



INTERNATIONAL JOURNAL OF TROY ART AND DESIGN

E-ISSN : 2757-587X

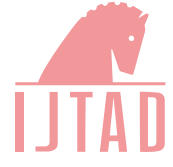
Cilt | Volume : 5

Sayı | Issue : 11

Yıl | Year : 2025



INTERNATIONAL JOURNAL OF TROY ART AND DESIGN



E-ISSN: 2757-587X | Cilt/Volume: 5 | Sayı/Issue: 11 | Ay/Month: Aralık/December | Yıl/Year: 2025

SAHİBİ / OWNER

Prof. Dr. R. Cüneyt ERENOĞLU
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

BAŞ EDITÖR / EDITOR IN CHIEF

Prof. Dr. Didem ÇATAL
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

EDITÖR / EDITOR

Doç. Dr. Kenan SAATÇIOĞLU
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

EDITÖR YARDIMCILARI / ASSISTANT EDITORS

Doç. Dr. Müjde YÜCEL COŞAR
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ezgi ŞEN ATİKER
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Arş. Gör. Dr. Ayşe EKİCİ
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

BU SAYININ HAKEMLERİ / REVIEWERS OF THIS ISSUE

Prof. Dr. Güldane ARAZ AY
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Gülser AKTAN
Bursa Uludağ Üniversitesi

Prof. Dr. M. Ayşe BALLYEMEZ
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Prof. Dr. Nazım Uğur ÖZÜAYDIN
İstanbul Üniversitesi

Doç. Dr. Ali KILIÇ
İstanbul Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Aslı İGİT
İstanbul Medeniyet Üniversitesi

Doç. Dr. Ayşe GÜNAY
Bahçeşehir Üniversitesi

Doç. Dr. Hakan ARIKAN
Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi

Doç. Dr. Tayfun İLHAN
Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi

Doç. Dr. Sanver ÖZGÜVEN
Necmettin Erbakan Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Altay ALDOĞAN
Balıkesir Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül GÖKLEN YILMAZ
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Burak YILMAZ
Işık Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Büşra ARSLAN
Gazi Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Deniz ÖZESKİCİ
Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Duygu SEZGİN
İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Filiz KESKİN
Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Hüsnü Çağlar DOĞRUR
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Minara GULİYEVA
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Mine KÜÇÜK
Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Selin ÇETİNKAYA BIYIK
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Şeref KOCAMAN
Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Yeliz ERDOĞAN
Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi

Öğr. Gör. Dr. Sena SÜRMELİ AYDENİZ
Atılım Üniversitesi

BU SAYININ ALAN EDITÖRLERİ / EDITORS OF THIS ISSUE

Prof. Dr. Barış ATİKER
Aydın Adnan Menderes Üniversitesi

Prof. Dr. Evren KARAYEL GÖKKAYA
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Hatice ÖZ PEKTAŞ
İstinye Üniversitesi

Prof. Dr. Yeşim ZÜMRÜT
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Menekşe SAKARYA
Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi

Doç. Dr. Onur TATAR
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

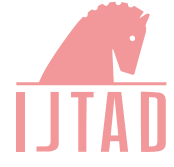
Dr. Öğr. Üyesi Cansu YILMAZ
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Mert YAVAŞCA
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Fatih NALBANTOĞLU
Süleyman Demirel Üniversitesi



INTERNATIONAL JOURNAL OF TROY ART AND DESIGN



E-ISSN: 2757-587X | Cilt/Volume: 5 | Sayı/Issue: 11 | Ay/Month: Aralık/December | Yıl/Year: 2025

DANIŞMA KURULU / ADVISORY BOARD

Prof. Dr. Adnan TEPECİK
Başkent Üniversitesi

Prof. Dr. Ayşe GÜLER
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Canan ATALAY AKTUĞ
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Chun Bok LEE
Namseoul University

Prof. Dr. Dinçay KÖKSAL
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Elvan ÖZKAHRUK ADANIR
İzmir Ekonomi Üniversitesi

Prof. Dr. Evren KARAYEL GÖKKAYA
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Hakan DALOĞLU
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Halide OKUMUŞ
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. İncilay YURDAKUL
Uşak Üniversitesi

Prof. Dr. M. Fatih KARAGÜL
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Muhammad TAUSIF
University of Leeds

Prof. Dr. Rıdvan COŞKUN
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Sema ILGAZ TEMEL
Marmara Üniversitesi

Prof. Dr. Seyyare SADIKHOVA
Nakhchivan State University

Prof. Timothy HILTABIDDLE
The Savannah College of Art and Design

Prof. Dr. Yeşim ZÜMRÜT
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Gülderen GÖRENEK
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Gülşah POLAT
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. H. Cenk BEYHAN
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. H. Esra ÇİZMECİ AVCI
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. İrem PALA
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

**Doç. Dr. Severija INČIRAUSKAITĖ-
KRIAUNEVIČIENĖ**
Vilnius Academy of Arts

Doç. Dr. Umut GERMEÇ
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Dr. Dilusha RAJAPAKSE
Royal College of Art

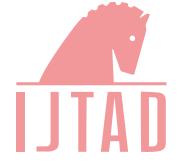
Dr. Eunsuk HUR
University of Leeds

Dr. Nazlı ALIMEN
Birmingham City University

Dr. Öğr. Üyesi V. Özge ZEREN
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi



INTERNATIONAL JOURNAL OF TROY ART AND DESIGN



E-ISSN: 2757-587X | Cilt/Volume: 5 | Sayı/Issue: 11 | Ay/Month: Aralık/December | Yıl/Year: 2025

HAKEM KURULU / REVIEW BOARD

Prof. Dr. Elvan ÖZKAVRUK ADANIR
İzmir Ekonomi Üniversitesi

Prof. Dr. Emine YILDIZ DOYRAN
Düzce Üniversitesi

Prof. Dr. Mustafa YÜKSEL
Mersin Üniversitesi

Prof. Dr. Necla COŞKUN
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Rıdvan COŞKUN
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Berna Özlem ÖZCAN
Mustafa Kemal Üniversitesi

Prof. Dr. Duygu SABANCILAR İŞTİN
Balıkesir Üniversitesi

Doç. Dr. Ezgin YETİŞ
Kastamonu Üniversitesi

Doç. Dr. Gülderen GÖRENEK
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. H. Cenk BEYHAN
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Hasan BAŞKIRKAN
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Doç. Dr. Kemal TİZGÖL
Akdeniz Üniversitesi

Doç. Dr. Medine İRAK
İstanbul Aydın Üniversitesi

Doç. Dr. Murat ERTÜRK
Sakarya Üniversitesi

Doç. Dr. Oğuz TUNÇ
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Ömer Emre YAVUZ
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Doç. Dr. Serkan VURAL
Çankırı Karatekin Üniversitesi

Doç. Dr. Zülfikar SAYIN
Hacettepe Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Selen BAŞER NEJAT
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

EDİTÖR KURULU / EDITORIAL BOARD

Prof. Dr. Canan Atalay AKTUĞ
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Chun Bok LEE
Namseoul University

Prof. Dr. Esra Kavcı ÖZDEMİR
Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Fuat AKDENİZLİ
Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. İncilay YURDAKUL
Uşak Üniversitesi

Prof. Laze TRİPKOV
International Balkan University

Prof. Dr. Mehmet Ali MÜSTECAPLIOĞLU
Marmara Üniversitesi

Prof. Dr. Melihat TÜZÜN
Trakya Üniversitesi

Prof. Dr. Seyyare SADIKHOVA
Nakhchivan State University

Prof. Timothy HILTABIDDLE
The Savannah College of Art and Design

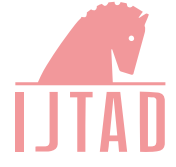
Prof. Dr. Zeliha AKÇAOĞLU
Anadolu Üniversitesi

Doç. Dr. Alaattin KİRAZCI
Marmara Üniversitesi

Doç. Dr. Filiz ADIGÜZEL TOPRAK
Dokuz Eylül Üniversitesi



INTERNATIONAL JOURNAL OF TROY ART AND DESIGN



E-ISSN: 2757-587X | Cilt/Volume: 5 | Sayı/Issue: 11 | Ay/Month: Aralık/December | Yıl/Year: 2025

TÜRKÇE DİL EDITÖRÜ / TURKISH LANGUAGE EDITOR

Prof. Dr. Fatih KANA

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

İNGİLİZCE DİL EDITÖRLERİ / ENGLISH LANGUAGE EDITORS

Doç. Dr. H. Esra ÇİZMECİ AVCI

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Eda İNAL

KAPAK VE DİZGİ TASARIMI / COVER AND LAYOUT DESIGN

Arş. Gör. Gökhan KELEŞ

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

MİZANPAJ EDITÖRÜ / LAYOUT EDITOR

Arş. Gör. Dr. Kaan KAYA

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

WEBMASTER

Arş. Gör. Dr. Kaan KAYA

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

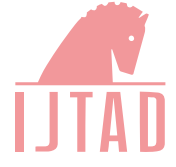
İNDEKSLER / INDEXES

Asos İndeks

Academic Resource Index - Research Bible



INTERNATIONAL JOURNAL OF TROY ART AND DESIGN



E-ISSN: 2757-587X | Cilt/Volume: 5 | Sayı/Issue: 11 | Ay/Month: Aralık/December | Yıl/Year: 2025

İÇİNDEKİLER / TABLE OF CONTENTS

Derleme Makalesi / Review Article

18. Yüzyıl Aydınlanma Çağı ve Fransız Devriminin Müzik, Opera ve Beethoven Üzerindeki Etkisi

The Influence of the 18th Century Enlightenment and the French Revolution on Music, Opera, and Beethoven
7-16

Araştırma Makalesi / Research Article

Basılı Yayın ve Görsellere Yansıyan Boyutuyla Etek Boylarının Özgürleşmesi ve Mini Etek

The Liberation of Skirt Lengths and Mini Skirt as Reflected in Printed Publications and Images
17-43

Araştırma Makalesi / Research Article

Kamusal Alan Mozaik Uygulamalarında Alternatif Malzeme Kullanımı Üzerine Bir Araştırma

A Research on the Use of Alternative Materials in Public Space Mosaic Applications
44-57

Araştırma Makalesi / Research Article

Macbeth'in Clownesk Dönüşümü: Doğaçlamaya Dayalı Bir Sahneleme Üzerine Analiz

The Clownesque Transformation of Macbeth: An Analysis of an Improvisation-Based Staging
58-76

Araştırma Makalesi / Research Article

Modern Sürrealist Sinemada Görsel Mekânın Estetiği

The Aesthetics of Visual Space in Modern Surrealist Cinema
77-96

Derleme Makalesi / Review Article

Simülasyondan Keşfe: Interstellar'ın 'Gargantua'sı Üzerinden Görsel Efektlerin Dönüşen Rolü

From Simulation to Discovery: The Evolving Role of Visual Effects Through Interstellar's 'Gargantua'
97-112

Araştırma Makalesi / Review Article

Sinemada Kostüm Tasarımında Görsel Anlatı ve Kimlik: Uygulamalı Bir Yaklaşım

Visual Narrative and Identity in Costume Design for Cinema: An Applied Approach
113-137

Derleme Makalesi / Review Article

The Aesthetic Representation of Digital Writing: The Relationship between Letter, Form, and Meaning in New Media Arts

Dijital Yazının Estetik Temsili: Yeni Medya Sanatında Harf, Biçim ve Anlam İlişkisi
138-161

Araştırma Makalesi / Research Article

Yapay Zekâ Tabanlı Animasyon Süreçlerinde Yaratıcı Ajansın Yeniden Tanımlanması: Endüstri 4.0 Döneminde Animatör, Makine ve İzleyici İlişkisi

Redefining Creative Agency in AI-Based Animation Processes: The Relationship Between Animator, Machine, and Audience in the Era of Industry 4.0
162-172

Araştırma Makalesi / Research Article

Yerelden Evrensele Multidisipliner Anlayışta Sanat Üretimi

Art Production in a Multidisciplinary Approach from Local to Universal
173-195



18. Yüzyıl Aydınlanma Çağı ve Fransız Devriminin Müzik, Opera ve Beethoven Üzerindeki Etkisi

The Influence of the 18th Century Enlightenment and the French Revolution on Music, Opera, and Beethoven

Mine POLAT ^{1,*}, Mahmut Kamerhan TURAN ²

¹ Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Müzik ve Sahne Sanatları Anasanat Dalı Yüksek Lisans Programı

² Başkent Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Sahne Sanatları Bölümü

MAKALE BİLGİSİ

Derleme Makalesi

Geliş Tarihi: 27.10.2025

Kabul Tarihi: 01.12.2025

Anahtar Kelimeler:

18. Yüzyıl, Aydınlanma Çağı, Fransız Devrimi, Müzik, Opera, Beethoven.

ÖZ

Tüm dünyada oluşum sağlayan ideolojik değişim ve gelişmeler her alan için ayrı şekilde etki göstermiştir. Sanat da diğer alanlarda olduğu gibi bu değişikliğe tepki göstererek yenilikçi ve daha özgün bir gelişme sürecine girmiştir. Bir takım ideolojik olayların sonucundaki etkiler yüzyıllar boyunca devam edip gelişme göstererek her dala dokunmuştur. Araştırmada ilk olarak 18. yüzyıl Aydınlanma Çağı ve öncesindeki siyasi olaylar belirlenerek, toplum ve sanat için nasıl bir boyutta etkileşim gösterdiği incelenmiştir. Bu etkileşimin sanatçılar, besteciler ve Beethoven üzerindeki etkisi eserlerindeki önemi araştırılmış daha sonra Beethoven'ın dönemindeki siyasi olayların müziğindeki etkisi ele alınmıştır. Bu siyasi olaylarla birlikte müzikteki ve operalardaki değişim ve gelişimler incelenmiştir.

ARTICLE INFO

Review Article

Received: 27.10.2025

Accepted: 01.12.2025

Keywords:

18. Century, Age of Enlightenment, French Revolution, Music, Opera, Beethoven.

ABSTRACT

Ideological changes and developments that have occurred all over the world have had different effects on each field. As in other fields, art has reacted to this change and entered an innovative and more original development process. The effects of some ideological events have continued and developed over the centuries and touched every branch. In the research, firstly, the political events of the 18th Century Age of Enlightenment and before were determined and the interaction between society and art was examined. The importance of this interaction on the artists, composers and Beethoven and his works was investigated, and then the effect of the political events of Beethoven's period on his music was discussed. Along with these political events, the changes and developments in music and operas were examined.

* Sorumlu yazar.

* minepolat87@gmail.com

** Bu makale, Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Müzik ve Sahne Sanatları Anasanat Dalı'nda yapılan "Ludwig van Beethoven'ın Fidelio Operasının İdeolojik İçeriğinin İncelenmesi" adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

GİRİŞ

Geçmişten günümüze her alanda değişim ve gelişim gösteren müzik, Aydınlanma Çağının etkisiyle 18. yüzyılda zirveye ulaşarak müziğin bütün bölümlerinde büyük bir etki göstermiştir. Bu gelişim ve değişimde aynı zamanda çoğu düşünür ve besteciler süreçten etkilenecek eserlerinde Aydınlanma Çağını yansıtmış ve topluma göstermeyi amaçlamışlardır.

Çiğdem (2013), Aydınlanma kavramının asıl köklerinin Antik Yunan döneminde de var olduğu ve ilk kez Fransa'da ortaya çıkmadığını daha eski dönemlere kadar dayandığını vurgulamıştır. Bu bilgilerle birlikte Aydınlanma 14. Ve 16. Yüzyılın sonlarında zirveye ulaşmıştır. Aydınlanma düşüncesinin ortaya çıkmasında Hobbes, Descartes, Spinoza düşünceleri etkin rol olsa da bu kavramın gerçek sahibi Isaac Newton (1642–1727) ve John Locke (1632–1704) dur (Çiğdem, 2013).

1700'lü yılların ileri görüşlü Yunan Filozoflarının odak noktası, birey ve bireyin mantık kuvvetine gösterdikleri ehemmiyet olmuştur. Fakat 1784 yılında Kant'ın "Aydınlanma Nedir? Sorusuna Yanıt" adlı eseri bu düşünceye dikkat çekmiştir (Kant, 1983). Aydınlanmanın iki önemli ismi Newton ve Locke'ın kökleri İngiltere'ye dayansa bile aydınlanmanın asıl vatanı Fransa olarak kabul edilmiştir.

Aydınlanmanın vatanı Fransa olarak kabul edilse bile bölgesel olarak bir millete veya bölgeye has olmamıştır. Sonuçları açısından uzun süreçlerden geçmiş ve fazlaca genişlemiştir. Sadece Avrupa'ya özgü değil tam olarak insanlık tarihi için de bireyin özüne inanan ve hür yaşadığımız gezegen yurttaşı olmasına imkân veren, inanç kurallarının boyundurukçu, baş eğdirici, hükmetmeden bireyleri özgür kılmayı amaçlayan daha sulhçu ve bağımsızlık zeminli bir gelişme olmuştur (Işıktaş, 2015).

1600'lü yılların başlarında yeni bir çağın ilk adımlarının başladığı ve bu yenilikçi çağda kültürel gözlemlerin edebi eserlerde, felsefi düşüncelerde, toplumsal kuruluşlarda ve ayrıca müzik alanında da yenilikçi anlayışın ortaya çıktığı bir süreç olduğu görülmüştür (Lee, 2004).

18. yüzyılın sonunda oluşan Fransız Devrimi aynı zamanda değişimler dizisi olarak da bilinmektedir. Devrim ile birlikte toplum yapısında genel anlamıyla her konuda, sanat, inanç ya da siyasi tüm yenilikler, devrimin değiştirdikleri arasında yer almıştır. İdeolojide akla şüphesiz Fransız Devrimi gelmektedir. Bu Aydınlanma, sanatta sadelik ve arzu önde yer alarak romantizmin ortaya çıkışında büyük etki göstermiştir (Kutluk, 2020.)

Çoğu besteci, 18.yüzyıl Aydınlanması ve devrimin etkisiyle birlikte birçok eser ortaya çıkartmıştır. Klasik dönem bestecisi Beethoven 'da aynı şekilde bu etkileri müziğinde göstermiş olup topluma yansıtmıştır.

Bu çalışmada amaç, 18. Yüzyıl Aydınlanma Çağının ve Fransız Devriminin müziğe ve operaya olan etkisi, bununla birlikte Beethoven'ın müziğine ve bestelemiş olduğu Fidelio operasına yansımalarını göstermektir.

1. YÖNTEM

Niteliksel araştırma türünde tasarlanacak olan bu makale, 18. yüzyıl Aydınlanma Çağı'nın ve Fransız Devriminin müzik, opera ve Beethoven üzerindeki etkisi ele alınarak araştırılmasını kapsamaktadır. Bu çalışmadaki veri kaynağı 18. Yüzyıl Aydınlanma Çağı ve Fransız Devriminin oluşturduğu ideolojik etkilere, Bu bağlamda 18. yüzyıl Aydınlanma Çağı ve sonrasında gelişen Fransız Devrimini anlatan tarihsel içerikli kaynaklar, yerli-yabancı kitaplar, tezler ve makaleler olmak üzere bir takım literatür taraması yapılmıştır.

2. BULGULAR VE YORUM

2.1. 18. Yüzyıl Aydınlanma Çağı'nın Müzik Üzerindeki Etkisi

Fransız Devriminden önce Fransızlar birçok katmanlara ayrılmışlardır. Oluşan devrimle birlikte bütün ayrıcalıklar ve farklılıkların ortadan kaldırılması talep edilmiştir. Böylece Fransızlar hukuk önünde eşitlik ilkesiyle birleştirilmeye çalışılmıştır (Yıldırım, 2019). Devrimle beraber herkese bağımsızlık alan tanınmıştır ve mutlak monarşiden tamamen sıyrılmıştır (Ağogulları, 1989). Bu düşünceler, Fransa'nın köklü bir değişime giderek yeni bir düzenin gelişimini, yeni bir bireyin oluşumunu ve yenilikçi bir toplumun oluşmasını anlatmaktadır (Yıldırım, 2019). Sonuç olarak eski rejimin tamamen bitmesi yeni düzenin oturmasını gerekli kılmıştır. Devrim, bu eski rejimin yıkılmasında bir öncülük olarak, siyasi etkisiyle birlikte yenilikçi bir toplumun oluşmasında etkili olmuştur. Devrim; kitlesel propagandalar, alt-sınıfın seferber edilmesi, günlük hayatın politikası gibi etkenleri devreye sokarak halkın yeni baştan oluşumu için mücadele etmiştir (Hunt, 1984).

Fransız Devriminin temellerinin oluşmasında 18. Yüzyıl Aydınlanma Çağının yenilikçi düşünceleri etkili olmuştur. J.J. Rousseau'nun toplum sözleşme kavramları Devrim boyunca etkisini göstermiştir. Rousseaucu etki, monarşiden cumhuriyete geçiş döneminde toplumun söz sahibi konumuna getirilmesinde büyük önem taşımıştır (Yıldırım, 2019). Devrimin etkisi tüm Kıta Avrupa'da etkileşim göstermiştir. Devrimden sonra gelişmiş olan yurttaşlık kavramı, tüm yurttaşlara eşitlik hakkını doğurmuştur. Bütün bireylere aynı haklar tanınarak, modern yurttaşlık kavramı, özgürlük ve eşitlik kurallarının temelinde, yeni bir tür hükümeti gerekli kılmıştır (Balibar, 2016).

Fransız Devriminin etkisiyle Aydınlanma artık bir düşünce olmaktan çıkarak uygulanmaya hazır hale gelmiştir. Aydınlanma Çağı öncelikli olarak üretimi bağımsızlaştırarak besteciyi, halkı ve emek vereni değerli bulmuştur (Işıktaş, 2015). Aydınlanma Çağında müzikte de değişim gösterilerek kilise makamlarının yerine majör ve minör diziler kullanılmıştır. Operalar ve oratoryoların toplumdaki yeri büyüyerek çalgı yapımı da ilerleyip gelişme göstermiştir. Konrapunto yerine armonik müzik etki göstermiştir. Böylece sesin öneminin azaldığı daha çok çalgı müziğinin ön planda olduğu bu alanda yeni biçimler oluşmuştur. Virtüöz çalgıcılar ve şarkıcılar Avrupa'daki müzik hayatının önemli bir parçası haline gelmiştir (Mimaroğlu, 2012). Bu açıdan Aydınlanma Çağı ve sonrasında gelişen Fransız Devriminin etkisi müzikte ideolojik bir araç olmuştur. Müzik sadece saraydaki soylu kesime hizmet ederken, Aydınlanma ile birlikte artık halkla buluşmuş ve toplumdaki herkese hitap eden bir araca dönüşmüştür (Finkelstein, 1995).

Din dışı kantatlar ve bu kantatları icra eden korolar, toplumsal şarkılar, siyasi sembollere dönüşmüştür. Bu değişiklik, bestecilerin kendi arasında çeşitli davranışların gelişmesinde bir etken olmuştur. Örnek olarak François Joseph Gossec, Fransız Devrimi öncesinde aristokrasinin hizmetindeyken Aydınlanma ve devrimin şartlarıyla beraber, devrim ilkelerini müziğinde yansıttığı görülmüştür (Finkelstein, 1995).

Devrimin sonucuyla ulusçuluk edebiyat alanında ideolojik bir etken haline gelmiştir. Müzikte edebiyatla beraber değişim ve gelişim göstererek kültürel açıdan bir güç oluşturmuştur. 19. Yüzyıldan itibaren müzik, topluma hizmet ederek milli duyguları yansıtan, halk ezgilerinden olmuştur. Bu değişim, milli duyguları ön planda tutması gerekçesiyle, çoğu besteci farklı kesimlerden gelen öğrencilerine kendi ülkelerinin müziğine yönelmelerini söylemişlerdir (Finkelstein, 1995).

Aydınlanmanın etkisiyle birlikte müziğin toplum içindeki rolü değişmiş ve toplumun siyasi dönüşümünü yansıtarak eğlendiren bir araç değil, milliyetçilik ilkesinin önemini gösteren ve bunu seslerle vurgulayan bir araç haline gelmiştir (Mimaroğlu, 2012). Bunun en belirgin örneği İtalyan besteci Verdi ve Puccini eserlerinde görülmüştür. Bu besteciler eserlerinde tematik biçim olmasa dahi müzikal içerik bakımından bunları yansıtmayı başarmışlardır (Wilson, 2007). 19. Yüzyıl başlarında milliyetçilik ve ideolojik semboller, müziği

ve edebiyatı oldukça şekillendirmiştir. Bununla birlikte müzik, toplumsal dinamikleri geliştirmede milliyetçilik ilkesinin kullanmış olduğu bir araç olmuştur (Işıktaş, 2015).

18. yüzyıl Aydınlanma Çağıyla beraber bestecilerin çoğu ürettikleri müziğiyle topluma seslenmeye çalışmıştır. Her alanda olduğu gibi müzikte de içinde bulunduğu dönemin önemli gelişmelerini topluma göstermek bir amaç haline gelmiştir. Bu birçok bestecide görülmüştür. Aydınlanma Çağında özellikle Mozart'ın Figaro'nun Düğünü, Sihirli Flüt ve Don Giovanni gibi operaları siyasi vurgular taşımaktadır. Mozart ve Haydn'ın en önemli yapıtlarının sadece klasik olarak tanımlanamaması, bununla birlikte bu eserlerde Aydınlanmanın etkilerinin de yer almasının müzik dışında çeşitli nedenlerin bulunmasına dayandırılmıştır. Tıpkı Goethe ve II. Joseph gibi mason olan bu sanatçılar, masonluğun temel düşünceleri olan “İnsanlığın kardeşliği” ve “Bilginin özgür gücü” gibi kavramları işlemişlerdir: Sihirli flüt, Yaradılış, Mevsimler... (Kutluk, 2020).

18.yüzyıl döneminde komik operanın önemli temsilcilerinden Paisello ve Cimarosa gibi besteciler politik nedenlerin etkisiyle hayatlarının bir kısmını hapiste geçirmişlerdir. Komik opera toplumun üstündeki baskıyı gösterebilmek amacıyla bestecilere işlev kazandırmıştır. 18. Yüzyıl sonlarında komik opera olarak bilinen Mozart Figaro'nun Düğünü, Don Giovanni, Sihirli Flüt ve hatta Beethoven Fidelio'su bu dönemin en önemli operaları arasındadır. Mozart'ın operalarında anlatılmak istenen aslında net bir şekilde yansıtılmıştır. Aristokrasiye olan öfkesi Mozart'ın operalarında çoğunlukla görünmektedir (Kutluk, 2020).

Mozart'ın operaları gibi Beethoven için de aynı şekilde müzik, toplumun yaşadığı bu gerçekleri yansıtmak için bir araç olmuştur. Beethoven müziklerine bakıldığında dönemin önemli olaylarını yansıttığı ve vurgu yaptığı net bir şekilde görülmüştür. Beethoven, piyano eserlerindeki büyük kitlelere seslenme amacını orkestra eserlerinde Haydn'ın bıraktığı yerden devam ettirme gibi bir eğilimle belirginleştirmiştir. Devrimin etkisiyle hızla yayılan müzikteki değişim ve gelişim Beethoven'ı da yakından etkilemiştir. Eroica adlı eserinde başladığı müzik dışında bir mesaj iletme kavramı, eserlerinde sıkça kendini göstermiştir (Kutluk, 2020).

Fransız Devrimi öncesindeki bestecilerin yapıtlarına bakıldığında devrimin ilk izleri bu yapıtlarda görülmüştür. Bu durumun asıl nedeni ise devrim öncesinde gelişmiş olan Aydınlanma Çağının bestecilerin üzerinde yarattığı etkisi olmuştur. Mozart'ın önemli operalarından Saraydan Kız Kaçırma, Figaro'nun Düğünü ve Sihirli Flüt gibi operaları incelendiğinde Devrimin sembolleri arasında koşutluk olduğu görülmüştür. Bu operalar siyasi açıdan bakıldığında özgürlük (Saraydan Kız Kaçırma), eşitlik (Figaro'nun Düğünü) ve kardeşlik (Sihirli Flüt) mesajlarının izleyiciye iletilmek amacıyla ortaya koyulduğu anlaşılmıştır (Kutluk, 1997). Böylece müziğin bu süreçler içerisinde, yaşanan toplumsal sorunlardan ve gelişen olaylardan etkilenmemiş olması doğru değildir. Aristokratların eğlenme aracı olan müzik ve operalar, artık toplumda oluşan olayları ve sorunları ele alan ve yansıtan aynı zamanda devrimi sembolize eden değerlere dönüşmüştür (Işıktaş, 2015).

Horkheimer ve Adorno, Aydınlanma Çağı ve Fransız Devriminden sonra Beethoven'ın müziğinin demokratikleştirilmesi alanında oluşan değişimlerin sanatı, belli süslemelerden yalınlaştırarak ilerlemiş olduğunu söylemişlerdir (Adorno ve Horkheimer, 2011). Beethoven, kendi müziğinde devrimin izlerini ve toplumun kökünü değiştiren tutumları ele alarak devrimin oluşturmuş olduğu fikirleri müziğinde en belirgin şekilde sanatsal ifadeyle ortaya çıkaran bir isim olmuştur. Beethoven müzik tarihi bakımından çok önemli bir yere sahip olmuştur. Klasik dönemden romantik döneme geçişi hazırlayan bir besteci olarak Beethoven, kendisinden sonra gelen besteciler için de bu konuda etkili olmuştur. Beethoven devrimci karakterinin yanında klasik olarak da tanımlanmıştır (Işıktaş, 2015).

Beethoven devrimci kimliği ve demokratik yapısını her şekilde göstermeye çalışmıştır. Kendi fikirlerini açık ve net olarak ifade etmiştir. Öğrencisi Arşidük Roudolphe'a müzikteki asıl amacının özgürlük ve gelişim olduğunu söylemiştir. Beethoven'ın bağımsız ve asi davranışları coşkulu lirizme karşı bir esin kaynağı olmuştur. Coriolan, Egmond, Prometheus gibi özgürlük savaşının bu tür simgeleri Beethoven'ın uvertürlerine ilham kaynağı olmuştur. Böylece yapıtları düşünsel evrenin sembollerinden oluşmuştur (Işıktaş, 2015). Ernest

Fischer Beethoven için şu sözleri söylemiştir: “Beethoven müziklerinde, Devrim Çağının sembollerini keskin bir şekilde göstermiştir.”

Beethoven'ın Eroica yapıtındaki ölüm marşı anlamsız soyut bir acı değil göstermiş olduğu bu acı devrimin yoğun bir duygusunu ifade etmiştir. Beethoven'ın müziğinde kullanmış olduğu bu ifadeler kaybettiği sevgilisi ya da çarmıha gerilen İsa için acı çeken Hristiyanlar değil, tamamen devrimin ruhunu ve toplumun yaşadığı o acıyı dile getirmek istemesi olmuştur (Işıktaş, 2015). Hegel'in “Yiten şeyin niteliği nedir?” sorusuna yanıt olarak Beethoven'ın müzikleri açıkça cevap vermiştir. Örneğin, Dokuzuncu Senfoninin koro bölümündeki coşkulu sevinç, umutsuzluğa ve çatışmaya karşı duran, umutsuzlukla mücadele eden bir sevinç yansıtılmıştır (Fischer, 2010).

Ortak duyguların bir arada olmasında ve toplumun tek bir duyguda birlik olmasında müzik, önemli bir kültürel değer olmuştur. Antik Çağ, Aydınlanma Çağı, feodal toplum ve devrimlerin oluşması, sanatçıların ve siyaset adamlarının müzik için başka düşünceler oluşturmalarının altında asıl olarak müziğin toplumsal bilinç üzerindeki görevi etken olmuştur (Işıktaş, 2015). Platon bu durumla ilgili şu sözleri ifade etmiştir: “Müziğin değişimiyle birlikte sitenin duvarları yıkılacaktır.” Platon'un bu sözleri, müziğin aslında toplumsal ve ideolojik gelişimlerin etkisinde olduğunu vurgulamıştır (Işıktaş, 2015). Aydınlanma Çağı ve Devrim Çağı müziğin toplumsal olayları ve sorunları ele aldığı ve göstermiş olduğu en önemli dönem olmuştur. Avrupa bu dönemde yenilikçi bir siyaset kavramını oluştururken sanat bu oluşumu desteklemiştir. Müzik ilk başta halkın ayaklandığı bir ses daha sonrasında ise yenilikçi sistemin kültürel sembolüne dönüşmüştür (Işıktaş, 2015).

Beethoven Aydınlanma ve Devrim Çağının aynı zamanda yeni gelişen bu kültürün en önemli bestecilerinden biri olmuştur. Beethoven bu çağdan etkilenerek gelecek olan bütün müzisyenlere de bir ilham kaynağı haline gelmiştir. Beethoven'dan sonra gelen müzisyenler ve bestecilerde aydınlanma ve devrimin getirdiklerinden etkilenmişlerdir. Eric Hobsbawm'ın “Devrimler Çağı” olarak nitelemiş olduğu bu dönem yenilikçi bir toplumun ve kültürün oluşmasını vurgulamıştır (Işıktaş, 2015).

2.2. 18. Yüzyıl Aydınlanma Çağı, Fransız Devrimi ve Opera Sanatı

18. yüzyıl Aydınlanma Çağında müzikle birlikte opera alanında da birçok değişiklikler görülmüştür. Mozart'ın operalarının bazılarında (Don Giovanni, Figaro'nun Düğünü, Sihirli flüt gibi) saray soylularını karşı yapılan vurgular siyasi-politik açıdan ele alınmıştır. Daha öncesinde ise aslında Mozart'ın operalarındaki siyasi vurgular daima ön planda tutulmuştur. Aynı zamanda 16. yüzyıl sonlarında da terbiye, ahlak, didaktizm operalarda daha fazla kullanılarak bu yolla siyasi içerikli mesajların iletilmesi amaçlanmıştır. Didaktizm Mozart operalarında da görülmüştür. 18. yüzyılda ahlaki açıdan bir ders çıkarma mesajı normalde saray soylularına yönelik yaptığı vurgularda siyasi eleştiriyle beraber didaktizmin de bir etken olduğu söylenebilir. Operadaki değişim ve gelişim sadece bu açıdan değil aynı zamanda hümanizmin etkisiyle de gelişimini sürdürüp devam etmiştir. Örnek olarak Monteverdi'nin “Orfeo” operasının dördüncü perdesinde Eurydice'yi ikinci kez kaybettiği ruhlar korosu insanın tutkularını kontrol ettiği ve hümanist ideali teşvik etmektedir (Nedbal, 2017).

Hümanizmin ortaya çıkmasında, Orta Çağdaki düşünce anlayışında kilise ve devlet baskısına karşı özgürlükçü fikirlerin etkisi ve eski Yunan ve Latin edebiyatlarında görülen hayranlık rol oynamıştır. Hümanizm, 16. Yüzyıl operalarından 19. Yüzyıl operalarına kadar bir süreçte yavaş yavaş gelişim göstermiştir. Bireycilik ve özgürlükçü fikirlerin etkisi aslında, Fransız Devrimine kadar birçok değişim ve gelişimden geçerek Aydınlanma Çağıyla beraber devrimi oluşturmuştur.

Birçok sanatçı devrimden sonra gelişen olaylarla birlikte daha farklı bir bakış açısı içine girmişlerdir. Monarşiyi yansıtabilecek her detayı sahnesinden kaldırarak eski rejime yönelik hiçbir şeyi eserlerinde kullanmamaya başlamışlardır. Ulusal Gazete 1793 yılında operayı tamamen devrimin bir karşıtı olarak yansıtan bir slogan basmıştır. Sanatçılar bu olayın üzerine tepki göstererek bu suçlayıcı slogana yanıt olarak

“Marseillaise” marşını söylemişlerdir. “Kraliyet Müzik Akademisi” mührü olan tüm belgeleri yakmışlardır(Barut, 2020). 1793-1794 yıllarında Sacchini'nin Oedipe'a Colonne isimli operasının gösterimi sırasında seyircilerden biri eserin prensesleri ve kralı övdüğüne dair iddialar ortaya atarak eseri şikâyet etmiş ve eser gösterimden kaldırılmıştır (Barut, 2020).

Aydınlanma Çağı ve Devrim sonrasında değişim sürecine girmiş müzik ve sahne sanatlarında, aydınlanmanın ve devrimin etkisini izleyiciye daha fazla yansıtmak amacıyla izleyici ve sahne arasındaki bağ güçlendirilmiştir. Böylece repertuvarlar değiştirilerek sahne üzerinde devrim ve aydınlanma temasını yansıtacak unsurlara yer verilmiştir. Örneğin; François Joseph Gossec'in “L'Offrande de la liberte” (Özgürlük Çağrısı) isimli operasının beşinci bölümünde yer alan marşın sözleri seyircilere dağıtılarak marşa katılım sağlanması amaçlanmıştır (Barut, 2020).

Aydınlanma Çağı sonrası ve devrim döneminde operalarda ana teması devrim olan oyunlar ön plana çıkmıştır. Sanatçıların giyim tarzları kostüm yerine daha çok günlük yaşama uygun gündelik kıyafetler olmuştur. Böylece vatandaş kimlikleri sanatçı kimliklerinin önüne geçmiştir. Bu durum dönemdeki izleyicileri memnun etmiştir (Barut, 2020). Operalarda oyunun adeta bir parçası haline gelen izleyiciyle sanatçı arasındaki fark ortadan kalkarak ortak bir kimlik oluşturulmuştur. 1789'dan 1799'a kadar müziğin değişimi ciddi bir fark göstermiştir. Artık müzik müzikal anlatım biçimiyle birlikte siyasi görüşlerinde içinde olduğu bir ifade aracı haline gelmiştir. Jean Baptiste Leclerc'e göre senfonilerin çoğu, devrimin ortaya çıkartmak istediği insan topluluklarının oluşmasında yardımcı olduğu görüşündedir. Leclerc'e göre senfonilerin büyük bir bölümü mutluluk ya da üzüntü duygularını yansıtmaktadır. Toplum bu duyguları müzikten bir anlam çıkartarak devrimin asıl amacını anlamış olurlar. Devrim sonrası müzik, halka birtakım duyguları bağdaştırarak kardeşlik, beraberlik ve dayanışma gibi kazanımları sağlamayı başarmıştır (Barut, 2020).

Operalar 1794 tarihinde, devrimciler, eski soylular ve yeni dönem zenginlerin izlediği bir yer haline gelmiştir. Operalarda siyasi vurguların yansıtılması temsil sırasında ayrı fikirlerin çatışmasına neden olmuştur. Zıt görüşlerin siyasi düşüncelerine göre “La Marseillaise” ya da “Reveil du peuple” marşları atılır. 1795 Eylül darbe girişimi sonrasında Kralın emri üzerine hükümet tarafından halkın huzurunu sağlamak amacıyla operaların cumhuriyetçi kişiliklere yönelik oyunların sahnelenmesi emri verilmiştir. Fakat bu durum darbe protestolarını azaltmamış, hatta devrim ruhunun daha da artmasını teşvik etmiştir. 1796 yılına dek bu olaylar bu süreç içerisinde devam ederken operalardaki repertuvarlar eski haline geri dönmüş ve ortalık tamamen durulmuştur (Barut, 2020). Aydınlanma Çağı ve sonrasında gelişen Fransız Devrimi aynı zamanda 1795 darbe girişimlerinden sonra opera izleyicisi sahnelerde gündelik yaşamların oynanmasına karşı çıkararak, devrim dönemine özgü konulara yer verilmesini istemiştir. İzleyicilerin politik, siyasi gibi konulara olan tutumları 1790'ların sonunda Napolyon Bonapart döneminde de sürmeye devam etmiştir (Barut, 2020).

2.3. 18. Yüzyıl Müzikteki Değişimlerin Beethoven Müziğine Etkisi

Beethoven Klasik Dönemin prensiplerini ciddi bir şekilde önemsemiş ve çok sadık kalmıştır. Fakat Aydınlanma Çağı ve dönemin devamında oluşan her etken Beethoven'ın müziğini de değiştirip bir süreçten geçirmiştir. Beethoven'ın müziğindeki heyecan her zaman giderek artmaya devam etmiştir. Karşıtlıklar, daha tiz ve daha pes sesler, keskin ve güçlü vurgular her zaman müziğinde yer almıştır. Beethoven orkestrasını daha çok büyütmek için yeni enstrümanlara da yer vererek klasik formların ve düzenin sınırlarını zorlamıştır. Beethoven eserlerinde basit bir değerlendirme yapılması mümkün olmamıştır. Elbette öznel yorumlar olmuştur fakat Beethoven sanatının karmaşık bir yapısı olduğu da bir gerçek olmuştur. Beethoven'ın nota defteri, uzun çabalarından sonraki biçimlendirilmiş melodiler olduğu söylenebilir (Güdek, 2020).

Sanatta her zaman mükemmelliği öncelik olarak vurgulayan Beethoven için bu mükemmellik, aslında daha sade ve gereklilik anlamlarını taşımıştır. Müziğinde de her zaman sadeliği ön planda tutmuştur. Ruhsal ifadelerin çoğunu sade anlatımla birleştirip büyütmiştir. Böylece müziği, zenginleştirmiş ve eserlerine

yüklediği anlam daha çok derinleşip yoğunlaşmıştır. Süreç içerisinde Beethoven'ın müzik zevki değişim ve gelişim göstererek devam etmiştir. Bu süreçte izleyiciler ve eleştirmenler, Beethoven müziklerinde bir değişiklik yapsa bile onun sanatını her zaman üst seviyede tutmuşlardır. Çünkü Beethoven müziklerindeki etki ve doğallık her zaman aynı kalmıştır (Güdek, 2020).

Garantili ve kesin maaşlı bir işte çalışmayı her zaman reddeden Beethoven geçimini sadece beste yaparak sürdürmeye çalışmıştır. Beethoven'ın döneminde sanatçıların topluma yönelik pozisyonlar değişiklik göstermiştir. Sanatçılar eskisi gibi sarayın hizmet görevlileriyle aynı konumda değildir. Aydınlanma Çağı ve bu gelişim döneminin etkisiyle birlikte sanatçılar artık daha özgür bir kimliğe bürünmüşlerdir. Böylece Beethoven'ın kendi sanatının gelişim süreci ve ünlenmesi, klasik dönem bestecilerine göre daha yavaş bir ilerleme göstermiştir. Fakat bütün bunlara rağmen Beethoven bir dönem Haydn ile yaptığı bir çalışmada görev almış ve Haydn'in güvenini kazanarak güçlü bir üne sahip olmuştur (Güdek, 2020).

Aydınlanma Çağı ve dönemin etkisiyle birlikte Beethoven kendi sanatçı kimliğiyle beraber daha da özgür olmuştur. Bununla birlikte müziğindeki ifade biçimi açık ve nettir. Eserlerini her zaman kendi beğenisine göre değiştirip geliştirerek yeni düzenlemeler yapmıştır. Saray soylularının isteklerine göre hareket etmemiştir. Beethoven müzikleri incelendiğinde, Klasik Dönem kurallarını değiştirerek yapmış olduğu zıtlıkları görebilmek mümkündür. Müziğindeki heyecan, sadelik ve her dinleyen kesime doğrudan hitap etmesi Klasik Dönem prensiplerine karşı geldiğinin bir kanıtı olmuştur (Cook, 1999).

2.4. Aydınlanma Çağı ve Fransız Devriminin Beethoven'ın Müziğine Etkisi

Fransız Devrimi dünya tarihinde büyük bir dönüm noktası olmuştur. Böylece bu dönüm noktasıyla yenilikçi bir dönem başlamıştır. Bu yeni dönem müzik tarihini de etkileyerek değişim ve gelişim göstermiştir. Sokrates müzik kurallarındaki değişimin toplumu yöneten kuralların değişmesine bağlı olduğunu söylemiştir. Romantizm akımıyla birlikte bu düşüncenin doğruluğu ispatlanmıştır. Beethoven da bu döneme denk gelerek kendi müziğinde bunun etkilerini yansıtmak istemiştir. Amerikan ve Fransız devrimleri, Napolyon'un hükümdarlık kurduğu Avrupa'nın duygu ve düşünce değişiklikleri, Beethoven müziğinde belirgin bir şekilde etkisini göstermiştir (Mimaroğlu, 2006).

Romantizm akımı Beethoven'den sonra da sürdürülebilirliğini korumuştur. Fransız Devrimi Romantizm akımının ortaya çıkmasında büyük bir etken olmuştur. Daha sonraki süreçlerde de bu etkisini devam ettirmiştir. Bu nedenle romantizmin temeli ve çoğu bestecilerin müziklerindeki romantizm akımından etkilenmesinin kökeni bu siyasi durumu bağlı oluşmuştur. 19. Yüzyılın başlarında romantizm akımı ciddi bir ölçüde ilerleme göstermiştir. Fakat Viyana'da bu gelişim daha yavaş bir şekilde olmuştur. Beethoven bu ideolojik gelişmelerin sonucundan etkilenerek özgürlük düşüncesini benimsemiş ve bu düşüncüyü eserlerinde de kullanmaya başlamıştır (Güdek, 2020).

Fransız yazar Romain Rolland Beethoven'ın politik ideolojik kişiliğini ve bununla birlikte eserlerindeki müzikal anlatımı şu şekilde ifade etmiştir; “Beethoven, Fransız Devrimi'nin çocuğudur, bu devrim Beethoven'ın kalbini fethetmiştir ve bu, hakiki manada devrimci olan ilk müzik olmuştur” (Güdek, 2020). Aydınlanma Çağı ve sonrasında gelişen Fransız Devrimiyle birlikte yayılan yeni idealler ve kökenindeki akılcılık, toplumun kültürel değişikliğine büyük ölçüde etkili olmuştur. Beethoven Aydınlanma Çağı ve Fransız Devriminin düşüncelerini benimseyerek bu düşünceleri müziğinde göstermeye çalışmıştır (Güdek, 2020).

Devrim öncesinde de Beethoven'ın aslında her zaman hümanist ve özgürlükçü fikirleri olmuştur. Bu fikirlerin gelişmeye başlaması Aydınlanma Çağının Beethoven üzerindeki etkisiyle oluşmuştur. Beethoven kendi dönemine göre çok cesaretli bir karaktere sahip olduğu görülmüştür. Bu başlarda Napolyon'a duyduğu hayranlıkla beraber Fransız Devriminin bir kahramanı olarak ona ithafen bestelediği “Bonaparte” isimli eserini daha sonrasında “Eroica” olarak değiştirmesi ve “Kahramanlık” adı altında toplumun özgür iradesini yansıtan bir eser haline getirmesinden anlaşılmıştır (Güdek, 2020). “Eroica” senfonisi Beethoven'ın olgunluk evresine

geçişini tanımlayan ve bu dönemde bir sanatçı olarak kendi özgürlükçü kimliğini ortaya koymaya çalıştığı ilk eseri olmuştur. Bonaparte için bestelediği bu eseri Paris' göndermeden Napolyon'un taç giyme töreni olmuştur. Liberal Avrupa, Napolyon'un taç giyme törenini ve kendisini imparator ilan etmesini devrime yönelik bir ihanet olarak kabul etmişlerdir. Beethoven bunun üzerine çok öfkelenmiş ve “Bonaparte” adını verdiği bu eserin başlığını yırtarak atmıştır. Beethoven'ın bu tutumunun nedeni, demokratik ilkeler doğrultusunda ve bu devrimle gelen yenilikçi ve özgürlükçü ilkeleri yaygınlaştırmak istediğine inandığı Napolyon'un, kendisini taçlandırıp imparator ilan etmesiyle ve demokrasiyi sürdürmeden, milliyetçi politikaları özümsemesi olmuştur. Beethoven'ın bu eserinde yaptığı isim değişikliği Napolyon'a karşı bir protesto olmuştur çünkü “Eroica” senfonisi Beethoven'ın demokrasiye olan inancını yansıtmaktadır (Say, 1995).

2.5. Teorik Çerçeve

Bu çalışma betimsel tarama modeline göre kuramsal çerçevede tasarlanmıştır. Buna doğrultuda ulusal ve uluslararası literatür taramaları incelenmiş, çalışmanın kuramsal çerçevesinin oluşturulması için derinlemesine analiz edilmiş ve yorumlanmaya çalışılmıştır. Karasar'a (2010) göre tarama modelleri, araştırmaya konu olan birey, nesne ya da olgunun kendi koşulları içinde ve var olduğu şekliyle tanımlanmasına yönelik araştırmalardır. Bu nedenle betimsel tarama modeli, nedensellik ilişkilerini açıklamaktan çok, “ne?”, “nasıl?” gibi sorulara yanıt arar.

3. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada, 18.yüzyıl Aydınlanma Çağı ve sonrasında gelişen Fransız Devrimiyle birlikte müzik ve opera alanında çok fazla değişim ve yenilik olduğu ortaya koyularak Beethoven üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Aydınlanma Çağının ve Fransız Devriminin sanatçıların ideolojik düşüncelerini etkileyerek sanat anlayışını özgünleştirmiştir. Orta Çağ dâhil olmak üzere tarihi boyunca sanat, politik-toplumsal dönüşümlerle şekillenmiş; Beethoven gibi sanatçılar, bu ideolojik rüzgârları eserlerinde sembolik ve bireysel içeriğe dönüştürmüştür. Mozart'ın operalarındaki toplumsal hiciv ve bireysel kimlik vurgusu, Beethoven'ın senfonilerindeki kahramanlık ve özgürlük temalarıyla kesişmiştir. Böylece, müzik ve opera alanındaki değişimler yalnızca biçimsel yenilik değil, ideolojik-sanatsal bir bilinçlenmenin ürünü olmuştur. Bu bağlamda Beethoven'ın müziği hem sanatsal bir başkaldırı hem de tarihsel sorumluluk taşıyan bir idealler manifestosudur. Çalışmamız bu açıdan, Aydınlanma'nın ve Fransız Devrimi'nin müziksel etkilerini eleştirel bir perspektifle irdeleyerek, Beethoven üzerinden yapılan yorumları güçlendirmiştir. Bu sonuçlar ışığında tarihteki çoğu ideolojik unsurlar bütün toplumu ve sanatçıları etkileyerek ciddi bir farkındalık sağladığı ve bu farkındalığın oluşturduğu nedenlerle birlikte sanatçılar kendi eserlerinde tarih boyunca (Orta Çağ dâhil olmak üzere) yaşanan politik durumları sanatı ve müziğiyle ifade etmeye çalıştığı ve toplumdaki farkındalığı arttırmak amacıyla yapılan bu girişimin Beethoven'ın müzikleri ve Mozart'ın operaları gibi birçok eserlerle birlikte bu varsayımı kanıtlamıştır. Günümüzde Fransız Devriminin müziğe etkileri araştırılmış olup operalara ilişkin yaygın bir araştırılma yapıldığı görülmemektedir. Özellikle bestecilerle birlikte, bestecilerin devrime karşı tutumları açısından değerlendirmeler yetersiz kalmış ve operalarıyla ilişkilendirilmesi kapsamında eksik görülmüştür. Bu tarz çalışmaların artırılması halinde müzikte genel anlamda içeriğin gerçekte neyin ve neden yapıldığı görülmüş olacaktır.

EXTENDED SUMMARY

Introduction

The research first examines the political events of the 18th-century Age of Enlightenment and its aftermath, examining how they interacted with society and art. The significance of this interaction on artists, composers, and Beethoven, as well as on his works, is then explored. The impact of political events during Beethoven's time on his music is then examined. The changes and developments in music and opera, along with these political events, are examined.

Method

This study took into account Beethoven's life and music. Selected library resources and old recordings of his opera Fidelio on YouTube were researched and examined.

Findings and Results

This study demonstrates the profound changes and innovations in music and opera that emerged during the 18th-century Age of Enlightenment and the subsequent French Revolution, and explores their impact on Beethoven. The Age of Enlightenment and the French Revolution influenced artists' ideological thinking, thus uniquely shaping their understanding of art. Throughout history, including the Middle Ages, art has been shaped by political and social transformations; artists like Beethoven transformed these ideological influences into symbolic and individual content in their works. The social satire and emphasis on individual identity in Mozart's operas intersected with the themes of heroism and freedom in Beethoven's symphonies. Thus, changes in music and opera were not merely formal innovations but also the product of an ideological and artistic awakening.

Discussion and Conclusions

Many ideological elements in history have affected the whole society and artists, creating a serious awareness, and artists have tried to express the political situations experienced throughout history (including the Middle Ages) through their art and music, along with the reasons created by this awareness, and this attempt to increase awareness in society has proven this assumption with many works such as Beethoven's music and Mozart's operas.

KAYNAKÇA

Adorno, T. W. ve Max, H. (2010). Aydınlanmanın diyalektiği: Felsefi fragmanlar, çev. N.t Ülner-E. Öztarhan Karadoğan, İstanbul.

Adorno, T., ve Max, H. (2011). Sosyolojik açılımlar. Ankara: Bilgesu Yayınları. Barut, C. (2020). Fransız devrimi. Terör ve Opera. Academia

Balibar, E. (2016). Eşitlik özgürlük: Siyasal Denemeler 1989-2009. Çev. O.Bülbül, İstanbul: Metis Yayınları. Balibar, E. (2016). Yurttaşlık. Çev. M. Erşen, İstanbul: Monokl Yayınları.

Cook, N. (1999). Beethoven: Symphony No. 9, Cambridge University. Cook, N. (1999). Müziğin ABC'si. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Çiğdem, A. (2013). Aydınlanma düşüncesi. İstanbul: İletişim Yayınları.

Fischer, D. B. (2002) Fidelio “Leonore, oder Der Triumph der ehelichen Liebe” (“Leonore, or The Triumph of Married Love”), Opera Journeys Mini Guide Series.

Fischer, D. B. (2005). A History of Opera: Milestones and Metamorphoses, Opera Classics Library, Opera Journeys, Miami, Florida.

Finkelstein, S. (1995). Besteci ve Ulus: Müzikte halk mirası, çev. M. H.Spatar, İstanbul: Pencere Yayınları.

Güdek, B. (2020). Beethoven 250 yaşında klasik müzik kültürünün temel direği: Beethoven kültü. Atlas Journal, 6(36), 1030-1035.

Horkheimer, M. (2011). Akıl tutulması, çev. O. Koçak, İstanbul: Metis Yayınları.

Hunt, L. (2011). Politics Culture and Class in the Frech revolution. New York: Unisversity of California Press.

Işıktaş B. (2015) Avrupa'da Devrimler Çağında Toplumsal Değişim, Kültür ve Müzik Yaşamına Dair Notlar, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi.

Kant, I. (1983). Felsefe yazıları “aydınlanma nedir” (6. Kitap), çev. N. Bozkurt, İstanbul. Kutluk, F. (1997). Müzik ve politika. İstanbul: Doruk Yayınları.

- Karasar, N. (2010). Bilimsel Araştırma Yöntemi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım. Kutluk, F. (2020). Beethoven. İstanbul: H2O Yayıncılık.
- Lee, S. (2004). Avrupa tarihinden kesitler. Ankara: Dost Yayınevi. Mimaroglu, İ.(2012). Müzik tarihi. İstanbul: Varlık Yayınları Morris, E. Harper Collins e-books. New York.
- Nedbal, M. (2017). Morality and Viennese Opera in the Age of Mozart and Beethoven, Routledge 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon, Routledge 711 Third Avenue, New York.
- Say, A. (1995). Müzik tarihi. Ankara: Müzik Ansiklopedisi Yayınları.
- Yıldırım Y. (2019) Fransız devriminde yurttaşlık ve etkilerine dair bir değerlendirme. Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 21, 251-271.
- Wilson, A. (2007). The Puccini problem: opera, nationalism, and modernity. Cambridge University Press.



Basılı Yayın ve Görsellere Yansıyan Boyutuyla Etek Boylarının Özgürleşmesi ve Mini Etek

The Liberation of Skirt Lengths and Mini Skirt as Reflected in Printed Publications and Images

Fatma KOÇ^{1,*}, Gülşah POLAT TURHAN²

¹ Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Moda Tasarımı Bölümü

² Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü

MAKALE BİLGİSİ

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 04.11.2025

Kabul Tarihi: 01.12.2025

Anahtar Kelimeler:

Moda, Kadın, Basın, Giysi, Moda Tarihi, Mini Etek, Görsel.

ÖZ

Mini etek, gündeme geldiği 1960 lı yıllardan günümüze, toplumun bazı kesimleri tarafından reddedilmiş, önemli eleştiri ve tepkilere neden olmuş, toplumun diğer bir kısmı tarafından benimsenerek yüceltilmiş ve her şeye rağmen moda tarihi sürecinde kadın giyiminin en cesur parçalarından biri olarak kabul görmüştür. Avrupa moda değişimi ve gelişiminde, tasarlandığı yıllardan günümüze kadar toplumsal kabulüne ve kullanımına dönemin dergi, gazete gibi basın organlarında oldukça yer verilmiştir. Özellikle Avrupa ve diğer coğrafyalarda hızla yayılmış, toplumsal olaylara bağlı olarak, ilk tasarımcıları, ilk kullanıcılar, basına ve görsellere yansıyan kullanım biçimleri ile dikkat çekmiş, toplumsal kabul ile reddediş arasında kalmış ve her şeye rağmen kullanım şekli ve alanı bulmuştur. Çalışma 1960-1980 yılları arasında Batı toplumunda ve Türkiye’de basın ve yayın organlarında mini etek ile ilgili çıkan olumlu ve olumsuz söylem ve yazılar, görseller ile Türkiye’de mini eteği deneyimlemiş kadınların fotoğraflarından yararlanılarak oluşturulmuş ve ilgili literatür ile bir araya getirilerek yorumlanmıştır. Araştırma tarama modeline dayalı betimsel bir çalışmadır. Çalışmada moda tarihi sürecinde mini eteğin ilk tasarımcıları, ilk kullanıcılar, mini etek kullanımına ilişkin basına yansıyan söylemler ile kullanıcıların yaşadıkları döneme ait fotoğraflar üzerinden elde edilen veriler gruplandırılmış ayrıntılı olarak içerik analizi ile incelenerek yorumlar getirilmiştir. Moda Tarihi sürecinde ikonik bir giysi olarak, toplumsal, kültürel ve siyasi değişimlerin bir yansıması olarak ortaya çıkan, kadın özgürleşme hareketlerinin sembolü haline gelmiş mini etek giyim tarihi ve moda tarihi alanında çalışmalar yapanlara, tasarımcılara oneli katkı sağlayacaktır.

ARTICLE INFO

Research Article

Received: 04.11.2025

Accepted: 01.12.2025

Keywords:

Fashion, Women, Press, Clothing, Fashion History, Mini Skirt, Visual.

ABSTRACT

Since its emergence in the 1960s, the mini skirt has been both rejected by certain segments of society, provoking significant criticism and backlash, and embraced by others, who celebrated it. Despite controversy, it has been recognized as one of the boldest pieces in women’s fashion history. In the evolution of European fashion, from the years it was first designed to the present, its societal acceptance and use have been extensively documented in periodicals such as magazines and newspapers. The mini skirt rapidly spread across Europe and other regions, drawing attention due to its first designers, initial users, and the ways it was represented in the media. Its reception oscillated between societal acceptance and rejection, yet it found its place in fashion. This study examines positive and negative discourses and articles

* Sorumlu yazar.

* fatmakoc@gmail.com

about the mini skirt published in Western and Turkish press and media between 1960 and 1980, as well as photographs of women in Turkey who experienced wearing the mini skirt. These sources were analyzed alongside relevant literature. The research is descriptive and based on a scanning model. In the study, data on the first designers and early adopters of the mini skirt, media discourses surrounding its use, and period photographs of users were grouped and analyzed through detailed content analysis, with interpretations drawn from the findings. As an iconic garment in fashion history, the mini skirt emerged as a reflection of social, cultural, and political changes and became a symbol of women's liberation movements. This study provides valuable contributions for researchers in fashion and clothing history, as well as designers.

GİRİŞ

Giysiler ve giyinme biçimleri moda kavramı ile birlikte düşünüldüğünde kişinin kendini ifade ettiği sözlü ve sözsüz işaretlerden oluşan bir sistemdir. Giysiler, gelenekleri ile yaşamlarını sürdüren toplumlar ve ritüel işlevler bağlamında "kostüm, kıyafet, giysi", modernlik ve estetik işlevler bağlamında "moda" olarak adlandırılabilir bir tür sosyokültürel ifade biçimi olarak kabul edilmiştir. Giysiler, ilk zamanlar sadece dış etmenlerden korunmak amacıyla ortaya çıkmış ancak sanat anlayışının değişimi, teknolojik yenilikler, estetik değerlere bağlı beğeniler, moda vb. etkenlere bağlı olarak süreç içinde multidisipliner bir boyut kazanarak farklı disiplinlere hizmet eden veya hizmet alan bir olgu haline gelmiştir. Moda kapsamında düşünüldüğünde giysiler ve giyinme biçimleri boyutundan çıkarak giyinme olgusunu trendler, stiller, tarazlar ve akımlar ile farklı platformlara taşınmasını sağlayarak kendini sürekli olarak gündemde tutmuştur.

Georg Simmel'in çalışması *Die Mode* (1895) adlı çalışmasında da belirttiği gibi "moda" da en önemli unsurlarından birisi "kitle" boyutudur (Calefato, 1992, 45). Genellikle moda fenomenlerini yönlendiren güçleri ve tarihsel bağlamları inceleyerek insanların modaya itaat etmekten ne gibi bir tatmin duyduklarını, bu tatminin neden fiziksel ve ekonomik fedakârlıkların telafisi olduğunu ve modaya uygun kıyafetlerin nasıl kârlı metalara dönüştürülebileceğini anlamaya çalışmışlardır. Ancak moda araştırmalarında en çok göz ardı edilen şey, tartışmasız modanın en önemli özelliği olan "estetik" olmuştur (Kim, 1998:51). Estetik bağlamında değerlendirildiğinde Elizabeth Wilson modayı "bir görsel sanat biçimi, görünür benliğin aracı olduğu bir imge yaratımı" olarak görmemiz gerektiğini vurgulamıştır (Wilson 1987: 9).

Moda aynı zamanda toplumların kullandığı bir iletişim aracı, olarak da görülmüştür. Özellikle genç kitleler fikirlerini, dünya görüşlerini, sosyal olaylara olan tepkilerini giydikleri giysiler aracılığı ile yansıtmışlardır. Bunun örnekleri tarihin her döneminde görülmektedir. Koca ve Öz, (2020: 300) Yapmış oldukları bir çalışmada, kişinin giysi seçimi, bireysel özgürlük ve özerkliğinin bir ifadesi olmasına rağmen, toplumsal normların etkili rolü giysiyle birlikte giyen kişi üzerinde de görülebilmektedir. Bu bağlamda, giysinin koruma görevi dışına çıkarak, giysilerin sosyo ekonomik durum, yaşam felsefesi, statü ve roller gibi kişilerin dışı dönük görünümünü temsil eden nominal değerler ile yaygın bir etkiye sahip olabilecek eril ve kadınsı idealize edilmiş tiplerin görüntülerini oluşturabileceğini ifade etmişlerdir. Giysilerin iletişim aracı olarak tercih edilmesinin altında yatan sebepler kaynaklardan da geçtiği üzere kişilerin kimlik, cinsiyet ve inanç gibi değer yargılarını karşı tarafa iletilmesini kolaylaştırmasıdır. Tarihte giysilere iktidarlık, egemenlik ve üstünlük kurma gibi değerler atfedilerek biçimsel özelliklerinin önüne geçen değerler yüklenmiştir. Özellikle moda tarihinde bazı giysi unsurlarına yüklenen anlamlar belli kesimlerce benimsenerek yüceltilmiş veya hoş görülmeyle yerilmiş ve üzerinde çeşitli tartışmalar ve yorumlar yapılmıştır.

Modanın geçici ve dönemsel özelliğine rağmen kitleleri etkisi altına almasının nedeni, içinde yenilik barındırması ve sosyal olgu niteliğinden kaynaklanmaktadır (Koca vd., 2013: 56). Moda tarihi sürecinde kadın giyiminde belki de en çok tartışılan olumlu ve olumsuz yönlerinin basına yansıdığı giysilerden birisi de etekler ve özellikle "mini etek" oluşturmıştır. Batı giyim kültürü ve moda tarihi kapsamında kadın giysilerini erkek giysilerinden ayırtan kadın a ait bir giysi parçası olarak kabul edilen etekler ve etekli giysilerin etek boyları 20. Yüzyılın başlarından itibaren kısalıp uzayarak sürekli olarak gündemde kalmış ve hem toplumsal hem bireysel olarak kullanımı ile ilgili yorumlar yapılmıştır. Etekler dönem dönem toplumsal ve siyasi olaylar, kültürel olaylar gibi birçok faktörden etkilenecek değişimlere uğramıştır. Etek boylarının kısaltılması kadınların iktidar, egemenlik ve özgürlükleriyle ilişkilendirilmiştir. 19. yüzyıl sonu ile 20. Yüzyıl başlarından itibaren moda, kadının toplumsal statüsünü belirten kıyafetler üretmiş, ayakkabılar ve elbiseler gibi belirli giyim eşyalarının nasıl kullanılması gerektiğini gösteren sınırlamalar belirtmiştir. Sınırlamalarda hangi renklere hangi mevsimlerde izin verildiğini de açıkça gösterilmiştir. Paris'te etek boylarına ilişkin kararlar alınmış ve toplum da genellikle sorgulamadan biat etmiştir (Crane, 2003:177).

Mini etek, sadece bir moda unsuru olmanın ötesinde, 20. yüzyılın ortalarından itibaren toplumsal, kültürel ve siyasi değişimlerin bir yansıması olarak ortaya çıkmıştır. Bu giysi, kadın özgürleşme hareketlerinin sembolü haline gelmiş ve gençlik isyanlarının bir ifadesi olarak moda dünyasında yerini almıştır. 1900'lerin başından 1920'lere kadar kadınların giyim tarzları önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Jean Patou ve Coco Chanel gibi tasarımcılar bu dönüşümün öncülerindendir; Patou'nun Suzanne Lenglen için tasarladığı diz üstü etek ve Chanel'in tayör takımlarındaki diz altı etek boyları, kadınların daha özgür ve rahat bir şekilde hareket etmelerini sağlayarak dönemin modasında önemli değişikliklere yol açmıştır (<https://www.vogue.com/article/1960s-fashion-history-lesson>).

Birinci Dünya Savaşının ardından uzun etek boylarının kısılması ilk kez görünen hale gelen bacaklar o zamana kadar kullanılan en cesur dekolte olarak sunulmuştur. Çoraplar da bu yıllardan itibaren korumanın ötesine geçerek zariflik ve estetik değerler açısından şık ve moda uygun giyinmenin şartı olarak moda arenasında yerini almaya başlamıştır. Etek boylarının kısalarak bacakların açılması ile etek altına çorap giyilmesi gerekli kılınmıştır (Koç ve Koca, 2016: 134).

Mini etek, ilk kez 1965 yılında Fransız tasarımcı André Courreges'in (1923-2016) defilesinde tanıtılmıştır. Kadın giyiminin 1950'ler ve 1960'ların modern trendlerine ayak uyduramadığını düşünen Courreges, modern, sade ve rahat bir görünüm sunmak istemiştir. Mini etekleri, bel kısmı dar, etek ucu geniş ve dizden 10 cm yukarıda biten A kesim eteklerden oluşmuştur. Courreges'in defilesindeki izleyiciler yeni tasarımlarını şaşkınlıkla karşılamış, ancak moda eleştirmenlerinin ve kadınların bu heyecan verici modern görünümü benimsemesi uzun sürmemiştir (Pendergast ve Pendergast: 2024). 1960'ların başından itibaren gençliği ön planda tutan, müziğe ve moda meraklı bu olgu The Beatles'ı, mini eteği, Twiggy'yi, The Who'yu getirmiş ve Londra'nın dönemin moda merkezi olmasını sağlamıştır. Bu gençliğin sesine kulak verense, ilk mağazasını 1955'te "Bazaar" adı ile Londra, Chelsea, King's Road'da açan Mary Quant (1934-1992) olmuştur. Quant, 60'lı yıllarda mini eteğin öncülerinden biri olarak kabul edilmektedir. Quant'ın sade, renkli tasarımları daha önce hiçbir dönemde görülmemiş şekilde genç kitleleri etkilemiştir (Özar Berksü, 2025). Mary Quant modern kadın için yeni bir görünüm satmaya başlamıştır. Quant, mağazasında sadece mankenlerin değil, ortalama bir kişinin giyebileceği tasarımcı kıyafetleri de satmış, Courreges'in Paris'te kıyafet koleksiyonunu tanıttıktan kısa bir süre sonra Quant, Londra'da kendi mini eteğini tanıtmıştır. Dar kesimli, uyluğun ortasına kadar uzanan Courreges'in eteklerinden daha da kısa bir etek ucu olan Quant'ın mini eteği, 1960'larda İngiliz gençliği arasında hüküm süren moda akımından adını alan yeni bir "mod" tarzının parçası haline gelmiştir (Pendergast ve Pendergast: 2024). Genellikle kadın giyiminin pazarlamasında devrim yaratmasıyla tanınan Quant, moda uygun kıyafetleri genç tüketicilerle uygun fiyatlarla buluşturmada kilit bir rol oynamıştır. Trendleri seri üretme ve gençlerin ilgi alanlarına hitap etme, cesur renkler, akıcı kumaşlar ve eğlenceli desenler kullanma becerisi, kıyafetlerini genç kızlar ve kadınlar arasında son derece popüler hale getirdi. Belki de Mary Quant ile ilişkilendirilen en uzun ömürlü tasarım mini etek olmuştur (Miller, 2023:20). 1966 yılına gelindiğinde Mary Quant, dizden 15-18 cm yukarıda biten, belden kısa mini elbiseler ve etekler üretmiştir. 1965 yılında, Courreges'in 1964 tasarımlarından ilham aldı ve daha kısa modelleri beğenerek, Bazaar adlı butiği için daha da kısa hale getirmiştir. (<https://www.harpersbazaar.com/bazaar-icons-2018/>). Quant (1966) otobiyografisini yazdığı çalışmada "modanın asıl amacı, moda uygun kıyafetleri herkes için erişilebilir kılmaktır" diyerek yapmış olduğu tasarımlarını tüketiciye ulaşılabilir şekilde sunduğunun açıklamasını yapmış ve modanın herkes için olduğunu savunmuştur. İlk çıktığında popülerlik kazanmamış bir stili popüler hale getirmesiyle haklı olarak takdir edilmiştir.

1960'lardaki özgürlükçü hareketlerin ortaya çıktığı, savaş zamanı kısıtlamaların hızla kaldırıldığı dönem olmuştur. 1960'lardan sonra etek boylarının tarihin içerisinde hiç görülmediği kadar kısalmaya başlaması, güçlü politik ve kültürel normları uyandırmıştır. Gençlik bu özgürlükçü dönemde giyimlerini de değiştirmeye başlamış ve daha özgür yeni giyim tarzlarını oluşturmuştur (Onur, 2004: 56). Basının 1965'te "Courreges devrimi" olarak tanımladığı bu dönemin yeni akımı, toplumun tüm sınıflarında yaşanan değişimleri Paris haute couture dünyasına uyarlanmış, modanın ritmini gençlerin ele alarak sokakların moda yön vermeye başladığını yazmışlardır. Mini etek özellikle gençler tarafından hemen benimsenmiş, etek boyları kısa sürede baş döndürücü bir hızla kısalmıştır. 70'li yıllarda etekler mini, midi ve maxi boyları aynı anda görülmeye başlamıştır (Bond,1998: 194).

Toplumun mini eteği benimseme sürecinde kuşkusuz basının önemli bir rolü bulunmaktadır. Söz konusu dönemde basında, mini etek hakkında hem eleştirel hem de olumlayıcı nitelikte çok sayıda haber ve yorum yer almıştır. Bu durum, mini eteğin yalnızca belirli kesimlerin gündeminde kalmasını engellemiş; aksine, konunun toplumun tüm kesimlerine ulaşmasını sağlamıştır. Başlangıçta olumsuz tepkiler veren grupların dahi zamanla bu giyim tarzını kabullenmeye başlamasında, basında yer alan çeşitli haber ve tartışmaların etkili olduğu söylenebilir. Dolayısıyla basın, mini eteğin bir moda unsuru olmanın ötesine geçerek, toplumsal değişim ve modernleşme sürecinin bir göstergesi hâline gelmesinde belirleyici bir işlev üstlenmiştir.

Bu çalışma; 1960'lı yılların sonlarına doğru kadın giyiminde devrim niteliğini taşıyan ve kadınların etek boylarının kısalarak özgürleşmesindeki en önemli etkenlerden biri olarak kabul edilen mini eteğin toplumsal kabulü, basına ve görsellere yansıyan etkilerinin nasıl olduğu, ilk tasarımcılar ve ilk idoller ile deneyicilerin belirlenerek bütünsel bir bakış açısı kazandırmak amacıyla planlanmış ve yürütülmüştür. Çalışma 1960-1980 yılları arasında Batı toplumunda ve Türkiye'de basın ve yayın organlarında mini etek ile ilgili çıkan olumlu ve olumsuz söylem ve yazılar, görseller ile Türkiye'de mini eteği deneyimlemiş kadınların fotoğraflarından yararlanılarak oluşturulmuş ve ilgili literatür ile bir araya getirilerek yorumlanmıştır. Bu kaynaklar bir araya getirildiğinde, mini eteğin tasarım ve kullanıcı deneyimlerine 1960 -1980 yılları arasında kadınların toplumla değişen ilişkisinin bir temsili olarak nasıl anlaşılabilirliğini ve bu toplumsal değişimlerin kıyafetler aracılığıyla nasıl belirlendiği aydınlatılmaya çalışılacaktır. Araştırma tarama modeline dayalı betimsel bir çalışmadır. Çalışmada moda tarihi sürecinde mini eteğin ilk tasarımcıları, ilk kullanıcılar, basına yansıyan söylemler ile kullanıcıların yaşadıkları döneme ait fotoğraflar üzerinden içerik analiz yöntemi ile toplumsal kabul ve eleştirilerin basına yansıyan söylemler üzerinden incelenerek yorumlar getirilmiştir. Çalışmanın, birincil kaynaklardan elde edilen veriler ve yapılan literatür taramaları doğrultusunda okuyuculara, tasarımcılara, moda tarihi alanında çalışmalar yapacak olanlara önemli katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu amacı gerçekleştirmek için aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır;

- 1960-1980 yılları arasında mini etek ile ilgili, basına yansıyan söylem ve eleştiri ve kullanıcı görsellerinde ilk tasarımcılar, idoller ve ilk kullanıcılar kimlerdir?
- 1960-1980 yılları arasında basına yansıyan söylem, eleştiri ve kullanıcı görsellerinde mini eteğin toplumsal ve kültürel görünürlüğü nasıl olmuştur?

1. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, 1965 yılında küresel boyutta etkisini gösteren mini etek modasının ortaya çıkışıyla birlikte, özgürlükçü ve yenilikçi moda anlayışının toplumsal yansımaları ele alınmıştır. Çalışmada, söz konusu modanın basına yansımaları incelenmiş; dönemin öncü tasarımcıları ile idollerinin mini eteği nasıl kullandıkları ve bu modayı nasıl temsil ettikleri analiz edilerek yorumlanmıştır.

1.1.1980 Yılları Arasında Mini Etek İle İlgili, Basına Yansıyan Söylem, Eleştiri Ve Görsellerde İlk Tasarımcılar, İdoller Ve Kullanıcı Deneyimleri

20. yüzyılın ortaları; yenilikçi, özgürlükçü, alt sınıfların; üst ve orta sınıflar ile sosyal ve kültürel alanda eşit olmaya başladığı, yeni bir yaşam tarzı olarak tanımlanmıştır. Bu imgelemin arkasındaki önemli bir itici güç olan moda da, bu değişimleri yansıtmıştır. Artık moda, daha çoğulcu ve toplumsal dönüşümün çeşitli yönlerinden etkilenmeye açık hale gelmiştir. Lipovetsky'ye (2009: 143) göre, 1960'lar ve 1970'ler boyunca bu estetik fikir birliği, marjinal gençlik modasının ve hazır giyim tasarımcılarının ivmesiyle sarsıldı: “Yüz yıllık modanın homojenliği, farklı stillerden oluşan bir patchwork'e yol açtı” ifadesi modanın özgürlükçü ve yenilikçi dönüşümünü açıklamaktadır. Pollini ise (2007: 67) “Moda artık gençlik kültürünü ve sokak kültürünü de hesaba katmalı, ulaşılabilir olmalı” yönündeki (Ypiranga, ve Barros Neto, 2023:78) ifadesi dönemi karakterize eden kadın görünümünü ve moda algısını vurgulamaktadır.

Bu dönemin önde gelen tasarımcılarda dönemin moda algısına ve yeni kadın görünümüne yönelik tasarım anlayışını kendi koleksiyonlarına yansıtmış özellikle devrim niteliğindeki mini etek vizyonunu kadına sunmuşlardır. Son moda görünüm ve mini etek tasarımları basında da yer alarak küresel bir modanın doğuşu ortaya çıkmıştır. Bu yeni görünüm kadının kendine özgü bir varoluş ve özgürlüğün başlangıcı olarak görünen bir araçtır. Mini eteğin öncü yaratıcıları ve kullanıcıları olarak bilinen Andrés Courrèges, Mary Quant, Paco Rabanne, Emilio Pucci ve Pierre Cardin farklı bakış açısı ve estetik değeri ile mini eteği yorumlayarak tarihe imzalarını atmışlardır. Tablo 1'de bu öncü tasarımcıların mini etek tasarımları yer almaktadır.

Tablo 1. 1960-1970 Mini Etek İlk Tasarımcılar İlk Yorumcular

				
Andre Courrèges (1923-2016)	Barbara Quant (1930-2023)	Francisco Rabaneda Cuervo (Paco Rabanne) (1934-1923)	Marchese Emilio Pucci (1914-1992)	Pierre Cardin (1922-2020)
1965 (https://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/courreges.htm)	1967 (https://www.shopgimmickclothing.com/blogs/news/mary-quant-may-she-rest-in-flowers)	1968 (https://iandrummondvintage.com)	1968 (https://www.famousfashiondesigners.org/emilio-pucci)	1968 (https://iandrummondvintage.com/)

Tablo 1’de yer alan dönemin en önemli ve mini eteğin yaratıcısı Fransız tasarımcı André Courrèges, 1950 yılında Balenciaga’nın yanında asistan olarak çalışmaya başlamış ve ardından kendi butiğini açmıştır. Courrèges, 1964–65 yıllarında hazırladığı koleksiyonlarda dizin birkaç santimetre üzerinde biten, genellikle A-line formundaki eteklerle kadın bedenine hareket özgürlüğü kazandırmayı amaçladığı görülmüştür (<https://www.encyclopedia.com>) Bu tasarımlar, yalnızca estetik bir yenilik değil, aynı zamanda dönemin kadın özgürlüğü ve toplumsal dönüşüm söylemlerinin de bir yansıması olarak tarihte yer almıştır (<https://www.britannica.com/biography/andre-courreges>). Pollini’ye (2007: 70) göre, “*Courrèges, geometrik şekiller ve parlak malzemeler kullanarak, yün çoraplar ve vinil botlarla giyilen, istenen ince ve genç vücudu sergileyen mini eteklerin yaratıcısıdır. Estetik açıdan, stil ilişkilerindeki biçimsel ve maddi kopuşun bağlamının bir parçasıdır ve önerileri bir devrim olarak kabul edilecektir.*” Açıklaması mini eteğin devri niteliğindeki yaratıcısı olan Courreges’in mini etek tasarımlarını kullanım şekli açısından estetik anlayışını da vurgulamıştır. Yaratımları, dünyanın o dönemde yaşadığı olaylardan güçlü bir şekilde etkilenmiş ve en önemli ilham kaynağı Uzak Çağ olmuştur. Courrèges, ilhamını günlük yaşamdan ve postmodern dönemin gerektirdiği pratiklikten alırken, Cardin’in aksine, belirgin bir kadınsı örnek sunmak yerine, Pierre Bourdieu’nün 1974 tarihli haute couture analizinde belirttiği gibi, bir yaşam tarzının temsili arayışında olmuştur. Bourdieu’nün ifadesiyle, “Courrèges neden bir devrim yarattı ve onun getirdiği değişim, her yıl yapılan ‘biraz daha kısa, biraz daha uzun’ tarzı yeniliklerden nasıl farklıydı?” bu açıklamalara karşılık Courrèges, modanın ötesinde bir anlam taşır; artık yalnızca modadan değil, özgür, rahat, sportif ve pratik olması beklenen modern kadının varlığından da söz etmiştir (Ypiranga, ve Barros Neto, 2023:78).

1960’lı yıllarda Courreges’in mini etek tasarımından ilhamla yola çıkan, Mary Quant’ın kısa etek ve elbise tasarımları kısa zamanda özellikle genç kızların ilgisini çekmiştir. Yaygın olarak mini eteği lanse eden kişi olarak bilinse de Quant, zaten ortada dolaşmakta olan bir fikri icat ettiği iddiasında olmamıştır. Bundan daha önemlisi Quant daha tasarım aşamasındaki mini eteği almış ve tanıtımını yaparak 1960’ların en etkili sembollerinden biri haline getirmeyi başarmıştır (Pres, 2001:382). Mini eteğin arkasındaki olan isim Fransız tasarımcı Andre Courreges ise bu yeni giysiyi 1965 ilkbahar-yaz koleksiyonunda işlemiştir. Onun minileri vücuda daha az oturan ve “Courreges boots” adıyla markalaşan beyaz botlarla giyilmiştir. Courreges mini eteği haute couture moda endüstrisi ile tanıtırarak, ona sokak modasında elde edemeyeceği bir boyutta sunmuştur.

Her şeye rağmen, Courreges daha sonraları mini eteğin kendi buluşu olduğunu iddia ettiğinde ise Quant ona: *“Ben ya da Courreges değiliz, mini eteği bulan sokaktaki kızlardan başkası değildi”* şeklindeki açıklamasıyla en güzel ve anlamlı cevabı vermiştir (<https://www.rolandgarros.com/en-us/article/suzanne-lenglen-did-someone-say-icon>).

Coureges ve Quant, mini etekleri lanse etmiş, İngiliz model Twiggy olarak tanınmış Dame Lesley Lawson (1949 –) ve Fransız aktris Brigitte Bardot (1934–) gibi ünlüler ise bu yeni görünümü kullanarak popülerleştirmişlerdir. Kısa süre sonra yeni kısa etekler, Amerikalı first lady Jacqueline Kennedy (1929–1994) gibi saygın isimlerde görülmeye başlanmıştır. Zamanla mini etekler kısaltmaya devam etmiş ve mikromini ve hatta mikro-mikro olarak moda tarihinde yerini almıştır. Ortalama bir kadın en uç stilleri giymese de mini etek, daha kısa etekler ve kadınlar için daha özgür, daha rahat bir stil trendini başlatmıştır. 1960'ların modern kadınları, kendilerini kapalı tutmaları beklenmek yerine, cesur, feminen ve eğlenceli bir tarz edinmişlerdir. Etek boyları 1965'ten bu yana birkaç kez inişli çıkışlı bir hal aldı ve mini etek birkaç kez yeniden gündeme gelmiş; özellikle de şarkıcı Madonna'nın (1958–) kısa eteklerinin miniyi genç kadınlar arasında yeniden popüler hale getirdiği 1980'lerde olmuştur (Pendergast ve Pendergasti, 2024).

Moda anlayışında son derece çığır açıcı olan Rabanne, giyim fikrini oluşturmak için o dönem için alışılmadık malzemeler kullanılmıştır. 1966 yılında haute couture evini açan tasarımcı için Baudot (2002: 198) *“tasarımlarında alüminyum, rodyum kaplama metal ve geri dönüştürülmüş malzemeleri tercih eden Rabanne'nin estetiğini sunmanın çok kendine özgü bir yolu vardı; beton müziğin sesiyle sahnelenen manifesto-podyumu, o dönemde moda şovlarını tanıtmanın alışılmadık bir yoluydu.”* şeklinde belirtmiştir. Rabanne için *“1960'larda hazır giyim tasarımlarında, o on yılın bağlamına yanıt olarak gelecekte ilham alan bir estetik başlattı.”* İfadeleri tasarımcının mini etek modasında yeni bir estetik anlayışını sunduğunu vurgulamıştır. Etekleri kısaltmaya ve giderek daha fazla yenilik yapmaya kendini adanmış olan Rabanne, 1967'de kağıt ve naylon iplikler kullanarak ikonik elbise modelini piyasaya sürmüş ve büyük beğeni toplamayı başarmıştır (Ypiranga, ve Barros Neto, 2023:88).

Dönemin önemli tasarımcılarından biri olan Emilio Pucci, havacılık kıyafetlerinden esinlenerek ipek ve Hellenca naylon şantung kumaşlarından yapılmış, vücuda oturan, esnek ve tek parça hâlindeki ultra şık bir tulum tasarlamış; bu tasarımını “Capsule” adını verdiği koleksiyonunda sunmuştur. Pucci, bu fikri daha sonra desenli esnek taytlarla eşleştirilmiş yedek mini elbiselerle geliştirerek fütüristik bir silüet oluşturmuştur. 19. yüzyılın başlarında ortaya çıkan ultra hafif ipek jarse elbise, 1960'ların jet çağında egzotik sanat motiflerinden çiçeklere ve uzay temalarına kadar uzanan göz alıcı baskı çeşitliliğiyle yeniden yorumlanmıştır. Pucci'nin renk konusundaki ustalığı özellikle canlı ipek mini eteklerinde ve ipek surah bluzlarında belirgin hale gelmiştir. Tasarımcının desenleri yalnızca birbirinden farklı değil, aynı zamanda her bir giysi içerisinde de çeşitlilik göstermekte; bu desenler giyenin vücut hatlarını belirginleştirecek biçimde düzenlenmiştir. (Kennedy, 2005:95-106).

André Courrèges ve Mary Quant gibi, toplumsal normlarını alt üst eden modada devrimler yaratan Pierre Cardin, 1924'te Fransa'ya taşınarak Saint-Étienne'de terzi çırağı olarak başladığı kariyerine 1946'da Christian Dior'un moda evinde devam etmiştir. 1954'te Eva butiğini açmış ve 1957'de ilk kadın koleksiyonunu piyasaya sürmüştür. İtalyan tasarımcı, Zengin imgeleriyle estetik açıdan, dönemin giyimine dair biçimsel beklentilerin dışına çıkarak, stilinin temel unsurları olarak asimetri, kısaltılmış etek boyları ve trapez biçimlerini öne çıkarmıştır. 1960'lar ve 1970'lerin özgürlükçü, feminizmin yönlendirdiği postmodern yaşam tarzını podyumlara ve sokaklara taşıyarak, kıyafetlerinde hareketliliği ve kadınsı özgürlüğü karakterize ederek eteklere, elbiselere ve aksesuarlara uzay ve kozmonotlara özgü tematik yaklaşımını taşımıştır (Ypiranga, ve Barros Neto, 2023:84). Tasarımcının en ikonik tasarımları da şüphesiz uzay teması ve mimari estetik kaygısıyla yarattığı mini elbise ve etekleri olmuştur. Tasarımcının mini eteklerini diğerlerinden ayıran en önemli özelliği kullanılan metal ve deri aksesuarlar olmuştur. Tasarımlarını *“Henüz var olmayan bir yaşam için icat ettiklerim”* ifadesiyle açıklamıştır (<https://www.nytimes.com/2020/12/29/style/pierre-cardin-dead.html>).

Tablo 2. 1960-1970 Mini Eteği İlk Kullanan İdoller ve Öncü Kullanıcılar

				
1967 Lesley Hornby (Twiggy) (1949-)	1968 Jacqueline Kennedy Onassis New York City, (1929-1994)	1968 Jane Mallory Birkin (1946 - 1923)	1968 Audrey Hepburn (1929-1993)	1969 Brigitte Bardot (1934-)
(https://theminiskirtrevolution.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/03/twiggy.jpg)	(https://www.harpersbazaar.de/fashion/dieses-vintage-kleid-ist-zurueck-lieben)	(https://threeinacrowd.wordpress.com/2009/04/26/queen-of-cool-jane-birkin/)	(https://www.harpersbazaar.de/fashion/dieses-vintage-kleid-ist-zurueck-lieben)	(https://www.mutualart.com/art-work/bardot-brigitte/4da210a1a564e811)

Tablo 2 incelendiğinde, dönemin idollerinin mini etek modasını nasıl benimsedikleri ve bu modayı topluma nasıl yansıttıkları görülmektedir. Özellikle 1960’larda Jacqueline Kennedy, küresel moda ikonu olarak öne çıkmıştır. Saturday Evening dergisi, “*Altmışlı yıllarda Amerikan siyaset sahnesinde John F. Kennedy yer alırken, Beyaz Saray’ın First Lady’si Jacqueline Kennedy, siyasetin karmaşasından bilinçli bir şekilde uzak durarak elbiselerin politik bir güç unsuru olduğunu çok iyi kavramıştır.*” ifadeleriyle Kennedy’nin moda alanındaki etkisini vurgulamıştır. Kennedy, tasarımcı Oleg Cassini ile birlikte oluşturduğu sade, zarif ve dikkatli giyim tarzıyla, ahlaki değerlere bağlı kalarak gençlik ve canlılık imajını başarıyla yansıtmıştır (Watson, 2007:94). The Washington Post, 11 Mart 1961 tarihli “*Jackie Kennedy’yi İzlemek Ulusal Bir Spor Haline Geldi*” başlıklı haberinde, onun küresel bir moda ikonu hâline geldiğini belirtmiştir. Kennedy’nin giyim tercihleri, Mary Quant’ın modayı daha ulaşılabilir ve bireysel bir alana dönüştürmesinden önce, elit kadınların “yüksek moda” anlayışını temsil eden bir örnek olarak değerlendirilebilir. Kennedy, genellikle Chanel, Dior, Givenchy ve Amerikalı tasarımcı Oleg Cassini’nin tasarımlarını tercih etmiştir. Kıyafetleri çoğunlukla doğrudan tasarımcılar tarafından hazırlanmış olup, tam kalıplı takımları, zarif elbiseleri ve diz boyu etekleriyle her zaman zarafetin, asaletin ve toplumsal statünün sembolü hâline gelmiştir (Miller, 2023:23). Audrey Hepburn, Brigitte Bardot, Sophie Loren, Catherine Deneuve gibi sanatçılar dönemin idol kadınları arasındadır. Bu yıllarda Audrey Hepburn, 1966 yılında başrolü oynadığı “How To Steal A Million” filmindeki etek boyu dizinden oldukça yukarıda olduğu dikkat çekmiştir.

