklerine dayanan atölye uygulamaları ise malzemenin olanaklarının dokunsal ve görsel deneyim yoluyla kavranmasına katkı sağlamıştır (Kuruçay Gök & Koca, 2024, s. 119-122).

Moholy-Nagy'nin fotoğraf, fotomontaj, tipografi, film, endüstriyel malzeme ve kinetik düzeneklere yönelmesi, görmeyi modern dünyanın değişen koşulları içinde yeniden kurulabilen bir deneyim olarak ele aldığını göstermektedir (National Gallery of Art, n.d.). Işık, gölge ve hareketi plastik anlatım unsurları olarak değerlendirmesi de nesne, mekân ve görsel algı arasındaki değişken ilişkilerin deneyimlenmesine imkân vermiştir (Kuruçay Gök & Koca, 2024, s. 119). Bu nedenle Moholy-Nagy'nin yaklaşımı, temel sanat eğitiminde “nasıl çizilir?” sorusundan önce “nasıl görülür, nasıl deneyimlenir ve görülen nasıl anlamlandırılır?” sorularını öne çıkaran; teori, uygulama, algı, malzeme ve deneyimi bütünleştiren bir eğitim anlayışı olarak değerlendirilebilir (National Gallery of Art, n.d.).



Görsel 5. László Moholy-Nagy, Z VII, 1926, Tuval üzerine yağlı boya ve grafit, 95,3 x 76,2 cm.

Görsel 6. László Moholy-Nagy, İnşaat, 1923, Renkli litografi baskı.

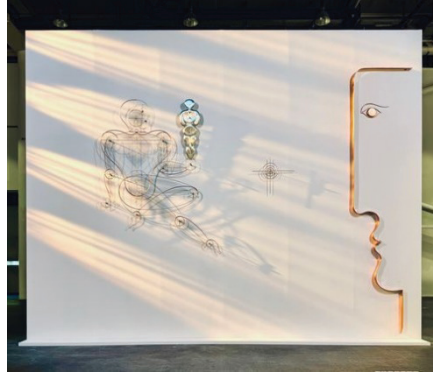
Moholy-Nagy'nin Z VII adlı çalışması (G. 5), geometrik biçimlerin birbirleriyle kurduğu katmanlı ilişkiler üzerinden izleyicinin görme sürecini sürekli yeniden düzenleyen soyut bir kompozisyon niteliğindedir. Sarının farklı değerlerinin egemen olduğu geniş yüzey üzerinde daire, dikey ve çapraz geometrik düzlemler, üçgensel yönelimler ve noktasal dokular bir araya gelmektedir. Kompozisyonun merkezinde yoğunlaşan biçimlerin üst üste binmesi, yüzeyde yalnızca biçimsel bir çeşitlilik yaratmaz; aynı zamanda saydamlık, derinlik ve önde-arkada olma yanılsamasını güçlendirir. Kırmızı ve turuncu gibi sıcak renklerin merkezde yoğunlaşması bakışı bu alana çekerken, siyah ve gri alanlar görsel ağırlığı dengelemektedir. Açık pembe, gri ve yeşile yaklaşan daha düşük yoğunluklu renkler ise kesişen yüzeyler arasında geçişler oluşturmaktadır. Böylece göz, tek bir biçime sabitlenmek yerine renklerin, geometrik yapıların ve kesişme noktalarının oluşturduğu görsel güzergâh boyunca hareket etmektedir. Eserdeki dairesel form ile keskin kenarlı geometrik düzlemler arasındaki karşıtlık da görsel algıyı etkinleştiren önemli bir unsurdur. Dairenin süreklilik duygusu veren yapısına karşılık dikey ve çapraz biçimler yön, sınır ve hareket etkisi oluşturmaktadır. Özellikle farklı saydamlık izlenimi veren yüzeylerin birbirinin üzerinden geçmesi, iki boyutlu resim düzleminin mekânsal olarak algılanmasına neden olmaktadır. Sol bölümde yer alan düzenli nokta dokusu ise diğer düz renk alanlarından ayrılarak gözün yüzeydeki ayrıntıya yönelmesini sağlar. Bu yönüyle Z VII, temel sanat eğitiminin renk, biçim, doku, yön, denge, ritim, kontrast, saydamlık ve mekân gibi temel görsel öğelerinin birbirle-

rinden bağımsız değil, algısal bir bütünlük içerisinde nasıl işleyebileceğini göstermektedir (National Gallery of Art, n.d.).

Benzer biçimde İnşaat adlı çalışmada da (G.6), geometrik biçimlerin üst üste gelmesi, yüzey üzerinde belirgin bir derinlik ve saydamlık etkisi oluşturmaktadır. Kompozisyonu dikey olarak bölen siyah şerit güçlü bir yön ve denge unsuru oluştururken, sağ taraftaki geniş gri alan görsel ağırlığı artırmaktadır. Sol bölümde yer alan kırmızı kare ise sınırlı kullanımına rağmen oluşturduğu renk karşıtlığıyla bakışı kendisine çekmektedir. Açık tonlardaki dikdörtgen yüzeylerin gri ve siyah biçimlerle kesişmesi, iki boyutlu düzlemde önde-arkada algısını güçlendirmektedir. Böylece eser; biçim, renk, yön, denge, kontrast, saydamlık ve mekân ilişkilerinin yalın geometrik düzenlemeler aracılığıyla nasıl kurulabileceğini göstermektedir.

Sanatçının eserleri temel sanat eğitimi açısından en dikkat çekici yönü, öğrenciye bakılacak bir nesne sunmaktan çok, bakışın nasıl çalıştığını görünür hâle getirmesidir. Resimdeki geometrik biçimler, bakışın uğradığı görsel duraklar; kesişmeler ise algının yeniden karar verdiği eşikler olarak düşünülebilir. Göz bir yüzeyi izlerken başka bir biçim tarafından kesintiye uğrar, rengin değiştiğini fark eder ve önceki algısını yeniden düzenler. Bu nedenle eser, görmeyi hazır ve değişmez bir yeti olarak değil, sürekli kurulan bir anlamlandırma eylemi olarak düşündürmektedir. Temel sanat eğitiminde sanatçının eserleri üzerinden yapılabilecek bir okuma da öğrenciyi yalnızca biçim üretmeye değil, kendi bakışının nasıl yönlendirildiğini fark etmeye, görsel göstergeleri sorgulamaya ve gördüğü ile anlamlandırdığı arasındaki ilişkiyi bilinçli biçimde kurmaya yöneltebilir.

Bauhaus okuluyla çalışmış olan Alman ressam, heykeltıraş, tasarımcı ve koreografçı Oskar Schlemmer'in (1888-1943), Homo, Metalden Kompozisyon adlı üç parçalı duvar enstalasyonu (G.7), insan figürünü çizgi ve geometrik biçimler aracılığıyla mekân içinde yeniden yorumlayan bir çalışmadır. Metalden biçimlendirilip dökülen eser; çizgi, denge, oran, ışık ve gölge ilişkileri üzerinden insan bedeni ile geometri, bilim ve mimari mekân arasında görsel bir bağ kurmaktadır. Schlemmer'in insan bedenini geometrik ve kozmik düzenin temel ölçüsü olarak ele alan yaklaşımı, figürlerin soyutlanmış yapısında belirginleşmektedir. Bauhaus döneminde tasarlanan ve 1930 yılında bir doktorun evi için gerçekleştirilen çalışma, sanatçının insanı geometrik katılıktan uzaklaştırarak daha canlı ve mekânsal bir biçimde ele alma düşüncesini yansıtmaktadır.



Görsel 7. Oskar Schlemmer, *Homo*, 1930, *Metalden Kompozisyon* adlı üç parçalı duvar enstalasyonu.

Temel sanat eğitimi açısından *Homo*, *Metalden Kompozisyon*, çizginin yalnızca yüzey üzerinde biçim oluşturan bir unsur olmadığını, mekânı tanımlayan ve hareket duygusu yaratan yapısal bir öğeye dönüşebileceğini göstermektedir. Figürlerin çizgisel ve geometrik biçimlere indirgenmesi; öğrenciye oran, denge, ritim, boşluk-doluluk ve biçim-mekân ilişkisini birlikte değerlendirme olanağı sunar. Özellikle eserin ışıkla birlikte değişen gölgeleri, kompozisyonun sabit olmaktan çıkarak çevresindeki mekânla sürekli yeniden kurulmasını sağlar. Bu yönüyle Schlemmer'in çalışması, temel sanat eğitiminde insan figürünün yalnızca anatomik bir model olarak değil; çizgi, geometri, hareket ve mekân ilişkilerini araştırmaya olanak sağlayan görsel bir düzenleme problemi olarak ele alınabileceğini düşündürmektedir.



Görsel 8. Lyonel Feininger, *Gemiler*, 1917, *Tuval üzerine yağlı boya*, 71x85,5 cm, *Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid*.

Görsel 9. Lyonel Feininger, *Mor Elbiseli Kadın*, 1922, *Tuval üzerine yağlı boya*, 100,5x80,5 cm, *Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid*.

Alman asıllı Amerikalı ressam ve ekspresyonizmin önde gelen savunucularından biri ve Walter Gropius Almanya’da 1919’da Bauhaus’u kurduğunda ilk hocalardan olan Lyonel Feininger’in (1871-1956) sanatında görülen geometrik parçalanma ve biçimsel düzen arayışı, Kübizm ve Orfizm başta olmak üzere dönemin modern sanat yaklaşımlarıyla kurduğu ilişkiler doğrultusunda gelişmiştir. Sanatçının 1917 tarihli *Gemiler* adlı eserinde (G. 8), çocukluk yıllarından itibaren ilgi duyduğu ve Baltık Denizi’ne yaptığı ziyaretlerle pekişen deniz teması, keskin açılara ayrılmış yelkenler, üst üste geçen yüzeyler ve geometrik renk alanları aracılığıyla yeniden yorumlanmıştır. Böylece deniz manzarası, yalnızca gözleme dayalı bir görünüm olmaktan çıkarak ritim ve hareket duygusunun öne çıktığı yapısal bir kompozisyona dönüşmüştür (Alarco, n.d.). *Mor Elbiseli Kadın* adlı eserin (G. 9) çıkış noktasında ise Feininger’in 1906 yılında gerçekleştirdiği ve daha sonra bir Fransız dergisinde yayımlanan kadın figürü çizimi bulunmaktadır. Sanatçı bu figürü sonraki resminde yeniden ele alırken Kübizm ve Fütürizmden edindiği biçimsel yaklaşımlarla figürü ve çevresindeki mimariyi parçalı yüzeyler hâlinde düzenlemiştir. Kadının uzatılmış bedeni, düşük bakış açısı ve çevresindeki yükselen yapılar kompozisyona anıtsal bir nitelik kazandırırken; renk ve biçim tekrarları Feininger’in müziğe olan ilgisiyle ilişkilendirilebilecek görsel bir ritim meydana getirmektedir (Alarco, n.d.).

Temel sanat eğitimi açısından değerlendirildiğinde *Gemiler* ve *Mor Elbiseli Kadın*, öğrencinin çizgi, yön, biçim, renk, oran-orantı, ritim, denge ve hareket gibi temel plastik öğeleri kavraması bakımından işlevsel örnekler sunmaktadır. *Gemilerde* yelkenlerin ve deniz yüzeyinin farklı yönlere ilerleyen üçgensel bölünmeleri, gözün kompozisyon içerisinde hareket etmesini sağlayarak yön ve devinim ilişkisini belirginleştirir. *Mor Elbiseli Kadında* ise figür ile mimari yüzeylerin geometrik düzeni, büyük-küçük ve dikey-yatay karşıtlıkları üzerinden görsel denge kurulmasına olanak verir. Her iki eserde de nesnelerin doğrudan gerçekçi biçimde aktarılması yerine temel geometrik yapılara ayrılması, öğrencinin görünen nesneyi çözümleme, sadeleştirme ve yeniden düzenleme becerisini geliştirebilecek bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Bu yönüyle Feininger’in eserleri, temel sanat eğitiminde gözlemden soyutlamaya ve biçimsel organizasyona geçiş sürecinin açıklanmasında etkili görsel örnekler olarak değerlendirilebilir.

SONUÇ

Temel sanat eğitiminde görme, yalnızca nesnelerin ve biçimlerin algılanmasına dayanan edilgen bir eylem değil; seçme, ilişkilendirme, sorgulama ve anlamlandırma süreçlerinin birlikte gerçekleştiği etkin bir görsel deneyimdir. Bakış, bireyin deneyimleri ve görsel birikimi doğrultusunda görüneni yeniden değerlendirmesine olanak sağlarken; gözetleme, bakışın görünür olanın ötesine yönelerek saklı, örtülü veya doğrudan gösterilmeyen unsurları araştırmasına imkân vermektedir. Gösterge ise görülen biçimlerin, renklerin, çizgilerin, dokuların, yönlerin ve hareketlerin farklı anlam ilişkileri içerisinde değerlendirilmesine aracılık etmektedir. Bu nedenle bakış, gözetleme ve gösterge kavramları, temel sanat eğitiminde görme ile anlamlandırma arasındaki ilişkinin açıklanmasında birbirini tamamlayan bir yapı ortaya koymaktadır.