Jean Shrimpton, 1960’ların başlarında mini etek giyen ilk modellerden biriydi ve bu tarzı moda dünyasına tanıtmıştır. Shrimpton’un mini eteklerle olan stili, genç, modern bir görünümü desteklemiştir (The Telegraph. (2017). Brigitte Bardot, mini etekleri ve genç, cazibeli tarzı ile öne çıkmıştır. Bardot’nun modası, mini eteklerin hem günlük hem de şık kıyafetlerde nasıl yer alabileceğini göstermiştir (<https://www.harpersbazaar.com/bazaar-icons-2018>). Edie Sedgwick, Warhol’un müzik ve sinema dünyasındaki en önemli figürlerinden biri olarak mini eteklerle tanınmıştır. Sedgwick’in tarzı, 1960’ların pop kültürünü ve mini eteklerin gençlik modasını yansıtmıştır. Dönemin bir diğer moda ikonu Twiggy, 1960’ların moda dünyasında genç yaşta büyük bir etki yaratarak mini eteklerin popülerleşmesinde önemli bir rol

oynamıştır. Onun zarif ve genç imajı, mini eteklerin cesur ve modern bir stilin temsilcisi olarak kabul edilmesini sağlamıştır (<https://www.vogue.com/article/1960s-fashion-history-lesson>).

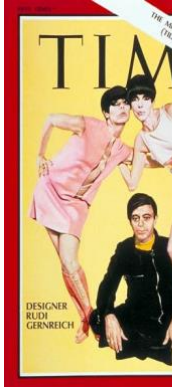
Daily Mail gazetesinde 1966'da yayınlanan bir makalede, Gazeteci Charles Greville, "Sarayda Garip Kıyafetler" başlıklı yazısında, Quant'ın Kraliçe'den aldığı bir onur ödülünü kabul ederken giydiği kıyafeti ayrıntılarıyla anlatıyor ve "mini etekle gelerek fotoğrafçıların zevkine katkıda bulunduğunu (daha azını, kusura bakmayın, daha fazlasını yapamazdı)" şeklindeki ifadeleri Quant'ın, geleneksel geleneklerin egemen olduğu bir kurumda bu eğlenceli kıyafetleri giyerek belli bir cesaret sergilemesine göndermede bulunarak Buckingham Sarayı gibi saygı duyulan bir yerde Londra'nın değişen değerlerinin çarpıcı bir temsili olarak görülmüştür (Miller, 2023:25).

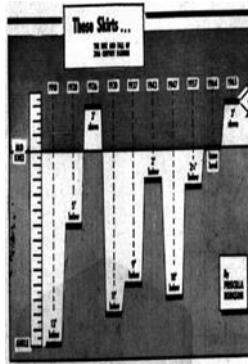
2. 1960-1980 Yılları Arasında Basına Yansıyan Söylem, Eleştiri Ve Kullanıcı Görsellerinde Mini Eteğin Toplumsal Ve Kültürel Görünürlüğü

Mini etek, basınında ilk kez ortaya çıktığı yıllardan itibaren geniş yankı uyandırmış, kimi grup tarafından özgürleşmenin sembolü olarak övülürken kimilerince ahlaki bir tehdit olarak değerlendirilmiştir. Basın ve moda dergilerinde yürütülen bu eleştiriler, yalnızca giyim tarzını değil, toplumun normlarını ve özgürlüğe bakışını da sorgulatmaktadır. 1960'lardan itibaren dergi kapaklarından haber metinlerine kadar uzanan bu temsil biçimleri, dönemin kültürel, ahlaki ve siyasi dinamiklerini de yansıtmıştır. 1960'ların başında sokak modasında bir devrim yaşanırken, basın bu yeni akımın peşine düşmüştür. Mini etek dönemin gazetelerinde, moda dergilerinde kimi zaman cesaretin ve modernliğin bir göstergesi, kimi zamansa toplumun değerlerine meydan okuyan bir unsur olarak yorumlanmıştır.

2.1. Batılı Basınında Mini Eteğe Yönelik Haberler

Tablo 3. Batı basınında mini etek ile ilgili haberler (1966-1969)

Ba sın a ya nsı ya n ol u ml u ha be rle r				
	Margaret Maguire 'Viva Maria' mini elbisesiyle 1965 (https://blog.britishnewspaperarchive.co.uk/2021/09/14/vive-la-miniskirt-celebrating-one-of-fashions-greatest-revolutions/)	TIME'in 1 Aralık 1967 tarihli kapağı“ (https://time.com/5031624/1967-miniskirts-history/)	Daily Mirror, 7 Eylül 1966 (https://blog.britishnewspaperarchive.co.uk/2021/09/14/vive-la-miniskirt-celebrating-one-of-fashions-greatest-revolutions/)	“The Year of the Mini” Vogue dergisi 1967 (https://www.vogue.com/article/1960s-fashion-history-lesson)

Ba sın a ya nsı ya n ol u ms uz ha be rle r				
	Richard, Poppy. "Şık Parisliler neden mini eteğe 'hayır, hayır' diyorlar?" Kaynak: Daily Telegraph, 4 Mayıs 1966: 15. The Telegraph Tarih Arşivi (https://www.britishnewspaperarchive.co.uk/search/results/1966-04-01/1966-04-30?retrievecountrycounts=false&newspapertitle=coventry%20evening%20telegraph&sortorder=dayearly)	Pryke, David. "Ruslar kapitalist Quant'ı kınıyor." Daily Mail, 27 Şubat 1974, s. 3. (http://tinyurl.com/galegroup.com/tinyurl/bidfm2)	Kaynak: Coventry Evening Telegraph 7 Ekim 1966 (https://www.britishnewspaperarchive.co.uk/search/results/1966-04-01/1966-04-30?retrievecountrycounts=false&newspapertitle=coventry%20evening%20telegraph&sortorder=dayearly)	Yüzyıllar boyunca etek boyu uzunlukları Kaynak: (https://www.britishnewspaperarchive.co.uk/search/results/1950-01-01/1979-12-31?newspapertitle=birmingham%20daily%20post&page=47)

Tablo 3 incelendiğinde dönemin önde gelen gazete ve dergilerin mini etek modasını topluma nasıl yansıttıkları incelenmiş bu dönem basının da ikilem yaşadığı bazılarının olumlu haberlere yer verirken bazılarının ise olumsuz haberlere yer verdiği görülmüştür. Wyoming gazetesi ile Billings Gazetesi 1962’de mini etek için doğrudan referans olan Mexico City üretimde tartışmalı öge olarak mini eteği, dizin üstünde sekiz inç durması olarak tanımlamıştır. Vogue dergisi ise 1965’te Mary Quant’ın bu yeni buluşu için şu yazıyı yazmıştır: “*Mary Quant’ın imzasını taşıyan, “Ginger Group”: mini etek hem saf bir masumiyet hem de radikal bir düşünce biçimi sunuyor.*” Şeklinde haber yapmıştır. Dergi aynı sayısında, “*Manchester’lı güzel sanatlar öğrencileri tarafından giyilen daha sonra Andy Warhol’un elinden tuttuğu Edie Sedgewick’in New York’ta giydiği ve mods denilen gençlik gruplarının yeni sınırlara taşıdığı mini etek, çağın ruhunu yansıtan bir kıyafet*” olarak kaydederek olumlu yönde haber yapmıştır. Basın dışında mini etek film sektörüne de konu olmuştur. Bunun örneklerinden biri olan 1967’de Goldie Hawn’ın "LaughIn" adlı film TV’de tanıtılmış ve ABD’deki kızlara, mini etek ve mini elbise giymeye teşvik etmiştir.

The Daily Telegraph (İngiltere) 1965’de “*Revolution in Fashion: The Rise of the Mini Skirt*” başlıklı haberinde, mini eteğin Londra’nın genç kadınları arasında hızla popüler hale gelmesini konu almıştır. Özellikle Mary Quant’ın bu modanın yayılmasındaki rolü vurgulanmıştır. Haberde, mini eteğin sosyal etkileri ve toplumsal cinsiyet normlarına karşı nasıl bir meydan okuma olduğu üzerinde durulmuştur.

Mary Quant’ın mağazası Bazaar, genç tüketiciler için yelpazenin iki ucunu uzlaştıran kıyafetleri hem şık hem de uygun fiyatlarıyla dikkat çekmiştir. Mağazası, gençlerin yeni modayı takip edebilmelerini ve ekonomik olarak da kolay ulaşılabilir olmasını sağlamıştır. Quant’ın, “*butiğinin yalnızca kıyafet satın alma yeri olarak bilinmesini istemediğini vurguladı: İnsanları eğlendirmek ve onlara satış yapmak istiyorduk ve yılda dört beş kez, hiçbir şey satma amacı olmayan bir vitrin koyuyorduk... İçinde kıyafet olmazdı. Bu, yoldan geçenlerin "Aman Tanrım! Bazaar ne kadar da sıra dışı!" söylemi tüm gençlere hitap etmeyi hedeflediğini ortaya koymuştur* (Miller, 2023:25).

Daily Mirror, Eylül 1966’da küçük bir kadın grubu, mini etek adına ‘*Dior mini eteklere haksızlık ediyor*’ ve ‘*Mini etekler sonsuza dek*’ gibi sloganların yer aldığı bir ‘*mini protesto*’ düzenledi ve Daily Mirror’ın şu

gözlemi yapmasına neden oldu: “*Ama bu toplumun mini eteğin geleceği için endişelenmesine gerek yok. Kızlar onları satın almaya devam ettiği sürece, mağazalar onları satmaya devam edecek.*” Derginin bu şekilde olumlu yönde haber yapması dikkat çekmiştir.

Vogue 1967’deki “*The Year of the Mini: Bold Fashion Statements*” başlığı ile Ocak ayı sayısında, mini eteği ana tema olarak işlemiştir. Kapak kızı Twiggy’nin mini etekle verdiği pozlar, mini eteğin genç kadınlar için nasıl bir güç ve özgürlük sembolü haline geldiğini göstermiştir. Derginin mini etek modasının özgürlükçü bir yaşam tarzı ile eşleştirdiği olumlu yönde bir haber yapması mini etek karşıtı algıyı etkilediği söylenebilir.

Time Magazine (ABD) 1968 “*The Short Revolution: How the Mini Skirt is Changing the World*” Time dergisinin bu sayısında, mini eteğin dünya genelindeki etkileri ve moda üzerindeki devrimsel rolü ele alınmıştır. Makale, mini eteğin sadece bir moda trendi olmadığını, aynı zamanda sosyal ve kültürel bir değişim aracı olduğunu vurgulamıştır.

İngiltere, Amerika ve Fransa’dan sonra olumlu olumsuz yönde mini eteğin yankıları Rusyada da duyulmaya başlanmıştır. Rusya’da mini etek, erkekleri tuzağa düşürmenin bir aracı olarak değil, gençlerin toplumsal bir devrim gerçekleştirmesini engelleyen bir dikkat dağıtıcı unsur olarak görülmüştür. Daily Mail’de Bayan A. Belskaya, mini eteği gençlerin “*her gece başları dönene kadar dans etmeleri, özgür aşk ilişkilerine girmeleri ve esrar içmeleri gerektiği*” fikriyle ilişkilendirmiştir. Belskaya’ya göre mini etek, sosyalizme karşı kapitalist bir saldırı niteliği taşımaktadır. Belskaya ayrıca, Quant’ın bu ideolojik saldırısı nedeniyle büyük işletmeler tarafından fazlasıyla ödüllendirildiğini belirtmiştir (<http://tinyurl.galegroup.com/tinyurl/BidFM2>). Birmingham Daily Post’un benzer makalesinde, “*Son üç haftada, Birmingham’daki bir mağaza zincirinin, dizden 10 ila 13 cm yukarıda biten yüzlerce mini etek sattığı*” haberini yapmıştır. “*Mini etekler kapış kapış gidiyordu; bu da başarılarının kesin bir göstergesiydi*” yazısı mini etekle ilgili olumlu bir haber olarak değerlendirilebilir.

TIME dergisi 60’ların yeni modasının en görsel, kalıcı ve cürekâr unsuru" olan mini eteğin gerçek yükselişini: “*Küçük, sıra dışı butiklerde ve uçuk diskoteklerde ilk kez gerçek anlamda ortaya çıkışından bu yana geçen üç yılda, kampüslere, ofislere, caddelere ve gençliğin cesurca renklerini göstermeyi seçtiği her yere sıçradı,*” diye belirtmiş ve bu yükselişin bir sebebi vardı diyerek devam etmiştir:

“*Aslında mini, eski stil diktatörlerini devirip, şimdiki zamanın gençliğinin cesur, saygısız, yüksek sesli, şakacı ve bağımsız zevklerine bağlı yeni bir tasarımcı grubunu iktidara getiren modadaki geniş kapsamlı bir değişimin sembolü olmuştur. Moda tarihine baktığımızda bir dönem moda olan tasarımın diğer dönem unutulduğunu yerine başka bir tasarımın aldığı bilinmekle birlikte bunun örneklerine rastlayabiliriz. Örneğin, 1920’lerin flapper elbiseleri, etek boyları düşmeye başlamadan önce sadece iki yıl (1926-27) diz üstünden aşağı inmiştir. II. Dünya Savaşı sonrası yıllarda etekleri hızla düşüren Dior’un Yeni Görünümü 1947’de başladı; üç yıl sonra etek boyları yükselişe geçmiştir*” (<https://time.com/5031624/1967-miniskirts-history>). 1950’ler de etek boyları diz altında devam ederken 1960’lara kadar bariz kısalma görülmemiştir.

Birmingham Daily Post, Kasım 1965’te yayımladığı “*Hemline Yoyo*” başlıklı makalede kadın elbise boylarının tarihsel gelişimini ele almış ve şu soruları gündeme getirmiştir: Mini etek, soğuk bir kış mevsiminin ve daha yaşlı kuşakların mesafeli bakışlarının yarattığı sınırı geçebilecek midir? Parisli modacıların ocak ayında yeni koleksiyonlarını sunduklarında bu trende karşı bir tepki göstermeleri mümkün müdür? Yoksa daha da ileri bir düzeyde, gösterişli kadın özgürleşmesinin yeni bir dalgasıyla mı karşı karşıya kalınacaktır? Gazeteye göre mini eteğin başarısı ve kalıcılığı; İngiliz iklim koşullarına, yaşlı kuşakların genel onayına ve moda alanında dünya otoritesi kabul edilen Fransız moda evlerinin bu tarzı benimsemesine bağlıdır. Makale, bu ifadelerle mini etek modasının hem olumlu hem de olumsuz yönlerine dikkat çekmiştir.

Daily Mirror ise Mayıs 1966’da yayımladığı haberde, Liverpool yol güvenliği görevlisi Benjamin Kinlay’in mini etekleri bir “*tehdit*” olarak gördüğünü ve bunları bir “*trafik tehlikesi*” şeklinde nitelendirdiğini bildirmiştir. Kinlay, olumsuz değerlendirmesini şu sözlerle ifade etmektedir: “*Dizden dört santimetre yukarıda*

eteği olan biçimli bacaklı bir genç kız, birçok sürücünün ona gizlice bakmasına yol açabilir. O anlık dikkatsizlik bir kazaya neden olabilir.” Bu haber, mini eteğe yönelik dönemin ahlakçı ve korumacı yaklaşımlarını yansıtan eleştirel bir örnek niteliğindedir.

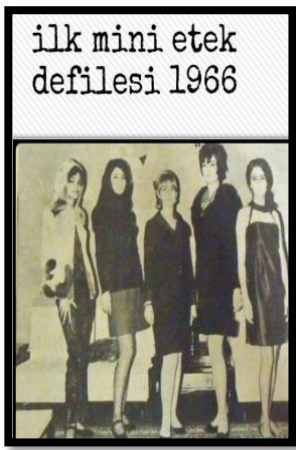
Benzer bir olumsuz değerlendirme, Coventry Evening Telegraph’ın Ekim 1966 tarihli haberinde de görülmektedir. Coventry’deki Stoke Park School’un müdürü Bayan E. M. Nixon, konuşma gününde yaptığı açıklamada mini eteğe çeşitli gerekçelerle karşı çıktığını belirtmiş ve mini eteğin “genellikle mini bir zihnin göstergesi” olduğunu ifade etmiştir. Nixon’a göre birçok kişi, mini eteğin “dar bir bakış açısının dışı vurumu” ve “ileride sınırlı bir işe yönelmenin dahi habercisi” olabileceğini düşünmeye başlamıştır. Bu yaklaşım, dönemin basınında sıklıkla rastlanan ahlakçı tutumun temsili niteliğindedir.

Basın, bir yandan mini eteği “modernlik” ve “özgürlük” kavramlarıyla ilişkilendirerek popülerleştirirken, diğer yandan geleneksel değerleri savunan kesimlerin eleştirilerine de geniş yer vermiştir. Bu durum, 1960’larda moda üzerinden yürütülen kültürel çatışmanın belirgin bir örneği olarak değerlendirilebilir. Sonuç olarak dönemin Batı basını, mini eteği kimi zaman olumlayarak topluma sunmuş, kimi zaman ise olumsuz bir çerçevede değerlendirmiştir.

2.2. Türk Basınında Mini Eteğe Yönelik Haberler

Basın en büyük reklam aracı olarak bu yıllarda görevini yerine getirmiştir. Artık nesneler herkes için ihtiyaç değil, o nesnenin kişiye sağlayacağı imaj için üretilmeye başlanmıştır (Yılmaz, 2011:126). Mini etek ile ilgili haberler basında yer almaya başlamış ve herkesin dikkatini çektiği, tartıştığı bir konu haline gelmiştir. Türkiye’de ilk mini etek defilesinin İzmir’de yapılacağına ilişkin 1966 yılında basında haberler çıkmış ve büyük ilgi toplamıştır. Birçok olumlu haberle birlikte buna karşılık olumsuz haberlerde sık sık gündeme gelmiştir.

Tablo 4. Türkiye Basınında mini etek ile ilgili haberler (1966-1968)

Basın a yansı yan oluml u haber ler				
	Hürriyet Gazetesi 1966 (https://www.hurriyet.com.tr/arama/1960-mini-etek)	Hürriyet Gazetesi 1966 (https://www.hurriyet.com.tr/arama/1960-mini-etek)	Hürriyet Gazetesi 1966 (https://www.hurriyet.com.tr/arama/1960-mini-etek)	Hürriyet Gazetesi 1967 (https://www.hurriyet.com.tr/arama/1960-mini-etek)

Basın a yansı yan olums uz haber ler				
	Hürriyet Gazetesi 1966 (https://www.hurriyet.com.tr/arama/1960-mini-etek)	Hürriyet Gazetesi 1968 (https://www.hurriyet.com.tr/arama/1960-mini-etek)	Tercüman Gazetesi 1970 (https://www.gokcekol.eksiyon.com/tercuman-gazetesi-inci-eki-1-haziran-1970-turkan-soray-fotoroman-sadri-alisik-ve-yusuf-sezgin-sinemanin-mini-etekli-erkekleri-gz146078)	Hürriyet Gazetesi 1972 (https://www.hurriyet.com.tr/arama/1960-mini-etek)

Tablo 4’de Türkiye’de 1960’lı yıllarda mini etekle ilgili haberler yer almaktadır. Bu dönem batıda yankılanan mini etek modasından ülkemizde etkilenmiş, olumlu ve olumsuz haberler ile sık sık gündeme gelmiştir. 12 Nisan 1967 tarihli Milliyet Gazetesi’nde 1967 ilkbahar modası ile yünlü modasını tanıtan defilelerin haberi yapılmış ve mini etek modasından olumlu yönde bahsedilmiştir:

“Uluslararası yün sekreterliği, Paris Moda Merkezi, dün Hilton salonlarında düzenlediği defilede, 1967 ilkbahar yünlü modasını takdim etmiştir. Defilede Türkiye Güzeli İnci Asena, Türkiye üçüncü Güzeli Sezer Güvenirgil, Lale Belkıs’ın mankeni ile film oyuncusu Nilüfer Koçyigit mankenlik yapmışlardır. Sunulan giysiler ise Dior, Nina Ricci, Pierre Cardin, Yves Saint Laurent, Jean Patou ile Venet modaevlerinin imzalarını taşımıştır. Tüm modaevlerinin bulunduğu noktalar: mini etek ile göğüs ve sırt kısımlarının fazla dekolte olmuştur. Defilelerinden biri Butik Ayfer tarafından Hilton salonunda verildi. Kıyafetlerin çoğunun mini etek olması, 30’unu geçmiş hanımların ‘hep mini etek, hiç bizlerin yaşına gidecek elbise yok mu?’ diye yakınmalarına yol açtı. Butik Ayfer’in hazırladığı 110’a yakın ilkbahar yaz koleksiyonu ilgiyle izlenmiştir. Zeki Triko’nun düzenlediği defile ise Bebek Gazinosu salonlarında yapıldı, be kadın bir erkek tarafından 40 giysi tanıtıldı. Gençler Mağazası’nın Pangaltı şubesinde verilen kokteylli defilede, kokteyl elbiseleri, tayyörler, tuvaletler, plaj giysileri sunuldu. Aynı gün Taksim Belediye Gazinosu salonunda düzenlenen Nişantaşı Kız Enstitüsü’nün defilesi de önem taşıyordu. Enstitünün genç öğrencileri bu defiledeki kıyafetleri kendileri dikmi ve mankenliklerini de kendileri yapmışlardı. 30’a yakın amatör manken, mini etek modasından uzak 80’e yakın giysi sudular” (Yetmen, 2011: 227-228).

Bir diğer olumlu haber ise 8 Haziran 1974’te Hürriyet Gazetesinde yayınlanan “Mini etek 10 yaşında başlığı ile gelmiş geçmiş moda akımlarının içinde adeta çığı açmış olan mini etek, her yıl geçirdiği tehlikelere rağmen hala gözde.” Şeklindeki haber olmuştur. 16 Ekim 1967 Hürriyet Gazetesinde “Fevzioğlu: “Solculuk, mini etek modası gibi geçicidir.” Başlıklı yazısında, Güven partisi genel bakanı Prof. Turan Feyzioğlu, “Mini etek modası veya erkeklerin kız gibi saç uzatma modası nasıl Türk milletinin büyük çoğunluğuna ulaşamayan bir geçici moda ise, sosyalizm ve Marksizmin kışkırtmaları da....” 1960’lı yıllarda çıkan bu yazıda mini eteğin politik bir durumla benzetme yapılması o dönemde bu modanın hala toplum içinde alışılmadık bir durum olduğu ve geçici olacağı inancını taşıdığı göstermiştir.

10 Ocak 1967’de Hürriyet Gazetesi mini eteğin açığını kapatmak için paçalı uzun külot yapıldı başlığında, “*Mini etek modası dünyayı sarmış bulunuyor hakkındaki tüm tartışmalara rağmen Paris’li modacılar bu yıl da kış ve ilkbahar döneminde eteklerin iyice kısaltılmasından bahsetmektedir. Eteklerin açılması üzerine gelen şikâyetler sonucunda mini etekle beraber giyilecek olan yarım külot-şort icat etmişlerdir. Bu yeni icat edilen külot şortlar etekle aynı kumaştan yahut da onunla asorti düşecek bir kumaştan yapılmaktadır.*” Koç ve Koca (2016), Türk kadınları jartiyersiz olan çorapların bacakları üzerinde durmasını sağlayabilmek için bacaklarına lastik takmışlardır. Ancak lastiğin kullanımı rahatsız edici bir durum yaratmıştır. Bu durum, Amerika’da 1959 yılında piyasaya sürülen pant-legs denilen külotlu çorap ile son bulmuştur.

Hürriyet Gazetesi, 3 Aralık 1967 tarihli “*Mini eteğin daha da kısaltmasını istiyorum*” başlıklı haberinde, dönemin mini etek tartışmalarına dikkat çekerek gazeteci Chierici’nin tanınmış modacılar, akademisyenler ve sinema yıldızları arasında gerçekleştirdiği “*mini etek hakkında ne düşünüyorsunuz?*” konulu anketin sonuçlarını aktarmıştır. Ankete verilen yanıtlar, dönemin moda anlayışı ve toplumsal algısı hakkında önemli ipuçları sunmaktadır.

Kaliforniya Üniversitesi profesörlerinden Micheal Murphy, öğrencilerin kıyafetlerine fazla önem vermediğini belirtmiş; ancak mini eteğin “*dikkat çekmekte son derece başarılı olduğunu*” ifade etmiştir. Modacı Mary Quant ise mini eteğin moda tarihinden silineceğini düşünmediğini vurgulamış, modanın yeniliklere karşı her zaman önce direnç gösterdiğini, fakat zamanla bu yeniliklerin benimsendiğini belirtmiştir. Quant, “*Kadına yeni bir silüet kazandırmalıydım... Mini eteği daha da kısaltmak istiyorum.*” sözleriyle bu modanın öncüsü olarak kendi yaratıcı yaklaşımını öne çıkarmıştır.

Ünlü tasarımcı Paco Rabanne, mini eteğin kalıcılığının tartışılmasını “*anlamsız*” bulduğunu söylemiş ve dünyanın hızla değiştiğini vurgulayarak gelecekte kumaş yerine plastik gibi yeni materyallerin kullanılacağını öne sürmüştür. İtalyan sinema oyuncusu Rosa Schiaffino ise mini eteğin yalnızca uzun ve ince yapılı kadınlara yakıştığını ifade ederek, kısa boylu veya kilolu kadınların bu modayı uygulamakta zorlanacağını belirtmiştir. Schiaffino’ya göre hiçbir kadın “*modası geçmiş*” görünmek istemeyeceğinden, mini etek geçici bir akımdır.

Moda yaratıcısı Pietro Bianchi, mini eteği “*uzun boylu kadınlara özgü bir kapris*” olarak nitelendirmiştir. İngiliz film yıldızı Deborah Kerr ise mini etek modasının “*yo-yo modası gibi geçici*” olduğunu savunmuştur. İtalyan aktör Rossana Brazzi, mini eteğin sanıldığı kadar “*seksüel açıdan dikkat çekici olmadığını*”, çünkü hayal gücüne yer bırakmadığını ve fazlasıyla teşhirci bir görünüm yarattığını dile getirmiştir. Ona göre bu durum her zaman estetik bir sonuç vermemektedir(<https://www.hurriyet.com.tr/arama/1960-mini-etek>). Bu açıklamalar, 1960’ların sonlarında mini eteğe yönelik yorumların ne kadar çeşitlilik gösterdiğini ortaya koymakta; ayrıca moda, beden politikaları ve toplumsal değerler arasındaki etkileşimin o dönem kamuoyunda nasıl tartışıldığını da açıkça yansıtmaktadır.

2 Ekim 1968 yılında Hürriyet Gazetesinde, İngiltere’de Gümrük Bakanlığı tarafından mini etek giyenden vergi alınabileceği haberi yapılmıştır (<https://www.hurriyet.com.tr/arama/1960-mini-etek>). 22 Nisan 1972 tarihli Hürriyet Gazetesi’nde yayımlanan bir haberde, “*Hele mini etek kalksın, o zaman Türkiye’yi siz görün*” başlığı kullanılmıştır. Söz konusu haberde, uzun saç veya favori bırakan erkekler ile mini etek giyen kadınların hapis ve para cezası ile cezalandırılmalarını öngören bir kanun teklifinin Türkiye Büyük Millet Meclisi’ne sunulduğu bilgisi yer almıştır. Bu iki haberde incelendiğinde mini etekle ilgili olumsuz haberlerin 60’lı yılların sonuna doğru devam ettiği görülmektedir.



Resim 1. “Mini etek tehlikeli oluyor”

Kaynak: Hayat dergisi, 1967

Hayat dergisi (1967) 35. Sayısında yer alan “*Mini etek tehlikeli oluyor*” başlıklı yazısında görselde yer alan üç kadın ile röportaj yapılarak mini etek hakkındaki görüşleri alınmış “*Üç Etek Üç Fikir*” şeklinde ifade edilmiştir. Dergideki görüşler ise şu şekildedir: “*Mini etek kadınlara daha çok yakışıyor. Çünkü kadın vücudunun güzelliğini ortaya koyuyor. Fakat herkesin giymesi doğru değil. Her bacak mini etek için uygun değildir.*” “*Mini etek gençler için güzel, yaşlılar için gülünç oluyor. Ancak bu kadar kısa eteklerle sokağa çıkmak cesaret ister. Herkesin harcı değil.*” “*Ben mini eteği seviyorum ama Türkiye şartlarına göre fazla kısa buluyorum. Biraz daha uzun olursa hem zarif hem de fazla dikkat çekici olmaz.*” (Hayat dergisi, 1967).

Bu görüşler incelendiğinde dönemin modası olan mini eteğin ülkemizde kadınlar arasında da farklı şekillerde anlam ifade ettiği ve kabul görmesinin zaman aldığı ortaya çıkmaktadır. Türkiye’de bu dönemde mini eteklerin popüler hale gelmesi, özellikle dünya genelinde etkili olan modanın yerel yansımalarından biridir. 1960’ların sonlarında Türkiye’nin en tanınmış mankenlerinden biri olan Müjde Ar, dönemin modasını yansıtan bir isimdi. Mini eteklerin yaygınlaştığı bu dönemde, onun kıyafet tercihleri de dikkat çekmiştir (Hürriyet- Kelebek, 2019).

Tablo 5. Türkiye’de Mini Eteği İlk Kullanan İdoller ve Öncü Kullanıcılar

		
Filiz Akın Ses Dergisi 1967 (https://tozlumagazin.net/iste-hawaili-filiz-akin/)	Türkan Şoray (Pazar Dergisi kapak sayfası, 1967)	Neriman Köksal (Pazar Dergisi, 1967)

		
Mini etekli kızlar film afişi (https://sinematek.tv/mini-etekli-kizlar)	Ajda Pekkan (Pazar Dergisi, 1967)	1967 yılında Nazmiye Demirel Etekli Tayyör Takımı ile (http://mobil.hurriyet.com.tr/)

Tablo 5’de Türk sinemasının önde gelen temsilcileri ve idolleri mini etekli tarzları ile dikkat çekmektedir. Özellikle Türk sinemasının öncüleri, giyim tarzları ile sıkça gündemde olmuşlardır. Popülerliklerini korumak için sürekli yeni imajları takip ederek toplumu etkilemişler ve dönemin modasına da yön vermişlerdir (Yılmaz, 2011: 126). Dönemin en ikonik ismi olan Türkan Şoray’da dönemin mini etek modasına kendi kurallarına göre uyum sağlamıştır. Örneğin giydiği mini eteğin ölçüsünden öteye bir cm daha fazla kısa etek giymemesi dikkat çekmiştir. Türkan Şoray’ın filmlerde giydiği, mini etek ve dar gömlekli kombini ile dönemin modasını ekranlara taşımıştır. 1969 yılında gösterime giren “mini etekli kızlar” filmi o dönemde büyük dikkat çekmiştir. 1979 yılında Almanya’nın başkentinde çekilen ve başrolünde Hülya Koçyiğit’in yer aldığı Almanya Acı Vatan adlı filmde, kırsal kesimden Almanya’ya göç eden bir Türk kadınının kültürel uyum süreci çarpıcı biçimde yansıtılmıştır. Filmde, Hülya Koçyiğit’in canlandırdığı karakterin pantolonun üzerine mini etek giymesi, dönemin kentli ve kırsal kültürlerinin etkileşimini somutlaştıran dikkat çekici bir örnek olarak değerlendirilebilir. Bu durum, mini etek modasının Türkiye’de özellikle kırsal kökenli kesimler tarafından kendi geleneksel değerleriyle uyumlu hâle getirilerek farklı bir biçimde benimsendiğinin göstergesidir. Nitekim bu dönemde en belirgin giyim yeniliklerinden biri, mini eteğin altına pantolon giyme eğilimi olmuştur.



Resim 2. 1970 yılı Ankara

Resim 3. 1970 yılında çekilmiş fotoğraf Kaynak: (G. POLAT aile albümü)

Resim 2’deki kişiler ile yapılan görüşme sırasında bu fotoğrafın 1970 yılında Almanya’dan Türkiye’ye yeni geldiklerinde çekildiklerini söylemişlerdir. Diz üstündeki eteğin altına bol paça bileklere kadar uzanan bir pantolon ve başında eşarp ile beraber giydiği görülmüştür. Almanya’da kadınların mini eteği ince çoraplarla giydiği ancak Türkiye’de o dönemki toplumsal yapıdan dolayı pantolon ile giyildiği bilinmektedir. Resim 3’de 1970’li yıllarda Ankara’nın Polatlı ilçesinde lise öğrenimini gören kişilere aittir. O dönem ilçedeki kızların kısa

elbiseler ve eteklerin altına pantolon giydikleri bunu moda olarak giymişlerdir. Nadiren de olsa kalın veya ince külotlu çoraplarda giydiklerini belirtmişlerdir.



Resim 4. Mini eteğin 1970 yılındaki modern kullanımı (Eskişehir Olgunlaşma Enstitüsü)

Kaynak: Şimşek (2019:171)

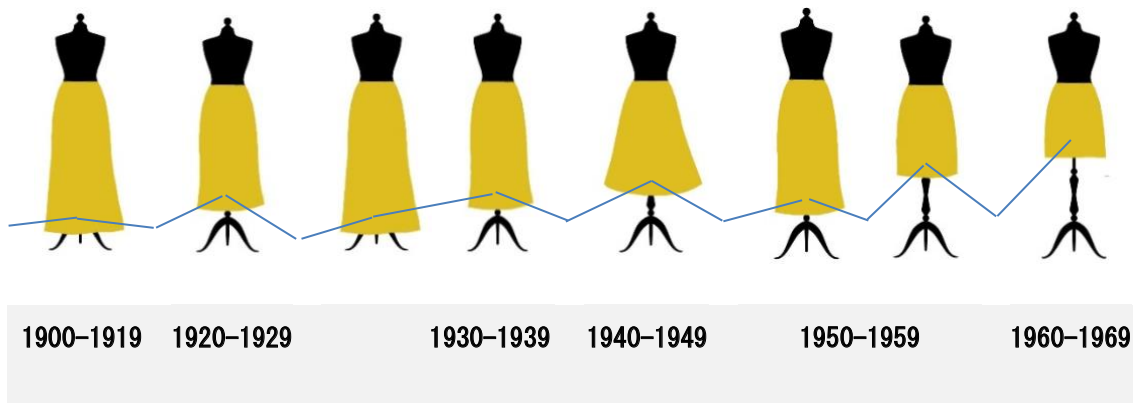
70’li yıllarla birlikte hazır giyim ve tekstil endüstrisinin ülkemizde hızla gelişmeye başlaması daha fazla giyim ürününün piyasaya sürülmesi, ekonomik özgürlüğünü elinde tutan kadınların giyime ayırdıkları miktarın da artmasına neden olmuştur. Çalışan kadın kesimi standart çalışma giysilerinin dışına taşmış, etek boyları diz üstüne çıkmış, daha renkli bedeni saran trikolar iş giysileri olarak görülmeye başlamıştır (Üstün, 2011: 48). Resim 4’deki görselde çalışan, özgürlükçü yeni modayı takip eden Türk kadınına Eskişehir Olgunlaşma Enstitüsü tarafından mini etek tasarımları defile ile sunulmuş olması ülkemizde bu modanın benimsendiği ve belli kesimin bu etekleri çoraplarla giydiğinin bir göstergesi olmuştur.

1990-2000 yıllarında bedene oturan dar giysiler ve dar etekler kullanılmıştır (Kılınçbay, 1993). 2000’li yıllarda kamu kurumlarında özellikle etek giyimine ilişkin bazı maddeler eklenmiştir. Bunlardan biri de 11 Kasım 2016’da yapılan düzenlemeyle TSK personelleri de kılık kıyafet yönetmeliğine tabi tutulmuştur. Kılık kıyafet yönetmeliğinde TSK personeli olarak yer alan madde, askeri personel olarak sınırlandırılmış olmasıdır. TSK ve diğer kurumlarda görev yapan sivil memurlar genel yönetmeliğe tabi olmuştur. "Madde 5-2.’nci maddede sözü edilen personelin kılık ve kıyafette uyacakları kurallar şu şekilde belirtilmiştir “*Kadınlar; Kolsuz ve çok açık yakalı gömlek, bluz veya elbise ile strech, kot ve benzeri pantolonlar giyilmez. Etek boyu dizden yukarı ve yırtmaçlı olamaz. Terlik tipi (sandalet) ayakkabı giyilmez* (<http://www.kamupersoneli.net/mevzuat/memurlarin-kilik-kiyafet-yonetmeli-gestigi-h16881.html>). Giyim konusundaki kısıtlamaların geçmişten gelerek milenyum çağına dahi devam ettiği ve etek boyunun bu yasaklara dahil edildiği görülmüştür.

SONUÇ

Kadın giyiminde cinsiyet simgesi olarak kabul gören mini etek, tarihsel süreç içerisinde politik, sosyolojik ve kültürel, ekonomik, spor, sanat akımları gibi birçok etkenden etkilenecek model ve kullanımı bakımından değişikliğe uğramıştır. Eteklerin ilk kısaldığı devrim niteliği taşıyan 1920’lerde bacakların görünürliğünün artması büyük tepkilere neden olmuştur. Dönemin ünlü modacısı Potau tasarladığı tenis kıyafetinin eteğini rahat hareket edebilme açısından diz üstünde yaparak ilk kısalmayı ve bacak çıplaklığını gündeme getirmiştir. Daha sonra etek boyu 1960’lı yıllara kadar bu kadar net bir kısılma yaşamamıştır. 1960’lı yıllara gelindiğinde

ikinci devrimi Andre Courrèges ve ondan ilham alarak mini eteğin popülerleştiren Mary Quant yapmış ve kadını özgürleştirerek mini etek kavramını sunmuşlardır. Bu dönem etekler baldır hizasına kadar ulaşmış ve basında çeşitli haberler çıkmıştır. Sadece mini etek kavramı Avrupa'yı değil ülkemizi de etkilemiş ve Türk kadını da mini eteği giymiş, ancak bu modanın benimsenmesi hemen mümkün olmamıştır. Çünkü ahlaki ve kültürel açıdan toplumsal normların yoğun olduğu Türk toplumunda kadınların mini eteği giymesi uzun zaman almış, bununla birlikte yurt dışından gelen kadınların ise mini eteği pantolon üstüne giydikleri kaynak kişiler tarafından belirtilmiş ayrıca literatür kaynaklarda da bu bilgiler desteklenmiştir. Etek boylarındaki kısaltmalar beraberinde etek altına ne giyilmesi gerektiğini sorununu getirmiştir. 1940'lara kadar ipek örme çoraplar jartiyerlerle beraber giyilirken 1940 yılında Dupont tarafından ortaya çıkarılan naylon çoraplar ilk başta çift olarak giyilmiştir. 1959 yılında ise külotlu çorap üretilmiş ve kadınlar bu çorapları giymeye başladıktan sonra jartiyerleri terk etmişlerdir. Çoraplardaki bu hızlı teknolojik gelişmeler, mini eteklerin altına ne giyileceği sorununu çözmek amaçlı gelişmiş olduğunu kuvvetli bir kanıtı gibidir. Bu gelişmeler sayesinde 1960'larda artık mini etek patlaması yaşanmış ve kadınların mini etek giyimi artmıştır. Devrim niteliğindeki mini etek modasından önceki dönemlerde de etek boylarında zaman zaman değişimler olmuş ve bu değişimler moda tarihinde dikkat çeken bir konu olarak yerini almıştır. Şekil 1'de 1900–1969 yılları arasındaki etek boyu değişimleri görülmektedir. Etek boyları, moda tarihinin yalnızca biçimsel dönüşümlerle değil, aynı zamanda toplumsal, ekonomik ve kültürel dinamiklerle yakından ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. 20. yüzyılın başlarında kullanılan uzun etek boyları, kadınların toplumdaki konumu, dönemin toplumsal normlarını ve tasarım anlayışını yansıtırken; yüzyılın ortalarına doğru etek boylarının giderek kısaltılması, kadın kimliğinde yaşanan dönüşümün ve özgürleşme hareketlerinin bir göstergesi hâline gelmiştir. Özellikle 1960'lı yıllarda mini eteğin yaygınlaşmasıyla birlikte, moda; yenilikçi ve bireysel ifade özgürlüğünün aynı zamanda toplumsal değişimin simgesel bir alanı olarak önem kazanmıştır. Şekil 1'de bu değişimin etek boylarına nasıl yansıdığı kronolojik olarak gösterilmeye çalışılmıştır.



Şekil 1. 1900-1969 yılları arasında etek boylarındaki değişimler

Çizim: Gülşah Polat Turhan (2025)

Sonuç olarak, tarihsel süreç boyunca mini etek, gerek olumlu gerekse olumsuz söylem ve yaklaşımlara konu olmuş; ancak tüm toplumsal tepkilere rağmen moda olgusunun dönüştürücü gücü karşısında varlığını sürdürmüştür. Kadınların mini eteği bir kimlik ifadesi olarak benimsemeleri ve savunmaları, modanın yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda toplumsal özgürleşmenin bir aracı olduğunu göstermektedir. Günümüzde farklı biçim ve tarzlarda modası devam eden mini etek, modernleşme ve özgürlükçü moda anlayışının simgesel bir göstergesi olarak tarihsel önemini korumaktadır.

EXTENDED SUMMARY

Introduction

Clothing and dressing styles, when considered together with the concept of fashion, form a system of verbal and nonverbal signs through which individuals express themselves. Garments can be regarded as a type of sociocultural expression: in societies that maintain their traditions and rituals, clothing functions as “costume” or “attire,” while in modern contexts emphasizing aesthetics, it is referred to as “fashion.” Initially, clothing emerged solely for protection against external factors; however, changes in artistic perspectives, technological innovations, aesthetic preferences, and fashion trends have transformed it into a multidisciplinary phenomenon that both serves and draws upon various fields.

When considered within the framework of fashion, clothing and dressing styles have gone beyond their functional dimensions, continually remaining relevant by carrying the act of dressing into different platforms through trends, styles, and movements. As Georg Simmel stated in his work *Die Mode* (1895), one of the most important aspects of “fashion” is the “mass” dimension (Calefato, 1992, p.45). Scholars have examined the forces and historical contexts that shape fashion phenomena, seeking to understand what kind of satisfaction people derive from conforming to fashion, why this satisfaction compensates for physical and economic sacrifices, and how fashionable garments become profitable commodities. Yet, what has often been neglected in fashion research is undoubtedly its most essential feature — the “aesthetic” dimension (Kim, 1998, p.51). From an aesthetic standpoint, Elizabeth Wilson emphasizes that fashion should be seen as “a form of visual art — the creation of an image through which the visible self is expressed” (Wilson, 1987, p.9).

Fashion has also been seen as a means of communication within societies. Particularly among younger generations, clothing has served as a tool for expressing ideas, worldviews, and reactions to social events. Examples of this can be observed throughout history. In a study by Koca and Öz (2020, p.300), it was found that although clothing choices represent an individual’s freedom and autonomy, societal norms exert a strong influence on the wearer. Thus, clothing transcends its protective role and comes to represent outward markers such as socioeconomic status, life philosophy, and social roles — even constructing idealized masculine and feminine images with widespread influence. The reason clothing is used as a communication tool lies in its ability to convey values such as identity, gender, and belief to others. Historically, garments have been imbued with meanings of power, dominance, and superiority, surpassing their formal characteristics. In fashion history, certain garments have been idealized and praised by some groups while criticized or condemned by others, sparking debates and commentary.

Despite its temporary and cyclical nature, fashion’s ability to influence masses arises from its inherent innovation and social character (Koca et al., 2013, p.56). In the history of women’s fashion, one of the most frequently discussed garments—both positively and negatively—has been the skirt, especially the “mini skirt.” Within the Western fashion tradition, skirts have been considered distinctly feminine garments, differentiating women’s clothing from men’s. Since the early 20th century, skirt lengths have continuously fluctuated, sparking public and individual commentary. These changes have been influenced by a variety of social, political, and cultural events. The shortening of skirt lengths has often been associated with women’s power, dominance, and liberation.

From the late 19th to early 20th century, fashion produced garments that reflected women’s social status, imposing restrictions on how certain items such as shoes and dresses should be worn. Even color choices were seasonally regulated. In Paris, decisions regarding skirt lengths were made, and society largely accepted them without question (Crane, 2003, p.177).

After World War I, as skirt lengths shortened, the visibility of women’s legs was regarded as the boldest form of décolletage ever seen. Stockings, which had previously served a protective purpose, began to symbolize elegance and became essential elements of fashionable dressing. With shorter skirts exposing the legs, wearing stockings became necessary (Koç and Koca, 2016, p.134).

The mini skirt was first introduced in 1965 by French designer André Courrèges (1923–2016). Believing that women's fashion had failed to keep up with the modern trends of the 1950s and 1960s, Courrèges aimed to create a modern, simple, and comfortable look. His mini skirts featured a fitted waist, flared hemline, and ended about 10 cm above the knee. Although audiences at his show were initially shocked, both fashion critics and women quickly embraced this bold, modern aesthetic (Pendergast & Pendergast, 2024).

From the early 1960s onward, youth culture — with its fascination for music and fashion — gave rise to The Beatles, Twiggy, The Who, and the transformation of London into the fashion capital of the era. One of the leading figures who gave voice to this generation was Mary Quant (1934–2023), who opened her first shop, Bazaar, in 1955 on King's Road in Chelsea, London. Quant became one of the pioneers of the mini skirt in the 1960s. Her simple and colorful designs resonated with young people in ways never seen before (Özar Berksü, 2025). Quant began selling a new look for the modern woman — not just high-fashion pieces for models, but designer clothing accessible to the average person. Shortly after Courrèges' Paris collection, Quant introduced her own version of the mini skirt in London. Her design featured an even shorter hemline than Courrèges', ending mid-thigh, and became part of the new “mod” style that dominated British youth fashion of the 1960s (Pendergast & Pendergast, 2024).

Widely recognized for revolutionizing women's fashion marketing, Quant played a key role in making fashionable clothing affordable for young consumers. Her ability to mass-produce trends and appeal to youth through bold colors, fluid fabrics, and playful patterns made her designs immensely popular among girls and women alike. Perhaps her most enduring creation remains the mini skirt (Miller, 2023, p.20). By 1966, Quant was producing short-waisted mini dresses and skirts ending 15–18 cm above the knee. Although she did not invent the mini skirt, she drew inspiration from Courrèges' 1964 designs and popularized even shorter versions for her Bazaar boutique. Quant herself noted in her 1966 autobiography that “the real purpose of fashion is to make fashionable clothes available to everyone,” emphasizing accessibility and inclusivity in fashion (Http:21).

The 1960s marked a period when restrictions imposed by wartime began to disappear, and movements promoting freedom and self-expression flourished. As skirt lengths became shorter than ever before, they stirred powerful political and cultural reactions. During this era of liberation, young people also began to change their clothing styles, embracing freer and more expressive fashions (Onur, 2004, p.56). The press described the phenomenon of 1965 as the “Courrèges Revolution,” reflecting how the winds of change in all social classes were translated into the Parisian haute couture world. Journalists wrote that youth had seized control of fashion's rhythm, with the streets dictating trends. The mini skirt was quickly embraced by young women, and hemlines shortened at a breathtaking pace. By the 1970s, mini, midi, and maxi skirts coexisted simultaneously (Bond, 1998, p.194).

Undoubtedly, the press played a crucial role in society's acceptance of the mini skirt. During that period, numerous articles and commentaries—both critical and favorable—appeared in the media. This ensured that the mini skirt did not remain confined to particular social groups but instead reached the wider public. Even groups that initially reacted negatively eventually began to accept this new style, influenced by the ongoing media discourse. Thus, the press played a decisive role in transforming the mini skirt from a mere fashion item into a symbol of social change and modernization.

Method

This study was designed and conducted with the aim of providing a holistic perspective on the mini skirt — a garment that, toward the late 1960s, was considered revolutionary in women's fashion and one of the most significant factors in women's liberation through the shortening of skirt lengths. It seeks to explore how the social acceptance of the mini skirt was reflected in the media and visual materials, as well as to identify its first designers, icons, and early adopters.

The study covers the period between 1960 and 1980 and is based on positive and negative discourses, articles, and visuals related to the mini skirt published in Western and Turkish media. It also draws on photographs of Turkish women who experienced wearing mini skirts, combining these visual and textual sources with relevant literature for interpretation. By bringing these materials together, the research aims to shed light on how the design and user experiences of the mini skirt between 1960 and 1980 can be understood as representations of women's evolving relationship with society, and how such social transformations were articulated through clothing.

This research is a descriptive study based on a survey model. Using content analysis, it examines and interprets the social acceptance and criticisms of the mini skirt through media discourses, exploring the reflections of early designers, first wearers, and contemporary imagery from the fashion history period. It is anticipated that the study will make valuable contributions to readers, designers, and scholars working in the field of fashion history through data gathered from primary sources and literature review.

To achieve this goal, the following research questions were addressed:

- Who were the first designers, icons, and early adopters of the mini skirt as reflected in media discourses, critiques, and user imagery between 1960 and 1980?
- How was the mini skirt represented in terms of its social and cultural visibility in media discourses, critiques, and user visuals between 1960 and 1980?

Findings and Results

According to Pollini (2007:70), “Courrèges, using geometric shapes and shiny materials, created mini skirts worn with wool stockings and vinyl boots that showcased the desired slim, youthful body. Aesthetically, his designs were part of a formal and material rupture in the context of stylistic relations, and his proposals were to be seen as a revolution.” This explanation highlights Courrèges's aesthetic philosophy and the revolutionary nature of his mini skirt designs. His creations were strongly influenced by the Space Age, which became his primary source of inspiration. Drawing from daily life and the practicality demanded by the postmodern era, Courrèges—unlike Cardin—did not aim to present an overtly feminine ideal, but rather sought to represent a modern lifestyle, as noted in Pierre Bourdieu's (1974) analysis of haute couture. As Bourdieu asked, “Why did Courrèges create a revolution, and how was the change he introduced different from the annual ‘a little shorter, a little longer’ style updates?” Courrèges went beyond mere fashion; he represented the emergence of the modern woman—free, comfortable, athletic, and practical (Ypiranga & Barros Neto, 2023:78).

Inspired by Courrèges's designs, Mary Quant's short skirts and dresses quickly captured the interest of young women in the 1960s. Although she is often credited as the one who launched the mini skirt, Quant herself never claimed to have invented it. More importantly, she took an existing idea, refined it, and successfully turned it into one of the most powerful symbols of the 1960s (Pres, 2001:382). Meanwhile, André Courrèges, the French designer behind the mini skirt, incorporated the new garment into his Spring–Summer 1965 collection. His minis were less form-fitting and were often paired with white “Courrèges boots,” which became iconic. Courrèges introduced the mini skirt to the haute couture industry, elevating it beyond the reach of street fashion.

While Courrèges and Quant popularized the mini skirt, celebrities such as British model Twiggy (Dame Lesley Lawson, 1949–) and French actress Brigitte Bardot (1934–) helped make it a global phenomenon. Soon, even prominent figures like Jacqueline Kennedy (1929–1994) were seen wearing the new, shorter skirts. Over time, hemlines continued to rise, giving birth to the micromini and even micro-mini, both recorded in fashion history. Although the average woman did not wear the most extreme versions, the mini skirt initiated a trend toward freer, more relaxed, and expressive styles for women. The modern women of the 1960s embraced a bold, feminine, and playful aesthetic rather than one of restraint. Since 1965, skirt lengths have fluctuated many times, with the mini skirt resurging—most notably in the 1980s, when Madonna (1958–) revived its popularity among young women (Pendergast & Pendergast, 2024).

Another groundbreaking designer, Paco Rabanne, revolutionized fashion by using unconventional materials. Having opened his haute couture house in 1966, Rabanne, according to Baudot (2002:198), “had a uniquely distinctive way of presenting his aesthetics through designs made from aluminum, rhodium-coated metal, and recycled materials. His manifesto-like runway shows, accompanied by the sounds of concrete music, offered an unusual way of introducing fashion collections. In the 1960s, Rabanne’s ready-to-wear designs launched a futuristic aesthetic in response to the decade’s cultural context.” These statements underline Rabanne’s contribution to introducing a new aesthetic approach to mini skirt fashion. Dedicated to innovation and the continuous shortening of skirts, he launched his iconic paper-and-nylon-thread dress in 1967, which received great acclaim (Ypiranga & Barros Neto, 2023:88).

Another influential figure of the period, Emilio Pucci, drew inspiration from aviation uniforms, designing sleek, flexible, one-piece jumpsuits made of silk and Helanca nylon shantung fabrics for his “Capsule” collection. Pucci further developed this idea into futuristic silhouettes by pairing patterned stretch tights with spare mini dresses. The ultra-light silk jersey dress, which first appeared in the early 19th century, was reinterpreted in the 1960s Jet Age through vivid prints inspired by exotic art motifs, florals, and space themes. Pucci’s mastery of color was especially evident in his vibrant silk mini skirts and silk surah blouses. His patterns were not only diverse but also varied within each garment, emphasizing the wearer’s body contours (Kennedy, 2005:95–106).

Like Courrèges and Quant, Pierre Cardin was another designer who challenged social norms and initiated revolutions in fashion. Born in Italy, Cardin moved to France in 1924 and began his career as a tailor’s apprentice in Saint-Étienne before joining Christian Dior’s fashion house in 1946. He opened his boutique “Eva” in 1954 and launched his first women’s collection in 1957. Cardin broke away from conventional aesthetic expectations by emphasizing asymmetry, shortened hemlines, and trapezoidal forms as key elements of his style. Bringing the liberated, feminist, postmodern lifestyle of the 1960s and 1970s from the runway to the streets, Cardin’s designs embodied movement and feminine freedom, incorporating space-age and astronaut themes into skirts, dresses, and accessories (Ypiranga & Barros Neto, 2023:84). Cardin’s most iconic creations were undoubtedly his space-inspired mini dresses and skirts, distinguished by the use of metal and leather accessories. He famously described his designs as: “Creations invented for a life that does not yet exist.”(Htp 33).

In Turkey, news about the mini skirt began to appear in the 1960s. Influenced by the wave of mini skirt fashion spreading through the West, Turkish media frequently covered the trend — both positively and negatively. An article in Milliyet Newspaper dated April 12, 1967, reported on spring fashion shows promoting wool collections and spoke favorably about the mini skirt trend:

“The International Wool Secretariat and the Paris Fashion Center presented the 1967 spring wool fashion show yesterday at the Hilton ballroom. Models included Miss Turkey İnci Asena, Sezer Güvenirgil (third place in Miss Turkey), model and actress Lale Belkıs, and film actress Nilüfer Koçyiğit. The showcased garments bore the signatures of Dior, Nina Ricci, Pierre Cardin, Yves Saint Laurent, Jean Patou, and Venet. The common points shared by all fashion houses were the mini skirt and the increased use of low-cut necklines and open backs. Another show was held by Boutique Ayfer at the Hilton ballroom. Since most of the outfits featured mini skirts, women over 30 complained, saying, ‘It’s all mini skirts — aren’t there any dresses suitable for our age?’ Boutique Ayfer’s spring-summer collection of around 110 outfits was followed with great interest.

A show organized by Zeki Triko took place at the Bebek Casino, where one woman and one man modeled 40 outfits. The Young People’s Store in Pangaltı hosted a cocktail fashion show presenting cocktail dresses, suits, evening gowns, and beachwear. On the same day, the Nişantaşı Girls’ Institute held a show at the Taksim Municipal Casino. The young students designed and sewed their own clothes and modeled them themselves. About 30 amateur models presented around 80 garments, mostly outside the mini skirt trend.”(Yetmen, 2011, pp. 227–228).

Another positive example appeared in Hürriyet Newspaper on June 8, 1974, with the headline “Mini Skirt Turns 10”, describing it as a groundbreaking fashion trend that, “despite all the threats it has faced over the years, remains a favorite.” Conversely, a political comparison appeared in Hürriyet on October 16, 1967, under the headline “Fevzioğlu: Leftism is as Temporary as the Mini Skirt Fashion.” In this article, Güven Party chairman Prof. Turan Fevzioğlu stated:

“Just as the mini skirt or men growing their hair long like women are temporary fashions that cannot reach the majority of the Turkish nation, so too are the provocations of socialism and Marxism...” This comment reflected how, at the time, the mini skirt was still perceived as socially unconventional and temporary. On January 10, 1967, Hürriyet published the headline “Long Shorts Invented to Cover Mini Skirt Exposure”, reporting that:

“Despite all controversies, Parisian designers continue to shorten skirts for the coming winter and spring. Following complaints about unwanted exposure, a half-pant—shorts hybrid has been invented to be worn under mini skirts. These new shorts are made from the same or matching fabrics.”

According to Koç and Koca (2016), Turkish women at the time used elastic bands to hold up stockings without garters, which caused discomfort — a problem later solved by the introduction of pantyhose (pant-legs) in 1959. An article in Tercüman Newspaper on May 21, 1967, titled “Are Short Skirts and Long Hair Signs of Rebellion?”, criticized men with long hair and women wearing short skirts as engaging in “improper behavior.”

Meanwhile, a Hürriyet article from December 3, 1967, titled “I Want the Mini Skirt Even Shorter”, reported on a survey conducted by journalist Chierici among well-known designers, professors, and movie stars, asking their opinions on the mini skirt: Michael Murphy (University of California professor): “I don’t pay much attention to students’ clothes, but the mini skirt certainly succeeds in attracting attention.”

Mary Quant: “I don’t believe the mini skirt will fade into the past. It is an innovation in clothing. No innovation in history has been accepted immediately — at first it is ridiculed, and later it is embraced. Like all designers, I was searching for something new, something to give women a new silhouette... I want to make the mini even shorter.”

Paco Rabanne: *“It’s pointless to discuss whether the mini skirt will stay or disappear. The world is changing — soon people will wear clothes made of plastic instead of fabric.”*

Rosa Schiaffino (Italian actress): *“Mini skirts suit tall, slender women, but not short or heavy ones. Yet no woman wants to appear outdated, so the mini skirt is a temporary fashion.”*

Pietro Bianchi (fashion creator): *“The mini skirt is a caprice — the caprice of tall women.”*

Deborah Kerr (British actress): *“The mini skirt fashion is as temporary as the yo-yo craze.”*

Rossano Brazzi (Italian actor): *“Contrary to popular belief, the mini skirt is not sexually provocative. It leaves nothing to the imagination, and exposure is not always attractive.”*

On October 2, 1968, Hürriyet reported that the British Customs Ministry was considering imposing a tax on women wearing mini skirts. Later, on April 22, 1972, another Hürriyet article titled “Just Wait Until the Mini Skirt Disappears, Then You’ll See Turkey” described a proposed law calling for imprisonment and fines for those wearing mini skirts or long hair — highlighting the controversy it continued to stir.

A 1967 issue of Hayat Magazine (No. 35) featured an article titled “Mini Skirt Becomes Dangerous,” where three women shared their opinions under the subtitle “Three Skirts, Three Opinions”:

“Mini skirts look better on women because they reveal the beauty of the female body — but not everyone should wear them; not every pair of legs suits a mini skirt.”

“Mini skirts are nice for young people but ridiculous for older women. Wearing such short skirts on the street takes courage — it’s not for everyone.”

“I like the mini skirt, but it’s too short for Turkish conditions. If it were slightly longer, it would be elegant without drawing too much attention.” (Hayat, 1967).

These differing opinions reveal that the mini skirt, while a symbol of modern fashion, carried different meanings among Turkish women and took time to gain social acceptance. The rising popularity of the mini skirt in Turkey reflected the local echoes of global fashion movements. Among the most prominent figures of the era was Müjde Ar, one of Turkey's best-known models in the late 1960s, whose clothing choices mirrored the trend (Hürriyet Kelebek, 2019).

Discussion and Conclusions

The mini skirt, which is recognized as a gender symbol in women's fashion, has undergone significant changes in design and usage throughout history under the influence of various political, sociological, cultural, economic, sports, and artistic movements. In the revolutionary 1920s, when skirts first began to shorten, the increasing visibility of women's legs sparked major controversy. The famous designer of the period, Potau, designed a tennis outfit with a knee-length skirt to allow greater freedom of movement, thereby introducing the first shorter skirt and bringing the idea of exposed legs into public discussion. After that, skirt lengths did not experience such a clear shortening until the 1960s.

By the 1960s, the second revolution was initiated by André Courrèges and later popularized by Mary Quant, who presented the concept of the mini skirt as a symbol of women's liberation. During this period, skirts reached mid-thigh length, and the topic received extensive coverage in the media. The mini skirt trend influenced not only Europe but also Turkey, where Turkish women began to adopt the style. However, the acceptance of this fashion trend did not happen immediately. Due to strong moral and cultural norms within Turkish society, it took a long time for women to wear mini skirts openly. Meanwhile, it was noted by sources that foreign women living in Turkey wore mini skirts over trousers, and this information is also supported by literature.

The shortening of skirt lengths also raised the question of what should be worn underneath. Until the 1940s, silk knitted stockings were worn with garters. In 1940, nylon stockings were introduced by DuPont and were initially sold in pairs. Later, in 1959, pantyhose were produced, and once women began wearing them, garters were abandoned. This rapid technological development in hosiery can be seen as strong evidence that it was driven by the need to find suitable undergarments for shorter skirts. Thanks to these advancements, the 1960s witnessed an explosion in the popularity of mini skirts, and more women began to wear them.

Even before the revolutionary mini skirt trend, skirt lengths had changed periodically, marking notable moments in fashion history. Figure 1 shows the changes in skirt lengths between 1900 and 1969. These variations demonstrate that skirt lengths in fashion history are closely linked not only to aesthetic transformations but also to social, economic, and cultural dynamics. The long skirts of the early 20th century reflected women's position in society, the prevailing social norms, and the design ethos of the time. As the century progressed, the gradual shortening of skirts became a symbol of the transformation and liberation of female identity. Particularly in the 1960s, with the widespread adoption of the mini skirt, fashion emerged as a symbolic space for innovation, personal expression, and social change. In conclusion, throughout history, the miniskirt has been the subject of both positive and negative discourse and approaches; however, despite all social reactions, it has persisted in the face of the transformative power of fashion. Women's adoption and defense of the miniskirt as an expression of identity demonstrates that fashion is not merely an aesthetic choice but also a tool for social liberation. The miniskirt, still in fashion today in various forms and styles, retains its historical significance as a symbolic symbol of modernization and liberal fashion.

KAYNAKÇA

- Altunay, H., & Yüceer, H. (1992). *Moda Ve Tarihi*. Ankara: Kadioğlu Matbaası.
- Arvasi, A. S. (2009). *Hasbihal I*. Bilgeoğuz Yayınları.
- Bacınoğlu, V. (1995). *Türkiye’de Kadın Giyimini Biçimlendiren Etmenler Ve Etkileri (1950-1990)* [Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Baudot, F. (2002). *Yüzyılın Modası*. Cosac Naify Yayınevi,
- Barbarosoğlu, K. F. (2002). *Moda Ve Zihniyet*. İstanbul: İz Yayıncılık.
- Bond, D. (1988). *The Guinness Guide To 20th Century Fashion*. Great Britain: Guinness Publishing Limited.
- Calefato, P. (Ed.). (1992). *Moda & Mondanita*. Bari: Palomar.
- Clancy, D. (1996). *Costume Since 1945: Couture, Street Style, And Anti-Fashion*. London: Herbert Press.
- Crane, D. (2003). *Moda Ve Gündemleri* (Ö. Çelik, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Dönmezer, S. (1966). *Sosyoloji*. İstanbul: Garan Matbaası.
- Duby, G., & Perrot, M. (2005). *Kadınların Tarihi (Cilt I): Ortaçağ’ın Sessizliği* (A. Fethi, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- English, B. (2007). *A Cultural History Of Fashion In The 20th Century*. New York: Berg.
- Fogg, M. (2014). *Modanın Tüm Öyküsü*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- İşbilen, A. (1995). *20. Yüzyıl Süresince Kadın Giysi Kalıplarının Uğradığı Form Değişikliği Ve Nedenleri Üzerine Bir Araştırma* [Yayınlanmış Bilimde Uzmanlık Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- John Laud. (1967, May 2). Reading Evening Post. Erişim Linki: <https://www.britishnewspaperarchive.co.uk/search/results/1966-05-02?Newspapertitle=Reading%2bevening%2bpost&Issueid=Bl%2f0002471%2f19660502%2f&County=Berkshire%2c%20england>
- Kennedy, S. (2005). *Pucci A Renaissance Fashion*. Abbeville Press – Publishers New York . London - Paris
- Kılınçbay, A. (1993). *Değişen Dünyada Türkiye Ekonomisi*. İstanbul: Cem Yayınları.
- Kır Şimşek, S. (2019). Türk İğnesinin *Mucizesi*. Olgunlaşma Enstitüleri. Fersa Matbacılık Paz. San. Ve Tic. Ltd. Şti.
- Koca, E., Öz, C., (2020). “Karşı Cinsle Özdeşleşmiş Giysileri Giyinme: Cross-Dressing Üzerine Bir Analiz”, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8 / 106, 299-317 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/Asos.43488>
- Koca, E. & Vural, T. & Koç, F. (2013). “Evaluation Of The Tendency Of Consumers To Hedonic Clothing Shopping”, *International Association Of Social Science Research- Iassrn*, I. 2, P. 54-64.
- Koç, F., & Koca, E. (2016). Naylon Çorap Modasının Türk Kültürüne Yansımaları (1920-1960). *VI. Uluslararası Türk Sanatları, Tarihi Ve Folkloru Kongresi/Sanat Etkinlikleri*, 133–138. Konya-Türkiye.
- Komşuoğlu, Ş., İmer, M., Seçkinöz, S., Alparşlan, S., & Etike, S. (1986). *Moda Resmi Ve Tarihi*. Ankara: T.T.K. Basımevi.
- Lehnert, G. (2000). *A History Of Fashion In The 20th Century*. Germany: Könnemann Cologne.
- Miller, N. (2023). *"Deconstructing The Miniskirt Mythology: Clothing And Womanhood In 1960s London"* *Departmental Honors Projects*. Hamline University Saint Paul, Minnesota Primary Advisor: Katharine Bjork. <https://digitalcommons.hamline.edu/dhp/101>
- Onur, N. (2004). *Moda Bulaşıcıdır (1. Basım)*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık Hiz. Tic. San. Ltd. Şti.

- Ormanlar, Ç. (1999). *75 Yılda Değişen Yaşam, Değişen İnsan: Cumhuriyet Modaları*. İstanbul: Türkiye Tarih Vakfı Yayınları.
- Özer, İ. (2009). *Osmanlı'dan Cumhuriyet'e Yaşam Ve Moda*. İstanbul: Truva Yayınları.
- Özar Berksü, Z. (2025). *Modanın Tarihsel Evrimi: Gençlerin Ve Sokağın Etkisinde 1960'lar*. <https://www.ogusto.com/moda/moda-tarihi-ve-1960lar-modasi>
- Pamuk, B. (2006). *Giysi Moda Eğilimlerini Etkileyen Faktörler Ve Bir Model Önerisi (1840-2007) Yılları Arasında Basılı Yayında Örnek Uygulama* [Yayınlanmış Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Partridge, E. O. (1960). *Short Etymological Dictionary Of Modern English*. London: Fasion Madd.
- Peacock, J. (1993). *20th Century Fashion With 1100 Colour Illustrations*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Pendergast S. And Pendergast T. (2024) Fashion, Costume, And Culture: Clothing, Headwear, Body Decorations And Footwear Through The Ages Sarah Hermesen, Editor.
- Pres, P. (2001). *The Fashion Book*. New York: Ltd.
- Rado Ş. (1967). "Mini Etek Tehlikeli Oluyor" *Hayat Dergisi*, Sayı:35
- Roland-Garros. (2025). *Suzanne Lenglen: Did Someone Say Icon? Roland-Garros*. <https://www.rolandgarros.com/en-us/article/suzanne-lenglen-did-someone-say-icon>
- Russell, D. A. (1983). *Costume History And Style*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Sung Bok Kim. (1998). *Is Fashion Art? Fashion Theory*, 2(1), 51–72. Berg.
- Üstün, G. (2011). Cumhuriyet'ten Günümüze Toplumda Ve Çalışma Hayatında Kadın Giysilerindeki Değişimler Ve Moda Faktörü. *E-Journal Of New World Sciences Academy*, 6(1).
- Vural, T., Ve Ağaç, S. (1994). XIX. Yüzyıldan Günümüze Giyim Modası. *Tekstil-Teknik Dergisi*, 10.
- Quant, M. (1966). *Quant By Quant (London: V&A Publishing, 2018)*, 116. First Published By Cassell & Co. Ltd,
- Watson, L. (2007). *Modaya Yön Verenler* (G. Ayas, Çev.). İstanbul: Güncel Yayıncılık.
- Wilson, E. (1987). *Adorned In Dreams*. Berkeley: University Of California Press.
- Yılmaz, S. (2011). *Cumhuriyet'ten Günümüze Toplumsal Olayların Giyim Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi (1920-2010)* [Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara].
- Yudum Şaşmaz, <http://www.milliyet.com.tr/mini-etek-ve-kadinlik-tarihine-pembener-detay-ask-1208567/>
- Yetmen, G. (2011). *Türk Toplumunda 1960'lı Yılların Yaşam Tarzı Dinamiklerinin Kadın Dış Giyim Modasına Etkileri* [Yayınlanmış Sanatta Yeterlik Tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Ypiranga, M. T. L., & Barros Neto, D. T. (2023). Emancipação Feminina E A Moda Sessentinha Dos Três Visionários: Pierre Cardin, André Courrèges E Paco Rabanne. *Modapalavra*, 16(38), [P.65-118]. <https://doi.org/10.5965/1982615x16382023065>
- Zengingönül, N. (2001). *Giyimde Moda Akımları Ve Öncü Tasarımcılar* [Ders Notu].

Görsel Kaynakça

- Birmingham Daily Post. (1965). <https://www.britishnewspaperarchive.co.uk/search/results/1950-01-01/1979-12-31?Newspapertitle=Birmingham%20daily%20post&Page=47>
- Britannica. (2024). André Courrèges – French Fashion Designer. <https://www.britannica.com/biography/andre-courreges>

- Daily Mirror. (1966).<https://Blog.Britishnewspaperarchive.Co.Uk/2021/09/14/Vive-La-Miniskirt-Celebrating-One-Of-Fashions-Greatest-Revolutions/>
- Hürriyet Gazete Arşivi <https://Www.Hurriyet.Com.Tr/Arama/1960-Mini-Etek>
- Harper's Bazaar. (2018). Brigitte Bardot: The French Icon Of The 1960s. *Harper's Bazaar*. Erişim Linki: <https://Www.Harpersbazaar.Com/Bazaar-Icons-2018/>
- Kır Şimşek, S. (2019). *Türk İğnesinin Mucizesi. Olgunlaşma Enstitüleri*. Fersa Matbacılık Paz. San. Ve Tic. Ltd. Şti.
- Rado Ş. (1967). "Mini Etek Tehlikeli Oluyor" *Hayat Dergisi*, Sayı:35
- Polat G.(2025). Aile Albümü.
- Simavi, H. (1967). Türkan Şoray Kapak Sayfası. *Pazar Aktüalite Sinema Tiyatro Mizah Mecmuası Dergisi Gazetesi*, 18 Mart 1967 - Sayı: 547<https://Www.Kitantik.Com/Yayinevleri>
- Simavi, H. (1967). Neriman Köksal Röportajı. *Pazar Aktüalite Sinema Tiyatro Mizah Mecmuası Dergisi Gazetesi*, 28 Ocak 1967 - Sayı:540 <https://Www.Kitantik.Com/Yayinevleri>
- Simavi, H. (1967). Ajda Pekkan Röportajı. *Pazar Aktüalite Sinema Tiyatro Mizah Mecmuası Dergisi Gazetesi* 28 Ocak 1967 - Sayı:540 <https://Www.Kitantik.Com/Yayinevleri>
- <https://Www.Britishnewspaperarchive.Co.Uk/Search/Results/1966-04-01/1966-04-30?Retrievecountrycounts=False&Newspapertitle=Coventry%20evening%20telegraph&Sortorder=Dayearly>
- <https://Www.Gokcekoaleksiyon.Com/Tercuman-Gazetesi-İnci-Eki-1-Haziran-1970-Turkan-Soray-Fotoroman-Sadri-Alisik-Ve-Yusuf-Sezgin-Sinemanin-Mini-Etekli-Erkekleri-Gz146078>
- <https://Theminskirtrevolution.Wordpress.Com/Wp-Content/Uploads/2010/03/Twiggy.Jpg>
- <https://Www.Harpersbazaar.De/Fashion/Dieses-Vintage-Kleid-İst-Zurueck-Lieben>
- <https://Threeinacrowd.Wordpress.Com/2009/04/26/Queen-Of-Cool-Jane-Birkin/>
- <https://Www.Mutualart.Com/Artwork/Bardot-Brigitte/4da210a1a564e811>
- <https://Www.Shopgimmickclothing.Com/Blogs/News/Mary-Quant-May-She-Rest-In-Flowers>
- <https://Www.Biografiasyvidas.Com/Biografia/C/Courreges.Htm>
- https://İandrummondvintage.Com/Blogs/Fashion-History/European-Mod-Designers?SrsId=Afmboouulwum-Tuefvufeqibn1yfx0czfto_-Eq_5f_Suhru0njir71
- <https://Www.Famousfashiondesigners.Org/Emilio-Pucci>
- <https://Www.Nytimes.Com/2020/12/29/Style/Pierre-Cardin-Dead.Html>
- <http://Tinyurl.Galegroup.Com/Tinyurl/Bidfm2>
- <https://Blog.Britishnewspaperarchive.Co.Uk/2021/09/14/Vive-La-Miniskirt-Celebrating-One-Of-Fashions-Greatest-Revolutions/>
- <https://Time.Com/5031624/1967-Miniskirts-History/>
- <https://Blog.Britishnewspaperarchive.Co.Uk/2021/09/14/Vive-La-Miniskirt-Celebrating-One-Of-Fashions-Greatest-Revolutions/>
- <https://Www.Encyclopedia.Com>
- <https://Www.Vogue.Com/Article/1960s-Fashion-History-Lesson>
- <http://Www.Kamupersoneli.Net/Mevzuat/Memurlarin-Kilik-Kiyafet-Yonetmeligi-Degisti-H16881.Html>
- <https://Sinematek.Tv/Mini-Etekli-Kizlar/>
- <http://Mobil.Hurriyet.Com.Tr/Foto-Galeri/69440#P=62>
- <https://Tozlumagazin.Net/İste-Hawaii-Filiz-Akin/>
- <https://Www.Milliyet.Com.Tr/Pembenar/Galeri/Mini-Etek-Ve-Kadinlik-Tarihine-Katkisi-1208986/18>



Kamusal Alan Mozaik Uygulamalarında Alternatif Malzeme Kullanımı Üzerine Bir Araştırma

A Research on the Use of Alternative Materials in Public Space Mosaic Applications

Harika MUSAL ÇAKMAKLISOY ^{1,*} 

¹ Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü

MAKALE BİLGİSİ

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 25.11.2025

Kabul Tarihi: 02.12.2025

Anahtar Kelimeler:

Mozaik Sanatı, Kamusal Alan,
Kamusal Sanat, Sanat
Malzemesi, Çağdaş Sanat.

ÖZ

Köklü bir tarihsel geçmişe sahip olan mozaik sanatı, antik çağlardan günümüze varlığını sürdüren dekoratif bir anlatım dili olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu araştırmada gelenekselden günümüze mozaik sanatındaki malzeme kullanımının geçirdiği değişim ve dönüşüm konu edilmektedir. Araştırmada mozaik sanatı uygulamalarındaki değişen malzeme kullanımının kamusal alandaki seramik, plastik ve fotoğraf gibi uygulama örnekleri üzerinden açıklanması amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında öncelikle mozaik sanatının tarihteki ilk örneklerine yer verilmekte ardından sanatta kullanılan malzemelerin sanatçının anlatım dili ve sanat eseri üretim süreci üzerindeki yansımaları incelenmektedir. Mozaik sanatının kamusal alandaki günümüz uygulamalarında sanatsal malzemeye yüklenen anlamların ve kullanım alanlarındaki farklılaşmaların sanatçı-izleyici perspektifleri açısından yeni deneyimler sunduğu ve sanatın toplumla bağ kurabilmesine katkı sağladığı tespit edilmiştir. Mozaik sanatının tarihsel süreç içerisindeki yerini, sanat üretimindeki malzeme çeşitliliğini ve kullanım alanlarını açıklayabilmek adına bu araştırma kapsamında yöntem olarak öncelikle literatür taraması gerçekleştirilmiş ardından kamusal alan mozaik uygulamalarında alternatif malzeme kullanımını içeren uygulamalar görsel analiz yoluyla incelenmeye ve değerlendirilmeye çalışılmıştır.

ARTICLE INFO

Research Article

Received 25.11.2025

Accepted: 02.12.2025

Keywords:

Mosaic Art, Public Space,
Public Art, Art Material,
Contemporary Art.

ABSTRACT

Mosaic art, which has a deep-rooted historical background, emerges as a decorative language of expression that has existence from ancient times to the present day. This research is about the change and transformation of material use in mosaic art from traditional to present. The aim of the research is to explain the changing use of materials in mosaic art practices through examples of applications such as ceramics, plastics and photography in public spaces. Within the scope of the research, primarily the first examples of mosaic art in history are included, then the reflections of the materials used in art on the artist's narrative language and the art work production process are examined. It has been determined that the meanings attributed to artistic materials and the differences in their usage areas in today's applications of mosaic art in public spaces offer new experiences in terms of artist-viewer perspectives and contribute to the connection of art with society. In order to explain the place of mosaic art in the historical process, the diversity of materials in art production and the areas of use, a literature review was first conducted as a method within the scope of this research and then, visual analysis was used to examine and evaluate practices involving the use of alternative materials in public space mosaic applications.

* Sorumlu yazar.

* hmusal@anadolu.edu.tr

GİRİŞ

Antik çağlardan günümüze binlerce yıldır var olan mozaik sanatı, temelinde her ne kadar süslemeci bir yaklaşımı barındırıyor olsa da yapım teknikleri, malzemeleri ve kullanım alanları bakımından değişkenlik ve çeşitlilik göstermektedir. Çoğunlukla mimari alanların uygulama yöntemi olarak düşünülen bu teknik, tarihte yer döşemeleriyle, duvarlar ve sütunların bezemeleriyle var olmuştur. Zaman içindeki yenilikler ve değişimlerle birlikte gerek malzemede gerekse kullanım alanlarında yeni bakış açıları kazandırılmış ve mozaik sanatı zeminden duvarlara, sütunlardan tonozlara, yüzey süslemelerinden objelere, iç mekândan dış mekanlara taşınarak iki boyuttan üç boyuta geçen çağdaş yenilikçi bir yaklaşım olarak tarihteki yerini almıştır.

Mozaik sanatının tarihsel süreç içerisinde farklı estetik görünümlere ve farklı işlevselliklere sahip olduğu görülmektedir (Özkul, 2021: 2957). Dolayısıyla mozaik sanatı için uygarlıkların, dönemlerin veya kültürlerin yaşanmışlıklarının izlerini taşıdığından, bize o dönemden bilgiler aktaran tarihsel ve kültürel birikimlerin estetik bir ürünü olduğu söylenebilir.

Fransızca “mosaïque” kelimesinden dilimize geçmiş olan mozaik, kelime anlamı olarak türlü renklerde küçük küp biçiminde mermer, taş veya pişmiş toprak parçalarının yan yana getirilmesiyle yapılan resim ve bezeme işi olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, t.y.). Mozaik, taş, mine, cam, tahta gibi eşyaların ufak parçalarından bir yüzeyi döşemek amacıyla çeşitli renk ve çizgilerden sıralanmış bir nevi resim sanatı (Üstüner, 2007: 7) olarak yorumlanmakta ve fayans adı verilen küçük resimlerin bir araya getirilmesiyle büyük bir resmin oluşturulduğu (Kim & Pellacini, 2022: 657) üretimi zahmetli, maliyetli, zaman alıcı ve sonuçları göz önünde bulundurulduğunda kalıcı (Felicetti, 2020: 26) bir sanat biçimi olarak açıklanmaktadır. Düz zemin üzerine oluşturulan resimsel anlatım biçimi olarak ifade edilen mozaik tekniğinin (Küplemez, 2023: 44) en çok kullanıldığı alanlar zemin, duvar ve kubbeler olarak ifade edilmektedir (Turani, 1993: 97).

Mozaik sanatı geçmişten günümüze kadar geçen süreç içerisinde toplumların yaşadığı savaşları, afetleri, dini ritüelleri konu edinen ve bunları motiflerine yansıtan estetik bir değer olarak günümüze kadar ulaşmaktadır (Ekincioglu vd., 2018: 90). Yapıldığı dönemin inancını, kültürünü ve yaşam biçimini yansıtmaya (Ok, 2020: 1509) özelliğine sahip olması mozaik sanatının aynı zamanda tarihi bilgi ve belge niteliği taşıdığına işaret etmektedir (Ercan, 2022: 161).

Bu araştırma, mozaik sanatında geçmişten günümüze kullanılan malzeme çeşitliliğinin kamusal alan uygulamaları üzerinden değişim ve dönüşümünü incelemekte, seçilen örnekler üzerinden mozaikğin temel malzemesi olarak görülen taş, mermer, cam, tahta gibi malzemelere alternatif bir bakış açısı kazandırmaktadır. Günümüz sanat ve tasarım pratiklerinde teknolojik gelişmeler, sürdürülebilirlik arayışları gibi durumlar sanatçıların üretim süreçlerinde alternatif malzemelerin kullanımını giderek daha görünür bir hale getirmektedir. Bu durum, kamusal alanda yer alan mozaiklerin biçimsel çeşitliliğini, dayanıklılık özelliklerini ve izleyiciyle kurduğu etkileşimi doğrudan etkilemekte dolayısıyla malzeme seçimi yalnızca teknik bir tercih değil, aynı zamanda sanat üretiminin sosyo-kültürel bağlamıyla ilişkili bir karar olarak da önem kazanmaktadır. Araştırmada konuyla ilgili literatür taraması gerçekleştirilmiş, kamusal alandan seçilen örnek eserler görsel analiz yoluyla açıklanmaya ve değerlendirilmeye çalışılmıştır. Gerçekleştirilen bu araştırma, geçmişte ağırlıklı olarak taş malzeme kullanımıyla şekillenen mozaik uygulamalarının günümüzde artan malzeme çeşitliliği doğrultusunda belirgin bir dönüşüm geçirdiğini ortaya koymuştur. Söz konusu dönüşümün sanatçının üretim sürecini, biçimsel üslubunu, uygulama alanlarını ve izleyiciyle kurulan etkileşim biçimlerini yeniden tanımladığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca, araştırmanın bulgularının gelecekte alternatif malzemelerle gerçekleştirilecek mozaik tasarımlarına yönelik yeni yaklaşımların geliştirilmesine katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

1. MOZAİK SANATININ TARİHTEKİ İLK ÖRNEKLERİ

Bezeme sanatı olarak da tanımlanan mozaik tekniğine (Ok, 2020, 1509), MÖ 2600'e ait Uruk kazılarında rastlandığı ve bu tekniğin Mezopotamya sanatında kullanıldığına işaret edilmektedir (Sözen ve Tanyeli, 2010: 215). Mozaik tekniğini anımsatan yüzey düzenlemesi Uruk kentindeki Varak Tapınağı'nda pişmiş toprak kullanılarak yapılan (Ödekan, 1997: 1300) silindirik forma sahip kırmızı, siyah ve beyaz olmak üzere üç renkte çivi benzeri parçalarla bezenmiştir (Ok, 2020, 1510). (Görsel 1-2) Geometrik motiflerle oluşturulan bu mozaik tekniği duvar mozaikleri örnekleri arasında öncü bir niteliğe sahip olarak gösterilmektedir (Ekincioglu vd, 2018: 83). Bir diğer uygulama biçiminin ise, geometrik formlarda kesilmiş küçük renkli parçaların, yüzey üzerine yapıştırılmasıyla gerçekleştirildiği ifade edilmektedir (Sözen & Tanyeli, 2010: 215).

Mozaik geleneğinin farklı renklerde çakıl taşı kullanılarak yapılan erken dönem örnekleri Sümerlerde MÖ 3. binyıla (MÖ 3000'ler), Gordion'da bulunan çakıllı döşemeler ise MÖ 7-8. yüzyıllara tarihlenmektedir (Ödekan, 1997: 1300). Bu buluntuların gün ışığına çıkarıldığı arkeolojik kazılar ise 20. yüzyılın başlarından itibaren yürütülmüştür. En çarpıcı ilk örnekleri arasında ise MÖ 5.yy'da yapılmış, mitolojik hikayelerin tasvir edildiği Makedonya'da bulunan Olynthos kalıntıları yer almaktadır (Smith, 2003: 318).



Görsel 1. Uruk'taki (Güney Mezopotamya) Eanna bölgesinden kil mozaik konili sütunlar
(Kılınç & Özçelik, 2024)



Görsel 2. Eanna Bölgesi Mozaik parça detayı
(Kılınç & Özçelik, 2024)

Mozaik'in yeni malzemelerin keşfine bağlı olarak gelişim gösterdiği (Bütow, 2020: 692), Mezopotamya'dan başlayan serüvenin zaman içinde Antik Yunan, Roma Bizans, Selçuklu ve Osmanlı gibi birçok medeniyete yayıldığı belirtilmektedir (Ercan, 2022: 161). Özellikle Roma ve Bizans'ın mozaikleri mimari yapısıyla ilişkili olarak tarihten kalan önemli dekoratif unsurlardan biridir (Roby, 2004: 229).

MÖ 200'lerde Romalılar malzeme olarak çakıl taşı yerine "tessella" adında taş küpleri kullanmaya başlamışlar ve çok küçük düzgün olmayan bu mozaiklere "Opus Vermiculatum" adını vermişlerdir (Eroğlu, 2013: 95). Tabanda kullanılan mozaikler "opus tessellatum", duvar-kubbe mozaikleri ise "opus musivum" olarak adlandırılmaktadır (Albayrak, 2019: 215). Bu taşlar yapıları gereği ayrıntılı ve incelikli kompozisyonlarda kullanılabilirliği açısından önemli görülmektedir (Eroğlu, 2013: 95). Kullanılan parçaların boyut, malzeme ve geometrik düzenine göre Roma dönemi mozaiklerinin çeşitli kategoriler altında sınıflandırıldığı ifade edilmektedir (Kaplan, 2019: 144). Hellenistik ve Roma dönemlerinde yer alan mozaiklerde mitolojik sahneler başta olmak üzere çok sayıda kompozisyonlara yer verilirken, Roma dönemi mozaiklerinde ayrıca günlük yaşam sahneleri, din, fauna, flora, sanatsal etkinlikler, meslek grupları (Ekincioglu vd., 2018: 85) av sahneleri, geometrik- bitkisel desenler ve doğa betimlemeleri (Avcı, 2015: 112) gibi konular ele alınmıştır.

MÖ 300 ile M.S. 400 tarihleri arasında yapılmış olan Roma dönemine ait Anadolu'daki mozaik uygulamaları İzmir (Efes), Hatay, Gaziantep (Zeugma), Adıyaman, Şanlıurfa şehirlerinde bulunmaktadır (Ercan, 2022: 162). Zeugma mozaikleri mitolojik hikâyelerin ve geometrik formların birlikteliği açısından önemli bir örnek olarak gösterilmektedir (Bütow, 2020: 692). İsmi "köprü başı" anlamına gelen (Zeugma Mozaik Müzesi-Gaziantep, t.y.) ve bir Kommagene kenti olan Zeugma'nın (Küçük & Yar, 2013: 70) öne çıkan eserleri arasında; "Çingene

Kızı Mozaïği”, “Okeanos ve Tethys Mozaïği”, “Akratos ve Euphrosine Mozaïği”, “Akhilleus Mozaïği” ve “Europhe’nin Kaçırılışı Mozaïği” yer almaktadır (Türkiye Kültür Portalı, ty.).

Günümüzde Gaziantep’in simgesi haline gelen ve “Çingene Kızı” (Görsel 3) olarak da bilinen mozaik eserin (Keleş, 2023: 1878) Helenistik dönem resim sanatındaki “üç çeyrek bakış” tekniği ile yapıldığı, sevinç ve hüznü aynı anda yansıtırma özelliği taşıdığı belirtilmektedir (Türkiye Kültür Portalı, ty.).



Görsel 3. Çingene Kızı Mozaïği, MS 2-3. yy, Zeugma Müzesi, Gaziantep (Türkiye Kültür Portalı, ty.)

Şanlıurfa Halepli Bahçe Mozaik Müzesinde sergilenen önemli eserler arasında; “Amazonlar Villası”, “Orfeus Mozaïği” (Görsel 4), “Ktisis Mozaïği” ve “Akilleus’un Hayatı” mozaïği yer almaktadır (Türkiye Kültür Portalı, 2012). Bu mozaikler arasında vahşi hayvanları ehlileştirme sahnesinin yer aldığı Roma dönemine ait (Türkiye Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2012) Orfeus mozaïğinin Urfa mozaikleri arasında en eski tarihli mozaik olma özelliği taşıdığına dikkat çekilmektedir (Türkiye Kültür Portalı, 2012).



Görsel 4. Orfeus Mozaïği, MS 194, Haleplibahçe Mozaik Müzesi, Şanlıurfa (Türkiye Kültür Portalı, 2012)

Roma dönemine ait mozaik uygulamalarından bir diğeri ise Efes ören yeri sınırları içinde bulunan İzmir/Efes Yamaç Evler yerleşim alanıdır. Söz konusu yerleşim alanının yedi evden oluştuğu, evlerin tabanlarındaki mozaik kaplamalarda genelde geometrik desenli, siyah-beyaz uygulamaların bulunduğu ve bu eserlerde mitolojik sahne ve figürlerin yer aldığı tespit edilmiştir (Türkiye Kültür Portalı, t.y.). Adıyaman Roma dönemi mozaiklerinde ise, tessera renk çeşitliliğindeki artışın yanı sıra mozaiklere cam ve seramik malzemelerinin katılımı dönemin önemli gelişmeleri olarak değerlendirilmektedir (Tanrıverdi, 2024: 159). Zengin mozaik koleksiyonuna sahip bir diğere önemli şehir ise Hatay’dır. Antakya çevresinde yer alan Roma dönemi mozaiklerinin renkli taşlardan yapıldıkları, mitolojik sahneler, insan ve hayvan figürlerine sahip aynı zamanda geometrik bordürlerle çevrelenmiş oldukları (Konuşan Mozaikler, 2011) bilinmektedir.