Bölüm kapsamında ele alınan Johannes Itten'in çalışmaları, renk, kontrast, biçim ve geometrik düzen ilişkilerinin öğrencinin görsel algısının geliştirilmesindeki önemini ortaya koymaktadır. Itten'in renk karşıtlıklarını ve renkler arasındaki ilişkileri sistematik biçimde ele alan yaklaşımı, öğrencinin renkleri yalnızca kuramsal olarak öğrenmesinin ötesinde, bunların görsel ve algısal etkilerini deneyimlemesine olanak sağlamaktadır. Eserlerinde renk ve biçimin oluşturduğu yönlendirmeler ise bakışın yüzey üzerinde hareket ederek farklı görsel ilişkileri keşfetmesine imkân vermektedir.

László Moholy-Nagy'nin yaklaşımında ışık, renk, biçim, malzeme, hareket ve mekânın deneyim yoluyla araştırılması, görsel algının değişebilir ve yeniden kurulabilir niteliğini belirginleştirmektedir. Sanatçının eserlerinde geometrik biçimlerin kesişmesi, saydamlık, renk karşıtlıkları ve mekânsal ilişkiler, izleyicinin bakışını sürekli olarak farklı alanlara yönlendirmektedir. Bu durum, temel sanat eğitiminde öğrencinin yalnızca biçim üretmesine değil, kendi bakışının nasıl yönlendirildiğini fark etmesine ve gördüğü ile anlamlandığı arasındaki ilişkiyi bilinçli biçimde kurmasına katkı sağlayabilecek bir yaklaşım ortaya koymaktadır.

Oskar Schlemmer'in insan figürünü çizgi, geometri, hareket ve mekân ilişkileri içerisinde ele alan yaklaşımı, temel sanat eğitiminde figürün yalnızca anatomik bir yapı olarak değerlendirilmesinin ötesine geçilebileceğini göstermektedir. Çizginin mekânı tanımlayan ve hareket duygusu oluşturan bir öğeye dönüşmesi; oran, denge, ritim, boşluk-doluluk ve biçim-mekân ilişkilerinin birlikte değerlendirilmesine olanak sağlamaktadır. Lyonel Feininger'in eserlerinde görülen geometrik parçalanma, yön, ritim ve hareket ilişkileri ise görünen nesnenin çözülmesi, sadeleştirilmesi ve yeniden düzenlenmesi bakımından

temel sanat eğitimine uygun görsel örnekler sunmaktadır.

Sonuç olarak bu bölümde ele alınan sanatçıların yaklaşımları, temel sanat eğitiminde görmenin yalnızca “neye bakıldığı” ile ilgili olmadığını, aynı zamanda “nasıl bakıldığı” ve görülen unsurlar arasında “nasıl anlam ilişkileri kurulduğu” ile bağlantılı olduğunu ortaya koymaktadır. Renk, çizgi, biçim, doku, yön, hareket, ritim, denge ve mekân gibi temel sanat öğelerinin bakışı yönlendiren ve anlam oluşturan görsel göstergeler olarak değerlendirilmesi, öğrencinin çevresindeki görsel yapıları daha bilinçli biçimde incelemesine olanak sağlayabilir. Böylece temel sanat eğitimi; gözlemden çözümlemeye, görünen-den görünmeyeni araştırmaya, biçimsel ilişkilerden anlamlandırmaya uzanan bir süreç içerisinde öğrencinin seçici ve sorgulayıcı bir bakış geliştirmesine katkıda bulunan bir eğitim alanı olarak değerlendirilebilir.

KAYNAKÇA

- Alarco, P. (n.d.). Ships. Museo Nacional Thyssen-Bornemisza. <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/feininger-lyonel/ships>
- Alarco, P. (n.d.). The Lady in Mauve. Museo Nacional Thyssen-Bornemisza. <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/feininger-lyonel/lady-mauve>
- Barış, J. (2017). Bakışın Gücü ve Sinemasal Etkileri. Yeni Düşünceler. 8: 33-40. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/393232>
- Barthes, R. (Ocak 2021). Göstergebilimsel Serüveni. Çev. (Rifat M. & Rifat S.). 10. Baskı. İstanbul. Yapı Kredi.
- Bechelard, G. (2020). Mekânın Poetikası. Çev. (A. Tümertekin). 6. Baskı. İstanbul: İthaki.
- Denizci, M. (2018). Sanatta gözetleme pratiği ve Edward Hopper resimlerindeki karşılığı. (Tez No: 508701) [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi-İstanbul], Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Erim, G. (1999). Temel Sanat Eğitiminde Renk Algılamaları. (Tez No: 86089) [Sanatta Yeterlilik Tezi, Marmara Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Eziler Kıran, A. (2014). Dilbilim, anlambilim ve edimbilim. Turkish Studies-International Periodical For The Languages. Literature and History of Turkish or Turkic. Volume 9/6. Spring 2014. p. 719-729, Ankara-Turkey. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.6659>

- Gürcüm, B. H., & Kartal, S. (2018). Tekstil tasarımında esinlenme ve bir örnek uygulama: Johannes Itten. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 7(45), 611–618. <https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1523429352.pdf>
- Kuruçay Gök, E., & Koca, D. (01.04.2024). Bauhaus Okulu temel tasarım eğitimi: Uygulama odaklı mı? Uygulamaya dayalı mı? *Tykhe*, 9(16), 108–127. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3504873>
- National Gallery of Art, (n.d.). László Moholy-Nagy: Z VII. <https://www.nga.gov/artworks/133102-z-vii>
- Sarahemilycraig, (29 Eylül 2014). Johannes Itten 1888-1967. *The Colour Journal*. <https://wp.me/p4ZH6m-4l>

GÖRSEL KAYNAKÇALAR

- Görsel 1:** <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/438783>
- Görsel 2:** <https://www.wikiart.org/en/johannes-itten/horizontal-vertical-1915>
- Görsel 3:** <https://www.wikiart.org/en/johannes-itten/horizontal-vertical-1915>
- Görsel 4:** <https://www.wikiart.org/en/johannes-itten/der-bachs-nger-helge-lindberg-1916>
- Görsel 5:** <https://www.nga.gov/artworks/133102-z-vii>
- Görsel 6:** <https://www.meisterdrucke.uk/fine-art-prints/Laszlo-Moholy-Nagy/839431/Construction,-1923.html>
- Görsel 7:** <https://www.schlemmer.org/>
- Görsel 8:** <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/feininger-lyonel/ships>
- Görsel 9:** <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/feininger-lyonel/lady-mauve>

8. BÖLÜM

MÜZE DUVARLARINDAN UFUK ÇİZGİSİNE: NESNESİZ SANATIN MEKÂNSAL ALGISI

Öğr. Üyesi Ümran ÖZBALCI ARIA

Haliç Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,

Çizgi Film ve Animasyon Bölümü

umrankunst@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0403-3646>

Sanatçılar coğrafya, arazi kullanım şekilleri, tarihsel bağlam, güncel koşullar gibi yerel özelliklerin incelenmesine odaklanan bir sanat akımı başlattı. Türkçede “arazi sanatı” olarak adlandırılan, araziye dayalı sanat pratiği 1960’lı yıllarda Amerika’da ortaya çıktı. Land Art post modernist düşüncenin de etkisiyle gelişen, doğanın kendisini bir sanat eseri olarak kullanımı fikrine açık olan, içinde doğayı barındıran bir sanat türüdür. Hem eser hem de izleyicisini geçici bir süre orada görür ve oluştururlar, belki de kırılganlık orta yerde bırakma konusunda güçsüz olabilir. Bu sanat türünü hem şaşkınlık duyar hem de anlamaya çalışırız. Land Art’da, doğayı tekrar bir sanat alanı olarak düşünme fikri, insanın doğayla ilişkisi hakkında düşünmemizi sağlar. Sanatçıların tasarımı sıklıkla doğanın bozulmasına neden olan bozulabilir nesnelerden oluşur ve ardından doğayla birleşen tasarımlarını yeni anlam ve dağılımlarla yeniden biçimlendirir.

Sanatçının üretim biçimiyle yüzleştiği bir alandır. Bu sadece sanatın bir nesne olup olmadığıyla ilgili değil, bir deneyim olarak da düşünebiliriz, sanat artık müze galeri sınırlandırması dışında doğaya aittir. Bu sanat türü, sanatın fiziksel mekanla ilişkisinde devrim yaratmış, mekanın dışını sanatın yeni bir

alanı olarak benimsemiştir. Sanat, doğa ile birleşiyor, hem eser hem de izleyici için geçici, bazen tamamen kırılgan bir ilişki kuruluyor. Eserler, hem hayret uyandırıyor hem de doğayı bir sanat alanı olarak görme fikri, doğayla insan arasındaki mesafeyi daha da yoğunlaştırıyor, düşündürüyor. Bu sanatın kalıcılığı değil, anlı halini yansıtıyor, “Sanat sadece kalıcı bir nesne midir, yoksa geçici bir deneyim de olabilir mi?” Land Art, Zaman ve Mekânla olan ilişkiler, geleneksel sanat anlayışlarının hedefe yönelik sanatın toplumsal, estetik ve bakış açılarını sorgulamamıza izin verir. Sanat eserinin müze veya galeri sınırları dışında, doğal kendisinde var olması, izleyiciyi sadece bir görmek değil, bir ürünlere yönelmek, onlarla yaşamak imkânında tanıyor.



Resim 1. Miami'deki Çevrelenmiş Adalar , Christo ve Jeanne Claude, 1980-83

Land Art hareketi, izleyicileri doğal çevreyle sürükleyici bir bağlantıya çekerek, mekânsal boyut algımızı genişletti. Christo ve Jeanne-Claude'un yaratımları bu sanatsal eğilimin mükemmel örnekleri olarak öne çıkıyor. Geçici ve yeniden kullanılabilir kaynakları kullanan bu sanatçılar , halkın katılımına açık geçici sanat eserleri yaratmaya karşı çıktılar. Bu yöntem, sanat eserlerinde kalıcı değer kavramına meydan okurken izleyicilere geçici bir görsel bir şölen sunuyor. Pek çok sanatçı, çoğunlukla organik unsurları hammadde kaynağı olarak kullanarak, yaratımlarıyla doğaya olan yoğun ilgisini aktarıyor.

Sanatçılar hem doğal alanları kullanırlar ayrıca doğanın korunmasına yönelik çabaları iletmek için yeniden kullanılabilir kaynakları da kullanırlar. Emek yoğun bir çalışma olmasına rağmen bu sanatsal yaratımlar geniş toplumsal katılıma açık mekanlarda sergilendi ancak kalıcılıkları yoktu. (C.Vedat

Demirkol,2008,sy,166) bu Sanat eserlerinin hem fiziksel hem de zamansal açıdan boyutlarla bağlantısı büyük önem taşıyor. Arazi Sanatı kavramı, insanlığın çevreyle bağlantısını güçlendirerek geleneksel sanatsal sınırların ötesine geçiyor. Sanatçı, hem estetik odaklı bir zanaatkâra hem de çevresel sorunlar ve toplumsal kaygıların derinlemesine farkında olan birine dönüşüyor, böylece sanatı salt görsel ifadenin ötesine taşıyor; artık toplumla ilgili mesajların iletilmesi ve topluma karşı sorumlulukların yerine getirilmesi için bir araç görevi görüyor.



Resim 2. Su geçirmez örtüyle kaplı Pont Neuf köprüsü. Christo ve Jeanne Claude,1975

Binlerce yıl boyunca bu insanlar, büyük ölçekli geometrik toprak işlerini yoğun bir şekilde kullanarak yer şekillerine desenler kazıdılar, sanat yapıları inşa ettiler ve farklı bölgesel yapılar oluşturdular. Bazı kişiler için bu, ulaşılması zor, geçici bir sanatsal ifade gibi görünebilir. Yine de bu, günümüzün zorluklarına dair anlayışımızı ortaya koyuyor, dahası, ortaya çıkan yeniliklerden etkilenen doğal kaynakların korunmasına yönelik stratejiler üzerinde bizi düşünmeye teşvik ediyor. Ancak tamamen soyut olmak yerine doğada yaratıldığı için gerçekliği daha az ikna edici görünüyor. Sanat eserleri, insanlar tarafından, Dünya'daki varlığımız nedeniyle zaman içinde kasıtsız olarak yaratılabilir. Arazi sanatı satılık değildir; Bu sanat eserinin parçalarını doğrudan satın alarak elde edemezsiniz ya da bu enstalasyonları ev ya da galeri gibi yerleşim alanlarına

dahil edemezsiniz. Arazi sanatı, insan-doğa bağlantılarını geliştirmeyi ve halkın ekoloji konulara yönelik farkındalığını artırmayı amaçlamaktadır.