2. GELENEKSELDEN ÇAĞDAŞA SANAT ÜRETİMİNDE MALZEME ÇEŞİTLİLİĞİ VE KULLANIMI

Eser üretim sürecinde sanatçılar tarafından tercih edilen malzemeler, teknolojik gelişmeler, estetik arayışlar ve kavramsal yaklaşımlar doğrultusunda sürekli değişim ve gelişim göstermektedir. Dolayısıyla her sanat dalının kendi teknik gereksinimleri ve ifade biçimleri farklı yönlerde ve farklı şekillerde ifade bulmaktadır. Örneğin resim sanatında geleneksel malzeme olarak gösterilen yağlı boya, fırça ve tuvalin yanı sıra sprey boyalar, dijital araçlar ve hazır nesnelerin kullanıldığı görülmektedir. Benzer biçimde baskı sanatlarında ise taş, ahşap ve metal gibi geleneksel yüzeylere ek olarak günümüzde dijital baskı teknikleri, fotoğrafla hibrit üretimler ve alternatif yüzeyler tercih edilmektedir. İki boyutlu yüzeylere dayalı resim ve baskı sanatlarından farklı olarak üç boyutlu bir ifade alanı olan heykel çalışmalarında ise mermer ve bronz gibi klasik malzemelerin arasına çelik, cam elyafı, plastik, beton ve geri dönüşümlü malzemeler dahil olmuştur. Söz konusu çeşitlilik seramik ve cam gibi sanat alanlarında ya da mozaik uygulamalarında da göze çarpmaktadır. Bu durum günümüzde sanatçıların sanat üretim sürecinde kullandıkları malzemeleri yalnızca bir araç olarak görmenin ötesinde malzemenin kavramsal boyutunu, mekânsal etkisini ve izleyiciyle kurduğu etkileşim biçimlerini belirleyen bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla sanatçının eser üretim sürecinde yararlandığı malzemelerin estetik kaygılar, çevresel farkındalık, teknolojik olanaklar, kavramsal sorgulamalar ve sanatçının bireysel anlatım arayışı neticesinde çeşitlilik gösterdiği ve sanatçının kullandığı malzemeyi bir araç olarak görmenin ötesinde anlatımın önemli bir parçası ve taşıyıcısı konumuna geldiği söylenebilir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde sanatçının eser üretim sürecinde uygun teknik kullanımı kadar önemli bir diğer unsur da malzeme seçimidir. Sanatçının sahip olduğu özgün fikirleri kullandığı malzeme ile bütünleştirmesi onun aynı zamanda kendine has bir üslup oluşturmada belirleyici bir rol üstlenmektedir. Dolayısıyla malzemenin hem estetik hem de fikir olarak sanatçının eserindeki katkısı yadsınamaz bir gerçektir. Sanatçı tarafından seçilen malzeme, fikrin ve biçimin birlikteliğinin bir parçası olmakla birlikte, aynı zamanda çalışmanın temelini oluşturmaktadır (Lowry, 2024: 100). Bir diğer taraftan sanatçının eseriyle izleyiciye vermek istediği mesaja bağlı olarak kullandığı malzemeler de farklılık gösterebilmektedir.

Modern sanatla birlikte estetik kaygılardan ziyade fikir ve sanat boyutları öne çıkmış, izleyicilerin yeni deneyimler, fikirler elde etmesi sağlanmıştır (Acar & Önemli, 2018: 341). Bu süreçte sanatçıların biçimsel kaygılar yerine sanat eserlerindeki temaya odaklanmaları, sanatçı için ihtiyaç duyulan fırça, boya tuval gibi geleneksel malzemelerin yetersiz görülmesine neden olmuştur (Almacı & Gökçe, 2022: 540). Bu durum Picasso ve Braque'nin öncüsü olduğu Kübizm sanat anlayışı ile kendini göstermiştir. Sanat dışı nesnelerin sanat alanında doğayı görmeye dayalı bakış açısı, Kübizm sanat anlayışı ile birlikte yerini doğayı düşünme, yorumlama ve farklı malzemelerle kurgulamaya bırakmıştır (Sevim & Boz, 2011: 114).

Tarihsel süreç içinde sanatta kullanılan malzeme olgusunun dönüşüme uğradığı, özellikle post-modernizm süreci ile birlikte her şeyin sanat malzemesi olarak değerlendirilmeye başlandığı ve bu durumun sanatçının düşünsel ve biçimsel imkanlarının genişlemesiyle ilişkilendirildiği görülmektedir (Sağlam, 2016: 248). Sanatta kullanılan malzemelerin postmodern süreçle birlikte rolleri sürekli değişerek yeni anlamlara büründüğü düşünüldüğünde (Çevik & Bingöl, 2019: 86) sürecin aynı zamanda sanatçıya ve izleyiciye sanat pratiklerinde yeni bakış açıları kazandırdığı söylenebilir.

Günümüz sanat anlayışı kapsamında geleneksel formlara bağlı kalmadan üretimler gerçekleştirilmesi ile sanat alanında kullanılan malzemelerin çeşitlenmesi arasında ilişki kurulmaktadır (Irmak, 2015: 45). Modern dönem sanatçıların biçimsel kaygılar, stratejiler, tema ve medyumlar konusundaki tatminsizlikleri beraberinde yenilikçi yaklaşımların benimsenmesini sağlamış ve bu durum disiplinlerarasılığı, yenilikçi temaları ve sanat dışı malzemelere yönelime sebep olmuştur (Almacı & Gökçe, 2022: 554).

Güncel sanatın her türlü malzemeyi kullanan bir yaklaşıma sahip olduğu (Irmak, 2015: 38) söylenebilir. Sanatta kullanılan bu malzemelerin sanat nesnesi olma özelliğinin yanı sıra gerek biçimsel gerekse anlatımsal yapıyı oluşturduğuna dikkat çekilmekte dolayısıyla sanatta kullanılan malzemelerin tek başına ifade ettiği anlamdan uzaklaşarak eserin bütünlüğünün oluşmasına katkı sunan bir yapıya bürünmesi söz konusu

olmaktadır (Sağlam, 2016: 247). Bu durum kullanılan nesnenin kendi anlamından soyutlanarak ona yeni anlamlar kazandırılması ya da aktarılacak istenen duygu ve düşüncenin sanatçının istediği forma dönüştürülmesi şeklinde değerlendirilerek nesnenin farklı ortamlarda farklı amaçlarla kullanılabileceğine işaret etmektedir (Aydın, 2023: 69).

Sanat yapıtının oluşum sürecindeki fikir ile malzeme birlikteliği sanatçının kullandığı malzemeye göre bir sentez olarak değerlendirilmektedir (Almacı & Gökçe, 2022: 542). Sanat eserinde farklı malzeme kullanımı aynı zamanda sanatçının anlatım dilini zenginleştiren (Sağlam, 2016: 254) bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda geleneksel malzemelerin dışına çıkan sanatçıların eserlerinde doğal unsurlar, geri dönüşüm malzemeleri, endüstriyel materyaller ve sıradan nesneler kullanılmış ve eserlere yeni anlamlar kazandırılmıştır (Özcan & Özer, 2023: 88). Dolayısıyla sanat dışı nesneler olarak ifade edilen unsurların sanata dahil edilmesi yoluyla sanatçının anlam dönüşümüne yönelik bir tavır ortaya koyabileceği düşünülmektedir (Aydın, 2023: 67). Ancak geleneksel olmayan malzemelerin sanat alanında kullanımına ilişkin birtakım sorunların varlığına dikkat çekildiği görülmektedir. Bu malzemelerin öncelikle diğer sanat malzemeleri ve teknikleriyle uyumluluğuna vurgu yapılmakta ayrıca sanat eserlerinin sergilenebilme ve korunabilmeleri için geleneksel olmayan malzemelerin dayanıklı ve uzun ömürlü olma özelliği taşıması gerektiği belirtilmektedir (Özcan & Özer, 2023: 62).

Mozaik sanatının da diğer sanat alanlarında olduğu gibi eser üretim sürecinde kazandığı estetik dili ve anlatım olanaklarını büyük ölçüde kullandığı malzemelerle kurduğu ilişki üzerinden inşa ettiği ve malzemenin, sanatın teknik ve estetik karakterini belirleyen temel bir unsur olarak öne çıktığı söylenebilir. Antik dönemlerden günümüze gelene kadar taban, tavan ve duvarlarda yalıtımı sağlayan bir kaplama malzemesi ve dekoratif bir yapı unsuru olarak (Kılınç & Özçelik, 2024:5) kullanılan mozaik tarihsel süreç içerisinde değişim ve dönüşüm geçirdiği görülmektedir. 20.yüzyılın sonlarına yaklaşıldığında ise mozaik sanatının sosyo ekonomik ve teknolojik yeniliklere bağlı olarak gelişimini sürdürdüğü ve kamusal alanlarda varlık gösterdiğine dikkat çekilmektedir (Bütow, 2020: 694).

3. KAMUSAL ALAN MOZAİK UYGULAMALARINDA ALTERNATİF MALZEME KULLANIMI

Tek veya çok renkli; doğal ya da kesilmiş taş, cam ve pişmiş toprak malzemeden yapılan parçaların geometrik, bitkisel veya figürlü bir desen oluşturacak biçimde yan yana dizilmesiyle elde edilen (Kılınç & Özçelik, 2024:5) mozaik uygulamaları günümüzde kamusal alanlarda bir sanat pratiği olarak karşımıza çıkmaktadır. Kamusal sanat pratiklerinin daha çok sanatın müze ve galeri gibi sınırlı mekânların dışına çıkarak toplumla iç içe bir biçimde varlık kazandığı üretim biçimlerini ifade ettiği söylenebilir. Ayrıca kamusal alandaki sanat eserlerinin bir kentin tanımlanması ve ona kimlik kazandırılmasında belirleyici bir unsur olarak nitelendirildiği ve kent kültürünün bir yansıması şeklinde değerlendirildiği görülmektedir (Çevik & Bingöl, 2021: 148).

Eserin çevresiyle birlikte var olduğu belirtilen kamusal alandaki sanatsal çalışmaların bir iletişim biçimi oluşturmasının yanı sıra paylaşım ve etkileşim biçimi olarak da değerlendirildiği görülmekte (Toy & Görgülü, 2018: 1159) ve kamusal alan sanat pratiklerinin günün her anında izleyiciyle buluşabilir bir yapıya sahip olmasından dolayı bu durum sanat ve hayat birlikteliği şeklinde yorumlanmaktadır (Saygı, 2016: 98). Dolayısıyla kamusal alandaki sanat eserlerinin izleyicileri zihinsel olarak rahatlatan, şaşırtan, meraklandıran ve onlarla iletişim kurulmasına imkân sağlayan (Parlakalay, 2020: 1161) özgün bir anlatım diline sahip olduğu düşünülmektedir. Sanatın kamusal alanda gerçekleştiriliyor olması onu bireysellikten toplumsal deneyimi içeren bir yapıya dönüştürmekte, (Kılınç & Tural, 2021: 201) bu çerçevede kentin sahip olduğu sokaklar, caddeler, meydanlar gibi alanların sanatla buluşması sanatın toplumla bütünleşmesine imkân tanımaktadır (Susuz & İleri, 2017: 531).

Mozaik sanatının ilk örneklerinden günümüze kadar geçen süreç içerisinde köklü bir tarihsel geçmişe sahip olduğu bilinmektedir. İnsanlığın ortaya koyduğu en eski resimleme, betimleme yöntemlerinden biri olan mozaik sanatı kendine özgü malzeme, teknik ve uygulama biçimiyle bir gelişim seyri içinde yer almıştır

(Kaplan, 2019: 142). Bu süreçte yapılan eserler gerek malzeme gerekse uygulama alanları bakımından farklılıklar içermektedir. Post modern süreçle birlikte sanatta değişen ve bağlamından koparılarak yeni anlamlar kazanan hazır malzemenin sanat eserinin üretim sürecinde kullanılmasını gündeme getirmiştir. Geleneksel bir yaklaşıma sahip olan mozaik sanatı da bu değişimden etkilenmiş, sanatsal malzemeye yüklenen anlamlar değişmiş, zeminde, duvarda, sütunlarda yer alan mozaik görünümüne yerini izleyicinin de katılımının sağlandığı sokaklar, caddeler, meydanlar gibi kamusal alanlara bırakmıştır.

Mozaik sanatındaki değişen malzeme anlayışı, uygulama süreçleri ve kamusal mekanlardaki kullanımı zamanla pek çok sanatçının ilgi odağı haline gelerek izleyicide merak uyandıran sanat pratiklerine dönüşmüştür. Sanatçının eser üretim sürecine ait mekânsal bir farklılaşmanın söz konusu olduğu bu uygulamalarda ayrıca sergilenme biçimleri de değişikliğe uğramıştır. Bu durum sanatın izleyici ile iletişimini müze ve galerilerin dışına taşımıştır (Parlakalay, 2020: 1161).

Mozaik sanatının kamusal alandaki kullanım örnekleri incelendiğinde tercih edilen malzeme seçimleri ve uygulama yöntemlerinin farklılaştığı görülmektedir. Bu araştırma kapsamında öncelikle mozaik sanatının kamusal alandaki uygulamalarında en sık görülen malzeme kullanımı olarak seramik ve plastik kapak, diğer malzeme kullanımlarında ise fotoğraf ve plastik blok parçalardan oluşan oyuncak gibi estetik açıdan esere farklı görünüm kazandıran malzemelerin kullanım örneklerine yer verilmektedir.

3.1. Mozaikte Seramik Kullanımı

Kamusal alanda mozaik uygulamalarıyla ilgili sanatçılar tarafından en çok tercih edilen malzemeler arasında seramik öne çıkmaktadır. Malzemenin gerek hava koşullarına karşı dayanıklı bir yapıya sahip olması, gerek kullanım alanlarındaki görünümlere katkı sağlayacak zengin bir renk paletinin bulunması, gerekse diğer malzemelere kıyasla uygulanabilirliğinin daha kolay olması ve malzemenin kolaylıkla temin edilebilmesi sanatçıların bu malzemeyi daha çok tercih etmesini sağlamaktadır. Kamusal alanlarda seramik malzeme kullanılarak gerçekleştirilen çalışmalar kimi zaman duvar yüzeylerinin boşluklarını doldurmakta, kimi zaman ise cadde ve sokaklardaki kırık, çatlak yer döşemelerinde tamamlayıcı bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarihten günümüze geleneksel bağlamından koparılarak kamusal alanlarda farklı düzenlemeleriyle yer almış olan bu uygulamalar mozaik sanatının geçmişten günümüze evrilen değişiminin bir göstergesi olması açısından da önem taşımaktadır.



Görsel 5. Ememem'in kamusal alanda uygulamış olduğu mozaik çalışmaları (Ememem, 2024).

Duvar, sokak ve caddelerde yer alan bu mozaik uygulamalarının daha çok Lyon, Madrid, İtalya, İngiltere ve Amerika gibi ülkelerde yer aldığı gözlemlenmektedir. Çalışmalarda kare, dikdörtgen, altıgen, daire gibi geometrik formlar kullanılmış, süsleme öğeleri de dahil edilerek renkli bir kompozisyon düzeni yaratılmıştır. Görsel 5'teki çalışmalar üslup ve teknik kullanımı Fransızca bir kelime olan flaque (su birikintisi) kelimesinden flacking terimi türetilerek oluşturulmuş ve günümüzde bu terim "delikleri onarma sanatı" olarak yaygın bir şekilde kullanılmaya devam etmiştir (Ememem & the flacking, t.y.). Cadde, sokak ve meydanlardaki duvar yarıkları, zeminlerdeki boşluklar, kaldırımlardaki dökülmüş beton sıvalar uygulama alanları arasında yer almaktadır.

Günlük yaşamın içinde sıklıkla karşılaşılan malzemelerden biri olan seramiğin kentin eskiyen yapılarını onaran, iyileştiren, güzelleştiren ve dikkatleri üzerine çeken bir yapıya bürünerek çağdaş sanatın bir parçası olma özelliği taşıdığı görülmektedir.



Görsel 6. Jim Bachor'un kamusal alanda uygulamış olduğu Grant Wood'un "Amerikan Gotiği", Van Gogh'un "Van Gogh'un Yatak Odası", Edward Hopper'in "Gece Kuşları" isimli mozaik çalışmaları (Demir, 2024)

Seramik malzemenin kamusal alandaki uygulamalarında ayrıca resim sanatının önemli örnekleri arasında yer alan Grant Wood'un "Amerikan Gotiği", Van Gogh'un "Van Gogh'un Yatak Odası" ve Edward Hopper'in "Gece Kuşları" isimli eserlerin kullanıldığı görülmektedir (Görsel 6). Bilinen eserlerin seramik uygulamalarına dönüştürüldüğü bu örnekler yol çukurlarında kendine uygulama alanı bulmaktadır. Bu durum aynı zamanda şehir bilinci kapsamında yapılmış eserler olarak değerlendirilmektedir (Helvacıkara & Çizer, 2019: 1685). Yukarıda yer alan örnekler bir anlamda sanat malzemesi olarak kullanılan seramiğin farklı form, biçim ve renklerde günlük yaşamın içinde kendine yer bulduğuna işaret etmektedir. Ayrıca mozaik eserlerin gündelik hayatın içinde yer alarak daha görünür olmasının yanı sıra yapısal çözümler sunduğu da anlaşılmaktadır.

3.2. Mozaikte Plastik Kapak Kullanımı

Kamusal alanlarda seramik malzeme kadar yaygın kullanımı olmamakla birlikte özellikle sürdürülebilirlik kavramına işaret eden, doğayı ve çevreyi koruma bilinci içerisinde sanatçılar tarafından mozaik uygulamalarında tercih edilen bir diğer malzeme plastik kapak kullanımıdır.

Plastik kapak kullanımının yer aldığı mozaik uygulamalarında malzemenin geri dönüşüm odaklı üretim anlayışıyla sanatsal bir kompozisyonun parçası hâline geldiği ve aynı zamanda gerçekleştirilen çalışmalarda plastik malzemenin yapısının ve kolay uygulanabilir olmasının sanatçıların bu malzemeye yönelmesindeki nedenler arasında yer aldığı düşünülmektedir.



Görsel 7. Oscar Olivares'in plastik kapak kullanarak renkli kuşları ele aldığı mozaik örneği (Weaver, 2023)

Geri dönüştürülebilir malzemelerden biri olan plastik kapakların kullanıldığı mozaik uygulamalarında zengin renk çeşitliliği göze çarpmaktadır (Görsel 7). Sanatçı bu renk çeşitliliğini malzemenin kendi rengiyle elde ederken bir anlamda da kendi renk paletini oluşturmaktadır. Plastik kapaklar geleneksel mozaik yapımında kullanılan harç malzemesiyle yüzeye yapıştırılmakta, figüratif öğelerin biçimsel formlarını gerçeğe uygun yansıtabilmek adına gerekirse plastik kapaklar forma uygun bir şekilde kesilmektedir. Kullanılan malzeme her ne kadar değişse de ressamın boyayla sağladığı renk geçişleri bu uygulamalarda farklı tonlarda kullanılan plastik kapaklarla elde edilmektedir. Sanatçılar tarafından kullanılan bu malzemelerin çalışmaya olan katkısı sadece estetik boyutta değil, aynı zamanda sanatın doğaya olan duyarlılığını yansıtmaya açısından da önem kazanmaktadır. Bu malzemelerin sanat alanında nasıl kullanılabileceği konusunda izleyiciye fikir veren uygulamalar kimi zaman bilinen sanatçıların önemli eserlerini yansıtırken (Görsel 8-9), kimi zaman ise sanatçının kendi özgün yorumu ile şekillenmektedir.



Görsel 8. Danna Gabriel'in kamusal alanda sergilediği plastik kapak kullanarak yapmış olduğu eser. Vincent Van Gogh'un "Gece Yıldızı" isimli eserin mozaik yorumu (Gottsacker, 2021)

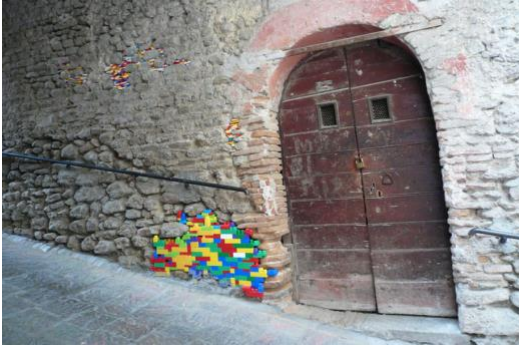


Görsel 9. David F. Heatwole tarafından Van Gogh'un otoportresinin mozaik yorumu (Put a lid on it project, 2009)

Birbirlerinden farklı boyutlarda plastik kapak kullanılarak oluşturulan bu uygulamalarda resim sanatındaki eserlerin biçimsel yapısıyla benzerlik gösteren etkiler söz konusudur. Kompozisyonun oluşturulmasında kullanılan renk, biçim, yön, ışık gibi temel öğelerin geri dönüştürülebilir malzemelerle elde edilen sonuçları onu diğer sanat eserlerinden ayırarak çağdaş mozaik uygulamalarının özgünlüğüne işaret etmektedir. Âtıl olarak görülen tüketim nesnelerinin sanat eserlerini öne çıkaran bir unsur olarak kullanılması aynı zamanda sanatın toplumsal boyutunun önemine vurgu yapmaktadır. Uygulamalarda yer alan farklı büyüklüklerdeki plastik kapakların bazen birbirlerinin içine yerleştirilerek bazen de iç ve dış tarafları birlikte kullanılarak zengin bir görsel etki oluşturulmaya çalışılmış, farklı renk tonlarının birlikteliği ile aynı zamanda uygulamada hacimsel bir etki sağlanmıştır.

3.3. Mozaikte Diğer Malzeme Kullanımları

Mozaik uygulamalarında seramik ve plastik kapak kullanımının yanı sıra sanatçıların farklı malzemelere de yöneldikleri görülmektedir. Kullanılan malzemeler arasında hazır plastik blok parçalardan oluşan oyuncaklar bulunmaktadır. Bu yapı malzemeleri yıkılmış olan duvarların boşluklarını bir harç malzemesi görevi üstlenerek doldurmakta aynı zamanda eski yapıları onarılmış görünümü kazandırmaktadır. Geleneksel mozaik sanatında kullanılan seramik ve taşın yüzeye monte edilmesinde kullanılan harç malzemelerinin plastik blok uygulamalarında tercih edilmediği, daha çok malzemelerin birbirlerine kenetlenerek boşlukların doldurulmaya çalışıldığı görülmektedir. Bu uygulamalarda dolgu malzemesi olarak kullanılan ve uygulamanın kalıcılığını arttıran malzeme nesnenin kendisi olmaktadır. Dolayısıyla söz konusu uygulamaların kalıcılığının hazır malzeme kullanılarak gerçekleştirilen diğer uygulamalardan ayrıştığı söylenebilir.



Görsel 10. Jan Vormann'ın renkli plastik blok parçalar kullanarak yapmış olduğu mozaik uygulaması (Vormann, t.y.)

Sanatçıların mozaik uygulamalarında tercih ettiği bir diğer malzeme fotoğraf kullanımıdır. Gerçekleştirilen uygulamanın çok sayıda fotoğraftan oluştuğu bu çalışmalarda kimi zaman içeriğe bağlı olarak fotoğraf tercih edilirken, kimi zaman ise içerikten bağımsız fotoğraflar kullanılmaktadır. Her bir çalışmada anlatılmak istenen fikir ve izleyiciye verilmek istenen mesaj bağlamında farklı kombinasyonlar uygulanmaktadır. Fotoğraf kullanılarak oluşturulan mozaik uygulamalarında birbirinden farklı yaklaşımlara yer verildiği görülmektedir. Bazen biçim ve içerik ilişkisi göz önünde bulundurularak benzer fotoğrafların bir araya getirilmesiyle bir portre oluşturulmakta, bazı durumlarda ise konu bağlamında birbirinden bağımsız fotoğraflar aracılığıyla mozaik uygulamaları gerçekleştirilmektedir.



Görsel 11. Helen Marshall'ın kamusal alanda uygulamış olduğu fotoğraf mozaik çalışmaları (The big picture, 2008)



Görsel 12. Helen Marshall'ın kamusal alandaki fotoğraf mozaik uygulama örneği (ART UK, 2016)

Fotoğraf kullanılarak oluşturulan mozaik çalışmalarında ortaya çıkan görüntüler bir nesne, günlük kullanım eşyası ya da insan figürleri şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Her bir fotoğrafın kendi bağlamında bir hikâyeye sahip olduğu düşünüldüğünde uygulamanın tamamında yer alan yüzlerce ya da binlerce fotoğrafın eserin oluşumuna katkı sunduğu söylenebilir. Gerçekleştirilen bu uygulamalara yakından bakıldığında sadece bütünü oluşturan parçalara odaklanılmakta, uzaktan bakıldığında ise kare ve dikdörtgen gibi geometrik birimlerin bütünü oluşturduğu kompozisyonlar renk ilişkileriyle birlikte anlam kazanmaktadır. Diğer bir deyişle bu uygulamalar fotoğraflardan oluşan küçük birimlerin optik bir yanılsama yaratarak belli bir uzaklıktan algılanabilen görüntülerinden oluşmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde fotoğraf kullanılarak elde edilen söz konusu mozaik uygulamaların optik etki veren kompozisyonlarla benzerlik taşıdığı söylenebilir.

SONUÇ

Bu araştırma mozaik sanatı kapsamında geçmişten günümüze kullanılan malzeme çeşitliliğinin değişim ve dönüşümünü kamusal alandaki uygulamalar üzerinden incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Mozaik sanatı kapsamında kullanılan geleneksel malzemenin yanı sıra günümüzde seramik, plastik ve fotoğraf gibi malzemelerin de sanatçılar tarafından tercih edildiği görülmektedir. Bu çerçeveden değerlendirildiğinde

malzeme çeşitliliğinin sanatçıya eser üretim sürecinde geniş uygulama imkanları yaratarak sanatsal üslubunun gelişimine katkı sunduğu anlaşılmaktadır.

Sanatçıya eser üretim sürecinde ifade zenginliği kazandırdığı düşünülen malzeme çeşitliliğinin mozaik sanatındaki yansımalarını açıklayabilmek adına bu çalışmada kamusal alanda gerçekleştirilen mozaik uygulamalarına yer verilmiştir. Kamusal alandaki mozaik uygulamalarında geri dönüşüm malzemelerinin eser üretim sürecinde kullanılmasının sanatın doğaya ve sürdürülebilirliğe olan duyarlılığını yansıtması açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Değişen malzemeye bağlı olarak sanatçılar tarafından üretilen eserlere yeni anlamlar kazandırılması aynı zamanda izleyiciler açısından da yeni deneyimler elde edilmesini sağlayan sanat pratiklerine dönüşmüştür. Kamusal alandaki mozaik uygulamalarının izleyicilerin gündelik yaşam alanlarının bir parçası haline gelmesi aynı zamanda sanatın toplumla yakından bağ kurabilmesine olanak sağlamaktadır. Araştırma kapsamında incelenen mozaik uygulamalarının bir bölümünde estetik görünümüyle izleyicisinin kimi zaman dikkatini çeken kimi zaman ise yapısal çözümler sunan bir yapıya büründüğü görülmüştür.

Gerçekleştirilen bu araştırma ile geçmişte daha çok taş malzeme kullanılarak üretilen mozaik uygulamalarının günümüzdeki malzeme çeşitliliğine bağlı olarak değişime uğradığı ve bu değişimin sanatçının eser üretim sürecini, üslubunu, uygulama alanlarını, izleyici ile olan etkileşimini şekillendirdiği sonucuna varılmıştır. Bu araştırmanın gelecekte alternatif malzemelerle gerçekleştirilecek mozaik uygulamaları için yeni fikirler üretilmesine katkı sunabileceği düşünülmektedir.

EXTENDED SUMMARY

Introduction

Mosaic art appears as a decorative language of expression in different periods, geographies and cultures throughout history. Throughout the period from ancient times to the present day, mosaic has been an important means of visual expression that reflects the artistic understanding of the period as well as being an aesthetic decorative element. Mosaic art, which continues to exist as an art form nourished by today's art dynamics, has undergone significant changes and transformations in terms of materials throughout its adventure from past to present. The diversification of materials used in mosaic applications has led artists to seek new methods beyond traditional materials. It is thought that this situation not only contributes to the artist's narrative language and production process, but also provides the audience with the opportunity to gain new experiences. The research was carried out in order to explain the importance of the materials used by the artists in the production process of their works, their place in the art production process, their usage possibilities and their effects on the artist's expression language within the scope of the ways they are handled in mosaic art. For this purpose, applications of mosaic art were examined through examples of public spaces such as walls, streets and avenues.

Method

Within the scope of the research, a literature review was first carried out in order to explain the place of mosaic art in the historical process, its first examples, and the diversity and use of materials in art production. Then, examples of mosaic applications in public spaces were tried to be analyzed through visual analysis. The examined samples were categorized under the headings of ceramic, plastic cover and other material use.

Findings and Results

This research primarily examines the scope, expression, and characteristics of mosaic art, which has an aesthetic value. Then, the historical development of mosaic art was tried to be evaluated in the context of the applications made since its first examples. In this context, brief information is provided about the application areas of the mosaic tradition in different civilizations and the topics addressed in these practices. The richness of the themes in mosaics that have survived from different periods and civilizations throughout history demonstrates that mosaics serve not only as visual elements but also as expression tools that offer insight into the intellectual structure of the period. Another part of the research focuses on the changing and transforming meanings of the materials used by artists in the production process with modern art. Within this frame work,

depending on the changing and transforming understanding of materials in art, alternative materials used in mosaic art were tried to be examined through mosaic applications in public spaces. Mosaic examples in which art is presented within a structure that includes social experience are evaluated under the headings of use of ceramic materials in mosaic, use of plastic covers in mosaic, and use of other materials in mosaic.

Discussion and Conclusions

In the research, it is thought that the diversity of materials used within the scope of mosaic art is an important element that enriches the artist's language of expression and contributes artistic style by providing the artist with wide application opportunities during the production process. It is seen that mosaic applications in public spaces also turn into art practices that enable viewers to obtain new art experiences in their daily lives, contributing to the connection between art and society and the accessibility of art. The findings obtained from the examples examined within the scope of the research reveal that the use of materials in mosaic art is not only a technical choice but also carries multi-layered meanings in terms of the artist's language of expression, application styles and the relationship establish with the audience. In this context, it can be said that the use of alternative materials in contemporary mosaic production points to a situation beyond aesthetic and formal change. It is understood that the public space mosaic applications created by choosing ceramic materials and chosen as examples in the research have a functional dimension, and these applications fill the gaps in the streets, avenues and walls in public areas and provide structural solutions by repairing and improving old structures. It can be said that these applications, which create visually striking surfaces, go beyond classical exhibition areas and enrich the audience's experience of encountering art in daily life and contribute to the meeting of art with social life. It is thought that the research may offer new ideas regarding the use of alternative materials, the production process and exhibition areas within the scope of mosaic art.

KAYNAKÇA

- Acar, S., & Önemli, S. (2018). Çağdaş Sanatta Bir İfade Aracı Olarak Halı. *Researcher*, 6(4), 340-362.
- Albayrak, Y. (2019). Şanlıurfa'da Yeni Bulunan Kaya Mezarları Taban Mozaikleri. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi*, (41), 213-224. <https://doi.org/10.17498/kdeniz.526470>
- Almacı, S., & Gökçe, N. K. (2022). Sanatta Yenilikçilik Anlayışı Bağlamında Yaratıcı Strateji Olarak Materyal Düşünme. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 12(2), 535-558. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1221883>
- Avcı, Ü. (2015). Konut Mimarisinde Çakıl Mozaik Sanatı: Antalya Kaleiçi Örneği. *Art-Sanat Dergisi*, (4), 111-135.
- Aydın, G. (2023). Gündelik Hayat Nesnesinin Duygusal Aktarımlarda Sanata Dâhil Edilmesi. *Disiplinlerarası Yenilik Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 66-74. <https://doi.org/10.56723/dyad.1304988>
- Bütow, N. Ö. (2020). Jan Vormann'ın Mozaik Sanatı. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 26(45), 691-701. <https://doi.org/10.35247/ataunigsed.778263>
- Çevik, N., & Bingöl, M. (2019). Çağdaş Sanatta Malzemenin Değişen Rolü. *Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Dergisi (IBAD)*, 74-88. <https://doi.org/10.21733/ibad.582017>
- Çevik, N., & Bingöl, M. (2021). Kamusal Alan Bağlamında Çağdaş Sanat Söylemleri. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 7(1), 147-161.
- Demir, M. C. (2024, 8 Mayıs). Sokaktaki Çukurlara Mozaikler Döşeyen Sanatçı Jim Bachor'ın Birbirinden Muhteşem Çalışmaları. *Listelist*. <https://listelist.com/jim-bachor-mozaik/>
- Ekincioglu, G., Başbüyük, Z., Gölbaş, A., & Akbudak, İ. K. (2018). Anadolu'da Geçmişten Günümüze Doğaltaş Mozaik Sanatı ve Geleceğe Aktarılması. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 3(4), 81-91.

- Ememem [@ememem.flacking]. (2025, 3 Mart). [Fotoğraf]. Instagram. <https://www.instagram.com/ememem.flacking/>
- Ercan, H. F. (2022). Malatya Yöresinde Bir Sanat Pratiği Olarak Mozaik Kalıntıları. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 8(1), 161-174. <https://doi.org/10.22252/ijca.1113986>
- Eroğlu, Ö. (2013). *Plastik Sanatlar Sözlüğü*. Tekhne Yayınları.
- Felicetti, A., Paolanti, M., Zingaretti, P., Pierdicca, R., Malinverni, E.S. (2021). Mo.Se.: Mosaic image segmentation based on deep cascading learning. *Virtual Archaeology Review*, 12(24), 25-38. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.02.065>
- Gottsacker, E. (Sunucular). (2021). *Public Art in Antigo Aims to Bring Back Business*. [Sesli podcast]. Wxpr Local Public Radio. <https://www.wxpr.org/news/2021-06-18/public-art-in-antigo-aims-to-bring-back-business>
- Heatwole, David F. (2009) Put A Lid on It Project. [Duvar Mozaik Uygulaması]. West Virginia, Martinsburg. <https://putalidonitproject.wordpress.com/>
- Helvacıkara, F. T., & Çizer, İ. S. (2019). Sokak Sanatında Seramik Malzeme Kullanımı. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, (64), 1677-1693. <https://doi.org/10.7816/idil-08-64-06>
- Irmak, E. (2015). Güncel Sanatta Medyum: Kuramsal Bir Değerlendirme. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 1(1), 137-146.
- Kaplan, M. A. (2019). Kahramanmaraş Germanicia Mozaiklerinin Konu ve Uygulama Teknikleri Bakımından Değerlendirilmesi. *Yedi*, (22), 141-150. <https://doi.org/10.17484/yedi.542723>
- Keleş, E. (2023). Zeugma Mozaik Müzesinde Sergilenen Çingene Kızı Mozaığı ile Çağdaş Giysi ve Çanta Tasarımları. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 12(111), 1877-1895. <https://doi.org/10.7816/idil-12-111-09>
- Kılınç, C. & Tural, O. (2021). 21. Yüzyılda Deneysel Kamusal Sanat. *İDEALKENT*, (COVID-19 Sonrası Kentsel Kamusal Mekânların Dönüşümü), 198-220. <https://doi.org/10.31198/idealkent.875595>
- Kılınç, S. & Özçelik, H. (2024). Tarihsel Sürecinde Bir Mozaik Duvar Kaplama Tekniği: Uruk Dönemi Pişmiş Toprak Çivileri. *Arteoloji Dergisi*, 3(1), 1-30. <https://www.arteoloji.com/dergi/tarihsel-surecinde-bir-mozaik-duvar-kaplama-teknigi-uruk-donemi-pismis-toprak-civileri20240423044227.pdf>
- Kim, J & Pellacini, F. (2002). Jigsaw image mosaics. *ACM transactions on graphics*, 21(3), 657-664.
- Konuşan *Mozaikler*. (2011) Hatay Valiliği Yayınları http://www.hatay.gov.tr/kurumlar/hatay.gov.tr/belgeler/ekitaplar/hatay_konusan_mozaikler.pdf adresinden alındı.
- Küçük, C., & Yar, N.M. (2013). Zeugma Mozaik Müzesi Projesi. *Restorasyon ve Konservasyon Çalışmaları Dergisi*, (10), 67-75.
- Küplemez, B. & Güngör, M.C. (2023). Çağdaş Seramik Sanatında Mozaik Tekniği. *Görünüm*, (14), 41-60.
- Lowry, B. (2024). *Görsel Deneyim Sanata Giriş*. Hayalperest Yayınevi.
- Marshall, H. (2008). The Big Picture. [Basılmış Fotoğraflarla Mozaik Uygulaması]. 857,3 m², Think tank, Birmingham Science Museum at Millennium Point, UK. <https://www.helenmarshall.co.uk/archive/>
- Marshall, H. (2016). The Eye. [Basılmış Fotoğraflarla Mozaik Uygulaması]. 400x500 cm, Commissioned by Southwark Council in partnership with the Tower Bridge Road Alliance, UK. <https://artuk.org/discover/artists/marshall-helen>
- Ok, M. (2020). Bir Esin Kaynağı Olarak Giyim Modasında Mozaik Tekniği. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 13(32), 1509-1525. <https://doi.org/10.12981/mahder.783182>
- Ödekan, A. (1997). Mozaik. İçinde Y. Kâhya (Eds.), *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi* (ss.1300-1302). Yem Yayın.

- Özcan, B. Ö., & Özer, A. (2023). Sanatta geleneksel olmayan malzeme kullanımının olanakları ve Simon Berger örneği. İçinde Z. Güngen, (Eds.), *Güzel sanatlarda öncü ve çağdaş çalışmalar* (ss. 59-94). Duvar Yayınları.
- Özkul, D. T. (2021). Selçuk Günay'ın Köylü Pazarı Mozaïği. *International Journal of Social Humanities Science Research*, 8(77), 2956-2963. <http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2854>
- Parlakkalay, H. (2020). Kamusal Alanda Sanat ve Sanat Eserleri. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(4), 1157-1172. <https://doi.org/10.32709/akusosbil.803027>
- Roby, T. (2004). The Reburial of Mosaics: An Overview Of Materials and Practice. *Conservation and management of archaeological sites*, 6(3-4), 229-236. <https://doi.org/10.1179/135050304793137676>
- Sağlam, F. (2024). Atık Nesnelerin Sanatta ve Sanat Eğitiminde Kullanılmasına Yönelik Öğretim Elemanlarının Görüşleri. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, (8), 246-258.
- Saygı, S. (2016). Kamusal Alanda Sözcüklerle Sanat. *Sanat Dergisi*, (29), 87-99.
- Sevim, C., & Boz, G. (2011). Hazır-Nesnelerin ve Teknoloji Sanatta Kullanımı ve Seramik Sanatına Yansıması. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(1), 111-135.6.
- Smith, R. (2003). *Sanatçının El Kitabı*. İnkılap Kitabevi Yayınları.
- Sözen, M. & Tanyeli, U. (2010). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. Remzi Kitabevi.
- Susuz, M., & Eliri, İ. (2017). Kamusal Alanda Sanat Olgusu ve Görsel Kültür. *Turkish Studies*, 12(13), 531-546. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.11923>
- Tanrıverdi, Y. (2024). Mozaïge seramik ve camın katılımı: Adıyaman mozaikleri üzerine bir inceleme. İçinde E. Akça, H. Ak (Eds.), *Plastik sanatlar alanında seramik ve cam üzerine yaklaşımlar 2* (ss. 139-160). Akademisyen Kitabevi. <https://doi.org/10.37609/akya.3042>
- Toy, E., & Görgülü, E. (2018). Kamusal Alanda Sanat Uygulamalarına Bir Örnek: Mural İstanbul. *Journal of International Social Research*, 11(56). <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.20185639080>
- Turani, A. (1993). *Sanat Terimleri Sözlüğü*. Remzi Kitabevi.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri. (t.y.). Mozaik. *Güncel Türkçe Sözlük*. 1 Şubat 2025 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/?ara=tasarim> adresinden erişildi.
- Türkiye Kültür Portalı. (MS 2. yy). Çingene Kızı Mozaïği. [Mozaik Uygulaması]. Zeugma Mozaik Müzesi, Gaziantep. <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/gaziantep/gezilecekyer/zeugma-mozaik-muzesi>
- Türkiye Kültür Portalı. (t.y.). Efes Yamaç Evler-İzmir. 18 Şubat 2025 tarihinde <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/izmir/gezilecekyer/efes-yamac-evler> adresinden alındı.
- Türkiye Kültür Portalı. (MS 194). Orfeus Mozaïği. [Mozaik Uygulaması]. Haleplibahçe Mozaik Müzesi, Şanlıurfa. <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/sanliurfa/gezilecekyer/haleplibahce-mozaik-muzesi->
- Türkiye Kültür ve Turizm Bakanlığı (2012). 72. ABD Dallas Sanat Müzesi'nden iadesi sağlanan Orpheus Mozaïği <https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-50937/72-abd-dallas-sanat-muzesi39nden-iadesi-saglanan-orpheus-mozaigi-1-adet-2012.html>
- Vormann, J. (t.y.). <https://www.janvormann.com/testbild/dispatchwork/> adresinden alındı.
- Weaver, L. (2023, 10 Temmuz). Venezuelan artist uses recycled bottle caps to create large eco-murals. *The World* <https://theworld.org/stories/2023/07/10/venezuelan-artist-uses-recycled-bottle-caps-create-large-eco-murals>



Macbeth'in Clownesk Dönüşümü: Doğaçlamaya Dayalı Bir Sahneleme Üzerine Analiz

The Clownesque Transformation of Macbeth: An Analysis of an Improvisation-Based Staging

Zafer ÖNCÜL^{1,*}, Yasemin SEVİM SALMAN²

¹ Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Anasanat Dalı Doktora Programı

² Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü

MAKALE BİLGİSİ

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 08.11.2025

Kabul Tarihi: 05.12.2025

Anahtar Kelimeler:

Clownesk Estetik, Lecoq, Doğaçlama Dramaturgisi, Karnavalesk, Macbeth.

ÖZ

Bu çalışma, clownesk estetiğin klasik trajedi yapısına nüfuz ettiğinde ortaya çıkan dönüşümü, Shakespeare'in *Macbeth* oyunu üzerinden uygulama temelli araştırma (practice-as-research) yöntemiyle incelemektedir. Araştırmanın kuramsal çerçevesini Jacques Lecoq'un clown pedagojisi ve Bakhtin'in karnavalesk kuramı oluştururken; Brecht'in yabancılaştırma efekti ve Lehmann'ın postdramatik tiyatro kavramı, sahnelemede metin-performans ilişkisini analiz etmek için referans alınmıştır. Araştırmacının kendisi tarafından yönetilmiş olan *Clown-Macbeth* adlı deneysel sahnelemede clown'lar, iplerle sahneye inerek oyunu "ele geçirmiş" ve Shakespeare'in özgün metni yalnızca kanava olarak kullanılarak tüm diyaloglar doğaçlama yoluyla yeniden inşa edilmiştir. Bulgular, clown yönteminin klasik metni üç düzlemde dönüştürdüğünü ortaya koymaktadır: Dramaturjik düzlemde, metin otoritesi kırılarak doğaçlama temelli bir sahne metni üretilmiş; estetik düzlemde, trajedinin yüce dili grotesk bedenin parodisiyle buluşarak karnavalesk bir atmosfer yaratılmış; pedagojik düzlemde ise oyuncuların bedensel farkındalık, başarısızlığı kabullenme ve seyirciyle doğrudan iletişim becerileri geliştirilmiştir. Çalışma, clownesk estetiğin çağdaş tiyatrodaki metin, temsil ve otorite kavramlarını sorgulayan dönüştürücü bir strateji olduğunu ve oyunculuk eğitiminde alternatif bir pedagojik model sunduğunu ortaya koymaktadır.

ARTICLE INFO

Research Article

Received: 08.11.2025

Accepted: 05.12.2025

Keywords:

Clownesque Aesthetics, Lecoq, Improvisational Dramaturgy, Carnavalesque, Macbeth.

ABSTRACT

This study examines the transformation that occurs when clownesque aesthetics infiltrate the structure of classical tragedy, through a practice-as-research investigation of Shakespeare's *Macbeth*. The theoretical framework is grounded in Jacques Lecoq's clown pedagogy and Bakhtin's theory of the carnivalesque, while Brecht's alienation effect and Lehmann's concept of postdramatic theatre are employed as references for analyzing the relationship between text and performance. In the experimental production *Clown-Macbeth*, directed by the researcher, the clowns "descended onto the stage by ropes," seizing control of the play; Shakespeare's original text was used merely as a *canovaccio* (scenario), and all dialogues were reconstructed through improvisation. The findings reveal that the clown method transforms the

* Sorumlu yazar.

* zaferoncul@gmail.com

** Bu makale, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı'nda yapılan "Clownesk Estetik ve Türk Tiyatrosunda Çağdaş Uygulamalara Yansımaları" adlı doktora tezinden üretilmiştir.

classical text on three levels: on the dramaturgical level, the authority of the text is subverted and an improvisation-based performance text is generated; on the aesthetic level, the elevated language of tragedy merges with the parody of the grotesque body to create a carnivalesque atmosphere; and on the pedagogical level, the performers develop bodily awareness, an acceptance of failure, and a direct communicative relationship with the audience. The study demonstrates that clownesque aesthetics function as a transformative strategy in contemporary theatre -challenging concepts of text, representation, and authority- while offering an alternative pedagogical model for actor training.

GİRİŞ

Clown, tiyatro tarihinin hem arkaik kökenlerine uzanan hem de çağdaş sahne pratiklerinde varlığını sürdüren bir figürdür. Atellan Fars'ından günümüz performans sanatlarına uzanan geniş tarihsel süreçte varlığını sürdüren clown figürü, her dönemde yerleşik düzeni sorgulayan, kuralları ihlal eden ve seyirciyle doğrudan etkileşim kuran estetik bir anlayışın temsilcisi olmuştur (Towsen, 1976: 40-63). Jacques Lecoq'un 20. yüzyılda geliştirdiği pedagojik yaklaşım ise clown'u, yalnızca komik bir karakter olmanın ötesine taşıyarak *bedensel farkındalık, başarısızlığı kabullenme* ve *seyirciyle doğrudan iletişim kurma* ilkeleri üzerine temellenen bir sahneleme biçimine dönüştürmüştür.

Clownesk estetik, Lecoq'un 1960'lı yıllarda sirk clown'ları ve Commedia dell'arte arasındaki ilişkiyi araştırırken geliştirmeye başladığı ve bu tarihten sonra çağdaş tiyatro pratiklerinde giderek daha fazla ilgi gören bir alan haline gelmiştir (Lecoq, 2017: 165). Clown estetiğinin temel nitelikleri arasında 'fizikselliğin öncelenmesi', 'aptallık' ve 'naiflik' kavramlarının sahnede yeniden tanımlanması, dördüncü duvarın yıkılarak seyirciyle doğrudan etkileşim kurulması ve metne hiyerarşik biçimde bağlı kalmak yerine doğaçlama yoluyla anlık üretim yapılması yer alır. Bu özellikler, clown yöntemini klasik tiyatro anlayışından köklü biçimde ayırarak, metin-merkezli geleneksel yapıları sorgulayan deneysel sahneleme pratikleri için verimli bir yaratım zemini sunar.

Clownesk estetiğin bu özellikleri, çağdaş tiyatro kuramında iki önemli kavramsal çerçeveye de ilişkilendirilebilir: Bertolt Brecht'in yabancılaştırma efekti (Verfremdungseffekt) ve Hans-Thies Lehmann'ın postdramatik tiyatro kavramı. Brecht'in epik tiyatrosunun temel aracı olan yabancılaştırma efekti, seyircinin karakterlerle duygusal özdeşleşmesini engelleyerek eleştirel mesafe yaratmayı ve düşünsel sorgulamayı hedefler (Brecht, 1997: 11). Clownesk estetik, benzer biçimde dördüncü duvarı yıkar ve teatral illüzyonu bozarak seyircinin oyunla mesafeli bir ilişki kurmasını sağlar. Ancak clown'daki mesafe, Brecht'teki gibi politik-pedagojik bir amaç taşımaz daha çok oyunsu, karnavalesk ve spontan bir karakterdedir. Lehmann'ın 1960'ların sonlarından itibaren gelişen yeni tiyatro biçimlerini teorileştirdiği postdramatik tiyatro kavramı ise metnin sahne üzerindeki mutlak otoritesinin sona erdiği, performansın kendisinin ve bedenselliğin merkeze alındığı bir estetik paradigmayı ifade eder (Lehmann, 2006). Clownesk sahneleme, doğaçlama dramaturgisi ve metin otoritesinin kırılması açısından postdramatik tiyatronun temel özelliklerini taşır.

Bu çalışma, clown yönteminin klasik bir trajedi olan Shakespeare'in *Macbeth* oyunundaki dönüştürücü potansiyelini, doğaçlamaya dayalı bir sahneleme pratiği üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. İncelenen uygulama, bir devlet üniversitesinin oyunculuk programında, mezuniyet aşamasındaki öğrencilerle gerçekleştirilmiştir. Oyun, seyircilere Shakespeare'in *Macbeth*'i olarak duyurulmuş; clownesk sahnelemeye ilişkin herhangi bir ön bilgi verilmemiştir. Clownesk estetiğe dair tek ipucu, afişte yer alan ve kan damlası olarak da okunabilecek kırmızı burun metaforudur. Sahnelemede Shakespeare'in özgün metni yalnızca kanava düzeyinde kullanılmıştır. Perde açılışında, üç cadının yer aldığı konvansiyonel bir yorum izlenimi yaratılmış ancak cadıların büyü yaptığı anda dört clown-oyuncu iplerle sahneye inerek oyunu "ele geçirmiştir." Bu müdahalenin ardından olay örgüsünün temel aşamaları korunmuş, fakat tüm diyaloglar ve sahne aksiyonları doğaçlama yoluyla clown-oyuncular tarafından yeniden inşa edilmiştir. Böylece çalışma hem klasik trajedi geleneğiyle hem de metin-oyuncu-seyirci hiyerarşisiyle hesaplaşan özgün bir dramaturjik yapı ortaya koymuştur. Eğitim bağlamında gerçekleştirilen bu deneysel sahneleme, pedagojik ve estetik düzlemlerde eşzamanlı olarak değerlendirilebilecek nitelikte bir uygulama örneği sunmaktadır.

Yönetmenin bilinçli biçimde kurduğu iki katmanlı yapı, seyircide klasik-gerçekçi bir estetik beklentisi yaratmakta; bu beklenti clown'ların sahneye müdahalesiyle bozulmakta ve ortaya çıkan algısal kırılma, çalışmanın merkezî çözümleme odağını oluşturmaktadır. Bu bağlamda sahnelemenin metateatral niteliği özellikle dikkat çekicidir: Yönetmenin de clown'lar gibi oyun içinde bir karakter olarak yer alması, clown'ların "yönetmenin zihninden çıkmış" olduklarının ileri sürülmesi ve oyunun kendi üretim sürecinin seyirciye

gösterilmesi, tiyatronun doğasına ve temsilin sınırlarına ilişkin felsefi soruları gündeme getirir. Sahnelemenin temel amacı, “oyunculuk eğitiminde clown yönteminin potansiyelini araştırmak ve ‘kural yıkıcı’ clown figürünü klasik bir metinle karşılaştırmak”tır. Bu karşılaştırma, estetik, dramaturjik ve pedagojik düzlemlerde ortaya çıkan dönüşümleri tartışmayı hedefler. Bu doğrultuda yanıtlanması beklenen temel sorular şunlardır: “Clownesk estetik, klasik bir trajedinin anlatısal ve duygusal yapısını nasıl dönüştürür?”, “Clown’ların doğaçlama temelli sahneleme biçimi, oyuncu-seyirci ilişkisini nasıl yeniden tanımlar?” ve “Böylesi bir uygulama, oyunculuk pedagojisi açısından hangi farkındalıkları doğurur?”

Bu temel sorulara yanıt arayan çalışma, uygulama temelli araştırma yaklaşımıyla gerçekleştirilmiştir. Çalışmada *Macbeth* oyununun deneysel/clownesk sahnelenme süreci hem yaratıcı hem de analitik bir araştırma yöntemi olarak ele alınmıştır. Veri kaynakları; yönetmen notları, video kayıtları, fotoğraflar ve performans sürecinde gerçekleştirilen gözlemlerden oluşmaktadır. Seyirciye ilişkin veriler yalnızca gözlemsel düzeyde değerlendirilmiş, herhangi bir kişisel bilgi kaydı yapılmamıştır.

Bu çalışmanın literatüre üç temel bağlamda katkı sunması amaçlanmaktadır. İlk olarak, clownesk estetik ile klasik metinler arasındaki ilişki, özellikle trajedi ile komedi arasındaki gerilim bağlamında, yeterince araştırılmamış bir alandır; bu çalışma, söz konusu ilişkiyi somut bir sahneleme uygulaması üzerinden tartışmaya açmaktadır. İkinci olarak, doğaçlama dramaturgisiyle oluşturulan sahne metni ile orijinal metin arasındaki bağ yeniden düşünmeye yönelik bir model önermektedir. Son olarak clown yönteminin oyunculuk eğitimindeki yeri ve işlevi, bu araştırma aracılığıyla somut veriler üzerinden tartışılabilir hale gelmektedir.

1. LİTERATÜR TARAMASI VE METODOLOJİ

Clown figürü üzerine yapılan çalışmalar, Avrupa tiyatrosunun tarihsel gelişimi içinde oldukça zengin bir birikim oluşturmakla birlikte, Türkiye’de bu alana yönelik akademik araştırmaların son derece sınırlı olduğu görülmektedir. Özellikle clown’u yalnızca bir güldürü karakteri olarak değil çağdaş tiyatrodaki estetik ve pedagojik bir model olarak ele alan çalışmalar neredeyse yok denecek kadar azdır. Türkçe literatürde ‘palyaço’ kavramı çoğunlukla çocuk eğlencesi, sirk gösterisi veya popüler kültür bağlamında değerlendirildiğinden, clown’un çağdaş tiyatro içindeki felsefi, dramaturjik ve pedagojik boyutları kapsamlı biçimde incelenmemiştir.

Uluslararası literatürde ise clown ve clownesk estetik, özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren Jacques Lecoq, Philippe Gaulier, Giovanni Fusetti’nin temsil ettiği tiyatro pedagojileriyle ilişkilendirilmiştir. Bu yaklaşımlar clown’u bir ‘oyunculuk durumu’ olarak tanımlayarak, sahnede bedensel dürüstlüğü, spontanlığı ve seyirciyle karşılıklı etkileşimi merkeze almıştır. Hans-Thies Lehmann’ın ‘postdramatik tiyatro’ kavramı, Bakhtin’in ‘karnavalesk’ kuramı ve doğaçlama dramaturgisi yaklaşımları, clownesk estetiği teorik olarak besleyen temel çerçeveler arasında yer alır. Ancak bu uluslararası çerçeve Türk tiyatrosu bağlamında sistematik biçimde tartışılmamıştır. Yerli araştırmalarda clown pedagojisinin oyunculuk eğitimindeki potansiyelleri, clown figürünün karnavalesk ve politik yönleri ya da clown’un doğaçlama temelli sahneleme biçimleri üzerine yapılmış özgün çalışmalar bulunmamaktadır. Bu çalışma, bu boşluğu doldurma yönünde atılmış ilk adımlardan biridir; uluslararası clown teorilerini yerel sahne pratikleriyle buluşturarak clownesk estetiğin Türkiye’deki oyunculuk pedagojisi ve sahneleme anlayışı için taşıdığı potansiyeli araştırmaktadır.

Metodolojik olarak bu çalışma, uygulama temelli araştırma yaklaşımıyla yürütülmüştür. Araştırmanın örneklem alanını oluşturan Clown-Macbeth sahnelemesi hem yaratıcı bir üretim süreci hem de analitik bir araştırma alanı olarak değerlendirilmiştir. Veri kaynaklarını prova ve performans gözlemleri ile video kayıtları oluşturmaktadır. Seyirci tepkileri yalnızca gözlemsel düzeyde incelenmiş; kişisel veriler kaydedilmemiştir.

Bu yöntemsel çerçeve, clownesk estetiğin pratikteki tezahürünü analiz ederken, aynı zamanda oyunculuk pedagojisi bağlamında doğaçlamanın dönüştürücü etkisini görünür kılmayı amaçlamaktadır. Uygulama temelli araştırma yaklaşımı, araştırmacının yaratıcı süreç içindeki öznel konumunu meşrulaştırarak, bilgiyi sahne

deneyiminin içinden üretmeyi mümkün kılar. Dolayısıyla bu çalışmada sahneleme hem bir araştırma nesnesi hem de bilgi üretim aracı olarak konumlanmıştır.

2. KAVRAMSAL TEMELLER: CLOWNESK ESTETİĞİN KURAMSAL BİLEŞENLERİ

Bu çalışmanın kuramsal zeminini oluşturan üç temel kavramsal bileşen bulunmaktadır: Birincisi, clown figürünün tarihsel gelişimi ve çağdaş tiyatrodaki pedagojik işlevidir. İkincisi, clownesk estetiğin Bakhtin'in karnaval kavramıyla kesişen kültürel ve politik boyutudur. Üçüncüsü ise doğaçlama dramaturgisinin metin-sahne ilişkisini nasıl yeniden yapılandığı ve seyirciyi performansın aktif bir bileşeni haline getirdiğidir. Bu üç kavramsal çerçeve, *Clown-Macbeth* uygulamasının analizi için gerekli teorik araçları sağlamaktadır.

2.1. Clown Figürü ve Clownesk Estetik

Clown, tiyatro tarihinin en köklü ve aynı zamanda en çağdaş figürlerinden biridir. Türkçede sıklıkla 'palyaço' olarak çevrilse de bu iki kavram özdeş değildir. Palyaço, daha çok sirk ya da eğlence bağlamında, önceden belirlenmiş numaralarla güldürmeyi hedefleyen bir gösteri karakterini ifade ederken; clown ise tiyatrodaki oyuncunun kendi gülünçlüğüyle, kusurlarıyla ve başarısızlıklarıyla yüzleştiği varoluşsal bir durumu temsil eder (Wuo, 2019: *Introduction* bölümü). Oxford English Dictionary'ye göre clown, "kaba saba, köylü kökenli, ama aynı zamanda doğallığı ve dürüstlüğüyle sahici bir komik figür"dür (Oxford University Press, t.y.). Bu tanım, clown'un yalnızca bir güldürü aracı değil, aynı zamanda insan doğasının kırılğanlığını sahnede görünür kılan bir temsil biçimi olduğunu da ima eder.

Clown figürünün kökenleri, Roma döneminin Atellan Farsı'na kadar uzanır; bu figür, yüzyıllar boyunca Commedia dell'arte'nin zanni tiplerinde, İngiliz pantomiminde, sirk geleneğinde ve çağdaş performans sanatlarında farklı biçimlerde yeniden ortaya çıkmıştır (Towsen, 1976: 40-63). Clown'un çağdaş anlamda bir sahneleme yöntemi ve pedagojik yaklaşım olarak ele alınması, esas olarak 20. yüzyılın ikinci yarısında Jacques Lecoq'un çalışmalarıyla gerçekleşmiştir. Jacques Lecoq (1921–1999), clown'u bir karakter tipinden ziyade bir pedagojik araç, yani oyuncunun kendi içsel aptallığıyla yüzleştiği yaratıcı bir süreç olarak tanımlar. Lecoq'a göre clown, oyuncunun kendi gülünçlüğüne kabullenmesi ve bu gülünçlüğü seyirciye açık bir biçimde sergilemesiyle ortaya çıkar. Lecoq pedagojisi, kırmızı burun, flop (başarısızlık), seyirciyle doğrudan temas, beden önceliği ve naiflik-saflık olarak tanımladığı temel unsurlar üzerinden şekillenir. Dünyanın en küçük maskesi olan **Kırmızı burun** aynı zamanda clown'un sembolik maskesidir ve oyuncunun gündelik kimliğinden sıyrılarak 'clown durumu'na geçişini simgeler. Philippe Gaulier'nin de vurguladığı gibi kırmızı burun yalnızca bir aksesuar değil oyuncunun içsel dönüşümünün dışsal göstergesidir; sahnede maskeyi değil, kendi kırılğanlığını taşır (Gaulier, 2007, Akt., Amsden, 2015). **Flop** ya da 'başarısızlık', clown'un özünü belirleyen temel ilkedir. Oyuncu, sahnede mükemmel olmaya çalışmaz; aksine beceriksizliğini, yetersizliğini ve hatalarını görünür kılarak seyircide empatik bir gülme yaratır. Lecoq'a göre flop, oyuncunun başarısızlığını kabul ettiği ve bu başarısızlık aracılığıyla sahici bir iletişim kurduğu andır. Bu yönüyle clown, klasik oyunculuk anlayışındaki 'mükemmellik ideali'ni altüst eder. **Seyirciyle doğrudan temas**, clown'un tiyatrodaki 'dördüncü duvarı' tanımadığı anlamına gelir. Seyirci, clown için edilgen bir izleyici değil; bir ortak, bir tanık, hatta kimi zaman bir yargıçtır. Clown'un seyirciyle kurduğu bu doğrudan ilişki, tiyatro illüzyonunu kırarak, performansın 'şimdi ve burada' gerçekleştiğini vurgular. Böylece clown, oyunla gerçeklik arasındaki sınırı sürekli ihlal eder. **Beden önceliği**, clown pedagojisinin bir diğer temel ilkesidir. Lecoq'un fiziksel tiyatro anlayışına göre clown, önce bedensel olarak tepki verir, sözcükler ise bedenin ardından gelir. Bu durum, tiyatronun söz-merkezli yapısına karşı bir duruşu ifade eder: Clown, düşünmeden önce hisseder, konuşmadan önce tepki verir. Bu da clown'u, modern tiyatrodaki bedenselliği merkeze alan performatif bir figür haline getirir. Son olarak **naiflik ve saflık**, clown'un varoluşsal temelidir. Clown, dünyayı çocuksu bir merakla algılar; kuralları anlamaz ya da yanlış anlar. Bu 'bilmeme' hali, basit bir cehalet değil, sorgulayıcı bir farkındalıktır. Clown, toplumsal normları, otoriteleri ve hiyerarşileri 'anlamadığı' için onları görünür kılar. Böylece clown'un saflığı, politik ve eleştirel bir potansiyel taşır: Bilmeden ifşa eder, anlamadan eleştirir (Lecoq, 2017: 165-176).

Lecoq pedagojisinin tanımladığı bu beş temel ilke, clown'u çağdaş tiyatro pratiğinde özgün bir estetik ve metodolojik kategori haline getirmiştir. Ancak clown'un bu kural yıkıcı, otorite karşıtı ve karnavalımsı yapısı, yalnızca 20. yüzyıl pedagojisiyle sınırlı değildir. Clownesk estetiğin kökleri, Orta Çağ ve Rönesans'ın halk şenliklerine, karnaval geleneğine ve Bakhtin'in 'karnavalesk' olarak adlandırdığı kültürel-politik direnişe kadar uzanır. Bu tarihsel ve kültürel bağlam, clown'un yalnızca bir sahne figürü değil aynı zamanda toplumsal hiyerarşileri tersyüz eden yıkıcı bir güç olarak nasıl işlev gördüğünü anlamak için elzemdir.

2.2. Clownesk Estetiğin Karnavalesk Kökleri

Clown, tarihsel olarak 'halk tiyatrosu' ile ilişkilendirilmiştir. Tarihsel olarak karşımıza çıkan tüm clown benzeri figürler, soylu karakterlerin aksine sıradan halkı temsil etmiş ve sıklıkla otoriteyi alay konusu yapmıştır. Bu bağlamda clown'un halk tiyatrosuyla ilgili bir figür olduğunu söylemek mümkündür. Clown'un 'kural tanımaz' tavrı, halk tiyatrosunun, elit tiyatro kurallarını yıkmaya yönelik tavrıyla örtüşür. Halk tiyatrosu, metin yerine doğaçlamayı, psikolojik derinlik yerine fiziksel komediyi, illüzyon yerine doğrudan hitabı tercih eder. Bu anlamda clownesk olan da bu kural yıkıcı yapının içinde var olur. Bu çalışma kapsamında ele alınacak olan *Clown-Macbeth* oyununda, halk tiyatrosunun (clown'lar) elit tiyatroyu (Shakespeare) ele geçirmesi, sembolik bir hadisedir. Clown'lar, "biz Macbeth'i bilmiyoruz ama daha iyi oynarız" derken, yalnızca sahneyi değil kültürel sermayeyi de ele geçirme iddiasındadır.

Clown'un devrimsel etki yaratma potansiyeli barındıran kural yıkıcılığı, Rus edebiyat kuramcısı Mikhail Bakhtin'in (1895-1975), karnaval kavramıyla da doğrudan ilişkilidir. Bakhtin'in karnaval kavramını, Orta Çağ ve Rönesans döneminde halk şenliklerinin resmi kültürü tersyüz eden yapısını tanımlamak için kullanmıştır (Bakhtin, 1984: 4). Bakhtin'e göre karnaval, hiyerarşilerin geçici olarak askıya alındığı, 'yüksek' ile 'alçak'ın yer değiştirdiği, bedenin (özellikle alt beden) kutlandığı ve grotesk unsurların ön plana çıktığı bir dünya tasavvurudur. Karnavallarda kraliyet tacı soytarıya giydirilerek, otorite figürleri gülünç hale getirilir. Karnavallarda sıklıkla karşımıza çıkan grotesk görünümlü bedenler hem çürüme hem yaratımın simgesi olarak ölüm-yeniden doğum çatışmasını belirgin hale getirir. Karnaval küfür, argo ve bedensel içerikli söylemlerin serbestçe kullanılması sayesinde resmi dil bozulur. Bütün bu kural yıkıcı davranışlar, geçici de olsa toplumsal sınıf farklılıklarının askıya alınmasını ve herkesin karnaval süresince eşit olmasını sağlar. Karnaval ruhunun bu eşitleyici ve özgürlükçü ruhu, toplumun bir tür katharsis (duygusal sağaltım) yaşamasını sağlar. Dolayısıyla tüm korkunç, grotesk ve kaotik görünümünün ardında iyileştirici ve dinginleştirici bir etki yaratır (1984: 10-84).

Clownesk estetik, karnaval geleneğinin çağdaş tiyatrodaki devamı olarak görülebilir. *Clown-Macbeth* uygulamasında, dört clown'un Shakespeare'in trajik evrenini 'istila etmesi', karnavalesk bir dönüşümün sahnede gerçekleşmesidir. Trajedi komediye, ciddiyet eğlenceye, yüce dil popüler kültür referanslarına dönüşür. Söz konusu karnavalesk dönüşüm, bu uygulamada klasik bir trajedinin clownesk teknikle ters yüz edilmesinde de belirgin hale gelir. Klasik trajedi geleneğinin zirvelerinden biri olarak kabul edilen *Macbeth*, Aristoteles'in *Poetika*'sında tragedyaya için yapılan tanımlamaya da uygun olacak biçimde ciddi ve ağır bir kurgudur. Soylu bir kahraman olan Macbeth'i yıkıma götüren, aşırı hırslı olmasıyla kendisini ortaya koyan 'hamartia'sıdır (trajik kusuru: aşırı hırs). Kahramanın bu acıma ve korku uyandıran büyük yıkımı, seyircinin katharsis'i yaşamasını sağlar (Aristoteles, 1999: 22). Yüksek bir dil kullanımı, evrensel konuları işleme ve soylu karakterleri ele alma gibi temel trajedi kurallarının net biçimde işlediği oyunda, mizahi unsur, yalnızca gerilimi azaltmak için sınırlı bir araç olarak kullanılmıştır. *Clown-Macbeth* oyununda ise bu büyük trajedi, adeta bir karnaval ortamına büründürülür ve tüm yüceltici olgular yerle bir edilir. Trajik kahramanı gülünç hale getiren, oyunun ağır temalarını oyuncaklaştıran ve katharsis yerine kahkaha üreten bu müdahale, bir tür 'karnavalesk dönüşüm' olarak ele alınabilir.

Karnavalesk dönüşümün *Clown-Macbeth* uygulamasında nasıl gerçekleştiğini anlamak için, yalnızca figürün tarihsel ve kültürel bağlamını değil aynı zamanda bu figürün sahneye taşınma biçimini, yani dramaturjik yapıyı

da incelemek gerekmektedir. Klasik trajedi metni ile clownesk performans arasındaki bu karşılaşma, esas olarak doğaçlamaya dayalı bir dramaturgi anlayışıyla mümkün olmuştur. Doğaçlama, clown'un karnavalesk ruhunu sahneye taşıyan temel araçtır; çünkü metin otoritesini sorgular, oyuncuya özerklik tanır ve seyirciyi pasif bir izleyici konumundan çıkararak performansın eş-yaratıcısı haline getirir. Bu bağlamda, clownesk estetiğin dramaturgi boyutunu ve seyirci-oyuncu ilişkisini ele almak, çalışmanın üçüncü kavramsal ayağını oluşturmaktadır.

2.3. Doğaçlama Dramaturgisi ve Seyircinin Konumu

Klasik dramaturgi anlayışı, *Poetika*'dan bu yana Batı tiyatro geleneğinde egemen olan, metin merkezli bir yaklaşımdır. Bu yaklaşımda dramatik metin, temsil sürecinin ontolojik ve epistemolojik temelini oluşturur. Oyuncu, önceden belirlenmiş yazılı diyaloglar ve sahne yönergelerini icra eden bir aracı konumundadır. Sahneleme pratiği, metnin 'otantik' veya 'doğru' bir biçimde yorumlanması ve görsel-işitsel düzleme aktarılması amacına yöneliktir. Bu dramaturgi modeline bağlı bir sahnelemede oyuncunun yaratıcı özerkliği ve performatif varlığı, yazarın otoritesi altında sınırlandırılmıştır. Oyuncu, karakterin ve dramatik eylemin önceden kodlanmış göstergeleri aracılığıyla anlam üretiminde araçsal bir rol üstlenmiştir. Yönetmen ise metnin 'doğru' yorumunu bulup uygulamaya odaklıdır. Bu bağlamda temel otorite, metnin kendisidir.

Doğaçlamaya dayalı dramaturgide sahne ile metin arasındaki hiyerarşi tersine çevrilir. Metin, eğer varsa, bir 'iskelet' ya da 'çıkış noktası' olarak işlev görür. Asıl dramatik yapı, sabit ve önceden belirlenmiş kalıplardan çok doğaçlamanın esnek ve açık doğasıyla şekillenir. Doğaçlama dramaturgisinin temelinde 'anlık üretim', 'esneklik', seyirci odaklılık' ve 'kolektif yaratıcılık' gibi ilkeler bulunur. Oyuncu, önceden çözümlenmiş replikler yerine, o anda aldığı etkiler ve gelişen eylemlere göre yaratıcı edimler gerçekleştirir. Bu yaklaşım yüksek bir risk içerir: hazırlıksızlık her zaman mümkündür. Ancak olumsuz etkisiz sapmalar veya geçici hatalar, doğaçlamanın organik ritmini ve canlılığını gölgelemez; aksine bu belirsizlik, yaratıcı sürecin doğal bir parçası olarak kabul edilir. Doğaçlama oyuncusu, sadece önceden yazılmış diyalogları ezberleyip yeniden üreten bir araç değildir. Oyuncu, seyircinin toplumsal, kültürel ve mekânsal koşullarına duyarlı, dinamik bir 'eş-yaratıcı' konumundadır. Seyircinin tepkilerine göre hareket eder ve performansı bu etkileşimsel dinamik içinde biçimlendirir. Doğaçlama oyununun başlangıç eylemi, diğer oyuncular, seyirci ve mekânsal çevre ile kurulan karşılıklı ilişkilerden doğar ve sürekli dönüşür. Oyun, bireysel performansların toplamı değil, oyunun gidişatına etki eden oyuncular arası ilişkilerin bir arada ürettiği kolektif bir olaydır. Bu süreçte anlam, sabit ve önceden belirlenmiş değildir; aksine performans sırasında sürekli yeniden üretilir ve müzakere edilir. Doğaçlama bu yönüyle, tiyatrodaki yazar ve metin otoritesini sorgulamış, oyuncuya ve sürece merkezi bir rol tanımıştır (Lecoq, 2017: 45; Johnstone, 2016: 75-108).

Bu anlayış, Bertolt Brecht'in (1898-1956) epik tiyatro kuramının temel taşlarından biri olan *yabancılaştırma efekti* ile önemli benzerlikler taşır. Brecht, Marksist düşünceden beslenerek geliştirdiği epik tiyatro anlayışında, seyircinin oyun kişileriyle özdeşleşmesini engelleyen ve onları eleştirel düşünmeye yönlendiren yabancılaştırma efektini sistematize etmiştir. Brecht'e göre geleneksel Aristotelesçi tiyatro, seyirciyi karakterlerle duygusal özdeşleşme içinde pasif bir konuma iter ve bu durum, toplumsal gerçeklerin eleştirel sorgulanmasını engeller. Yabancılaştırma efekti ise seyircinin sahne olaylarını tanıdık ve doğal olarak algılamasını önleyerek, onları alışılmadık, sorgulanır hale getirir. Bu etki, doğrudan seyirciye hitap etme, müzik ve şarkılarla anlatıyı kesme, oyuncuların karakterlerinden zaman zaman koparak yorumlar yapması, sahne düzeninin illüzyonu kırarak biçimde görünür olması gibi çeşitli tekniklerle sağlanır (Nutku, 2007: 113-118).

Clownesk estetik, Brecht'in yabancılaştırma efekti ile ilişkilendirilebilecek önemli bir potansiyel taşır. Her iki yaklaşım da seyircinin pasif özdeşleşmesini kırmayı, teatral illüzyonu bozmayı ve sahnenin yapaylığını görünür kılmayı amaçlar. Ancak aralarında temel bir ayrım vardır: Brecht'in yabancılaştırma efekti, bilinçli bir politik pedagojiyle seyircide eleştirel bilinç uyandırmayı hedeflerken, clownesk estetik daha çok oyunsu,

spontan ve karnavalesk bir yıkımla işler. Brecht'te mesafe didaktik bir araçtır; clown'da ise mesafe, aptallık, başarısızlık ve seyirciyle doğrudan ilişki aracılığıyla yaratılan oyunsu bir durumdur. Yine de her ikisi de dördüncü duvarı yıkar, oyuncunun karakterle arasında mesafe olduğunu vurgular ve seyircinin düşünsel katılımını talep eder. Bu bağlamda *Clown-Macbeth* sahnelemesi hem Brecht'in politik mesafesini hem de clown'un oyunsu mesafesini bir arada barındıran melez bir estetik örneği olarak değerlendirilebilir.

Doğaçlamaya dayalı dramaturgi anlayışında, oyuncunun kendi iç dünyasıyla ve dış dünyayla organik bir bağ kurması söz konusudur. Bu anlayışta oyuncu, karakterin içinde kaybolmaz; karakter ile kendi arasında bir mesafe tutar ve bu mesafeyi seyirciyle paylaşır. Bir yandan karakterlerini oynarlar, diğer yandan seyirciye göz kırparak onlarla iletişim kurar ve onları oyunun içine davet ederler. Bu ikili yapı, oyuncunun hem sahne içinde hem de sahne dışında olmasını sağlar. Oyuncu, aynı anda hem karakterin dünyasında var olur hem de seyirciyle doğrudan ilişki içindedir. Doğaçlamada oyuncuya büyük bir özgürlük alanı tanınır. Oyuncu, sabit bir rolün sınırları içinde kalmak yerine, anın gerektirdiği şekilde hareket edebilir. Karakterle mesafeli ilişki kurması, oyuncunun eleştirel bir bakış açısı geliştirmesine ve performansı daha bilinçli bir yaklaşımla şekillendirmesine olanak tanır. Bu yaklaşım, seyirciyle kurulan doğrudan ilişki sayesinde, teatral illüzyonu kırar ve performansın yapaylığını görünür kılar. Böylece seyirci, pasif bir gözlemci konumundan çıkarak, oyunun inşa sürecinin farkında olan aktif bir tanık haline gelir. Doğaçlama bu yönüyle, sadece bir anlatı sunmakla kalmaz; aynı zamanda tiyatronun kendisini, yapım sürecini ve oyuncu-seyirci ilişkisini de sorgulamaya açar (Lecoq, 2017: 45-52). Doğaçlama tekniği ile sahnelenen bir clown gösteriminde de oyuncu-seyirci ilişkisi klasik tiyatro-seyirci ilişkisinden temel olarak farklıdır. Klasik tiyatrodaki seyirci, varsayımsal "dördüncü duvar"ın arkasından sessizce oyunu izler ve oyunun kurumca dünyasına dalmaya teşvik edilir. Clown ise dördüncü duvarı yıkar. Seyirci, oyuncuyu görür ve oyuncu da seyirciyi görebildiğini, onunla iletişim kurabildiğini ve onu oyunun yaratım sürecinin ortağı haline getirdiğini açıkça kabul eder. Bu karşılıklı farkındalık, clown performansının temel dinamiğini oluşturur. Clown, seyircinin gülmesine, alkışlamasına, tepki vermesine ihtiyaç duyar. Seyirci olmadan clown da yoktur.

Clown-seyirci ilişkisinde *risk* merkezi bir kavramdır. Clown, seyirciyle söz alışverişine girer, onları sahneye davet eder, onlarla iletişim kurmaya çalışır. Seyirci bu durumdan rahatsız olabilir, tepki verebilir, hatta oyundan kopabilir. Ancak bu belirsizlik ve risk, clown'un gücüdür. Clown, güvenli olmayan bir alandır. Clown performansında başarısızlık, komedi için verimli bir zemin oluşturur (Simon, 2003: 100). *Clown-Macbeth*'te, oyunu izlemekten vazgeçerek salondan çıkan seyirciler ve onlara verilen tepkiler, bu riskin somut sonuçlarını göstermiştir. Clown, her seyircinin oyunu beğeneceğini garanti etmez; aksine bazı seyircilerin rahatsız olacağını bilir ve riskliliğin oyunun parçası olduğunu kabul eder. Dolayısıyla Clown'un seyirciyle kurduğu ilişki, kontrollü bir kaos içerir. Clown'lar gösteri sırasında açığa vurdukları sanal kaosu hızla kontrol altına alırlar. Gösteri genellikle bozulmayı, dönüşümü ve uzlaşmayı içeren aynı döngüyü yeniden başlatmayı mümkün kılan bir uzlaşma ile sona erer (Bouissac, 2015: 174). Oyuncu, seyircinin tepkilerine göre anlık kararlar alır, doğaçlar ve performansı bu etkileşim içinde yeniden şekillendirir. Seyirci pasif bir alımlayıcı değil, performansın akışını etkileyen aktif bir katılımcıdır. Clown, seyircinin gülüşünü, sessizliğini, rahatsızlığını veya coşkusunu okur ve buna göre hareket eder. Bu açıdan seyircinin dürüst tepkiler vermesi önemlidir (2003: 103). Bu dinamik ilişki, her performansı benzersiz kılar çünkü her seyirci grubunun verdiği tepki farklıdır ve clown bu farklılıklarla zenginleşir. Seyircinin doğrudan katılımı, clown performansının yapısını belirler. Bir seyircinin sahneye çıkması, clown'un bir soruya aldığı yanıt, hatta bir bakış bile performansın yönünü değiştirebilir. Bu açıklık, öngörülemezlik ve karşılıklılık, clown-seyirci ilişkisini klasik tiyatrodan ayıran temel özelliklerdir. Clown, teatral illüzyonu sürdürmek yerine, performansın yapaylığını ve o anki gerçekliğini vurgular. Böylece seyirci, sadece bir hikâyenin tanığı değil aynı zamanda o hikâyenin yaratılma sürecinin aktif bir parçası haline gelir.

Doğaçlama dramaturgisi ve clownesk estetiğin metin-merkezli tiyatro anlayışından kopuşu, Hans-Thies Lehmann'ın postdramatik tiyatro kavramıyla da yakından ilişkilendirilebilir. Postdramatik tiyatro, metnin sahne üzerindeki mutlak hâkimiyetinin sona erdiği, performansın kendisinin ve sahne materyalinin metinle

eşit ya da daha öncelikli hale geldiği bir estetik anlayışı ifade eder. Lehmann'a göre postdramatik tiyatro, "tiyatronun kurgusal bir kozmosu temsil ettiği fikrinden" uzaklaşarak, daha heterojen, çok katmanlı ve metin-dışı unsurları merkeze alan bir performans pratiğidir. Bu anlayış, klasik dramının Aristotelesçi zaman-mekân-eylem birliğini, mimetik temsil anlayışını ve metin otoritesini sorgular; bunların yerine bedenselliği, ritmi, görsel dramaturgiyi, müziği ve performansın o an gerçekleşen canlılığını öne çıkarır (Lehmann, 2006: 30-31).

Postdramatik tiyatro kavramı, *Clown-Macbeth* sahnelemesinin dramaturjik yapısını anlamak için son derece verimli bir analitik çerçeve sunar. Lehmann'ın tanımladığı postdramatik özelliklerin birçoğu (metin yerine performansın önceliği, hiyerarşik gösterge düzeninin bozulması, bedenselliğin ve ritmin ön plana çıkması, seyirciyle doğrudan etkileşim, metateatral yapı) *Clown-Macbeth*'te somut olarak gözlemlenebilir. Lionel Abel'e göre metateatral sahneleme pratiği, karakterlerin teatralliklerinin farkında olmalarıyla başlar ve gerçekliğin illüzyon tarafından şekillendirildiği fikrini destekleyen bilinçli, anti-gerçekçi ve yapısal olarak esnek tekniklere dayanır (Abel, 1966: 60-79). Shakespeare'in metni, bu sahneleme de yalnızca bir iskelet, bir çıkış noktası olarak işlev görür; asıl dramaturjik yapı, clown'ların doğaçlama yoluyla o anda inşa ettikleri performatif eylemlerle şekillenir. Oyunun açılışında klasik bir *Macbeth* yorumu izlenimi yaratılması, ardından clown'ların müdahalesiyle bu dramatik yapının parçalanması, tam da Lehmann'ın ifade ettiği "dramatik paradigmanın ötesine geçme" (Lehmann, 2006: 27) hareketinin canlı bir örneğidir. Clown'ların sahneye halatlarla inmesi, popüler kültür müziği kullanımı, yönetmenin sahneye karakter olarak katılması, oyuncuların kendi ve başkalarının mimiklerini taklit etmesi gibi unsurlar, postdramatik tiyatronun heterojen ve performatif doğasını yansıtır. Bununla birlikte, *Clown-Macbeth* yalnızca postdramatik değil, aynı zamanda dramatik ile postdramatik arasında gerilimli bir ilişki kuran melez bir yapıdır. Lehmann'ın da belirttiği gibi, postdramatik tiyatro dramatik tiyatronun yerine geçen değil, onunla diyalektik bir ilişki içinde var olan bir biçimdir. *Clown-Macbeth*'te Shakespeare'in olay örgüsünün temel hatları korunur, ancak bu olay örgüsü clownesk müdahaleyle sürekli olarak bozulur, parodize edilir ve yeniden kurulur. Bu durum, Lehmann'ın tanımladığı postdramatik tiyatronun sınırlarını zorlar ve genişletir: Metin tamamen terk edilmez, ama otoritesi kırılır; temsil tamamen reddedilmez, ama parodize edilir; illüzyon tamamen yıkılmaz, ama sürekli kesintiye uğratılır. Dolayısıyla *Clown-Macbeth*, Lehmann'ın postdramatik kategorisine tam olarak yerleştirilemez; daha doğru bir ifadeyle, dramatik ile postdramatik arasında salınım yapan, iki paradigmayı aynı anda hem kullanan hem sorgulayan bir sahneleme pratiğidir.

Buraya kadar ele alınan kavramsal çerçeve, *Clown-Macbeth* uygulamasının analizi için gerekli teorik zemini oluşturmuştur. Bu noktada, soyut kavramlardan somut sahne pratiğine geçiş yapmak, kuramsal tartışmayı performatif gerçeklikle buluşturmak gerekmektedir. Şimdiye dek tanımlanan ilkeler (Lecoq'un beş temel unsuru, Bakhtin'in karnavalesk dönüşümü, dördüncü duvarın yıkılması, doğaçlama stratejisi ve seyircinin eş-yaratıcı konumu) *Clown-Macbeth* sahnelemesinde nasıl tezahür etmiştir? Shakespeare'in trajik evreni ile clown'un gülünç dünyası arasındaki çatışma, sahnede hangi dramatik anlarda kristalize olmuştur? Seyircinin beklentileri nasıl kırılmış, klasik metin nasıl dönüştürülmüş ve bu dönüşüm hangi estetik ve pedagojik sonuçlar doğurmuştur? Bu sorulara yanıt verebilmek için, *Clown-Macbeth* sahnelemesinin kritik anları çözümlenecek ve bu sahnede ortaya çıkan çok katmanlı dramaturjik, estetik ve etkileşimsel dinamikler incelenecektir.

3. DOĞAÇLAMA PRATİĞİNDE CLOWNESK DÖNÜŞÜM: CLOWN-MACBETH ANALİZİ

Buraya kadar kurulan kavramsal çerçeve (clown figürünün pedagojik temelleri, karnavalesk estetiğin yıkıcı gücü ve doğaçlama dramaturgisinin sahne-metin-seyirci ilişkisini yeniden biçimlendirme potansiyeli), *Clown-Macbeth* uygulamasının analizi için gerekli teorik zemini sağlamıştır. Bu bölümde, soyut kavramlardan somut sahne pratiğine geçilecek ve Lecoq pedagojisi, Bakhtin'in karnaval kuramı ile doğaçlama dramaturgisinin *Clown-Macbeth* sahnelemesinde nasıl tezahür ettiği, performans verilerinin detaylı analizi üzerinden ortaya konulacaktır. *Clown-Macbeth* uygulaması, bir devlet üniversitesinin Tiyatro Bölümü'nde, oyunculuk programının son sınıf öğrencileriyle gerçekleştirilen, deneysel bir sahneleme projesidir. Mezuniyet gösterisi formatında sunulan oyun, seyircilere "Shakespeare'in *Macbeth*'i" olarak duyurulmuş; clownesk müdahaleye

ilişkin herhangi bir ön bilgi verilmemiştir. Sahnelemede Shakespeare'in metni yalnızca anlatı iskeleti olarak kullanılmış, tüm diyaloglar ve sahne eylemleri doğaçlama yoluyla inşa edilmiştir.

Bu bölümde analiz edilecek olan veriler, üç ana kaynaktan elde edilmiştir: Birincisi, oyunun video kayıtları; ikincisi, yönetmen (aynı zamanda araştırmacı) tarafından tutulan prova ve performans süreç notları; üçüncüsü ise araştırmacının katılımcı gözlemci konumundan elde ettiği verilerdir. Uygulama temelli araştırma metodolojisi gereği, sahneleme süreci hem yaratıcı bir edim hem de bilgi üretim aracı olarak ele alınmıştır. Performans sırasında seyirci tepkileri (gülme, alkış, sessizlik, oyundan çıkma gibi davranışlar) kaydedilmiş; ancak bireysel seyirci kimliklerine ilişkin herhangi bir veri toplanmamıştır. Analiz süreci, video kayıtlarının tekrarlı izlenmesi, kritik anların transkript edilmesi ve bu anların kuramsal çerçeveye ilişkilendirilmesi yoluyla gerçekleştirilmiştir.

Clown-Macbeth sahnelemesinin yaklaşık 90 dakikalık toplam süresi içinde, clownesk estetiğin en yoğun ve çok katmanlı biçimde tezahür ettiği ilk an, 'clown'ların istilası' olarak adlandırılabilir olan giriş sahnesidir. Bu sahne, oyunun açılışından kısa süre sonra gerçekleşir: Üç cadının Shakespeare'in orijinal metnine sadık kalınarak oynanmaya başladığı bir anda, dört clown halatlarla sahneye inerek oyunu ele geçirir. Bu müdahale, seyircinin beklentilerini kıran, dördüncü duvarı yıkan ve metnin otoritesini sorgulayan çok boyutlu bir performans anıdır. Sahne, fiziksel (halatlardan iniş), görsel (ışık değişimi), işitsel (Mission Impossible film müziği), bedensel (clown karakterizasyonu), metateatral (yönetmenle diyalog) ve metinsel (Shakespeare'i okuma) müdahalelerin iç içe geçtiği, yaklaşık 15 dakikalık yoğun bir dramatik operasyondur. Bu nedenle, söz konusu sahne, çalışmanın odak noktası olarak seçilmiş ve aşağıda detaylı biçimde analiz edilmiştir.

3.1. İlk Kritik Sahnenin Anatomisi: Clown'ların İstilası

Clown'ların sahneye girişi, tek bir anlatısal müdahale olmaktan ziyade, birbirini takip eden ve birikimli bir etki yaratan çok katmanlı bir süreç olarak gerçekleşmiştir. Bu süreç, seyircinin ilk şaşkınlığından 'oyun içinde oyun' farkındalığına geçişini sağlayan bilinçli bir dramaturjik tasarımın ürünüdür. Her katman, bir öncekinin yarattığı etkiyi güçlendirirken, aynı zamanda yeni bir estetik ya da anlamsal boyut eklemektedir. Aşağıda bu çok boyutlu müdahalenin anatomisi, kronolojik olarak ve her bir müdahale biçiminin sahne dinamikleri üzerindeki etkisi bağlamında ele alınmaktadır.

Sahne, cadıların Shakespeare'in orijinal metnine sadık kalınarak oynanmaya başladığı gerçekçi bir atmosferle açılmıştır. Ancak tam bu anda, sahne üstündeki ışık barlarının bulunduğu noktadan oyun alanına doğru halatlar atılmıştır. Bu fiziksel müdahale, klasik sahne düzeninin ilk somut ihlalidir. Halatların yukarıdan aşağıya doğru atılması, yalnızca teknik bir hareket değil, aynı zamanda başka bir düzlemin oyun dünyasına zorla girmesinin göstergesidir. Dört clown, bu halatlardan aşağı inerken, gözlerinde siyah güneş gözlükleriyle kendilerince 'havalı/karizmatik' çeşitli tuhaf sportif hareketler yapmıştır. Bu iniş, popüler sinema estetiğinin tiyatro sahnesine taşınmasıdır ve clown'ların başından itibaren 'ciddiyetsiz' tutumlarını açığa vurur. Ancak dikkat çekici olan, dört clown'dan birinin diğerlerinden tamamen farklı bir ruh halindedir: yükseklik korkusu nedeniyle tir tir titreyerek, aşırı korkmuş bir halde halata sıkı sıkı tutunmuş, yüzü kireç gibi bembeyaz durumdadır. Bu karakter, clown'ların 'aptallık' ve 'başarısızlık' özelliklerini (Lecoq pedagojisinin 'flop' kavramını) somutlar (Lecoq, 2017: 165-167). Clown'ların fiziksel varlığı bile klasik *Macbeth* dünyasına aykırıdır: kırmızı burunlar, renkli kostümler, abartılı jestler. Bu görsel çatışma, seyirciye anında "burada bir şeyler ters gidiyor" mesajı verir.