Resim 3. Yukarı ve Aşağı, Nancy Holt, Pinsiö, Finlandiya, 1987-98

Sanat, insanlığın varoluşundan beri ortaya çıkan özel bir alandır, Yirminci yüzyılın ortalarında, teknolojik ilerlemeler devam ederken bazı sanatçılar bu hızlanma etkisinden rahatsızlık duydu yenikler ve hızla kirlenme ve yok sayılmanın önemi hakkında düşünebilir ve doğaya uygun sanat ürettiler. Rotalar ve düzensizler çevresel faktörler, hava olayları, doğal afetler ve hatta bazen etkin bir rüzgardan bile etkilenip yok olabilen bir Sanat'tı bu. Doğaya yapılan sanatı yine doğa yok edebilirdi ancak. Bu sanat türü insanların baktığı ve hatta uygun fotoğraf makinelerine ve videolara ihtiyacı olan bir sanat. Bu sanat ortamı yerleşik çalışmaları müzeleri ve galerileri terk eder, eserlerin bireysel projelerde geliştiği ve çevresel alışverişlere, manzaralara, anılara koşulsuzca müdahale ettiği yerler ve alanlardır, geleneksel yöntemlere ve sanat eserlerine bağlı alışkanlıklar artık önemini yitirir. Arazi Sanatı Hareketi genel olarak çevreleriyle bütünleşen ve ilişki kuran projeleri ifade eder, resmi ve profesyonel uygulamaları yanı sıra amatör pratikleri de olağanüstü örnekleri sunarak, halkın izleyicisine sunar.

Sanat, tüm tarih boyunca toplumların tarih, yaşam, kültür, fikirlerini yansıttığı bir alandır, bu yansıtma formu yüzyıllar boyunca toplumu etkileyen her formda farklı şekillerde karşımıza çıkar. Toplumsal tarihi okumada en önemli

araçtır. Antik çağdan beri süregelen sanat içerikli ifadeler, insanoğlu çevreleriyle olanların birbirini izleyen ilkel ve soyut formlarla doludur. Bu dönem, sanatın temellerinin atıldığı, insanoğlu hayal gücünde ve yaratma isteğini deneyimlediği bir çağdır. Mağara duvarlarına olaylar resimler ve taş heykeller, bilim insanları estetik anlayışının ilk örnekleridir. Bu eserler, sadece güzel duyulara değil, hem de onların ve sosyal bakış açılarındaki etkilemelidir. Sanatçılar, yüzyıllardır doğayı yansıtan bu sanatsal projeleri klasik bir yansıtma biçimi olarak, fotoğraf ve video gibi alanlarda sunmuşlardır.



Resim 4. Maya Lin, Mavi Göl Geçidi ,Duraflake yonga levha,2006

Akımın gösterdiği sanatçılardan Robert Smithson'ın söylemiyle “fırça yerine buldozer” kullanan bu sanatçılar, çok azının kalıcı olduğu farklı “arazi sanatını” üretmişlerdir. Land Art diye tanımlanan bu sanat anlayışı Sanatın yüzyıllardır korunaklı müze ve galerilerin dışına çıkarak bizleri doğada kucaklamıştır. Arazi Sanatı, doğayla ortaya çıkaran, doğaya yeni bir form kazandırarak yine doğaya ait farkındalığı ortaya çıkarmışlardır. (Antmen, 2008, sy251)

Mekânsal Sanatın Söylemi ve Zaman

Land Art, tamamen sanat ve kültürel yapının yani Göller, Dağlar, Çöl, Orman, Kumsal alanlardan yeni bir görsel zemin hazırlamışlardır. Arazi Sana-

tı'nın önde gelen sanatçıları arasında yer alan Robert Smithson'ın ABD'nin Utah eyaletlerindeki Tuz Gölü'nde 1970'te gerçekleştirilen “Sarmal Dalgakıran”, sanatın yeni tanımlanmasına iyi bir örneğidir. Tamamen 7000 ton malzemenin (toprak, kaya,tuz)'la sarmal biçimde yansıttığı ve arazinin kendi doğal coğrafik yapısı yeni bir reformist bir doğa şekline bürünmüştür. Smithson'ın doğadaki yaşamın gerçek doğası doğum-ölüm anlatım biçimine de referans olarak gördüğümüz bir olgudur. Arazi Sanatı örneklerini “hem kapalı mekan içinde ve mekan dışında olmak üzere projelerini iki farklı alanda göstermiştir.

Büyük arazilerde doğaya yapılan Land Art uygulamaları arasında verilebilecek örnekler: Michael Heizer'ın, Nevada'da kurmuş bir gölü kullanması, Christo ve Jean-Claude ikilisinin Avustralya'da bir koyda gerçekleştirdikleri “Paketlenmiş Kayalıklar” (1969);Nancy Holt'un, Utah'da bir çölde gerçekleştirdiği, “Güneş Tünelleri” (1973-1976) gibi örnekleri gösterebiliriz, Mel Chin'e göre “*Manzara*” , sanatın varlığı aracılığıyla metafiziğin tüketimi ve atıklarımızın kanıtı aracılığıyla malzemeler hakkında bir enstalasyondur. Chin sanatında“Toprak Diriltme Projesi” Minnesota'da bir proje uygulamış, kimyasal atıklardan zarar görmüş bir araziye gerekli zirai uygulamalarla birkaç yıl süreç içinde işlevsel bir hale getirmiştir. Bu durumda sanatın biçiminin dili değişmiştir. Sanat Meta-Nesne formundan artık sürece ve toplumsal alana hizmet etme alanına doğru kayar.(Antmen,2008,sy.245)

Land Art'ın ortaya çıkardığı döngüsellik, insanın doğa üzerindeki etkisine ve bu etkideki tolerans sınırlarına göndermede bulunur. Bu bağlamda, sanatçılar doğayı temsil eden alanları gündeme getirirler. İngiliz sanatçı Richard Long, sanatını yürüyüşler üzerine kurarak, bu yürüyüşlerin kendisi için bir deneyim alanı olduğunu söyler. Doğal malzemelerle gerçekleştirdiği yerleştirmeler, bu düşünce yapısının en somut örnekleri arasında yer alır. Küba asıllı Amerikalı sanatçı Ana Mendieta ise toprak, taş, kum, yaprak, ateş ve barut gibi doğal malzemeleri kullanarak ürettiği performanslarında, doğayı kadının doğurganlığıyla özdeşleştirir.