Halatlar atılır atılmaz, cadılar sahnesinde kullanılan mistik, puslu ve tekinsiz ortamı yaratan ışıkların yerini, mavi, kırmızı, yeşil ve sarı renkli, kaotik ve düzensiz biçimde durmadan hareket eden aşırı parlak ışıklar almıştır. Bu ışık değişimi, estetik düzlemdeki kırılmanın en belirgin göstergesidir. Trajedinin loş, kontrollü, atmosferik ışığı yerini, kontrolsüz, renkli, gösterişli bir ışık düzenine bırakmıştır. Işığın bu dönüşümü, yalnızca teknik bir tercih değildir; trajedinin ağırlığını kaldıran, ciddiyeti dağıtan, sahneyi bir tür eğlence mekanına

dönüştüren dramatik bir harekettir. Seyirci, bu ani değişimle birlikte, *Macbeth*'in karanlık dünyasından çıkarılıp başka bir oyun evrenine taşınır. Bu geçiş, seyircinin beklentisini kıran ilk işarettir. Işık dönüşümüyle eşzamanlı olarak, *Mission Impossible* filminin ikonik müziği çalmaya başlamıştır. Bu müzik, seyircinin kolektif hafızasında derhal karşılık bulan, popüler kültürün klişeleşmiş bir unsurudur. Müziğin seçimi tesadüfi değildir: Hem 'tehlike' hem de 'gizli görev' çağrışımları taşıyan bu parça, clown'ların sahneyi ele geçirme misyonuyla ironik bir uyum içindedir. Ancak bu uyum aynı zamanda parodiktir. *Mission Impossible*'ın casus-aksiyon dünyası, Shakespeare'in trajik evreniyle hiçbir ilişkisi olmayan bir estetikdir. Bu çatışma, clownesk yaklaşımın özünü gösterir: Yüksek sanat ile popüler kültürün, ciddiyet ile eğlencenin, elit ile halkın karşılaşması ve Bakhtin'in karnaval kavramında tanımladığı yüksek-alçak estetik hiyerarşisinin bozulması (Bakhtin, 1984: 15).

Clown'ların halatlardan inişi tamamlandıktan sonra, ayakları yere basan üç clown ile korkak olan clown arasında ilginç bir dinamik oluşmuştur. Ayağı yere basan korkak clown, aniden elde ettiği gülünç bir özgüvenle cebinden su tabancasını çıkarmıştır. Diğer üç clown da aynı hareketi yapmış, her birinin farklı renkte su tabancaları ortaya çıkmıştır. Bu an, clown'ların bedensel anlatımının gücünü gösterir. Korku ile özgüven arasındaki ani geçiş, clown karakterizasyonunun temel özelliklerinden biridir: Duygusal durumlar abartılı, ani ve tutarsızdır. Su tabancaları, oyuncak silahlar olarak hem çocuksu bir masumiyet hem de tehdit parodisi taşır. Clown'lar ciddi olmaya çalışır, ama araçları (renkli su tabancaları) onları hemen ifşa eder.

Clown'lar, su tabancalarını çıkardıktan sonra sanki kameraya poz veriyormuş gibi aşırı derecede saçma tavırlarla donmuş ve ardından bir sonraki poz için tekrar hareketlenmişlerdir. Bu poz verme faslı, dramatik akışın kasıtlı olarak durdurulduğu, seyirciye düşünme zamanı tanıyan stratejik bir duraklamadır. Bu duraklamanın işlevi, yönetmen notlarında şöyle ifade edilmiştir: "Seyircilerin yaşadığı kafa karışıklığının ufak ufak 'bu işin içinde bir iş var' farkındalığına dönüşmesi için bilinçli bir seçim." Seyirci, bu anda iki olasılık arasında gidip gelir: Sahne üzerinde yaşanan beklenmedik aksiyon ya bir kazadır ya da planlı olarak kurgulanmıştır. Clown'ların abartılı, saçma pozları, ikinci ihtimale dair ipuçları verir. Bu belirsizlik hali, seyircinin oyunla aktif bir ilişki kurmasını sağlar ve Brecht'in yabancılaştırma efektine benzer şekilde seyirciye düşünme mesafesi açar (Brecht, 1997: 201). Poz verme eylemi aynı zamanda 'gösteri'nin altını çizer. Clown'lar, kendilerinin izlendiğinin farkındadır ve bu farkındalığı abartarak gösterirler. Tiyatro, artık bir illüzyon alanı değil, 'gösterinin gösterisi' haline gelmiştir.

Poz verme faslının hemen ardından clown'lar, su tabancalarını ilk olarak sahne üzerinde bulunan ve o sırada "bu son derece absürd durumu ve bir anda beliren kırmızı burunlu, rengarenk kostümlü bu dört figürün nereden geldiğini anlamaya çalışan" oyunculara (cadılara) doğrultmuş ve su sıkmaya başlamışlardır. Ardından oyuncuları bir hışımla sahneden kovmuşlardır. Bu eylem, sembolik düzeyde son derece anlamlıdır: Clown'lar, klasik *Macbeth*'i temsil eden oyuncuları fiziksel olarak sahneden çıkararak, trajedinin yerini alırlar. Su tabancası, oyuncak bir silah olduğu için tehdit parodiktir. Ancak bu parodinin kendisi, ciddi bir güç ilişkisini gizler: Clown'lar, Shakespeare'in otoritesini temsil eden oyuncuları kovma yetkisine sahiptir. Bu yetki nereden gelir? Yönetmenin sonradan vurgulayacağı gibi, yönetmenin kendi zihninden. Dolayısıyla clown'lar, aslında oyunun bilinçdışını, 'bastırılmış halk kültürü'nü temsil eder.

Clown'lar birbirlerine de su sıkmış, ardından sahne üstünden ön sıralarda oturan seyircilere su sıkmaya başlamışlardır. Seyirci-oyuncu arasındaki fiziksel sınır böylece kesin olarak yıkılmıştır. Seyirci artık pasif izleyici değil, oyunun hedefi, hatta kurbanıdır. Özellikle inerken tir tir titreyen clown, "hızını alamayarak büyük bir hışımla seyircilerin arasına dalmış ve silahındaki son damla bitinceye kadar su sıkmaya devam etmiştir." Bu müdahalenin iki işlevi vardır: Birincisi, dördüncü duvarı yıkmak; ikincisi, seyirciye güvenli olmadığı mesajını vermek. Seyirci, artık rahat koltuğunda oturup 'sanat eseri'ni seyreder. Her an kendisine su sıkılabilir, hedef alınabilir, oyuna dahil edilebilir. Bu, clown estetiğinin temel prensibidir: Seyirci, oyunun dışında kalmaz (Lecoq, 2017: 168-170).

Su sıkma eyleminin ardından, oyunun yönetmeni mikrofonla sahneye müdahale etmiştir: "Siz kimsiniz?", "Ne yapıyorsunuz?", "Neden oyunu bozuyorsunuz?" soruları sorulmuştur. Yönetmenin varlığı, oyunun meta-teatral yapısını bir adım daha derinleştirir. Artık sahnede yalnızca oyuncular değil, oyunun otoritesi (yönetmen) de bulunmaktadır. Clown'ların cevapları son derece basittir: "Clown'uz", "su sıkıyoruz", "hangi oyunu?" Bu basitlik, clown'un "naiflik" özelliğini gösterir. Clown'lar karmaşık açıklamalar yapmaz, doğrudan ve çocuksu bir dille konuşurlar. "Hangi oyunu?" sorusu, özellikle önemlidir: Clown'lar, Macbeth'in varlığını tanımamaktadır. Onlar için sahne boştur, ya da en azından bozulan bir oyun vardır ve onlar bunu düzeltmeye gelmişlerdir.

Yönetmen, "onlar gelmeden ne yapıldığını, seyircilerin orada neden bulunduğunu" açıkladıktan sonra, bir clown yönetmene "onları çağırmanın yönetmenin kendisi olduğunu" söylemiştir. Yönetmen ne olduğunu anlayamamış ve "nasıl yanı" diye sormuştur. Clown'lardan biri "biz sahneye gelmeden önce ne düşünüyordun?" diye sormuş, yönetmen ise şu yanıtı vermiştir: "Bir yandan sahnede teknik aksaklık sebebiyle oluşan ve oyuncuların (cadıların) yaşadığı aksaklığın bir şekilde çözülmesini dilediğini diğer yandan doktora tezini düşündüğünü." Bir diğer clown "peki, tezin konusu ne?" diye sormuş, yönetmen "genel anlamıyla söylemem gerekirse 'clown' üzerine" demiştir. Sonuncu clown ise "Tamam işte, çözmeye geldik" demiştir. Bu diyalog, oyunun kurmaca yapısını tamamen açığa çıkarır. Yönetmenin düşüncesi, sahnede somutlaşmıştır. Clown'lar, yönetmenin zihninin ürünüdür, ama aynı zamanda ondan bağımsız hareket ederler. Bu paradoks, Pirandello'nun *Altı Kişi Yazarını Arıyor* oyununda olduğu gibi, sanatçı ile eseri arasındaki ilişkiyi sorgular (Abel, 1966: 111). Yönetmenin doktora tezinin clown üzerine olması, oyunun öz-düşünsel yapısını vurgular. Oyun, kendi yapım sürecini, kendi teorik zeminini, kendi araştırma sorusunu içinde taşır. Bu, uygulama temelli araştırma yönteminin dramaturjik düzeyde ifadesidir.

Yönetmen "Ne demek istiyorsunuz, sizi ben mi çağırdım?" diye sormuş, bunun üzerine tüm clown'lar aynı anda "evet!" diye bağırılmışlardır. İçlerinden biri "zaten oyun da kötüydü" derken bir başkası "bunlar yapamıyordu, biz daha iyisini yaparız" demiştir. Ardından bir diğer clown "ne oynuyorlardı ki" diye sormuş, yönetmen "Macbeth" yanıtını vermiştir. Sonuncu clown "o ne?" diye arkadaşlarına sormuş ve "hepsi birden bilmediklerini ifade eden türlü mimikler ve jestler yapmışlardır." Seyirciden reaksiyon alınınca, clown'lar bu mimik ve jestleri büyütürken yapmaya devam etmiş, kısa süreliğine oynamaya ve eğlenmeye devam etmişlerdir. Bu sahne, clown'ların "bilmeme" durumunu netleştirir. Clown'lar, Shakespeare'i tanımazlar, Macbeth'i bilmezler. Bu "bilmeme", aynı zamanda bir güçtür: Clown'lar, elit kültürün kodlarına tabi değildir. Onlar için sahne, hiyerarşisiz, oyunun oynanabileceği boş bir alandır. Shakespeare'in otoritesi, onlar için geçersizdir. Seyirciden gelen reaksiyon ve clown'ların buna verdiği yanıt, clown-seyirci dinamiğinin temel özelliğini gösterir: Clown, seyircinin enerjisiyle beslenir. Seyirci güldükçe, clown abartır, büyütür, tekrarlar. Bu, doğaçlama tiyatronun canlı, akışkan doğasının bir göstergesidir.

Clown'lardan biri, sahneden kovaladıkları oyuncuların oynadığı oyunun "tüm provalarını izlediğini, tiyatro bölümündeki tüm hocaları ve öğrencileri tanıdığını" söylemiştir. Ardından diğerleri de "ben de tanıyorum", "ben de biliyorum ki", "ooo hepsini çok iyi biliyorum, mesela bak bu kim?" diyerek "gerçekten bölümdeki hocaların ardından bazı öğrencilerin sık sık kullandığı ve kendisiyle özdeşleşen mimikleri, jestleri, tavırları, gülerken çıkardıkları sesleri, kısa boylu oluşunu, konuşmasında yaptığı bazı ilginç tonlamaları, o hocaya ya da öğrenciye ait belli cümle ve ifade kalıplarını abartılı biçimde taklit etmeye başlamışlardır." Bu sahne, oyunun bağlamını açığa çıkarır: Oyun, bir üniversitenin güzel sanatlar fakültesinin oyunculuk bölümünde gerçekleşmektedir ve seyirci, büyük oranda bu bölümün öğrenci ve öğretim üyelerinden oluşmaktadır. Dolayısıyla taklit sahnesi, bir tür 'içeriden mizah' üretir. Clown'lar, topluluğun sosyal kodlarını, alışkanlıklarını, hiyerarşilerini parodize eder. Bu, clown'un 'sosyal ayna' işlevini gösterir: Clown, toplumu taklit ederek ona kendini gösterir. Ancak bu ayna, düz değil, çarpıktır; abartır, grotesk hale getirir. Bölümdeki hoca ve öğrencilerin taklit edilmesi, aynı zamanda akademik otoriteyi de sorgular. Clown'lar, hocaları ve öğrencileri aynı düzlemde, aynı şekilde taklit eder; aralarında hiyerarşi farkı gözetmez. Seyirci için ise bu

sahne, bir tanınma ve rahatlama anıdır. Seyirci, 'oyunun kendileriyle ilgili olduğunu' anlar ve bu farkındalık, katılımı artırır. Oyun artık genel bir sanat eseri değil, 'bizim oyunumuz' haline gelir.

Clown-Macbeth sahnelemesinin bu ilk kritik sahnesinde, Brecht'in yabancılaştırma efekti ile postdramatik tiyatro estetiği birbirleriyle iç içe geçmiş biçimde işler. Clown'ların sahneye müdahalesi, seyircinin *Macbeth*'e dair beklentilerini ve teatral illüzyonu kökten sarsar. Işık ve müzik değişimi, halatlardan iniş, su tabancalarıyla oyun, poz verme faslı gibi unsurlar, Brecht'in yabancılaştırma efektinin temel tekniklerini andırır: Seyirci, sahnede gerçekleşeni doğal ve tanıdık olarak algılayamaz; sürekli olarak "bu bir oyundur" hatırlatmasıyla karşı karşıya kalır. Ancak bu yabancılaştırma, Brecht'inkinden farklı olarak politik-pedagojik bir amaç taşımaz; daha çok oyunsu, karnavalesk ve şaşırtıcı bir karakterdedir. Clown'lar, seyirciye belirli bir bilinç aşılama çalışmaz; onları şaşırtır, güldürür ve rahatsız eder. Aynı zamanda bu sahne, Lehmann'ın postdramatik tiyatro için tanımladığı özelliklerin somut bir örneğidir. Metin otoritesinin yıkılması (clown'ların "bilmediklerini" söylemeleri ve metni saniyeler içinde "okumaları"), performansın canlılığının ve bedenselliğinin ön plana çıkması (halatlardan iniş, su sıkma, fiziksel teatrallık), heterojen gösterge kullanımı (*Mission Impossible* müziği, renkli ışıklar, su tabancaları), metateatral yapı (yönetmenin sahneye müdahalesi), hiyerarşinin bozulması (yüksek sanat ile popüler kültürün karışması) gibi unsurlar, sahneyi tipik bir postdramatik anlatıma dönüştürür (Lehmann, 2006: 17-22). Dolayısıyla *Clown-Macbeth*'in açılış sahnesi hem Brecht'in yabancılaştırma mirasını hem de Lehmann'ın postdramatik estetiğini somut biçimde uygulayan, iki kuramsal çerçevenin kesiştiği ve birbirini beslediği güçlü bir performans anıdır.

Yönetmen, seyircilerin geliş amaçlarının *Macbeth* oyununu izlemek olduğunu söylemiş ve clown'lara teşekkür edip gitmelerini rica etmiştir. Ancak clown'lar bunu kabul etmemiş, "biz oynarız, az öncekilerden çok daha iyi oynarız" diyerek yanlarında getirdikleri *Macbeth* oyununu içeren kitabı yönetmene ve seyircilere göstermişlerdir. Seyirciden aldıkları reaksiyona yine kendilerince şımarıdıkları hareketler yapmışlardır. Yönetmenin "ama siz oyunu bilmiyorsunuz" demesi üzerine, clown'lar hepsi birden "Kim, bilmiyor?" diyerek kitabın ilk sayfasından son sayfasına kadar hızlıca kıvrımış (sayfalara hızlıca göz gezdirmek gibi ama bunu bir saniyeden kısa sürede yapmışlardır) ve "okuduk, tamam bizde oyun" diyerek rol dağıtımına geçmişlerdir. Bu sahne, clown'ların metinle ilişkisini gösterir. Clown'lar, Shakespeare'in 400 yıllık metnini bir saniyede "okurlar". Bu, elbette bir parodidir. Clown'lar, metni ciddiye almazlar; metin, onlar için bir oyuncaktır. Ancak bu ciddiyetsizlik, aynı zamanda özgürleştiricidir: Metin, kutsal olmaktan çıkar ve yeniden yorumlanabilir hale gelir. Rol dağılımı sahnesi, oyunun başlangıcını işaret eder. Clown'lar artık sahneyi ele geçirmiştir, metni ele geçirmiştir ve *Macbeth*'i kendi biçimlerine göre oynamaya başlayacaklardır. Shakespeare'in trajik evreni, clown'ların doğaçlama oyun alanına dönüşmüştür.

3.2. Seyirci-Performans Etkileşimi ve Clownesk Otorite

Clown-Macbeth'in sahnelenişi sırasında, birden fazla seyircinin oyundan çıkma kararı alması ve bu çıkışların clown'lar tarafından farklı biçimlerde karşılanması, clownesk estetiğin seyirci-oyuncu ilişkisindeki güç dinamiklerini, otorite biçimlerinin çeşitliliğini ve clown'ların stratejik esnekliğini görünür kılan önemli vakalar olmuştur. Bu çıkışlar, tek bir izole olay değil, oyun boyunca gelişen ve clown'ların tutumunun aşamalı olarak sertleştiği bir süreçtir. Seyirci direncinin bu çeşitli biçimleri ve clown'ların buna verdiği yanıtlar, doğaçlama dramaturgisinin öngörülemez doğasını ve clown-seyirci etkileşiminin dinamik, karşılıklı ve risk içeren yapısını somut olarak göstermektedir.

Oyunun ilk bölümünde, Kral Duncan'ın şatosunda Macbeth ve Banquo'yu ağırladığı ve kendisinden sonra kimin kral olacağını açıkladığı sahne oynanırken, bir-iki seyirci oyundan çıkmıştır. Clown'lar, seyircilerin çıktığını fark etmiş ve hep bir ağızdan "bye bye, görüşürüz, güle güle" gibi sözler söyleyerek ve el sallayarak onları uğurlamışlardır. Bu ilk tepki, hoşgörölü ve neşelidir. Clown'lar, çıkan seyircileri cezalandırmamış, aksine onları dostça uğurlamışlardır. Bu tutum, clown estetiğinin temel ilkelerinden biriyle uyumludur: Clown, seyirciyi zorlamaz, seyircinin özgürlüğünü tanır. Clown'lar, çıkan seyircileri düşman olarak görmez; onları

misafir olarak görür ve misafir çıkmak istiyorsa, nazikçe uğurlanır. Bu, clown-seyirci ilişkisinin ilk evresindeki güven ve esneklik ortamını gösterir (Lecoq, 2017: 169). Seyircileri uğurlama faslından sonra, clown'lar oyunlarına kaldıkları yerden devam etmişlerdir. Bu, clown'ların profesyonelliğini ve doğaçlama kapasitesini gösterir: Bir aksama olmadan, oyun akışı sürdürülmüştür. Seyircinin çıkışı, oyunu bozmamış, sadece bir parantez açmıştır. Bu ilk aşamada, clown'ların tutumu "sen gitmek istiyorsan sorun değil, biz burada olmaya devam edeceğiz" mesajı verir.

İlk çıkışlardan sonra, Kral Duncan'ı oynayan clown seyircilere dönmüş ve şu sözleri söylemiştir: "İsteyen çıkabilir sorun değil ama bir daha çıkan olursa kellesini alırım, ona göre!" Bu ifade, tehdit gibi görünür ama aslında şaka formatındadır. "İsteyen çıkabilir sorun değil" cümlesi, özgürlüğü teyit eder; "kellesini alırım" ise, *Macbeth*'in teması olan cinayet motifiyle oynar. Duncan'ın kendisi, oyunun ilerleyen bölümlerinde öldürülecek karakterdir, dolayısıyla onun "kelleni alırım" demesi ironiktir: Aslında kendi kellesi tehlikededir. Seyirciler bu yaratıcı şakaya kahkahalarla karşılık vermiştir. Gülme, şakanın anlaşıldığını ve kabul gördüğünü gösterir. Seyirciler, tehdidi ciddiye almamıştır çünkü tehdidin kaynağı bir clowndur ve clown'un tehdidi, tanım gereği ciddiyetsizdir. Seyircilerin gülmesiyle birlikte, aynı clown "şaka şaka" demiştir. Bu ifade, belirsizliği giderir: "Korkmayın, tehdit gerçek değil." Ancak hemen ardından clown "alırım kellenizi ona göre!" diyerek tekrar seyircide oluşan beklentiye kırıp komiği üretmiştir. Bu ikili hareket, clown estetiğinin temel dinamiğini gösterir: Beklenti - Kırılma - Gülme. Clown, seyirciye güven verir (şaka şaka), sonra o güveni hemen bozar (alırım kellenizi). Bu oyun, seyirciyi sürekli diken üstünde tutar. Duncan'ın tehdidi, aynı zamanda bir uyarıdır. Clown'lar, ilk çıkışlara hoşgörüyle yaklaşmış ama artık bir sınır çizmişlerdir: "Daha fazla çıkış kabul edilmeyebilir." Bu, clownesk otoritenin esnek ama mutlak olmadığını gösterir. Clown, kuralları değiştirebilir.

Oyunun ilerleyen kısmında, bir başka seyirci oyundan çıkmak için ayağa kalkmış ve kapıya yönelmiştir. Bu seyirci, muhtemelen Duncan'ın uyarısını duymamış, ciddiye almamış ya da gerçekten oyunu anlamamıştır. Sahnedeki clown'lardan biri onu fark etmiş ve oyununu durdurup "Güle güle, güle güle, güle güle..." diyerek seslenmiştir. Clown, seyircinin dikkatini çekene kadar "güle güle" demeye devam etmiştir. Bu müdahale, ilk çıkışlardaki "bye bye" ifadesinden farklıdır. "Bye bye" kısa, neşeli ve dostça bir vedadır. "Güle güle" ise Türkçedir ve tekrarlanan bir ifadedir. Tekrar, iki etki yaratır: Birincisi, seyircinin dikkatini zorla çeker. İkincisi, nezaket ifadesini ironikleştirir. Bir kez "güle güle" demek nezaket, üç dört kez tekrarlamak ise alaydır. En sonunda "diğer seyircilerin de kahkaha atmasıyla" çıkmaya çalışan seyirci sahneye dönmüş ve clown'a "hadi be sen de" gibisinden bir jest yapmıştır. Bu jest, savunma mekanizmasıdır: Seyirci, clown'un ironisini hafife almaya, ciddiye almamaya çalışır. Ardından çıkmak için kapıya yürümeye devam etmiştir.

Bunun üzerine clown "anlamamış, yazık" diye laf atmış ve oyununa dönmüştür. Bu ifade, seyircinin çıkış kararını 'anlamamak' olarak etiketler. Ancak anlamamak burada ne anlama gelir? Bir düzeyde, clown haklı olabilir: Seyirci, oyunun 'oyun içinde oyun' yapısını anlamamış, sürpriz dramaturgisini kavrayamamış, clownesk estetiğin ne olduğunu bilmemiş olabilir. Bu durumda anlamamak, bilgi eksikliğidir. Ancak başka bir düzeyde, seyircinin anlamaması aslında bir estetik tercihtir. Seyirci, clownesk estetiği anlamış ama beğenmemiş, onaylamış ama kabul etmemiş olabilir. Anlamamak sözcüğü, bu karmaşık durumu indirger ve seyirciyi 'cahil' konumuna iter. Clown'un "anlamamış, yazık" demesi üzerine, tam çıkmak üzereyken seyirci geri dönmüş ve sert bir bakış atmıştır. Bu bakış, itiraz etme girişimidir. Seyirci, "anlamamış" etiketini kabul etmez. Ancak clown "çoktan oyununa geri dönüp eğlenmeye devam ediyordu." Clown, seyircinin itirazını duymamış ya da duymazdan gelmiştir. Bu, clown'un gücünü gösterir: Clown, seyirciyi ciddiye almak zorunda değildir.

Seyirci, muhtemelen iyice sinirlenerek çıkmış ve salonun kapısını sertçe kapatmıştır. Kapının sesi salon içinde yankılanmıştır. Bu ses, seyircinin son ifade biçimidir: Sözsüz bir öfke, fiziksel bir protesto. Bunun üzerine clown bir anlığına oyununu kesip seyirciye dönmüş ve ironik bir tonlamayla "anlamış!" demiştir. Ardından seyircilerden büyük bir kahkaha yükselmiştir. "Anlamış" ifadesi, son derece ince bir ironidir. Clown, seyircinin öfkesini 'anlama'nın kanıtı olarak sunar. Kapıyı sertçe kapatmak, artık 'cevap verme', dolayısıyla 'anlama'dır.

Ancak bu anlama, hala olumsuz bir anlamadır: Seyirci, clown'a kızmıştır, ama en azından clown'un varlığını tanımıştır. İlk başta seyirci, sessizce çıkmaya çalışarak clown'ları yok saymıştır. Son anda ise kapıyı çarparak onlara yanıt vermiştir. Bu yanıt vermek, bir tür kabul, bir tür ilişki kurmadır. Clown, seyircinin öfkesini bile bir kazanç olarak yorumlar çünkü artık seyirci kayıtsız değildir.

Çıkan seyirci vakalarında en etkili unsurlardan biri, diğer seyircilerin kakhaha atmasıdır. İlk çıkışlarda seyirciler gülmemiş, clown'lar nazikçe veda etmiştir. Duncan'ın "kellesini alırım" şakasında seyirciler gülmüş, ama bu gülme şakaya yönelikti, çıkan seyircilere değil. Ancak son çıkışta, clown "güle güle" derken ve "anlamış" derken seyirciler gülmüş ve bu gülme doğrudan çıkan seyirciye yöneliktir. Gülme, toplumsal bir eylemdir ve çoğu zaman toplumsal normları pekiştirir. Son çıkış vakasında, gülme şu işlevleri görür: Birincisi, dışlama: çıkan seyirci, gülen çoğunluk karşısında azınlık haline gelir ve gülme "sen bize ait değilsin" mesajı verir. İkincisi, norm belirleme: gülme, 'doğru davranış' ile 'yanlış davranış' arasında bir sınır çizer; çıkan kişi "yanlış" davranmıştır (oyunu anlamamıştır), kalanlar 'doğru' davranmıştır (oyunu anlamışlardır). Üçüncüsü, grup aidiyeti: gülenler, bir grup oluşturur; onlar, clown'larla aynı düzlemde, aynı şakayı anlamıştır; çıkan kişi ise grup dışındadır. Dördüncüsü, şiddetin yumuşatılması: clown'un sözleri, aslında oldukça sert olabilir ("anlamamış, yazık"), ancak gülme, bu sertliği şaka haline getirir; seyirci, clown'un kendisini aşağıladığını hissedebilir, ama bu aşağılama 'komik' olarak kodlandığı için doğrudan protesto edilemez. İlk çıkışlarda gülme olmadığı için, clown'lar ve çıkan seyirciler arasında dostluk havası vardır. Son çıkışta ise gülme devreye girdiği için, çıkan seyirci yalnızlaşmıştır. Clown, herhangi bir fiziksel güç kullanmadan, yalnızca söz ve gülme aracılığıyla seyirciyi cezalandırmıştır.

Çıkan seyirci vakaları, clownesk otoritenin esnek ve stratejik doğasını gösterir. Clown'lar, ilk çıkışlara hoşgörüyü yaklaşmış, Duncan'ın tehdidiyle bir uyarı vermiş, son çıkışta ise gerçek bir yaptırım uygulamışlardır. Bu, clown otoritesinin aşamalı sertleşme modeline dayandığını gösterir. Birinci aşamada, hoşgörü vardır: "Bye bye" ile çıkışlara izin verilir ve seyircinin özgürlüğü tanınır. İkinci aşamada, uyarı gelir: Duncan'ın "kellesini alırım" şakası, sınırları belirler ve "daha fazla çıkış kabul edilmeyebilir" mesajı verilir. Üçüncü aşamada, yaptırım uygulanır: "Güle güle" tekrarı ve "anlamamış, yazık" ifadesi çıkan seyirciyi cezalandırır. Ancak bu cezalandırma fiziksel değil sosyaldir, seyirci gülünç hale getirilir. Bu model, clown otoritesinin pedagojik doğasını gösterir. Clown, kuralları dayatmaz ama kuralları öğretir. İlk çıkışlar tolere edilir çünkü henüz "kural" netleşmemiştir. Duncan'ın uyarısıyla kural ilan edilir. Son çıkışta ise kural ihlal edildiği için yaptırım uygulanır.

Clownesk otorite, aynı zamanda ironik otoritedir. Clown, kendi otoritesini ciddiye almaz (aptaldır, beceriksizdir, gülünçtür), ama aynı zamanda başkalarının otoritesini de ciddiye almaz (Shakespeare, trajedi, klasik tiyatro). Dolayısıyla clown, 'eşitlik' ilkesi üzerinden hareket eder: Herkes aynı derecede gülünçtür, herkes aynı derecede eleştirilebilir. Bu, Bakhtin'in karnavaldaki hiyerarşinin geçici olarak askıya alınması fikrine denk düşer (Bakhtin, 1984: 15). Ancak çıkan seyirci vakaları, bu 'eşitlik'in koşullu olduğunu da gösterir. Clown, seyirciyi "eşit" olarak görür, ama seyirci clown'un oyununa katılmayı reddederse, clown onu dışlar. Dolayısıyla clownesk otorite, "katıl ya da dışlanırsın" tehdidi üzerine kuruludur. Bu tehdit, fiziksel değil, sosyaldir. Clown, seyirciyi dövmez, ama gülünç hale getirir. Gülünç olmak, modern toplumlarda en büyük korkulardan biridir. Clown, bu korkuyu silah olarak kullanır. Seyirci direnci ve clown'ların bu dirence verdiği yanıtlar, doğaçlama performansın en riskli ve en canlı boyutlarını görünür kılar: Hiçbir şey garanti edilmemiştir, her an her şey değişebilir ve seyirci bu belirsizliğin ortasında ya oyunun bir parçası olur ya da oyunun dışına itilir.

3.3. Kavramsal Çerçevenin Sahnedeki Tezahürü

Bu çalışmanın kuramsal zeminini oluşturan clown figürü ve Lecoq pedagojisi, Bakhtin'in karnavalesk estetiği ve doğaçlama dramaturgisi kavramları, Clown-Macbeth sahnelemesinde birbiriyle kaynaşarak teorisinin

pratikteki somut ifadesini sunmuştur. Bu sentez, klasik bir trajedinin köklü yapısının clownesk bir müdahale ile nasıl dönüştürülebileceğini göstermesi açısından kritik önem taşımaktadır.

Lecoq pedagojisinin temelini oluşturan beş ilke, bu sahnelemenin hem biçimini hem de oyuncu dinamiğini belirlemiştir. Kırmızı burun, afişte "kan damlası olarak da okunabilecek" bir metaforla, oyuncunun gündelik kimliğinden sıyrılıp clown durumuna geçişini sembolize etmiştir. Clown'ların Shakespeare'in metnini tam anlamıyla "bilmeme" hali ve "Tamam işte, çözmeye geldik" gibi naif ve basit ifadeler kullanmaları, clown'un naiflik ve saflık özelliğinin sanatsal ve eleştirel potansiyelini sahneye taşımıştır. Bu naiflik, metnin otoritesini kırarken, diğer yandan seyirciyle kurulan samimi bir bağın da aracı olmuştur. Flop (başarısızlık) ilkesi, bir clown'da gözlemlenen yükseklik korkusu ve tir tir titreme hali üzerinden somutlanmış, bu aptallık ve başarısızlığı kabul etme, seyircide empatik bir kahkaha ve rahatlama yaratmıştır (Lecoq, 2017: 168-169). Beden ve fiziksellik önceliği, clown'ların sahneye abartılı eylemlerle dâhil olmaları, korku ile gülünç bir özgüven arasındaki ani geçişleri tutarsız bir şekilde fizikselleştirmeleriyle kendini göstermiştir. Nihayetinde dördüncü duvarın yıkılması, clown'ların oyuncularını sahneden kovması ve seyirciyle doğrudan etkileşime geçmesiyle, seyirciyi pasif bir gözlemciden teatral eylemin bir ortağı haline getirmiştir.

Sahnelemenin en belirgin özelliği, Bakhtin'in tanımladığı karnavalesk dönüşümün tam anlamıyla uygulanmasıdır. Macbeth gibi yüksek kültürün bir sembolü olan trajedinin, popüler, kural tanımaz ve kaba bir estetikle karşı karşıya getirilmesi, yerleşik tiyatro hiyerarşisinin geçici olarak askıya alınmasını sağlamıştır. Cadılar sahnelerinin mistik ve karanlık ışıklarının yerini kaotik, renkli, aşırı parlak ışıkların alması ve araya Mission Impossible müziğinin girmesi, grotesk estetiğin trajik duyguyu nasıl parodize ettiğini göstermiştir. Clown'ların, Shakespeare'in kitabını "okuduk, tamam bizde oyun" diyerek metin otoritesini yok saymaları, yazılı metnin kutsallığını bozan sembolik bir eylemdir. Bu otorite yıkımı, oyunu terk eden bir seyircinin diğer clown ve seyircilerin kahkahalarıyla dışlanmasıyla sosyal bir yaptırıma dönüşmüş, karnavalın kendine özgü, geçici ve eleştirel otoritesini kurmuştur (Bakhtin, 1984: 11, 19, 93, 172, 256).

Uygulamanın dramaturjik omurgasını ise doğaçlamaya dayalı dramaturgi oluşturmuştur. Shakespeare metni, yalnızca olay örgüsünün temel iskeletini sağlayan bir kanava olarak kullanılmış, tüm diyaloglar ve sahne aksiyonları anlık ve riskli bir şekilde yeniden inşa edilmiştir. Bu anlık üretim süreci, Keith Johnstone'un yaklaşımlarıyla uyumlu bir biçimde, seyirciyi pasif bir izleyici olmaktan çıkarıp, performansın akışını anlık tepkileriyle sürekli değiştiren bir eş-yaratıcı konumuna yükseltmiştir (Johnstone, 2016: 94-116). Yönetmenin sahneye bir karakter olarak dâhil olması ve clown'ların yönetmenin akademik çalışmasına gönderme yapmaları, metateatral bir katman oluşturarak oyunun hem kendi üretim sürecini ifşa etmiş hem de metin-sahne-seyirci arasındaki geleneksel hiyerarşik ilişkiyi sorgulatmıştır.

Clown-Macbeth sahnelemesinde Brecht'in yabancılaştırma efektinin izleri, birçok somut uygulama üzerinden takip edilebilir. Seyircinin oyunla duygusal özdeşleşmesini kırmak için kullanılan teknikler (oyunun başında klasik bir Macbeth beklentisi yaratılıp ardından bu beklentinin clown'lar tarafından yıkılması, yönetmenin sahneye müdahalesi, oyunun kendi üretim sürecinin ifşa edilmesi, popüler kültür referanslarının trajik anlatıya eklenmesi) Brecht'in epik tiyatro araçlarıyla doğrudan örtüşür (Brecht, 1997: 11, 30). Ancak Clown-Macbeth'te yabancılaştırma, Brecht'te olduğu gibi seyircide sosyalist bilinç uyandırma amacı taşımaz; bunun yerine, teatral temsilin doğasını sorgulama, oyunun yapaylığını görünür kılma ve clownesk estetik aracılığıyla karnavalesk bir atmosfer yaratma işlevleri görür. Bu anlamda sahneleme, Brecht'in tekniklerini alır ama onları farklı bir amaçla kullanır: Politik pedagoji yerine estetik sorgulama.

Lehmann'ın postdramatik tiyatro kavramsallaştırması ise Clown-Macbeth'in dramaturjik yapısının temel niteliklerini tanımlamak için vazgeçilmez bir çerçeve sunar. Lehmann'ın vurguladığı "metinden performansa geçiş", "göstergelerin hiyerarşisinin bozulması", "bedensellik ve fiziksellik ön plana çıkması", "seyirciyle doğrudan ilişki" ve "temsil yerine sunum" gibi postdramatik özellikler, bu sahnelemenin her katmanında gözlemlenebilir (Lehmann, 2006: 5, 85-86, 95). Shakespeare'in metni yalnızca bir referans çerçevesi olarak

kalır; asıl sahne metni, clown'ların doğaçlama eylemlerinde, bedensel tepkilerinde ve seyirciyle kurdukları canlı diyalogda üretilir. Dolayısıyla Clown-Macbeth, metin-sonrası bir tiyatronun, yani postdramatik estetiğin canlı bir örneğidir. Ancak sahnelemenin en dikkat çekici yönü, bu iki kuramsal çerçevenin (Brecht'in yabancılaştırması ve Lehmann'ın postdramatigi) birbirleriyle nasıl etkileşime girdiği ve birbirini nasıl tamamladığıdır. Brecht'in mesafe yaratma stratejileri, postdramatik yapının metin otoritesini kırmasıyla güçlenir. Postdramatik estetiğin bedensellik vurgusu, yabancılaştırma efektinin seyirciyi uyandırma işleviyle birleşir. Clownesk oyun, her iki kuramsal geleneği de içinde eritir ve onları yeni bir senteze taşır. Bu sentez, ne saf Brechtçi ne de saf postdramatiktir; bunun yerine, her iki geleneğin potansiyellerini bir arada tutan hibrit bir estetik yaratır.

Sonuç olarak Clown-Macbeth, clownesk estetiğin klasik metinleri kuramsal, pedagojik ve estetik düzlemlerde dönüştürme potansiyelini ortaya koymuştur. Çalışma, tiyatro eğitiminde alternatif bir pedagojik model sunarken, çağdaş sahnede metin, temsil ve otorite kavramlarını sorgulayan dönüştürücü bir strateji olarak clown'un vazgeçilmez işlevini görünür kılmaktadır.

SONUÇ

Bu çalışma, clownesk estetiğin klasik trajedi yapısına nüfuz ettiğinde ortaya çıkan estetik, dramaturjik ve pedagojik dönüşümün dinamiklerini ortaya koymayı hedeflemiştir. Shakespeare'in *Macbeth* trajedisi gibi hiyerarşik, otoriter ve metin merkezli bir yapının, clown yöntemiyle yeniden ele alınması, tiyatronun temsil, metin ve seyirci kavramlarına ilişkin yerleşik kabulleri kökten sarsan deneysel bir alan yaratmıştır. *Clown-Macbeth* uygulaması, Lecoq pedagojisinin bedensel farkındalık, başarısızlığı kabullenme (flop) ve seyirciyle doğrudan ilişki kurma ilkelerini sahne pratiğine dönüştürürken; Bakhtin'in karnavalesk anlayışıyla kesişen altüst edici bir teatral dil üretmiştir. Böylece trajedinin yüce diliyle clown'un grotesk bedeni arasındaki gerilim hem estetik hem de düşünsel düzeyde üretken bir karşılaşma yaratmıştır.

Sahnelemede clown'ların metni ele geçirmesi, yalnızca oyun içinde bir mizansen değil, aynı zamanda yazınsal otoriteye yönelik simgesel bir başkaldırıdır. Metnin kanonik gücü, clown'un 'bilmeme' haliyle parçalanmış; doğaçlamanın anlık, esnek ve riskli doğası, tiyatrodaki otoriteyi oyuncuya ve seyirciye devretmiştir. Bu süreç, klasik dramaturgiden postdramatik bir dramaturgiye geçişin canlı bir örneğini sunmuş; doğaçlama, sahne metninin değil, sahnenin kendisinin metinleştiği bir deneyim alanı yaratmıştır. Seyircinin aktif bir eş-yaratıcı haline gelmesi, clownesk estetiğin pedagojik gücünü açığa çıkarmış; oyuncunun ise yalnızca icracı değil, düşünsel bir özneye dönüşmesini sağlamıştır.

Clown-Macbeth'in en belirgin katkısı, tiyatro eğitiminde doğaçlama merkezli clown pedagojisinin yaratıcı ve dönüştürücü potansiyelini somut biçimde göstermesidir. Oyuncuların sahne üzerindeki risk alma cesareti, başarısızlığı üretken bir süreç olarak kabullenmeleri ve seyirciyle kurdukları doğrudan iletişim, yalnızca performatif becerileri değil, öz-farkındalık düzeylerini de derinleştirmiştir. Clown, burada hem bir oyun biçimi hem de bir öğrenme biçimi olarak işlev görmüştür. Bu yönüyle çalışma, oyunculuk eğitiminin yalnızca teknik bir aktarım değil, etik ve varoluşsal bir deneyim olduğunu hatırlatır.

Estetik açıdan bakıldığında ise *Clown-Macbeth*, karnavalesk ruhun çağdaş sahnede nasıl yeniden üretilebileceğini göstermektedir. Grotesk beden, popüler kültür göndermeleri, parodi, meta-tiyatro ve seyirciyle doğrudan temas gibi unsurlar, tiyatronun temsil edici işlevini kırarak, onun "şimdi ve burada" gerçekleşen bir eylem olduğunu vurgulamıştır. Clown'lar aracılığıyla *Macbeth*'in karanlık evreni, geçici bir karnaval alanına dönüşmüş; korku ve acının yerini kahkaha ve sorgulama almıştır. Bu geçici tersyüz oluş, yalnızca estetik bir oyun değil, tiyatronun politik özünü yeniden hatırlatan bir eylemdir.

Bu çalışmada ayrıca Brecht'in yabancılaştırma efekti ve Lehmann'ın postdramatik tiyatro kavramı, clownesk estetiği kuramsal olarak konumlandırmak için kritik referans noktaları oluşturmuştur. *Clown-Macbeth*, her iki kuramsal geleneği de içinde eriterek özgün bir senteze taşımıştır: Brecht'in mesafe yaratma stratejileri,

postdramatik yapının metin otoritesini kırmasıyla güçlenirken; clownesk oyun hem Brechtçi hem de postdramatik potansiyelleri bir arada tutan hibrit bir estetik yaratmıştır.

Sonuç olarak *Clown-Macbeth* hem teori hem uygulama düzeyinde üç yönlü bir katkı sunmaktadır: Kuramsal olarak, clownesk estetik, karnavalesk dönüşüm ve doğaçlama dramaturgisinin kesişiminde yeni bir sahneleme modeli önermekte; metin merkezli tiyatro anlayışını eleştirel biçimde yeniden düşünmektedir. Pedagojik olarak, clown yönteminin oyunculuk eğitimindeki işlevini somut verilerle görünür kılmakta; başarısızlığı, kırılabilirliği ve risk almayı yaratıcı sürecin ayrılmaz unsurları olarak değerlendiren alternatif bir öğrenme biçimi geliştirmektedir. Estetik olarak ise, klasik trajedinin sabit yapısını grotesk, parodik ve metateatral araçlarla dönüştürerek, tiyatronun özüne (oyun, risk ve seyirciyle etkileşim fikrine) geri dönmektedir. Bu yönleriyle çalışma, tiyatronun hem pedagojik hem politik hem de estetik düzeyde yaşayan bir düşünme biçimi olduğunu; clown'un ise bu düşünme biçimini diri tutan, eleştirel, cüretkâr ve dönüştürücü bir figür olarak çağdaş sahnede hâlâ vazgeçilmez bir işlev üstlendiğini ortaya koymaktadır.

EXTENDED SUMMARY

Introduction

This study investigates the transformative potential of *clownesque aesthetics* within the framework of classical tragedy through a *practice-as-research* exploration of Shakespeare's *Macbeth*. Drawing from Jacques Lecoq's clown pedagogy and Mikhail Bakhtin's theory of the carnivalesque, it examines how improvisational dramaturgy destabilizes text-centered authority and redefines the actor-audience relationship. Brecht's *Verfremdungseffekt* and Lehmann's concept of *postdramatic theatre* provide additional analytical tools for understanding the interplay between text and performance. The experimental production *Clown-Macbeth* (directed by the researcher within a university acting program) reimaged *Macbeth* through a clown-based approach in which the clowns descended onto the stage and seized control of the play. The original text was employed merely as a *canovaccio*, and all dialogues and stage actions were reconstructed through improvisation. The research aims to explore how clownesque strategies transform a canonical tragic narrative, how improvisation reconfigures dramaturgical and aesthetic structures, and what pedagogical insights such an experiment offers for contemporary actor training.

Method

The study adopts a *practice-as-research* methodology, positioning the rehearsal and performance process as both a creative and analytical mode of inquiry. The primary data sources include video recordings of the performance, the director's process notes, and participant-observer field observations. Audience reactions were documented only through observational means (without the collection of personal data). The analytical process involved repeated viewing of video documentation, transcription of critical moments, and interpretive coding aligned with the study's three analytical levels: dramaturgical, aesthetic, and pedagogical. This methodological framework allowed the researcher to generate knowledge from within the creative process, highlighting the interplay between artistic practice and theoretical reflection.

Findings and Results

The findings indicate that the clown method transformed the classical structure of *Macbeth* across dramaturgical, aesthetic, and pedagogical dimensions, forming a unified and fluid continuum rather than separate analytical categories. Dramaturgically, the authority of the Shakespearean text was destabilized, and an improvisation-based performance text emerged as clowns collectively reconstructed the narrative through spontaneous action. The so-called "clown invasion" scene (marked by the descent of performers on ropes, dynamic lighting shifts, and the ironic use of *Mission Impossible* music) disrupted the illusion of realism and replaced textual hierarchy with an open, playful, and co-authored mode of creation. Aesthetically, the elevated

tragic language of *Macbeth* merged with the parody and grotesque physicality characteristic of clown performance, producing a *carnavalesque* atmosphere where the tragic and comic coexisted in tension. The fusion of popular cultural elements and classical dramaturgy blurred boundaries between high and low art, inviting the audience into a shared space of laughter, discomfort, and reflection. On the pedagogical level, the process cultivated key capacities among the student-performers: heightened bodily awareness, comfort with vulnerability and failure, and a direct, responsive relationship with the audience that replaced the fourth wall with immediacy and risk. Collectively, these outcomes demonstrate that clownesque improvisation can function not only as an artistic strategy that reimagines classical texts but also as a pedagogical practice fostering embodied learning, creative autonomy, and collaborative meaning-making in performance.

Discussion and Conclusions

The *Clown-Macbeth* experiment demonstrates that clownesque aesthetics function as a transformative strategy in contemporary theatre by questioning hierarchies of text, representation, and authority. By merging improvisation with canonical material, the study exposes how clown performance generates a space of collective authorship and critical reflection. The findings align with postdramatic paradigms in which performance itself becomes a site of meaning-making rather than a vehicle for prewritten narrative. Pedagogically, the research suggests that clown training enhances actors' capacity for authenticity, risk-taking, and embodied engagement (particularly by foregrounding failure and vulnerability as sources of creativity). Although limited to a single production context, the study contributes to both theoretical and practical discussions on how clown-based improvisation can inform actor education and the reimagining of classical works. Ultimately, *clownesque aesthetics* emerge as an alternative mode of creation that fuses play, critique, and pedagogy within a carnivalesque reconfiguration of the tragic stage.

KAYNAKÇA

- Abel, L. (1966). *Metatheatre: A new view of dramatic form*. Hill and Wang.
- Amsden, L. C. E. (2015). "The work of a clown is to make the audience burst out laughing" *Learning clown at École Philippe Gaulier* [Unpublished doctoral dissertation]. University of Glasgow.
- Aristoteles. (1999). *Poetika* (İ. Tunalı, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Bakhtin, M. M. (1984). *Rabelais and his world* (H. Iswolsky, Trans.). Indiana University Press.
- Bouissac, P. (2015). *The semiotics of clowns and clowning: Rituals of transgression and the theory of laughter*. Bloomsbury Academic.
- Brecht, B. (1997). *Epik tiyatro* (K. Şipal, Çev.). Cem Yayınevi.
- Johnstone, K. (2016). *Impro: Improvisation and the theatre*. Bloomsbury.
- Lecoq, J. (2017). *Şiirsel beden* (M. Çerçi, Çev.). Nota Bene Yayınları
- Lehmann, H.-T. (2006). *Postdramatic theatre* (K. Jüers-Munby, Çev.). Routledge.
- Nutku, Ö. (2007) *Bertolt Brecht ve Epik tiyatro*. Özgür Yayınları
- Oxford University Press. (n.d.). Clown. In *Oxford English dictionary*. Retrieved October 27, 2025, from https://www.oed.com/dictionary/clown_n?tab=meaning_and_use#9185751
- Shakespeare, W. (2020). *Macbeth* (S. Eyüboğlu, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Simon, E. (2003). *Masking unmasked: Four approaches to basic acting*. Palgrave Macmillan.
- Towsen, J. H. (1976). *Clowns*. Hawthorn Books.
- Wuo, A. E. (2019). *Aprendiz de clown*. Bookwire Brasil.



Modern Sürrealist Sinemada Görsel Mekânın Estetiği The Aesthetics of Visual Space in Modern Surrealist Cinema

Elif Nur SARAÇ^{1,*}, Sedef SARAÇ^{2,*}

¹ İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü,
Grafik Tasarım Bölümü Yüksek Lisans Programı

² İstanbul Topkapı Üniversitesi, Plato Meslek Yüksekokulu,
Web Tasarımı ve Kodlama Bölümü

MAKALE BİLGİSİ

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 28.10.2025

Kabul Tarihi: 04.12.2025

Anahtar Kelimeler:

Sürrealist Sinema, Görsel
Mekan, Sürrealizm,
Sinematografik Mekan.

ÖZ

Bu çalışma, modern sürrealist sinemada görsel mekânın estetik, psikanalitik ve sanat tarihi perspektiflerinden nasıl kurgulandığını incelemektedir. 20. Yüzyılın başında André Breton'un Sürrealizm Manifestosu (1924) ile tanımlanan bilinçdışı estetiği, günümüzde yalnızca anlatısal bir öğe değil görsel düşüncenin uzamı olarak yeniden biçimlenmiştir. Araştırma, bu dönüşümün çağdaş sinemada Ari Aster, Robert Eggers ve Yorgos Lanthimos gibi üç yönetmen üzerinden nasıl gerçekleştiğini tartışır. Bu yönetmenlerin filmleri (The Lighthouse, Beau Is Afraid, Poor Things) aracılığıyla sürrealist estetiğin rüya anlatımından “tablolaşmış bilinçdışı” biçimine evrildiği öne sürülmektedir. Türkçe literatürde, modern sürrealist akımların görsel mekânı dijital bağlamda nasıl kullandığına ve bilişsel mekân kavramının inşasına dair derinlemesine bir analiz eksikliği bulunmaktadır. Bu çalışma, sinematografik mekânın, rasyonel aklın kabul edemediği 'saf psikolojik otomatizm'i somutlaştırmada oynadığı kritik rolü inceleyerek bu boşluğu doldurmayı amaçlamaktadır. Çalışma nitel araştırma yaklaşımıyla ve betimsel/yorumlayıcı film analizi yöntemiyle yürütülmüştür; filmler sahne düzeyinde çözümlenmiştir. Kuramsal çerçevede Freud'un “tekinsizlik”, Deleuze'ün “zaman-imge” ve Flusser'in “teknolojik imge” kavramları temel alınmıştır. Elde edilen bulgular, modern sürrealist sinemada bilinçdışının yalnızca tematik değil, mekânsal bir yapı olarak kurulduğunu göstermektedir. Işık ve renk psikanalitik anlamların taşıyıcısına dönüşmüş, çerçeve bozulması ve zaman kırılması, rüyanın yapısal öğeleri olarak yeniden yorumlanmıştır. Sonuç olarak, modern sürrealist sinemada görsel mekân, bilinçdışının tablolaşmış yüzeyine dönüşmüş; bilinçdışı artık yazılan değil, görülen bir olgudur.

* Sorumlu yazar.

* sedefsarac@topkapi.edu.tr

ARTICLE INFO

Research Article

Received 28.10.2025

Accepted: 04.12.2025

Keywords:

Surrealist Cinema, Visual Space, Surrealism, Cinematographic Space.

ABSTRACT

This study examines how visual space is constructed in modern surrealist cinema from aesthetic, psychoanalytic, and art historical perspectives. The aesthetic of the unconscious, defined by André Breton's Surrealism Manifesto (1924) at the beginning of the 20th century, has been reshaped today not merely as a narrative element, but as the space of visual thought. The research discusses how this transformation takes place in contemporary cinema through three directors: Ari Aster, Robert Eggers, and Yorgos Lanthimos. It is proposed that the surrealist aesthetic has evolved from dream narrative to the form of a "pictorialized unconscious" through these directors' films (*The Lighthouse*, *Beau Is Afraid*, *Poor Things*). There is a lack of in-depth analysis in Turkish literature, particularly concerning how modern surrealist movements use visual space in a digital context and the construction of the cognitive space concept. This study aims to fill this gap by examining the critical role cinematic space plays in embodying the 'pure psychological automatism' that rational consciousness cannot accept. The study was conducted using a qualitative research approach and descriptive/interpretive film analysis method; the films were analyzed at the scene level. The theoretical framework is based on Freud's "uncanny," Deleuze's "time-image," and Flusser's "technological image" concepts. The findings show that in modern surrealist cinema, the unconscious is constructed not only as a thematic element but also as a spatial structure. Light and color have become carriers of psychoanalytic meanings, and frame distortion and time fragmentation are reinterpreted as structural elements of the dream. Consequently, visual space in modern surrealist cinema has moved beyond the dream-aesthetic of classical surrealism, transforming into the pictorialized surface of the unconscious; the unconscious is no longer written but seen.

GİRİŞ

Sürrealizm, 20. yüzyılın başlarında yalnızca bir sanat akımı değil aynı zamanda insan bilincinin derinliklerine yönelik radikal bir araştırma yöntemi olarak ortaya çıkmıştır. André Breton'un Sürrealizm Manifestosu'nda (1924) belirttiği gibi, bu akımın temel amacı, “düşüncenin gerçek işleyişini aklın denetiminden ve ahlaki yargılardan tamamen bağımsız biçimde ifade etmektir” (Breton, 1924/1972: 26). Breton'a göre sürrealizm, rüyaların, arzuların ve bastırılmış dürtülerin dilini sanatın malzemesine dönüştürmektir. Bu yönüyle Freud'un Rüya Yorumu'nda açıkladığı bilinçdışı süreçlerle doğrudan ilişkilidir çünkü sürrealist sanatçı, Freud'un deyimiyle “gizli arzuların sansürlü biçimlerini” görünür kılar (Freud, 1900/2010). Freud'un “tekinsizlik” (Das Unheimliche) kavramı, sürrealist estetiğin psikanalitik merkezinde yer alır. Freud'a göre tekinsizlik, tanıdık olanın bir anda yabancılaşması ve bastırılmışın geri dönüşüdür (Freud, 1919/2003: 124-125). Sürrealist sanatçılar bu kavramı görselleştirir: ev, beden, nesne gibi sıradan öğeler rüya mantığıyla bozulur. Hal Foster bu durumu “travmatik güzellik” olarak adlandırır; bastırılmış arzuların şiddetli geri dönüşleri olarak okur (Foster, 1993: 7).

Deleuze sinemayı “zamanın doğrudan temsili” olarak tanımlar; rüya, geçmiş ve şimdi aynı kadrada var olur (Deleuze, 1986: 17). Sinemadaki sürrealizm artık bilinçdışının hikayesi değil, biçimidir. Deleuze'ün “zaman-ime” kavramı, anlatının kırılmasıyla izleyiciye deneyimsel bir bilinç akışı sunar. Film olay örgüsünü değil, duygulanımı temsil eder. Laura U. Marks bu algısal deneyimi “haptic visuality” yani dokunsal görsellik kavramıyla açıklar: seyirci görüntüyü akıl yoluyla değil, bedensel algı yoluyla tecrübe eder (Marks, 2000: 162). Böylece mekân, psikanalitik olduğu kadar somatik bir deneyim alanına dönüşür.

Sürrealist sinemayı anlamak için onu resimle ilişkisinde değerlendirmek gerekir. John Berger, *Ways of Seeing*'de “the way we see things is affected by what we know or what we believe” diyerek her görüntünün ideolojik bir yapı taşıdığını söyler (Berger, 1972: 8). 17. Yüzyıl Barok ressamı Caravaggio'nun ışık-gölge (chiaroscuro) kullanımı sürrealist sinemada içsel çatışmanın görsel metaforuna dönüşür. James Elkins, ışığın psikolojisini tartışır (Elkins, 1999). W. J. T. Mitchell, görüntüyü “düşüncenin biçimi” olarak nitelendirir (Mitchell, 1987). Vermeer'in sessiz iç mekân kadralları (Haskell, 1995) ve Francis Bacon'un çarpılmış figürleri modern sinemada yankılanır (Sylvester, 1987). Gombrich, *Art and Illusion*'da görsel temsili tarihsel bir inşa olarak açıklar (Gombrich, 2000). Flusser, kamerayı bir “düşünce aygıtı” olarak tanımlar (Flusser, 1999: 10, 21-22).

Modern sürrealist sinemayı özgün kılan, gerçeklik ve rüya arasındaki paradokstur. Breton, rüya ile gerçeğin “mutlak çözülüşü”nü hedeflemiştir; Lynch, Aster ve Lanthimos bu fikri yeniden tanımlar (Breton, 1924/1972: 26). Glazer'in kamerası laboratuvar kadar steril, Lynch'in kamerası rüya kadar karanlıktır; her ikisi de gerçeği şüpheyne dönüştürür. Flusser, bunu “teknolojik imge”nin zaferi olarak açıklar (Flusser, 1999: 21-22). Berger'in “görmenin ideolojik” olduğu ifadesi, Lynch'in sinemasında rüya formuna bürünür; izleyici gördüğüne inanır ama neden gördüğünü bilemez, bu da Freud'un tekinsellik tanımının sinematografik karşılığıdır.

Henri Bergson'un *Creative Evolution* eserinde zamanı niceliksel değil niteliksel bir “süre” olarak ele alması sürrealist sinemanın zamansız doğasını açıklar (Bergson, 1986). Deleuze, Bergson'un bu kavramını *Cinema 2*'de yeniden yorumlar (Deleuze, 1986: 17). Aster'in *Beau Is Afraid*'inde travmatik anılar zaman içinde spiral olarak tekrarlanır. Foster bu yapıları “psikolojik arkeoloji” olarak tanımlar. Tekinsellik, bu katmanların kesişiminde belirir (Freud, 1919/2003: 124-125).

Bu psikanalitik temel, 20. yüzyıl sinema estetiği için yeni bir görsel dilin kapılarını açmıştır. Luis Buñuel ve Salvador Dalí'nin *Un Chien Andalou* (1929) filminde mantıksal anlatı reddedilmiş; görsel kesintiler, simgesel çağrışımlar ve rüya mantığı iç içe geçmiştir (Matthews, 1971). Maya Deren'in *Meshes of the Afternoon* (1943) filminde bu yapı feminist bir perspektifle yeniden yorumlanır; film “kadın bilinçdışının koreografik haritası” haline gelir (Williams, 1992).

Klasik sürrealist sinema (Buñuel, Dalí), mekânı çarpıtarak bir dışsal şok yaratırken, modern sürrealist sinema (Neo-Sürrealizm) mekânı karakterin bilinçdışının içine girilebilen, sürekli değişen bir mimarisi haline getirmektedir. Araştırma problemi, bu dönüşümün çağdaş sinemada hangi görsel, estetik ve psikanalitik araçlarla gerçekleştirildiğidir.

Bu sorunun önemi, modern sinema estetiğinin yalnızca anlatısal değil, aynı zamanda felsefi bir bağlamda “duygulam/affect” ve bilişsel algı boyutlarının çözümlenmesine odaklanmasından kaynaklanmaktadır. Modern sürrealist filmlerin, rasyonel aklın kabul edemediği 'saf psikolojik otomatizm'i somutlaştırmada mekânı nasıl kullandığının analizi, sinema tarihinin en etkili akımlarından birinin güncel sanatsal potansiyelini anlamak için kritik bir öneme sahiptir.

Bu çalışmanın temel amacı, çağdaş sürrealist sinemada görsel mekânın estetik, psikanalitik ve sanat tarihi perspektiflerinden nasıl inşa edildiğini incelemektir. Araştırma, sürrealist estetiğin klasik rüya anlatımından “tablolaşmış bilinçdışı” biçimine geçişini Ari Aster (Beau Is Afraid), Robert Eggers (The Lighthouse) ve Yorgos Lanthimos'un (Poor Things) filmleri üzerinden tartışır. Bu yönetmenlerin sineması, Breton'un rüya-gerçek ikiliğini sinematografik düzlemde yeniden tanımlarken, mekânı öznenin bilinçdışıyla bütünleşmiş bir estetik alana dönüştürmektedir. Bu amaca ulaşmak için şu araştırma sorularına yanıt aranmaktadır:

1. Modern sürrealist sinemada görsel mekân (ışık, renk, kompozisyon, kamera hareketi), klasik sürrealizmin rüya estetiğini aşarak bilinçdışının 'tablolaşmış yüzeyi'ne nasıl dönüşmektedir?
2. Ari Aster, Robert Eggers ve Yorgos Lanthimos'un seçilen filmlerinde görsel mekân, Freud'un “tekinsizlik” ve Jung'un “gölge arketipi” gibi psikanalitik kavramları hangi sinematografik yöntemlerle somutlaştırmaktadır?
3. Dijital görüntü teknolojileri ve geniş açılı lens kullanımı, Deleuze'un “zaman-imge” ve Flusser'in “teknolojik imge” kavramları çerçevesinde öznel gerçekliğin ve bilişsel mekânın inşasında nasıl bir rol oynamaktadır?

Sinematografik mekânın işlevi, yalnızca anlatının geçtiği yer olmaktan çıkarak bilinçdışının kendisini temsil eden bir varlık haline gelir. Işık, renk, kompozisyon ve ses; psikolojik gerilimin, bastırılmış arzuların ve duygusal belleklerin taşıyıcısına dönüşür. Bu noktada, Gilles Deleuze'un “zaman-imge” kavramı (1986) bu dönüşümü açıklamakta önemli bir teorik dayanak sunar: modern sürrealist sinemada artık olay örgüsü değil, düşüncenin biçimi temsil edilmektedir.

Literatürde sürrealizm ve sinema üzerine kapsamlı çalışmalar bulunmasına rağmen (örneğin Deleuze'un zamansal imge analizleri), Türkçe literatürde Neo-Sürrealizmin görsel mekânı dijital bağlamda nasıl kullandığına, uzamsal algı üzerindeki etkilerine ve bilişsel mekân kavramının inşasına dair derinlemesine bir analiz eksikliği tespit edilmiştir. Bu dönemde ortaya çıkan eserler, öznel gerçekliği manipüle etme potansiyeli bakımından klasik örnekleri aşmıştır.

Bu çalışmanın hipotezi, modern sürrealist sinemada mekânın, karakterin psikolojisini yansıtan bir ayna olmaktan çıkıp, bizzat karakterin bilinçdışının yapısal bir parçası (görsel topografyası) haline geldiği ve sürrealist estetiğin bu filmler (The Lighthouse, Beau Is Afraid, Poor Things) aracılığıyla rüya anlatımından “tablolaşmış bilinçdışı” biçimine evrildiğidir.

Araştırma, nitel araştırma yaklaşımıyla yürütülmüştür. Çalışmada, betimsel ve yorumlayıcı film analizi yöntemi kullanılmıştır. Seçilen filmler sahne düzeyinde çözümlenmiştir. Kuramsal çerçevede Sigmund Freud, Gilles Deleuze, Henri Bergson ve Vilém Flusser gibi düşünürlerin kavramları temel alınmış; ışık, renk, kompozisyon, kamera hareketi ve ses unsurları psikanalitik bir bakış açısıyla ele alınmıştır.

Bu çalışma, sinematografik mekânın bilinçdışıyla kurduğu ilişkiyi analiz ederek literatürdeki “görsel bilinç topografyası” boşluğunu doldurmayı hedeflemektedir. Beklenen sonuç, modern sürrealist sinemada görsel mekânın, bilinçdışının bir yüzeyi olarak işlev görerek, bilinçdışının artık yazılan bir olgu değil, görülen ve deneyimlenen bir olgu olarak yeniden tanımlanmasını sağlamasıdır. Bu bulgular, güncel sanat, sinema estetiği ve psikanalitik eleştiri alanlarında yeni tartışmalara zemin hazırlayarak, okuyucunun çağdaş görsel kültürün karmaşık yapısını ve sinemanın derinlikli düşüncüyü ifade etme potansiyelini anlamasına önemli katkılar sunacaktır.

1. SÜRREALİZM VE SİNEMA ESTETİĞİ: GÖRSEL MEKÂNIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ

1.1. Mevcut Araştırmalar

Sürrealist sinemada görsel mekan, yalnızca bir anlatı sahnesinin fiziksel sınırlarını temsil etmez; aynı zamanda bilinçdışı süreçlerin, arzuların ve rüya mantığının sinemasal yüzeyde görünür hale geldiği estetik bir uzamdır. Bu yaklaşım, klasik sinemanın mantıksal mekan kurgusundan radikal biçimde ayrılır. Flitterman-Lewis’e (1993) göre sürrealist sinemanın politik ve estetik işlevi, izleyiciyi “gerçeklik izlenimi” aracılığıyla içine çektiği bir bilinçdışı deneyim alanı yaratmaktır. Sinema, rüya ve tarih arasındaki sınırları bulanıklaştıran bir medyumdur; çünkü “sinema, benzersiz gerçeklik izlenimiyle ve izleyicide yarattığı psikik katılım düzeyiyle, tarihsel olan ile arzunun dünyası arasındaki kuramsal açmazı ortadan kaldırır” (Flitterman-Lewis, 1993: 442). Bu ifade, görsel mekanın artık dış gerçekliğin bir yansıması değil içsel süreçlerin görsel izdüşümü olarak kavrandığını gösterir.

Sürrealist yönetmenler bu içsel mekânı kurarken “illüzyonist gerçekliğin” yapısını bozar, kamera hareketlerini ve kurguyu bilinçdışının ritmine göre yeniden düzenlerler. Bu nedenle görsel mekan, anlatı mekanından farklı olarak, nedensellik zincirinden kurtulmuş bir alan haline gelir. Flitterman-Lewis’in belirttiği gibi, sürrealist sinemanın amacı yalnızca “mantık dışı bir anlatı” oluşturmak değildir; asıl amaç, “izleyicinin mekansal yönelimini bozarak onu kendi bilinçdışı süreçleriyle yüzleştirmektir.” Bu yaklaşım, izleyiciye tanıdık bir sahnenin içinde bile yabancılaşma duygusu yaşatır; mekan artık bir yer değil, bir durum haline gelir.

Bu durumsallık, modern sürrealist sinemanın mekansal estetiğinde belirleyici bir unsur olarak öne çıkar. Moine (2006), L’Âge d’or filmindeki içsel diyalog sahnesi üzerinden bu olguyu açık biçimde örnekler. Yönetmen Luis Buñuel’in, ses ve görüntüyü eşzamanlı olarak ama farklı uzamları temsil edecek biçimde kullandığı sahne, mekansal algının parçalanışını görünür kılar. Moine, bu sekansın “mekan ve zamanın çoğullaşmasına” olanak tanıdığını, yani izleyicinin aynı anda hem parkta oturan karakterleri gördüğünü hem de onların bilinçdışı arzu mekanına işitsel olarak tanıklık ettiğini belirtir (Moine & Taminiaux, 2006: 103). Bu bağlamda, görsel mekanın estetiği yalnızca optik kadrarlarla değil, işitsel bileşenlerle de inşa edilir. Görüntüde iki karakterin durağanlığı, diyalogda geçen erotik ve ölümcül ifadelerle çelişerek, “off-screen” (görülmeyen) bir alan yaratır. Bu alan, klasik sinemada “sahne dışı” olarak adlandırılrsa da sürrealist bağlamda sahnenin asli parçasına dönüşür. Moine’nin ifadesiyle bu, “görülmeyen ama hissedilen mekan”dır; seyirci, kadrarın dışındaki duyuşal ve duyuşal alanın farkına vararak sinematik mekânı zihninde genişletir.

Bu sahne, sürrealist sinemada mekanın estetik bir çatışma alanı olarak işlediğini gösterir. Ses ve görüntü arasındaki eşleşmezlik, mekanın tekil temsili kırar; mekan artık bir “yer” değil çoklu algı katmanlarının çakıştığı bir deneyim alanıdır. Flitterman-Lewis (1993) bu tür estetik stratejileri “disruption” (kesinti) ve “disjunction” (ayırışma) olarak tanımlar. Yönetmenlerin bu teknikleri kullanma amacı, “izleyicinin bilincinde yerleşik olan mekansal sürekliliği bozmak ve anlam üretim sürecinin kendisini sorgulatmaktır.” Dolayısıyla, sürrealist sinemada mekan bir temsil nesnesi değil, bir bilinçdışı süreçtir; film, mekan aracılığıyla düşünür.

Bu estetik dönüşümün kökleri, sürrealizmin “dépayssment” yani yerinden etme kavramında bulunur. Ilie (1972), Matthews’un Surrealism and Film kitabını değerlendirirken bu kavramı, sinemadaki sürrealist duyarlılığın çekirdeği olarak tanımlar. Ilie’ye göre “sinemanın sürrealistleri için en güçlü çekim alanı, izleyicide

bir “dépayssement” yani mekansal yabancılaşma hissi yaratma gücüdür” (Ilie, 1972: 55). Bu yabancılaşma, hem kamera teknikleriyle hem de zamansal düzenlemelerle sağlanır. Kamera, mekanı yalnızca göstermekle kalmaz; zamanı bükerek, mekanın algısını da dönüştürür. Christian Metz’in sinema dili üzerine çalışmalarına gönderme yapan Ilie, “kamera birkaç dakikada saatler süren olayları anlatabilir; bu da mekansal tutarlılığı bilinçli olarak bozar ve sürrealist sinemada gerçekliğin yeniden kavramsallaştırılmasını mümkün kılar” (Ilie, 1972: 56) der. Bu bakış açısı, modern sürrealist sinemada mekanın artık temsil edilen değil, bozulan ve yeniden kurulan bir olgu olduğunu açıklar.

Mekansal yabancılaşma yalnızca görsel düzlemde değil, izleyicinin bedeninde de hissedilen bir süreçtir. Flitterman-Lewis (1993), sinemanın izleyicide yarattığı “hipnotik bağlanma” halinin, rüya mantığının sinematik karşılığı olduğunu savunur. İzleyici “ekrana yapışmış” halde, kendi arzularının dışavurumunu izler; mekan bu durumda dışsal değil, içsel bir deneyim alanına dönüşür. Bu içsellik, sürrealist sinemayı politik açıdan da radikal kılar; çünkü mekan, artık iktidar ilişkilerinin temsil edildiği bir sahne değil, bireysel ve kolektif bilinçdışının bulunduğu bir “toplumsal psike” alanıdır (Flitterman-Lewis, 1993: 443).

Modern sürrealist sinemada, özellikle 21. yüzyılın başından itibaren, bu mekansal estetik anlayışı çağdaş yönetmenlerde yeniden canlanmıştır. Yorgos Lanthimos’un *The Lobster* (2015) ve Ari Aster’in *Beau Is Afraid* (2023) gibi filmleri, sürrealist geleneğin modern uzantıları olarak, mekanın psikolojik bir labirent haline gelişini sürdürür. Bu filmlerde mekan, karakterlerin bilinçdışı korkularını temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda seyircinin algısını da yönsüzleştirir.

Bu bağlamda sürrealist sinemanın mekan estetiği, yalnızca görsel bir biçimsel tercih değil, izleyiciyle kurulan epistemolojik bir ilişkidir. Moine’nin (2006) belirttiği gibi, sürrealist film “artık yalnızca bir sanat hareketinin ürünü değil, aynı zamanda bir yorumlama kategorisidir”; izleyici, filmi “sürrealist” olarak algıladığında, o filmi bu kategoride yeniden üretir. Bu görüş, mekanın anlam üretiminde aktif bir rol oynadığını ima eder. Görsel mekanın nasıl kurulduğu, seyircinin bilinçdışıyla nasıl etkileştiği ve hangi estetik stratejilerle yönsüzleştirildiği, sürrealist sinemayı tanımlayan temel unsurlardır.

Sonuç olarak, Flitterman-Lewis’in psikanalitik yorumu, Moine’nin ses-görüntü ilişkisi üzerinden yaptığı mekansal çözümleme ve Ilie’nin teorik “dépayssement” kavramı, birlikte okunduğunda sürrealist sinemada görsel mekanın estetiğini üç boyutta tanımlar: bilinçdışı alan olarak mekan, çoklu zaman-mekan yapıları, ve yabancılaşma yoluyla algısal dönüşüm. Bu üç katman, modern sürrealist sinemanın yalnızca görsel bir biçim değil, izleyiciyle kurulan derin bir zihinsel temas biçimi olduğunu gösterir. Mekan, artık yalnızca bir “yer” değil, duyguların, arzuların ve travmaların sinemasal yüzeyde belirlediği bir psikanalitik sahne haline gelir. Bu nedenle modern sürrealist sinemada görsel mekanın estetiği, temsilden ziyade hissin mekansallaşması olarak okunmalıdır.

1.2. Literatürdeki Boşluklar

Sürrealist sinema üzerine yapılan akademik çalışmalar, çoğunlukla bu estetiği psikanalitik, tarihsel veya türsel yaklaşımlar üzerinden değerlendirmiştir. Ancak görsel mekânın estetik yapılanışı, yani sinemada mekanın nasıl kurgulandığı, bozulduğu ve izleyicinin algısında yeniden üretildiği, literatürde henüz sistematik biçimde incelenmemiştir. Flitterman-Lewis (1993), sürrealist sinemanın politik ve psikanalitik işlevlerine odaklanarak sinemayı “bilinçdışının dili” olarak tanımlar. Ona göre sürrealist film, “benzersiz gerçeklik izlenimiyle ve izleyicide yarattığı psişik katılım düzeyiyle, tarihsel olan ile arzunun dünyası arasındaki kuramsal açmazı ortadan kaldırır” (Flitterman-Lewis, 1993: 442). Ancak bu yaklaşım, mekânın biçimsel estetiğine değil, temsil ilişkisine yöneliktir. Dolayısıyla Flitterman-Lewis’in çözümlemeleri, sinemada “yer” duygusunun görsel, mimarî veya algısal düzeyde nasıl yeniden kurgulandığını açıklamakta sınırlı kalır.

Benzer biçimde Moine (2006), L’Âge d’or çözümlemesinde sürrealizmin sinemadaki varlığını bir “tür” sorunsalı olarak ele alır. Ancak filmdeki içsel diyalog sahnesini incelerken ses ile görüntü arasındaki

ayrışmanın “mekân ve zamanın çoğullaşmasına olanak tanıdığını” belirtir (Moine & Taminiaux, 2006: 103). Bu yorum, sürrealist sinemada mekânın artık tekil bir uzam değil, çoklu algı düzlemleri arasında bölünen bir deneyim alanı olduğunu ortaya koyar. Yine de Moine’in çalışması, bu çoklu mekân yapısının estetik sonuçlarını tartışmaz; mekânın görsel süreksizliği yalnızca anlatısal bir düzlemde ele alınır.

Ilie (1972) ise sürrealist sinemayı “dépayssment”, yani mekansal yabancılaşma kavramı üzerinden değerlendirerek daha doğrudan bir mekân estetiği eleştirisi getirir. Ona göre sürrealist sinemanın özünü “seyircinin oryantasyonunu bozan, gerçekliğin yerini değiştiren estetik stratejiler” oluşturur (Ilie, 1972: 55). Bu yabancılaştırma, kamera teknikleri ve zamansal kırılmalar aracılığıyla gerçekleştirilir; kamera, zamanı sıkıştırarak veya uzatarak mekânın algısal bütünlüğünü bozar (Ilie, 1972: 56). Böylece sürrealist sinema, gerçekliğin temsilinden çok onun bozulmasıyla ilgilenen bir uzamsal deneyim haline gelir.

Bu üç yaklaşım birlikte değerlendirildiğinde literatürde belirgin bir boşluk göze çarpar: sürrealist sinemada mekânın estetik düzeyde nasıl kurgulandığı, modern dönem filmlerinde bu kurgunun nasıl yeniden yorumlandığı ve izleyici algısına nasıl etki ettiği sistematik biçimde ele alınmamıştır. Bu makale, söz konusu boşluğu “modern sürrealist sinemada görsel mekânın estetiği” kavramı üzerinden doldurmayı amaçlamaktadır. Araştırma, klasik sürrealist dönemden günümüz yönetmenlerine uzanan mekansal dönüşümü biçimsel, duyuşsal ve algısal katmanlarıyla tartışır.

Bu doğrultuda çalışma, Yorgos Lanthimos’un *Poor Things* (2023), Robert Eggers’in *The Lighthouse* (2019) ve Ari Aster’in *Beau Is Afraid* (2023) filmlerini inceleyerek modern sürrealizmin mekansal estetik stratejilerini çözümler. Bu üç film, klasik sürrealist sinemanın (özellikle Buñuel ve Deren’in) rüya, beden ve bilinçdışı temalarını yeniden yorumlarken mekânı psikolojik bir “düşlemsel uzam” olarak yeniden kurar. *Poor Things*’de mimarî aşırılık ve yapay renk paleti mekânı teatral ve klinik bir bilinçdışı sahneye dönüştürür; *The Lighthouse*’ta dar ve klostrofobik set tasarımı “dépayssment” duygusunu somutlaştırır; *Beau Is Afraid* ise mekansal süreksizlik, yönsüzlük ve ani geçişlerle modern bir rüya-mekân mantığı kurar.

Bu makale, Flitterman-Lewis’in psikanalitik izleyici modelini, Moine ve Taminiaux’nun ses-görüntü mekansallığı analizini ve Ilie’nin “dépayssment” kavramını çağdaş sinemada yeniden yorumlayarak sürrealist estetiği yalnızca anlatı düzeyinde değil, mekansal ve görsel deneyim düzeyinde yeniden tanımlar. Böylece çalışma, sürrealist mekânı bir temsil yüzeyi değil, bilinçdışının sahneye taşındığı estetik bir olay olarak ele alır ve modern sürrealist sinemada görsel mekân poetikasına ilişkin literatürdeki teorik boşluğu doldurur.

1.3. Psikanaliz, Bilinçdışı ve Görselleştirilmiş Rüya (Freud/Jung)

Sürrealizmin temeli, zihinsel süreçlerin ve bilinçdışının keşfine dayanır. Freud ve Jung’un psikolojik görüşleri, sinemanın gerçekliği nasıl algıladığımızı şekillendirme ve temsil etme biçimi için hayati bir çerçeve sunar. Sinema, bilinç, bilinçdışı ve bilinçaltı kavramları arasındaki karmaşık ilişkiyi görselleştirmede etkili bir araçtır.

Rüyalar, sinemada hem bir çıkış noktası hem de bir metafor olarak değerlendirilir. Tıpkı *Inception* örneğinde olduğu gibi, değişken mekanlar ve belirsiz bir zaman dilimi, rüyanın sinematik mantığını taklit eder (Ormanlı, 2011). Yönetmenler, zihin ve rüya gibi karmaşık konuları ele alırken, izleyiciye bu karmaşık psikolojik halleri deneyimleme fırsatı sunar.

Özellikle Jung psikolojisi, arketiplerin (Persona, Anima/Animus) sinemadaki kullanımı açısından önemlidir. Sinemada mekânın, bu arketipsel veya bastırılmış duyguları nasıl taşıdığı, sürrealist estetiğin merkezi bir unsurudur. Örneğin, *The Lighthouse* filminin karakter analizinde, Jungcu yaklaşımların ve karakterlerin arketipsel çatışmalarının anlaşılması, klostrofobik mekânın önemini vurgular (Youtube, 2025). Sinema, zihnin bu mitolojik ve rüyasal katmanlarını keşfetmek isteyenler için önemli bir kaynaktır.

1.4. Mekân Felsefesi ve Sinematografik Uzam (Lefebvre, Deleuze, Pallasmaa)

Sürrealist mekânı anlamının anahtarı, onu yalnızca dekor olarak değil, felsefi bir kavram olarak ele almaktır.

1.4.1. Henri Lefebvre ve Mekânın Üçlü Diyalektiği

Henri Lefebvre'nin mekân tanımlaması üzerine geliştirdiği üçlü diyalektik yöntem, sürrealist sinemadaki görsel mimariyi çözümlemek için güçlü bir metodoloji sunar (Ural, 2017).

1. **Algılanan Mekân (Spatial Practice):** Fiziksel gerçeklik, somut çevre.
2. **Tasarlanan Mekân (Representations of Space):** Mimarlar, sanatçılar veya set tasarımcıları tarafından yaratılan kavramsal mekân. Bu, estetik ve ideolojik denetimin en yoğun olduğu katmandır.
3. **Yaşanan Mekân (Representational Spaces):** Semboller, imgeler, algı ve bireysel deneyim yoluyla içselleştirilen, duyuşal ve hayali mekân (Ural, 2017).

Sürrealizm, genellikle Tasarlanan Mekânı (set tasarımı ve sinematografi) bilerek deforme ederek, karakterin aşırı öznel ve travmatik Yaşanan Mekanını izleyicinin deneyimine sunar.

1.4.2. Gilles Deleuze ve İmge-Mekân İlişkisi

Gilles Deleuze'ün sinema felsefesi, mekânın sinemasal kavrama ulaşma sürecinde oynadığı rolü inceler. Mimari ve sinema arasındaki ilişki, "mekân-zaman-hareket-imge" olgusu içinde değerlendirilir. Sürrealist mekân, kavramsal boyutu sorgularken, mekansal semboller ve imge nesneleri aracılığıyla bu kavrama ulaşma çabasını destekler (Ural, 2017).

Bu bağlamda, Eisenstein'ın sinemada şok etkisi yaratma ve bireyi müdahalesiz bir şekilde düşünce sürecine sokarak kavrama ulaştırma amaçları, sürrealizmin mimarlık anlayışıyla benzer noktalar taşır. Modern sürrealist filmlerin estetik kontrolü maksimize etme stratejisi, izleyicinin zihninde gerçeğe yakın algılanan gerçeküstü mekanları deneyimlemesini sağlayarak düşünceyi tetikler.

1.4.3. Juhani Pallasmaa'nın Duyuşal Yaklaşımı

Juhani Pallasmaa'nın sinema-mimari yaklaşımı, bu iki disiplinin ortak bağlayıcı noktalarını tespit etmeye çalışır. Sürrealist mekân arayışında imgenin ve duyuşal deneyimin yeri önemlidir. Mimarlığın diğer disiplinlerle olan etkileşimi, sürrealist mekân yaratma konusunda yeni keşiflere olanak tanır. Görsel mekan, sadece bir sahne değil, aynı zamanda izleyicinin duyuşal ve fiziksel algısını manipüle eden bir araç haline gelir.

Modern sinema, estetik denetimi reddeden Breton'un orijinal Otomatizm tanımına karşıt bir metodoloji kullanır: Yüksek derecede kontrol edilmiş setler (Tasarlanan Mekân) üzerinden, bireyin öznel korkularını ve hayallerini yansıtan bir Yaşanan Mekân yaratılır. Bu durum, soyut kuramları somut film teknikleriyle eşleştiren bir matris sunmaktadır:

Tablo 1: Sürrealist Sinemada Mekânın Kuramsal Diyalektiği (Yazar tarafından oluşturulmuştur) (Saraç & Saraç, 2025)

Teorisyen	Mekân Tanımı ve Odak Noktası	Sürrealist Sinema Uygulaması	İlgili Film Örneği (Analiz Konusu)
Henri Lefebvre	Üçlü Diyalektik (Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan)	Tasarlanan mekânın, öznel korkularla çarpıtılan yaşanan mekânı domine etmesi.	Beau Is Afraid (Paranoyak Kentsel Labirent)
Gilles Deleuze	Hareket İmgesi / Zaman İmgesi	Mekânın statikliği veya döngüsellliği ile kavrama (mit, arketip) ulaşma.	The Lighthouse (Kapalı Döngü, Zamansızlık ve Alegori)
Juhani Pallasmaa	Mimari-Sinema İlişkisi / Duyusal Deneyim	Vücutsal deneyimi (büyüme, özgürlük) destekleyen aşırı stilizasyon ve atmosfer.	Poor Things (Duyu Odaklı, Retro-Fütürist Set Tasarımı)

1.5. Klasik Sürrealizmden Neo-Sürrealizme Geçişin Estetik Değişimi

1.5.1. Klasik Sürrealizmde Mekânın Yabancılaştırıcı İşlevi (Un Chien Andalou)

Luis Buñuel ve Salvador Dalí'nin klasik sürrealist sinemanın erken dönemini temsil eden Un Chien Andalou (1929) filmi, akla dayalı estetik mantığı tamamen reddeden bir eserdir. Film metinleri, izleyiciyi zaman ve mekânın manipüle edileceği konusunda uyarır; örneğin, sadece üç kelimeden oluşan bir arabanın "Sekiz yıl sonra" kronolojiyi bozmak için kullanılır (Medium, 2025).

Bu filmde mekansal manipülasyon, eliptik kurgu aracılığıyla gerçekleştirilir. Ana karakter bisiklet sürerken, kurgu, yolculuğun uzunluğuna dair izleyicinin dikkatini dağıtarak, karakterin tuhaf kıyafetleri ve çevresindeki mimariye odaklanılmasını sağlar. Bu, izleyicinin sıradan bir sahneyi mantıksal sınırların içinde yorumlama eğilimini bozar, böylece bilinçli zihnin altındaki bilinçdışı imgelere vurgu yapılır.

Erken dönem sürrealizmi, Alman Ekspresyonizmi'nin etkilerini taşır. The Cabinet of Dr. Caligari (1920) filminde de görüldüğü gibi, film setleri mimariyi taklit etmek yerine, eylemin inanılır bir şekilde gerçekleşebileceği ütöpik mekanlar yaratmayı amaçlar. Bu, karanlık ve köşeli formlarla geleneksel bir kentsel alanı yabancılaştırarak duygusal bir etki yaratmak ve öykünün geçtiği psikolojik distopyayı desteklemek içindir. Klasik sürrealizmde mekân, genellikle dışsal bir şok ve absürlük kaynağıdır; örneğin, ayın bir bulut tarafından kesilmesi ile bir kadının gözünün usturayla kesilmesi sahnelerinin ardışık kurgulanması, iki uzak ögenin (gerçek ve imgelem) bir araya getirilerek çarpıcılık yaratılmasına hizmet eder. Mekân (pencere, oda, sahil), rasyonel aklın kabul edemediği "katıksız sürrealizm" in varlığını sürdürmesine yardımcı olan bir zemin sunar (Matthews, 1986: 199).

1.5.2. Neo-Sürrealizmin Yükselişi: Dijital Entegrasyon ve Yeni Ufuklar

Neo-Sürrealizm, veya çağdaş sürrealizm, orijinal sürrealizmden evrilerek 20. yüzyılın sonu ve 21. yüzyılda yeni teknolojiler ve kültürel bağlamlarla harmanlanmıştır. Neo-Sürrealizm, bilinçaltının keşfi ve rüya benzeri imgeler gibi temel prensipleri korurken, bunu daha modern ve sıklıkla dijital bir bağlamda ele alır.

Dijital teknolojilerin sinemaya entegrasyonu, mekansal estetiği kökten dönüştürmüştür. CGI (Bilgisayar Üretilmi Görüntü) kullanımı, sürrealizmin potansiyelini sinemaya içselleştirmiştir (Ural, 2017). Dijital sanat ve yazılım kullanımı, Neo-Sürrealizmin ayırt edici özelliklerinden biri haline gelmiştir (Architecturenow, 2025). Örneğin, elektronik devre elemanlarının yemyeşil bir ormana dönüştüğü dijital manzaralar veya neon ışıklarla aydınlatılmış binaların fantastik yaratıklara dönüştüğü kent sahneleri gibi imkânsız peyzajlar oluşturulabilir. Bu durum, yönetmenlere fiziksel gerçekliğin kısıtlamalarından bağımsız, gerçekliğin sonsuzca bükülebilme kapasitesini sunar; böylece Neo-Sürrealist mekân, Buñuel'in mimari setlerinin sınırlarından kurtulur.

Klasik sürrealizmde (Ekspresyonizmden miras alınan Caligari ve Un Chien Andalou), çarpıtılmış mekan, karakterin zihinsel durumunu dışarıdan yansıtan, yapay ve stilize edilmiş bir set olarak işlev görür. Buna karşılık, Neo-Sürrealizmde mekân, artık sadece karakterin psikolojisini yansıtan bir ayna değil, bizzat karakterin içine girilebilen, sürekli değişen bir bilişsel alandır. Bu ontolojik kayma, klasik dönemin dışsal, felsefi şokundan, modern dönemin kişisel, bilişsel krizine geçişi temsil etmektedir. Modern sürrealist mekan estetiği, bu nedenle, set tasarımının statik sınırlarından çok, sinematografik ve post-produksiyon süreçleriyle yaratılan, sürekli akış halindeki bir algı alanının estetiğidir.

2. FİLM ANALİZLERİ: MODERN SÜRREALİST SİNEMADA GÖRSEL MEKÂNIN ANALİZİ

2.1. Beau is Afraid (Ari Aster, 2023)

Ari Aster'ın Beau Is Afraid (2023) filmi, sürrealizmin çağdaş biçimini psikanalitik travma, annelik miti ve varoluşsal kaygı üzerinden yeniden tanımlar. Aster, klasik korku öğelerini bilinçdışının sembolik diline dönüştürerek seyirciye sadece bir hikaye değil, zihinsel bir panik mimarisi sunar. Film, Freud'un "tekinsizlik" (Das Unheimliche) kavramını, tanıdık olanın aşırı tehdit haline geldiği bir alana taşıyarak yeniden yorumlar (Freud, 1919: 124). Bu durum, Laura U. Marks'ın "dokunsal görme" kavramıyla da örtüşür; filmde aydınlık sahneler, bilinçdışının gündüz ışığında teşhir edilmesi nedeniyle daha rahatsız edicidir (Marks, 2000: 163).

Aster'ın önceki filmi Midsommar'da olduğu gibi, burada da travma kolektif bir ritüel olarak değil, bireysel bir bilinç kırılması olarak işlenir. Beau karakteri (Joaquin Phoenix), Lacan'ın "ayna evresi" teorisindeki özne gibi, kendi imgesine yabancılaşmış bir figürdür (Lacan, 2006: 75–81). Ayna artık bedeni bütünleştirmez; parçalar. Aster'ın filminde bu ayna, annedir, hem sevgi hem de boğulma kaynağı. Annenin bedeni, Freud'un "rüya çalışması" (Traumarbeit) kavramına uygun biçimde, bastırılmış arzusun ve suçluluğun temsiline dönüşür (Freud, 1900/2003).

Görsel kompozisyon açısından film, sürrealizmin klasik unsurlarını barındırır: mekan sürekli dönüşür, ölçek değişir, zaman bükülür. Beau'nun evi, rahim benzeri bir labirenttir; duvarlar ses geçirir, nesneler canlıymış gibi davranır. Aster burada, Lynch'in Inland Empire'ındaki (2006) bilinç mekânı anlayışına benzer bir yöntem kullanır. Evin içi, karakterin zihnidir. Bu mekansal psikoloji, Deleuze'ün "imge-düşünce" kavramıyla uyumludur: film artık olayları değil, düşüncenin biçimini gösterir (Deleuze, 1986: 25).