Sanatçılar, dünyaya gelen şekillerini, renklerini, dokularını ve vakitlerini ürünlerine dahil ederler. Arazi sanatı eserleri genellikle geniş arazileri kapsar. Bu, sanat eserinin izleyicinin çevresini sarmasına ve yönlendirmesine fiziksel bir ilişki kurmasına imkan tanır. Sanatın “doğayla iletişim” özelliği, bu sanat akışının en temel ve ayırıcı yönlerinden biridir. Bu özellik, sanat eserinin sürecin son haline kadar doğasıyla kurulan çok yönlü olabilir. Land art sanatçıları, ürünleri yaratmak için genellikle doğal ve el değmemiş alanları tercih ederler. Bu alanlar, çöller, dağ, göl,orman şeklinde çeşitli coğrafyalarda olabilir. Mekân tarzı, eserin anlamı ve aktarımı için kritik bir rol oynar, Toprak, taş, kum, su,

odun, bitki şeklinde özellikler, ortamdan yönetilen yerel sarf malzemeleri temin edilir. Bu, eserin çevreyle uyumunu artırır ve doğal bir görünüm sağlar. Bazı arazi sanat eserleri, arazinin fiziksel olarak şekillendirilmesini toprak yığınları oluşturulabilir, Bu organik çevreyi değiştirir.

Arazi sanatı genellikle kalıcı değildir, doğal zamanla, aşınma, yağmur, rüzgar, zaman içinde eseri ve tamamen yok edebilir. Bu özellik sanat yapıtındaki ‘Vanitas’ ‘Memento Mori’ özelliğini yansıtır gibidir, Vanitas resmindeki kum saati kum yığınının, taş parçalanmış inci tanelerine, bir akan nehir müzik aletin yerini almış gibi düşünebiliriz. Bu geçicilik, sanat eserinin Doğanın bir parçası olduğunu ve sürekliliğe tabii olduğunu vurgular. Eserler, doğal güçlerle, mesela ‘Yıldırım Tarlası’ adlı eserdeki gibi, etkileşimler, eserin dinamik ve canlı olmasını sağlar. Bazı arazi sanat sanatçıları, eserlerini sürdürülebilir şifrelerle kullanılabilir, doğal yaşam korur ve bunların koruyucu gücünü artırır. Arazi sanat eserleri, izleyicinin eseri deneyimlemesi için genellikle mekana gitmesini gerektirir. Bu, izleyicinin doğayla direkt temas kurmasını ve eserini kendi bedeniyle kavrayışıyla mümkün kılınır, Bir sanat eseri, izleyicinin doğasını etkileyebilir, yapıt, organik çevrenin güzelliğini vurgulayabilir, beklenen perspektifler, sunabilir. Land Art sanatı eserleri, izleyiciyi doğayla olan ilişkiler, problemler ve de insanların doğa üzerindeki etkisi gibi kaydedilmeyi teşvik edebilir, yaratım bir tür örtü fikir ve yaratma aracı olarak bir görünüm e bürünür.

Land Art Felsefesi

Arazi sanatı ,dünya döngülerini ve değişimini kabul eder. Eserler çoğu zaman doğal süreçler maruz kalır ve zaman içinde değişmiş olur, Bu geçicilik, sanatın kalıcılığı meydan okur ve yaşamın döngüsel doğasını vurgular. Arazi Sanatı, filozoflarda deneyim ve anlam, tabiat zaman ve sanatın genel temel kavramlar üzerinden yorumlanmıştır. Bu yorumlar, Land Art’ın ancak klasik bir görsel sanat formülü değildi, Land Art’ın formülü, doğayla olan ilişkimizi, sanatın görevin ve insanlığın yerini sorgulayan derin ve çok kapsamlı bir düşünce sistemine dayanır, sanat dünyasında çığır açan, doğayla derin bir ilişki kuran ve bu bilginin artması önemli bir akım olmuştur. Sanatın sınırları genişlemiş, yeni teknolojiler ve teknikler ortaya çıkmış, doğuştan içinde onu vurgulamış ve toplumsal farkındalık yaratmıştır, sadece her sanat alanında olduğu gibi benzer, ulusal etkileride vardır, Land art sanat klasik çeşitli fikir ve yaklaşımları red eder. Temelinde, doğayla insan arasındaki çeşitliliği sorgulamak, sanatın geleneksel sınırlarını aşmak ve vurgulamak gibi benzer amaçları

yansıtır. Michel Foucault ve Jacques Derrida benzer post-yapısalcı filozofların katıldığı, Land Art'ın, bağlamına bakılırsa, Sanatın savunucusu, eserin anlamı, sanatçının niyetinden ziyade izleyicinin yorumuna ve kültürel bağlama bağlıdır, ayrıca, Land Art'ın galeri ve müze şeklinde “kurumsallaşmış” sanat mekanlarının dışında yer almayı, geleneksel sanat yaklaşımının sorgulanmasını da beraberinde getirir.

Eko-felsefe, Land Art'ı doğa ile insan arasındaki mesafeye hayal etmek için bir fırsat olarak görür. Arne Naess'in derin ekoloji teorisi, Land Art'ın insan merkezci (antroposentrik) olmayan bir bakış açısı sunabileceğini savunur. Arazi Sanatı, ekolojik dengenin çeşitlerine dikkat ve doğayla uyumlu biçimini teşvik eder, Land Art teorisi, bilimin doğayla olan ilişkisini tekrar tanımlamaya çalışan, antroposantrizme karşı duran, sanatın rolünü yokluk, kalıcılık şeklinde bileşenlerini sorgulayan çok yönlü bir düşünce sistemidir.

Bir yere özgü olma durumu; 20.Yüzyıl başlarında, Marcel Duchamp ve Kurt Schwitters'e dayandırılabilir yerleştirmeye birlikte bir çok sanat disiplini aralarında gizemli, hibrit üretim biçimini yansıtır. İkinci Dünya Savaşı'ndan, 1950'lerden itibaren kendini iyice hissettiren kapitalizm, sanat dünyasında da kendini gösterilmiştir. Galeri, müze gibi kurumsal yapılar, sanat nesnesinin ticari meta haline gelmesinde baskın rol oynamış, adeta sergiledikleri eserler ve sanatçıların sanat hayatını etkileyecek kadar etkin olmuşlardır. Arazi Sanatı, bu durumda bir yanıt olarak kendini göstermiştir. Arazi sanatçılarının çalışmaları doğrudan tabiatla gerçekleştirdikleri için tamamen onların muhalif yanlarını da ortaya çıkarmaktadır. Başlangıçta müze ve galeri salonlarının dışında yapıtlarını sunsalar da Land Art Sanatçıları, zaman içinde sistemlere uymak hem arazide, aynı zamanda galeride sanat üretmişlerdir. Richard Long da üretimlerini hem arazide, hem de galeride birlikte sürdüren sanatçılardır. Akım, çevreci bir anlayış ile doğadaki geniş alanları kullanımıyla bir konsept ile şekillendirerek insanoğluna adeta yaşamsal bir hayatta kalma dersi verir niteliktedir.

Doğa sanat eserlerinde sanat eserinin konusu olmuştur bunu stüdyo ortamının yapaylığından kaçan Emprestyonist sanatçılarda görebiliyoruz. ancak doğa 1960'lı yıllardan sonra ortaya çıkan “Arazi Sanatı” anlayışı içinde eser ile bütünleşmiş ve doğanın bir parçası olmaya adım atmışlardır.(Aslan,T.sy.423) Sanat eseri, sonuçları görülebilen, sadece fotoğraflardan bakılıp veya videolarla izlenebilen, yansımanın arka planında gösterilen, anlatılmak istenen sabit alışla gelmiş formların dışında çok çeşitli yöntemlerle dikkat çekilmek isteniyor, evet kalıcılıktan uzak ama bir anlık bir ana dönüşmüştür. Toprak Sanatı, havayı, kayaları, suyu ve çiçekleri doğadaki tüm izleri birer fırçaya benzer

kullanır. Bu sanat formunda eser kendi doğanın adeta doğuşunda var olur. Kalıcılık, sahiplenme ve korunma şeklinde kavramları reddeden Land Art, sanatın da olduğu gibi doğa benzer geçici ve sürekli dönüşen bir yapı olduğunu bize yansıtır. Bu akım, kalıcılığı değil, geçiciliği kutsar. Galeri ve müzelerin yani kamusal alandaki faaliyetin ticarileşmesine, tepki verme süreçlerinin sergileyebildikleri doğaya yönelmelerine karşı, yapılan geçici ve kalıcı ürünler, fotoğrafın ya da videonun görüntülenerek belgelenmesi ve bu belgelerin sergilenebilmesi için sergileme alanına ihtiyaç duyulması ise Land Art felsefesine ters düşer, sanat eseri, kendi içerisinde farklı üretim ve sergileme modelleriyle ayrılıyor, sanatçılar, galerilere ve müzelere tepki olarak ürünleri bu mekanların dışında üretmeyi tercih ediyor, kimi sanatçıları da sadece sanatın ticarileşmesine karşıt bir görüşle, bir şekilde mümkün olmayan eserler üretmenin yollarını aramış, bazı sanatçıların sanat mekanlarının ve kullanılan malzemeleri sanatını sınırlandırdığını yansıtan düşünceleri ile sanatı uçsuz bucağı belli olmayan arazilerde ve sınırsız malzeme ile üreterek sanatı özgürleştirme kaygısıyla üretmişlerdir.



Resim 5. Christo ve Jeanne-Claude, Paris'teki Champs-Élysées Bulvarı'nda "Sarmalanmış Ağaçlar, 1966

Land Art felsefesi, insanlığın doğayla olan ilişkisini yeniden tanımlamaya çalışan, antroposantrizme karşı duran, sanatın rolünü genişleten ve varlık, yokluk, kalıcılık gibi felsefi kavramları sorgulayan çok yönlü bir düşünce sistemidir. Bu felsefe, çevre sorunlarına dikkat çekerek sürdürülebilirlik ve çevre bilinci konularında farkındalık yaratılmasına da katkıda bulunur. "Arazi sanatı,

doğayı devasa bir tuval gibi kullanırken, ekolojik sanat bu tuvalin kendi canlılığına ve sürdürülebilirliğine odaklanır. Müdahale, tahribat için değil, farkındalık ve iyileşme içindir.”(Sanat ve Ekoloji,sy.15)



Resim 6. The Gates projesi, Christo ve Jeanne-Claude, Central Park, New York, 1979

“Doğa ve İnsan: Mağara Resimlerinden Piramitlere, Karşılaştırma, Yorum

İnsanlık tarihindeki en eski sanat eserleri olarak tanımladığımız, Mağara resimleri doğrudan doğal mekânın, yani mağara duvarlarının üzerine yapılmıştır. Arazi Sanatının doğası içinde, doğayı malzeme olarak kullanarak oluşturulur bu iki sanat anlayışını karşılaştırdığımızda: 1. İki sanat anlayışında da doğa sadece konu değil, aynı zamanda sanatın mekânı ve malzemesidir. 2. Doğal Malzeme Kullanımı Mağara resimlerinde toprak boyaları, kömür ve mineral pigmentler kullanılmıştır. Land Art'ta taş, toprak, kum, su ve buz gibi doğal malzemeler tercih edilir. Yapay ve endüstriyel kauçuktan uzak durma ortaktır. 3. Mekâna Bağlılık (Yerle İlişkisi) Mağara resimleri yerden ayrı düşünülemez. Arazi Sanatı eserleri de genellikle taşınmaz; belirli bir coğrafyaya özgüdür. Her iki tür mekâna özgü bir karakter taşır. 4. Ritüel ve Anlam Boyutu Mağara resimlerinin av ritüelleri ya da inançlarla çoğaltıldığı düşünülür. Land Art Sanatının bazı örneklerindeki doğayla insan arasındaki farklılıklar, zaman ve varoluşa dair

düşüncesel ya da ritüel bir boyut taşır. Sanat, yalnızca estetik değil, anlamlı ve sembolik bir işleve sahiptir. 5. Zamana Karşı Dayanıklılık ve Değişim Mağara resimleri binlerce yıl dayanmıştır. Arazi Sanat ürünleri ise doğa koşullarıyla değişir, aşınır veya yok olur. Her iki sanat biçiminin doğasının gerektirdiğini kabul eder. Özetle Mağara dönemi resimleri ile Land Art arasında en temel benzerlik, insan doğasıyla doğrudan ve araçsız bir sanat ilişkisi kurmasıdır. Biri tarih öncesi dönem kolektif ve ritüel anlatımı, diğer modern çağın doğaya dönüş ve sanatın mekânla bütünleşme arayışıdır.