Filmin renk düzeni, Vermeer'in ışığını tersine çevirir. Vermeer'deki yumuşak gün ışığı huzur ve sessizlik taşırken, Aster bu ışığı boğucu bir tonda kullanır. Beyaz, masumiyet değil, tedirginliktir. Bu "negatif Vermeer" estetiği, Freud'un "tekinsizlik" anlayışına yeni bir yorum kazandırır: tanıdık olanın aşırı aydınlanması, bilinçdışının gizlenmek yerine teşhir edilmesidir (Freud, 1919: 125). Aster'ın kamera tercihleri de bu

rahatsızlık duygusunu güçlendirir; geniş açılar karakteri küçültür, yakın planlar boğar. Kamera bir bakış organı değil, baskı aracı olmuştur.

Filmin orta bölümündeki orman sekansı, Bergson'un "süre" kavramının görsel karşılığıdır (Bergson, 1986: 179). Beau'nun ormanda kaybolduğu sahnede zaman lineer olmaktan çıkar, dairesel bir hal alır. Geçmiş, şimdiki zamana sızar; hatıralar gerçeğin yerine geçer. Bu yapısal deformasyon, Breton'un "rüya ve gerçeğin mutlak birleşimi" kavramını çağdaş biçimde yeniden üretir (Breton, 1924). Artık rüya, bilinçdışının özgürlük alanı değil, varoluşsal tutsaklık mekanıdır.

Aster'in en çarpıcı tercihlerinden biri, animasyon sekansını filmin ortasına yerleştirmesidir. Stop-motion tarzındaki bu bölüm, hem anlatsal hem de duygusal bir kopuş işlevi görür. Gerçeklik dokusu çözülürken, izleyici bilinçdışının iç mekanına taşınır. Bu sekans, Deleuze'un "hareket-imge"den "zaman-imge"ye geçişini somutlaştırır: imge artık dış dünyanın değil, zihinsel sürecin temsilidir (Deleuze, 1986: 17).

Film boyunca Aster'in ses tasarımı da sürrealist yapıyı pekiştirir. Sesler çoğu zaman görüntüyle uyumsuzdur; dışarıdan gelen sesler karakterin iç sesine karışır. Bu "işitsel bilinçdışı", Flusser'in "teknolojik imge" kavramının akustik versiyonu olarak okunabilir (Flusser, 1999: 22). Duyusal uyumsuzluk, bilinçdışıyla rasyonel dünya arasındaki çatışmayı işitsel düzlemde somutlaştırır. Strickland'ın Flux Gourmet'inde olduğu gibi, Aster da sesi bir tür psikanalitik yüzey olarak kullanır.

Filmin estetik bütünlüğü, rüya mantığını birebir takip eder. Freud'un belirttiği gibi rüyalar "yoğunlaştırma" (Verdichtung) ve "yer değiştirme" (Verschiebung) süreçleriyle çalışır; Aster'in anlatısı da bu mantıkla inşa edilmiştir (Freud, 1900/2003: 125). Olayların yerleri ve zamanları sürekli yer değiştirir, semboller anlam kaybeder. Beau'nun yolculuğu, aslında kendi bastırılmış benliğine yapılan bir iniştir. Annenin evi, rahim kadar tanıdık, mezar kadar tekinsizdir.

Bu noktada film, Lacan'ın "Gerçek" (le Réel) kavramını sinematografik düzleme taşır (Lacan, 2006). Gerçek, ne simgesel ne de imgesel düzlemde; yalnızca travma anlarında hissedilir. Filmin sonundaki mahkeme benzeri sahne, bu travmatik alanın teatral biçimidir. Beau'nun yargılandığı sahne, izleyiciyi de bilinçdışı bir suçluluk duygusuna dahil eder. Kamera burada hem tanık hem fail konumundadır. Aster, seyirciyi etik bir huzursuzluk içine sokarak sinemayı psikanalitik bir seansa dönüştürür.

Beau Is Afraid, biçimsel açıdan da sürrealizmin çağdaş sınırlarını zorlar. Film, üç saatlik süresi boyunca rüya ve gerçeklik arasındaki sınırları sistematik biçimde eritir. Montaj, lineer düzeni reddeder; her sahne bir öncekinin yankısı gibidir. Bu yapısal tekrarlama, Carl Jung'un "arketipsel döngü" fikrini anımsatır: insan, kendi bilinçdışını sonsuza kadar tekrar eder (Jung, 1964: 173). Beau'nun kaçışı bir kurtuluş değil, bilinçdışının yeni bir odasına geçiştir.

Sonuç olarak Beau Is Afraid, modern sürrealizmin sinemadaki yeni yönünü temsil eder: korku, artık dışsal bir tehdit değil, içsel bir mimaridir. Aster, travmayı görsel bir dil haline getirir; her sahne, bilinçdışının bir katmanıdır. Rüya artık kaçış değil, hesaplaşma alanıdır. Flusser'in "kamera bilinci" kavramıyla uyumlu biçimde film, görüntüyü düşüncenin aracı haline getirir (Flusser, 1999). Beau'nun yolculuğu, yalnızca bir karakterin değil, çağdaş bireyin bilinçdışına inişidir. Böylece Aster, sürrealizmi psikanalitik bir otoportreye dönüştürür: rüya görmek artık bir eylem değil, bir varoluş biçimidir.

2.2. The Lighthouse

Robert Eggers'in The Lighthouse (2019) filmi, modern sürrealizmin en yoğun psikanalitik örneklerinden biridir. Siyah-beyaz çekim, kare (1.19:1) en-boy oranı, kısıtlı mekan ve iki karakterli anlatı, bilinçdışının hem estetik hem dramatik sıkışmışlığını yansıtır. Eggers, klasik korku türünü mitolojik ve psikanalitik bir düzleme taşıyarak insanın içsel karanlığını sahneye çıkarır. Film, Jung'un "gölge arketipi" kavramının görsel bir

manifestosudur; iki karakter (Thomas Wake ve Ephraim Winslow), aynı benliğin bölünmüş parçalarıdır (Jung, 1964: 173) Bu bağlamda film, yalnızlık, arzu, suçluluk ve iktidar temalarını bilinçdışının diyalektiği içinde işler.

Eggers'in kullandığı siyah-beyaz palet, sürrealist gelenekteki soyutlama estetiğini göstermektedir. Renk yokluğu, Marks'ın belirttiği “duyusal yoksunluk estetiği”ne benzer biçimde, izleyiciyi fiziksel bir rahatsızlığa iter (Marks, 2000: 164). Görsel kontrast, yalnızca biçimsel bir tercih değil, psikanalitik bir metaforudur: ışık bilincin, karanlık ise bastırılmış arzuların alanıdır (Freud, 1919: 125). Deniz fenerinin ışığı bu bağlamda “bakış”ın simgesidir, görünürlük ile utanç, bilme ile ceza arasında bir arzu nesnesidir (Lacan, 2006: 75–81). Wake'in feneri sahiplenmesi ve Winslow'un ona ulaşma çabası, Lacan'ın “arzu nesnesi olarak bakış” kavramının dramatik biçimidir: özne, baktığı şeyi değil, kendisini gözetleyen bakışı arar. Eggers'in The Lighthouse filminde kullandığı 1.19:1'lik dar kadraj ve özellikle düşük kontrastlı siyah-beyaz palet tercihi ile birleştirilmiştir. Bu soyutlama, Vilém Flusser'in tartıştığı 'teknolojik imge'nin rasyonelliğinden uzaklaşma hamlesidir (Flusser, 2002: 45). Görüntünün detaylarını kaybedip sembolik formlara odaklanması, filmi bir sine-belge olmaktan çıkarıp, adeta karakterlerin ortak rüyası haline getirir. Siyah-beyaz palet, bu bağlamda, sürrealist gelenekteki soyutlama estetiğini yeniden üreterek; nesnelerin (fener, deniz kızı) sembolik birer gösterene dönüşmesine olanak tanır. Yönetmen, bu tercih ile filmi Freudyen tekinsizlik (Das Unheimliche) hissinin yoğunlaştığı, rasyonel olmayan bir uzam haline getirir ve analitik okumayı kişisel betimlemelerden uzak, psikanalitik bir alana taşır (Ormanlı, 2011: 58)

Mekân, psikanalitik anlamda bir rahim ve mezar arasındır. Fener adası, karakterlerin iç dünyasının maddileşmiş halidir. Eggers, bu mekânı Bergson'un “süre” kavramına uygun biçimde zamansız kılar; günlerin geçişi belirsizdir, zaman sarmal haline gelir (Bergson, 1986: 179). Bu durum, Deleuze'ün “zaman-imge” kuramıyla açıklanabilir: film, nedensel ilerleyişi terk eder, duyusal ve duygusal yoğunlukların zamansız bir döngüsünü kurar (Deleuze, 1986: 17). Bu zamansızlık, Breton'un “rüya ile gerçeğin mutlak birleşimi” fikrinin sinematografik karşılığıdır.

Eggers'in sinematografik tercihleri, izleyiciyi bilinçdışı deneyiminin bedenine dahil eder. Kamera sık sık dar kadrajlar kullanır; karakterlerin yüzleri ve nesneler birbirine yapışır. Bu yakınlık, Elkins'in “düşüncenin yüzeyi” kavramını hatırlatır: görüntü, yalnızca temsili değil, hissedilir bir varlık haline gelir (Elkins, 1999: 23). Bu fiziksel yoğunluk, izleyiciyi görüntüyle bedensel olarak ilişkilendirir. Ses tasarımı da bu yoğunluğu destekler; rüzgâr, deniz, martı sesleri monoton biçimde tekrarlanır, hipnotik bir atmosfer yaratır. Bu döngüsel sesler, Jung'un arketipsel döngüsünü (1964) çağırıştır, bastırılan her şey geri döner.

Filmin anlatısı, bilinçdışının “bölünmüş özne” fikrini merkezine alır. Wake (Willem Dafoe) bilinçdışının baba-otorite figürünü temsil eder; Winslow (Robert Pattinson) ise bastırılmış benliği. Bu iki figür arasındaki çatışma, Freud'un “id-ego-süperego” üçlemesinin dramatik biçimidir (Freud, (1923/2003). Fenerin ışığı, süperegonun cezalandırıcı gözü gibidir; bakmak yasaktır ama arzulandır. Wake'in tekrarladığı “light is mine” (ışık benimdir) cümlesi, iktidarın hem bilinçdışı hem cinsel yönünü açığa çıkarır. Winslow'un sonunda bu ışığa ulaşması ise hem sembolik hem fiziksel bir yıkımdır, Tanrı'nın gözünün kör edici ışığı, Prometheus'un ateşini çalmakla aynı cezayı doğurur.

Bu bağlamda film, mitolojik anlatı ile psikanalitik yapı arasında köprü kurar. Prometheus miti burada Lacancı bir “arzu cezası”na dönüşür. Arzulanan bilgi (ışık), öznenin yok oluşunu getirir. Freud'un (1919) “tekinsellik” tanımına göre, en korkunç olan şey tanıdık olana fazlaca yaklaşındır; Eggers'in filminde de fenerin içindeki ışık, hakikatle aşırı temasın imkansızlığı olabilmektedir. Rüya, burada ceza alanına dönüşebilmektedir.

Eggers'in sinemasında deniz motifi, bilinçdışının arketipsel simgesidir. Deniz, Jung'un tanımladığı “kolektif bilinçdışı”nın metaforudur; sınırsız, karanlık, dönüştürücüdür (Jung, 1964: 174). Filmin sonunda Winslow'un kayalıklarda martılar tarafından galelanması hem Prometheus hem Oidipus mitinin yankısıdır, bilgiye

dokunan özne kör edilir ve cezalandırılır. Eggers bu mitik döngüyü, modern insanın varoluşsal krizine dönüştürür.

Filmdeki homoerotik gerilim, sürrealizmin tarihsel temalarından “arzu ve ölüm” ikilisini yeniden gündeme getirir. Wake ve Winslow arasındaki fiziksel yakınlık, bilinçdışının hem çekim hem tiksinti dinamiklerini aynı anda üretir. Bu durum, Foster’ın “travmatik güzellik” kavramıyla açıklanabilir: estetik deneyim, rahatsızlık ve hazın birleştiği bir eşiğe yerleşir (Foster, 1993: 91). Eggers, bu travmatik estetiği sürekli yineler; her duyuşsal zevk bir cezaya dönüşür.

Teknik açıdan Eggers, sürrealizmin rüyamsı doğasını film materyaline taşır. Düşük kontrastlı siyah-beyaz görüntü, yüzeydeki detayları ortadan kaldırır; nesneler sembolik biçimlere dönüşür. Flusser’in “teknolojik imge” kavramı burada tersine çevrilir: Eggers, dijital çağın aksine, analog filmle çekerek görüntüyü tekrar fiziksel bir deneyime dönüştürür (Flusser, 1999: 22). Böylece modern sürrealizme karşı “organik sürrealizm” olarak tanımlanabilecek bir karşı duruş geliştirir.

Film boyunca tekrar eden motifler, fener, tentacle (dokunaç), deniz kabuğu, içki, ateş, bilinçdışının dilidir. Bunlar Freud’un “rüya sembolleri”yle benzer işlev görür; arzusunun dolaylı temsilleridir (Freud, 1900/2003: 124-125). Tentacle sahnesi, bastırılmış cinselliğin sembolü iken, içki ve ateş sahneleri bilinçdışının geçici açığa çıkışlarını temsil eder. Eggers, bu sembolleri hem erotik hem grotesk düzeyde işler; seyirciyi tiksinti ve merak arasında bırakır.

Sonuç olarak The Lighthouse, modern sürrealizmin mitik ve psikanalitik damarlarını birleştirir. Film, rüyanın bilinçdışında değil, maddeyle çarpıştığı noktada var olur. Eggers, rüya estetiğini karanlık bir bedensellik ve mitolojik ceza döngüsüyle harmanlayarak, seyirciyi hem zihinsel hem fiziksel düzeyde rahatsız eder. Böylece The Lighthouse, sinemanın hala insanın karanlık tarafını, ışığa ulaşma arzusuyla kör olma korkusunu, aynı anda taşıyabildiğini kanıtlayabilmektedir.

2.3. Poor Things (Yorgos Lanthimos, 2023)

Yorgos Lanthimos’un Poor Things (2023) filmi, çağdaş sürrealizmin feminist bilinçdışıyla birleştiği bir dönüm noktasını temsil eder. Film, Mary Shelley’nin Frankenstein’ını hatırlatan bir anlatı kurar: yeniden doğan kadın bedeni hem yaratılmış hem yaratıcıdır. Bella Baxter karakteri, patriyarkal bilincin sınırlarını aşan, psikanalitik anlamda “yeniden doğmuş özne”dir. Lanthimos’un sürrealizmi, klasik dönemin erkek merkezli rüya temsillerinden farklı olarak, kadın bedenini “özneleşen bilinçdışı”nın sahası haline getirir. Bu nedenle film, hem André Breton’un “mutlak gerçeklik” idealine hem de Laura Marks’ın “duyuşsal sinema” kavramına yeni bir yön kazandırır (Marks, 2000: 163).

Film, görsel açıdan bir barok-fütürist karışımıdır. Set tasarımları, 19. yüzyılın sanayi devrimi estetiğini pastel tonlarla yeniden kurar. Renk paletinde Klimt’in altın rengiyle Vermeer’in yumuşak ışığı birleşir; bu bileşim, Bella’nın içsel evrimini yansıtır. Başlangıçta gri, soğuk laboratuvar mekanları Freud’un “tekinsellik” kavramının görsel karşılığıdır, tanıdık ama ölüdür (Freud, 1919: 124). Bella’nın dünyaya açıldıkça ısınan renk tonları, Bergson’un “süre” kavramıyla açıklanabilir: zaman, onun benlik bilincine paralel olarak genişler (Bergson, 1986: 179). Bu görsel dönüşüm, Marks’ın “duyuşsal bellek” tanımıyla da uyumludur: renkler duyuşsal farkındalığın kayıdır (Marks, 2000: 163).

Lanthimos’un kamerası, klasik sinemadaki “erkek bakışı”nı bozar (Mulvey, 1975). Bella’nın bedeni nesne değil, kamera için bir düşünme aracıdır. Bu açıdan film, feminist sürrealizmin sinemadaki somut tezahürüdür. Bella’nın keşif yolculuğu, yemek, seks, dil, düşünce, özgürlük, bilinçdışının bedenleşme sürecidir. Foster’ın “travmatik güzellik” kavramına uygun biçimde, her estetik haz bir rahatsızlıkla iç içedir; Bella’nın özgürlüğü seyirci için hem büyüleyici hem rahatsız edici bir deneyimdir (Foster, 1995: 88).

Filmin biçimsel tercihlerinden biri olan fisheye (balık gözü) lens, Flusser'in "kamera bilinci" kavramının görsel karşılığıdır: kamera artık insan gözü değil, düşünmenin aracıdır (Flusser, 2000: 21). Bu bozulmuş perspektif, Deleuze'un "zaman-imge" anlayışıyla uyumludur; imge artık temsil değil, düşünsel bir alan haline gelir (Deleuze, 1989: 25). Lanthimos, bu lensle hem bedenleri hem mekanları "bükülmüş bilinç" biçiminde gösterir. Seyirci, Bella'nın bilincine içeriden bakar. Bu deneyim, Marks'ın "bedensel bakış" kavramını günceller: görme, artık temas haline gelir (Marks, 2000: 171).

Film boyunca mekanların değişimi, laboratuvarıdan Lizbon'a, oradan Paris'e, psikanalitik bir "benlik yolculuğu"dur. Laboratuvar, Freud'un "bastırılmış alan"ıdır; Lizbon özgürleşmenin, Paris ise arzusun mekanıdır. Bu yolculuk, Jung'un "bireyleşme süreci"ni çağırıştırır: Bella'nın benliği, parçalı halinden bütünsel bir farkındalığa evrilir (Jung, 1964: 173). Ancak bu bütünlük, klasik anlamda tamamlanmış bir kimlik değildir; sürekli yeniden yazılan bir bilinçtir. Lanthimos burada, Flusser'in "programlanmış insan" eleştirisini tersine çevirir: Bella'nın yeniden doğuşu, insan bilincinin algoritmik değil, sezgisel bir üretim olabileceğini gösterir (Flusser, 2000: 23).

Filmin en güçlü sahnelerinden biri, Bella'nın aynaya bakarak kendi bedenini keşfettiği sekanslardır. Bu sahneler, Lacan'ın "ayna evresi"ni yeniden yorumlar (Lacan, 2006: 75-81). Ancak Lacan'da ayna, özneyi dışsal bir imgeyle bütünleştirirken; burada Bella, aynayı bir yabancılaşma değil, özdeşleşme aracı olarak kullanır. O artık "kadın" değil, "oluş halindeki özne"dir. Bu fark, sürrealizmin tarihsel yapısını dönüştürür: rüya artık erkeğin bilinçdışından değil, kadının yeniden yazdığı bilinçten doğar.

Sinematografik düzlemde Lanthimos, barok sanatın teatral kompozisyonlarını yeniden canlandırır. Kadrajlar, Vermeer'in tablolarındaki gibi derin perspektifli, ancak estetik olarak aşırı doygunudur. Bu estetik yoğunluk, Barthes'ın "punctum" kavramını çağırıştırır: izleyiciyi rasyonel olarak değil, sezgisel düzeyde yaralayan bir fazlalık vardır (Barthes, 1981: 43). Bella'nın kıyafetleri, dekorlar, renkler, her şey fazladır. Bu fazlalık, bastırmanın tam tersidir: bilinçdışının taşmasıdır.

Film aynı zamanda erotik bir grotesk olarak işlev görür. Bella'nın cinsel deneyimleri, patriyarkal sistemin ahlak kodlarını tersine çevirir. Seks artık nesneleştirme değil, bilgi üretimidir. Bu durum, Foster'ın "şok estetiği" kavramıyla açıklanabilir: güzellik rahatsız edicidir çünkü bilinçdışını açığa çıkarır (Foster, 1995: 92). Bella'nın bedeni, Bellmer'in "kukla-beden" anlayışının tam zıttıdır: artık başkası tarafından şekillendirilen değil, kendini şekillendiren bedendir (Bellmer, 1985: 44).

Bu feminist-sürrealist yapı, izleyiciye etik bir sorumluluk yükler. Bella'nın özgürlüğü, seyircinin kendi bastırılmış arzularıyla yüzleşmesini zorunlu kılar. Freud'un "yoğunlaştırma" (Verdichtung) kavramına benzer biçimde, filmdeki her sahne birden fazla anlam katmanı taşır; cinsellik, bilgi, özgürlük, suçluluk (Freud, 1900/2003: 125). Lanthimos, bu katmanları aynı anda çalıştırarak yoğun bir bilinçdışı anlatı kurar.

Filmin sonunda Bella'nın bilim insanı Duncan Wedderburn'ü terk etmesi, Lacan'ın "Gerçek" (le Réel) kavramının sinemasal karşılığıdır (Lacan, 2006). Gerçek, ne simgesel ne imgesel düzlemde; yalnızca travmatik bir kopuşta hissedilir. Bella'nın ayrılışı, patriyarkal sistemin "kadın" tanımından kopuştur. Bu an, modern sürrealizmin en güçlü feminist jestlerinden biridir: rüya artık erkeğin fantezisi değil, kadının özbilincidir.

Sonuç olarak Poor Things, sürrealizmin yüzyıllık tarihini tersine çevirir. Rüya, erkek bilinçdışının ürünü olmaktan çıkar, dişil sezginin alanına dönüşür. Lanthimos, barok estetiği, dijital çağın post-insan sorunsalıyla birleştirerek görsel bir feminist bilinç mimarisi kurar. Bella'nın yolculuğu, yalnızca bireysel özgürleşme değil, sinemanın temsil tarihinin yeniden yazımıdır. Film, Flusser'in "teknolojik imge" kavramını aşar: artık kamera değil, özne düşünür (Flusser, 2000: 22). Böylece Poor Things, çağdaş sürrealizmi bir kadın bilincinin bakışıyla yeniden tanımlar, rüya artık kurtuluş değil, yaratma eylemidir.

SONUÇ

Bu çalışma, modern sürrealist sinemada görsel mekânın estetiğini hem psikanalitik hem de estetik bir düzlemde inceleyerek, klasik sürrealizmin “rüya anlatısı” kavrayışından çağdaş dönemin “bilinçdışı mekan mimarisi” anlayışına uzanan dönüşümü ortaya koymuştur. Bulgular, mekânın modern sürrealist anlatılarda yalnızca dekoratif bir arka plan değil, karakterlerin bastırılmış duyguları, korkuları ve arzularıyla örülü dinamik bir bilinç alanı olarak işlev gördüğünü göstermektedir. Bu bağlamda, mekân artık bir anlatı sahnesi değil, bilinçdışının sinematik yüzeyi haline gelmiştir.

Klasik sürrealist sinemanın temelleri, André Breton’un 1924 tarihli Sürrealizm Manifestosu’nda tanımlanan “mantığın dışına çıkan saf ifade” arayışıyla atılmıştır. Ancak Buñuel ve Deren gibi yönetmenlerin 20. yüzyıl ortasındaki deneysel yaklaşımlarından farklı olarak, modern sürrealist sinema bilinçdışını biçimsel bir düzensizlik olarak değil, görsel düzen içinde var olan estetik bir çelişki olarak üretmektedir. Flitterman-Lewis’in (1993) belirttiği üzere, sürrealist film “benzersiz gerçeklik izlenimi” yaratarak izleyiciyi rüyanın mantığına değil, onun görsel organizasyonuna dahil eder. Bu görüş, günümüz yönetmenlerinin mekânı “hissin görsel anatomisi” olarak kullanım biçimlerini anlamak açısından temel teşkil eder.

Çalışmada incelenen üç film, bu dönüşümün farklı düzlemlerini temsil etmektedir. Robert Eggers’in *The Lighthouse* (2019) filmi, iki karakterin aynı mekân içinde giderek çözülmesini anlatırken, mekânın daralmasıyla bilinçdışının genişlemesini paradoksal biçimde eşleştirir. Fener adası, dış dünyadan kopmuş bir mikrokosmos olarak, Jung’un “gölge arketipi”nin sinematik bir tezahürüne dönüşür. Film boyunca tekrar eden dairesel kamera hareketleri ve gürültüyle bütünleşen ses peyzajı, bastırılmış benliğin sarmal bir şekilde dışavurumunu sağlar. Bu, Ilie’nin (1972) “dépayssment” kavramıyla ifade ettiği mekansal yabancılaştırmanın çağdaş bir uyarlamasıdır. Eggers, klasik sürrealizmin parçalanmış uzamını modern sinematografinin yoğun duyusal diliyle yeniden üretir; böylece izleyiciyi bilinçdışının tekinsiz yüzeyinde dolandırır.

Ari Aster’in *Beau Is Afraid* (2023) filmi ise mekânın travmatik ve grotesk doğasını ön plana çıkarır. Aster, kent mekanını bireysel korkuların dışavurum alanı olarak kullanır. Filmdeki her mekân, Beau’nun bilinçdışının farklı bir katmanına karşılık gelir: daire, bastırılmış suçluluk duygusunun rahimsel sığınağıdır; şehir, kontrol kaybının fiziksel simgesidir; orman ve tiyatro sahnesi ise bilinçdışının teatral yüzüdür. Bu çok katmanlı yapı, Moine ve Taminiaux’nun (2006) sözünü ettiği “mekân ve zamanın çoğullaşması” kavramını destekler (s. 103). Aster’in mekânı, yalnızca görülen değil, işitsel olarak da hissedilen bir yapıdır, tıpkı Flitterman-Lewis’in (1993) “izleyicinin mekansal yönelimini bozan sinematik illüzyon” tanımında olduğu gibi olmuştur. Yönetmen, gerçeklik ve halüsinasyon sınırını kesintisiz geçişlerle belirsizleştirerek, mekânı paranoia ve annelik travması arasında bir “duygu topografyası” haline getirir.

Yorgos Lanthimos’un *Poor Things* (2023) filmi ise sürrealizmin modern estetik dilini feminist bir yeniden yazıma dönüştürür. Lanthimos, rüya ve bilimin, yapaylık ve arzunun kesiştiği bir uzam kurar. Bella Baxter’ın yaşadığı mekanlar (laboratuvar, gemi, Paris, bordel) Jung’un “bireyleşme süreci”ni (1964) temsil eden arketipsel aşamalardır. Her mekân, karakterin kimlik dönüşümünün sahnesine dönüşür. Fisheye lens kullanımıyla yaratılan perspektif bozulmaları, seyirciyi kadın öznenin algısına dahil eder. Bu durum, Mulvey’nin (1975) “erkek bakışı” kavramına doğrudan bir meydan okuma niteliğindedir; çünkü mekân artık erkek arzularını değil, kadın deneyiminin öznelliğini temsil eder. Lanthimos, Moine’nin tanımladığı gibi, sürrealizmi bir “tür” olmaktan çıkarır; onu, modern bilinç biçimlerinin estetik ifadesine dönüştürür.

Bu üç film, sürrealizmin çağdaş sinemadaki evrimini gösteren üç farklı mekansal poetika oluşturur: *The Lighthouse*’ta kapalı, dikey ve bastırıcı mekân; *Beau Is Afraid*’de genişleyen, labirentimsi ve yönsüz mekân; *Poor Thing*’te estetik olarak aşırı, teatral ve yeniden doğuran mekân. Hepsisi birlikte, sürrealist sinemada mekânın klasik “rüya sahnesi” rolünden çıkarak, bilinçdışının aktif üretim alanına dönüştüğünü kanıtlar.

Araştırma aynı zamanda literatürdeki belirgin bir eksikliği gidermektedir. Flitterman-Lewis (1993), Moine (2006) ve Ilie (1972) gibi temel kaynaklar sürrealizmi izleyici, tür ya da kavramsal düzlemde ele alırken, görsel mekânın estetik yapısına ilişkin çözümlemeler sınırlı kalmıştır. Bu çalışma, söz konusu yaklaşımları bir araya getirerek, mekânın sürrealist estetikteki işlevini yeniden tanımlamıştır: Mekân, artık yalnızca “anlatının geçtiği yer” değil, anlatının kendisini var eden bilinçdışı bir aygıt haline gelmiştir.

Bulgular, modern sürrealist sinemanın artık Breton’un “saf otomatizm”ine değil, kontrollü bir bilinçdışı estetiğine dayandığını da göstermektedir. Günümüz yönetmenleri, bilinçdışı kaosu tamamen rastlantısal biçimde değil, renk, ışık ve mimarî düzen aracılığıyla inşa ederler. Bu, Flusser’in (1999) “kamera bilinci” kavramıyla da uyumludur; çünkü modern sürrealist yönetmen, kamerayı yalnızca kayıt aracı değil, bilinç üretim aracına dönüştürür. Deleuze’nün (1986) “zaman-imge” tanımıyla birleştğinde, bu estetik, zamanın doğrusal akışını reddederek, mekânı düşsel bir yoğunluk alanına dönüştürür.

Ayrıca, bu çalışma Türkçe literatürde eksik olan “mekânın bilinçdışı estetiği” tartışmasını sinema, mimarlık ve psikanaliz arasında kuramsal bir köprü olarak önermektedir. Mekânın semantik bir unsurdan, semiyotik bir organizmaya evrilmesi, sürrealist sinemanın yalnızca sanatsal değil, bilişsel bir deneyim ürettiğini de göstermektedir. Böylece film, seyirciyi pasif bir gözlemciden aktif bir katılımcıya dönüştürür. Bu dönüşüm, sinema estetiğiyle fenomenoloji arasındaki sınırları da geçirgen hale getirir; izleyici, filmi yalnızca “izlemez,” aynı zamanda onun içinde “var olur.”

Sonuç olarak, modern sürrealist sinemada görsel mekân, duygulanım, bilinçdışı ve estetik deneyim arasındaki kesişim noktasıdır. *Poor Things*, *The Lighthouse* ve *Beau Is Afraid* filmleri üzerinden yapılan çözümlemeler, sürrealist estetiğin günümüzde hala canlı ve dönüşen bir form olduğunu ortaya koymaktadır. Bu sinema biçimi, rüyanın sessiz alanını dijital çağın gürültülü görsel yüzeyine taşımakta; bilinçdışını anlatıdan kurtararak, mekâna, ışığa ve renge dönüştürmektedir.

Son tahlilde, modern sürrealist sinema artık yalnızca bir estetik değil, bir varoluş biçimidir: Mekân, karakterin değil, bilincin nefes aldığı yer haline gelmiştir. Bu bağlamda bu çalışma, sürrealizmin günümüzdeki yeniden doğuşunu mekân üzerinden okuyarak, çağdaş film estetiği tartışmalarına hem teorik hem de metodolojik düzeyde özgün bir katkı sunmaktadır.

EXTENDED SUMMARY

Introduction

This study explores the aesthetic construction of space in modern surrealist cinema, emphasizing how spatial design becomes a visual expression of the unconscious. The central claim is that cinematic space, particularly within contemporary surrealist films, functions not as a passive background but as a dynamic psychological surface where emotion, trauma, and memory are materialized.

The research problem arises from a gap in existing film theory: while much scholarship discusses surrealism through psychoanalysis or narrative discontinuity, few studies systematically analyze the spatial aesthetics of modern surrealist cinema. This study positions space as an affective architecture, a terrain where the boundaries between inner experience and external environment dissolve.

The theoretical framework of this research draws upon Sigmund Freud’s concept of the uncanny (*das Unheimliche*), Gilles Deleuze’s theory of the time-image, and Vilém Flusser’s notion of the technical image. Freud’s uncanny defines the tension between the familiar and the strange, a feeling central to surrealist aesthetics. Deleuze’s time-image dismantles linear narrative and creates a cinema of perception, where time and space become fluid and psychological. Flusser’s technological image situates this transformation within

the context of digital visibility, how modern cinematic technologies turn images into extensions of consciousness.

By integrating these three perspectives, the study investigates how Yorgos Lanthimos's *Poor Things* (2023), Robert Eggers's *The Lighthouse* (2019), and Ari Aster's *Beau Is Afraid* (2023) construct cinematic spaces that externalize the unconscious mind through light, architecture, and technological mediation. These films reinterpret surrealism for the 21st century, transforming classical dream logic into visual systems of affect, anxiety, and rebirth.

Method

The research employs a qualitative and interpretive methodology, combining aesthetic analysis, psychoanalytic theory, and phenomenological interpretation. The films were selected based on their direct engagement with surrealist imagery and their innovative treatment of cinematic space.

The analysis process included three major stages:

Formal analysis: Examination of *mise-en-scène*, composition, lighting, color, and camera movement to identify spatial strategies.

Psychoanalytic reading: Interpretation of spatial motifs through Freud's notion of the uncanny, focusing on fear, desire, and repetition.

Philosophical synthesis: Contextualization of spatial-temporal experience using Deleuze's time-image and Flusser's technical image theories.

Data were collected through repeated scene analysis and visual mapping, ensuring interpretive reliability through comparison across films. The method emphasizes the relationship between cinematic form and psychological experience, viewing space as a mediator between the viewer's perception and the character's inner world. The research employs a qualitative, interpretive, and comparative methodology, combining film analysis, aesthetic theory, and psychoanalytic interpretation.

Findings and Results

The analysis reveals that modern surrealist cinema constructs space as a site of psychological dislocation and sensory excess, using technology and time to visualize the instability of consciousness. Each film redefines surrealist aesthetics in a unique way through its spatial design.

In Robert Eggers's *The Lighthouse*, the lighthouse becomes a claustrophobic monument to repression and madness. The confined island evokes Freud's uncanny by transforming domestic safety into existential horror. The circular architecture and monochrome imagery create a recursive temporality, the characters' psychological decay mirrors the repetition of waves, winds, and routines. Deleuze's time-image manifests here as suspended temporality: moments fold into each other without causal progression, producing an experience of timeless entrapment.

Ari Aster's *Beau Is Afraid* expands this spatial logic into an urban labyrinth of paranoia. The film's environments oscillate between grotesque hyperreality and suburban familiarity, evoking the uncanny through exaggerated normalcy. Streets, apartments, and suburban homes become mental projections of fear and guilt. Time and space collapse in nonlinear transitions, each sequence opens into another psychological dimension. The film visualizes the time-image as pure perception unanchored from chronological flow. Aster's extensive use of sound, digital compositing, and spatial distortion aligns with Flusser's technical image, in which technology produces not objective representation but subjective delirium.

Yorgos Lanthimos's *Poor Things*, in contrast, transforms the surrealist tradition into a feminist and sensual reconstruction of space. The pastel-hued, baroque-futuristic architecture functions as a stage for the rebirth of the female subject. Each location (laboratory, ship, brothel, and city) is a symbolic phase in Bella's journey toward autonomy. Here, space becomes an affective body; camera distortions and optical exaggerations generate tactile proximity between viewer and image. Through Deleuze's time-image, the film presents becoming rather than being; through Flusser's lens, it demonstrates how technology transforms the image into an instrument of liberation rather than control.

Collectively, these films establish a contemporary surrealist language of spatial consciousness. Rather than employing randomness or dreamlike chaos, they construct meticulously designed environments that visualize the unconscious through sensory precision. The uncanny no longer arises from irrational montage but from the collision between rational design and emotional instability.

Discussion and Conclusions

In light of Freud, Deleuze, and Flusser, the findings suggest that modern surrealist cinema transforms space into a phenomenological extension of thought. Freud's uncanny reveals how these films destabilize the familiar (houses, cities, lighthouses) by embedding them with psychological tension. Deleuze's time-image explains how temporal fragmentation produces a spatialized consciousness; time no longer moves forward but folds inward. Flusser's technological image situates this new surrealism within digital culture, where cinematic technology itself becomes a subconscious agent that shapes perception.

Across the three films, the study identifies a shared spatial dialectic: confinement (*The Lighthouse*), expansion (*Beau Is Afraid*), and transformation (*Poor Things*). Each mode reinterprets the surrealist aim of visualizing inner life but does so through contemporary aesthetic tools high-resolution digital textures, immersive soundscapes, and architectural set design. In this sense, modern surrealism replaces spontaneous dream imagery with engineered emotion, turning the film screen into a living organism that breathes, distorts, and remembers.

The implications of this research are twofold. Theoretically, it bridges psychoanalysis, philosophy, and media theory, offering a new concept: the aesthetics of the unconscious space. Practically, it opens new pathways for understanding how filmmakers use technology to materialize psychological states. The study thus fills a critical gap in both Turkish and international literature, where the aesthetic dimension of space in surrealist cinema has rarely been analyzed systematically.

Limitations of this study include its focus on a small corpus and interpretive methodology; future research could extend this inquiry using cognitive film theory, digital mapping, or audience perception studies. Nevertheless, the findings underline that modern surrealism is not a nostalgic return to Breton's automatism but a reconfiguration of it through digital and architectural precision.

In conclusion, modern surrealist cinema transforms cinematic space into a thinking surface, a field where perception and emotion converge. The uncanny becomes spatial; time becomes experiential; technology becomes introspective. Through *The Lighthouse*, *Beau Is Afraid*, and *Poor Things*, contemporary filmmakers construct visual worlds that think and feel on behalf of the unconscious. Thus, space in modern surrealist cinema is not merely where the story unfolds, it is the story, the very architecture of the mind rendered visible through light, rhythm, and digital imagination.

KAYNAKÇA

Barthes, R. (1981). *Camera lucida: Reflections on photography*. Hill and Wang.
<https://doi.org/10.2307/778174>

- Bellmer, H. (1985). *The doll*. Atlas Press. (Original work published 1934)
- Berger, J. (1972). *Ways of Seeing*. London: BBC & Penguin.
- Bergson, H. (1986). *Matter and memory* (N. M. Paul & W. S. Palmer, Trans.). Zone Books. (Original work published 1896) <https://archive.org/details/matterandmemory00berguoft>
- Breton, A. (1969). *Manifestoes of surrealism* (R. Seaver & H. R. Lane, Trans.). University of Michigan Press. (Original work published 1924)
- Deleuze, G. (1986). *Cinema 1: The movement-image* (H. Tomlinson & B. Habberjam, Trans.). University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctttw0q>
- Deleuze, G. (1989). *Cinema 2: The time-image* (H. Tomlinson & R. Galeta, Trans.). University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctttw0r>
- Elkins, J. (1999). *The domain of images*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Elsaesser, T., & Hagener, M. (2015). *Film theory: An introduction through the senses* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315759638>
- Flitterman-Lewis, S. (1993). Surrealist cinema: Politics, history, and the language of dreams. *American Imago*, 50(4), 441–456. <https://doi.org/10.2307/26303950>
- Flusser, V. (1999). *The shape of things: A philosophy of design*. Reaktion Books.
- Foster, H. (1993). *Compulsive beauty*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262560287>
- Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison* (A. Sheridan, Trans.). Vintage Books. <https://doi.org/10.4324/9780203995434>
- Freud, S. (1919). *The uncanny* (D. McLintock, Trans.). Penguin. <https://doi.org/10.4324/9780429476537>
- Freud, S. (1953). The interpretation of dreams. In J. Strachey (Ed. & Trans.), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud* (Vols. 4–5). Hogarth Press. <https://doi.org/10.1037/10588-000>
- Freud, S. (1957). Repression. In J. Strachey (Ed. & Trans.), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud* (Vol. 14). Hogarth Press.
- Freud, S. (1960). *The ego and the id*. W. W. Norton. (Original work published 1923). <https://doi.org/10.1037/11192-000>
- Gombrich, E. H. (2000). *Art and illusion: A study in the psychology of pictorial representation* (Millennium ed.). Princeton, NJ: Princeton University Press. (Original work published 1960)
- Ilie, P. (1972). Review of Surrealism & Cinema by J. H. Matthews. *Diacritics*, 2(4), 54–59. <https://doi.org/10.2307/464506>
- Jung, C. G. (1964). *Man and his symbols*. Doubleday. <https://doi.org/10.4324/9781315782278>
- Lacan, J. (2006). *Écrits: The first complete edition in English* (B. Fink, Trans.). W. W. Norton & Company.
- Loftus, J. (n.d.). *A surrealist film review: Un Chien Andalou's conceit on enlightened thinking*. Medium. <https://loftusjoy.medium.com/a-surrealist-film-review-un-chien-andalous-conceit-on-enlightened-thinking-e5b794fd1a57> (Erişim: 15 Eylül 2025)
- Marks, L. U. (2000). *The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1515/9780822381372>
- Matthews, J. H. (1971). *Surrealism and film*. University of Michigan Press.
- Matthews, J. H. (1986). *Languages Of Surrealism*. University Of Missouri Press, Columbia.
- Mitchell, W. J. T. (1987). *Iconology: Image, text, ideology*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Moine, R., & Taminiaux, P. (2006). From surrealist cinema to surrealism in cinema: Does a surrealist genre exist in film? *Yale French Studies*, 109, 98–114. <https://doi.org/10.2307/4149288>

- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Ormanlı, O. (2011). Başlangıç Filminde Psikanalitik Öğeler Ve Rüya Olgusu. *Yedi*, 6, 55-62.
- Sylvester, D. (1987). *The brutality of fact: Interviews with Francis Bacon* (Rev. ed.). London, England: Thames & Hudson. (Original work published 1975).
- The Cinema Cartography. (2021, May 20). *The Lighthouse – Freudian psychoanalysis* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NpWhTlj4gLw> (Erişim: 27 Ağustos 2025)
- Ural, G., A. (2019). *Mimarlık ve sinema ilişkisi içerisinde sürrealist mekan yaratma konusunda sinematografik yaklaşımlar* (Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi). <https://www.researchgate.net/publication/339617543>
- Williams, L. (1992). When the Woman Looks. In T. Doane, M. Mellencamp & L. Williams (Eds.), *The Sexual Subject: A Screen Reader in Sexuality* (pp. 15–30). New York: Routledge.



Simülasyondan Keşfe: Interstellar’ın ‘Gargantua’sı Üzerinden Görsel Efektlerin Dönüşen Rolü

From Simulation to Discovery: The Evolving Role of Visual Effects Through Interstellar’s ‘Gargantua’

Semra ÇAM SÖNMEZ^{1,*} 

¹ Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü

MAKALE BİLGİSİ

Derleme Makale

Geliş Tarihi: 31.10.2025

Kabul Tarihi: 25.11.2025

Anahtar Kelimeler:

Görsel Efekt, Sinematik
Görselleştirme, Bilimsel
Simülasyon, Animasyon,
Bilim İletişimi.

ÖZ

Bu makale, Christopher Nolan’ın 2014 yapımı *Interstellar* filminin, görsel efektlerin sinemadaki rolünü temelden dönüştüren bir dönüm noktası olduğunu savunmaktadır. Geleneksel olarak sinematik illüzyon ve temsiliyet aracı olarak görülen görsel efektler, bu filmle birlikte meşru bir bilimsel keşif ve araştırma aracına evrilmiştir. Teorik fizikçi Kip Thorne ve *Double Negative* görsel efekt ekibi arasındaki benzersiz iş birliği ve bu süreçte geliştirilen özel render yazılımı vaka analizi yöntemiyle incelenmektedir. Makale, *Gargantua* adlı kara deliğin görselleştirilme sürecinin, yalnızca bilinen fiziği simüle etmekle kalmayıp, yeni bilimsel öngörülerin ortaya çıkmasını nasıl sağladığını ortaya koymaktadır. Bu sürecin hakemli bilimsel yayınlarla sonuçlanması, görsel efektlerin simülasyondan keşfe uzanan potansiyelini kanıtlamaktadır. *Interstellar*’ın mirası, sinema ve bilim arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, sinematik görselleştirmenin bilimsel iletişim ve hatta temel araştırma için yeni ufuklar açtığını göstermektedir.

ARTICLE INFO

Review Article

Received: 31.10.2025

Accepted: 25.11.2025

Keywords:

Visual Effects, Cinematic
Visualization, Scientific
Simulation, Animation,
Science Communication.

ABSTRACT

This article argues that Christopher Nolan’s *Interstellar* (2014) represents a turning point that fundamentally transformed the role of visual effects in cinema. Traditionally regarded as tools of cinematic illusion and representation, visual effects in this film evolved into legitimate instruments of scientific discovery and research. The unique collaboration between theoretical physicist Kip Thorne and the visual effects team at *Double Negative*, along with the development of a custom rendering software, is examined through a case study approach. The study reveals how the visualization process of the black hole “Gargantua” not only simulated known physical laws but also led to new scientific insights. The fact that this process resulted in peer-reviewed scientific publications demonstrates the potential of visual effects to extend from simulation to discovery. The legacy of *Interstellar* blurs the boundaries between cinema and science, showing that cinematic visualization can open new horizons for scientific communication and even fundamental research.

* Sorumlu yazar.

semra.cam@comu.edu.tr

GİRİŞ

Görsel efektler (VFX), sinemanın doğuşundan bu yana izleyicinin gerçeklik algısını manipüle eden güçlü bir araç olmuştur. Ancak 21. yüzyılın dijital dönüşümüyle birlikte bu araç, yalnızca illüzyon üretmekten öte bilgi üretme potansiyeline sahip bir epistemik yapıya dönüşmüştür (Prince, 1996; Manovich, 2001). Bu dönüşümün en çarpıcı örneklerinden biri, VFX'in temsiliyetten fotogerçekçi simülasyona uzanan tarihsel yörüngesini kırarak, sinemada görselleştirmenin doğasını yeniden tanımlayan 2014 yapımı *Interstellar* filmidir.

Christopher Nolan'ın yönettiği *Interstellar* (2014), sinema tarihinde yalnızca bir bilim kurgu başyapıtı olarak değil, aynı zamanda görsel efektlerin epistemolojik statüsünü kökten dönüştüren bir paradigma kayması olarak yerini almıştır. Filmin merkezinde yer alan süper kütleli kara delik *Gargantua*'nın tasviri, görsel efektlerin geleneksel 'gerçek görüneni' taklit etme işlevinin ötesine geçerek, 'fiziksel olarak doğru olanı' modelleyen bir bilimsel keşif aracına dönüşmüştür (Frigg ve Nguyen, 2020). Bu dönüşümün merkezinde, teorik fizikçi Kip Thorne ile görsel efekt stüdyosu *Double Negative* (DNEG) arasındaki eşsiz iş birliği bulunmaktadır. Thorne'un genel görelilik teorisine dayalı hesaplamaları, DNEG ekibi tarafından sinematik görselleştirme süreçlerine doğrudan entegre edilerek, *Double Negative Gravitational Renderer* (DNGR) adlı özgün bir sistemin geliştirilmesini sağlamıştır (James vd., 2015). DNGR, Einstein'ın genel görelilik denklemlerini doğrudan render motoruna aktararak, kara deliğin fiziksel olarak doğru bir görüntüsünü üretmiş; böylece sinemada ilk kez bir görsel efekt sistemi, gerçek bilimsel veriler üzerinden yeni bir keşfin önünü açmıştır. Bu süreçte ortaya çıkan sonuçlar yalnızca filmin görsel başarısını değil aynı zamanda hakemli bilimsel dergilerde yayınlanan yeni fiziksel bulguları da beraberinde getirmiştir. Bu yaklaşım, sinemayı yalnızca bilimin anlatıldığı değil aynı zamanda üretildiği bir ortama dönüştürmektedir (Cubitt, 2004; Das, 2023).

Makale, öncelikle görsel efektlerin tarihsel evrimini inceleyerek vaka analizi metodolojisi aracılığıyla *Interstellar*'ın getirdiği yeniliği bağlamsallaştıracaktır. Ardından, Thorne-DNEG iş birliği, DNGR'nin teknik yenilikleri ve bu sürecin beklenmedik bilimsel keşiflere nasıl zemin hazırladığı ayrıntılı biçimde ele alınacaktır. Son olarak, çalışma bu vakanın bilim iletişimi, disiplinlerarası iş birlikleri ve sinematik görselleştirmenin bilimsel bilgi üretimindeki potansiyel rolüne ilişkin daha geniş teorik sonuçlarını tartışacaktır. Böylece makale, film ve teknoloji çalışmaları ile bilim iletişimi literatüründeki mevcut tartışmalara, bilimsel doğruluk ile sinematik anlatı arasındaki ilişkiyi yeniden çerçevelendirerek katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

1. GÖRSEL EFEKTLERİN EVRİMİ

Sinemanın doğuşuyla birlikte görsel efektler de ortaya çıkmıştır. İlk dönemlerde efektler, izleyiciyi şaşırtmayı ve eğlendirmeyi amaçlayan sihirbazlık numaralarının sinematik bir uzantısıydı. Bu dönemin öncüsü Georges Méliès, kamerasının tesadüfen durup yeniden çalışması sonucu keşfettiği *stop trick* (durdurma hilesi) tekniğiyle, bir nesnenin aniden başka bir nesneye dönüşmesini veya bir kişinin ortadan kaybolmasını sağlayarak sinemanın büyüsunü yaratmıştır. *Le Voyage dans la Lune* (Aya Seyahat) (1902) filmiyle kullanılmaya başlanan çoklu pozlama, zaman atlamalı çekim ve el ile renklendirme gibi teknikler sinemayı illüzyon sanatı haline getirerek fantastik dünyalar inşa edilmesinin önünü açmıştır. Bu dönemdeki gerçekçilik anlayışı, fiziksel bir simülasyondan ziyade, anlatının gerektirdiği illüzyonu başarılı bir şekilde yaratma ve izleyiciyi bu kurgusal dünyaya inandırma üzerine kuruluydu. Benzer şekilde, Fritz Lang'ın *Metropolis* (1927) filminde kullanılan *Schüfftan* süreci, minyatür setlerle gerçek oyuncularını bir ayna hilesiyle birleştirerek, o dönem için devasa ve inandırıcı bir fütüristik şehir manzarası yaratmıştır.

Hollywood'un altın çağı olarak bilinen 1930'lar ve 1960'lar arasında, görsel efekt teknikleri daha da olgunlaştı. Bu dönemde egemen olan optik ve analog yöntemler, imkânsız görünen sahneleri 'gerçekmiş gibi' gösterme hedefini bir adım öteye taşıdı. *Matte painting* tekniği, sanatçıların cam üzerine çizdiği manzaraları veya set uzantılarını canlı çekimle birleştirerek, Oz Büyücüsü (1939) veya Yurttaş Kane (1941) gibi filmlerde unutulmaz mekanlar yaratmıştır. Arka projeksiyon (*rear projection*), oyuncuların önceden çekilmiş bir arka

plan önünde oynamasını sağlayarak hareketli sahneler oluştururken, *stop-motion* animasyon, King Kong (1933) gibi filmlerde devasa yaratıklara hayat vermiştir. Bu tekniklerin tamamı, temsiliyetin sınırlarını zorlayarak, izleyicinin gördüğü şeyin bir hile olduğunu unutturmayı amaçlıyordu. Gerçekçilik, burada görsel bütünlüğün ve inandırıcılığın bir ölçütüydü.

Görsel efektlerin tarihinde en büyük kırılma, bilgisayar destekli grafiklerin (*Computer-Generated Imagery* - CGI) ortaya çıkışıyla yaşandı. 1960'larda temelleri atılan CGI, 1970'ler ve 80'lerde sinemada kendine yer bulmaya başladı. Stanley Kubrick'in 2001: Bir Uzay Macerası (1968) filmi, bilgisayar destekli efektlerin ilk örneklerini sunarken, George Lucas'ın *Star Wars* (1977) filmi, *Industrial Light & Magic* (ILM) tarafından geliştirilen hareket kontrol kameraları ile uzay gemisi savaşlarını daha önce görülmemiş bir dinamizmle perdeye taşıdı. Ancak CGI'nin asıl devrimi, 1990'larda gerçekleşti. James Cameron'ın *Terminatör 2: Kıyamet Günü* (1991) filmindeki sıvı metal T-1000 karakteri ve Steven Spielberg'in *Jurassic Park* (1993) filmindeki fotogerçekçi dinozorlar, CGI'nin potansiyelini gözler önüne serdi. *Jurassic Park* ile birlikte 'fotogerçekçilik' olarak tanımlanan yeni bir standarda ulaşan VFX'in temel hedefi, dijital olarak yaratılan bir görüntünün, gerçek kamera çekiminden ayırt edilemeyecek kadar kusursuz olmasını gerektiriyordu. Bu noktadan sonra VFX endüstrisi, daha gerçekçi dokular, daha karmaşık ışıklandırma modelleri ve daha akışkan animasyonlar yaratmak için sürekli bir teknolojik yarış içine girdi. Bu tarihsel yörünge, VFX'in temel amacının, insan gözünü aldatmaya yönelik, giderek daha sofistike hale gelen bir 'algısal gerçekçilik' arayışı olduğunu göstermektedir. *Interstellar*'ın getirdiği paradigma kayması tam da bu noktada anlam kazanır. Film, hedefi algısal gerçekçilikten, temel fizik yasalarının doğru bir simülasyonu olan fiziksel gerçekçiliğe kaydırmıştır. Amaç artık sadece bir kara deliğin bir izleyiciye gerçek görünmesi değil sonuç, izleyicinin sezgilerine aykırı olsa bile Einstein'ın denklemlerine göre gerçekte nasıl görüneceğini modellemektir. Bu, VFX'in amacında felsefi ve metodolojik bir devrim anlamına geliyordu.

1.1. Görsel Efektlerle Gerçekliğin Yeniden Tanımlanışı

Görsel efektlerin tarihsel dönüşümü, sinemanın yalnızca anlatı ve estetik boyutlarını değil aynı zamanda gerçeklik kavrayışını da kökten değiştirmiştir. Sinemanın erken dönemlerinde efektler, fiziksel dünyanın sınırlarını aşmak için kullanılan basit illüzyon araçlarıyken; dijital çağda bu illüzyonun yerini hesaplamalı bir uzam ve veri temelli bir temsil sistemi almıştır. Böylece sinematik görüntü, artık yalnızca kaydedilen bir gerçekliğin yansıması değil, matematiksel olarak inşa edilen bir gerçekliğin sonucu haline gelmiştir.

André Bazin (1967), sinemanın fotoğrafik doğası sayesinde gerçeğin ontolojik sürekliliğini koruduğunu ileri sürerken; Jean Baudrillard (1983) bunun aksine sinemanın hipergerçeklik ürettiğini savunur. VFX tasarımı ise bu iki uç arasında konumlanır: hem gerçekliğin görünüşünü yeniden üretir hem de onu dijital olarak yeniden inşa eder. Sean Cubitt (2004), görsel efektleri 'gerçeğin simülasyonu' olarak tanımlar çünkü dijital görüntü fiziksel dünyanın birebir kopyası değil, onun matematiksel yeniden tanımlamasıdır. Dolayısıyla VFX hem görsel hem de kavramsal düzeyde bir 'yeniden-gerçekleştirme' (*re-realization*) işlevi görür. Bu noktada görsel efektlerin ontolojisi, temsilden çok modellemeyle ilgilidir. Lev Manovich (2001), dijital görüntüyü 'veriye dönüştürülmüş görsellik' olarak tanımlar ve sinemanın artık bir matematiksel modelleme ortamına dönüştüğünü ileri sürer. Philip Rosen (2001) da benzer biçimde, dijital imgenin gerçeğe olan referansının kaybolduğunu savunur; çünkü dijital çağda görüntü, fiziksel gerçekliğe değil, algoritmik hesaplamalara dayanmaktadır. Bu değişim, sinemanın ontolojisini temsil olmaktan çıkararak modellemeye doğru kaydırmıştır. Bu dönüşüm, Vivian Sobchack'ın (1992) fenomenolojik film kuramında açıkladığı izleyici-deneyim ilişkisini de yeniden tanımlar. Sobchack'a göre sinema, izleyicinin dünyayla kurduğu bedensel ve algısal ilişkiyi aracılık eden bir deneyim alanıdır. Dijital çağda bu ilişki, kamera tarafından kaydedilen bir gerçeklikten ziyade, bilgisayar tarafından hesaplanmış bir evrenin deneyimlenmesine dönüşmüştür. Bu bağlamda dijital gerçekçilik olarak adlandırılacak yeni bir estetik paradigma ortaya çıkmıştır: izleyici artık görüntünün doğruluğunu değil hesaplanmış gerçekliğini deneyimler.

Interstellar (2014) filmi bu yeni gerçekçilik anlayışının en çarpıcı örneklerinden biridir. Filmde fiziksel uzam, doğrudan Einstein denklemleriyle modellenmiş; *Double Negative Gravitational Renderer* (DNGR) sistemi sayesinde klasik sinematik mekân anlayışı, bilimsel veriye dayalı bir uzama dönüşmüştür (James vd., 2015). Bu sayede *Interstellar*, sinemanın ‘kaydedilmiş gerçeklik’ten ‘hesaplanmış gerçeklik’e geçişinin simgesi haline gelmiştir. Bu estetik dönüşüm, görsel efektlerin algısal ve fiziksel gerçeklik arasında konumlanan yeni bir ifade biçimi kazanmasına da yol açmıştır. Stephen Prince (1996), dijital çağ sinemasında ‘algısal gerçekçilik’ (*perceptual realism*) kavramını ortaya atarak, izleyicinin bir görüntünün fiziksel olarak doğru olup olmadığını değil, inandırıcı olup olmadığını değerlendirdiğini savunur. Bu yaklaşım, uzun yıllar boyunca VFX’in yalnızca estetik inandırıcılık temelinde değerlendirilmesine neden olmuştur. Ancak *Interstellar*, bu kavramı kökten tersine çevirir. Filmde amaç, inandırıcı görünen bir kara delik yaratmak değil; fiziksel olarak doğru bir kara delik üretmektir. Bu tercih, görsel efekt estetiğinde ‘fiziksel gerçekçilik estetiği’ olarak bir kırılma noktası yaratır. Bu estetikte güzellik, doğanın yasalarına sadakatten doğar (Thorne, 2014). Böylece VFX, sanat ile bilimi birbirine bağlayan bir simülasyon aracına dönüşür (Manovich, 2001). Görsel efekt sanatçısı, fiziksel dünyayı doğrudan taklit etmek yerine, onun altında yatan yasaları sayısallaştırarak yalnızca görsel bir sahne tasarlayan değil, aynı zamanda fiziksel bir model üreten bir görsel bilim insanı konumuna gelir. Bu bağlamda VFX sanatçısı hem estetik hem de bilimsel bir sorumluluk taşır. Ortaya koyduğu görüntü, aynı anda hem seyirlik bir obje hem de potansiyel bir bilimsel modeldir (Franklin ve Thorne, 2015). Bu ikili yapı, çağdaş görsel efekt tasarımının özgün yönünü oluşturur ve sinemada bilginin üretim biçimlerine dair yeni bir düşünme alanı açar.

2. VAKA ANALİZİ: INTERSTELLAR VE GARGANTUA SİMÜLASYONU

Bilimsel görselleştirme, gözle görülemeyen süreçlerin matematiksel veya fiziksel modeller üzerinden temsil edilmesidir. McCormick vd. (1987), bu alanı verinin görsel olarak anlamlandırılması olarak tanımlar. Ancak sinematik bağlamda bu süreç yalnızca verinin aktarımı değil aynı zamanda deneyimsel bir biçim kazanır (Frigg ve Nguyen, 2020). Sinematik görselleştirme, bilimsel gözlemi estetik bir deneyime dönüştürür; izleyici artık yalnızca bir gözlemci değil, bir katılımcı haline gelir. Bu noktada sinema, bilimin soyut kavramlarını yalnızca temsil etmekle kalmaz, onları duysal bir biçimde yeniden yaşatır.

Interstellar bu dönüşümün en güçlü örneklerinden biridir. Filmde kara deliğin çevresinde bükülen ışığın seyri, Einstein’ın genel görelilik teorisinin sezgisel bir biçimde deneyimlenmesini sağlar. İzleyici, yalnızca bir fiziksel olguyu izlemekle kalmaz; zaman, uzay ve ışığın doğasına ilişkin soyut bir teoriyi görsel olarak hisseder. Bu durum, görsel efektin bir bilgi aktarım aracı olmaktan çıkıp bilgi üretim ortamına dönüştüğünü gösterir. Bu bağlamda VFX, bilimi popülerleştiren değil onu yeniden anlamlandıran bir estetik araç olarak konumlanır. Sinematik temsil, bilimsel bilginin ikinci doğasını oluşturur. Bu doğa, deneysel doğruluktan çok, görsel algı yoluyla anlaşılır hale gelir (Cubitt, 2004; Levin ve De Filippo, 2014).

Interstellar’ın *Gargantua* (Görsel 1) tasvirinin sinema tarihindeki önemini kavramak için, filmde önce kara deliklerin beyaz perdede nasıl temsil edildiğini incelemek gerekir. Kara delikler, genel göreliliğin en gizemli ve akıl almaz öngörülerinden biri olarak popüler kültürde ve özellikle bilim kurgu sinemasında güçlü bir yer edinmiştir. Ancak bu temsiller, çoğunlukla bilimsel gerçeklikten uzaklaşarak bilinmeyi, tehlikeyi ve kozmik gizemi simgeleyen metaforik araçlara dönüşmüştür. Bu noktada kara delik, hem bilimsel hem de anlatısal anlamda bir boşluk, bir bilinmezlik alanı işlevi görmüştür. Fiziksel bir olgu olarak kara deliğin olay ufkuunun ötesinin gözlemlenemez olması, yani doğasında bir bilinmezlik barındırması, sinemacılara bu boşluğu kendi anlatısal arzularıyla doldurma özgürlüğü tanımıştır. Bu durum, kara deliği adeta bir anlatısal boşluk getirmiştir. Sinema tarihinde kara delikler çoğunlukla fantastik, metafiziksel veya mistik niteliklerle temsil edilmiştir. Bilinmeyen dramatik potansiyeli, bilimsel doğruluktan daha ağır basmıştır. *Interstellar* ise bu geleneği bilinçli biçimde reddeder. Görsel efekt süpervizörü Paul Franklin, sinemada kara deliklerin temsiline yönelik bu yenilikçi yaklaşımın önemini vurgular. Franklin, daha önce kara deliklerin genellikle ‘uzayda dönen spiral delikler’ olarak klişeleştiğini, *Interstellar*’da ise Kip Thorne’un fiziksel denklemleri sayesinde ilk kez doğru

biçimde gösterilmeye çalışıldığını ifade eder (Hawkes, 2014). Christopher Nolan ve fizikçi Kip Thorne'un öncülüğünde geliştirilen *Gargantua* simülasyonu, ilk kez bilinen fizik yasalarına dayanarak bir kara deliğin görsel olarak nasıl görünebileceğini bilimsel doğrulukla tasvir etmeyi amaçlamıştır. Bu tercih, sinema tarihinde bir dönüm noktasını temsil eder. Çünkü burada görsel efekt, yalnızca inandırıcı bir görüntü üretmek için değil daha önce hiç gözlemlenmemiş bir olguyu bilimsel olarak öngörmek için kullanılmıştır.



Görsel 1. Gargantua olarak adlandırılan kara delik (*Interstellar*, 2014)

Interstellar, görsel efektlerin sinemadaki estetik işlevini aşarak bilimsel bilgi üretiminde araçsal bir rol üstlendiği bir örneğe dönüşmüştür. *Gargantua*'nın sinematik temsili, hem sinema tarihinde kara deliğin sembolik kullanımını yeniden tanımlar hem de bilim ve sanat arasındaki sınırları bulanıklaştıran yeni bir epistemolojik alan açar. Bu vaka, sinematik görselleştirmenin artık yalnızca bilimi anlatan değil aynı zamanda bilimi keşfeden bir pratiğe evrildiğini ortaya koyar.

2.1. Bilim ve Sinemanın Kesişimi: Disiplinlerarası Bir Laboratuvar

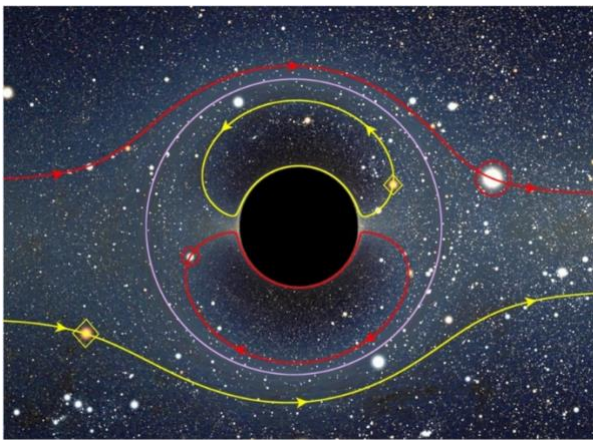
Interstellar (2014), sinema tarihindeki en yüksek düzeyde bilimsel doğrulukla tasarlanmış yapımlardan biri olarak kabul edilmektedir. Film, yönetmen Christopher Nolan ile teorik fizikçi Kip Thorne arasındaki olağanüstü iş birliği sayesinde, görsel efekt üretim sürecini bilimsel araştırmanın doğrudan bir parçasına dönüştürmüştür (Thorne, 2014; James vd., 2015). Bu durum, sinemanın yalnızca bilimin iletişimini sağlayan bir araç olmanın ötesine geçerek, doğrudan bilimsel keşif sürecine katkı sunabilen yeni bir paradigma oluşturduğunu göstermektedir.

Thorne'un Caltech'teki araştırma ekibi ile *Double Negative* (DNEG) stüdyosunun görsel efekt uzmanları arasındaki etkileşim, bilimsel modelleme ve sinematik temsil arasında benzersiz bir arayüz ortaya çıkarmıştır. Bu arayüz, sinemayı disiplinlerarası bir laboratuvar olarak yeniden konumlandırmıştır. Bu laboratuvar ortamında hem teorik hesaplamalar test edilmiş hem de görsel-epistemik deneyimler üretilmiştir (Franklin ve Thorne, 2015). Nolan'ın görsel tercihlerinde öncelikli hedef gerçekçi temsiliyeti sağlamak değil, bilimsel doğruluğu korumak olmuştur. Bu yaklaşım, Hollywood sinemasında görsel efektin tarihsel işlevine meydan okumuş ve görsel efektin amacını illüzyon yaratmaktan bilgi üretmeye dönüştürmüştür. Böylelikle filmdeki her piksel, bilimsel bir hipotezin görsel karşılığı haline gelmiştir. Bu yaklaşım, sinemada kara delik temsillerinin tarihsel gelişiminde köklü bir dönüşümü temsil etmektedir. *Interstellar*'ın *Gargantua* tasviri, önceki sinematik temsillerden radikal biçimde ayrılmıştır. Bu farklılaşma yalnızca gelişmiş teknolojinin bir sonucu değil, aynı zamanda filmin üretim felsefesine içkin bir tercihin sonucudur. Bu felsefede bilim, yalnızca bir danışman ya da denetleyici konumunda değil yaratıcı sürecin etkin bir parçası olarak yer almıştır. James, görsel efektleri yaratıcı sorunları çözmek için teknoloji ve bilimsel araştırmaların kullanıldığı büyüleyici bir sektör olarak tanımlarken bazen rollerin değiştiğini ve yaratıcılığın bilim üzerinde gerçek bir etki yaratabildiğini ifade etmiştir (Charitos, 2019). Thorne'un projedeki rolü, geleneksel bilimsel danışmanlık sınırlarını aşarak yalnızca senaryodaki bilimsel hataları düzelten bir uzman değil, aynı zamanda projenin fikir

aşamasından itibaren filmi tasarlayan ve yaratıcı sürecin yönünü belirleyen bir ortak olarak görev yapmıştır. Böylece bilim, üretim sürecine pasif bir doğrulama aracı olarak değil, anlatı ve görselliği şekillendiren aktif bir bileşen olarak dâhil edilmiştir.

Thorne'un en önemli katkılarından biri, Einstein'ın genel görelilik denklemlerini doğrudan DNEG ekibine sağlayarak, kara deliğin etrafındaki uzay-zaman bükülmesini ve ışığın bu bükülmüş uzay-zamandaki hareketini sayısal biçimde tanımlamaları için gerekli bilimsel verileri sunması olmuştur. Bu durum, VFX sanatçılarını teorik fiziğin soyut matematiksel yapısını somut, görsel olarak tutarlı ve sinematik bir biçime dönüştürme sorumluluğuyla karşı karşıya bırakmıştır. Bu doğrultuda VFX süpervizörleri Paul Franklin ve Andy Lockley, CG süpervizörü Eugénie von Tunzelmann ve baş bilim insanı Oliver James liderliğindeki DNEG ekibi, bilimsel denklemleri sinematik forma dönüştürmek için yakın bir iş birliği yürütmüştür. Süreç, karşılıklı doğrulama aşamaları, denklemlerin yorumlanması, görsel sonuçların bilimsel geçerliliğinin test edilmesi ve sinematik gerekliliklerin fiziksel sınırlamalarla dengelenmesi bu sürecin temel bileşenlerini oluşturmuştur.

Bu yoğun etkileşim kısa sürede mevcut görsel efekt yazılımlarının sınırlarını zorlamıştır. Geleneksel ışın izleme (*ray tracing*) sistemleri, ışığın doğrusal yollar izlediği varsayımına dayandığından, kara deliğin devasa kütleçekimsel etkisini doğru şekilde modelleyememiştir. Kara deliğin kütleçekimi ise, uzay-zamanı bükerek ışığın eğrisel yollar izlemesine neden olmaktadır (Görsel 2). Bu nedenle standart render motorları bu karmaşık fenomeni fiziksel olarak doğru biçimde temsil edememiştir. Bu temel problemi aşmak amacıyla DNEG ekibi, tamamen yeni bir yazılım geliştirmiştir. *Double Negative Gravitational Renderer* (DNGR) adı verilen bu sistem, ışığın tekil doğrultularda izlenmesi yerine belirli bir kesit alanına sahip ışık demetlerinin (*ray bundles*) izlenmesine olanak tanımıştır (James vd., 2015). Bu yöntem, ışığın bükülmüş uzay-zamanda hareket ederken nasıl gerildiğini, sıkıştığını ve biçim değiştirdiğini modellemeyi mümkün kılmıştır. DNGR bu sayede yalnızca teknik bir başarı değil, fiziksel olarak daha doğru bir simülasyon ortamı haline gelmiştir. Her bir sahnenin oluşturulması milyonlarca ışık demetinin yolunun hesaplanmasını gerektirmiştir. Bazı karelerin render süresi 100 saate kadar uzanmıştır. Tüm proje sonucunda yaklaşık 800 terabayt veri üretilmiştir. Bu hesaplamalar, Einstein'ın denklemlerine dayanarak ışığın kütleçekimsel mercekleme etkisini sayısal biçimde çözümlemiştir. Dolayısıyla DNGR, yalnızca sinematik bir render aracı olarak değil aynı zamanda fiziksel bir simülasyon sistemi olarak da işlev görmüş ve elde edilen veriler bilimsel açıdan son derece güvenilir bulunmuştur. Görsel efektler süpervizörü Paul Franklin, "Amacımız her zaman bu olağanüstü hikâyeyi son derece gerçekçi bir şekilde anlatmaktır. Evrenin hayranlık ve ihtişamını göstermek istediğimiz zamanlar dışında, görsel efektlerin gösteriş yapıp her şeyi ele geçirmesine izin verme niyetimiz yoktu." sözleriyle gerçekliği koruyarak görsel bir etki yaratmak istediklerini ifade etmiştir (Sandwell, 2015).

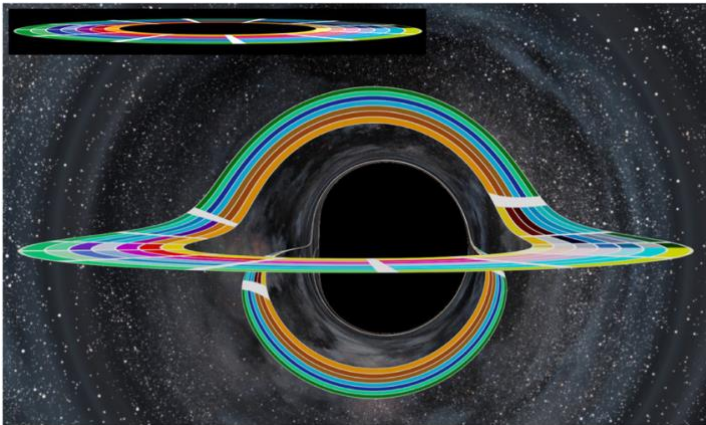


Görsel 2. Bir kara delik tarafından bir yıldız alanının kütleçekimsel merceklemesi (James vd., 2015).

Kip Thorne ve ekibi bu sonuçlardan yola çıkarak *Classical and Quantum Gravity* dergisinde hakemli bir makale yayımlamıştır (James vd., 2015). Böylelikle *Interstellar*, film prodüksiyonundan doğrudan bilimsel yayına dönüşen nadir örneklerden biri olmuştur. Bu süreç görsel efektin yalnızca sinematik bir anlatım aracı olmadığını, aynı zamanda bilimsel üretim süreçlerinde kullanılabilecek hesaplamalı bir gözlem biçimi haline geldiğini göstermiştir. *Interstellar* örneği, sinemanın disiplinlerarası bir laboratuvar olarak işlev görebileceğini ve sanat, teknoloji ile bilimi aynı estetik düzlemde birleştirebileceğini kanıtlamıştır.

2.2. Gargantua'nın Görselleştirilmesi: Bilimsel Simülasyonun Sanatsal Yorumu

DNGR ile yapılan simülasyonlar sinema tarihinde daha önce hiç görülmemiş biçimde, bilimsel olarak doğru bir kara delik görüntüsü ortaya koymuştur. Bu görüntünün en çarpıcı özelliği kütleçekimsel mercekleme etkisidir. Kara deliğin muazzam kütleçekimi, arkasında bulunan toplanma diskinin (*accretion disk*) ışığını bükerek, diskin bir kısmının kara deliğin üstünden ve altından dolanıyormuş gibi görünmesini sağlamıştır. Bu görüntü, diskin etrafında parlak bir hale ya da ateşten bir gökkuşağı olarak belirmiştir (Görsel 3). Böylelikle filmdeki bu sahne, bir kara deliğin gerçekte nasıl görünebileceğine dair kamuoyundaki algıyı kökten değiştirmiştir. Toplanma diskinin kendisi durağan bir halka değildir manyetik alanların çalkalanan gaz içindeki etkisiyle sürekli olarak parlak düğümlerin oluşup dağıldığı dinamik bir yapıdır. Bu animasyon, diskin aşırı ısınmış ve kaotik doğasını yansıtmıştır. Filmdeki görsel gücün kaynağı yalnızca bilimsel simülasyonun doğruluğu değildir; yönetmen Christopher Nolan ile görüntü yönetmeni Hoyte van Hoytema'nın bilinçli sinematografik ve sanatsal tercihleri de bu gücü yaratmıştır. Ekip, bilimsel gerçekliği izleyiciyi içine çeken sürükleyici bir sinematik deneyime dönüştürmek için bir dizi teknik ve estetik karar almıştır.

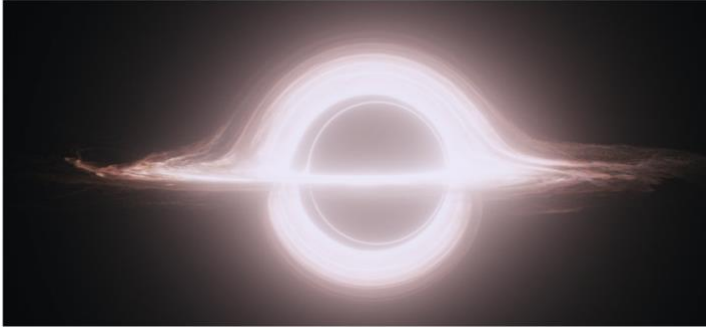


Görsel 3. Double Negative ekibi tarafından oluşturulan bir kara deliğin etrafındaki biriktirme diski grafiği (James vd., 2015).

2.2.1. Kamera, Işık ve Sinematografi

Film, IMAX 70 mm ile Panavision anamorfik 35 mm formatlarının birleşimiyle kendine özgü bir görsel dil kurmuştur. IMAX formatı, uzayın enginliğini, keskinliğini ve görkemini yakalamak amacıyla tercih edilmiştir. Buna karşılık anamorfik format daha yumuşak bir doku, optik kusurlar (*barrel distortion*, *vignetting*) ve karakteristik lens parlamaları (*lens flares*) aracılığıyla daha samimi, dünyevi bir his yaratmıştır (Görsel 4). Uzay sahnelerinin sinematografisi, Apollo Program görevlerinin belgesel görüntülerinden ilham almıştır. Nolan, uzayda süzülen serbest kameralar yerine genellikle kameraları uzay gemisi modellerine sabitleyerek izleyiciye kısıtlı ve gerçekçi bir bakış açısı sunmuştur. Böylelikle çekimler gerçekten uzayda, sınırlı imkânlarla yapılmış gibi bir his yaratılmıştır. IMAX formatından beklenen yüksek görüntü kalitesi, ekibin nihai görsel çıktıda ortaya çıkabilecek tüm yapaylıkları ortadan kaldırmasını zorunlu kılmıştır. Bu durum, işleme sürelerinin diğer prodüksiyonlarda tipik olarak 5–6 saat olan sürelerle kıyasla 100 saate kadar uzamasına yol açmıştır. Geleneksel astrofizik görselleştirmelerinde öncelikli hedef hızlı çıktılar elde etmek iken, ekibin amacı

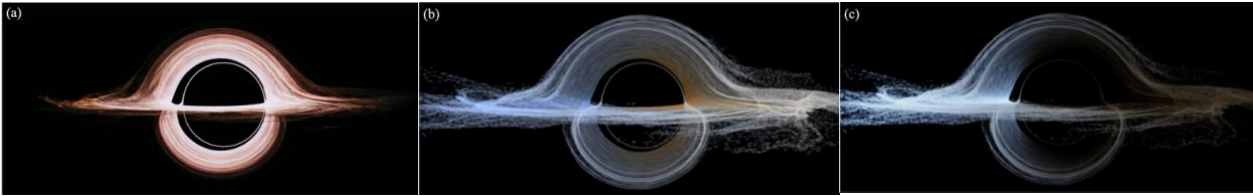
sahnelerin gerçekçi bir şekilde filme alınmış izlenimi vermesini sağlamak olmuştur. Bu bağlamda James, “Bu hedef, bizi astrofizik topluluğunda yaygın olan tekniklerden farklı bir görselleştirme yöntemi kullanmaya yönlendirdi. Bu yöntem, tekil ışınların simülasyonu yerine ışın demetlerinin (*ray bundles*) yayılımına ve komşu ışınların örtüşmelerini yumuşatmak amacıyla titizlikle tasarlanmış uzaysal filtreleme tekniklerine dayanmaktadır.” şeklinde belirtmektedir (Charitos, 2019).



Görsel 4. Interstellar'da görülen mercek parlaması eklenmiş birikim diskini (James vd., 2015).

2.2.2. Sanatsal Tercihler ve Sinematik Etkiler

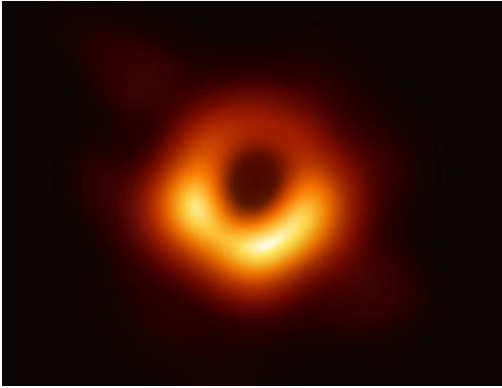
Interstellar tamamen katı bir bilimsel simülasyon değildir; bilinçli olarak alınmış estetik kararlar da içermektedir. Örneğin; *Doppler* etkisi ya da relativistik ışınımın görselleştirmeden çıkarılması bu kararlara dahildir. Gerçekte, toplanma diskindeki gaz ışık hızına yakın hızlarda döndüğünden kameraya yaklaşan gaz daha parlak ve mavimsi, uzaklaşan gaz daha sönük ve kırmızımsı görünürdü. Kara deliğin dönüşünün, yaydığı ışığın dalga boyunu kısaltan *Doppler* etkisi sayesinde parlayan kırmızı maddeyi soğuk maviye çevirdiğini keşfettiler. Ayrıca, diskin bir tarafını neredeyse görünmez olacak kadar koyulaştırmıştır (Görsel 5). Ancak yönetmen Christopher Nolan ve ekibi bunun izleyici açısından kafa karıştırıcı olabileceğini ve ana bilimsel olgu olan kütleçekimsel merceklemenin anlaşılmasını zorlaştırabileceğini düşünmüşlerdi. (James vd., 2015). Bu nedenle bu etki estetik ve pedagojik kaygılarla çıkarılmıştır. Bu karar, bilimsel doğruluk ile sinematik anlaşılabilirlik arasında bir uzlaşma zemini oluşturmuştur. Benzer şekilde anamorfik lenslerin doğal bir sonuç olan lens parlamaları, tamamen dijital olarak yaratılan uzay sahnelerine bilinçli olarak eklenmiştir. Bu tercihler sinemada bilimin temsiliinde iki katmanlı bir yaklaşım ortaya koyar: birinci katmanda fiziki modelin doğru hesaplanması yer almakta ikinci katmanda ise izleyici algısına uygun estetik sunum yer almaktadır. Bu tür kararlar görsel efekt tasarımında yalnızca teknik değil, aynı zamanda etik bir boyut olduğunu göstermektedir. Görselleştirmenin amacı doğayı salt yeniden üretmek değil, bilimi estetik olarak erişilebilir hâle getirmektir (Levin ve De Filippo, 2014). Bu bağlamda sinema, bir tür bilimsel empati aracına dönüşmektedir.



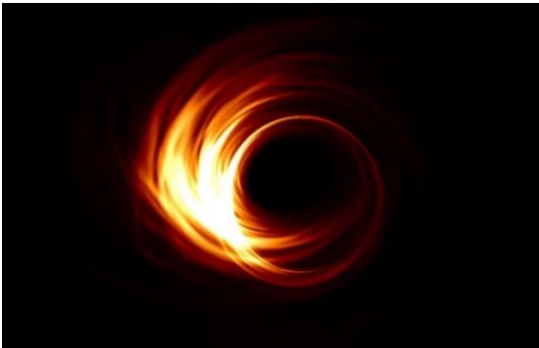
Görsel 5. (a) Orta derecede gerçekçi yığılma diskini, (b) Aynı disk, renkleri ile *Doppler* kaymasına ve kütleçekimsel olarak kaymaya uğramıştır. (c) Aynı disk, özgül yoğunluğu (parlaklığı) ile de Liouville teoremine uygun olarak kaymıştır. Bu görüntü, diskin kara deliğe yakın bir gözlemciye gerçekte nasıl görüneceğini göstermektedir (James vd., 2015).

3. GÖRSEL EFEKTİN BİLİMSEL BİR ARAÇ OLARAK DOĞUŞU

Interstellar projesinin en devrimci yönü, yalnızca bilinen fiziği doğru bir şekilde görselleştirmekle kalmayıp bu süreçte yeni ve beklenmedik bilimsel öngörüler üretmesidir. Bu süreç, VFX'in geleneksel rolünü aşarak, onu meşru bir bilimsel enstrüman statüsüne yükseltmiştir. *Gargantua*'nın simülasyonları ilerlerken, DNEG ekibi render çıktılarında tuhaf ve karmaşık ışık desenleri fark etmiştir. Kara deliğin olay ufkunun yakınında, arkadaki yıldız alanından gelen ışık, parıldayan, ince ve sürekli değişen ipliksi yapılar oluşturuyordu. Ekip, başlangıçta bu beklenmedik görsel etkinin, geliştirdikleri yeni ve karmaşık DNGR yazılımındaki bir hatadan (*bug*) kaynaklandığını düşünmüştür. Ancak sonuçlar Kip Thorne tarafından incelendiğinde bunun bir hata olmadığı, aksine sağlanan denklemlerin kaçınılmaz ve doğru bir sonucu olduğu anlaşılmıştır. Thorne'un fark ettiği şey, kara deliğin hızla dönmesinin yarattığı çerçeve sürüklenmesi (*frame-dragging*) etkisinin, arkadaki yıldızlardan gelen ışığı 'kostik' (*caustics*) adı verilen karmaşık ağlar şeklinde odaklamasıydı. Bu kostik ağlar, ışığın bir mercekle (bu durumda kara deliğin kendisi) tarafından farklı yollardan geçerek aynı noktada birleşmesiyle oluşan parlak desenlerdir. Örneğin, bir su bardağının altındaki masada görülen parlak çizgiler gibi. Simülasyonlar sırasında fark edilen bu ışık örüntüleri, başlangıçta bir görsel bozulma olarak algılanmış; ancak daha sonra Thorne ve ekibi tarafından, kara delik çevresindeki kütleçekimsel merceklemenin doğal sonucu olduğu saptanmıştır (Thorne, 2014). Kara deliğin ve merceklenmiş toplanma diskinin tasviri, fizikçiler tarafından şimdiye kadar yaratılmış en doğru tasvirlerden biri olarak övülmüştür. Bu tasvirin gücü, filmin yayınlanmasından beş yıl sonra, 2019'da Olay Ufku Teleskobu (*Event Horizon Telescope*) tarafından yakalanan ilk gerçek kara delik görüntüsünü (Görsel 6) dikkate değer bir şekilde öngörmesiyle kanıtlanmıştır. İki görüntü arasındaki temel fark, parlaklık gibi estetik tercihlerden kaynaklanmaktadır. Bu durum, ekibin çalışmasının güçlü bir geriye dönük doğrulamasıdır.



Görsel 6. İnsanlığın yakaladığı ilk kara delik görüntüsü, M87'nin etrafında dönen bir plazma halkasını gösteriyor (Eventhorizontelescope, 2019).



Görsel 7. Kara delik gölgesinin nasıl görünebileceğini gösteren bir video simülasyonunun karesi (EHT, 2019).

Simülasyon, bu kostik ağların kara deliğin dönüşüyle birlikte nasıl gerilip büküldüğünü ve bir yıldızın birden fazla görüntüsünü nasıl yaratıp yok edebileceğini daha önce hiç görülmemiş bir detayla ortaya koymuştur. Bu

an, projenin dönüm noktasını oluşturmaktadır. Simülasyon, onu yaratan bilim insanının bile sezgisel olarak öngörmediği, matematiksel olarak doğru bir fenomeni görselleştirmişti. Thorne'un (2014) ifadesiyle, "Bu görseller artık sadece bir film için üretilmiş efektler değil, bizim gözlemsel verilerimizdi. Doğa böyle davranıyor. Nokta.". Bu VFX'in, bir temsil aracından teorik bir laboratuvarın çıktısını üreten bir keşif aracına evrildiği an olmuştur. Bütün bir VFX üretim hattı (Thorne'un denklemleri, DNGR yazılımı ve sanatçıların uygulaması) teorik fiziğin sonuçlarını araştırmak için kullanılan bir bilimsel enstrüman gibi işlev görmüştü. Bu beklenmedik keşif, sadece sinematik bir merak olarak kalmamış; doğrudan meşru bilimsel üretime dönüşmüştür. Bu sürecin en somut kanıtı, DNEG'den Oliver James, Eugénie von Tunzelmann, Paul Franklin ve Caltech'ten Kip Thorne'un ortak yazarlığıyla, prestijli fizik dergisi *Classical and Quantum Gravity*'de yayınlanan "*Gravitational Lensing by Spinning Black Holes in Astrophysics, and in the Movie Interstellar*" başlıklı makaledir (James vd., 2015). 2015 yılında yayınlanan bu makale, DNGR yazılımının teknik altyapısını, ışık demeti (*ray-bundle*) izleme yönteminin avantajlarını ve simülasyonların kostik ağlara dair ortaya çıkardığı yeni bilgileri detaylı bir şekilde açıklamaktadır. Ayrıca, ekip *American Journal of Physics*'te "*Visualizing Interstellar's Wormhole*" başlıklı ikinci bir makale daha yayınlamış, filmdeki solucan deliğinin görselleştirilmesi için geliştirdikleri matematiksel modelleri ve bu sürecin genel görelilik eğitimi nasıl kullanılabileceğini tartışmıştır (James vd., 2015). Bu yayınlar, *Interstellar* projesinin bilimsel meşruiyetini tescillemiştir. Nobel ödüllü bir fizikçinin, bir filmin görsel efektlerini üreten sanatçılar ve mühendislerle birlikte hakemli bir bilimsel dergide yazar olarak yer alması, endüstri ve akademi arasındaki geleneksel sınırların aşıldığının eşi benzeri görülmemiş bir örneğidir. Bu durum, sanatın bilimi sadece 'resmettiği' yönündeki geleneksel hiyerarşiyi altüst etmiştir. Kostik ağların keşfi, görselleştirmenin pasif bir temsil biçimi değil, aktif bir araştırma yöntemi olabileceğini kanıtlamıştır.

Interstellar için geliştirilen teknikler, kara deliklerin ötesinde beklenmedik uygulamalara yol açmıştır. James, dönen nötron yıldızlarını incelemeyi amaçlayan bir NASA projesindeki araştırmacılarından e-posta aldığını ve ekiplerinin geliştirdiği denklemlerin gerçek astronomik verilerin yorumlanmasında faydalı olabileceğini belirtmiştir. James, film ilk gösterime girdiğinde kamuoyunun ve sektörün, yapım sürecinde gerçek bilimin kullanılması hususundan büyük ölçüde etkilendiğini, ancak şimdi üreticiler olarak, kendi bilimsel çalışmalarının NASA projelerinde daha önce öngörülmemiş uygulamalara imkân tanıyabileceği gerçeğinin kendilerini özellikle heyecanlandığını ifade etmiştir (Aron, 2015). Sonuç olarak, *Interstellar* vakasında sanatsal ve teknik üretim süreci, bilimsel keşif sürecinin kendisinden ayrılmaz bir parçası haline gelmiş ve VFX, bilimsel kuramın sınırlarını sinematik simülasyonla genişleten yeni bir epistemik araç işlevi görmüştür (Frigg ve Nguyen, 2020).

Projenin bu bilimsel üretim boyutuna ek olarak, *Interstellar*'daki kara delik sahneleri, izleyicide yalnızca bir görsel hayranlık duygusu yaratmakla kalmaz; aynı zamanda bilimsel bir kavramın sezgisel olarak anlaşılmasını sağlar. Barnett ve diğerinin (2006) belirttiği üzere, bilimkurgu filmleri öğrencilerin bilimsel kavramları anlamasında önemli bir bilişsel kolaylaştırıcı rol oynar. Bu filmde izleyici, uzay-zaman bükülmesini doğrudan deneyimleyen bir gözlemciye dönüşür; bu durum, klasik bilim iletişiminin ötesinde, 'deneyimsel öğrenme' modeline yakındır. Dolayısıyla *Interstellar*, yalnızca bir sinema filmi değil, aynı zamanda görsel-epistemolojik bir deney alanıdır. VFX'in bu ikili işlevi (hem bilimsel keşif aracı hem de bilişsel kolaylaştırıcı olması), bilimsel bilginin toplumla duygusal ve algısal bir bağ kurarak paylaşılmasına olanak tanır.

4. SİNEMATİK BİLİM İLETİŞİMİNİN GELECEĞİ

Interstellar'ın *Gargantua*'sı, sadece teknik bir başarı veya bilimsel bir merak olmanın ötesinde, görsel efektlerin, bilim iletişiminin ve disiplinlerarası iş birliklerinin geleceği için önemli çıkarımlar barındıran bir vaka çalışmasıdır. Projenin mirası, sinema ve bilim arasındaki ilişkiyi yeniden düşünülmesini gerektiren, kalıcı ve çok yönlü bir etki yaratmıştır. Bu son bölüm, *Interstellar* paradigmasının daha geniş sonuçlarını ve gelecekteki potansiyelini tartışmaktadır.

Sinematik epistemoloji, bilginin yalnızca soyut kavramlarla değil, görsel deneyim aracılığıyla da üretilebileceğini öne sürer. *Interstellar* örneğinde olduğu gibi, sinema bilimin görünür yüzünü estetik bir dille inşa ederken aynı zamanda yeni bilimsel düşünce biçimlerinin ortaya çıkmasına aracılık eder. Bu, çağdaş bilim iletişimi için dönüştürücü bir potansiyeldir. Bu bağlamda sinema, artık bilimi temsil eden bir mecra değil, bilimin işleyişini modelleyen deneysel bir alan haline gelmektedir. Bu dönüşüm, hem bilgi teorisi hem de estetik açısından köklü bir yeniden yapılanmayı beraberinde getirmiştir (Frigg ve Nguyen, 2020; Das, 2023). Görsel efektlerin çağdaş işlevi, bilginin estetikleşmesiyle ilgilidir. Sinematik sistemler, bilimsel olguları yalnızca açıklamakla kalmaz, onları estetik deneyime dönüştürür. Bu dönüşüm, 'veri estetiği' olarak adlandırılan yeni bir disiplinin ortaya çıkmasına neden olmuştur (Manovich, 2017). Yapay zekâ destekli VFX teknolojileriyle birleşen bu yaklaşım, bilimin sanatsal biçimlerde yeniden üretilebileceği yeni bir dönemi başlatmaktadır. Artık sinematik simülasyonlar, potansiyel olarak bilimsel deneylerin yerini alabilecek kadar sofistike hale gelmiştir (Winsberg, 2010). *Interstellar* bu geçişin başlangıç noktasını temsil eder: sinema, simülasyondan keşfe geçmiştir.

4.1. Görsel Efektlerin Yeni Rolü: Bilimsel Görselleştirme ve İletişim

Görsel efektler, günümüzde yalnızca bir sinema estetiği değil, bilgi üretiminin aracı olarak da konumlanmaktadır. Frigg ve Nguyen'in (2020) modelleme teorisine göre bilimsel modeller yalnızca gerçekliğin temsili değildir aynı zamanda yeni anlamların üretildiği soyutlamalardır. Bu bağlamda VFX, bilimin modelleme süreçlerine sinematik bir katman ekleyerek, soyut kavramların görsel bir deneyime dönüştürülmesini sağlar. Prince (1996), sinemadaki bu dönüşümü 'algısal realizm' kavramıyla açıklamıştır. Ancak *Interstellar* gibi filmler, bunun ötesine geçerek 'fiziksel realizm' üretir. Yani yalnızca inandırıcı görüntüler değil, bilimsel olarak doğru görsel modeller yaratır. DNGR sistemiyle oluşturulan kara delik simülasyonu, hem estetik hem bilimsel açıdan özgün bir keşif alanı yaratmıştır (Thorne, 2016). Cubitt (2004), sinemayı 'hareket halindeki düşünce' olarak tanımlar. Bu ifade, sinemanın yalnızca temsil eden değil, düşünen bir mecra olduğu anlamına gelir. Sinematik epistemoloji, bilginin yalnızca sözel veya sayısal değil, görsel ve deneyimsel biçimlerde üretilebileceğini savunur. Bu noktada VFX tasarımı, bilimin soyut kavramlarını sezgisel olarak anlaşılabilir hale getirir. İzleyici, bir kara deliğin etrafında bükülen ışığı seyrederken, sadece bilgi edinmez; aynı zamanda bu bilgiyi bedensel olarak hisseder. Sobchack'ın (1992) fenomenolojik film kuramında vurguladığı gibi, izleme eylemi duysal bir katılım sürecidir. Böylece sinematik görselleştirme, bilimi yalnızca anlatmakla kalmaz, onu hissettiren bir deneyime dönüştürür.

Bilim iletişimi, geleneksel olarak doğruluk ve açıklık ilkeleri üzerine kurulmuştur. Ancak çağdaş izleyici, bilginin yalnızca iletilmesini değil, yaşanmasını talep etmektedir. Bu durum, 'estetik bilim iletişimi' olarak tanımlanabilecek yeni bir paradigmayı ortaya çıkarmaktadır. VFX'in bilgi üretimindeki rolü kadar, bilginin topluma aktarımındaki etkisi de önemlidir. Bilimsel gerçeklerin karmaşıklığı, sinematik anlatı sayesinde sezgisel olarak anlaşılabilir hale gelir (Barnett vd., 2006). *Interstellar* örneğinde milyonlarca izleyici, görelilik teorisini doğrudan deneyimleyerek öğrenmiştir.

Levin ve De Filippo (2014), sinema ile bilim arasındaki ilişkinin çift yönlü olduğunu belirtir: Bilim sinemaya içerik sağlar, sinema ise bilimin görünürlüğünü artırır. *Interstellar* bu döngüyü kırar; burada sinema yalnızca bilimi anlatmakla kalmaz, bilimin yeni biçimlerini üretir. Böylece sinema, bilimsel bilginin estetik bir ortamda yeniden biçimlendiği deneysel bir laboratuvar hâline gelir. *Interstellar*; Cox (2008) tarafından ilk kez kullanılan 'sinematik bilimsel görselleştirme' (*cinematic scientific visualization*) olarak adlandırılacak yeni bir yaklaşım için bir standart belirlemiştir. Bu yaklaşım, bilimsel veriyi sadece doğru bir şekilde sunmakla kalmaz, aynı zamanda onu estetik açıdan çekici, duysal olarak etkileyici ve geniş kitleler için anlaşılır bir anlatıya dönüştürür. Görselleştirme; dil engellerini aşan, karmaşık ve soyut kavramları sezgisel hale getiren evrensel bir dil işlevi görür. DNEG Baş Bilim İnsanı Oliver James'in ifadesiyle, "Bilimsel titizlikle yaratılan bu görüntülerin birleşimi derin bir etki yaratmış gibiydi. Neredeyse bir gecede, kara deliğin uzayda bir tür girdap olduğu yönündeki popüler düşünce, filmdeki görüntüyle yer değiştirdi." (DNEG, 2024). Bu, bilimin sadece

laboratuvarlarda veya akademik dergilerde değil, aynı zamanda popüler kültürün en güçlü mecralarından birinde de üretilebileceğini ve paylaşılabileceğini göstermektedir.

Görsel efektler, artık yalnızca sinematik gerçeklik illüzyonu yaratmak için değil; bilimsel düşüncenin görselleştirilmesi ve toplumsal paylaşımı için de kullanılmaktadır. Bu dönüşüm, bilimi popüler kültürün merkezine taşımış, karmaşık teorileri sezgisel biçimlerde anlaşılır hale getirmiştir. *Interstellar* örneği, görsel efektlerin yalnızca sanatsal değil, aynı zamanda epistemolojik bir araç olarak nasıl işlev görebileceğini açıkça göstermektedir. Çağdaş VFX sistemleri bilimin sınırlarını temsil etmekle kalmaz, onu yeniden üretir ve dönüştürür. Bu nedenle, sinematik bilimsel görselleştirme, geleceğin bilgi üretiminde hem estetik hem bilişsel bir paradigma olarak değerlendirilebilir.

4.2. Yapay Zekâ ve Sinematik Simülasyonun Yeni Paradigması

Görsel efekt teknolojilerinin yapay zekâ ile kesişimi, sinematik üretim biçimlerini olduğu kadar bilimsel temsil anlayışını da kökten dönüştürmektedir. Günümüzde sinema, yalnızca hikâye anlatımının estetik bir aracı olmaktan çıkmış; bilimsel bilginin üretimi, görselleştirilmesi ve yeniden yorumlanması için deneysel bir laboratuvar haline gelmiştir (Frigg ve Nguyen, 2020). Bu dönüşüm, sinematik simülasyon kavramını geleneksel temsil biçimlerinin ötesine taşıyarak, hem epistemolojik hem de estetik düzlemde yeni bir paradigma oluşturmuştur.

Yapay zekâ, özellikle üretken modeller (*Generative AI*) aracılığıyla sinematik simülasyonların kapasitesini yeniden tanımlamaktadır. Makine öğrenmesi algoritmaları, veri tabanlı fiziksel olayların davranışlarını tahmin edebilir ve bu süreçleri sinematik anlatılara entegre edebilir hale gelmiştir (Das, 2023). Bu sayede bilimsel doğruluğu yüksek, görsel olarak da çarpıcı simülasyonlar üretmek artık hem zaman hem de kaynak açısından daha erişilebilir bir hâle gelmiştir. Bu gelişmeler, Winsberg'in (2010) 'bilimsel simülasyonun epistemolojisi' kavramını güncelleyerek, yapay zekânın bilgi üretiminde yaratıcı bir özneye dönüşmesini sağlamaktadır.

Manovich'in (2017) 'veri estetiği' kavramı, bu yeni paradigma içinde özel bir anlam kazanmıştır. Yapay zekâ destekli sinematik sistemler, bilimsel verileri yalnızca göstermekle kalmaz, onları estetik biçimlere dönüştürerek algısal bir deneyim üretir. Bu dönüşüm, bilimsel bilginin yalnızca doğruluk ölçütüyle değil, aynı zamanda görsel-işitsel etkisiyle de değerlendirilebileceği yeni bir epistemik alan yaratmaktadır. Sinematik simülasyon, bu yönüyle bilginin görsel ve duygusal boyutlarını birleştiren hibrit bir anlatı biçimine dönüşmektedir.

Görsel efektlerin geleceği ise yapay zekâ, fiziksel modelleme ve gerçek zamanlı render teknolojileriyle şekillenmektedir. Günümüzde sinematik üretim süreçleri, makine öğrenimi tabanlı sistemlerle birleşerek bilimin deneysel yöntemlerine yaklaşmıştır (Goodfellow vd., 2020; McCosker, 2021). Yapay zekâ ile güçlendirilmiş sinematik simülasyonlar, artık bilimsel keşiflerin temsilinden öte, doğrudan keşif sürecine dahil olabilecek potansiyele sahiptir. Bu sistemler, olası fiziksel senaryoları hesaplayarak araştırmacılara alternatif veri görselleştirmeleri sunmakta, aynı zamanda sanatçılara yeni estetik anlatım biçimleri kazandırmaktadır. Böylece bilim, sanat ve teknoloji arasındaki sınırlar giderek daha geçirgen hale gelmektedir. Bu yeni paradigma, bilginin yalnızca doğrulanabilir bir içerik değil, aynı zamanda deneyimlenebilir bir süreç olarak yeniden tanımlandığı post-disipliner bir çağın kapılarını aralamaktadır.

Yapay zekâ destekli sinematik simülasyonlar, bilgi üretiminin yeni biçimlerini ortaya koymaktadır. Goodfellow ve diğerleri (2020) yapay zekâyı 'veri üzerinden öğrenen sistemler' olarak tanımlar. Bu durumda sinematik yapay zekâ da görüntü üretiminde doğa yasalarını öğrenen bir sistem haline gelir. VFX yazılımları artık yalnızca sahne yaratmamakta, fiziksel süreçleri anlamlandırmaktadır. Örneğin günümüzün *neural radiance fields (nerf)* tabanlı sistemleri, ışığın sahne içindeki davranışını fiziksel olarak simüle edebilmekte ve bu yönüyle DNGR'nin mirasını sürdürmektedir. Bu durum, sinematik epistemolojide 'hesaplamalı sezgi'

(*computational intuition*) kavramını gündeme getirir. Yapay zekâ destekli simülasyonlar, bilimin sezgisel boyutlarını da algoritmik biçimde yeniden üretir. Böylece insan hayal gücü ile makine zekâsı arasında ortak bir görselleştirme dili doğar (Mccosker, 2021). Yapay zekâ destekli sinematik simülasyonlar, bilimsel görselleştirmenin geleceğinde köklü bir dönüşüm başlatmıştır. Sinema artık yalnızca bilimi temsil eden bir araç değil; bilimi üreten, dönüştüren ve estetikleştiren bir aktör konumuna yükselmiştir. Bu yeni paradigma, hem sanatın hem bilimin sınırlarını genişletmekte; görsel bilgi üretimini, duygusal deneyimle bütünleştiren yeni bir bilimsel anlatı çağını işaret etmektedir.

SONUÇ

Christopher Nolan'ın *Interstellar* (2014) filmi, sinemada görsel efektlerin işlevini kökten dönüştürmüştür. Film, VFX teknolojisini yalnızca bir görsel anlatım aracı olarak değil, bilimsel düşüncenin ve keşfin bir biçimi olarak kullanmıştır. Bu yönüyle *Interstellar*, sinemanın bilgi üretim süreçlerine aktif olarak katıldığı yeni bir epistemolojik dönemin başlangıcını temsil eder. *Interstellar*'ın *Gargantua'sı*, sadece teknik bir başarı veya bilimsel bir merak olmanın ötesinde, görsel efektlerin, bilim iletişiminin ve disiplinlerarası iş birliklerinin geleceği için önemli çıkarımlar barındıran bir vaka çalışmasıdır. Projenin mirası, sinema, görsel efekt ve bilim arasındaki ilişkiyi yeniden düşünmemizi gerektiren, kalıcı ve çok yönlü bir etki yaratmıştır. *Interstellar*, diğer modern efekt ağırlıklı filmlere kıyasla nispeten az sayıda görsel efekt sahnesine sahip olsa da filmin En İyi Görsel Efekt dalında Akademi Ödülü kazanması şaşırtıcı değildir (Collins, 2015). Filmdeki görsel efekt ekibi, gerçekliğin sınırlarını titizlikle zorlayarak, izleyicilerin geleceğe ve gezegenimizin ötesindeki olasılıklara dair algısını çarpıcı ve etkileyici bir biçimde genişletmiştir.

Interstellar, 'sinematik bilimsel görselleştirme' olarak adlandırılabilir yeni bir yaklaşım için standart belirleyici konumunu günümüzde de korumaktadır. Bu yaklaşım, bilimsel veriyi sadece doğru bir şekilde sunmakla kalmaz, aynı zamanda onu estetik açıdan çekici, duygusal olarak etkileyici ve geniş kitleler için anlaşılır bir anlatıya dönüştürür. Görselleştirme dil engellerini aşan, karmaşık ve soyut kavramları sezgisel hale getiren evrensel bir dil işlevi görür. *Interstellar*, bu dilin ne kadar güçlü olabileceğini, milyonlarca izleyiciye genel göreliliğin en karmaşık sonuçlarından birini (kütleçekimsel mercekleme) akılda kalıcı bir şekilde öğretirken kanıtlamıştır. Bu, bilimin sadece laboratuvarlarda veya akademik dergilerde değil, aynı zamanda popüler kültürün en güçlü mecralarından birinde de üretilebileceğini ve paylaşılabileceğini göstermektedir.

Kip Thorne ve DNEG arasındaki iş birliğiyle geliştirilen DNCR sistemi, bilimsel verilerin sinematik estetikle birleşerek yeni bir bilimsel görselleştirme estetiği yarattığını göstermektedir. Böylece *Interstellar* örneği, sinemada bilgi üretiminin sinematik bir biçimi olarak görsel efekt tasarımının rolünü yeniden düşünmemizi gerektirmektedir. Bu iş birliği aynı zaman da endüstri ve akademi arasında nasıl verimli ve üretken ortaklıklar kurulabileceğine dair bir model sunmaktadır. Bu model, bilginin tek yönlü bir aktarımına (akademiden endüstriye) dayanmak yerine, karşılıklı bir yaratım sürecini teşvik eder. Bilim insanları teorik çerçeveyi ve denklemleri sağlarken, görsel efekt sanatçıları ve mühendisleri bu teoriyi görselleştirecek araçları geliştirir ve bu süreçte beklenmedik sonuçlar ortaya çıkararak bilime geri besleme yaparlar. Bu iş birliğinin başarısı, DNCR aracını geliştiren ekibin 2023 yılında ACM SIGGRAPH Avrupa Görsel Medya Üretimi Konferansı'nda (CVMP) "İş birliği Ödülü" ile onurlandırılmasıyla da tescillenmiştir. DNCR yazılımının filmde sonraki yaşamı da bu modelin kalıcı etkisini göstermektedir. Yazılım, Apple TV+ dizisi *Foundation*'ın görünüm geliştirmesinde, fizikçi Brian Cox'un canlı bilim şovlarında ve Kopenhag'daki Tycho Brahe Planetaryumu gibi kurumlar için hazırlanan eğitim videolarında kullanılmıştır. Bu, film endüstrisi için geliştirilen son teknoloji bir aracın, bilimsel ve eğitsel amaçlar için kalıcı bir mirasa dönüşebileceğini kanıtlamaktadır.

Bu yeni paradigmanın potansiyel zorluklarını ve eleştirilerini de göz ardı etmemek gerekir. Bilimsel doğruluğa yapılan aşırı vurgu, bazen sinematik anlatının özgürlüğünü kısıtlayabilir veya hikâye anlatımını didaktik bir hale getirebilir. Bir filmin öncelikli amacının eğlendirmek ve bir hikâye anlatmak olduğu gerçeği, bilimsel titizlikle her zaman bir denge içinde olmalıdır. *Interstellar*'ın *Doppler* etkisini görselleştirmeden çıkarma

kararı, bu hassas dengenin bir örneğidir. Ayrıca, bazı araştırmalar, bilim kurgu filmlerinin, gerçekçi görünme iddialarıyla, halkın bilim anlayışını olumsuz etkileyebileceğini ve yanlış kanılar yaratabileceğini göstermektedir. Bu nedenle, sinematik bilim iletişimde doğruluk ve spekülasyon arasındaki çizginin net bir şekilde çizilmesi önemlidir.

Geleceğe bakıldığında, simülasyon teknolojilerinin (sanal gerçeklik, yapay zekâ destekli render motorları, gerçek zamanlı görselleştirme) hızla geliştiği bir dünyada, sinema ve bilim arasındaki bu tür kesişimlerin daha da yaygınlaşması beklenebilir. *Interstellar*'ın mirası, sinema perdesinde gördüğümüz görüntülerin sadece bir hikâye anlatmakla kalmayıp, aynı zamanda evreni anlama ve keşfetme biçimimizi de temelden değiştirebileceğidir. Sinema, bu bağlamda artık bir görsel hikâye anlatımı değil, insanın evreni anlamak için yarattığı en karmaşık ve en şiirsel araçlardan biri konumunda görsel düşünme biçimidir. Görsel efektler için üretilen simülasyonlar, artık sadece bir taklit değil, aynı zamanda bir keşif eylemidir.

EXTENDED SUMMARY

Introduction

This article examines *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014) as a pivotal moment in the historical and epistemological transformation of visual effects (VFX). Traditionally understood as tools of cinematic illusion and perceptual realism, visual effects in *Interstellar* assume a fundamentally different role: they operate as instruments of scientific modeling, simulation, and discovery. The film's depiction of the supermassive black hole Gargantua marks a decisive shift from representational realism toward physically accurate visualization grounded in Einstein's general theory of relativity. Central to this transformation is the unprecedented collaboration between theoretical physicist Kip Thorne and the visual effects team at Double Negative (DNEG), which resulted in the development of the Double Negative Gravitational Renderer (DNGR). By integrating relativistic equations directly into the rendering pipeline, the film challenges long-standing boundaries between cinematic visualization, scientific simulation, and knowledge production. This study situates *Interstellar* within the broader historical evolution of visual effects and argues that the film redefines cinema as a potential site of interdisciplinary research rather than a mere medium for scientific representation.

Method

The study adopts a qualitative case study methodology, focusing on *Interstellar* as a paradigmatic example of interdisciplinary practice between cinema and science. Primary sources include production interviews, technical documentation, and peer-reviewed scientific publications arising directly from the film's visual effects process, particularly those published in *Classical and Quantum Gravity* and *American Journal of Physics*. These materials are analyzed through a theoretical framework that draws on film studies, visual culture, and philosophy of science, including concepts such as perceptual realism, scientific modeling, and cinematic epistemology. By contextualizing the Gargantua simulation within the historical trajectory of visual effects, from early optical illusions to photorealistic CGI, the article evaluates how DNGR functioned not only as a cinematic tool but also as a computational instrument capable of producing scientifically meaningful results.

Findings and Results

The analysis reveals that the visualization of Gargantua did more than accurately simulate known physical laws; it generated unforeseen scientific insights. During the rendering process, complex light patterns that were later identified as gravitational lensing caustics caused by frame-dragging effects around a rapidly spinning black hole were initially suspected to be technical errors. Subsequent examination by Thorne confirmed that these patterns were mathematically correct predictions derived from general relativity. These findings demonstrate that the VFX pipeline functioned as a form of computational experiment, producing results that

extended beyond the filmmakers' original intentions. The scientific validity of these outcomes was later corroborated through peer-reviewed publications and retrospectively reinforced by the first real black hole image captured by the Event Horizon Telescope in 2019. Thus, the film's visual effects transcended cinematic aesthetics to become a legitimate mode of scientific visualization and discovery.

Discussion and Conclusions

The *Interstellar* case illustrates a fundamental reconfiguration of the role of visual effects, positioning them at the intersection of art, science, and technology. Rather than serving solely as tools for narrative immersion or visual spectacle, VFX emerge as epistemic devices capable of modeling, testing, and revealing aspects of physical reality. This shift challenges conventional hierarchies that separate artistic visualization from scientific knowledge production and suggests a new paradigm in which cinema operates as an interdisciplinary laboratory. Furthermore, the film demonstrates the potential of cinematic visualization to function as a powerful medium for science communication by transforming abstract theoretical concepts into embodied visual experiences. In conclusion, *Interstellar* exemplifies a transition "from simulation to discovery," expanding the cultural and scientific significance of visual effects and opening new avenues for research in cinematic visualization, scientific modeling, and interdisciplinary collaboration.

KAYNAKÇA

- Aron, J. (2015, Şubat 13). *Interstellar's true black hole too confusing*. *New Scientist*. <https://www.newscientist.com/article/dn26966-interstellars-true-black-hole-too-confusing/>
- Barnett, M., Wagner, H., Gatling, A., Anderson, J. Houle, M., ve Kafka, A (2006). The Impact of Science Fiction Film on Student Understanding of Science. *Journal of Science Education and Technology*. 15, 179-191.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. Semiotext(e).
- Bazin, A. (1967). *What is cinema?* University of California Press.
- Charitos, P. (2019, Kasım 12). *Building Gargantua*. CERN Courier. <https://cern-courier.web.cern.ch/a/building-gargantua/>
- Collins, D. (2015, Nisan 10). *The visual effects of Interstellar: Bridging art and science*. SIGGRAPH. <https://www.siggraph.org/news/the-visual-effects-of-interstellar-bridging-art-and-science/>
- Cox, D. J. (2008). *Astral Projection: Theories of Metaphor, Philosophies of Science, and the Art of Scientific Visualization* (Doktora tezi). University of Plymouth.
- Cubitt, S. (2004). *Digital aesthetics*. Sage Publications.
- Das, A. (2023). Cinematic visualizations as scientific knowledge production. *Journal of Science Communication*, 22(3), 1–17. <https://doi.org/10.22323/2.22030201>
- DNEG. (2024, Kasım 7). *Celebrating 10 Years of 'Interstellar'*. <https://www.dneg.com/news/celebrating-10-years-of-interstellar>
- Event Horizon Telescope Collaboration. (2019, Nisan 10). Astronomers capture first image of a black hole. <https://eventhorizontelescope.org/press-release-april-10-2019-astronomers-capture-first-image-black-hole>
- Franklin, P., ve Thorne, K. S. (2015). *Visualizing a black hole for Interstellar: The collaboration between artists and scientists*. DNEG/Caltech.
- Frigg, R., ve Nguyen, J. (2020). Interstellar, visual effects, and the philosophy of science. *European Journal for Philosophy of Science*, 10(1), 1–20. <https://doi.org/10.1007/s13194-020-00291-0>
- Goodfellow, I., Bengio, Y., ve Courville, A. (2020). *Deep learning*. MIT Press.
- Hawkes, R. (2014, Aralık 5). *Interstellar: Behind the VFX*. *The Telegraph*. <https://www.telegraph.co.uk/culture/film/film-news/11274246/Interstellar-behind-the-VFX.html>

- James, O., von Tunzelmann, E., Franklin, P., ve Thorne, K. S. (2015). Gravitational lensing by spinning black holes in astrophysics, and in the movie *Interstellar*. *Classical and Quantum Gravity*, 32(6), 065001. <https://doi.org/10.1088/0264-9381/32/6/065001>
- James, O., von Tunzelmann, E., Franklin, P., ve Thorne, K. S. (2015). The science of *Interstellar*: Behind the visuals of Gargantua. *WW Norton & Company*.
- Levin, D., ve De Filippo, D. (2014). Cinematic science: Visual effects as epistemic tools. *Visual Communication*, 13(3), 299–318. <https://doi.org/10.1177/1470357214530210>
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Manovich, L. (2017). *Data aesthetics*. University of California Press.
- McCosker, A. (2021). *AI and the future of cinematic production*. Palgrave Macmillan.
- Prince, S. (1996). *True lies: Perceptual realism, digital images, and film theory*. *Film Quarterly*, 49(3), 27–37. <https://doi.org/10.1525/fq.1996.49.3.03a00020>
- Rosen, P. (2001). *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. University of Minnesota Press.
- Sandwell, I. (2015, Ocak 23). *The VFX of Interstellar*. *ScreenDaily*. <https://www.screendaily.com/awards/the-vfx-of-interstellar/5082127.article>
- Sobchack, V. (1992). *The address of the eye: A phenomenology of film experience*. Princeton University Press.
- Thorne, K. S. (2014). *The science of Interstellar*. W. W. Norton & Company.
- Winsberg, E. (2010). *Science in the age of computer simulation*. University of Chicago Press.



Sinemada Kostüm Tasarımında Görsel Anlatı ve Kimlik: Uygulamalı Bir Yaklaşım

Visual Narrative and Identity in Costume Design for Cinema: An Applied Approach

Cihan BAHAR^{1,*}

¹ İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü

MAKALE BİLGİSİ

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 29.10.2025

Kabul Tarihi: 30.11.2025

Anahtar Kelimeler:

Sinema Kostümü, Kostüm Tasarımcısı, Karakter Analizi, Gösterge Analizi, Görsel Anlatı, Kimlik, Uygulamalı Tasarım.

ÖZ

Bu çalışma, sinema eserlerinde karakter yaratımında kostüm tasarımının belirleyici rolünü ve kostüm tasarımcısının bu süreçteki yaratıcı katkısını uygulamalı bir perspektiften incelemektedir. Makale, yazarın sanatta yeterlik tezinden yararlanılarak hazırlanmıştır. Araştırma kapsamında, *Tarkan: Mars'ın Kılıcı* filminin yeniden çevrimi varsayımı üzerinden bir kostüm koleksiyonu geliştirilmiştir. Çalışma, film karakterlerinin dramatik, tarihsel, görsel, psikolojik ve gösterge çözümlemelerine dayalı olarak tasarlanan kostüm koleksiyonunun, tekstil ve moda tasarımı disiplinleriyle ilişki içinde değerlendirilmesini amaçlamaktadır. Bu bağlamda karakter ve gösterge analizleri, kostüm tasarım sürecinin hem estetik hem de anlatısal boyutlarını yönlendiren temel unsurlar olarak ele alınmıştır. Kostüm tasarımcısı, anlatının görsel kimliğini biçimlendiren ve karakterin kişiliğini izleyiciye aktaran yaratıcı bir yorumcu olarak konumlandırılmıştır. Uygulama süreci, kostüm planlaması, malzeme seçimi, üretim yöntemleri ve aksesuar tasarımı gibi aşamaları kapsamaktadır. Bulgular, sinema kostüm tasarımının yalnızca estetik bir unsur değil aynı zamanda karakterin kimliğini, ruh hâlini ve anlatı dünyasını biçimlendiren güçlü bir ifade aracı olduğunu göstermektedir.

ARTICLE INFO

Research Article

Received: 29.10.2025

Accepted: 30.11.2025

Keywords:

Film Costume, Costume Designer, Character Creation, Character Analysis, Visual Narrative, Identity, Applied Design.

ABSTRACT

This study examines the decisive role of costume design in the creation of cinematic characters and the creative contribution of the costume designer from an applied perspective. The article has been prepared based on the author's doctoral thesis in art. Within the scope of the research, a costume collection was developed through the hypothetical remake of the film *Tarkan: The Sword of Mars*. The study aims to evaluate the costume collection, designed through dramatic, historical, visual, psychological, and semiotic analyses of film characters, in relation to the disciplines of textile and fashion design. In this context, character and semiotic analyses are considered essential elements guiding both the aesthetic and narrative dimensions of the costume design process. The findings reveal that costume design in cinema is not merely an aesthetic component but also a powerful expressive tool that shapes character identity, emotional tone, and the visual world of the narrative.

* Sorumlu yazar.

* cihanbahar@hotmail.com

** Bu makale Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tekstil Anasanat Dalı'nda yapılan "Kostüm Tasarımcısının Sinema Eserlerinde Karakterlerin Yaratılmasındaki Rolü" başlıklı sanatta yeterlik tezinden oluşturulmuştur.

GİRİŞ

Sinemada kostüm tasarımı yalnızca karakterin giysisi ya da dekoratif bir unsur değil aynı zamanda anlatının görsel dilini kuran ve karakterin kimliğini inşa eden temel bir ifade aracıdır (Çeliksap, 1992: 2). Kostüm, karakterin sosyal konumunu, psikolojik derinliğini, dönemin estetiğini ve filmdeki dramatik işlevini görünür kılar (Landis, 2012: 56). Bu nedenle kostüm tasarımcısı, yönetmen, görüntü yönetmeni ve sanat yönetmeni kadar filmin bütünsel estetiğini belirleyen yaratıcı bir figürdür.

Klasik Hollywood döneminde kostüm, çoğunlukla oyuncunun idealize edilmiş bir temsilini vurgularken (Friedland, 2010: 49), çağdaş sinemada karakterin içsel dönüşümünü ve kimlik inşasını yansıtan anlatısal bir araç hâline gelmiştir. Bu dönüşüm, kostüm tasarımcısının rolünü teknik bir uygulayıcı olmaktan çıkarıp sanatsal bir yorumcu konumuna taşımıştır. Türkiye sineması bağlamında da benzer bir evrim gözlemlenir. 1960'lı ve 1970'li yıllarda üretilen tarihî, macera ve melodram türlerindeki filmlerde kostüm, çoğu zaman üretim koşullarının kısıtlılığı nedeniyle sembolik düzeyde ele alınmış ancak bu filmler, ulusal kimlik, mitoloji ve kahramanlık temsillerinin görsel dile dönüştüğü önemli örnekler sunmuştur (Akgün, 2008: 43).

Karikatürist ve çizgi roman sanatçısı Sezgin Burak'ın yarattığı Tarkan karakteri (Burak, 2009: 70), Türk mitolojisinin sinematik estetiğe taşınmasında öncü bir örnek teşkil etmektedir. 1969 yapımı *Tarkan: Mars'ın Kılıcı* filmi, tarihî ve fantastik öğeleri birleştirerek, kostümün hem anlatısal hem de simgesel işlevlerini güçlendiren bir sinema dili kurmuştur (Parlayandemir ve Oğuzcan, 2023).



Görsel 1. Tarkan'ın Yaratıcısı Sezgin Burak'ın 1966'da çizdiği Tarkan karakteri (Burak, 2009: Kapak).

Bu çalışma, söz konusu filmin yeniden çevrimi (remake) varsayımına dayanarak, karakter analizi, gösterge çözümlemeleri ve tarihsel referanslarla geliştirilen bir kostüm koleksiyonunu incelemektedir. Araştırma, kostüm tasarımcısının yaratıcı sürecini ve bu sürecin dramatik, görsel ve kültürel boyutlarını ortaya koyarak, sinemada kostümün kimlik inşasındaki rolünü uygulamalı olarak göstermektedir.

Günümüzde dijital tasarım teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte kostüm tasarımı, tekstil ve moda disiplinleriyle daha yakın bir ilişki içine girmiştir. 3B modelleme, sanal prova ve dijital malzeme kütüphaneleri gibi araçlar, sinema kostümünün üretim süreçlerini dönüştürmektedir. Bu bağlamda, uygulamalı sanat

araştırması yaklaşımına dayanan bu çalışma hem sinema alanına hem de tasarım eğitime katkı sağlayacak bir örnek oluşturmayı da hedeflemektedir.

1. KURAMSAL ÇERÇEVE

Sinemada kostüm tasarımı, karakterin anlatı içindeki varlığını somutlaştıran ve seyircinin karakterle duygusal bağ kurmasını sağlayan görsel bir dildir. Kostüm, karakterin kimliğini, sosyal statüsünü, psikolojik durumunu ve hikâye boyunca geçirdiği dönüşümü görünür kılar. Giysi, sahne dekoru gibi anlam taşıyıcı bir unsurdur ancak doğrudan bedenle ilişki kurması onu “giydirilmiş bir sembol” haline getirir. Tiyatro sanatında geliştirilen kostüm tasarımı yaklaşımları da, karakter, dönem ve dramaturji odaklı benzer bir işlevsel zemine işaret eder ve sinema kostüm tasarımının anlaşılmasına kuramsal bir altyapı sunar (Yerdelen, 2019).

Kostümün bu anlatsal gücü, göstergebilim ve görsel kültür kuramlarıyla da ilişkilidir (Civelek ve Türkay, 2020). Roland Barthes, *Le Système de la Mode* (Moda Sistemi) adlı çalışmada, giysinin bir dil gibi işlediğini ve anlamın biçimsel unsurlar aracılığıyla üretildiğini vurgular (Barthes, 1967: 9-11). Başka bir deyişle bir fotoğraf ya da imgenin düz anlamı onun kaydettiği şeyi tanımlarken yan anlamı, sanatçının niyetlerinin ötesinde izleyicide çağrışımlar yaratan kültürel okumaları içerir (Keser, 2018:183). Bu yaklaşım sinemada da karşılığını bulur; kostüm bir “görsel metin” olarak işlev görür ve renk, doku, biçim, form ve malzeme gibi göstergeler aracılığıyla karakterin anlam katmanlarını kurar. Judith Butler’ın performativite kuramına göre ise kimlik, tekrar eden eylemler ve semboller aracılığıyla inşa edilir. Bu bakış açısından kostüm, karakterin kimliğini her sahnede yeniden kuran bir performans aracıdır (Butler, 1999: 177). Dolayısıyla kostüm tasarımı yalnızca bir giysi üretimi değil, karakterin dramaturjik varlığının sahne üzerinde yeniden inşasıdır.

Çağdaş film çalışmalarında kostüm, sanat yönetimi, moda tarihi, kültürel çalışmalar ve karakter analizi gibi alanlarla kesişim içinde gelişmektedir. Bu disiplinlerarası yapı kostüm tasarımcısına yeni ifade biçimleri kazandırır. Dijital tasarım teknolojilerinin gelişimiyle birlikte üç boyutlu modelleme, sanal prova ve dijital malzeme simülasyonları, kostüm tasarımına yeni esneklikler ve görselleştirme olanakları sağlamıştır. Bu dönüşüm, tasarımcının yaratıcı kararlarını hızlandırmış ve görsel anlatının bütüncül biçimde planlanmasına imkân tanımıştır (bk. Görsel 2).



Görsel 2. 2009 yapımı “Avatar” filminde hareket yakalama teknolojisi kullanılan bir sahne (Bahar, 2024: 110).

Sonuç olarak sinemada kostüm tasarımı günümüzde yalnızca biçimsel ya da tarihsel bir değerlendirme alanı değildir. Görsel kültür, performans, toplumsal temsil ve dijital üretim tekniklerinin kesişiminde gelişen dinamik bir yaratıcı pratik olarak ele alınmaktadır. Bu kuramsal çerçeve, çalışmanın uygulama bölümünde geliştirilen kostüm koleksiyonu için kavramsal bir temel oluşturur.

2. YÖNTEM

Bu araştırma, sinema alanında kostüm tasarımcısının yaratıcı sürecini örnekleyen bir tasarım pratiğini geliştirmeyi ve bu süreci hem kuramsal hem de görsel açıdan analiz etmeyi amaçlayan uygulamalı bir kostüm tasarımı projesidir. Çalışma kapsamında, Sezgin Burak’ın yarattığı Tarkan karakterinin çizgi romanından uyarlanan 1969 yapımı *Tarkan: Mars’ın Kılıcı* filminin yeniden çevrimi varsayımı üzerine odaklanılmıştır. Bu

yaklaşım, filmdeki başrol karakteri için çağdaş malzeme, teknik ve biçim anlayışlarını kullanarak özgün bir kostüm koleksiyonu oluşturulmasına imkân sağlamıştır (Bahar, 2024: 130).

Araştırma, nitel araştırma yöntemiyle uygulamalı kostüm üretimini bir araya getiren bütünlük bir yaklaşım benimsemektedir. Kuramsal aşamada film, karakter, sahne ve dönem analizleri gerçekleştirilmiş, bu analizlerden elde edilen veriler uygulama sürecinde tasarıma dönüştürülmüştür. Araştırma süreci literatür taraması, görsel analiz, karakter çözümlemesi, gösterge incelemesi ve tasarım prototiplemesi aşamalarını içermektedir (Aydın ve Uyar, 2022).

Tarkan: Mars'ın Kılıcı filminin seçilmesi, Türk sinemasında tarihî ve mitolojik temaları bir araya getiren özgün bir örnek oluşturması açısından önemlidir. Filmin yeniden çevrimi varsayımı, geleneksel kültürel öğelerin çağdaş üretim yöntemleri ve dijital tasarım araçlarıyla birleştiği yaratıcı bir tasarım deneyimi sunmuştur.

2.1. Film Seçimi ve Yeniden Çevrim Varsayımı

Çalışmada seçilen 1969 yapımı *Tarkan: Mars'ın Kılıcı* filmi (bk. Tablo 1), Türk sinemasında tarihî ve mitolojik temaları bir araya getiren, kostüm tasarımı açısından dikkat çekici bir örnektir. Film, Sezgin Burak'ın aynı adlı çizgi romanından uyarlanmış olup dönemin kültürel kimliğini, kahramanlık anlatılarını ve görsel estetik anlayışını yansıtmaktadır. Araştırmada, filmin yeniden çevrimi varsayımı esas alınmış ve bu varsayım, çağdaş kostüm tasarımı yaklaşımlarının tarihsel bir yapı içinde yeniden yorumlanmasına olanak sağlamıştır.

Bu yaklaşım, Tarkan karakterinin tarihsel bağlamını koruyarak modern sinema estetiği, güncel üretim teknikleri ve malzeme teknolojileriyle yeniden değerlendirilmesini mümkün kılmıştır. Yeniden çevrim varsayımı sayesinde kostüm tasarımında geçmiş ile günümüz arasında bir köprü kurulmuş, karakterin kahramanlık, güç ve kimlik temaları çağdaş bir anlatı diliyle yeniden biçimlendirilmiştir. Filmin sahne atmosferi, renk paletleri ve materyal dokuları tarihsel doğruluk ile yaratıcı yorum arasında bir denge kurularak analiz edilmiştir.

Tablo 1. “Tarkan: Mars'ın Kılıcı” filminin künyesi (Düzenleme: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 132).

Tarkan: Mars'ın Kılıcı (1969)		
 “Tarkan: Mars'ın Kılıcı (1969)” filminin afişi.	Yapımcı	Nahit Ataman, Ertem Eğilmez
	Yapım Şirketi	Arzu Film
	Yönetmen	Tunç Başaran
	Görüntü Yönetmeni	Necati İlktaç
	Hikâye/ Eser	Sezgin Burak
	Senarist	Sezgin Burak
	Tür	Aksiyon, macera, tarihi
	Yıl	1969
	Renk	Renkli
	Süre	80 dk
	Oyuncular	Kartal Tibet, Zuhale Akman, Lale Belkıs
	Müzik	Tuncer Aydınoğlu
	Kostüm Tasarımcısı	Bilgi bulunamamıştır.

3. “TARKAN” KARAKTERİNİN KOSTÜM TASARIM SÜRECİ

Bu bölümde Sezgin Burak'ın çizgi romanından sinemaya uyarlanan *Tarkan: Mars'ın Kılıcı* filmindeki ana karakterinin kostüm tasarımı süreci tarihsel kültürel ve estetik referanslar üzerinden incelenmiştir. Çalışma, karakterin dramatik işlevini, dönemin tarihsel bağlamını ve mitolojik unsurlarla bütünlük görsel kimliğini analiz ederek çağdaş bir yeniden yorumlama yaklaşımı sunmaktadır.

3.1. Tarihsel ve Görsel Analizler

Filmin geçtiği V. yüzyılda Attila Han döneminde Avrupa Hun İmparatorluğu, Avrupa'nın içlerine kadar yayılan geniş bir güce sahipti. Özellikle Doğu Roma ve Batı Roma üzerindeki siyasi ve askerî etkisi oldukça büyüktü (Yılmaz, 2016: 143). Bu tarihsel arka plan, filmin ana karakteri Tarkan'ın güç, cesaret ve bağımsızlık temalarıyla doğrudan bağlantılıdır. *Tarkan: Mars'ın Kılıcı* (1969) filminin yeniden çevrimi varsayımı üzerinden yürütülen bu çalışmada, Sezgin Burak'ın aynı adlı çizgi roman serisi temel alınarak tarihsel ve görsel analizler yapılmıştır.

Sezgin Burak'ın çizgi romanlarında yer alan hikâyeler ve karakter temsilleri incelenmiş, film arşivleri, dönemin kostüm örnekleri ve karaktere özgü semboller detaylı biçimde değerlendirilmiştir. Çalışmada, çizerin esinlendiği Attila Han döneminin kültürel ve toplumsal yapısı, savaşçı kimliğin görsel temsilleri ve Orta Asya kökenli kostüm unsurları değerlendirilmiştir. Filmin anlatısı, Türk mitolojisinin ve kahramanlık öykülerinin sinematik dile aktarımı olarak ele alınmış, tarihsel gerçeklik unsurlarıyla birlikte fantastik ve mistik öğelerin (örneğin büyülü kılıç motifi, doğaüstü yaratıklar ve simgesel objeler) anlatının temel bileşenleri olduğu belirlenmiştir.

Filmdeki yaşam alanları - savaş meydanları, tapınaklar, kamp sahneleri ve saray mekânları, kostüm tasarımlarında renk paleti, malzeme seçimi ve form dili açısından temel referans noktaları olarak değerlendirilmiştir. Bu analizler sonucunda tarihsel doğrulukla çağdaş estetik anlayışı bir araya getiren özgün bir kostüm koleksiyonunun parametreleri oluşturulmuştur (Bahar, 2024: 137–158).

3.2. Filmin ve Karakterlerin Genel Görünüm Analizleri

Sezgin Burak'ın çizgi romanı ile *Tarkan: Mars'ın Kılıcı* (1969) filminde yer alan başlıca karakterler ve oyuncular incelenmiş, karakterlerin görsel temsilleri karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Tarkan, Vandal Kralı Genseriko ve Genseriko'nun kızı gibi ana karakterler üzerinden yürütülen bu analizde, çizgi roman estetiğinin sinemaya nasıl aktarıldığı ve oyuncuların karakter kimliğini kostüm aracılığıyla nasıl yansıttığı araştırılmıştır.



Görsel 3. “Tarkan – Mars’ın Kılıcı (1969)” filminin malzeme, renk ve kostüm açısından genel görünüm panosu (Tasarım: Cihan Bahar) (Bahar, 2024:156).



Görsel 4. “Tarkan – Mars’ın Kılıcı (1969)” çizgi romanı ve filmde “Tarkan” karakteri rolündeki Kartal Tibet (Bahar, 2024: 137)



Görsel 5. “Tarkan – Mars’ın Kılıcı (1969)” çizgi romanı ve filmde “Vandal Kralı Genseriko” karakteri rolünde Mümtaz Ener (Bahar, 2024: 143)



Görsel 6. “Tarkan – Mars’ın Kılıcı (1969)” çizgi romanı ve filmde “Vandal Kralı Genseriko’nun kızı” karakteri rolünde Lale Belkıs (Bahar, 2024: 143)

Filmin genel görünümüne ait renk paletleri, malzeme dokuları ve form dili, dönemin sinema anlayışı ile kostüm tasarımıındaki teknik olanaklar çerçevesinde tanımlanmıştır (bk. Görsel 3, Görsel 4, Görsel 5, Görsel 6). Görsel analizler sonucunda kürk, suni deri, keçe ve dokuma kumaş çeşitlerinin yoğun biçimde kullanıldığı;

kahverengi, gri, kırmızı ve altın tonlarının filmdeki savaşçı atmosferi destekleyen temel renk değerleri olduğu belirlenmiştir. Bu bulgular, filmdeki karakterlerin güç, cesaret ve kahramanlık gibi temalarla ilişkilendirilen görsel kimliklerinin, malzeme seçimi ve renk dengesi üzerinden biçimlendiğini göstermektedir.

3.3. Karakter Temelli Tasarım Çözümleri

Kostüm koleksiyonunun örnek çalışması olarak seçilen başrol karakteri Tarkan, dramatik işlevi, kişilik özellikleri ve kültürel arka planı bakımından yeniden değerlendirilmiştir. Karakterin hem sinematik hem de mitolojik düzlemdeki temsili, kostüm tasarım sürecinin merkezine yerleştirilmiştir. Bu doğrultuda karaktere ait göstergeler, fizyolojik, sosyolojik, psikolojik ve ayırt edici özellikler ile kostüm detayları sistematik biçimde analiz edilmiştir.

Tablo 2. “Tarkan” karakterinin gösterge çözümleme tablosu (Düzenleme: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 148).

Filmdeki Ana Karakter “Tarkan”ın Gösterge Çözümleme Tablosu				
	Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yan Anlam/ Sembolik Anlam
	İnsan	Ana karakter oyuncu	Beden	Genç, güçlü ve atletik
	Uzuv	Ana karakter oyuncu	Yüz	Sert, keskin bakışlar, güç
	Uzuv	Ana karakter oyuncu	Saçlar ve bıyıklar	Aidiyet, özgürlük
	Giysi	Ana karakter oyuncu	Savaşçı kostümü	Mücadeleci, kazanan, güçlü, her an tetikte
	Giysi	Ana karakter oyuncu kostümü	Kürk üst giysi	Dış görünümü belirginleştiren, dikkat çekici ve savaşçı
	Giysi	Ana karakter oyuncu kostümü	Kürk pelerin	Güçlü, kahraman
	Aksesuar	Ana karakter oyuncu kostümü	Kürk ve kumaş şapka	Kahraman, toplumun simgesi
	Aksesuar	Ana karakter oyuncu kostümü	Kürk ve deri çizme	Sağlam, atik, kahraman
	Aksesuar	Ana karakter oyuncu kostümü	Metal perçinli ve tokalı deri kemer	Güçlü, sağlam, mücadeleci
	Simge	Kemer üzerinde metal logo	Bozkurt logosu	Aidiyet
	Aksesuar	Ana karakter oyuncu kostümü	Deri bileklikler	Güçlü, sağlam, mücadeleci
	Silah	Ana karakter oyuncunun	Uzun kılıç	Yetenekli, savaşçı, hazır

Filmde “Tarkan” karakteri.

Gösterge çözümlemesi, karakterin dış görünüşü, giysi katmanları, aksesuarları ve sembolik öğeleri üzerinden yürütülmüştür (bk. Tablo 2). Fizyolojik özellikler genç, atletik ve çevik bir savaşçı bedeninin yansıtılmasına odaklanmış; ses tonu, jest ve mimiklerin karakterin gücünü desteklediği tespit edilmiştir (bk. Tablo 3). Sosyolojik çözümleme, karakterin tarihsel dönem içindeki yeri, toplumsal aidiyeti ve kahramanlık değerleriyle olan ilişkisini ortaya koymuştur (bk. Tablo 4).

Psikolojik analizde, karakterin içsel çatışmaları, karar alma süreçleri ve duygusal dengesi incelenmiş; bu unsurların kostümde kullanılan malzeme, renk ve form tercihlerini etkilediği belirlenmiştir (bk. Tablo 5). Ayırt edici özellikler tablosu, Tarkan'ın kahraman kimliğini tanımlayan ikonografik öğeleri ve görsel simgeleri öne çıkarmaktadır (bk. Tablo 6). Son olarak kostüm analiz tablosunda kullanılan kumaş türleri, aksesuar detayları ve yapısal çözümler ayrıntılı biçimde değerlendirilmiştir (bk. Tablo 7).

Tablo 3. “Tarkan” karakterinin fizyolojik özellikleri (Düzenleme: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 149).

Filmdeki Ana Karakter “Tarkan”ın Fizyolojik Özellikleri			
	1	Yaş ve cinsiyeti	25-30 yaşlarında genç erkek
	2	Vücut tipi	Genç, güçlü, hafif kaslı ve atletik bir vücut yapısına sahip
	3	Saç stili ve rengi	Uzun, hafif dalgalı ve sarı saçlı
	4	Göz rengi ve şekli	Kahve rengi, hafif çekik
	5	Yüz ve kafa şekli	Hafif basık elmacık kemikleri ve hafif çekik gözlü
	6	Beden dili	Sert yüz ifadesi, keskin bakışlar ve her an tetikte olan bir duruş
	7	Ses tonu ve konuşma tarzı	Az, net, özellikle tehlikeye ya da düşmana karşı yüksekte alaycı bir şekilde güçlü tok bir tonda konuşuyor
	8	Fiziksel yetenekleri	Çevik, güçlü, çok iyi ata binen, dövüşen, kılıç ve ok kullanan

Filmde “Tarkan” karakteri.

Filmde “Tarkan” karakteri.

Tablo 4. “Tarkan” karakterinin sosyolojik özellikleri (Düzenleme: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 150).

Filmdeki Ana Karakter “Tarkan”ın Sosyolojik Özellikleri			
 Filmde “Tarkan” karakteri.	1	Adı ve Anlamı	Tatar kanı anlamında “Tarkan”
	2	Ait olduğu toplum/ Ülke	Hun İmparatorluğu / Hun toplumu
	3	Yaşadığı Yer/ Bölge/ Çevre	Kuzey Karadeniz, Doğu Avrupa
	4	Yaşadığı Dönem	MS 400 yıllarında Kuzey Karadeniz’i fetheden Avrupa Hunlarının başbuğu Attila’nın Avrupa kıtasına yayılmaya başladığı dönem
	5	Soyu	Hun uç beyi Altar’ın oğlu, soyu ve kökeni mitolojik unsurlarla (dağda bir kurdun kendisini yetiştirdiği) ilişkilendirilmiş ve fantastik bir bağlamda anlatılmıştır
	6	Kimlik	Türk milliyetçiliğini yansıtan bir figürdür ve bu bağlamda, Türk kültürüne, tarihine ve kimliğine vurgu yapar
	7	Sosyal Adalet	Zulme karşı duran, sosyal adaleti savunur ve güçlülere karşı direnç gösteren bir karakter
	8	Kültürel Referanslar	Türk mitolojisi ve tarihine atıfta bulunur
	9	Toplumsal Değerler ve Normlar	Toplumun beklediği erdemlere sahip, toplumsal değerlere ve normlara uygun bir şekilde davranır
	10	Cinsiyet Rollerine Yaklaşım	Geleneksel Türk kahramanı olarak, güçlü, cesur ve mert bir erkek figürüdür
	11	Etnik ve Kültürel Çeşitlilik	Sosyal çeşitliliği vurgulayan, farklı etnik gruplardan ve kültürlerden gelen karakterlerle etkileşime girer
	12	Toplumsal Hareketler	Belirli bir toplumsal hareketlere katılabilir, mücadeleye liderlik edebilir
	13	Eğitim ve Kültürel Birikim	Eğitimli ve kültürlü bir karakter olarak tasvir edilmiş, bilgisi ve bilgeliği, karakterin liderlik vasıflarını güçlendirmiştir

Tablo 5. “Tarkan” karakterinin psikolojik özellikleri (Düzenleme: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 151).

Filmdeki Ana Karakter “Tarkan”ın Psikolojik Özellikleri			
	1	Motivasyonlar ve Hedefler	Avrupa Hun İmparatoru Attila'nın amaçlarına hizmet etmek gibi büyük bir amacı veya misyonu içerir
	2	Geçmiş Deneyimler	Geçmişte yaşanan travmalar, içsel çatışmalar karakteri etkiler
	3	Kişisel Gelişim	Başlangıçta belirli bir şekilde olan karakter, hikâye boyunca yaşadığı deneyimlere bağlı olarak evrilmiştir
	4	Duygusal Durumlar	Karşılaştığı zorluklar ve tehlikeler, onun duygusal durumunu etkiler ve bu durum, izleyiciyle bağ kurma ve karakterin iç dünyasını anlama fırsatı sunar
	5	Düşünsel Süreçler ve Karar Alma	Karakterin düşünsel süreçleri, karar alma mekanizmaları ve içsel çatışmaları, hikâyede kararlarını ve eylemlerini belirleyen temel unsurlardır
	6	Kişilik Özellikleri	Cesaretli, içe dönük, neşeli, mücadeleci gibi kişilik özellikleri
	7	Çatışma ve İçsel Mücadele	Karakterin içsel çatışmaları, moral ikilemleri veya çelişkili duygusal durumlar, izleyiciye karakterin derinliğini ve karmaşıklığını gösterir.
	8	Bağlanma ve İlişkiler	Karakterin diğer karakterlerle kurduğu ilişkiler, bağlanma düzeyi ve sosyal etkileşimleri, hikâyedeki karakter dinamiklerini etkiler

Filmde “Tarkan” karakteri.

Tablo 6. “Tarkan” karakterinin ayırt edici özellikleri (Düzenleme: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 151).

Filmdeki Ana Karakter “Tarkan”ın Ayırt Edici Özellikleri			
	1	Fiziksel Görünüm	Güçlü, atletik vücut yapısı, uzun saçları ve bıyıkları
	2	İkonik Görüntüsü	Uzun saçları, giyimi ve aksesuarları, silahları, duruşu, yürüyüş tarzı ve keskin sert bakışları vücut dil ile belirgin bir görünüme sahip
	3	Giyim ve Kostüm	Dış görünümünü belirginleştiren kendine özgü, dikkat çekici ve savaşçı bir kostüm giyiyor
	4	Özel Silah veya Ekipman	Savaşçı kimliğini vurgulayan kendine özgü bir kılıç veya ok kullanır
	5	İkonik Sözler veya Diyaloglar	Belirli sözler veya diyaloglar ile izleyici üzerinde bıraktığı izlenim

Filmde “Tarkan” karakteri.

Tablo 7. “Tarkan” karakterinin kostüm analizi (Düzenleme: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 152-155).

Filmdeki Ana Karakter “Tarkan”ın Kostüm Analiz Tablosu		
Model	Malzemeler	Model Detayları
 Üst giysi.	Hayvan postu ya da post görünümlü vizon rengi peluş kumaş.	Oyuncunun hareketlerini engellemeyecek kadar vücuda oturan, basit kesimli, dikimi iç taraftan yapılan, dikiş ve dikim detayları dış yüzeyde görünmeyen, kolsuz, yuvarlak yakalı, omuzdan etek ucuna yaklaşık 80 cm uzunluğunda, etek ucunda kendi kumaşından 15 cm eninde bordür dikilmiş üst giysi.
 Pelerin.	Boyundan altın rengi zincirler ve metal perçinlerle bedene tutturulan, hayvan postu ya da post görünümlü vizon renkli peluş kumaştan yapılmış.	Yaklaşık olarak 55 cm eninde boyun kısmı, 120 cm boy, 130 cm etek eni ölçülerinde, dikim ve dikiş tipi görülmeyen, boyun kısmına doğru daralan geometrik kesimli formu olan pelerin modeli.
 Şapka (börk).	Çevresi hayvan postu ya da post görünümlü vizon renkli peluş kumaş, üst kısmı kısmında keçe ya da kaşe görünümlü gri kumaş kullanılmış.	Dikim ve dikiş tipi görülmeyen, astarlı veya astarsız olan şapkanın (börk) kafaya oturan kısmı 10 -12 cm genişliğinde peluş kumaştan, üst/ orta kısmındaki kukuleta formu kaşe görünümlü esnek görünümlü kumaştan yapılmış.
 Çizme	Vizon renkli hayvan postu, zeytinyağ yeşili/ kahverengi kuzu derisi, siyah tabanlık ve topuk ve kahverengi şerit kesim deri bağcıklar kullanılmış.	Üst kısmında 4-5 cm eninde hayvan postu bordür dikilmiş, 25 cm yüksekliğinde sivri burunlu, önden bağcıklı kuzu derisinden üretilmiş çizme.
 Kemer	Deri kemer ve bozkurt amblemlili metal toka ve metal perçinler kullanılmış.	Kılıç takımlı, arkadan d toka ile vücuda sabitlenen, yuvarlak kabartma metal perçinlerle güçlendirilen, kurt başlı metal tokalı, 5-6 cm genişliğinde kahverengi dana derisi kemer.
	Metal tokalar ile sabitlenen deriden yapılmış bileklikler.	Üzerinde yaklaşık 3 cm eninde deri bağlantı kemerleri olan, antik metal renkli dilli metal tokalarla sabitlenen, 15 cm uzunlukta kahverengi deri bileklikler.
 Kılıç	Deri kılıç kını, ahşap ve metal karışımı kılıç kabzalı metal kılıç.	Kemere tutturulmuş, kahverengi deriden üzerinde siyah 1 cm'lik siyah deri şeritlerden ve çapraz dikiş detayları ile süslemeler yapılmış kılıç kını ve ahşap ve metal kabzalı, metal uzun kartal başlı kılıç.

Bu bütüncül analizler sonucunda, karakterin görsel kimliğiyle örtüşen bir kostüm koleksiyonunun temel parametreleri oluşturulmuş, tarihsel referanslarla çağdaş malzeme ve tekniklerin birleştiği özgün bir tasarım yaklaşımı geliştirilmiştir (Bahar, 2024: 148–155).

3.4. Kostüm Koleksiyonu ve Tasarım Uygulamaları

Yapılan analizler sonucunda, yeniden çekileceği varsayılan Tarkan: Mars'ın Kılıcı filmi için genel görünümü, atmosferi ve duygusal derinliği yansıtan bir konsept pano hazırlanmıştır (bk. Görsel 7). Bu pano, film atmosferini çağdaş sinema estetiğiyle bütünleştirerek karakterin yeniden kurgulanan dünyasına dair görsel bir çerçeve sunmuştur. Panodan hareketle, başrol karakteri Tarkan'ın kostümü güncel teknikler ve dijital tasarım yaklaşımlarıyla yeniden yorumlanmıştır (bk. Görsel 8).



Görsel 7. Yeni kostüm koleksiyonunun konsept panosu tasarımı (Tasarım: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 159).

Tasarım sürecinin en özgün yönlerinden biri, Tarkan karakteriyle özdeşleşen ve Türk mitolojisinde koruyucu ruh, sadakat ve kahramanlık sembolü olarak yer alan kurt figürünün ikonlaştırılması olmuştur. Bu bağlamda, yazar tarafından yapay zekâ tabanlı *Adobe Firefly* platformundan da faydalanılarak özgün bir kurt logosu tasarlanmıştır. Karakterin kültürel kökenini ve kahramanlık simgesini temsil eden bu logo, kostüm koleksiyonda ana görsel unsur olarak kullanılmıştır. Kurt başı formundaki logo, karakterin güç, cesaret ve aidiyet temalarını sembolik düzeyde yansıtan bir kimlik ögesine dönüşmüştür (bk. Görsel 7).

Kostüm koleksiyonunun tasarım yaklaşımı, bu logo etrafında biçimlenmiş; kostüm, aksesuar ve yüzey detaylarının tamamında mitolojik semboller çağdaş tasarım diliyle yeniden kurgulanmıştır. Özellikle dijital olarak geliştirilen jakarlı örme kumaş yüzeylerinde, kurt logosu tekrarlayan bir desen haline getirilmiş ve kostümün görsel bütünlüğü bu yüzey dokusu üzerinden güçlendirilmiştir (bk. Görsel 9). Bu kumaş, karakterin zırh görünümlü yeleği ve pelerini gibi ana kostüm bileşenlerinde kullanılarak filmdeki mitolojik atmosferi destekleyen bir görsel bütünlük oluşturmuştur.



Görsel 8. Yeni kostüm koleksiyonunun Tarkan karakteri kostüm konsept panosu (Tasarım: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 160).



Görsel 9. Yeni “Tarkan – Mars’ın Kılıcı” filmi için örme kumaş tasarımı (Tasarım: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 164).

Tasarım uygulaması, pafta düzenlemeleri, kostüm illüstrasyonları ve malzeme prototipleri üzerinden yürütülmüştür. Her bir pafta, karakterin anatomik yapısına ve sahne hareketlerine uygun biçimde hazırlanmış, orantısal denge ve hareket kabiliyeti göz önünde bulundurulmuştur (bk. Görsel 10–18). Tasarımlarda deri, kürk, örme kumaş, örme metal kumaş, metal aksesuar ve keçe yüzeylerin birlikte kullanımıyla hem estetik hem de işlevsel bütünlük sağlanmıştır.

Dijital illüstrasyonlarda zırh, kemer, kılıç kını ve bileklik detayları üç boyutlu modelleme teknikleriyle görselleştirilmiş; kumaş simülasyonları ve dijital provalar aracılığıyla form dengesi test edilmiştir. Bu süreç, hem film prodüksiyonu hem de tasarım eğitimi açısından yenilikçi bir örnek oluşturmıştır.

Sonuç olarak geliştirilen kostüm koleksiyonu, tarihsel referanslar, dijital tasarım teknolojileri ve mitolojik semboller arasında bütüncül bir anlatı kurmuştur. Kurt logosu ve jakarlı örme kumaş kullanımıyla karakterin kimliği, kültürel kökeni ve kahramanlık teması özgün bir biçimde vurgulanmıştır (Bahar, 2024: 159–165).

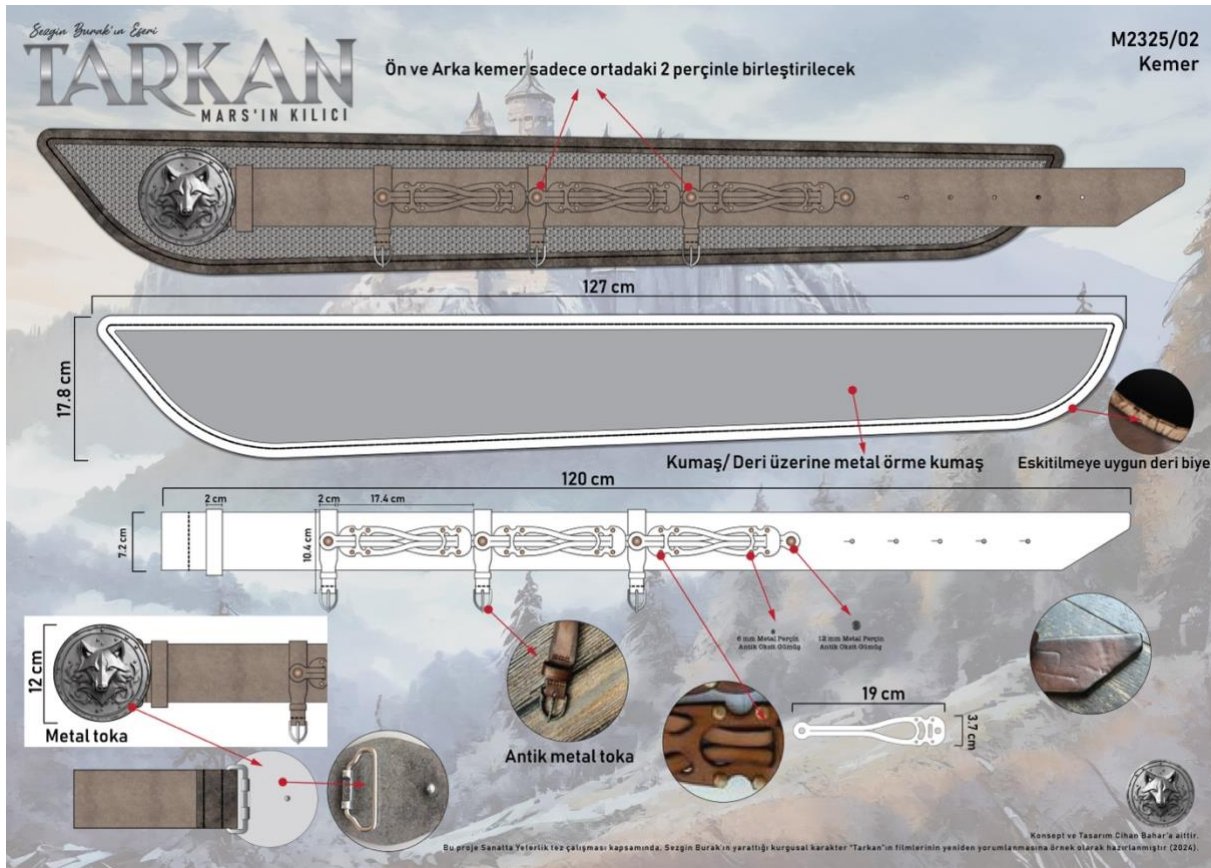




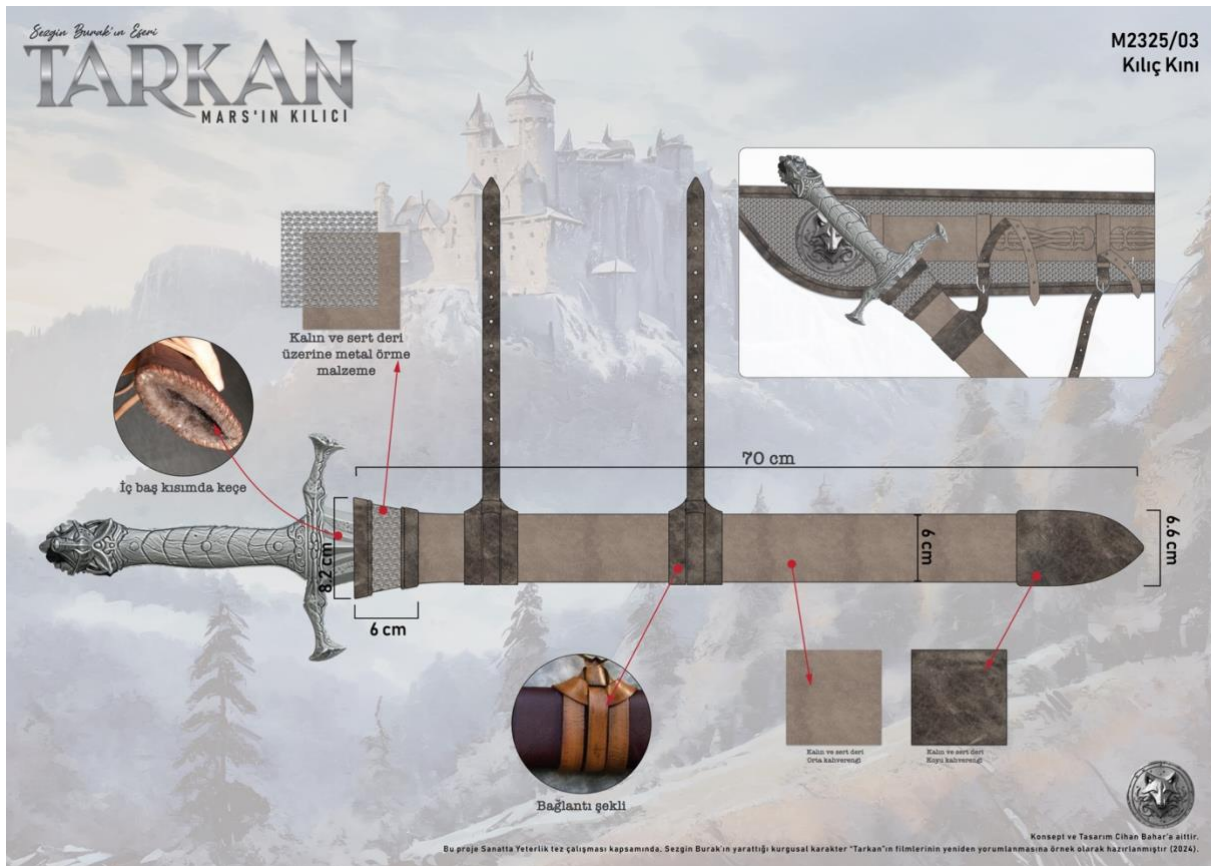
Görsel 11. Tarkan karakteri için yelek tasarımı (Tasarım: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 161).



Görsel 12. Tarkan karakteri için pantolon tasarımı (Tasarım: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 161).



Görsel 13. Tarkan karakteri için kemer tasarımı (Tasarım: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 162).



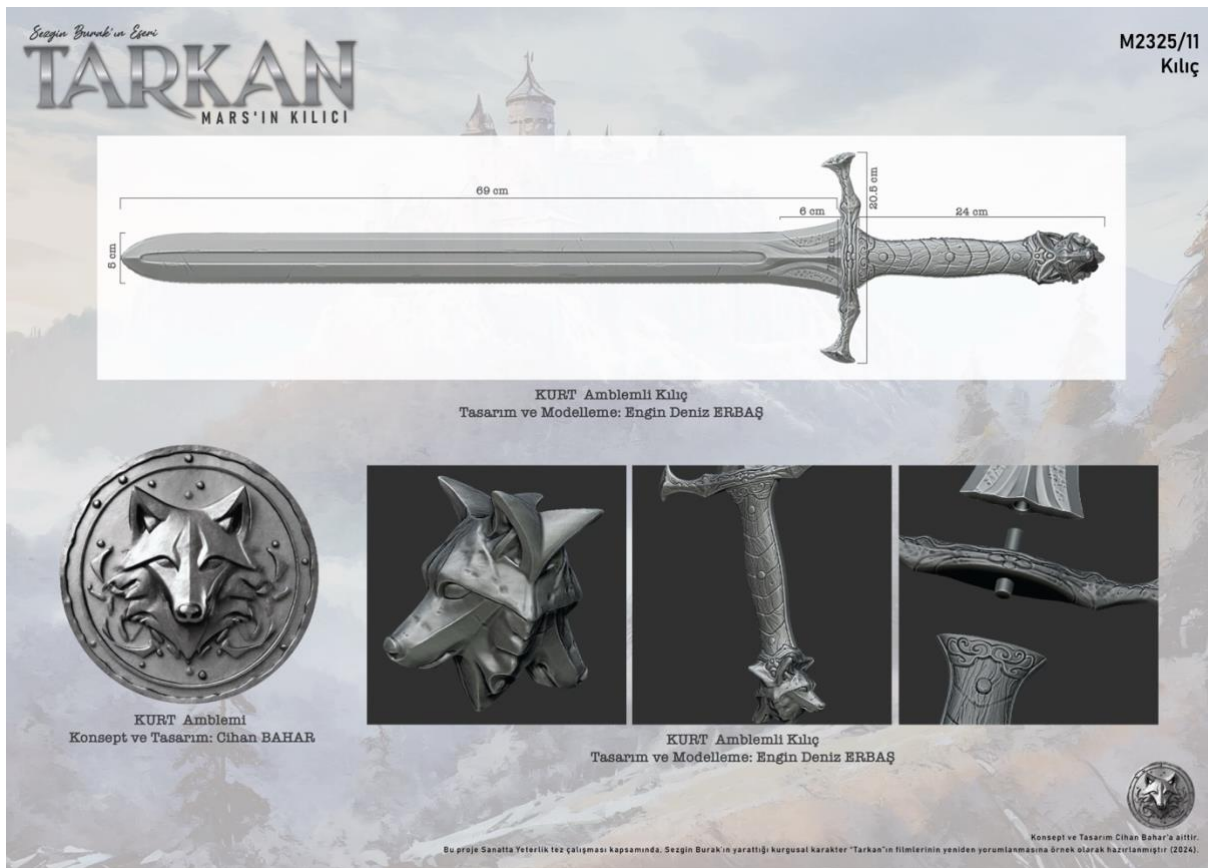
Görsel 14. Tarkan karakteri için kılıç kını tasarımı (Tasarım: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 162).



Görsel 15. Tarkan karakteri için bileklik tasarımı (Tasarım: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 163).



Görsel 16. Tarkan karakteri için ayak koruma aksesuarı tasarımı (Tasarım: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 163).



Görsel 17. 3B Tarkan karakteri için kılıç tasarımı (Tasarım: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 164).



Görsel 18. 3B Tarkan karakteri için kemer tokası ve madalyon tasarımı (Tasarım: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 164-165).

3.5.Kostüm Koleksiyon Üretimi Aşamaları

Kostüm koleksiyonunun üretim süreci, tasarım aşamasında belirlenen malzeme ve teknik parametrelerin uygulanmasıyla başlatılmıştır. Bu süreçte, kostüm koleksiyonun tematik bütünlüğünü koruyacak kumaş, aksesuar ve yüzey malzemeleri seçilmiştir. Malzeme belirleme aşaması; dayanıklılık, doku karakteri, ışık yansıtma kapasitesi ve dijital modelleme sürecine uyumluluk kriterleri doğrultusunda yürütülmüştür. Tasarımların fiziksel üretimi öncesinde, malzeme ve aksesuar tedarik zinciri planlanarak gerçekleştirilmiştir.

3.5.1. Tasarlanarak Üretilen Kostüm Koleksiyonunun Malzeme ve Aksesuarları

Kostüm koleksiyonunun özgün tasarım kimliğini oluşturan ana bileşenler arasında, yapay zekâ destekli görsel üretim ve 3B baskı teknolojileriyle geliştirilen malzemeler yer almaktadır. Kurt logolu jakarlı örme kumaş,

hem yüzey estetiği hem de tematik süreklilik açısından kostüm koleksiyonunun temel malzemesi olmuştur (bk. Görsel 19).



Görsel 19. Örm kumaşın üretimi (Desen çalışması ve üretici: Alkım Triko) (Bahar, 2024: 168).

Kostüm koleksiyonu aksesuarlarında ise 3B baskı teknolojisiyle üretilen metalik yüzeyli kurt başlı kemer tokası, kurt madalyon ve kılıç modelleri öne çıkmaktadır (bk. Görsel 20–21).



Görsel 20. Kemer tokası ve aynı logodan madalyon üretimi (3B baskı: Alper Yaramış, Renklendirme: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 168).



Görsel 21. Kılıç üretimi (3B baskı: Engin Deniz Erbaş, Renklendirme: Cihan Bahar) (Bahar, 2024: 168).

3.5.2. Tedarik Edilen Kostüm Koleksiyon Malzeme ve Aksesuarları

Kostüm koleksiyonunun tamamlayıcı unsurları, seçilen malzeme paletini destekleyecek biçimde tedarik edilmiştir. Özellikle efekt alan kuzu derisi, sektörde *toskana* olarak adlandırılan kurt dokusu desenli kuzu kürk ve çelik tel örgü kumaş gibi yüzey malzemeleri, kostüm koleksiyonunun dokusal bütünlüğünü güçlendiren özel üretim materyaller olarak kullanılmıştır (bk. Görsel 22). Bu malzemeler, karakterin savaşçı doğasını ve tarihsel bağlamını yansıtan doğal yüzey etkileriyle koleksiyona doku zenginliği kazandırmıştır.

Ayrıca, üretim sürecinde kullanılan tamamlayıcı aksesuarlar, antik metal perçinler, tokalar, bağlantı halkaları ve zincirler özel üretim metal atölyelerinden temin edilmiştir (bk. Görsel 23). Bu aksesuarlar, kostümün teknik dayanıklılığını artırırken aynı zamanda dönemselsel bir görünüm elde edilmesine katkı sağlamıştır.



Görsel 22. Tedarik edilen özel yapım (efekt alan kuzu derisi, kurt desenli kuzu kürk (toskana), çelik tel örme kumaş) malzemeler (Bahar, 2024: 170).



Görsel 23. Tamamlayıcı antik metal aksesuarlar (perçinler, tokalar, zincir vb.) (Bahar, 2024: 170).

3.5.3. Kostüm Koleksiyonunun Üretim ve Sunum Aşamaları

Kostüm koleksiyonunun üretim süreci, analiz aşamasında belirlenen model çizimleri ve teknik paftalar doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada kostümün biçimsel bütünlüğünü ve karakterin hareket özgürlüğünü koruyacak şekilde kalıplar hazırlanmış ve dikiş öncesi prototip uygulamaları yapılmıştır. Kalıp çıkarma işlemleri, karakterin vücut proporsiyonlarına uygun olarak geliştirilen üç boyutlu model referansları üzerinden yürütülmüştür.



Görsel 24. Kostüm koleksiyonu üretim aşamaları (Bahar, 2024: 173).

Dikim süreci, deri, kürk ve jakarlı örme kumaş gibi farklı malzemelerin bir arada kullanılması nedeniyle çok katmanlı bir teknik uygulamayı gerektirmiştir. Kumaş yüzeyleri, formun anatomik hareketleriyle uyumlu olacak biçimde biçimlendirilmiş ve astar ile destek katmanları dikiş hattına uygun şekilde eklenmiştir. Deri

parçalar el işçiliğiyle şekillendirilmiş, kürk yüzeylerde ise formu güçlendiren iç dikiş teknikleri uygulanmıştır (bk. Görsel 24).

Aksesuarların montaj aşamasında üç boyutlu baskı yöntemiyle üretilen kemer tokası, kılıç ve madalyon gibi öğeler kostümün ana formuna entegre edilmiştir. Bu aşamada bağlantı noktalarının dayanıklılığını artırmak için metal perçinleme ve deri bağlantı teknikleri kullanılmıştır. Prova süreci, karakterin sahne hareketlerini destekleyecek esneklik ve konfor dengesini sağlamak amacıyla yürütülmüştür. Kostümün dramatik etkisini güçlendirmek için kumaş yüzeylerine renk geçişleri ve dokusal efektler eklenmiş ve üretimin son aşamasında yaşlandırma (aging/ distressing) teknikleri uygulanmıştır. Bu tekniklerle yüzeyde toz, aşınma ve güneş solması efektleri oluşturulmuş, karakterin savaşçı kimliğini yansıtan otantik bir görünüm elde edilmiştir.



Görsel 25. Kostüm koleksiyon sunumu (yecek, pantolon, pelerin, kemer, kılıç - kılıç kını, bileklik ve ayak koruma) üretilmiş hali (Bahar, 2024: 174-179).

Son bitim aşamasında tüm kostüm parçaları sahne ışığı ve kamera açılarıyla uyumlu hale getirilmiş ve materyal yüzeylerinin parlaklık ile yansıma değerleri film atmosferine uygun olacak biçimde optimize edilmiştir. Bu bütüncül üretim yaklaşımı, kostümün hem görsel hem de işlevsel açıdan sinematik anlatı içinde güçlü bir karakter temsilini desteklemesini sağlamıştır (bk. Görsel 25).

SONUÇ

Bu çalışma, sinemada kostüm tasarımının karakter yaratımında belirleyici bir unsur olduğunu ve kostüm tasarımcısının bu süreçte aktif bir yaratıcı rol üstlendiğini ortaya koymaktadır. “Tarkan: Mars’ın Kılıcı” filmine yönelik geliştirilen uygulamalı kostüm koleksiyonu, sinemada görsel anlatının inşasında kostümün estetik ve anlatısal gücünü görünür kılmıştır.

Araştırmanın bulguları, kostümün yalnızca bir giysi değil, karakterin kimliğini, psikolojik durumunu ve dramatik rolünü temsil eden bir görsel metin olduğunu göstermektedir. Kostüm tasarımcısı, bu süreçte yönetmen ve sanat yönetmeniyle birlikte anlatının görsel kimliğini inşa eden temel bir yaratıcı aktör olarak konumlanmaktadır.

Bu bulgular, karakter kostümlerinin renk paleti, formu ve motif kurgusuna doğrudan yansımaktadır. Sosyal, kültürel, mitolojik ve psikolojik çözümlemeler, güç, aidiyet ve çatışma gibi temaları taşıyan renk karşıtlıklarıyla, Orta Asya kökenli form yorumlarıyla ve stilize motif tekrarlarıyla kostüm üzerinde somutlaşmakta, böylece karakterin görsel kimliği sonuç bölümünde daha okunaklı hâle gelmektedir.

Kostüm koleksiyonunun geliştirilme süreci, sinema ile tekstil ve moda tasarımı disiplinlerinin bir araya gelmesiyle ortaya çıkan disiplinlerarası bir üretim modeli sunmuştur. Malzeme seçimi, doku araştırmaları ve dijital simülasyon teknikleri, sinema kostümünün çağdaş üretim biçimlerini yeniden tanımlamıştır. Bu yönüyle çalışma, geleneksel kostüm anlayışını dönüştürerek teknolojik olanaklarla desteklenen sanatsal bir üretim süreci önermektedir.

Sonuç olarak sinema kostüm tasarımı, anlatı inşasının merkezinde yer alan estetik ve sembolik bir ifade alanıdır. Kostüm, karakterin duygusal ve psikolojik derinliğini görünür kılan, hikâyeyi somutlaştıran ve izleyiciyle karakter arasında görsel bir bağ kuran güçlü bir anlatı aracıdır. Bu bağlamda çalışma, sinemada kostüm tasarımcısının yaratıcı sürecinin hem sanatsal hem de akademik açıdan araştırılabilir bir alan olarak önem kazandığını ortaya koymaktadır.

EXTENDED SUMMARY

Introduction

This study explores the decisive role of costume design in character creation within cinema and focuses on the creative process of the costume designer. In cinema, costume represents not only the visual appearance of a character but also a key element shaping the emotional, historical and aesthetic integrity of the narrative. Through a costume collection developed under the remake assumption of the 1969 film *Tarkan: The Sword of Mars*, the study investigates the narrative function of costume design through an applied artistic approach.

Method

The research combines qualitative analysis with an applied design methodology. The process included character analysis, historical and visual evaluations, semiotic interpretation and digital design practices. The costume for the character Tarkan was redesigned by preserving its historical context while adopting contemporary aesthetic principles. Material selection, fabric research, digital illustration, 3D printing and textile simulation techniques were employed to enhance both the visual and functional qualities of the costume.

Findings and Results

The findings reveal that costume design in film is not merely an aesthetic element but also a tool that makes visible the character's identity, psychological depth and transformation within the narrative. The colour palette of the collection, together with the use of the wolf motif, the sacred sword and other accessories, creates protective symbols that reference Turkish mythology. The social, cultural, mythological and psychological analyses conducted throughout the study are reflected in the colour, form and motif configuration of the costume collection, making the visual identity of the character more legible. The digital tools employed during the design process enhanced production efficiency and enabled the creation of textural effects appropriate for the film's atmosphere. Through ageing and distressing techniques applied to fabric surfaces, the appearance of wear and fading was achieved, giving the costume an authentic look that reinforces the warrior identity of the character.

Discussions and Conclusions

The study demonstrates that costume design in cinema is not a decorative addition but a central aesthetic and symbolic domain in narrative construction. The costume designer emerges as a creative collaborator who contributes to the visual and emotional integrity of the film. The integration of digital technologies has redefined traditional production methods, establishing an interdisciplinary model that bridges cinema and design. Consequently, the research highlights costume design as a vital artistic and academic field that strengthens the relationship between narrative, character and visual identity.

KAYNAKÇA

- Akgün, Ö. U. (2008). *Kahraman Olgusunun Çizgi Romandan Sinemaya Uyarlamadaki Görünümü: Tarkan ve Conan Örnekleri* [Yayınlanmamış Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aydın, İ., & Uyar, Y. E. (2022). *Göstergebilimsel bir çözümleme örneği olarak Cemil Kavukçu'nun Ablam adlı öyküsü*. Dil ve Edebiyat Araştırmaları, 25, 263–298.
- Bahar, C. (2024). *Kostüm Tasarımcısının Sinema Eserlerinde Karakterlerin Yaratılmasındaki Rolü* [Yayınlanmamış sanatta yeterlik tezi]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim ilkeleri* (B. Vardar & M. Rifat, Çev.). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Barthes, R. (1967). *Le Système de la Mode*. Seuil.
- Burak, T. (2009). *Tarkan'ın Yaratıcısı Sezgin Burak Hayatı ve Eserleri*. Taseyad.
- Butler, Judith (1999). *Gender Trouble Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Civelek, M., & Türkay, O. (2020). *Göstergebilimin kuramsal açıdan incelenmesine yönelik bir araştırma*. Alanya Akademik Bakış Dergisi, 4(3). 771–787.
- Çeliksap, S. (1992). *Giyiside gerçeküstü arayışlar* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Friedland, Nancy E., (2010), *Costume Design and Film: from Magical Realism to Authentic Attire in Everyday Wear* (ss.49-62). Performing Arts Resources.
- Keser, Nimet (2018). *Sanat Metodolojileri*. Ütopya Yayınları.
- Landis, Deborah Nadoolman (2012). *Hollywood Sketchbook: A Century of Costume Illustration*. Harpers Design.
- Parlayandemir, G., & Oğuzcan, D. (2023). *Bilim kurgu sineması ve öte(ki)si*. Eğitim Yayınevi.
- Yerdelen, S. K. (2019). *Tiyatro sanatında kostüm tasarımı* (2. baskı). Nobel.
- Yılmaz, A. (2016, Nisan). Attila'nın Siyasi Hayatı, Şahsiyeti ve Karakteri. *Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 2(1). 141-164. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/aicusbed/issue/24308/257622>

Görsel Kaynakça

- Bahar, C. (2024). “Tarkan – Mars'ın Kılıcı (1969)” filminin malzeme, renk ve kostüm açısından genel görünüm panosu [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). 3B kemer tokası ve aynı logodan madalyon üretimi (3B baskı: Alper Yaramış, Renklendirme: Cihan Bahar) [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). 3B kılıç üretimi (3B baskı: Engin Deniz Erbaş, Renklendirme: Cihan Bahar) [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). 3B Tarkan karakteri için kılıç tasarımı [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.

- Bahar, C. (2024). Kostüm koleksiyon sunumu (yelek, pantolon, pelerin, kemer, kılıç - kılıç kını, bileklik ve ayak koruma) üretilmiş hali [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). Kostüm koleksiyonu atölye üretim aşamaları [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). Örme kumaşın üretimi (Desen çalışması ve üretici: Alkım Triko) [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). Tamamlayıcı antik metal aksesuarlar (perçinler, tokalar, zincir vb.) [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). Tarkan: Mars'ın Kılıcı (1969) çizgi romanı ve film uyarlamasında Tarkan karakteri karşılaştırması [Dijital kolaj görsel]. Kostüm Tasarımcısının Sinema Eserlerinde Karakterlerin Yaratılmasındaki Rolü [Yayımlanmamış sanatta yeterlik tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü].
- Bahar, C. (2024). Tarkan: Mars'ın Kılıcı (1969) çizgi romanı ve film uyarlamasında Vandal Kralı Genseriko karakteri karşılaştırması [Dijital kolaj görsel]. Kostüm Tasarımcısının Sinema Eserlerinde Karakterlerin Yaratılmasındaki Rolü [Yayımlanmamış sanatta yeterlik tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü].
- Bahar, C. (2024). Tarkan: Mars'ın Kılıcı (1969) çizgi romanı ve film uyarlamasında Vandal Kralı Genseriko'nun kızı karakterinin karşılaştırması [Dijital kolaj görsel]. Kostüm Tasarımcısının Sinema Eserlerinde Karakterlerin Yaratılmasındaki Rolü [Yayımlanmamış sanatta yeterlik tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü].
- Bahar, C. (2024). Tarkan karakteri için 3B kemer tokası ve madalyon tasarımı [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). Tarkan karakteri için ayak koruma aksesuarı tasarımı [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). Tarkan karakteri için bileklik tasarımı [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). Tarkan karakteri için kemer tasarımı [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). Tarkan karakteri için kılıç kını tasarımı [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). Tarkan karakteri için pantolon tasarımı [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). Tarkan karakteri için pelerin tasarımı [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). Tarkan karakteri için yelek tasarımı [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). Tedarik edilen özel yapım (efekt alan kuzu derisi, kurt desenli kuzu kürk (toskana), çelik tel örme kumaş) malzemeler [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). Yeni "Tarkan: Mars'ın Kılıcı" filmi için kostüm konsept panosu tasarımı [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Bahar, C. (2024). Yeni "Tarkan: Mars'ın Kılıcı" filmi için örme kumaş tasarımı [Dijital görsel]. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, yayımlanmamış sanatta yeterlik tezinden alınmıştır.
- Burak, S. (1966). Tarkan karakteri çizimi [Kurşun kalem çizimi]. Aktaran: Burak, T. (2009). Tarkan'ın yaratıcısı Sezgin Burak: Hayatı ve eserleri. İstanbul: TASEYAD Yayınları.

cilovers.com. (2022). Avatar filminde hareket yakalama teknolojisi kullanılan bir sahne [Film sahnesi ekran görüntüsü]. cilovers.com. <https://cilovers.com/avatar-a-technological-masterpiece-that-changed-the-face-of-cinema/>

Kaynak Kişi Referansı

Ataalkın, H. (5 Nisan 2024). Örme kumaş tasarımı ve üretimi konulu kişisel görüşme [Örme kumaş imalatçısı, firma sahibi]. İstanbul.

Bahar, N. (20 Mart 2024). Deri ürünleri tasarımı konulu kişisel görüşme [Moda tasarımcısı]. İstanbul.

Güveyi, Y. (2 Mayıs 2024). Deri ürünleri model kalıpları çıkartma konulu kişisel görüşme [Deri model kalıp hazırlama, firma sahibi]. İstanbul.

Sezgin, K. (10 Mayıs 2024). Deri ürünleri üretimi konulu kişisel görüşme [Deri ihracatçısı, firma sahibi]. İstanbul.

Kayacan, M. (20 Haziran 2022). Sinemada kostüm yönetimi ve etkileri konulu kişisel görüşme [Tiyatro ve sinema oyuncusu]. Antalya.

Saral, S. I. (12 Haziran 2023). Filmlerde kostüm tasarımcısının rolü konulu kişisel görüşme [Kostüm tasarımcısı]. İstanbul.