Resim 7. *Michael Heizer, sculpture city, " in the heart of the Nevada, 1970*

Tarihsel Süreçde Land Art, Doğayla Kurulan İlişki Bağlamında; Land art ile piramitler arasında doğrudan tarihsel bir bağlantı olmasa da, kavramsal ve mekânsal açıdan güçlü benzerlikler olduğunu söyleyebiliriz. Land art, doğayı hem malzeme hem de sergi alanı olarak kullanan bir sanat akımıdır. Robert Smithson'ın Spiral Jetty adlı eseri doğrudan araziye müdahale edilerek uygulanmıştır. Giza Piramitleri ise doğal taş bloklarla, doğrudan çöl peyzajı içinde inşa edilmiştir. Ortak nokta: Her ikisi de doğayı sadece arka plan da fon olarak değil, eserin ayrılmaz bir parçası haline getirir. Anıtsallık ve Ölçek; Piramitler devasa, kalıcı ve kuşaklar boyu varlığını sürdüren yapılardır. Land art eserleri de çoğunlukla büyük ölçeklidir ve geniş arazilere yayılır. Ortak nokta: İnsan ile doğa arasındaki ilişkiyi büyük ölçekte ve anıtsal bir biçimde görünür kılarlar. 3) Mekâna Özgülük, Piramitler belirli bir coğrafi, kültürel ve kozmik bağlamda

(güneş, yıldız hizalanmaları vb.) inşa edilmiştir. Land art eserleri de başka bir yere taşınamaz; bulundukları araziyle anlam kazanırlar. Ortak nokta: Mekândan koparıldığında anlam kaybı yaşanır. 4) Zaman ve Kalıcılık, Piramitler binlerce yıldır ayakta duran kalıcı yapılardır. Land art eserleri ise bazen bilinçli olarak doğanın etkisiyle değişir, aşınır veya yok olur. Fark: Piramitler kalıcılığı, Land art ise çoğu zaman geçiciliği ve dönüşümü vurgular. 5) İşlev ve Amaç: Piramitler dini ve politik bir işleve sahiptir (mezar anıtı, güç, otorite simgesi). Land art genellikle estetik, felsefi ve çevresel bir sorgulama içerir. Fark: Piramitler ritüel ve güç odaklıdır; Land art modern sanat pratiğinin bir parçasıdır. Land art ile piramitler arasında doğrudan tarihsel bir bağ yoktur; ancak her ikisi de: Doğayı dönüştürür, Anıtsal ölçekte üretim yapar, Mekâna özgüdür, İnsan-doğa ilişkisini görünür kılar. Bu açıdan bakıldığında, piramitler tarihsel olarak çok eski bir “toprak sanatı” örneği gibi düşünülebilir; ancak niyet, bağlam ve anlam bakımından Land art’ tan ayrılırlar.



Resim 8. *Dalga Alanı, Francois Xavier Bagnoud, Havacılık ve Uzay Mühendisliği Binası, 1995*



Resim 9. Lita Albuquerque, “Stellar Axis: Antarktika,” 2006

SONUÇ

Land Art,Müze ve galeri duvarlarının dışında sunarak ortaya konulan sanat, insan ve doğa içinde sanayi devrimi ve sanayileşme döneminde barış ve düşüncelerin davetçisi olmuştur. Land Art sanat akımı ile alternatif mekan arayışları, doğaya karşı yeni bir bulunduğunuz yere gelen bu sanat hareketi, Arazi sanatçılarının doğası yapmış oldukları müdahaleler ile insana farklı bakış açıları kazandırmışlar ve günümüzde bu sanatsal üretimlere devam edilmektedir. Maya Lin’in, söylemiş olduğu gibi‘ Land Art doğaya karşı değil doğayı yücelten kelimenin tam anlamıyla da önemli bir Sanat’dır. Sanattaki yeri bakış açısıyla değerlendirildiğinde Arazi Sanatı; sınırları aşan, doğayla birleştiren,geçiciliği ve anlamı sorgulayan, izleyiciyi sürecin bir parçası hâline getiren güçlü bir anlatım biçimidir.Şüphesis Land Art sanatçıları, Mağara dönemi Sanatını, Mısır Piramitlerini ve Emprestyonizm’i,Vanitas terimini gayet iyi biliyorlardı. Sanat her zaman geçmişi referans alarak tekrarını farklı form ve biçimlerde yansıtacak gibi gözüküyor. Land Art Sanat Tarihinde sık duyduğumuz ‘Memento Mori’ Vanitas teriminin çağdaş sanattaki yorumudur, Land Art, sanatın geleceği için ilham verici ve dönüştürücü bir kaynak olmaya devam etmektedir insanlık ve doğa var olduğu sürece devam edecektir.

KAYNAKÇA

- Antmen, A,(2008). *20.yy Batı Sanatında Akımlar*. Sel Yayıncılık
- Baudrillard, J,(2010). *Sanat Komplosu*. İletişim Yayınları
- Brown, A (2014). *Güncel Sanat ve Ekoloji*, Akbank Kültür ve Sanat
- Demirkol. V (2008).*Batı Sanatında Modernizm ve Post Modernizm*, Evrensel Yayın
- Freeland, C,(2001).*Sanat kuramı*. Dost yayınevi
- Karavit C, (2008) *Doğadaki İz. Yeryüzü Sanatı*. Telos Yayıncılık.
- Primitif Dörememden Günümüze Sanatın Öyküsü*,(2024)Pegem Yayınları
- Sanat ve Ekoloji* (2022),Derleyen ve Sunan, Eda Sezgin,İletişim Yayınları
- Yılmaz, M,(2009) *Postmodern Söyleşiler. Ütopya* Yayınevi
- Kesit Akademi dergisi, Atar,İ.N.DOI: 10.29228/kesit.73672-
Yıl-Sayı:2023-37,19.11.2025 tarihinde erişilmiştir.
- <https://www.scribd.com/document/373201077/2104-Bati-Sanatinda-Modernizm-Ve-Postmodernizm-C-vedat-Demirkol-2008-240s>,09.10.2025 tarihinde erişilmiştir.
- https://www.academia.edu/123402329/Art_of_the_Nature_Shaping_Land_Art,09.10.2025 tarihinde erişilmiştir.
- https://www.academia.edu/61720536/Land_Art_Around_the_World_and_in_Turkey,07.10.2025 tarihinde erişilmiştir.
- https://www.academia.edu/Documents/in/Land_Art,02,10,2025 tarihinde erişilmiştir.
- https://www.academia.edu/37713725/Arazi_Sanat%C4%B1nda_Manzara_Kavram%C4%B1_Landscape_Concept_in_Land_Art,02.10.2025 tarihinde erişilmiştir.
- <https://art21.org/read/maya-lin-groundswell-and-studio-works/>
- <https://dergipark.org.tr/tr/pub/intjcs/issue/8661/108032>,03.10.2025 tarihinde erişilmiştir.
- https://www.nouvart.net/land-art-doganin-rahminden-cikan-sanat/#google_vignette,02,10,2025 tarihinde erişilmiştir.
- https://sobider.com/?mod=makale_tr_ozet&makale_id=73263, 02,10,2025 tarihinde erişilmiştir.
- <https://www.plantdergisi.com/yazi-dogada-sanat--land-art-368.html>, 02,10,2025 tarihinde erişilmiştir.
- <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/761252>, 02.10.2025 tarihinde erişilmiştir.
- <https://christojeanneclaude.net/01.10.2025> tarihinde erişilmiştir.
- <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/l/land-art>,01.10.2025 tarihinde erişilmiştir.