The Aesthetic Representation of Digital Writing: The Relationship between Letter, Form, and Meaning in New Media Arts**

Dijital Yazının Estetik Temsili: Yeni Medya Sanatında Harf, Biçim ve Anlam İlişkisi

Islam Omar ALLBOUN ^{1,*}, Seda YAVUZ ²

¹Istanbul University, Faculty of Letters, Art History Program

²Istanbul University, Faculty of Letters, Department of History of Art

MAKALE BİLGİSİ

Derleme Makale

Geliş Tarihi: 15.09.2025

Kabul Tarihi: 18.11.2025

Anahtar Kelimeler:

Harf, Biçim, Anlam, Dijital Yazı, Yeni Medya Sanatı.

ÖZ

Bu makale, yeni medya sanatında dijital yazının estetik ve göstergebilimsel boyutlarını incelemekte; harf, biçim ve anlam arasındaki ilişkinin teknolojik ortamlarda nasıl değiştiğini ele almaktadır. Sanatçıların dijital yazıyı yaratıcı yöntemlerinin merkezine alan çalışmaları, sanat tarihi analizinde nitel ve disiplinlerarası bir yöntemle incelenmektedir. Bu analiz, göstergebilimsel yorumları ve seçilmiş örneklerin yakın görsel incelemelerini içermektedir. Analiz, post-dijital estetik, etkileşim ve algoritmik süreçlerin metin temsili nasıl değiştirdiğini ve yeni iletişim ve sanatsal ifade yollarını mümkün kıldığını göstermektedir. Çalışmada, teorik görüşlerle sanatsal stratejiler arasında bir bağ kurulmakta ve dijital yazının hem görsel hem de kavramsal bir dil olarak çağdaş sanatta nasıl işlediğine dair daha kapsamlı bir kavrayış sunulmaktadır.

ARTICLE INFO

Review Article

Recieved: 15.09.2025

Accepted: 18.11.2025

Keywords:

Letter, Form, Meaning, Digital Writing, New Media Art.

ABSTRACT

This article examines the aesthetic and semiotic aspects of digital writing in new media art, emphasizing the transformation of the relationship between letter, form, and meaning in technologically mediated contexts. This study utilizes a qualitative and multidisciplinary approach, integrating art historical analysis, semiotic interpretation, and detailed visual examination, to investigate chosen case studies of artists who incorporate digital writing as a fundamental aspect of their creative processes. The examination elucidates how post-digital aesthetics, interactivity, and algorithmic processes have transformed textual representation, facilitating novel modes of communication and artistic expression. The article enhances comprehension of digital writing as a visual and conceptual language in contemporary art by linking academic perspectives with artistic practices.

* Sorumlu yazar.

* islamallboun@gmail.com

** This article is based on a part of the doctoral dissertation currently being prepared at Istanbul University.

INTRODUCTION

The aesthetic representation of digital writing can be understood as the dynamic interplay of letter, form, and meaning has increasingly become a central theme in contemporary art scholarship, particularly within the expanding field of new media arts. As digital technologies permeate artistic production, the once-clear distinctions between art, literature, and science grow porous, giving rise to hybrid practices in which text is reconceived as visual, performative, and algorithmic material (Yetişkin, 2012). This development resonates with broader theoretical discussions; as Manovich argues, digital media transform text from a fixed linguistic unit into a variable and computational object (Manovich, 2001). This development provokes a crucial inquiry: in what ways has writing, historically tied to its literary and linguistic roles, been transformed into a visual-digital phenomenon within the context of new media art?

The research problem emerges directly from this shift. Whereas classical aesthetics treated writing as a stable vessel of meaning, digital environments fragment, animate, and restructure text into generative, interactive, and performative configurations. According to Kittler, such transformations reveal how writing becomes inseparable from the technical systems that produce, circulate, and reshape it (Kittler, 1999). Digital writing thus resists the fixed logic of linguistic signification; instead, meaning materializes through rhythm, movement, and algorithmic processes. This study therefore asks: how is writing redefined once removed from its conventional literary domain and relocated into digital-visual practices? What aesthetic and semiotic implications arise from this reconfiguration? And how do contemporary artworks between 2000 and 2025 exemplify the translation of writing into visual rhythm and digital form?

The central hypothesis advanced here is that digital writing in new media art no longer functions merely as a communicative tool but rather as a visual and aesthetic event. Meaning is detached from static textual content and emerges instead through processes of fragmentation, interaction, and algorithmic recomposition. As Hayles suggests, digital textuality expands the relationship between materiality and meaning by foregrounding computational processes as integral to interpretation (Hayles, 2012). Accordingly, the study pursues two core objectives: first, to analyze the ways artists mobilize letters and textual fragments as visual-conceptual material; and second, to situate these artistic practices within broader aesthetic and semiotic debates. In this sense, the study demonstrates how one of humanity's oldest symbolic systems—writing—is reshaped in the digital era into a novel artistic and cultural experience.

Methodologically, the research adopts a qualitative approach, grounded in an interdisciplinary framework that integrates art-historical analysis with semiotic interpretation, supported by close visual readings of selected case studies. This design allows theoretical discourse to be directly linked with the creative strategies of artists who explore the relationship between letter, form, and meaning in technologically mediated environments. The temporal focus on the years 2000–2025 reflects a period marked by the consolidation of post-digital aesthetics and the proliferation of generative, interactive, and immersive artworks, ensuring that the analysis remains centered on contemporary practices while also acknowledging their historical precedents in twentieth-century transformations.

The significance of the study lies in its attempt to illuminate how writing, as one of humanity's most enduring symbolic systems, has been reimagined within the technological and artistic conditions of the digital age. By addressing digital writing simultaneously as a formal and conceptual phenomenon, the research seeks to show how new media art challenges conventional understandings of text, language, and meaning, while also opening novel aesthetic horizons in which the letter itself becomes a site of experimentation, rhythm, and visual imagination. "Flusser likewise argues that the transition from alphabetic to technical images reshapes how symbols are produced and perceived, thereby altering the cultural logic of writing itself" (Flusser, 1983).

To achieve this, the article is structured into three interrelated sections. The first traces the transformation of the letter in twentieth-century visual arts, mapping its movement from a readable linguistic sign to a visual-conceptual element, and outlines the aesthetic and semiotic frameworks that underpinned this shift. The second section turns to the digital environment, examining how writing evolves into dynamic, generative, and immersive forms through algorithmic and interactive strategies. The third section presents case studies of selected contemporary artworks, highlighting diverse artistic practices that employ digital writing to expand and redefine the interplay between letter, form, and meaning.

1. THE TRANSFORMATION OF THE LETTER IN VISUAL ARTS DURING THE 20TH CENTURY

Beginning in the twentieth century, influenced by the Industrial Revolution and technological advancements, writing began to emancipate itself from its conventional role as a linguistic medium for transmitting meaning, evolving into an independent visual component within art. This transition was accompanied by a reevaluation of the notion and definition of art, along with an extension of the materials and techniques utilized in artistic creation. The convergence of art with philosophy, psychology, sociology, and linguistics prompted artists to undertake innovative experiments that prioritized ideas and concepts, examining the interplay between text and image, while underscoring that the core of the artwork no longer resided solely in the creation of new forms but in the intellectual engagement provoked by words and language. (Şahiner, 2008, p. 146).

With the emergence of writing as an artistic concept, it began to appear in visual compositions through its typographic and calligraphic qualities, independent of the conventional relationship between ‘signifier’ and ‘signified,’ thus establishing a new relationship between the letter and its visual form. The letter, whether legible or illegible, became part of a visual construction whose meaning was derived from its interaction with imagery and spatial composition. This transformation paved the way for artistic practices that integrated text with visual elements, whether in paintings, posters, advertisements, or visual poetry that broke the boundaries of traditional verse. Here, emptiness and fullness, textual layout, and the role of the surface itself in the text became essential components in bringing the text closer to a plastic form, creating a close relationship between painting and poetry, and ultimately laying the groundwork for the later emergence of digital writing as a visual element in contemporary art. These historical foundations provide the conceptual basis for examining how the letter gradually shifted from a readable linguistic sign to a visual form within modern and contemporary art.

1.1. From Readable Word to Visual Form: The Transformation of the Letter in Art

In the opening decades of the twentieth century, several artistic movements arose simultaneously, each questioning the rigid boundaries of traditional art. This period was marked by a growing resistance to the established notions of plastic values, the flatness of pictorial surfaces, and the conventional constraints of language and literature. Such challenges created fertile ground for innovative artistic strategies that sought to reinterpret both visual form and semantic function.

The emergence of Cubism in France around 1906 signaled one of the most radical transformations in Western art. By the “Synthetic Phase” after 1912, Cubism introduced not only technical innovations but also a new material vocabulary. Everyday items such as fragments of newspapers were extracted from their original contexts and reassembled into pictorial compositions. In the works of Pablo Picasso and Georges Braque, letters were no longer employed merely as representational symbols but began to operate as autonomous visual signs, thus gaining a new status as integral components of the artwork. This shift opened the way for deeper explorations into the intersections of word and image.

In *Still Life: Le Jour*, Georges Braque integrates typographic symbols, newspaper clippings, and common objects within the canvas, advancing collage and assemblage as key Cubist techniques (Figure 1.). The textual components in Braque’s painting function simultaneously as socio-cultural references and as visual-structural

units, merging linguistic and pictorial dimensions. By embedding these textual forms within the painted surface, Braque transforms letters and words from their role as conveyors of linguistic meaning into independent visual entities. This duality — at once cultural marker and structural device — demonstrates the early twentieth-century tendency to dissolve the boundaries between text and image, creating new possibilities for the letter to operate as a visual form (Sanat Tanımı Topluluğu, 1997, p. 31).

Following these early Cubist experiments, a parallel yet distinct transformation was taking place within the Italian Futurist movement. In 1909, Italian poet and artist Filippo Tommaso Marinetti launched Futurism through his manifesto in *Le Figaro*, proclaiming a radical rupture with the past and celebrating speed, technology, and the rhythms of modern life. Through his experiments with *parole in libertà* (“words in freedom”), Marinetti liberated text from linearity, transforming writing into a dynamic visual medium that conveyed motion, rhythm, and energy. These typographic innovations challenged the presumed neutrality of the written word and resonated with other avant-garde movements such as Dada, where language and form were pushed to their extremes. Together, these explorations established the conceptual foundation for the letter as both a visual image and an abstract symbol, marking a decisive step in its evolution toward functioning as an entirely visual entity (Tzara, 1918, p. 129).



Figure 1. Georges Braque, *Still Life le Jour*, 1929, oil on canvas, 57 3/4 × 45 1/4 in. National Gallery of Art, Washington, USA.

Guillaume Apollinaire's *Il pleut* likewise disrupts conventional alphabetic structures by arranging words vertically, thereby breaking with the horizontal uniformity characteristic of Western writing traditions. Building on the Cubist dismantling of linear textuality, Apollinaire recasts the poem into a visual phenomenon. As Rodica Frentiu observes, such visual poetry enables the convergence of two seemingly distant cultural systems Western scripts based on arbitrary symbols and Eastern traditions employing pictorially meaningful signs allowing them to meet beyond linguistic borders (Frentiu, 2013, pp. 665–666). In this work, the descending words simulate raindrops, producing a “moving line” that unites textual form with sensory perception (Figure 2.). This visual dynamic reflects the broader modernist redefinition of writing, where letters acquire a visual and semantic vitality that transforms reading into an immersive, multi-sensory act (Apollinaire, 1980).

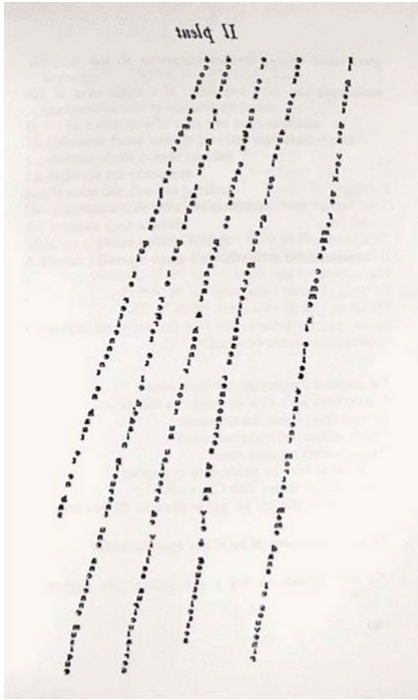


Figure 2. Guillaume Apollinaire, *Il Pleut (It Rains)*, 1916. Visual poem (calligram) published in SIC, no. 12. Page size $10 \frac{7}{8} \times 8 \frac{11}{16} \times 1$ in. The Museum of Modern Art Library, Imaging and Visual Resources Department, New York, USA.

This visual dynamic reflects the broader modernist redefinition of writing, where letters acquire a visual and semantic vitality that transforms reading into an immersive, multi-sensory act (Apollinaire, 1980).

1.2. The Aesthetic and Semiotic Foundations of Letter, Form, and Meaning

The interplay among language, imagery, and meaning is a fundamental axis in philosophical and aesthetic discussions within modern and contemporary art. Language, as the verbal manifestation of thought, functions in conjunction with images as a visual medium that conveys meanings surpassing direct representation. When meanings are attributed to things and images, they transform into symbols, thus altering the connection between them and reality. This relationship between the object and its signified is neither natural nor inherent; it is a created association that may be deconstructed, thereby freeing the object from fixed meanings and encouraging a reevaluation of the very limits of truth. In this sense, Foucault's critique of signification and Kosuth's exploration of the linguistic foundations of conceptual art converge, as both interrogate the instability of meaning and the dependence of representation on culturally constructed systems. (Foucault, 2021, p. 36).

In this context, René Magritte made a significant contribution with his works that integrated text and image in a conceptual framework that subverts confidence in the connection between visual perception and verbal description. In his renowned painting *The Treachery of Images* (1928–1929), a visual representation of a smoking pipe is presented alongside the inscription *Ceci n'est pas une pipe (This is not a pipe)*. In this instance, Magritte dismantles the process of representation by contrasting the object's appearance with a textual denial (Figure 3.), so highlighting that what we perceive is not the object itself, but rather its representation. The tension between the visual and the verbal, as articulated by Berger, transforms the painting into an instrument for undermining both visual and linguistic sign systems and for reevaluating the dependability of representation, as discussed in O Ana Adanmış (Berger, 2007, p. 22).

In the realm of conceptual art, Joseph Kosuth approached this issue from a different perspective, emphasizing the supremacy of the idea over form. In his 1965 piece *One and Three Chairs*, Kosuth exhibits three

representations of the same object: the actual chair, a life-sized photographic depiction, and its dictionary explanation (Figure 4.). This configuration raises inquiries regarding the connection among the item (the tangible reality), its image (the visual representation), and its definition (the verbal construct), thereby initiating a discourse on the referent, the signified, and representation in art (Kosuth, 1991). Kosuth contends that following Marcel Duchamp's *Fountain*, art transformed into a predominantly conceptual endeavor, with language serving as its fundamental medium rather than form.



Figure 3. René Magritte, *The Treachery of Images (This is Not a Pipe)*, 1929, oil on canvas, 24 × 32 in. Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles, USA.

Figure 4. Joseph Kosuth, *One and Three Chairs*, 1965, wood folding chair and photographic enlargement of a dictionary definition of “chair,” The Museum of Modern Art, New York, USA.

While artists such as On Kawara, Sol LeWitt, and Lawrence Weiner also explored similar concerns, their common ground lies in treating text and image as parallel levels of meaning and as critical tools for dismantling traditional notions of beauty, representation, and temporality in contemporary art. This orientation directly intersects with the subject of this study on the transformation of writing in visual arts, wherein language shifts from being merely a vehicle for communication to an autonomous visual element with its own conceptual and aesthetic significance (Weiner, 2008, p. 200).

1.3. Models of Modern and Contemporary Art That Paved the Way for Digital Writing

The final quarter of the twentieth century signified a pivotal shift in the interplay among text, form, and meaning in art. This era saw the increasing disintegration of the distinctions between text and picture, as writing transcended mere linguistic content to emerge as an independent visual and intellectual entity. In the framework of modern and contemporary art, artists started to redefine writing as both a material and an aesthetic form, establishing the groundwork for its digital evolution. Ebru Yetişkin posits that the advent of new media art necessitated a reevaluation of artistic processes, wherein language, technology, and perception intersected to redefine the construction and experience of meaning. Within this framework, the letter became a locus of experimentation connecting literature, visibility, and ultimately digital interactivity (Yetişkin, 2012, p. 1). This revolution enabled artists to investigate the limits of communication, producing works that captivate audiences in innovative manners. By integrating text with digital platforms, they contested conventional concepts of authorship and encouraged spectators to engage in the continuous discourse of art and language.

A prominent illustration of this transition is John F. Simon, Jr.'s *Every Icon* (1997), a software artwork developed in Java. The composition comprises a basic grid that methodically produces every conceivable black-and-white image via algorithmic permutations (Rhoades, 2011, p. 150-159). Initially, it seems to be

merely a computational task; yet, Every icon profoundly reflects the mental history of the letter. Similar to how modernist experimentation transformed letters into visual creatures instead of simple transmitters of speech, Simon's work applies this principle to the digital realm (Figure 5.). Every pixel is comparable to a typographic unit: a symbol that embodies both shape and meaning, situated within a process that emphasizes the temporality and boundlessness of digital writing. The process of "writing" is characterized by algorithmic development rather than linear inscription, highlighting the aesthetics of code and the intangible nature of digital text.

Barbara Kruger's creations from the 1980s and 1990s exemplify the cultural and political power of text as imagery. Employing emphatic words like "Your Body is a Battleground," layered over photographic backdrops, Kruger converts concise textual snippets into impactful visual declarations. Her creations subvert typographic neutrality, transforming letters into tools of critique that address consumerism, gender politics, and mass media (Figure 6.). In Kruger's work, the letter functions concurrently as a language symbol and a visual instrument: it necessitates simultaneous reading and viewing. This dual role emphasizes that writing in art can surpass semantic meaning to serve as a visual and ideological influence. While Simon's practice relies on algorithmic permutations, Kruger offers a contrasting model that predates digital production and yet anticipates its visual logic. Although not produced digitally, Kruger's works anticipate the methodologies of modern digital media, wherein text and imagery converge in memes, online slogans, and interconnected visual culture.



Figure 5. John F. Simon, Jr., *Every Icon*, 1997, software (Java applet), variable dimensions, permanent loan from the Digital Art Collection (Annette Schindler & Reinhard Storz), Inv. No. S0037, Haus der elektronischen Künste (HEK), Basel, Switzerland.

Figure 6. Barbara Kruger, *Untitled (Your Body Is a Battleground)*, 1989, photographic silkscreen on vinyl, 112 × 112 in., accession date: June 30, 1989; accession number: F-KRUG-1F89.17, The Broad, Los Angeles, USA.

Collectively, Simon's algorithmic permutations and Kruger's critical phrases illustrate how late twentieth-century art broadened the parameters of writing in both disparate and complementary manners. Simon deconstructs language into executable code, emphasizing its computational nature, whereas Kruger reintegrates language into the visual and political dimensions of culture. Notwithstanding their distinctions, both illustrate that writing is no longer restricted to linear print; it evolves into a generative, confrontational,

and spatial form. These trajectories coalesce to establish the foundation for the digital era, when letters seamlessly traverse screens, networks, and interactive platforms, serving simultaneously as code, image, and cultural symbol.

Yetişkin emphasizes that the shift to new media art contests conventional concepts of authorship, temporality, and spectatorship. In this broadened domain, writing assumes performative, temporal, and interactive characteristics that differentiate digital aesthetics from prior visual-textual activities. Within this continuity, the work of Kruger and Simon shows that the aesthetic depiction of digital writing did not emerge as an abrupt rupture but developed through prolonged artistic experimentation across the twentieth century. The interaction of letter, shape, and meaning, previously examined in Cubism, Futurism, and Conceptual Art, reaches its apex in the digital realm, where the letter functions as both signifier and form, as well as code and picture (Yetişkin, 2012, pp. 2-3).

2. THE VISUAL COMPONENT OF DIGITAL WRITING IN NEW MEDIA ART

Writing has developed into an active visual component that shapes the aesthetic and conceptual framework of artworks, surpassing its previous function as a purely linguistic communication tool with the advent of new media technologies. Within this context, kinetic typography and algorithmic letterforms have emerged as prominent manifestations of digital writing, integrating motion, spatial depth, and interactive structures. According to Vadiraj and Rosh, moving text is a key design element in contemporary media art because it not only improves visual engagement but also elicits emotional and cognitive reactions in multimedia environments (Vadiraj & Rosh, 2024, pp. 63–64).

This transformation resonates strongly with major theoretical debates in new media studies. Manovich argues that digital environments restructure visual–textual systems into dynamic, interface-based experiences, shifting the role of text toward a spatial and operational form (Manovich, 2001). Lunenfeld further expands this perspective by highlighting how motion, temporality, and interactivity have become core aesthetic principles in digital culture (Lunenfeld, 2000). Building on this, Bishop emphasizes the importance of participation and spectatorship, suggesting that meaning in contemporary digital artworks emerges through embodied and relational encounters (Bishop, 2012). Together, these positions reinforce the argument that digital writing, when situated within new media environments, functions simultaneously as a visual, spatial, and experiential construct.

2.1. From Static Typography to Moving Letters

A significant shift in the perception of letters as design elements, rather than mere semantic vessels, transpired with the evolution of text from static printed formats to dynamic, time-based compositions. Preliminary digital and motion-graphic experiments in the late 20th century established the foundation for contemporary kinetic typography.

A pivotal moment in this progression can be attributed to the opening title sequence of Alfred Hitchcock's *North by Northwest*, created by Saul Bass. Moving away from the conventional, functional design of traditional film titles, Bass implemented a vibrant interaction of geometric lines and striking letterforms, animated in exact harmony with Bernard Herrmann's score (Figure 7.). The dynamic grid lines serve as both a structural framework and a platform for the typography, enabling the letters to "perform" within the cinematic environment.



Figure 7. Saul Bass, Still from the opening title sequence of North by Northwest, 1959, title sequence: The interplay of geometric motion and typographic rhythm integrates textual and visual narratives.

According to Loknar, Bratic, and Agic, “Early kinetic typography in film credits redefined how audiences perceived written words on screen” (Loknar, Bratic & Agic, 2020, p. 717). This method not only improved the aesthetic quality of the opening sequence but also corresponded with subsequent cognitive research indicating that “moving text enhances comprehension and information retention due to its greater engagement and memorability compared to static text” (Vadiraj & Rosh, 2024, p. 65). Bass's design redefined text as an active element in the narrative experience, integrating practical communication with aesthetic innovation and laying the groundwork for contemporary kinetic and digital typography approaches.

2.2. Generative and Algorithmic Typography

The emergence of generative typography signifies a crucial transformation in the conceptualization of letters not as fixed, predetermined symbols, but as dynamic visual beings influenced by computational mechanisms. Algorithmic methodologies provide dynamic letterforms that can adjust to diverse circumstances and user interactions (Loknar, Bratic, & Agic, 2020, p. 720). Through the integration of computer languages, real-time data streams, and interactive interfaces, designers and artists have broadened the typographic lexicon to encompass motion, transformation, and environmental reactivity. This progression illustrates the overarching trend in new media art towards systems that are simultaneously autonomous and responsive, generating infinite variations of form and meaning.

A prominent instance is Yugo Nakamura's generative internet artwork *Industriorienterad*. This interactive work has letters that are dynamic, responding instantaneously to viewer input and rearranging to create unique compositions with each contact (Figure 8.). According to MoMA's profile on Nakamura, his works exemplify "flexibility, mutability, playfulness, depth, and speed," attributes that contest the distinctions between reading and experiencing text as a dynamic visual phenomenon (MoMA, 2010). The typographic form evolves into a dynamic system, perpetually influenced by human interaction, so connecting design, coding, and performance art.

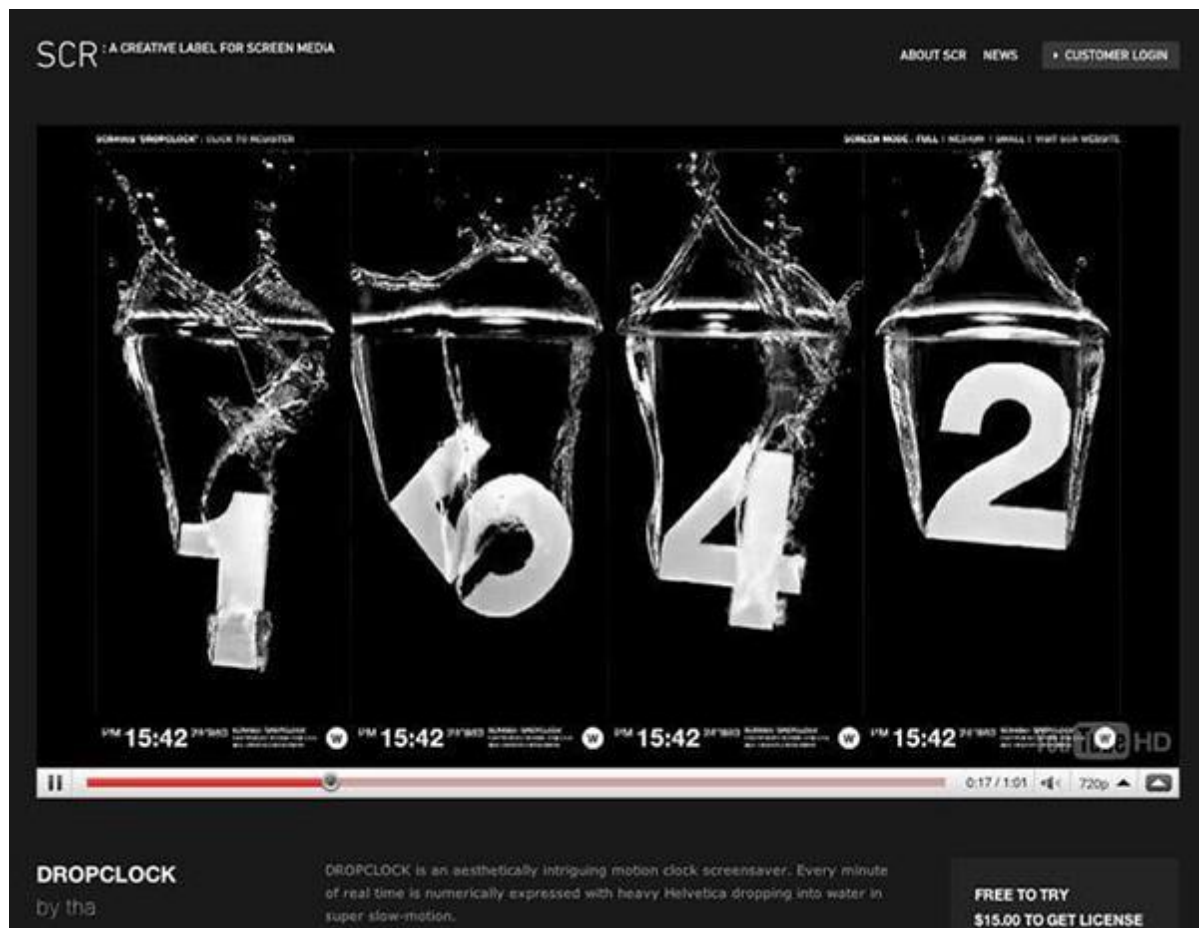


Figure 8. Yugo Nakamura, *yugop.com* (screenshot of personal website, early 2000s), featured in *Design and the Elastic Mind* project, The Museum of Modern Art (MoMA), New York, USA.

Yugo Nakamura's *yugop.com* (early 2000s) shows the transition of digital design into an interactive and dynamic medium, where code and visual experience integrate harmoniously. Nakamura's work, as emphasized by MoMA's *Design and the Elastic Mind* project, contested the static characteristics of early web environments and introduced concepts of elasticity, play, and user-driven visual tales. This convergence of design and technology positions his work within the wider dialogue of text and image metamorphosis in new media art.

2.3. Interactive and Immersive Text Environments

The act of reading via interactive media has transformed from a passive engagement into an active, embodied experience, wherein audiences are encouraged to influence the structure, sequencing, and substance of the text. This mode of engagement converts viewers into participants in the process of meaning-making, combining physical movement with semantic creation.

In *Text Rain* by Camille Utterback and Romy Achituv, participants position themselves in front of a large-scale projection that reflects their image in real time, while animated letters derived from Evan Zimroth's poem *Talk, You* (Figure 9.) fall like raindrops through the screen space. The descending letters are designed to engage with any dark silhouette within the projection, enabling participants to "capture" them with their bodies, manipulate them, and even construct words or phrases by arranging them in space (Utterback & Achituv, 1999). This transforms reading into both a physical and conceptual endeavor, wherein the body functions as a writing instrument and the individual assumes the role of co-creator. Interactive text can be understood as a medium that motivates audiences to move beyond passive reception and to engage actively with the work.



Figure 9. Camille Utterback & Romy Achituv, *Text Rain*, 1999, interactive digital installation, dimensions variable; Smithsonian American Art Museum, Washington, DC, USA (museum purchase made possible by the American Art Forum, Object No. 2015.14).

Following Utterback and Achituv's *Text Rain*, the expansion of writing into interactive and immersive environments can be more broadly understood through the lens of virtual reality (VR) and augmented reality (AR). VR has been described as a computer technology that simulates three-dimensional environments and transfers human consciousness into them, allowing the user to feel present and sometimes even to interact directly within the space (Lei Huang et al., 2019, p. 9). AR, in contrast, integrates real and virtual objects into a single perceptual field, enabling interactive, real-time engagement (Azuma, 1997, p. 355). To deepen the conceptual basis of this example, it is important to note that *Text Rain* exemplifies a shift from textual surface engagement to spatial and embodied interaction. As Manovich argues, new media environments transform reading into a multisensory experience shaped by movement, perception, and real-time interaction (Manovich, 2001). In this sense, *Text Rain* does not merely visualize language but situates it within an immersive perceptual field, where the viewer's body becomes an active agent in generating meaning. This conceptualization aligns with the broader argument of this study that digital writing acquires spatial, performative, and interactive dimensions when placed in immersive environments. Within these frameworks, text is no longer confined to the flat surface of a page or screen; it becomes a spatial and sensory phenomenon that envelops, responds, and communicates with the viewer. Such a reconceptualization reinforces the broader argument of this study: that digital writing, when situated in immersive contexts, transforms into a lived environment rather than a static medium.

Building upon the affordances of VR and AR, artificial intelligence (AI) introduces another dimension to the evolution of immersive text environments. AI accelerates the trial-and-error approach in the modeling process, increases efficiency in design workflows, enables creators to explore more innovative models, and reduces repetitive tasks (Südor, 2021, p. 1767). To extend this trajectory of spatial, interactive, and multisensory textuality beyond VR and AR, AI-driven environments provide a further evolution in how writing and visual data inhabit immersive spaces. A striking example is Refik Anadol's *Machine Hallucinations*, where a dataset

of over 300 million photographs was processed through AI and machine learning algorithms to generate expansive immersive projections (Figure 10.). Within these visual fields, textual fragments and typographic forms emerge, dissolve, and transform dynamically in a virtual reality-like setting, demonstrating how computational intelligence can reshape not only images but also the role of writing in immersive environments (Anadol, 2019; Smithsonian Magazine, 2020).



Figure 10. Refik Anadol, *Machine Hallucination: NYC*, 2019, AI, immersive digital installation (16K video projection and sound), ARTECHOUSE NYC at Chelsea Market, New York, USA. Commissioned by ARTECHOUSE; exhibited September 6, 2019–February 2, 2020.

In this context, projects utilizing augmented reality, virtual reality, and artificial intelligence elevate language above its traditional semantic function. The text operates not merely as semantic material but as an integral component of a dynamic, evolving framework of light and data. Viewers, engaged in this setting, perceive language as a tangible and emotional entity, intertwining perception, memory, and spatial consciousness. Such works illustrate how the digital era converts literature into an experience medium, wherein meaning arises not alone from words but also from their intricate interaction with technology and human perception.

3. ANALYTICAL CASE STUDIES ON THE TRANSFORMATION OF DIGITAL WRITING IN NEW MEDIA ART

This section conducts a critical analysis of six specific artworks that illustrate the evolution of writing into a digital-aesthetic phenomenon. The initial two sections established the theoretical and historical foundation for this transition, while the current section focuses on detailed examinations of particular cases to demonstrate how letters and textual fragments are transformed within interactive, algorithmic, and immersive environments.

To ensure methodological clarity, the selection of these six artworks is based on explicit and coherent criteria. Each work places writing or letterforms at the center of its visual or conceptual structure; embodies a distinct technological modality within new media art—such as interactive installations, software-based systems, immersive projection environments, or AI-generated visual fields; provides adequate visual, archival, or scholarly documentation to enable consistent qualitative analysis; and holds recognized significance within contemporary theoretical debates on digital aesthetics. These criteria ensure that the selected examples collectively represent the breadth and diversity of digital writing practices between 2000 and 2025.

Furthermore, each artwork is examined using the same analytical template, reinforcing the methodological rigor of this section. Every case study begins with a contextual introduction situating the work within its technological and artistic background, followed by a formal and visual analysis of how writing is materially and spatially constructed. This is accompanied by an examination of the work's interactive, temporal, or algorithmic dimensions, and a conceptual interpretation that connects these observations to broader discussions in aesthetics, semiotics, and media theory. Employing a unified analytical structure strengthens the qualitative comparability of the cases and demonstrates how writing functions visually, spatially, and semantically across different new media environments.

The analytical approach adopted here rests on the premise that digital writing functions not merely as linguistic content but also as a visual, spatial, and performative component. In this context, writing is treated as a material entity capable of fragmentation, animation, and recomposition, rather than as a static vehicle of semantic meaning. This perspective enables a deeper examination of how artists utilize the letter as both sign and form, integrating it into the aesthetic logic of digital media.

The methodology combines formal-visual analysis with semiotic interpretation. Formal analysis identifies the compositional processes that transform text into dynamic structures of light, code, motion, and spatial interaction, while semiotic analysis clarifies the conceptual dimensions of these works, particularly the shifting relationships between signifier and signified within computational environments. Together, these approaches provide a comprehensive basis for understanding how language, typically associated with stability, becomes fluid, responsive, and generative in digital art.

Ultimately, this section demonstrates how digital writing produces new modes of spectatorship through case studies that encompass interactive installations, immersive environments, and AI-driven generative systems. Viewers evolve from passive readers of textual content into active participants in perceptual, spatial, and embodied processes. The examined artworks exemplify the emergence of writing as a tangible, affective, and architectonic presence within contemporary media practices.

3.1. Jenny Holzer, Light Line

Jenny Holzer, an American conceptual artist, has for more than four decades centered her practice on presenting text as art in public spaces. She has employed an extensive range of media—from street posters and T-shirts to stone benches, LED panels, and monumental light projections—while consistently engaging themes of power, violence, social justice, and human rights. Her interventions frequently situate language within architectural or urban contexts, inviting critical reflection and civic dialogue (Arn, 2024).

Her most recent site-specific installation, *Light Line* (Figure 11.), presented at the Solomon R. Guggenheim Museum in New York, reimagined her groundbreaking 1989 project by converting Frank Lloyd Wright's spiraling rotunda into an immense illuminated manuscript. A magenta radiance suffused the interior while LED text traversed six ascending ramps, displaying selections from Holzer's celebrated *Truisms* and *Inflammatory Essays* alongside newly curated passages. Between May 16 and 20, a complementary outdoor projection, *For the Guggenheim*, cast poems and eyewitness testimonies onto the museum façade, articulating urgent calls for peace (Guggenheim Museum, 2024).

This installation exemplifies Holzer's ability to merge language, architecture, and light into an encompassing sensory environment. By amplifying terse, confrontational statements through scale, color, and motion, *Light Line* transforms the act of reading into a spatio-temporal encounter. Within such immersive settings, words are spatialized—surrounding, addressing, and implicating the viewer. In Holzer's case, projected texts inhabit the architectural structure itself while simultaneously engaging audiences physically and perceptually, dissolving the boundaries between linguistic signification and environmental form.



Figure 11. Jenny Holzer, *Light line*, 2024–25. Installation view at Solomon R. Guggenheim Museum, New York, USA.

The spatialization of language in *Light Line* resonates with Baetens' assertion that projected urban text "redefines reading as an event, merging cognitive processing with spatial perception" (Baetens, 2010, p. 218). The unbroken textual scroll destabilizes conventional reading practices, transforming language into a sculptural and environmental presence rather than a static bearer of meaning. Within the framework of this study, Holzer's project illustrates how digital and site-specific installations reposition writing in contemporary art, moving beyond the printed page into dynamic modes that operate simultaneously as message, material, and spatial experience. In doing so, her approach mirrors broader tendencies in new media art, where text functions as an active, immersive, and politicized visual medium in the digital age. Thus, *Light Line* directly aligns with this article's central concern: examining how digital text practices transform writing into an embodied aesthetic presence that fuses language, form, and meaning within innovative visual expressions.

3.2. Rafael Lozano-Hemmer, 33 Questions per Minute

Rafael Lozano-Hemmer, a contemporary Mexican artist, is widely recognized for his large-scale interactive installations that fuse the material and virtual domains, employing digital technologies to generate participatory and immersive visual environments. As Flores highlights, his *Vectorial Elevation* (1999) in Mexico City's Zócalo "allowed lights placed around the perimeter of the plaza to be manipulated from anywhere in the world through a website," producing "a spectacular experience that could be both real and virtual" (Flores, 2000, p. 66). This convergence of urban infrastructure with interactive media demonstrates Lozano-Hemmer's ongoing interest in broadening collective and sensory engagements with text and image in public space.

Building on this, Ravetto-Biagioli argues that Lozano-Hemmer's practice relies on "the illusion of confrontation, contact, and interactivity to create what many spectators describe as an uncanny experience" (Ravetto-Biagioli, 2010, p. 122). His installations destabilize the spectator's position, altering perceptions of space and temporality, and raise pressing questions about the ways surveillance systems, digital technologies, and global networks reframe concepts of embodiment, public space, and collectivity. These issues intersect directly with the focus of the present study, which investigates the aesthetic reconfiguration of digital writing within contemporary media art.

This trajectory is further exemplified by *33 Questions per Minute* (Figure 12.), an installation powered by custom-designed software capable of generating more than 4.7 trillion questions by combining dictionary words according to grammatical rules. Displayed on twenty-one LCD screens, the work operates at a rhythm of thirty-three questions per minute, exceeding the limits of human comprehension and transforming language from a bearer of meaning into a relentless visual current.

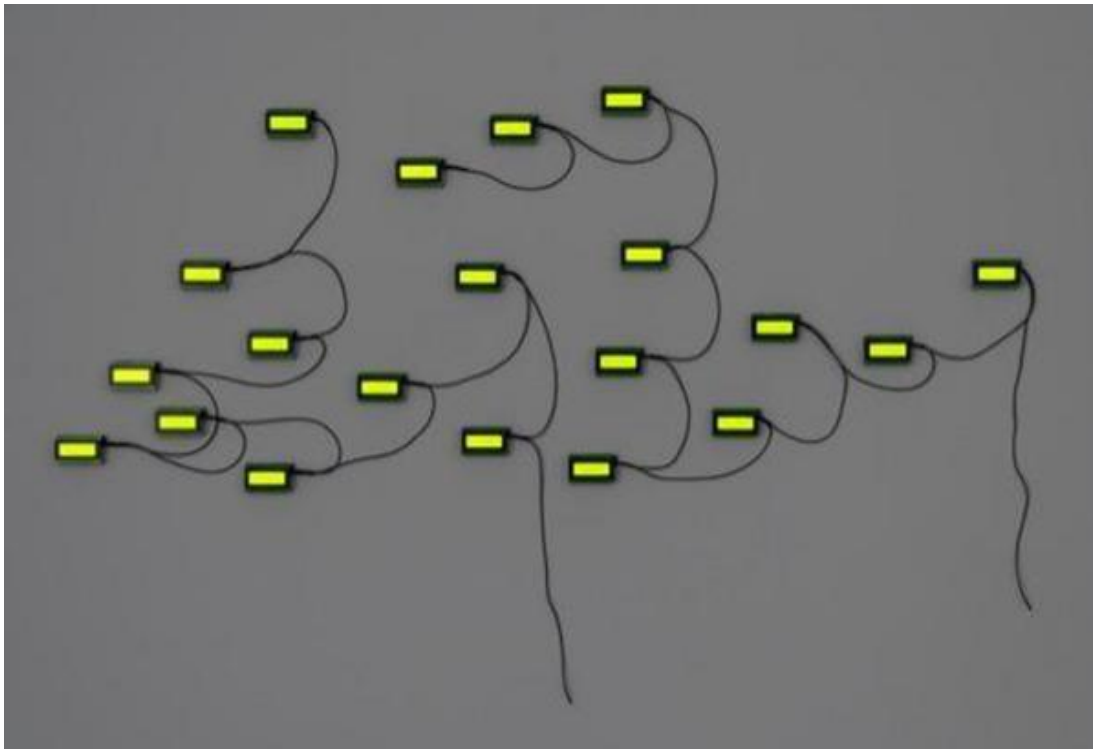


Figure 12. Rafael Lozano-Hemmer, *33 Questions per Minute (Relational Architecture 5)*, 2000. Twenty-one LCD screens, computer, $1.57 \times 3.93 \times 1.18$ in (each). Fund for the Twenty-First Century. The Museum of Modern Art (MoMA), New York, USA.

Within the scope of this study, the installation demonstrates how velocity and textual density generate a productive tension between the impulse to read and the inability to keep pace, converting text into a dynamic spatio-temporal entity within a digital framework. Here, writing transcends the static supports of page or screen to emerge as an expanded visual and sensory phenomenon. This transformation aligns with the broader aim of this article: to analyze how digital text practices reshape the interrelations of letter, form, and meaning, shifting writing away from a solely semantic role toward an embodied aesthetic presence.

3.3. Ben Rubin, Shakespeare Machine

Ben Rubin is a Brooklyn-based media artist whose practice transforms data into expressive forms that span sculptural installations, multimedia performances, and interactive digital environments. Since founding EAR Studio in 1998, a hybrid production facility providing design, software development, and engineering services, Rubin has expanded his artistic vision beyond his personal work to collaborate with artists, institutions, and corporate clients. Alongside his creative practice, he has also served as a lecturer at prestigious institutions such as Bard College's MFA program, Parsons School of Design, NYU's Interactive Telecommunications Program, and Yale School of Art. Rubin's projects often focus on the transformation of language and text into dynamic visual forms, positioning him as a key figure in bridging classical literature with digital aesthetics and the visual poetics of new media (Ear Studio, n.d.).

Ben Rubin's *Shakespeare Machine* (Figure 13.) is a site-specific installation located in the lobby of The Public Theater in New York. The work consists of 37 suspended LED blades, each corresponding to one of Shakespeare's plays. Through custom algorithmic software, the blades continuously display fragmented lines from the original texts, recombined into an endless flow of dynamic sequences. Measuring approximately 20 feet in length across the atrium, the suspended structure transforms the architectural space into a stage for textual movement, where language itself becomes the performer. The use of digital display technology and algorithmic processes detaches the words from their linear, narrative context and repositions them as visual kinetic elements in a collective rhythm (CollabCubed, 2012).

What distinguishes *Shakespeare Machine* is its reconfiguration of language from a literary to a visual-digital medium. Rather than presenting Shakespeare's texts as coherent, sequential readings, the work generates an aesthetic encounter where words function as "luminous symbols," governed by the temporal logic of display, rhythm, and algorithmic fragmentation. This transformation highlights the convergence of letter, form, and meaning within a dynamic visual field. By shifting language from stable textuality to ephemeral, ever-changing imagery, Rubin foregrounds the conditions of new media art, where the written word is no longer confined to traditional reading but instead becomes an aesthetic event perceived through the eye.



Figure 13. Ben Rubin, *Shakespeare Machine*, 2012. Algorithmic text installation harvesting phrases from 37 Shakespeare plays, displayed on 37 LED screens in a chandelier-like structure. Commissioned for The Public Theater, New York, USA.

In this sense, *Shakespeare Machine* exemplifies the broader transition of writing in the digital age from a fixed, linear medium to a performative and algorithmically modulated one. Meaning is no longer derived solely from textual coherence but emerges through form, rhythm, and visual interaction. Thus, Rubin's installation not only reimagines Shakespeare's corpus for the twenty-first century but also articulates the aesthetic foundations of digital poetics, where writing itself becomes a dynamic visual composition inseparable from the logic of contemporary media.

3.4. Deniz Kader & Candaş Şişman, *Yekpare*

Deniz Kader and Candaş Şişman are Turkish multimedia artists and co-founders of the studio NOHlab (2011), recognized for creating immersive audiovisual installations that integrate digital technology, sound, and space into participatory experiences (Riyadh Art, 2021). Their work frequently emphasizes the development of extensive projection mappings and interactive settings that merge the distinctions between physical and digital realms (Clotmag, 2021). Refik Anadol (b. 1985) is a Turkish-born media artist and researcher residing in Los

Angeles, acclaimed globally for his innovative contributions to data-driven art and site-specific public installations, wherein he converts datasets into immersive visual experiences (Anadol, 2023).

Created in 2010 for the Istanbul European Capital of Culture program, Yekpare is a large-scale projection mapping work designed by Deniz Kader and Candaş Şişman, with technical support from Refik Anadol. The installation narrates the 8,500-year history of Istanbul through a sequence of symbolic visual motifs, spanning from pagan civilizations to the Roman, Byzantine, Latin, and Ottoman Empires, culminating in the modern city. Projected onto the historic Haydarpaşa Train Station, a site that has long symbolized Istanbul's role as a bridge between East and West, the piece transforms the building's architecture into a dynamic narrative canvas. Accompanied by Görkem Şen's original sound design, the projection unfolds as a temporal-spatial performance, viewable in its entirety from the Kadıköy shoreline (Figure 14.). The performance's opening day was intentionally timed to coincide with the 47th anniversary of poet Nâzım Hikmet Ran's death, beginning with a quotation from his Human Landscapes from My Country: "At Haydarpaşa Train Station, in the spring of 1941, it is three o'clock. Sun, exhaustion and rush lay on the stairs..." (Candaş Şişman, n.d.).



Figure 14. Deniz Kader and Candaş Şişman, *Yekpare*, produced by the Istanbul 2010 European Capital of Culture Agency and realized by the Nerdworking collective, with technical support and software development by Refik Anadol. The project was implemented in a digital environment using mxwendler.net media servers, 2010.

Although *Yekpare* does not rely on algorithmic text generation or interactive code-based writing, the work nonetheless operates as a form of digital writing through the transformation of poetic language into a projected, time-based, and spatially embedded light-script. Here, writing is not presented as static inscription but is re-materialized through digital illumination, motion, sequencing, and architectural integration. This process grants the text a performative and temporal character that aligns with contemporary definitions of digital text, where meaning emerges through audiovisual modulation rather than through fixed typographic form.

In *Yekpare*, the interplay of text, moving image, and architectural form creates an environment where language becomes part of the city's visual and acoustic identity. The work treats the site not as a passive backdrop but as an integral element of the narrative, allowing historical and cultural meanings to resonate through the building's very structure. This transformation of an iconic urban landmark into an illuminated storyteller highlights how projection mapping can merge collective memory, spatial experience, and public discourse. By embedding fragments of poetry within a shifting visual timeline, the piece turns writing into an active, time-

bound encounter, one that invites viewers to experience history as both spectacle and reflection. In the context of this study, Yekpare exemplifies how digital, site-specific installations can expand the role of writing in contemporary art, moving it beyond the printed page into immersive, politically charged, and culturally embedded forms.

3.5. Laurie Anderson with Hsin-Chien Huang, the Chalkroom

Laurie Anderson (b. 1947, USA) is a pioneering multimedia artist, composer, and poet whose interdisciplinary practice merges visual art, music, performance, and cutting-edge technology. Since the late 1970s, she has been recognized for her innovative use of language, narrative, and electronic media to construct immersive, multi-sensory experiences. Her collaborations with Taiwanese new media artist Hsin-Chien Huang, known for his experimental approach to digital environments and interactive installations, have expanded the possibilities of storytelling in contemporary art, particularly through virtual reality (VR) platforms (Smith, 2020, p. 41).

La Camera Insabbiata (figure 15) is an immersive VR installation that invites viewers into an expansive, dreamlike architectural space composed of handwritten texts, chalk drawings, and fragmented narratives. Once equipped with a VR headset, participants are able to "fly" through a constantly shifting landscape of words, images, and sounds. Letters swirl in the air like particles of dust, forming temporary structures before dissolving, blurring the boundary between linguistic meaning and spatial experience. The work combines physical scenography with virtual navigation, transforming language into a navigable, three-dimensional environment (Anderson & Marranca, 2018, pp. 37-44).

The installation exemplifies how VR technology can reconfigure the relationship between the viewer and the written word. Instead of functioning solely as a medium for semantic content, language in La Camera Insabbiata becomes an architectural and kinetic element, mutable, interactive, and inseparable from the viewer's bodily movement through space. By immersing the audience in a text-based environment, Anderson and Huang shift reading from a cognitive act into a fully embodied sensory experience. The interplay between legibility and abstraction underscores the work's poetic tension: words oscillate between conveying meaning and existing purely as visual form.



Figure 15. Laurie Anderson & Hsin-Chien Huang, *The Chalkroom*, 2017, VR installation. Massachusetts Museum of Contemporary Art (MASS MoCA), North Adams, MA, USA.

Within the context of this research on the transformation of writing in contemporary visual arts, La Camera Insabbiata serves as a compelling example of digital writing as both a conceptual and spatial medium. It bridges traditional textual art with emergent media, illustrating how digital environments can dissolve the static nature of written language and transform it into an interactive, immersive, and multisensory narrative space. This work aligns with the study's exploration of writing as an active visual and environmental agent, expanding its role beyond representation toward experiential and participatory art practices.

3.6. Nil Yalter, Black Sand

Nil Yalter (b. 1938, Cairo) is a Turkish-born French artist whose practice spans video, installation, photography, and drawing, often addressing issues of migration, exile, gender, and cultural identity. A pioneer in feminist and socially engaged art, Yalter frequently integrates text into her works as both a visual and political element, using language to bridge personal narratives with broader socio-political contexts. Her oeuvre reflects a consistent interest in the intersections of memory, displacement, and representation, particularly through multimedia formats that combine traditional craft with new technologies (Yalter, 2019).

Black Sand (Figure 16.) exemplifies Yalter's ability to merge textual elements with material and spatial experimentation. The circular installation, composed of glowing red neon text set into a bed of dark sand and framed in metal, transforms linguistic symbols into an immersive sensory object. The text rendered in a scientific-like code abandons conventional linguistic meaning, functioning instead as a luminous sculptural form. This abstraction invites viewers to engage with writing as both signifier and material, aligning with the thematic concerns of contemporary media art, where language often operates beyond semantic boundaries.

Although Black Sand does not rely on algorithmic systems or interactive digital processes, the work functions as a form of digital writing through its transformation of textual elements into illuminated, materially grounded, and technologically mediated inscription. The neon text—rendered in an encoded, non-semantic structure—operates as a light-based script whose meaning is produced through luminosity, abstraction, repetition, and spatial presence rather than through conventional linguistic reading. This approach corresponds to expanded definitions of digital writing in contemporary media studies, where language becomes a perceptual and sensory event shaped by technological materiality. Thus, Black Sand embodies a non-interactive yet distinctly digital articulation of writing, situating text as an environmental, affective, and spatial force.



Figure 16. Nil Yalter, *Black Sand*, 2019. Installation with neon, dark sand, and metal, 78.74 × 5.90 in, edition of 3 + 1 AP. Galerist, Istanbul, Turkey.

The work's meditative, cyclical structure and the interaction of light and matter place it within wider artistic approaches that reconceptualize writing as a spatial, temporal, and emotional entity. This study illustrates how *Black Sand* exemplifies the potential of digital-age aesthetics and installation practices to redefine writing as an environmental force that is symbolic, material, and experiential. This reinforces the argument that contemporary visual culture blurs the distinctions between text, image, and object.

RESULTS AND DISCUSSION

Building on the analytical case studies presented in the previous section, the findings of this research highlight the diverse trajectories through which digital writing has evolved from a fixed linguistic system into a multidimensional aesthetic and experiential phenomenon within new media art. The examined works demonstrate that text no longer functions solely as a carrier of semantic meaning but rather as an agent that restructures visual space, time, and interaction. Jenny Holzer's *Light Line* (2024) underscores how text projected into public space acquires a political and architectural presence, shaping collective memory and civic discourse. Rafael Lozano-Hemmer's *33 Questions per Minute* reveals how algorithmic acceleration transforms language into a temporal and performative event, where legibility itself becomes precarious. Similarly, Ben Rubin's *Shakespeare Machine* illustrates the capacity of algorithmic systems to reframe canonical literature into a continuously shifting, polyphonic experience that destabilizes traditional notions of authorship.

The installation *Yekpare* by Deniz Kader and Candaş Şişman expands this trajectory by integrating sound, light, and architectural surfaces, presenting text as an enveloping sensory field that blurs distinctions between linguistic signs and urban materiality. In contrast, Laurie Anderson and Hsin-Chien Huang's *La Camera Insabbiata* situates digital writing within a fully immersive VR environment, turning textual fragments into spatial navigational elements that interact with memory and imagination. Nil Yalter's *Black Sand*, finally, foregrounds the socio-political dimension of digital text by embedding it within narratives of exile and

migration, demonstrating how writing becomes both a repository of marginalized histories and a medium of resistance.

Taken together, these examples suggest that digital writing in contemporary media art operates simultaneously as linguistic, visual, spatial, and performative matter. It becomes an interface through which audiences not only read but also move, listen, and interact. This study thus concludes that the transformation of text in new media art reflects a broader cultural shift: from static interpretation toward dynamic processes of meaning-making, where the boundaries between text, image, technology, and human experience are persistently renegotiated.

Nevertheless, this research also carries certain limitations. Because the study focuses on six representative artworks, it cannot fully capture the global diversity of digital text practices, nor the range of emerging AI-driven or participatory forms. Moreover, the absence of empirical audience studies limits the scope of assessing how viewers cognitively and affectively experience digital writing. Future research could expand the corpus by incorporating works from non-Western contexts, interactive machine-learning systems, or user-generated text environments, while integrating empirical methods such as interviews or perceptual tracking to deepen insights into audience engagement.

GENİŞLETİLMİŞ ÖZET

Giriş

Bu çalışma, yeni medya sanatında harf, biçim ve anlam ilişkisi bağlamında dijital yazının estetik ve göstergebilimsel yönlerini incelemektedir. 2000–2025 yılları arasında yürütülen araştırma, hem post-dijital estetiklerin birleşmesi hem de etkileşimli ve yapay zekâ temelli sanat tekniklerinin gelişimi üzerine odaklanmaktadır. Böylece, yirminci yüzyılın dönüşümlerinden beslenen modern yaklaşımların kuramsal ve tarihsel kökenleri ortaya konulmaktadır.

Yöntem

Araştırma nitel bir metodoloji kullanılarak yürütülmektedir. Seçilen örnek çalışmaların yakın görsel okumaları, sanatın tarihsel analizini ve göstergebilimsel yorumunu desteklemiştir. Bu disiplinlerarası çerçeve, sanatçıların kuramsal yaklaşımlarla dijital ortamda uyguladıkları yöntemler arasında bağlantı kurmayı mümkün kılmıştır.

Bulgular ve Sonuçlar

Yeni medya sanatında dijital yazının yalnızca dilsel bir araç olmaktan çıkarak görsel, mekânsal ve deneyimsel bir boyut kazandığını gösteren örnekler incelenmiştir. Jenny Holzer'in *Light Line* (2024), Rafael Lozano-Hemmer'in *33 Questions per Minute*, Ben Rubin'in *Shakespeare Machine* (2012) ve Nil Yalter'in *Black Sand* gibi yapıtları, metnin algoritmik, etkileşimli ve mekâna özgü bir şekilde yeniden üretildiğini göstermektedir. Bu çalışmalar, yazının hem anlam hem de biçim açısından nasıl değiştiğini göstererek teknolojik aracılığın sanatsal ifade üzerindeki etkisini göstermektedir.

Tartışma ve Sonuçlar

Araştırma, dijital yazının çağdaş sanatta oynadığı rolü, izleyiciyle nasıl etkileşim kurduğunu yeniden tanımlıyor. Analiz edilen eserler, harfin yalnızca bir iletişim aracı olarak değil, aynı zamanda bellek, deneyim

ve kimlik oluşturmak için estetik bir bileşen olduğunu göstermektedir. Bu nedenle, yeni medya ortamlarında yazı, görsel kültür, sanat ve teknoloji arasındaki sürekli etkileşimin merkezinde yer almaktadır.

REFERENCES

- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, (4), 355–385.
- Anderson, L., & Huang, H. C. (2017). *The Chalkroom*, VR installation. Laurie Anderson official website. Retrieved August 23, 2025, from <https://laurieanderson.com/?portfolio=chalkroom>
- Anderson, L., & Marranca, B. (2018). Laurie Anderson: Telling stories in virtual reality. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 40(3), 37–44.
- Anadol, R. (2019). *Machine Hallucination: NYC*, Immersive digital installation. ARTECHOUSE NYC, New York, United States. Retrieved August 11, 2025, from <https://www.artechouse.com/program/machine-hallucination-nyc/>
- Anadol, R. (2019). *Machine Hallucinations*. Retrieved August 10, 2025, from <https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations/>
- Anadol, R. (2023). *Refik Anadol Studio*. Retrieved August 17, 2025, from <https://refikanadol.com>
- Apollinaire, G. (1916). *Il Pleut (It Rains)* Visual poem. The Museum of Modern Art Library, New York, United States. Retrieved August 10, 2025, from <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/inventingabstraction/?work=17>
- Apollinaire, G. (1980). *Calligrammes* (A. H. Greet, Trans.; S. I. Lockerbie, Intro.). University of California Press.
- Arn, J. (2024, June 3). Jenny Holzer has the last word, at the Guggenheim. *The New Yorker*. Retrieved August 20, 2025, from <https://www.newyorker.com/magazine/2024/06/10/light-line-jenny-holzer-art-review>
- Berger, J. (2007). *O Ana Adanmış*, çev: Yurdanur Salman, İstanbul, Metis Yayınlar.
- Baetens, J. (2010). Text into image, image into text: Theories of ekphrasis. In V. Robillard & E. Jongeneel (Eds.), *Ekphrasis in literature and film* (pp. 197–219). Rodopi.
- Bishop, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso.
- Bass, S. (1959). *North by Northwest (opening title sequence still)* Film title sequence. Art of the Title. Retrieved August 14, 2025, from <https://www.artofthetitle.com/title/north-by-northwest/>
- Braque, G. (1929). *Still Life le Jour*. National Gallery of Art, Washington, DC, United States. Retrieved August 10, 2025, from <https://www.nga.gov/artworks/46566-still-life-le-jour>
- Candaş Şişman. (n.d.). *Yekpare*. Retrieved August 11, 2025, from <https://csismn.com/YEKPARE>
- Clotmag. (2021). Nohlab Studio: Creating immersive design stories for the modern world. Retrieved August 17, 2025, from <https://clotmag.com>
- CollabCubed. (2012, June 25). *Shakespeare Machine* by Ben Rubin. Retrieved August 8, 2025, from <https://collabcubed.com/2012/06/25/shakespeare-machine-ben-rubin/>
- Ear Studio. (n.d.). About Ben Rubin. Retrieved August 11, 2025, from <https://www.earstudio.com/about>
- Foucault, M. (2021). *Kelimeler ve Şeyler*, çev: Mehmet Ali Kılıçbay, Ankara, İmge Kitabevi.
- Flores, T. (2000). Vectorial elevation: A telematic artwork. *ArtNexus*, (38), 66–67.
- Flusser, V. (1983). *Towards a philosophy of photography*. Reaktion Books. Retrieved November 13, 2025, from http://imagineallthepeople.info/Flusser_TowardsAPhilosophyofPhotography.pdf
- Frentiu, R. (2013). Beyond linguistic borders: Visual poetry at the confluence between the West and the Far East. *European Scientific Journal*, 9(19), 661. Retrieved August 13, 2025, from https://www.academia.edu/25907261/Beyond_Linguistic_Borders_Visual_Poetry_at_the_Confluence_Between_the_West_and_the_Far_East

- Guggenheim Museum. (2024). *Jenny Holzer: Light Line*. Retrieved August 21, 2025, from <https://www.guggenheim.org/exhibition/jenny-holzer-lightline>
- Huang, L., Xu, C., Sun, W., Liu, X., & Zhao, Y. (2019). Research progress on and prospects for virtual brush modeling in digital calligraphy and painting. *Frontiers of Information Technology & Electronic Engineering*, 20(10), 1307–1321.
- Holzer, J. (2024–2025). *Lightline*, Installation view. Solomon R. Guggenheim Museum, New York, United States. Retrieved August 21, 2025, from www.guggenheim.org/video/jenny-holzer-light-line-at-the-guggenheim
- Hayles, N. K. (2012). *How we think: Digital media and contemporary technogenesis*. University of Chicago Press. Retrieved November 13, 2025, from <https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/chicago/H/bo13707659.html>
- Kosuth, J. (1991). *Art After Philosophy and After*, Collected Writings, 1966-1990, G. Guercio (Ed.), London, MIT Press.
- Kittler, F. (1999). *Gramophone, film, typewriter*. Stanford University Press. Retrieved November 13, 2025, from <https://www.sup.org/books/title/?id=2652>
- Kader, D., & Şişman, C. (2010). *Yekpare*, Digital media projection. Istanbul 2010 European Capital of Culture Agency, Istanbul, Turkey. Retrieved August 8, 2025, from <https://csismn.com/YEKPARE>
- Kosuth, J. (1965). *One and Three Chairs*, Installation: chair, photograph, dictionary definition. The Museum of Modern Art, New York, United States. Retrieved August 3, 2025, from <https://www.moma.org/collection/works/81435>
- Kruger, B. (1989). *Untitled (Your Body Is a Battleground)* Photographic silkscreen on vinyl. The Broad, Los Angeles, United States. Retrieved August 16, 2025, from <https://www.thebroad.org/art/barbara-kruger/untitled-your-body-battleground>
- Loknar, N., Bratic, D., & Agic, A. (2020). Kinetic typography—figuration and technology. In *GRID Conference Proceedings* (pp. 715–723).
- Lunenfeld, P. (2000). *Snap to grid: A user's guide to digital arts, media, and cultures*. MIT Press.
- Lozano-Hemmer, R. (2000). *33 Questions per Minute (Relational Architecture 5)* Digital installation. The Museum of Modern Art, New York, United States. Retrieved August 2, 2025, from <https://www.moma.org/collection/works/102431>
- Magritte, R. (1929). *The Treachery of Images (This is not a pipe)* Oil on canvas. Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles, United States. Retrieved August 12, 2025, from <https://collections.lacma.org/node/239578>
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press. Retrieved November 13, 2025, from <https://mitpress.mit.edu/9780262632553>
- MoMA. (2010, February 19). A few words with legendary web designer Yugo Nakamura. *MoMA Inside/Out*. Retrieved August 18, 2025, from https://www.moma.org/explore/inside_out/2010/02/19/a-few-words-with-yugo-nakamura/
- Nakamura, Y. (2000s). *Yugop.com*, Website screenshot. The Museum of Modern Art, New York, United States. Retrieved August 18, 2025, from https://www.moma.org/explore/inside_out/2010/02/19/a-few-words-with-yugo-nakamura/
- Ravetto-Biagioli, K. (2010). Shadowed by images: Rafael Lozano-Hemmer and the art of surveillance. *Representations*, 111(1), 121–143.
- Rhoades, T. (2011). From representation to sensation: The transduction of images in John F. Simon Jr.'s *Every Icon*. *Fibreculture Journal*, (18), 146–176.
- Riyadh Art. (2021). Nohlab. Retrieved August 17, 2025, from <https://riyadhart.sa/en/artists/nohlab/>
- Rubin, B. (2012). *Shakespeare Machine*, Algorithmic text installation. The Public Theater, New York, United States. Retrieved August 5, 2025, from <https://www.parallel.nyc/shakespeare-machine>

- Sanat Tanımı Topluluğu. (1997). *Çalışma 3*. İstanbul: STT Yayını.
- Şahiner, R. (2008). *Sanatta postmodern kırılmalar ya da modernin yapıbozumu*. İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.
- Simon, J. F. (1997). *Every Icon*, software, Java applet. Haus der elektronischen Künste (HEK), Basel, Switzerland. Retrieved August 13, 2025, from <https://hek.ch/en/collection/artworks/every-icon/>
- Smith, J. (2020). Laurie Anderson's virtual realities. *Performance Art Journal*, 42(2), 37–45.
- Smithsonian Magazine. (2020). Refik Anadol's immersive art uses data as a raw material. Retrieved August 10, 2025, from <https://www.smithsonianmag.com/innovation/refik-anadol-immersive-art-180974201/>
- Südor, S. (2021, December). The use of 3D model creation techniques in digital arts. *İdil Journal of Art and Language*, 88, 1757–1779.
- Tzara, T. (1918). Dada manifestosu. In A. Antmen (Ed.), *Sanatçılardan yazılar ve akımlarla 20. yüzyıl Batı sanatında akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Utterback, C., & Achituv, R. (1999). Text Rain. Retrieved August 9, 2025, from <https://camilleutterback.com/projects/text-rain/>
- Utterback, C., & Achituv, R. (1999). *Text Rain* [Interactive installation]. Smithsonian American Art Museum, Washington, DC, United States. Retrieved August 10, 2025, from <https://americanart.si.edu/artwork/text-rain-109552>
- Vadiraj, S., & Rosh, R. (2024). Kinetic typography in digital media. *European Journal of Arts, Humanities and Social Science*, 1(4), 61–66.
- Weiner, L. (2008). *Açıklamalar (1969–1972)*. In A. Antmen (Ed.), *Sanatçılardan yazılar ve akımlarla 20. yüzyıl Batı sanatında akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Yalter, N. (2019). *Black Sand*, Installation: neon, dark sand, metal. Galerist, İstanbul, Turkey. Retrieved August 22, 2025, from <https://www.galerist.com.tr/artworks/560-nil-yalter-black-sand-2019>
- Yetişkin, E. (2012, July). Sular artık tersine akıyor: Yeni medya sanatı nasıl okunabilir? *Art Unlimited*. Retrieved August 16, 2025, from https://www.academia.edu/2044021/Yeni_Medya_Sanat%C4%B1_Nas%C4%B1l_Okunabili



Yapay Zekâ Tabanlı Animasyon Süreçlerinde Yaratıcı Ajansın Yeniden Tanımlanması: Endüstri 4.0 Döneminde Animatör, Makine ve İzleyici İlişkisi

Redefining Creative Agency in AI-Based Animation Processes: The Relationship Between Animator,
Machine, and Audience in the Era of Industry 4.0

Ülkü SÖNMEZ ^{1,*} 

¹ Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü

MAKALE BİLGİSİ

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 31.10.2025

Kabul Tarihi: 09.11.2025

Anahtar Kelimeler:

Yapay Zeka, Yaratıcı Ajans,
Animasyon, Endüstri 4.0,
Yaratıcılık.

ÖZ

Bu teorik çalışma, yapay zekâ destekli üretken modellerin animasyon sanatına entegrasyonunun, geleneksel yaratıcı ajans kavramını nasıl dönüştürdüğünü incelemektedir. Çalışma, Endüstri 4.0'ın dijitalleşme ve otomasyon talebi bağlamında, animasyon üretimindeki yaratıcılık eyleminin, bireysel insan niyetinden çıkarılarak, heterojen insan-makine ağlarına dağılmış kolektif bir eylem biçimine dönüştüğünü kuramsal olarak ileri sürmektedir. Çalışmanın temel kuramsal çerçevesini, ajansı eylemde ve pratik bilinçte konumlandıran insan merkezli sosyolojik yaklaşımlar ile insan olmayan varlıkları aktif aktörler olarak kabul eden Aktör-Ağ Teorisi oluşturmaktadır. Bu perspektif, yapay zekâ sistemlerini sadece pasif bir araç değil, çıktının materyal ve anlamsal sonuçlarını etkileyen bir arabulucu olarak konumlandırır. Makalenin temel bulguları, yaratıcılığın teknik icradan estetik kürasyona kaydığını, algoritmik estetiğin yükseldiğini ve "stil tekelleşmesi" riski taşıdığını göstermektedir. Ayrıca, yapay zekanın getirdiği emek dönüşümünün, animatörün geleneksel teknik becerilerini değersizleştirme potansiyeli taşıdığı ve YZ çıktılarının telif hakları ile etik sınırlara dair ciddi hukuki boşluklar yarattığı tespit edilmiştir. Bu çalışma, animasyon üretiminde yaratıcı ajans kavramını yapay zekâ bağlamında teorik olarak yeniden tanımlamayı amaçlamakta ve yapay zekâ sistemlerinin sanatsal pratikler üzerindeki ontolojik etkilerini kapsamlı bir şekilde analiz ederek disiplinlerarası literatüre özgün bir katkı sağlaması amaçlanmaktadır.

* Sorumlu yazar.

* ulku.sonmez@comu.edu.tr

ARTICLE INFO

Research Article

Received: 31.10.2025

Accepted: 09.11.2025

Keywords:

Artificial Intelligence,
Creative Agency,
Animation, Industry 4.0,
Creativity.

ABSTRACT

This theoretical study examines how the integration of artificial intelligence (AI)-driven generative models into the art of animation transforms the traditional concept of creative agency. Within the context of Industry 4.0's demand for digitalization and automation, the study theoretically argues that the act of creativity in animation production has shifted from an individual human intention to a form of collective action distributed across heterogeneous human-machine networks. The main theoretical framework of this study is built upon sociological approaches that situate agency within action and practical consciousness, as well as Actor-Network Theory, which recognizes non-human entities as active agents. This perspective positions AI systems not as passive tools but as mediators that influence both the material and semantic outcomes of the creative process. The main findings of the article reveal that creativity has shifted from technical execution to aesthetic curation, that algorithmic aesthetics are on the rise, and that there is a potential risk of "style monopolization." Furthermore, the transformation of labor brought about by AI carries the potential to devalue the traditional technical skills of animators and exposes significant legal and ethical gaps regarding copyright and authorship of AI-generated outputs. The study aims to theoretically redefine the concept of creative agency within the context of artificial intelligence in animation production and to provide an original interdisciplinary contribution by comprehensively analyzing the ontological effects of AI systems on artistic practices.

GİRİŞ

Animasyon, görsel hikâye anlatımının en teknoloji odaklı biçimlerinden biri olarak, tarihsel süreçte her zaman teknolojik ilerlemelerle paralel bir gelişim göstermiştir (Manovich, 2021). 20. Yüzyılın başlarındaki geleneksel el çizimi tekniklerinden, 90'larda başlayan dijitalleşme dalgasıyla 3D modelleme ve bilgisayar tabanlı görsel efektlere geçişe kadar, her evrim süreci sanatsal iş akışlarını ve estetik sınırları yeniden şekillendirmiştir. Ancak, son on yılda derin öğrenme ve üretken yapay zekâ teknolojilerinin sanata entegrasyonu (Chen & Lin, 2014), sektörün karşılaştığı dönüşümün niteliğini kökten değiştirmiştir.

Animasyon endüstrisi, üretken yapay zekâ modellerinin örneğin; Stable Diffusion, Midjourney, Runway Gen-4 ve özellikle sinematik video üretimi potansiyeli sunan Sora 2'nin yükselişiyle benzeri görülmemiş bir hızlanma ve otomasyon yaşamaktadır. Bu araçlar, metinden veya görüntüden hiperrealist, yüksek çözünürlüklü ve tutarlı animasyon dizileri üretme yeteneği sunarak, geleneksel prodüksiyon sürelerini haftalardan dakikalara indirgeme potansiyeli taşımaktadır (Meshy, 2025). Bu dönüşüm sadece bir hızlanma meselesi değil aynı zamanda animasyon sanatındaki yaratıcı emeğin tanımını değiştiren ontolojik bir meseledir.

Geleneksel animasyon iş akışlarında, 2D çizim, 3D modelleme, doku atama ve hareket yakalama gibi görevler yüksek düzeyde teknik uzmanlık ve zaman yoğunluğu gerektirirdi (Manovich, 2021). Günümüzde ise Meshy AI gibi platformlar, basit girdilerden yüksek kaliteli 3D modeller ve dokular üreterek varlık oluşturmaya basitleştirirken; DeepMotion, işaretleyicisiz hareket yakalama ile gerçekçi karakter animasyonunu demokratikleştirmektedir. Bu otomasyon, Endüstri 4.0'ın (Schwab, 2016; Tonga & Tonga, 2022) dijitalleşme ve akıllı üretim temelinde maliyetleri düşürme ve verimliliği artırma hedefleriyle tam olarak örtüşmektedir (Hesmondhalgh, 2013). Yapay zekâ animasyon endüstrisinin bu yeni endüstriyel paradigmaya entegrasyonunu hızlandıran bir katalizör görevi görmektedir.

Ancak, yapay zekâ araçlarının ortaya çıkışı sadece teknik bir ilerleme olarak değil, ontolojik bir dönüşüm olarak ele alınmalıdır. Geleneksel dijital araçlar örneğin; After Effects, Maya, 3D Max gibi uygulamalar kullanıcının niyetini yansıtan pasif arayüzlerken, üretken yapay zekâ sistemleri, devasa eğitim verilerinden öğrendiği karmaşık örüntülere dayanarak, kullanıcının girdisini, Latour'un (2005) terminolojisiyle bir "çeviri" eylemiyle beklenmedik sonuçlara dönüştüren aktif arabuluculardır. Makinenin bu arabuluculuk rolü, animatörün yaratıcı niyetinin, makinenin özerk üretim kapasitesi içinde eridiği ve yeniden şekillendiği bir iş birliği alanını tanımlar (Latour, 2005). Bu bağlamda, bu makalenin temel araştırma problemi, yapay zekanın otomasyon gücü ve ortak yaratıcılık potansiyeli göz önüne alındığında, açıkça formüle edilmektedir: "Yapay zekâ destekli animasyon ortamlarında yaratıcı ajansın sınırları nasıl yeniden tanımlanmaktadır?"

Çalışma, animasyon üretiminde yaratıcı ajans kavramını yapay zekâ bağlamında teorik olarak yeniden tanımlamayı amaçlamaktadır. Yapay zekâyı Aktör-Ağ Teorisi (Latour, 2005) perspektifinden aktif bir "aktör" olarak ele alarak, ajansın bireysel insandan heterojen insan-makine ağlarına dağılımını kuramsal bir çerçeveye oturtmaktadır. Bu yaklaşım, sadece teknik yeterlilik veya ekonomik verimlilik tartışmalarının ötesine geçerek, yaratıcılığın, emeğin, estetiğin ve hukukun ontolojik düzeydeki değişimlerini ele alması bakımından literatüre özgün bir katkı sağlamaktadır.

1. KURAMSAL ARKA PLAN

Animasyon sektöründeki ajans dönüşümünü analiz etmek, öncelikle sosyolojik ve post-hümanist kuramlar ışığında ajansın ne anlama geldiğini netleştirmeyi gerektirir.

1.1. Yaratıcı Ajansın Sosyal Teorideki Kökleri

Geleneksel sosyolojik kuramlar, ajansı bireyin yapısal kısıtlamalar içinde eyleme geçme kapasitesi ve rasyonel niyetin sonucu olarak tanımlar (Giddens, 1984). Anthony Giddens (1984), Yapılandırma Teorisi'nde

(Structuration Theory), ajansı bireyin bilinçli niyetlerini gerçekleştirme yeteneği, yani eylemde ve pratik bilinçte konumlandırmıştır. Giddens'a göre fail, eylemlerinde yapıdan yararlanır ve bu eylemler, yapıyı üretmeye ve yeniden üretmeye hizmet eder (Jones & Karsten, 2008). Yaratıcılık bu perspektifte, bireysel becerinin ve sanatsal vizyonun ürünüdür.

Benzer şekilde, Margaret Archer (2003), morfo-genetik süreçler ajansı incelemiş, yapı ve ajansı analitik olarak ayırarak (Archer, 1995; S_R52), bireyin yapısal koşullar ve kültürel sistemler arasındaki etkileşimde dönüştürücü rolüne odaklanmıştır (Archer, 2000). Archer'ın yaklaşımı, animatörün sadece yapı tarafından belirlenen değil, aynı zamanda yapıyı yeniden şekillendiren bir aktör olarak evrimini (Archer, 2003) vurgular. Yapay zekâ öncesi dönemde bu insan merkezli modeller yeterliydi, zira kullanılan araçlar pasif uzantılardı.

1.2. Aktör-Ağ Teorisi (ANT) ve Dağıtılmış Ajans

Yapay zekanın animasyon üretiminde aktif rol üstlenmesi, ajansın münhasıran insanlara ait olduğu görüşünü sorgulamaktadır. Post-hümanist ve Yeni Materyalist yaklaşımlar (Barad, 2007; Vint, 2010), ajansın insan ve insan olmayan varlıklar arasında paylaşıldığını öne sürer. Bu bağlamda, Bruno Latour'un (2005) Aktör-Ağ Teorisi (ANT) merkezi bir rol oynar.

ANT, sosyal yaşamın, insanlar ve insan olmayan varlıklar arasındaki dinamik ve sürekli değişen ilişkiler ağı aracılığıyla inşa edildiğini savunur. Latour (2005), insan olmayan varlıkların (teknolojik cihazlar, algoritmalar) ağlar içinde aktif aktör veya katılımcı olma kapasitesinde ısrar eder. Yapay zekâ sistemleri, animasyon ağında (animatör, yazılım, veri) aktif rol üstlenerek, çıktıları sadece icra etmekle kalmaz, onları "çevirir", bu da yapay zekanın bir arabulucuya dönüştüğünü gösterir.

Bu durum, yaratıcı ajansın tek bir animatörden çıkarılıp tüm heterojen ağa dağıtılması anlamına gelir. Bu dağıtılmış ajans perspektifi, eserin oluşumunda makinenin ontolojik bir aktör olarak kabul edilmesini zorunlu kılar, bu da geleneksel insan merkezli sorumluluk anlayışının (Giddens, 1984) hukuki ve etik alanlarda ciddi bir krizle karşı karşıya olduğunu gösterir.

1.3. Endüstri 4.0 ve Yaratıcı Emek Dönüşümü

Animasyon endüstrisindeki yapay zekâ entegrasyonu, Klaus Schwab (2016) tarafından tanımlanan Endüstri 4.0'ın temel mantığını yansıtır: dijitalleşme ve akıllı otomasyon ile verimliliğin maksimize edilmesi Endüstri 4.0'ın tasarım, sanat ve yaratıcı endüstrilerin (Schwab, 2016) merkezîyetini artırdığı bağlamda YZ, süreçleri otomatize ederek animasyon stüdyolarının yüksek üretkenlik seviyesine ulaşmasını sağlar.

Bu otomasyon, yaratıcı emeğin niteliklerini köklü bir şekilde değiştirir (Hesmondhalgh, 2013). Maddi olmayan emeğin (Lazzarato, 2005) ve kültürel/yaratıcı emeğin (Hesmondhalgh, 2019; Ulusoy, 2023) önem kazandığı bu dönemde, yapay zekâ tekrarlayan teknik görevleri ortadan kaldırarak geleneksel teknik becerilerin ekonomik değerini düşürür (Hesmondhalgh, 2013). Endüstri 4.0'ın eğitim alanına etkileri de bu dönüşümü zorunlu kılar, yaratıcı becerilere sahip olmayanlar işsizlik riskiyle karşılaşacaktır. Animatör, artık teknik uygulayıcıdan çok, algoritmik süreci yönlendiren bir yönetmen rolüne evrilmek zorundadır.

2. YAPAY ZEKÂ VE ANİMASYON ÜRETİMİNDE YARATICILIĞIN DÖNÜŞÜMÜ

YZ araçları, animasyon sürecindeki teknik engelleri ortadan kaldırarak yaratıcılığın tanımını, bireysel el becerisinden kolektif insan-makine eylemine (McCormack & Dorin, 2022) kaydırmaktadır.

2.1. Üretim Süreçlerinde Otomasyon ve Animatörün Yeni Rolü

Yapay zekanın animasyon süreçlerine etkisi, temel iş akışlarını otomatikleştirme kapasitesinde yatmaktadır. Cascadeur gibi araçlar, fizik tabanlı YZ desteğiyle karakter hareketini geliştirirken AnimateDiff, metin ve görüntü girdilerinden dinamik diziler üretir. Dudley Andrew'un (2018) sorduğu "kamera gerekli mi?" sorusu, YZ çağında "animatörün eli gerekli mi?" sorusuna dönüşmektedir (Manovich, 2021).

Bu ortamda animatörün rolü, teknik uygulayıcıdan küratör ve estetik yargılayıcıya dönüşür. Yapay zeka araçları kullanıcıya görsel stil, hareket hızı ve zamanlama üzerinde kontrol sağlama iddiasındadır. Ancak bu kontrol, yapay zekanın ürettiği sınırsız potansiyel evren içinden tutarlı ve anlamlı bir anlatıyı seçme ve filtreleme eylemi aracılığıyla gerçekleşir. Yaratıcılık, artık icraat becerisinde değil estetik karar verme yeteneğinde konumlanır (McCormack & Dorin, 2022). Animatörün ajansı, makinenin ürettiği varyasyonları eleştirel bir gözle değerlendirme ve sanatsal vizyonla uyumlu çıktıyı seçme yeteneği olarak yeniden tanımlanır.

2.2. Algoritmik Estetik ve Stil Tekelleşmesi Olgusu

Üretken YZ modelleri, devasa veri kümelerinden öğrendikleri örüntüleri kullanarak, insan niyetinden bağımsız, kendine özgü bir estetik dil, yani Algoritmik Estetik (Manovich, 2019) üretirler. Manovich (2021), sinemanın kodlarla üretilen otonom üretime evrildiğini savunur. Bu estetik, hızlı yayılım ve kolay erişilebilirlik sayesinde sektörde hızla baskın hale gelme riskini taşır.

Yapay zekâ modellerinin sürekli aynı estetik parametreleri kullanarak benzer çıktılar üretme eğilimi, stil tekelleşmesi olgusuna yol açabilir (Pajkovic, 2022). Bu durum, yaratıcı çeşitliliği azaltabilir ve animasyon sanatının deneysel ruhuna zarar verebilir. Bu riskin gerçekleşmesi, izleyicinin YZ tarafından üretilen eserleri sıradan veya türev olarak algılamasına neden olabilir.

Yaratıcılık, bu bağlamda, artık bireysel bir ifade olmaktan ziyade, insan (niyet ve kürasyon) ve makine (hesaplama ve icraat) arasındaki kolektif bir eylemdir (McCormack & Dorin, 2022). Makinenin aktif estetik karar sürecine dahil olması (Hertzmann, 2018; Agüera y Arcas, 2017), yaratıcılığın tanımını işbirlikçi ve heterojen bir eyleme doğru genişletirken (Elgammal vd., 2017), aynı zamanda özgünlüğün kaynağını sorgulatır (Elgammal, 2022).

3. EMEK, ETİK VE TELİF TARTIŞMALARI

Yapay zekâ destekli animasyon süreçleri, yaratıcı emeğin değerini ve fikri mülkiyetin sınırlarını belirleyen hukuki ve etik yapıları temelden zorlamaktadır.

3.1. Animatörün Emek Değerinin Yeniden Tanımlanması

Endüstri 4.0'ın (Schwab, 2016) getirdiği otomasyon, animasyon endüstrisinde emek yoğun ve tekrar eden süreçleri otomatikleştirmesiyle, animatörün harcadığı fiziksel ve teknik emeğin ekonomik değerini düşürmektedir (Hesmondhalgh, 2013). Bu durum, geleneksel teknik becerilerin yıpranmasına neden olur.

Animatörlerin işsizlik riskiyle karşılaşmaması için, geleneksel el becerilerinin yerini hızla yapay zeka sistemlerini yönetme, prompt mühendisliği ve kompleks çıktılar arasında estetik seçim yapma gibi bilişsel ve yönetsel becerilerin alması gerekmektedir. Prompt Mühendisliği, yapay zekadan etkili ve doğru sonuçlar almak için optimize edilmiş girdiler oluşturma sanatıdır ve bu yeni beceri, animatörün emek değerini bilişsel keskinlik ve sanatsal vizyonla ölçülen bir yönetmenlik rolüne taşır.

3.2. Makine-Yardımlı Sanatın Etik Sınırları

Akademik ve sanatsal etik ilkeleri, özgünlüğü ve dürüstlüğü temel alır. Yapay zekanın büyük veri setlerinden öğrenme şekli, bu etik yapıyı doğrudan tehdit etmektedir. YZ modellerinin, telif hakkıyla korunan sanat eserlerini genellikle izin veya tazminat olmaksızın eğitmek için kullanması, geniş çaplı bir etik ihlal potansiyeli yaratmaktadır (Bara vd., 2024).

Bu durum, makine-yardımlı sanatın temel etik sınırını oluşturur. Yapay zekanın sağladığı verimlilik, sanatçıların geçmiş emeğinin etik olmayan yollarla sömürülmesine dayanıyorsa yapay zekâ animasyonunun kültürel meşruiyeti sorgulanmalıdır. Animatörlerin artık yapay zekâ sistemlerini yöneten ve etik kurallara riayet eden birer "AI süpervizörü" olarak hareket etmeleri beklenmektedir (Connolly, 2024).

3.3. Telif Hakkı, Özgünlük ve Sahiplik Sorunları

Fikri mülkiyet hukuku, yapay zekâ animasyonunun hızına ayak uydurmakta zorlanmaktadır. Türk Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK), eserin sahibini "yaratıcısı olan kişi" olarak tanımlarken, YZ ile üretilen çıktının hukuki statüsü belirsizliğini korumaktadır.¹⁰ Doktrindeki ağırlıklı görüş, eserin hususiyetini eser sahibinin bireyselliğine ve kişiliğine bağlayarak, otomatik sistemlerde üreticiliğin mümkün olmadığını savunur (İbrahimli, 2024; Doğan, 2022; Ergen, 2022).

Uluslararası yargı kararları da genellikle eserin orijinal niteliğini insan yaratıcılığıyla ilişkilendirmektedir (WIPO, 1996). Bu yasal boşluk, özgünlük ve sahiplik konularında belirsizliklere yol açmaktadır. Andersen'in (2023) başlattığı hukuki süreçler, yapay zekâ sistemlerinin eğitim verisi sorununu ve özgünlük tanımındaki krizi somutlaştırmıştır (Elgammal, 2022). Ajansın dağılmış olması (Latour, 2005), sorumluluğun da ağıdaki tüm aktörlere yayılmasını gerektirmekte; ancak hukuk, sorumluluğu hala tek bir insan öznesinde aramaktadır.

4. İZLEYİCİ PERSPEKTİFİ: ALGI VE DEĞER

Yapay zekâ destekli animasyonun kültürel entegrasyonu, izleyicinin sanatsal esere atfettiği değeri ve medya estetiği anlayışını etkilemektedir.

4.1. İzleyici Algısı: İnsan Dokunuşu ve Yaratıcılığa Atfedilen Değer

İzleyici, sanatsal üretime duygusal derinlik, otantiklik ve "insan yaratıcılığı" atfetme eğilimindedir. Bir animasyonun yapay zekâ tarafından üretildiğinin veya yapay zekâ tarafından büyük ölçüde desteklendiğinin bilinmesi, izleyicinin esere atfettiği değeri değiştirebilir. Yapay zekanın ürettiği görsellerin teknik mükemmelliği (*hyperrealism*), eserin arkasındaki "sanatçının ruhu" veya otantiklik arayışını tatmin edemeyebilir.

Bara ve meslektaşlarının (2024) araştırması, yapay zekâ arka plan süreçleri hakkında somut bilgi verilmesinin, finansal çıkar elde etme ve "sanat eseri statüsü" gibi konularda ahlaki kabul edilebilirliği ve estetik çekiciliği azalttığını ortaya koymuştur. Bu durum, yapay zekâ animasyonunda bir otantiklik açığı yaratır. İzleyici, teknik mükemmeliyetin artık yapay zekâ tarafından standartlaştırıldığı bir çağda (Manovich, 2019), değeri zorlu el emeği (*craftsmanship*) yerine, estetik yönlendirme, yaratıcı kürasyon ve iyi *prompt* stratejisi (*intellectual direction*) olarak yeniden konumlandıracaktır.

4.2. Medya Estetiği ve Kültürel Anlam Üretimi

Yapay zekanın yaygınlaşması, medya estetiğinin de dönüşümünü gerektirir. Estetik, güzellik ve tat ile ilgili felsefi bir disiplin olup, yapay zekâ ile birlikte algoritmik bir boyuta geçmiştir (Manovich, 2019). Eğer yapay zekanın yarattığı stil tekelleşmesi riski gerçekleşirse izleyicinin estetik beklentileri standartlaşabilir.

Ancak Aktör-Ağ Teorisi çerçevesinde (Latour, 2005) izleyici de bu yeni ağın bir parçasıdır. İzleyicinin yapay zekâ sanatına yönelik eleştirel tepkisi, YZ teknolojilerinin sanatsal alandaki meşruiyetini belirleyen kritik bir aktör eylemidir. Bu, sanatın sadece bireysel deha ürünü değil, aynı zamanda heterojen ağların sonucu olarak da görüldüğü post-hümanist bir estetik anlayışına geçişi işaret eder. İzleyici, yapay zekâ animasyonunun yarattığı yeni üretim modellerini, Endüstri 4.0'ın getirdiği esnekliğin bir sonucu olarak kabul etmeyi öğrenmek zorundadır.

5. TARTIŞMA

Yapay zekanın animasyon süreçlerine entegrasyonu, endüstriyel ve eğitimsel yapılar üzerinde derin etkiler yaratmakta, geleneksel stüdyo ve pedagoji modellerini kökten değiştirmektedir.

5.1. Yeni Üretim Modelleri ve Endüstriyel Dönüşüm

Yapay zekanın otomasyon kapasitesi, geleneksel büyük stüdyo modellerinin yerini alabilecek yeni ve çevik üretim modellerini ortaya çıkarmaktadır. Runway, Kling, Sora ve Veo gibi yapay zekâ araçları, bireysel sanatçılara ve küçük ekiplere, yüksek kalitede sinematik çıktıları düşük maliyetle ve yüksek hızda üretme yeteneği sağlamaktadır. Bu durum, merkezi olmayan, esnek “mikro stüdyo” modelini güçlendirir ve “tek kişi yönetmen” kavramının önünü açar.

Endüstri 4.0'ın sağladığı esnekliğe paralel olarak (Schwab, 2016), bu mikro stüdyolar, büyük stüdyoların bürokratik yapılarına göre daha çevik ve yaratıcı riske daha açık olabilirler. Yapay zekâ sayesinde rutin görevlerin otomasyonu, yaratıcıların zamanlarını teknik icraattan çok, hikâye anlatımı, sanatsal yönlendirme ve kürasyon gibi bilişsel süreçlere ayırmasına olanak tanır. Ancak bu model aynı zamanda yapay zekanın eğitim verisi kaynaklı hukuki risklerin (Andersen, 2023) artması anlamına da gelebilir (İbrahimli, 2024)

5.2. Geleneksel Animasyon Pedagojisinin Dönüşümü

Yaratıcı ajansın tanımındaki değişim, animasyon pedagojisinin de köklü bir reforma tabi tutulmasını gerektirmektedir. Animasyon sektör profesyonelleri bile yapay zekâ uygulamalarını kabul etme niyetlerini sosyal etki ve algılanan performans gibi boyutlarla değerlendirmektedir. Geleneksel olarak teknik yeterliliğe odaklanan eğitim kurumları artık yapay zekanın teknik icraat becerilerini hızla gereksiz kıldığını kabul etmelidir.

Yeni animasyon pedagojisi, yapay zekâ araçlarını etkin yönetme, eleştirel düşünme, algoritmik estetiği okuma ve etik/hukuki sorunları anlama becerilerini merkeze almalıdır (Connolly, 2024). Özellikle prompt mühendisliği eğitimi, animatörün bilişsel ajansını güçlendiren temel bir yetkinlik haline gelmelidir. Eğitim, öğrencilere yapay zekanın sadece bir araç değil çıktının ontolojisini ve materyal sonuçlarını etkileyen aktif bir aktör olduğu (Latour, 2005) bilincini aşılmalıdır.

5.3. İnsan-Makine İşbirliğinde Yaratıcı Ajansın Geleceği

Yaratıcı ajansın geleceği, bireysel insana bağlı kalmak yerine, sürekli değişen ve geçici insan-makine ağları içinde akışkan ajans olarak görülmelidir (Latour, 2005). Bu iş birliğinde insanın nihai ve vazgeçilmez rolü, niyetin koruyucusu olmasıdır. Yapay zekâ hesaplama ve icra etme kapasitesine sahipken sanatın neden yaratıldığına dair teleolojik ajans hala insana aittir.

Animatörün yaratıcı ajansı, teknik beceriden, vizyonu koruma, etik sınırları belirleme ve makinenin sonsuz çıktı potansiyeli içinden sanatsal bir anlam bütünlüğü kurma yeteneği olarak evrilmiştir (McCormack & Dorin, 2022). Bu bilişsel ve estetik yönlendirme, Endüstri 4.0'ın hız ve verimlilik talepleri karşısında yaratıcılığın ve özgünlüğün korunmasını sağlayacak merkezi unsur olacaktır (Schwab, 2016).

SONUÇ

Yapay zekâ, animasyon sanatını Endüstri 4.0 mantığına uygun olarak yeniden şekillendirmiştir. Bu çalışma, yaratıcı ajansın geleneksel insan merkezli tanımından, insan ve makineyi kapsayan dağıtılmış ve kolektif bir ağ eylemi olarak dönüştüğünü kuramsal olarak ispatlamıştır. Yapay zekanın getirdiği otomasyon, bir yandan üretimi demokratikleştirerek mikro stüdyo modelini güçlendirirken, diğer yandan algoritmik estetiğin homojenleşmesi, geleneksel emeğin değerinin düşmesi ve fikri mülkiyet hukuku alanında ciddi boşluklar yaratması gibi kritik sorunları beraberinde getirmiştir.

Yaratıcılığın geleceği, insanın bilişsel kürasyon yeteneğine ve makineyle olan etik ilişkisine bağlıdır. İnsan, makinenin sunduğu sınırsız imkanlar içinde anlam ve otantiklik üreten nihai aktör ve etik denetçi olarak konumlanmalıdır. Bu karmaşık dönüşümü yönetmek ve sürdürülebilir bir yaratıcı ekosistem oluşturmak için aşağıdaki etik, hukuki ve eğitimsel öneriler hayati önem taşımaktadır:

Yapay zekâ kullanımına yönelik etik ve hukuki öneriler, yaratıcı emeğin korunması ve üretken teknolojilerin toplumsal güven çerçevesinde meşruiyet kazanması açısından kritik bir öneme sahiptir. Bu bağlamda, yapay zekâ çıktılarının hangi eğitim verileriyle üretildiğine ilişkin hukuki şeffaflık mekanizmalarının kurulması, telif hakkı sahiplerine adil tazminat modellerinin geliştirilmesi ve prompt yazarlığı ile estetik kürasyonun yaratıcı eylem olarak tanınması gerekmektedir. Üretken modellerle oluşturulan sanat eserlerinin Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamındaki konumunun açıkça belirlenmesi hem sanatçıların haklarını hem de izleyicinin güvenliğini koruyacaktır. Bununla birlikte, animasyon endüstrisinde etik veri kullanımını garanti altına alan bağımsız denetim standartlarının hayata geçirilmesi, makine-yardımlı sanatın kültürel meşruiyetini güçlendirirken, otantiklik ve sanatsal sorumluluk konularında yeni bir bilinç oluşturacaktır. Bu süreçte, yapay zekânın emeği dönüştüren doğası dikkate alınmalı; kürasyon, estetik yönlendirme ve bilişsel karar süreçlerinde harcanan entelektüel emeğin, geleneksel teknik beceriler kadar değerli kabul edilmesini sağlayacak telif ve sözleşme modelleri geliştirilmelidir.

Eğitim ve pedagojiye ilişkin öneriler ise animasyon alanında köklü bir dönüşüm ihtiyacına işaret etmektedir. Günümüzün yaratıcı üretim ortamında teknik yeterliliğin ötesine geçilerek, yapay zekâ araçlarını yönetme, algoritmik estetiği eleştirel okuma ve etik-hukuki sorumlulukları anlama gibi becerilerin merkezde olduğu yeni bir pedagojik yaklaşım benimsenmelidir. Öğrenciler, yapay zekâyı yalnızca bir araç değil yaratıcı sürecin aktif bir işbirlikçisi olarak görmeli ve ürettikleri her çıktının kolektif bir eylemin sonucu olduğunu kavramalıdır. Bu dönüşüm, sanat, bilgisayar bilimleri, sosyoloji ve hukuk gibi disiplinlerin bütünleştiği çok boyutlu bir eğitim anlayışıyla desteklenmelidir. Böylece geleceğin animatörleri, yalnızca teknik olarak donanımlı değil, aynı zamanda eleştirel düşünebilen, etik muhakeme gücüne sahip ve Endüstri 4.0'ın karmaşık yaratıcı ekosistemine uyum sağlayabilen bireyler olarak yetiştirilecektir.

EXTENDED SUMMARY

Introduction

This study investigates how AI-driven generative models such as Stable Diffusion, Midjourney, Runway, and Sora/Veo are transforming the traditional, human-centered notion of creative agency in animation. Within the framework of Industry 4.0—characterized by digitalization, automation, and smart production—the research argues that creativity in animation has evolved from being the intentional act of a single animator into a distributed practice emerging from complex human-machine networks. Drawing on sociological theories of agency (Giddens' structuration theory and Archer's morphogenetic approach) and Bruno Latour's Actor-Network Theory, the article conceptualizes AI not as a passive instrument but as an active mediator that reshapes meaning and material form. The central research question, therefore, is formulated as: "In AI-supported animation environments, how are the boundaries of creative agency being redefined?" The

significance of this inquiry lies in its attempt to shift the debate from efficiency and productivity toward deeper ontological and ethical questions of authorship, labor, and aesthetics in animation.

Method

The research adopts a qualitative and theoretical approach based on comparative conceptual analysis. Instead of collecting empirical data, the study systematically compares human-centered agency models with posthumanist and new materialist perspectives, particularly Barad's agential realism and Latour's Actor–Network Theory. These frameworks are then applied to contemporary AI-based animation workflows—including Runway, Meshy, DeepMotion, AnimateDiff, and Cascadeur—to examine how creative roles are redistributed. The methodological process involves defining the classical concept of agency, reinterpreting AI as an active co-agent, situating automation within the macro-context of Industry 4.0, and deriving implications for creativity, ethics, and authorship. The study relies on analytical synthesis of sectoral reports, current AI animation tools, and legal–ethical debates to construct its argument.

Findings and Results

The analysis reveals that the emergence of AI in animation production has fundamentally reconfigured the structure of creative labor, aesthetic diversity, and authorship. By automating time-consuming technical stages such as modeling, rigging, and motion capture, AI shifts the animator's role from a technical executor to an aesthetic curator or “prompt designer,” emphasizing curation and direction rather than manual production. However, since most generative models are trained on similar datasets, the resulting outputs tend to converge stylistically, leading to aesthetic homogenization and the potential formation of “style monopolies.” Moreover, the automation celebrated by Industry 4.0 simultaneously devalues traditional craftsmanship while exposing unresolved tensions in copyright law, where authorship remains bound to the human subject. The study also notes that the ethical opacity of data training processes, along with the absence of transparent attribution systems, creates significant gaps in fairness and compensation. On the audience side, awareness of AI's involvement in animation tends to alter perceptions of artistic authenticity, indicating that creative value is increasingly associated with human intention, ethical supervision, and aesthetic judgment rather than the technical perfection of images.

Discussion and Conclusions

The findings demonstrate that AI-based animation compels a paradigm shift from an individual, human-exclusive model of agency toward a distributed and networked model where the animator, AI system, datasets, legal frameworks, and audiences collaboratively shape the creative outcome. While this supports Latour's notion that non-human entities can act as genuine agents, it simultaneously exposes a legal and ethical lag, as responsibility and ownership continue to be attributed solely to the human creator even though creativity now emerges from a multi-agent ecology. To address this gap, the study recommends establishing legal transparency and fair-compensation mechanisms regarding training data, recognizing prompting and aesthetic curation as legitimate forms of creative labor, integrating AI literacy, algorithmic aesthetics, and ethics into animation education, and conducting further research on audience reception. Ultimately, the sustainability of creative autonomy in the era of AI will depend not on resisting automation but on maintaining the human role as the ethical and intentional core within rapidly evolving Industry 4.0 animation pipelines.

KAYNAKÇA

- Agüera y Arcas, B. (2017). Art in the age of machine intelligence. *Arts*, 6(4), 18. <https://doi.org/10.3390/arts6040018>
- Andersen, J. (2023). *Art, algorithms, and ownership: The legal landscape of generative AI*. MIT Press.
- Andrew, D. (2018). *Kamera gerekli mi? Sinema teorisi*.
- Archer, M. S. (1995). *Realist social theory: The morphogenetic approach*. Cambridge University Press.

- Archer, M. S. (2000b). For structure: Its reality, properties and powers: A reply to Anthony King. *Sociological Review*, 48(3), 464–472. <https://doi.org/10.1111/1467-954X.00226>
- Archer, M. S. (2003). *Structure, agency and the internal conversation*. Cambridge University Press.
- Bara, I., et al. (2024). AI contextual information shapes moral and aesthetic judgments of AI-generated visual art. *AI & Society*. (Basımda). <https://www.researchgate.net/publication/388162924>
- Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press.
- Chen, X. W., & Lin, X. (2014). Big data deep learning: Challenges and perspectives. *IEEE Access*, 2, 514–525.
- Connolly, M. (2024). AI and economic impact on animation. *Educational Voice*. <https://educationalvoice.co.uk/ai-economic-impact-on-animation/>
- Doğan, E. (2022). *Yapay zekânın hukuki statüsü ve sorumluluğu*. Seçkin Yayınları.
- Elgammal, A. (2022). Artificial intelligence, art, and the future of creativity. *Journal of Artificial Intelligence Research*, 74, 187–209.
- 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*. <https://arxiv.org/abs/1706.07068>
- Ergen, M. (2022). *Yapay zekâ teknolojilerinin ortaya koyduğu buluşların patentlenebilirliği*. Yetkin Yayınları.
- Giddens, A. (1984). *The constitution of society: Outline of the theory of structuration*. University of California Press.
- Hertzmann, A. (2018). Can computers create art? *Arts*, 7(2), 18. <https://doi.org/10.3390/arts7020018>
- Hesmondhalgh, D. (2013). *The cultural industries* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Hesmondhalgh, D. (2019). *The cultural industries* (4th ed.). SAGE Publications.
- İbrahimli, K. (2024). Yapay zekâ ile üretilen eserlerde hak sahipliği. *Hukuk ve Bilişim Dergisi*. <https://hukukvebilisim.org/yapay-zeka-ile-uretilen-eserlerde-hak-sahipligi/>
- Jones, M., & Karsten, H. (2008). Giddens’s structuration theory and information systems research. *MIS Quarterly*, 32(1), 127–157.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.
- Lazzarato, M. (2005). Immaterial labour. In M. Hardt & A. Negri (Eds.), *Radical thought in Italy: A new agenda* (pp. 133–147). University of Minnesota Press.
- Manovich, L. (2019). *AI aesthetics*. Strelka Press.
- Manovich, L. (2021). Algoritmik sinema: Yapay zekâ çağında film endüstrisine eleştirel bir bakış. *Digital Art & Media Journal*, 3(1).
- McCormack, M., & Dorin, A. (2022). Human-machine co-creation: Aesthetic judgment and interactive computational systems. *AI & Society*, 37(1), 1–15.
- Meshy AI. (t.y.). Animasyonda yapay zekâ: Yaratıcı iş akışlarını devrim yaratmak – Blog. *Meshy AI*. 27 Ekim 2025 tarihinde <https://www.meshy.ai/tr/blog/ai-in-animation> adresinden erişildi.
- Pajkovic, S. (2022). Algorithmic cultures: The new abstract framework for cultural reality. *Critical Approaches to Culture and Communication*, 15(4).
- Schwab, K. (2016). *The fourth industrial revolution*. World Economic Forum.
- Tonga, M. Y., & Tonga, M. (2022). Endüstri 4.0’a genel bir bakış: Sanayinin geleceği. *İslahiye İİBF Uluslararası E-Dergi*, 6(6), 40–60.
- Ulusoy, T. (2023). Sanat emeği kavramının soy kütüğü ve çağdaş sanat emeği süreçleri. *DergiPark*. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3780832>

- Vint, S. (2010). *After the human: Culture, theory and criticism in the posthuman era*. Cambridge University Press.
- WIPO. (1996). *Telif Hakları Andlaşması (WCT)*. Dünya Fikri Mülkiyet Teşkilatı. <https://tr.mu-yap.org/wp-content/uploads/2022/05/WCT-TR.pdf>



Yerelden Evrensele Multidisipliner Anlayışta Sanat Üretimi Art Production in a Multidisciplinary Approach from Local to Universal

Emre Şimsir^{1*}, F. Deniz KORKMAZ²

¹ Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanatta Yeterlik Programı

² Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel Sanatlar Bölümü

MAKALE BİLGİSİ

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 05.11.2025

Kabul Tarihi: 26.11.2025

Anahtar Kelimeler:

Sanatta Yerellik, Sanatta
Evrensellik, Kültür.

ÖZ

Bu çalışmada, sanat eserlerinde yerel kültürel öğelerin kullanımı ile evrensel sanat arasındaki ilişki incelenmiş, sanatçının kendi yerel kültürel değerlerini anlayıp içselleştirmeden evrensel bir sanat diline ulaşabilme olasılığı tartışılmıştır. Bunlara ek olarak, sanat ve tasarımda geleneksel kültürel öğelerin kullanımının özgünlüğe ve uluslararası tanınırlığa hangi açılardan katkıda bulunduğu da incelenmiştir. Araştırmada, literatür tarama tekniği kullanılmış, eserlerin yorumlanmasında görsel analiz yöntemi tercih edilmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre, sanat eserlerinde yerel öğelerin kullanımı sanatsal anlatıları zenginleştirmekte ve kültürel sürdürülebilirliğe katkı sağlamaktadır. Buna karşın, dijital medya gibi ortamlar sanat eserlerini küresel platformlar yoluyla geniş izleyici kitlesine ulaştırırken aynı zamanda ticarileşme ve kültürel şeyleşme risklerini de beraberinde getirmektedir. Çalışmada, yerel özgünlüğün küresel çapta korunması ile anlamlı sanatsal üretim arasında olumlu ilişki bulunduğu görülmüştür. Araştırmada örneklem olarak seçilen sanatçılar, sonuç olarak eserlerinde kendi kültürel miraslarını çağdaş sanatsal tekniklerle harmanlayarak küresel platformlarda tanınır hale gelmişlerdir.

ARTICLE INFO

Research Article

Received: 05.11.2025

Accepted: 26.11.2025

Keywords:

Locality in Art, Universality in
Art, Culture.

ABSTRACT

In this study, the relationship between the use of local cultural elements in artworks and universal art is examined, and it is discussed whether an artist can reach a universal language of art without understanding and internalizing their own local cultural values. In addition, the ways in which the use of traditional cultural elements in art and design contributes to originality and international recognition are also examined. In the research, literature review technique was used, and visual analysis method was preferred in the interpretation of the works. According to the results of the study, the use of local elements in artworks enriches artistic narratives and contributes to cultural sustainability. On the other hand, while mediums such as digital media deliver artworks to a wide audience through global platforms, they also cause the risks of commercialization and cultural reification. The study found a positive relationship between the global preservation of local authenticity and meaningful artistic production. As a result, the artists selected as the sample in the study have become recognized on global platforms by blending their own cultural heritage with contemporary artistic techniques in their works.

* Sorumlu yazar

* emre_simsir@outlook.com

GİRİŞ

Yerellik; kültür ve sanatın dinamik yapısı içinde kritik bir öneme sahiptir. Yerellik kavramı coğrafi bir bölgenin, sosyal, kültürel ve tarihsel öğelerini yansıtan bir olgu olarak tanımlanabilir. Sanatta yerellik ise sanat eserlerinde yerel öğelerin kullanılması yoluyla topluma ait gelenek ve kültürlerin yansıtılmasıdır. Bu perspektifte, sanatta yerellik kavramının kültürel ve toplumsal öğelerin etkisiyle biçimlenme sürecinin anlaşılması açısından önem taşımaktadır (Gökçen, 2018: 215; Karademir Hazır & Purhonen, 2017: 29). Sanat disiplinlerinde yerellik kavramı, kültürel öğeleri ifade eden bir içerik olarak da ön plana çıkmaktadır. Sanat eserleri toplumsal kimlik oluşumunu destekleyerek, yerel kültürlerin geleneklerini ve yaşam dünyalarını yansıtan kritik işlevlere sahiptir. Bu açıdan yerellik, sanatın toplumsal etkinliğini arttırmakla kalmayıp kültürel zenginliğin korunmasına hizmet etmektedir (Burunsuz, 2024: 88). Ayrıca, çağdaş sanat üretimi sürecinde geleneksel teknik ve biçimlerin kullanılması sayesinde toplumsal farklılıklar ve yerel kimlikler yeniden yorumlanarak kültürel mirasın aktarımına katkıda bulunmaktadır (Demir, 2023a: 337). Bu yolla, sanatın toplumu ve kültürü şekillendirici işlevleri yeni nesillere hem kültürel mirası aktarmada hem de kültürün sanatsal boyutunu etkin bir şekilde tanıtmada önemli bir rol oynar (Bilgin & Oksal, 2018: 82).

Yerel sanat öğelerinin evrensel sanat yaklaşımlarıyla etkileşimini inceleyebilmek için, geleneksel sanat formlarının modern sanat anlayışıyla yeniden yorumlandığı eserler tercih edilmelidir. Örneğin, dokuma yöntemiyle üretilmiş bir eserin çağdaş sanat anlayışı yardımıyla yeniden tasarlanması bu etkileşimi görünür kılan uygun bir örnektir (Akengin & Kurtoğlu, 2022: 183). Bu çerçevede, yerel öğelerin evrensel sanat disiplinlerinde nasıl yer edindiğinin anlaşılması sanatın çok boyutlu yapısına da vurgu yapmaktadır. Farklı kültür ve coğrafyaların yerel unsurlarından beslenerek üretilen sanat eserleri evrensel bir dile de dönüşebilir. Bununla birlikte sanat, sadece sanatçının bireysel bir ifade biçimi değil toplumsal değişimlerin ve kültürel etkileşimlerin de bir göstergesi haline gelmiştir. Örneğin, Esra Yıldız tarafından yapılan bir araştırmada Türkiye’de düzenlenen uluslararası sergiler incelenmiş, sanat ile yerellik ve evrensellik arasındaki ilişki analiz edilmiştir. Yıldız bu çalışmada, 1950 ve 1970 yılları arasında Tanzimat ve Cumhuriyet döneminde Türk sanatının oryantalist ve batı merkezli işlenişini incelemiş, evrensellik tartışmalarının sanat eserlerinde yerel motifler bağlamında yeniden tasarlandığını vurgulamıştır (Yıldız, 2022:95). Bu örneğe ek olarak sinemada da Nuri Bilge Ceylan gibi sanatçılar, yerel sunumları evrensel ifade biçimleriyle harmanlayarak Türk sinemasının uluslararası çapta görünürlüğüne katkıda bulunmuştur (Yetimova & Aslan, 2018: 73).

Teknolojinin hızla gelişimi sanatın sınırlarını zorlamaktadır. Sanatın kültürel ve yerel öğelerle zenginleşmesi, çağdaş sanat uygulamalarında dijital sanat üzerinden de gerçekleşmektedir. Örneğin, sanal gerçeklik gibi teknolojik araçlar, sanatın izleyiciyle olan ilişkisini etkilemekte ve izleyiciyi etkin bir katılımcıya dönüştürmektedir (Aydoğan & Kaplanoğlu, 2020: 79). Bu bağlamda dijital sanat, yerel öğelerin kullanıldığı sanat eserlerini küresel platformlara taşıyarak, eserlerin çok daha geniş kitlelere ulaşmasına katkıda bulunmaktadır (Garakhanova, 2023: 3838). Ayrıca dijital sanatın bu işlevi, yerel kültürel kimliklerin evrensel sanat yoluyla küresel çapta yayılmasına ve tanınmasına imkân vermektedir. Sanatın evrensel dili, yerel kültürün işaret ve sembolleriyle yeniden anlam kazanmakta ve buna bağlı olarak yerelle bağlantılı evrensel bir anlatım oluşturmaktadır (Yazar & Geçen, 2018: 556). Bu açıdan sanatın devamlı evrilen dinamik yapısı, yerel ve evrensel yorumlamalarla yeniden harmanlanarak yeni bir sanat anlayışının inşa edilmesine zemin sağlamaktadır (Oskay, 2019: 277). Tarihi, kültürel ve teknolojik dinamiklerin etkileşimiyle sanatın kendi sınırlarını zorlama potansiyeli daha da görünür hale gelmektedir. Bu bağlamda sanat, sadece estetik bir deneyim değil kültürel ilişkileri ve toplumsal dönüşümleri yeniden yorumlayan bir dinamik olarak karşımıza çıkmaktadır. Kültürel öğelerin sanat yaratma sürecindeki rolü, sanatçı veya tasarımcının evrensel çapta kabul edilebilir bir pozisyona ulaşması için kritik öneme sahiptir. Yerelin ve evrenselin karşılıklı etkileşimi yalnızca estetik bir zenginlik sunmaz, ayrıca ortak insani duygulara dokunan ve bu duyguları sanatsal açıdan ifade eden bir etki alanına dönüşmektedir. Aksi halde, eserlerde yerel unsurların yok sayılması, sanatın kendi özgünlüğünden ayrılmasına ve yüzeysel kalmasına yol açmaktadır.

Bu makale, yerel ve evrensel alana ait unsurların sanat ve tasarım disiplinlerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Bu yolla araştırma, sanatçı ve tasarımcıların eserlerinde kullandıkları yerel unsurlardan yola çıkarak evrensel bir kimliğe nasıl ulaştıklarını anlamayı hedeflemektedir. Bu bağlamda çalışma, sanatçıların eserlerinde kendi yerel kültürel değerlerini evrensel anlayışla yeniden harmanlayıp nasıl sundukları sorusundan hareketle hazırlanmıştır. Araştırmada ilk olarak literatür tarama tekniğiyle yerellik ve evrensellik kavramları üzerinden yapılan akademik çalışmalar analiz edilmiştir. İkinci aşamada ise geleneksel motifleri evrensel içerikle harmanlayıp çağdaş bir dil ile yeniden yorumlayan çeşitli sanatçıların eserleri incelenmiştir. Araştırma boyunca, kültürel mirasın sanat üretimi üzerindeki etkisine vurgu yapılmış ve sanatçıların kültürel unsurları evrensel açıdan yeniden yorumlamalarının sanata sağladığı katkılar tartışılmıştır. Araştırmada örneklem olarak, El Anaysui, Ai Weiwei, Shrin Neshat, Yoyoi Kusama, Fahrünnisa Zeyd, Bedri Rahmi Eyüpoğlu ve Jean-Michel Basquiat gibi sanatçılar seçilmiş olup bu sanatçıların küresel çapta başarıya ulaşabilmek için yerel kültürel öğeleri evrensel sanat anlayışı ile birleştirdikleri eserlerine odaklanılmıştır. Bu sanatçıların örneklem olarak seçilmelerinin nedenleri, yerel ve kültürel öğeleri eserlerinde kullanarak alanlarında evrensel çapta tanınan kişiler olmalarından dolayıdır.

1. SANAT VE TASARIMDAKİ ÖZGÜN SUNUMLAR OLARAK YEREL UNSURLAR

Yerel kültürel öğelerin eserlerde kullanım biçim ve yöntemleri, sanat ve tasarım disiplinlerinde sıklıkla tartışılan konuların başında gelmektedir. Ayrıca, yerel öğelerin sanat üretimi üzerindeki etkisi, geçmişten bugüne uzun bir süreçte şekillenmiş ve kültürel kimliklerin sunumunda etkin bir rol üstlenmiştir. Bu yerel öğeler, sanat eserlerinde semboller, motifler ve hikayelerle tasvir edilmiştir. Sanat eserlerinde işlenen bu kültürel öğeler toplumların tarihini ve kimliklerini yansıtmada konusunda oldukça başarılı olmuştur. Örneğin Bakır (2023: 487)'a göre Türk resim sanatında, Türk mitolojisi ve kültüründeki motifler sanatçıların eserlerinde sıklıkla işlenmiş, bu sayede sanat, kültürel mirasın aktarımında önemli bir yere sahip olmuştur. Türk sanatçıları, kendi kültürel kimliklerini sanat eserlerine işleyerek kültürel kimliğin sürdürülmesinde de etkin bir rol oynamışlardır. Kültürel öğelerin sanat üretimindeki etkisi, özellikle sanatçıların eserlerindeki geleneksel formların kullanım biçimlerinde net bir şekilde görülmüş, toplumsal bellek ve kimlik inşası sürecinde bu formlar, motifler ve semboller olarak sunulmuştur. Örneğin Osmanlı mimarisinde sıkça kullanılan geleneksel nebati motifleri hem estetik bir nitelik üstlenmekte hem de dönemin sosyokültürel yapısını yansıtmaktadır. Buna benzer motifler; halk hikâyeleri, efsaneler ve mitlerle şekillenerek çağdaş Türk sanatına ilham olmuş ve günümüz sanatçıları tarafından yeniden yorumlanarak varlıklarını sürdürmüşlerdir. Bu bağlamda, yerel öğelerin sanat eserlerinde kullanımı, geçmiş ile günümüz arasında bağlantı kuran bir köprü görevi üstlenmektedir (Çiçek, 2021: 895). Türk halk hikâyelerindeki efsanevi karakterler ve olaylar, sanatçıları tarafından çeşitli sanat disiplinlerinde farklı şekillerde sunulmakta ve kültürel mirasın kalıcılığı korunmaktadır (Gülerer & Efe, 2020: 213). Bu durum, sanatın kültürel bir etkileşim aracı olarak rol oynadığını göstermektedir.

Yerel öğelerin günümüz sanatına olan etkisi, aynı zamanda toplumsal bellek ile de doğrudan bağlantılıdır. Sanat sayesinde bir toplum kendi değerlerini ve geçmiş deneyimlerini hatırlamakta ve bu durum toplumsal belleğin oluşmasına katkıda bulunmaktadır (Eroğlu Bilgin, 2023: 376). Sanatın kültürel miras üzerindeki bir diğer rolü de toplumların kendilerini ifade biçimlerine yardımcı olmasıdır. Somut bir örnek göstermek gerekirse, geleneksel Türk halı dokumalarında kullanılan motifler, hem toplumun dokuma geleneklerinin hem de kendi kimliklerinin ifadesi olarak önemli bir yere sahiptir (Öztürk, 2011: 94).

Sanatçı ve tasarımcıların derinlik ve özgünlük kazanabilmeleri için, kendi yerel değerlerini ve kültürlerini bilmeleri gerekmektedir. Bu sayede, geleneksel değerlerin ve yerel kültürün sanatçı tarafından özümsemesi, sanatçının eserlerindeki özgünlüğün artmasına imkan sağlamaktadır (A. M. Koç & Sesigür, 2023: 346). Yerel değerlerin bilinmesi, sanatçıya ve eserine kendine has bir değer kazandırmasının yanında, izleyiciyle daha güçlü bir bağ kurmasında da etki sahibi olmaktadır. Benzer bir biçimde, yerel unsurların kullanımı, sanatçının eserlerinin izleyiciler tarafından daha iyi tanınmasına ve anlaşılmasına yardımcı olarak yine sanatçının kendi yenilikçi ve deneysel yaklaşımını geliştirmesine katkı sağlar (Aykut & Koç, 2021: 13; Kaymak & Öğretir Özçelik, 2020: 26). Bu sayede, sanatçının eserlerinde hem geleneksel hem de modern unsurları bir arada

sunması yerel ve kültürel değerleri yenilikçi bir tarzda kullanmasına ve yeni anlatım biçimleri geliştirmesine zemin hazırlar.

Yerel temaların ve kültürel kimliklerin küresel çapta insani duygularla birleştirildiği eserlerdeki sanatsal sunumlar, farklı toplumların ve bireylerin ortak deneyimlerini paylaşmaları açısından da bir fırsattır. Yerel motiflerin küresel çapta insan duygularına temas edebilmesi sanatın çok boyutlu yapısına da örnek teşkil etmektedir. Farklı kültürlerdeki benzer duygusal süreçlerin ve temaların varlığının tanıtılması, sanat eserlerinin evrensel bir iletişim aracı haline gelmesine yol açmaktadır (Akay Şumnu, 2024: 271). Buna göre sanatın bu iletişim şekli yerel öğelerin evrensel ortak duygulara ulaşma gücünü artırarak toplumsal bağların pekiştirilmesine katkı sağlamaktadır. Ek olarak yerel öğelerin evrensel bir bağlamda sunulması, izleyicinin farklı kültürel bakış açılarını anlamasına ek olarak daha işlevsel bir anlayış geliştirmesine imkân tanımaktadır.

1.1. Yerelden Evrensele Geçişte Sanat Anlayışı

Yerel öğelerin evrensel bir dille sunumu, evrensel kültürel mirasın şekillenmesinde pay sahibidir. Sanatçılar eserlerinde kullandıkları yerel öğeler, toplumsal tarihi ve kültürel kimlikleri diğer toplumlara aktararak evrensel bir anlayışın gelişmesine katkı sağlamaktadırlar. Burada yerel öğelerin evrensel dile dönüşüm sürecinde kültürel alışverişin etkisi büyüktür. Örneğin Aksoy, Kur'an'daki cennet tasvirlerinin, kültürel öğelerin etkisiyle şekillendiği ve bu tasvirlerin bireylerin kendi kültürel gerçekliklerine göre biçimlendiğini vurgulamaktadır. Bu örnek, yerel öğelerin toplumsal deneyimlerle birlikte nasıl evrildiğini ve zenginleştiğini açık bir şekilde göstermektedir (Aksoy, 2024). Bir başka örnekte Sağsöz, çocuk kitaplarındaki yerel kültürel öğelerin, evrensel temalarla buluştuğunu ve bunun gibi eserlerin kültürel farkındalığı artırma niteliğine sahip olduğunu vurgulamıştır (Sağsöz, 2020). Bu bağlamda, yerel unsurların evrenselleşmesi, çok kültürlülüğün ve kültürel çeşitliliğin bir göstergesi olmaktadır. Yerel öğelerin aktarımı ve korunması da bu dönüşüm sürecinde kayda değer bir öneme sahiptir. Altunbaşak'a göre somut olmayan kültürel mirasın korunması açısından yerel öğelerin evrensel insani etkileşimlerle birleştirilmesi, evrensel kültürel mirasın oluşturulmasında etkin rol oynamaktadır (Altunsabak, 2022: 720). Bu işlevi sadece görsel sanatlar alanında değil diğer sanat alanlarında da görmek mümkündür. Örneğin, kültürel melezleşme kavramı müzik başta olmak üzere diğer sanat disiplinlerinde de yerel öğelerin küresel bir sunum şekline dönüşmektedir (Uluç & Süslü, 2017: 475). Buna benzer melezleşmeler, yerel unsurların evrensel bir dil haline gelmesinde önemli bir işlevi yerine getirmektedir.

Yerel kültürel öğeler, küresel çapta gelişen teknolojinin de etkisiyle dönüşmeye başlamaktadır. Dijital dönüşüm yerel unsurların evrensel boyut kazanmasına zemin hazırlamaktadır. Soyut kültürel miras öğeleri, dijital ortamlarda sunulmakta ve yerel kültür bu ortamlarda evrensel bağlamda yansıtılmaktadır (Özkan, 2020: 363). Özellikle dijital sanat ve yeni medya yöntemleri yerel öğelerin, küresel çapta daha geniş kitlelere ulaşmasına imkân tanımakta ve kitleler arası evrensel bir dil oluşmasına katkı sağlamaktadır. İnsanlığın ortak deneyimleri, yerel benzer kültürel öğelerin belirli bir sanat eserinde sunulması sanatın evrenselleşmesini kolaylaştırmaktadır. Özellikle, insanların ortak deneyimlerine göre şekillenen kültürel çeşitliliğin çağdaş sanat eserlerinde daha görünür hale gelmesi evrensel sanat dilini de geliştirmektedir (Karadeniz & Aybek, 2019: 53). Buna göre, eserlerdeki yerel ve evrensel harmanlanma, farklı topluluklarda yaşayan insanların temel hislerini ortak bir dile dönüştürmektedir. Örneğin, sanat eserlerinde mutluluk, sevgi, hüznün, acı gibi temel duygular, kültürler farklı da olsa benzer şekillerde sunulmaktadır. Bu nedenle, kültürel kimlik ve bellek de yerel öğelerin küresel bir dile ulaşmasında başlıca yol haritaları olmaktadır. Kültürel bellek ve sanatın ortaya çıkardığı bu ilişki zemini, farklı kültürel geçmişlere sahip insanlar arasındaki anlayış ve empatiyi geliştirmektedir (H. Demir, 2023: 364).

Sanattaki evrensel bağlamdan kopuk yerellik, günümüz sanatının dinamik yapısı ve kültürel dönüşümleriyle doğrudan ilişkilidir. Ancak sanat, eski dönemlerdeki insan deneyimleriyle biçimlenen yerel konulardan beslenirken, evrensel bağlamlarla da sürekli etkileşim içerisinde olmuştur. Evrensel bağlamlardan yerelliğin yalıtılması, birtakım riskleri beraberinde getirmekte ve sanatın gelişimi üzerinde olumsuz etkilere neden olmaktadır. Örneğin post-dijital sanat bağlamında, sanatçı ve tasarımcılar disiplinlerarası perspektifler

benimseyerek, kültürel ve teknolojik değişimlerinin etkisi altında yerel sanatsal öğeleri dışlamaktadırlar (Güney, 2020: 129). Yerelin evrensel bağlamdan koparılması, sanatın toplumsal etkilerine de zarar vermektedir. Bunun dışında bazı sanatçılar ve tasarımcılar, yerel sanat uygulamalarını evrensel sanat yaklaşımlarına entegre etmekte, sanatın kültürel ve toplumsal kapsamda algılanmasını biçimlendirmektedir. Özellikle, ekolojik sanat alanlarında, yerel odaklı çözümler üreten sanatçılar, küresel çaptaki çevresel problemlere dikkat çekmekte ve bu problemleri eserlerinde yerel çapta ele almaktadırlar (Mamur, 2017: 1000). Evrensel bakış açılarından yoksun bırakılan bu tür çalışmalar, sanatın toplumsal sorunları ifade etmedeki etkisini kısıtlamaktadır. Bu bağlamda, sanatın toplumların ve bireylerin kültürel birikimlerini biçimlendirmedeki etkin rolü göz önüne alındığında, yerel sanat uygulamalarının evrensel bağlamlarla biçimlenmesi, toplumsal değişimin ve kültürel çeşitliliğin korunmasına destek olmaktadır. Bir başka açıdan bakıldığında; evrensellikten uzak yerelliğin kültürel anlam kaybı ve yüzeyselleşme gibi önemli problemlere yol açtığı söylenebilir. Bu durum, sanatın derinlikli anlamını yitirmesine ve yüzeysel bir tüketim kültürü haline gelmesine neden olmaktadır. Bir yandan dijital ortamlar, sanat eserlerini daha geniş topluluklara ulaşmasına katkı sağlarken, diğer yandan da derin anlamlarının yüzeysel bir biçimde tüketilmesine sebebiyet vermektedir. Sanat eserleri, sosyal medya platformlarında hızlı şekilde yayınlandıkça, izleyicilerin eserlerle olan etkileşimleri yüzeysel kalarak kültürel anlam kaybına yol açmaktadır (Aldemir, 2023: 36). Bu durum, sanat alanlarında kültürel kimliğin ve miras aktarımının zayıflamasına neden olmaktadır.

Sanat disiplinlerinin evrensel kimlik taşıyabilmesi yerel öğelerin bu disiplinlerde sıklıkla kullanılmasıyla mümkün hale gelmektedir. Yerel öğeler, hem sanat eserlerinin kültürel yönünü zenginleştirmekte, hem de evrensel konuların yerelle bir arada sunulmasına katkı sağlamaktadır. Çağdaş sanatın dinamik yapısıyla etkileşime giren yerel unsurlar, kullanılan konu ve sembollerin etkisiyle zenginleşerek başka bir bütüne dönüşmektedir (Özgen Topcuoğlu & Yaman, 2024: 922). Örneğin, bazı çağdaş sanatçılar, yerel kültür ve gelenekleri çalışmalarına dahil ederek, evrensel temaları yerel bir bakış açısıyla ele almayı başarmaktadırlar. Bu durum, sanatın evrensel bir iletişim aracı şekline dönüşmesine imkan tanırken, aynı zamanda yerel kimliklerin korunmasına da yardımcı olur (Güngör, 2021: 2243). Bu bağlamda, yerel öğelerin evrensel sanatın ana bileşenleri haline gelmesi, sanatı daha anlamlı bir temsil aracına dönüştürmektedir (Güner, 2024: 13). Ek olarak bu araç, toplumların sosyo-ekonomik yapılarını da zenginleştirmektedir. Özellikle yerel sanat ile ilgili etkinlikler, sergiler ve festivaller, o toplumun kültürel kimliğini güçlendirerek toplumların ekonomik kalkınmasında destek işlevi görmektedir. Bu etkinlikler yerel öğelerin evrensel sanatla bulunduğu platformlar yoluyla hem kültürel çeşitliliğin korunmasına, hem de ekonomik sürdürülebilirliğin sağlanmasına yardımcı olmaktadır (E. Koç, 2018: 29).

1.2. Yerelden Evrensele Multidisipliner Yaklaşımlar ve Sanatçı Örnekleri

Yerel ve evrensel unsurları eserlerinde harmanlayıp kullanan sanatçıların kültürel ve toplumsal öğeleri kullanım tarzları sanatın multidisipliner yanını ortaya koyma bakımından ele alınması önem arz etmektedir. Bu sanatçılar sayesinde kültürel yerel kimlik evrensel temalarla birleşerek küresel platformlarda tartışmaya açılmaktadır. Örneğin Fikret Otyam, yerel sanat öğelerini ve hikayelerini eserlerinde işleyerek, yerel kültürü evrensel bir dilde anlatma çabası içerisine giren sanatçılardandır (Yılmaz & Küçükşahin, 2017: 160). Benzer yaklaşıma sahip sanatçılar, içinde bulundukları dönemin sosyo-kültürel durumundan etkilenerek, sanatı sadece estetik bir temsil değil, toplum açısından bir farkındalık oluşturma aracı olarak da görmektedirler (Günay, 2024: 180). Otyam gibi sanatçılar, toplumun kültürel unsurlarının değişim ve dönüşümle zenginleşmesine üretimleriyle katkı sağlamaktadırlar. Sosyal olaylar ve toplumun anlam dünyası arasındaki ilişkinin sanat eserlerinde işlenişi, bu eserlerin duygusal ve estetik yönlerini derinleştirmektedir (Gergin, 2023: 28). Bu bağlamda sanatçılar, toplumun yerel ve evrensel temalar üzerinde düşünmesini de teşvik etmektedirler. Örneğin, geleneksel Türk kültürünün izlerini barındıran eserler, yerel kimlik tasviri yapmalarının yanında bu kimliğin evrensel çapta nasıl algılandığını da izleyicilerin zihin dünyasında tartışmaya açmaktadır (Akengin vd., 2023: 205). Sanatın sosyo-kültürel rolü, sanatçıların eserlerinde yerel ve evrensel öğelerle bir arada sunulmasıyla dahada belirginleşir. Böylece sanat, toplumların ve bireylerin düşünce sınırlarını sorgulamalarına imkanı tanıyarak bu süreçte toplumsal değişim ve dönüşüm kapsamında

yeni ufuklar açar (Bedir Erişti, 2024: 2719). Bu sayede sanatçılar, kültürel mirası ve yerel gelenekleri yeniden yorumlayarak evrensel içerik kazanmış olan eserleri vasıtasıyla kültürün devamlılığına da fayda sağlamaktadırlar.

Nijerya’da yaşayan Ganalı El Anatsui, çağdaş sanat alanında önemli sanatçılardan birisidir. Onun eserleri, yerel ve evrensel öğelerin birleşimiyle oluşup sosyal olayları kendine konu edinen bir tarzdadır. Anatsui’nin çalışmaları, çevresel sorunlara ve neo-emperyalizmin insan doğasına verdiği zararlara dikkat çekerek Afrika’nın kültürel ve toplumsal bağlamını irdeleyen bir anlatı sergilemektedir. Anatsui, “buluntu nesneleri” kullanarak eserlerinde atık malzemeleri sanatsal yollarla sergilemektedir. Bu bağlamda eserleri analiz edildiğinde, Anatsui yerel kültürün derinliklerine inen temaları evrensel bir estetik anlayışı içinde sunmaktadır (Akpang, 2020: 5, 2021: 50).



Görsel 1. El Anatsui, Kader Yolculuğu Hiçbir Yere, 1995, enstalasyon, 92 cm, Setagaya Sanat Müzesi, Tokyo (Anatsui, 1994).

Anatsui’nin eserleri, Afrika’nın kültürel ve tarihsel zenginliklerini tasvir ederken aynı zamanda evrensel sosyal olaylara da vurgu yapar. Örneğin, "Kader Yolculuğu Hiçbir Yere" adlı enstalasyonunda, ait olduğu toplumun kültürel antropolojisi ve sanat tarihine ayna tutarak izleyicisine çağdaş bir anlatı sunmaktadır. Eser, sanatçısının, Afrika modern sanat alanındaki yerini ve önemini göstermesine ek olarak sanatın evrensel dilini de gözler önüne sermektedir (Görsel 1). Afrika’daki neo-emperyalizm konusu dikkate alındığında, Anatsui’nin buluntu nesne kullanımına yönelik tercihi, postkolonyal çerçevelerde incelenebilir. Buna göre Anatsui, Afrika’nın kültürel kimliğini dünyaya tanıtmalarının yanında Afrika’daki sömürü düzeni hakkında eleştirisini küresel çapta görünür hale getirmektedir. Sanyal’a göre Anatsui’nin sanatı, kapsayıcılık ilkeleri perspektifinden yola çıkıldığında evrensellik tartışmaları konusunda önemli bir rol üstlenmektedir. Bu bakımdan Onun çalışmalarının küresel çapta oluşturduğu etki yerel ve evrensellik teması bağlamında değerlendirilmelidir (Sanyal, 2014: 89). Bu açılardan bakıldığında, Anatsui’nin eserleri toplumsal eleştiri üzerine kurulmuştur. Sanatçı, çevresel bozulmanın dünya üzerindeki etkilerine dikkat çekerek, izleyicilere küresel sorunlarla mücadele fikri aşılacaktır (Akpang, 2020: 5).



Görsel 2. El Anatsui, Yerçekimi ve Zarafet, 2010, enstalasyon, 500 x 1120 cm, Brooklyn Museum, New York (Anatsui, 2010).

El Anatsui çoğu eserinde Afrika'nın birtakım atık materyallerini evrensel bir mesaj sunmak için bir araya getirmektedir. Bunların en dikkat çekici olanlarından "Yerçekimi ve Zarafet" adlı eserinde, geleneksel Afrika dokuma yöntemleriyle yerel atık malzemeleri bir arada kullanarak evrensel unsurlarla insan deneyimlerine ışık tutan hikâyeye dönüştürmüştür. Buluntu nesne kullanımına örnek teşkil edebilecek büyük ölçekli bu eser, alüminyum kapaklar ve diğer geri dönüştürülebilir nesnelerle tasarlanmış olmasından, çevre kirliliği ve bilinçsiz tüketime olan duyarlılığın bir temsili olarak değerlendirilmiştir. Yerçekimi ve Zarafet" adlı eser, izleyicisine hem fiziksel hem de metaforik açıdan ağırlık ve hafiflik kavramlarına yönelik düşünsel bir deneyim kazandırmaktadır. Ayrıca bu eserde kullanılan malzemelerin geçmişi, Afrika'nın tarihine yolculuk etme imkânı sağlamaktadır. Eserde yer alan her bir buluntu nesne, geçmişin izlerini yansıtırken, bunun yanında günümüz sorunlarına yönelik evrensel bir ders niteliği de taşımaktadır.

Bu çalışmanın örneklemelerinden birisi olan ünlü aktivist ve sanatçı Ai Weiwei, eserlerinde yerel ve evrensel temaları iç içe geçirme konusundaki eşsiz yeteneğiyle küresel çapta beğeni kazanmıştır. 1957 doğumlu sanatçı oldukça çalkantılı bir hayat yaşamış, şair olan babası Ai Quing, Çin Komünist Partisi'nin şiddetli baskısıyla karşı karşıya kalmıştır. Ai Weiwei'nin erken yaşta Çin'deki baskıcı rejimin eylemleri ile tanışması, sanatsal vizyonunu ve aktivizmini oldukça etkilemiştir (Lucas, 2015: 2047). Sanatçının siyasi baskı ve toplumsal adaletsizliği eleştiren yenilikçi yaklaşım sergilemesinin ana nedeni Pekin Film Akademisi'nin eğitim ve avangart sanat kolektiflerine katılımıdır (Becker, 2011: 113).



Görsel 2. Ai Weiwei, Han Hanedanlığı Vazosunu Düşürmek, 1995, performans, Ontario Sanat Galerisi, Toronto, Kanada (Ai, 1995).

O, Çin kültürel ve tarihi değerlerini çağdaş sanatsal bir dille ustaca birleştirerek sosyo-politik sorunları ele almaktadır. “Han Hanedanlığı Vazosunu Düşürmek” adlı eseri, bu sentez ile ilgili önemli örneklerden biridir (Görsel 3). Bu eser Ai’nin kültürel miras ve modernitenin karmaşıklığından oldukça etkilendiğini gözler önüne sermektedir. Ai Weiwei bu çalışmada Çin’in bazı kültürel değerlerine karşı eleştirel bir tutum takınmaktadır. Çin’in kadim kültüründe sembol olarak saygı gösterilen bir vazoyu düşürme eyleminde, modernite ve baskıcı devlet kontrolü karşısında kültürel mirasın, kırılganlığına dikkat çekmek istemektedir. Ai, ulusal çapta gurur duyulan bu sembolü fiziksel olarak parçalaması, tarihin önemi ve devletin kendi tarihini metalaştırma ve manipüle etmesi konusunda izleyiciyi yeniden düşünmeye sevk etmektedir (Zhang & Frazier, 2015). Bu çalışmada Ai, Han Hanedanlığı’nın tarihsel baskınlığı yansıtırken aynı zamanda hızlı değişen Çin’in sanattaki yerini ve önemini sorgulamaktadır. Vazonun parçalanması, otoriter yönetimin birey üzerindeki baskısının bir metaforu olarak görülebilir. Dahası bu eserde, Ai’nin açık sözlü eleştirileriyle nedeniyle Çin hükümeti tarafından sansür ve baskı gibi önemli zorluklarla karşılaştığı kişisel deneyimlerini de gözler önüne sermektedir. Eserinde geleneksel malzeme ve formların tahribinin sergilenmesi sadece eski Çin kültürüne bir saygı gösterisi değil aynı zamanda yeni baskıcı rejime yönelik bir eleştirici aracı olarak işlev görmektedir. Çin’in sosyo-politik sorunlarını eleştirirken küresel platformlarda baskı altındaki Çin halkının yaşadıkları deneyimlerle izleyicilerin etkileşime girmesine imkân sağlamaktadır.



Görsel 3. Ai Weiwei, Ayçiçeği Çekirdekleri, 2010, enstalasyon, Tate Modern, Londra (Ai, 2010).

Ai Weiwei’nin sanatsal dili, geleneksel ve çağdaş Çin tekniklerin senteziyle karakterize hale gelmiş, bunun yanında o geleneksel malzemeleri kullanarak modern tasarımlar da oluşturmuştur. Ai, Çin’in zengin kültürel mirasını topluma yeniden hatırlatmaya çalışarak baskı altındaki sanatın sorunlarını kendi tarzıyla dile getirmeye çalışmıştır (Becker, 2011). Örneğin; milyonlarca el yapımı porselen ay çiçeğinden oluşan “Ayçiçeği Tohumları” adlı enstalasyonunda, kolektif yapı içindeki bireyi sembolize ederek çağdaş toplumda yaygın olan seri üretim sistemi eleştirmektedir (Görsel 4). Seri üretim ve bireysel kimlik konularıyla etkileşim kurmak için geleneksel zanaatkarlık tekniği kullanılmıştır. Enstalasyon, her biri benzersiz fakat toplu olarak geniş ve tekdüze görünüm oluşturan milyonlarca el yapımı porselen ayçiçeği çekirdeğinden oluşmaktadır (Barrett, 2011: 25). Bu çalışmada, Çin kültüründe önemli yeri olan sadakat ve güneşle ilişkilendirilmiş ayçiçeğinden yararlanırken, aynı zamanda devlet kontrolünün baskısı ve küreselleşmenin neden olduğu toplumsal homojenleşme sürecini sorgulamaktadır (Zhang & Frazier, 2015). Bu tohumları geleneksel yöntem kullanılarak zanaatkarlara tek tek elle oluşturma eylemiyle ise, giderek daha fazla kitlesel üretimin egemen olduğu dünyada, bireysel zanaatkarlığın önemine vurgu yapılmaktadır. Böylelikle geleneksel zanaatkarlık uygulamaları ve çağdaş sanat söylemleri arasındaki mesafenin arası kapatılmaya çalışılmaktadır (Strafella & Berg, 2015).



Görsel 4. Ai Weiwei, Yolculuk Yasası, 2018, enstalasyon, National Gallery, Prague, Çekya (Ai, 2018).

Bir başka örnek eserinde Ai Weiwei, mültecilik gibi küresel krizleri sanatına konu edinmiştir. Gerçek boyutlu mültecilerle dolu şişme bot formunda sunulan “Yolculuk Yasası” adlı enstalasyonu, yerinden edilmiş bireylerin mücadelelerini ve çağdaş toplumun mülteci krizine karşı kayıtsızlığına meydan okumaktadır (Görsel 5). Ai Weiwei bu eserleriyle sadece mültecilik konusunda farkındalık oluşturmakla kalmayarak, aynı zamanda izleyicilere toplumsal sorunlar karşısında empati kurdurmayı amaçlamaktadır. İzleyicileri göç ve yersiz yurtsuzlaştırmayla ilgili rahatsız edici gerçeklerle yüzleşmeye davet etmektedir (Barry, 2018: 204; Uyar, 2023: 1946).

Örneklem olarak seçilen bir diğer sanatçı ise 1957’de İran’ın Kazvin kentinde doğan Shrin Neshat’tır. O, eserlerinde özellikle cinsiyet ve kimlik ile ilgili temaları işleyen çağdaş sanatın önemli isimlerindendir. Neshat’ın sanatsal yolculuğu, sanat eğitimi için Amerika Birleşik Devletleri’ne taşınmasıyla başlamıştır. Bu karar sonucunda Neshat, 1979’da İran İslam Devrimi’nin sosyo-politik çalkantıları ve baskısı nedeniyle memleketine dönememiştir (Sivri, 2018: 27). Amerika’daki yaşamı ve ülkesine geri dönememesi sanatının şekillenmesinde etkili olmuş ve bu durum ona İran kültürünün karmaşıklığını diasporik bir gözle inceleme ve ifade etme olanağı tanımıştır. Neshat’ın sanatsal yaklaşımı, öncelikle İran kadın kimliğinin sunumu ve yerel İran kültürel unsurlarının evrensel temalarla birleşmesiyle karakterize olmuştur. Çalışmalarında genellikle hem kültürel hem de dini kimliğin sembolünü bağlamında kadın ile ilgili farkındalık yaratmak için tuval görevi gören geleneksel çarşaf giymiş kadınları sergilemektedir (Movahedi & Homayounpour, 2012).



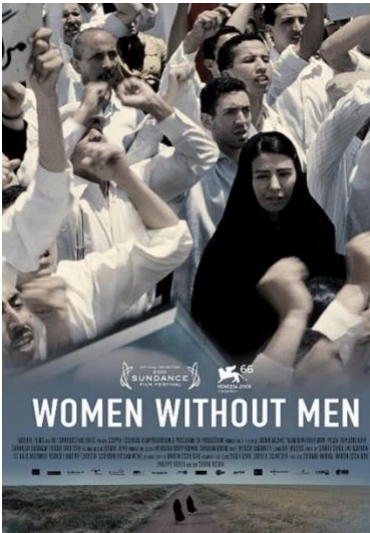
Görsel 5. Shirin Neshat, Türbülans, 1998, video enstalasyon, 9 dk 8 sn., Lahore Biennale, Lahor, Pakistan (Neshat, 1998).

Örneğin "Turbülans" ve "Kendinden Geçme" adlı video enstalasyonlarında, Müslüman kadınlar hakkındaki yaygın klişelere meydan okuyarak kadınların görsel temsilini şiirsel ifadelerle yan yana getirmiştir (Görsel 6-7). Böylece izleyicilerin sahip oldukları önyargıların onlar tarafından yeniden gözden geçirilmesini istemektedir (Risser, 2018: 318).



Görsel 6. Shirin Neshat, Kendinden Geçme, video enstalasyon, 1998, 9 dk, Whitney Amerikan Sanat Müzesi, New York, Amerika Birleşik Devletleri (Neshat, 1998).

Çarşafın hem baskıyı hem de güçlenmeyi ifade ettiği bu temsil ikiliği, Neshat'ın küreselleşmiş dünyadaki kimliğin karmaşıklıklarına ilişkin anlayışına vurgu yapmaktadır (Rounthwaite, 2008). Ayrıca, Neshat'ın çalışmalarında, Onun sanatsal pratiğine entegre ettiği İran'nın mitolojik ve tarihi anlatıları derinlemesine yer edinmektedir. Onun mitoloji, sürgün, hafıza ve İran toplumundaki kadın sesi gibi temaları eserlerinde dikkat çekici bir biçimde işlemesi sanat alanında önemli yer edinmesini sağlamıştır (Saadi-nejad, 2009: 231).



Görsel 7. Shirin Neshat, Erkeksiz Kadınlar, film, 2019, 1 s 35 dk., İtalya (Neshat, 1019).

Neshat'ın Shahrnush Parsipur'un romanından esinlenerek yönetmenliğini ve senaristliğini yaptığı "Erkeksiz Kadınlar" filmi, devrim sonrası İran'ın sosyo-politik manzarasındaki kadınların hayatlarını betimlemektedir (Görsel 8). Bu film, erkek egemen İran kültüründe kadınların kendi anlatılarını ve güçlerini geri kazanmalarının bir sunumudur (Niechciał, 2019: 163). Neshat sanatında ataerkil ideolojilere karşı direnişi eserlerinde sıklıkla bir motif olarak kullanmaktadır (Antic, 2021: 169). Neshat'ın sanatı, yenilikçi bir dil yaratarak kaligrafik yazı kullanımıyla daha da dikkat çekmektedir. Örneğin, fotoğraflarına ve video enstalasyonlarına sıklıkla Farsça kaligrafiler ekleyerek görseli ve metni birleştirmektedir. Bu yolla, dilin

sınırlarını aşan bir diyalog yaratma arzusu taşımaktadır. Neshat'ın bu tarzı, yalnızca dilin kültürel kimliğini şekillendirici etkisini vurgulamanın yanında İran'daki kadınların dile getiremedikleri mücadelelerini ifade etmenin bir yolu olarak hizmet etmektedir. Son olarak Neshat'ın çalışmaları, yerel kültürel unsurları evrensel temalarla iç içe geçirerek yerli ve yabancı izleyici kitlesi üzerinde yankı bulmuştur.

Bu araştırmada örneklem olarak seçilmiş bir diğer sanatçı 1929'da Japonya'nın Matsumoto kentinde doğan Yoyoi Kusama, çağdaş sanat alanında önemli bir figür olarak dikkat çeker. Kusama, kendine özgü puantiyeleri ve sürükleyici enstalasyonlarıyla sanat alanında ün kazanmıştır. Onun sanatsal vizyonu, özellikle çalışmalarındaki obsesif tekrarlar dahil olmak üzere kişisel deneyimlerinden oluşmaktadır. Kusama eserlerinde, Japon toplumuna ait kültürel öğeleri evrensel temalarla birleştirerek farklı ortamlar ve bireyler arasında yankı uyandıran bir diyalog yaratmaktadır.



Görsel 8. Yoyoi Kusama, Sonsuzluk Aynalı Odalar, 2009, enstalasyon, Hirshhorn Museum, Newyork, Amerika Birleşik Devletleri (Kusama, 2009).

Kusama'nın hem Japonya'nın kültürel mirasını hem de kendi varoluşsal kaygılarını yansıtarak yarattığı "Sonsuzluk Ayna Odaları" adlı çalışması bu senteze bir örnektir (Görsel 9). Başta minimalizm ve doğayla uyum olmak üzere Kusama'nın sanatsal vizyonu, geleneksel Japon estetiğinden ve felsefesinden oldukça etkilenmiştir. Bu öğeler sadece stilistik tercihler değil, bunun yanında sonsuzluk, öz kimlik ve insan deneyimi gibi evrensel temaları da içermektedir. 'Sonsuzluk Ayna Odaları' eserinde, sonsuzluğa uzanan bir alan yanılsaması yaratmak için aynalar ve ışıklar kullanmıştır. Bu eserde, izleyicileri sonsuz evrende kendi varoluşlarıyla yüzleşmeye davet etmektedir. Kusama'nın izleyicilere yaşattığı bu sürükleyici deneyimle Japon estetik yaklaşımlarından biri olan 'ma' ilkesini yansıtarak, negatif alanın, insanlara nesneler ve çevreleri arasındaki ilişkinin önemini göstermektedir (Ye, 2024: 18). Bu enstalasyondaki aynaların kullanımı yalnızca görsel bir sunum değil aynı zamanda dünyada yansıma ve kimliğin çokluğuna dair bir metafor olarak da hizmet etmektedir. Ayrıca "Infinity Mirror Rooms" Kusama'nın obsesif duygu ve düşüncelerini yansıtmaktadır. Onun bu sorunlarla olan psikolojik mücadelesini eserinde sergileyerek izleyicilere farklı his ve duyguları bir arada deneyimlemenin getirdiği zorlukları sanatsal ifadelerle sunmaktadır. Aynalı alanların yön algısını bozan etkisi, izleyiciye zihnin kaotik yapısını yansıtarak hayranlık uyandırmaktadır (Lutyens & Christov-Moore, 2020: 10). Sanat ve zihinsel süreçler arasındaki bu bağlantı, izleyicilere kendilerini evrensel bir boşlukta hissettirerek onların kendi düşünce ve duyguları üzerine yoğunlaşmalarına olanak tanınması açısından önemlidir. Bu enstalasyondaki ışık ve mekânın etkileşimi görsel deneyim yaşatmanın yanında sonsuzluk ve birbirine karşılıklı bağımlılık temalarını da netleştirmektedir. Benzer şekilde ışık ve mekânın etkileşimi, bireye kendi bireysel deneyimlerini aşarak ortak bir kültür anlatısının parçası olduğunu hatırlatmaktadır (Guo, 2019: 22).



Görsel 9. Yoyoi Kusama, Balkabağı, 2024, enstalasyon, 6m, The Round Pond, Kensington Bahçeleri, Londra (Kusama, 2024).

Kusama'nın bir diğer çalışması "Balkabağı", yerel Japon kimliğini evrensel temalarla harmanlayabilme yeteneğini gözler önüne sermektedir (Görsel 10). Genellikle kendi imzası olan puantiyelerle süslediği balkabağı imgesi, bolluğu ve yaşamın döngüsel doğasını sembolize etmektedir. Eser Japon kültürüne atıf yaparak varoluşsal temalarla yankılanır. Balkabağının canlı sarı ve siyah renkleri barındıran dokusu sanatçının içsel mücadelesini aynı zamanda hareketlilik, neşe ve oyunculuk duygularını yansıtmaktadır (Tokdil, 2022: 1033). Noktaların tekrarı, Kusama'nın takıntılı düşüncelerini tasvir etmekte ve tüm insanların ortak içsel deneyimlerini evrensel bir dile dönüştürmektedir (Guo, 2019).

Araştırmada bir diğer örneklem sanatçı ise, Türk ressam Fahrelnissa Zeid'tir. Zeyd, Türk kültürüne ait motifleri evrensel modern sanat akımlarıyla ve özellikle soyut dışavurumculukla sentezleme konusundaki eşsiz tarzıyla tanınır. Onun sanatsal yaklaşımı, "İlahi Koruma" ve "Geçmişten Biri" gibi önemli eserlerinde açıkça görülen Doğu ve Batı etkileşiminin sonucu olan bir sentezden doğmaktadır.



Görsel 10. Fahrelnissa Zeid, İlahi Koruma, 1981, tuval üzerine yağlı boya, 130 x 206 cm, The Khalid Shoman Collection, Amman, Ürdün (Zeid, 1981).

Kültürel öğelerin bu sentezi yalnızca onun yenilikçi yaklaşımını göstermekle kalmaz aynı zamanda eserlerinde gelenek ve modernite arasında daha geniş bir diyalogu da öne çıkarır. "İlahi Koruma" adı eserinde Zeid, geleneksel Türk sanat motiflerinden yararlanıp soyut dışavurumculuğun ilkeleriyle yankılanan canlı renkler ve dinamik formları birlikte kullanmıştır (Görsel 11). Temsili formlardan ziyade soyut

dışavurumculuk tarzıyla kullandığı cesur renkler, karakteristik duygusal yoğunluğunun bir yansıması olarak yorumlanabilir. Eserdeki motifler ve katmanlı dokular hem Türk sanatının geometrik yapısını hem de batı modernizminin fırça darbelerini anımsatan bir hareket ve akışkanlık hissi uyandırıp izleyiciyle etkileşim kurmaktadır. Bu etkileşim, kültürel sınırları aşan görsel bir dil meydana getirip izleyicilerin duygusal, ruhsal ve estetik olarak farklı yönlerden etkileşime girmesine olanak tanımaktadır (Xenakis & Arnellos, 2014: 1). Bütün bunlardan yola çıkılarak Zeid'in eserindeki genel kompozisyon Doğu ve Batı'nın yeniden yorumlanmış bir sentezi olarak görülebilir. Aynı zamanda, organik şekiller ve akıcı çizgilere sahip olan Doğu sanatı ile Batı sanatındaki soyut dışavurumculuk arasında ortak bir bütünleşmeyi yansıtmaktadır. Eserin genel kompozisyonu Batı modernizminin soyut duygusal ifade vurgu tarzı ile uyumlu olduğu görünmektedir. Yerel gelenekleri çağdaş sanatsal disiplinlerle birleştiren Zeid'in eserindeki bu sentez, onu küresel çapta tanınan bir sanatçı haline dönüştürmüştür (Stewart, 2013).

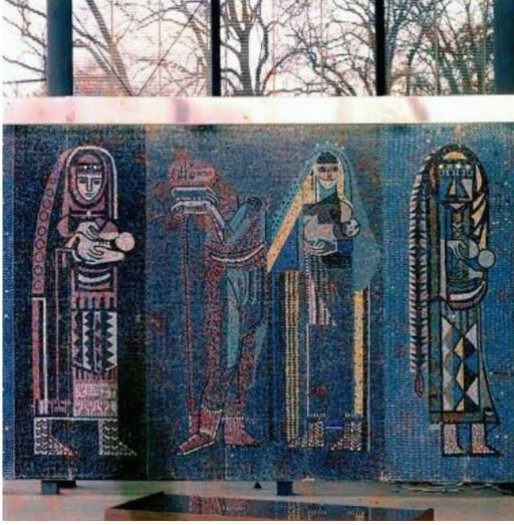


Görsel 11. Fahrelnissa Zeid Geçmişten Biri, 1980, tuval üzerine yağlı boya, Raad Zeid Al-Hussein Koleksiyonu (Zeid, 1980).

Zeid'in "Geçmişten Biri" adlı çalışmasında, Doğu ve Batı kültürel motiflerinin harmanlanması daha net görünmektedir (Görsel 12). Geleneksel Türk motiflerini modern estetik kaygılarla işleyen bu eser geçmiş ve şimdiki zaman arasında bir köprü oluşturmaktadır. Bu çalışmadaki kültürel motiflerin katmanlaşması, Zeyd'in kendi kültürel mirasına saygı göstererek evrensel çağdaş motiflerle tasarladığı bu eseri, yeni ortak görsel bir dil yaratma konusundaki kararlılığına vurgu yapmaktadır. Kompozisyon, genel anlamda nostalji duygusunu hareketlendirirken aynı zamanda modern kimliği öne çıkaran zengin renk ve desen gobleni ile karakterize edilmiştir. Andre Parinaud'nun " *O aynı zamanda 'Doğu'nun ruhunu, bizim 'Batı'mızın dinamizm gücünü mükemmel bir alışım ile karıştırıyor* " ifadesi, Zeyd'in sanatsal felsefesinin içeriğini özetlemektedir (Çelik, 2023). Genel olarak analiz etmek gerekirse, Zeyd'in eserleri, kültürel dönüşümün ve farklı bağlamlarda yankı bulan evrensel sanatsal dilin oluşum potansiyeline tanıklık etmektedir. Zeyd, geleneksel Türk kültürel motiflerini modernist tekniklerle bütünleştirerek küresel sanat anlayışına katkıda bulunmakta ve çağdaş sanatsal pratiklerde yerel geleneklerin önemini ortaya koymaktadır.

Araştırmada seçilmiş olan bir diğer örneklem sanatçı, Türk sanatının önde gelen isimlerinden Bedri Rahmi Eyüpoğlu'dur. Eyüpoğlu, geleneksel Anadolu motifler ile modern sanatsal ifadeleri eşsiz bir şekilde sentezlemesiyle ünlüdür. Sanatı, Türkiye'nin kültürel mirası ve Batı modernizminin etkileriyle iç içe geçmiş bir yaşamın yansımasıdır. Eyüpoğlu'nun sanatsal yolculuğu İstanbul'da başlamakta, sanat ve estetik anlayışını şekillendiren çeşitli avangart hareketlerle tanıştığı Paris'e kadar uzanmaktadır. Eserleri genellikle yerel ile evrensel arasındaki diyalogu somutlaştırmakta ve geleneksel unsurların çağdaş sanat pratikleriyle bir arada nasıl var olabileceğini göstermektedir. Eyüpoğlu'nun Anadolu kültürüyle olan etkileşimi, resimlerinde ve şiirlerinde bir arada kullandığı yerel motiflerde oldukça belirgindir. Eserleri sıklıkla Anadolu'nun kültürel kimliğini kutlamak ve korumak için kullandığı canlı renkler ile yerel desenler gibi Türk

halk geleneklerinden türetilen motifleri içermektedir. Ayrıca, görsel 13’de verilen Brüksel Expo 58 Türk Pavyonu’ndaki Eyüpoğlu tarafından yapılan mozaik duvar, geleneksel zanaatkarlığı modern sanatsal duyarlılıklarla harmanlayarak yerli ve yabancı izleyicilerde yankı uyandıran görsel bir anlatıya örnektir (Demir, 2018).



Görsel 12. Bedri Rahmi Eyüpoğlu, Mozaik Duvar, 1958, mozaik, 227 m², Expo 58 Brüksel, Belçika (Eyüpoğlu, 1958).

Eyüpoğlu’nun sanatı ile modern sanat hareketleri arasındaki ilişki, özellikle Paris’te geçirdiği dönemde belirginleşmektedir. Burada, geleneksel formlara meydan okuyan ve yeniliği teşvik eden çeşitli sanatsal ideolojilerle karşılaşmıştır. Eyüpoğlu’nun bu fikirlerle etkileşim içine girmesi geleneksel motifleri modern bir bakış açısıyla yeniden yorumlamasına olanak tanımıştır. Eyüpoğlu’nun eserlerinde mitolojik temalar ile modern ifadeleri sentezlemesi farklı sanatsal dilleri biçimlendirme ve birleştirme yeteneğini göstermektedir (Beydiz, 2023: 390). Bu sentez Eyüpoğlu’nun eserlerindeki sembol ve imge kullanımı modern sanattaki anlatıların önemini ortaya koyan semiyotik analizlerle desteklenmiştir (Soylu & Köroğlu, 2017: 1987). Eyüpoğlu, renk ve doku açısından zengin paletinde sıklıkla Anadolu’nun kültürel mirasından esinlenmiştir. Resimleri, dinamik yaşam duygusu uyandıran cesur renkler ve hareketli kompozisyonlarla karakterizedir. Eyüpoğlu’nun eserlerindeki renk etkileşimleri yalnızca görsel çekiciliği artırmakla kalmayıp aynı zamanda duygusal derinliği ve kültürel rezonansı aktarmanın bir aracı olarak da hizmet etmektedir (Sungurlar, 2023: 149). Eserlerindeki bu etkileşim renklerin ifade ve anlam aracı olarak kullanıldığı modern sanat yaklaşımlarıyla uyumludur. Ek olarak Eyüpoğlu’nun yazmış olduğu şiirler görsel sanatını desteklemektedir. O, şiirlerinde evrensel temalarla ilgilenirken kültürel köklerini de yadsımayan bütünsel sanatsal bir kimlik inşa etmiştir. Edebi eserlerinde genellikle halk şarkılarından ve geleneksel anlatılardan yararlanmıştır. Bu durum, Anadolu kültürünü koruma ve canlandırma kararlılığını güçlü bir şekilde göstermektedir. Eyüpoğlu’nun edebi üslubu, halk geleneklerini sanatsal ifadelerine ustaca işlemesinden doğmaktadır. (Bayer, 2020: 53). Bu resim ve şiir ikiliği, Eyüpoğlu’nun sanat biçimlerinin birbirine bağlılığını ve kültürel mirasın çağdaş sanat kimliklerini şekillendirmedeki önemini göstermektedir.

Bu araştırmada örneklem olarak seçilen son sanatçı, Jean-Michel Basquiat, 1960 yılında Brooklyn’de Haitili bir baba ve Porto Rikolu bir annenin çocuğu olarak dünyaya gelmiştir. Farklı etnik kökenlere sahip olması ve kültürel açıdan zengin bir ortamda yaşamış olması, onun sanatsal vizyonunu etkileyen unsurdan bazılarıdır. Basquiat; kimlik, etnisite ve sosyo-politik eleştiri temaları bağlamında eserler üreterek çağdaş sanatın gelişimine katkı sağlamıştır. İlk başlarda, ‘SOMO’ takma adıyla grafiti ile uğraşan Basquiat, sokak estetiği ile etnisite ve kimlik politikalarını birleştirdiği eserleri sayesinde popülerlik kazanmaya başlamıştır. Eserleri aracılığıyla ulaşmak istediği hedefinde, kendi sanatını Afro-merkezci modern sosyo-politik diyaloglar arasında bir köprü haline getirmek yer almaktadır. Buna ek olarak, Basquiat eserlerinde, Birleşik Devletler’in

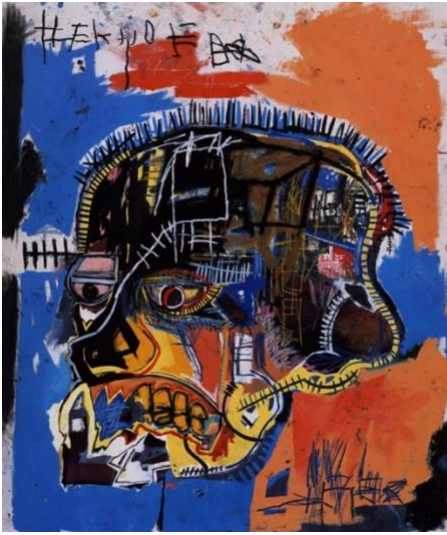
kentsel yapısı içinde kendini konumlandırmada sorunlar yaşanan Afrika diasporasının karmaşıklığına da sıklıkla atıfta bulunmaktadır (Fretz, 2010; Rodrigues, 2010: 227). Basquiat'ın sanatsal yaklaşımı, ham ve dışavurumcu stilleri benimsemesiyle dikkat çekmektedir. Anatomik çalışmalarında güç, baskı ve kimlik temalarını kullanarak ürettiği metin, sembol ve imgelerle karakterize edilebilmektedir. Sanatçının dinamik fırça işçiliği, kullandığı canlı renkler ve katmanlı metinler, kaotik bir kentsel varoluşu yansıtmakta ve kent sorunlarını etnik ayrımcılık açısından eleştirmektedir.



Görsel 13. Jean-Michel Basquiat, Johnnypump'ta Çocuk ve Köpek, 1982, tuval üzerine yağlı boya, 40 x 420 cm, Fondation Beyeler, Switzerland, İsviçre (Basquiat, 1982).

Örneğin, “Johnnypump'ta Çocuk ve Köpek” adlı eserde, çocuk ve köpeğin yan yana sunulması, kent yaşamındaki toplumsal zorlukların gölgesinde kalan çocukların masumiyetine vurgu yapma amacı taşımaktadır (Görsel 14). Ayrıca sanatçı kompozisyonunda, etnik kimlik ve insanın kentsel varoluşuna dikkat çekmeye çalışmaktadır (Saggese, 2014). Bu eser aracılığıyla, etnisite, ekonomi ve politik unsurlara vurgu yapılarak günlük yaşamın karmaşıklığı içerisinde içgüdüsel varoluş sancıları çeken marjinalleşmiş seslerin temsili yansıtılmaktadır.

Basquiat, entelektüel ve kültürel alanları grafiti tekniğiyle birleştirerek daha katmanlı bir düzeyde temsil etmenin yanı sıra, yerel sokak sanat öğelerini, siyahi kimliğin sömürülmesine yönelik evrensel bir eleştiri aracı olarak da kullanmıştır. Son olarak Basquiat, Geleneksel Afro-merkezci sembolleri çağdaş kentsel imgelerle bir araya getirip sanattaki hâkim estetik algısına meydan okumakta ve sanat camiası içinde kurulan hiyerarşilerin sınırlarını zorlamaktadır (Rodrigues, 2010; Schauder, 2024).



Görsel 14. Jean-Michel Basquiat, Başlıksız - Kafatası, 1981, tuval üzerine yağlı boya, 207 x 175,9 cm, The Broad, Los Angeles, Kaliforniya (Basquiat, 1981).

Basquiat, “Başlıksız – Kafatası” eserinde kullandığı güçlü imgeler ve semboller aracılığıyla siyahi kültürün metalaştırılmasını eleştirerek kent yaşamında sıklıkla rastlanan etnik ayrımcılıklar ve sosyo-ekonomik eşitsizliklere karşı hoşnutsuzluğu vurgulamaktadır (Görsel 15). Teknik açıdan incelendiğinde, Basquiat’ın renk ve kompozisyon kullanımı geleneksel üsluptan radikal bir kopuşa işaret etmektedir. Canlı renkler ve karakteristik fırça işçiliği, duyguları harekete geçirerek insan deneyimlerindeki karmaşıklığı ve derinliği temsil etmektedir. Basquiat’nin bilinçli kaotik kompozisyonu, modern dışavurumculuğu ve tarihsel kültürel mirası birleştirerek çağdaş toplumun diyalektiğine dair ipuçları sunmaktadır (Garay vd., 2022: 303). Görsel unsurların bu hassas etkileşimi, Basquiat sanatını kolektif mücadeleleri ve özlemleri ifade eden bir araç hâline getirerek, haklarından mahrum bırakılmış topluluklar için küresel çapta güçlü bir anlatı oluşturmak için kullanmaktadır. Eserindeki tipografik öğeler, etnik köken ve siyahi kimliği temsil eden anlatılara yönelik eleştirisini daha da güçlendirmesine ek olarak; izleyicileri eserin sosyo-politik bağlamıyla yakından ilgilenmeye davet etmektedir. Böylece siyahi kimliğin görsel temsilinin dışında evrensel insan hak ve hürriyetlerini öne alan geniş bir diyalog yaratır. Çoğu zaman izleyicileri baskın tarihsel anlatıları yeniden gözden geçirmeye zorlayarak, siyahi bireylerin geçmişten günümüze yaşadıkları sömürülme deneyimleri ve modern çağın sosyo-politik gerçekleri arasında bağlantı kurmaktadır.

SONUÇ

Sanat ve sanatçı arasındaki etkileşim, yerel kültürel kimlik ve evrensel sanatsal ifadelerin kesiştiği noktada yeni bir boyuta ulaşmaktadır. Yerel öğelerin sanat eserlerinde kullanılması esere derinlik ve özgünlük katarken bu öğelerin göz ardı edilmesi veya yok sayılması yüzeysel ve kopuk bir sanat anlayışına yol açmaktadır. Ancak sanatçı, daha geniş kitlelere ulaşabilmek için sadece kendi yerel kültürel bağlamı içinde izole kalmayıp eserlerini küresel çapta sanatsal bir diyaloga dönüştürmesi de gerekmektedir. Geleneksel yöntemlerin çağdaş tasarımlarla entegrasyonu, sanatsal ifadeyi zenginleştirerek sanat yaratım sürecini dinamik bir şekilde etkilemektedir. Tüm bunlardan yola çıkarak bu çalışmada; sanatçıların sanatsal kimliklerinin oluşum sürecinde evrensel çapta sanatsal dilin ortaya çıkması için yerel motifler, semboller ve gelenekler gibi öğelerin yapı taşları olarak nasıl hizmet ettiği araştırılmıştır.

Teknoloji, yerel sanat eserlerinin etki alanını genişleterek küresel platformlarda bu eserlerin erişilebilirliğini kolaylaştırmıştır. Ancak, bu erişilebilirlik aynı zamanda kültürel şeyleşme ve ticarileşme risklerini de beraberinde getirmektedir. Böylece sanatçı ve eserin özgünlüğünün korunması konusunda endişelere yol açmaktadır. Bu çalışmada incelenen El Anaysui, Ai Weiwei, Shirin Neshat, Yoyoi Kusama, Fahrelnissa Zeid, Bedri Rahmi Eyüpoğlu ve Jean-Michel Basquiat gibi sanatçılar, yerel kültürel mirası çağdaş sanat

anlayışı ile yeniden yorumlayıp yerel ve evrensel çapta yankı uyandıran eserler üretebilen örnek isimlerdendir. Yerel kültürel değerlerin belirli temalar altında kullanımı anlamlı ve özgün bir sanat eseri yaratmak için oldukça önemlidir. Ancak bu eserlerin geçerliliklerini ve etkililiklerini korumak için evrensel söylemle harmanladıkları görülmüştür. Başarılı sanatçıların ve tasarımcıların küresel alanda sanatsal öneme kavuşmadan önce kültürel köklerini derinlemesine kavradıkları ve içselleştirdikleri anlaşılmaktadır. Sanat nihayetinde, geçmiş ile gelecek, gelenek ile modernite, yerel kimlik ile evrensel anlam arasında bir köprü aracı görmektedir. Çalışma, sanatçıların kendi eserlerinde yerel kültürel öğeleri kullanmalarının onların sanatsal kimliklerinin şekillenmesine ve özgünlük kazanmalarına katkıda bulunmaktadır. Semboller, motifler ve anlatılar dâhil olmak üzere yerel öğeler yalnızca dekoratif ya da tematik seçimler olmayıp sanatı, tarihsel ve sosyolojik açıdan birbirine bağlayan kültürel işaretler olarak da işlev görmektedir. Yerel unsurların sanat eserine derinlik ve özgünlük katabilmesi için evrensel sanatsal bir dille ilişki kurup dönüşüm geçirmesi gerekmektedir. Bu evrim olmadan, eserler izole kalmakta ve geniş kitlelere ulaşamamaktadır. Bir diğer önemli bir bulgu da çağdaş sanat ve tasarımda multidisipliner yaklaşımların etkisidir. Sanatçılar, geleneksel teknikleri modern sanatsal ifadelerle birleştirerek, kendi kültürel miraslarını korurken evrensel perspektifleri de kucaklayan yenilikçi eserler yaratabilirler. Bu süreç sadece sanatsal çeşitliliği güçlendirmekle kalmaz, aynı zamanda geçmişle bugün, yerel ile küresel arasındaki geleneksel sınırlara da meydan okur.

Dijital teknolojinin yerel sanatsal anlatıların erişim alanını küresel platformlara taşıma sürecinde önemli bir rolü olduğu bu çalışmanın diğer önemli bulgularındandır. Ancak bu artan erişebilirlik, kültürel öğelerin metalaşmasına ek olarak kitlesel tüketim nedeniyle yerel ve derin anlamlarını yitirmesi gibi potansiyel riskleri beraberinde getirmektedir. Çalışmada örneklem olarak verilen sanatçılar, kültürel geçmişlerini çağdaş sanatsal yaklaşımlarla yeniden yorumlayarak yerellik ve evrenselliğin sanatsal yaratımda birbirini dışlayan değil, aksine birbirini destekleyen güçler olduğunu kanıtlamaktadır. Yerel gelenekleri anlamak ve içselleştirmek sanatsal ifadeyi sınırlamamakta; bunun aksine, sanatçıların eserleri üzerinde küresel yankı uyandıran yeni bir sanatsal dil inşa etmelerine yardımcı olmaktadır. Bu açıdan, sanatçının yerel ve evrensel sanatsal çerçevelerle ilişki kurma becerisi yine sanatçının eserlerinin kültürel önemini ve etkisini artırmada kayda değer özelliklerdendir. Sanatın gerçek gücü, kültürel miras ile çağdaş söylemi harmanlayabilme kapasitesinde yatmaktadır.

Bu araştırma, yerel kültürel öğelerin kullanımının evrensel sanat dilin oluşmasına hangi yönlerden katkıda bulunduğunun anlaşılması açısından önemlidir. Mevcut literatürde yerel sanatsal kimliklerin korunması ve bunların multidisipliner bir anlatıya dönüştürülmesi gerekliliğine odaklanan çalışmaların sayısı oldukça azdır. Bu çalışma, sanatsal üretimde kültürel mirasın önemini vurgulayarak, evrensel tanınırlığa ancak yerel geleneklerden uzaklaşarak ulaşılabileceği yanılıgısına meydan okumaktadır. Bunun yerine gerçek sanatsal derinlik ve özgünlük, sanatçıların kültürel kökleriyle derinlemesine ilişki kurup bunları çağdaş sanatsal söyleme uyarladıklarında ortaya çıkmaktadır. Ek olarak bu araştırma, günümüzde dijital teknolojilerin ve küresel platformların sanatsal görünürlüğü hızla yeniden şekillendirdiğine dikkat çekmektedir. Ancak, geleneksel ve modern dijital mecralar kesiştikçe, özgünlüğü korumak ve daha geniş kitlelere ulaşma arasındaki denge giderek daha karmaşık hale gelmektedir. Bu çalışma, sanatçıların bu kesişme noktasında kendi eserlerini nasıl oluşturdıkları ve koruduklarına ışık tutarak hem sanatçılar hem de akademisyenler için yerel kültürel kimlik ve küresel sanatsal diyalog arasındaki ilişkiyi anlamada önemli bir içerik sunmaktadır. El Anaysui, Ai Weiwei, Shrin Neshat, Yoyoi Kusama, Fahrelnissa Zeid, Bedri Rahmi Eyüpoğlu ve Jean-Michel Basquiat gibi sanatçıların belirli eserlerini analiz eden bu çalışmada, yerellik ve evrenselliğin çağdaş sanat pratiklerinde özgün bir şekilde bir arada sunulmasına dair somut örnekler içermektedir. Bu incelemeler, sanatçının yerel kültürel mirası modern bağlamda yeniden yorumlama becerisinin sanatsal yenilik ve küresel kabul için gerekli olduğu savını güçlendirmektedir. Ayrıca araştırma, sanatta kültürel sürdürülebilirlik konusundaki akademik tartışmaya katkıda bulunmaya çalışmaktadır. Yerel sanatsal geleneklerin korunmasında multidisiplinerliğin öneminin altını çizirken, bunların küresel sanatsal anlatılara evrilmesi gerekliliğini vurgulamaktadır. Bununla birlikte araştırma geçmiş ile bugün, gelenek ile modernite ve yerel kimlik ile evrensel ifade arasındaki dinamik ilişkiye dair yeni bir bakış açıları sunmaktadır. Bu anlayış sadece

sanatçılar ve tasarımcılar için değil, aynı zamanda daha kapsayıcı ve çeşitli sanatsal ortamları oluşturmak isteyen akademisyenler, küratörler ve kültür politikacıları içinde gereklidir.

Gelecekteki araştırmalar, yerel sanatsal gelenekler ile bunların küresel sanatsal dile uyarlanması arasındaki dinamik ilişkiyi dijital teknolojiler ve değişen izleyici etkileşimleri bağlamında incelemelidir. Gelecekte yapılacak çalışmalarda bu konu, farklı kültürlerin küreselleşme ve teknolojik ilerlemeler karşısında kendilerini sanat alanında nasıl temsil edebilecekleri ve koruyabileceklerini inceleyerek genişletilebilir. Ayrıca; resim, heykel, dijital sanat ve performans sanatı gibi çeşitli sanatsal disiplinler arasında daha derinlemesine bir karşılaştırmalı analiz, yerel öğelerin farklı ortamlarda nasıl dönüştürülebileceğine dair daha kapsamlı bir anlayış sağlayabilir. Ek olarak yapay zekâ, sanal gerçeklik ve diğer dijital araçların sanatta kültürel mirasın korunması ve yeniden yorumlanmasıdaki rolünün araştırılması yeni tartışma yolları açabilir. Özellikle teknolojinin geleneksel sanat ifadelerinin özgünlüğünü hangi yönlerden geliştirdiğini ya da tehdit ettiğini anlama yeni çalışmalar açısından geniş bir araştırma alanı sunacaktır. Gelecekteki araştırmalar için bir başka öneri ise izleyici alımlama analizleri konusunda deneysel çalışmaların yapılması gerekliliğidir. Farklı kültürel geçmişlerden gelen izleyicilerin yerel ve evrensel temaları harmanlayan sanat eserlerini nasıl algıladıklarını ve yorumladıklarını analiz etmek, kültürlerarası sanatsal iletişimin etkinliği hakkında daha derin bilgiler sunulabilir. Bu durum, kültürel bütünlüğün korunmasına fayda sağlamasına ek olarak farklı izleyicilerin ilgisini çekmek isteyen sanatçılar ve kültür kurumları için özellikle faydalı olabilir. Son olarak, antropoloji, sanat tarihi ve kültürel çalışmaları içeren disiplinler arası araştırmalar, yerelden evrensele sanatsal geçişlerin sosyo-politik sonuçlarını anlamak için daha geniş teorik çerçeveler sağlayarak bu konu üzerindeki tartışmalar daha da zenginleştirebilir. Bu bağlamda yapılabilecek çalışmalar, farklı alanlardaki perspektifleri bir araya getirerek; kültürel kimlik, küreselleşme ve teknolojik ilerlemelerin çağdaş dünyada sanatsal üretimi hangi açılardan şekillendirdiğine dair daha bütüncül bir bakış açısı sunabilir.

EXTENDED SUMMARY

Introduction

In art, the concept of locality involves the reinterpretation and reflection of local elements, traditions, and cultures within society. These artworks stand out by supporting the formation of social identity and by reflecting the traditions and lifestyles of local cultures. In this sense, locality not only enhances the social impact of art but also helps preserve cultural richness in art. Furthermore, in contemporary art production, the use of traditional techniques and forms contributes to depicting social differences and transmitting cultural heritage through local identities. This study aims to examine the effects of local elements used by artists and designers in their works in the field of art and how they achieve a universal identity. Additionally, this research is important for understanding how the use of local cultural elements contributes to the formation of a universal language of art.

Method

The study analyzed academic works on the concepts of locality and universality through a literature review. In the second stage, the works of various artists who blended traditional motifs with universal content and reinterpreted them in a contemporary language were examined. Throughout the research, emphasis was placed on the impact of cultural heritage on art production, and the contributions of artists' reinterpretation of cultural elements from a universal perspective were discussed. Artists such as El Anaysui, Ai Weiwei, Shrin Neshat, Yoyoi Kusama, Fahrünnisa Zeyd, Bedri Rahmi Eyüpoğlu, and Jean-Michel Basquiat were selected as examples in the research, which focused on their Works that combined local cultural elements with a universal understanding of art in order to achieve global success.

Findings and Results

The use of local cultural values within specific themes is crucial for creating meaningful and original works of art. However, these works often blend with universal discourse to maintain their validity and effectiveness. It is understood that successful artists and designers deeply understand and internalize their cultural roots before achieving artistic significance on a global scale. Art ultimately serves as a bridge between the past and the future, tradition and modernity, and local identity and universal meaning. The study contributes to the shaping of artists' artistic identities and their acquisition of originality through the use of local cultural elements in their own works. Symbols, motifs, and narratives, among other local elements, are not merely decorative or thematic choices but also function as cultural markers that connect art from historical and sociological perspectives. For local elements to add depth and originality to a work of art, they must relate to a universal artistic language. Without this evolution, works remain isolated and fail to reach a wider audience. Another important finding is the impact of multidisciplinary approaches in contemporary art and design. By combining traditional techniques with modern artistic expressions, artists can create innovative works that embrace universal perspectives while preserving their cultural heritage. This process not only strengthens artistic diversity but also challenges the traditional boundaries between past and present, local and global.

Discussion and Conclusions

There are very few studies in the existing literature that focus on the preservation of local artistic identities and the need to transform them into a multidisciplinary narrative. This study challenges the misconception that universal recognition can only be achieved by distancing oneself from local traditions, emphasizing the importance of cultural heritage in artistic production. Instead, true artistic depth and originality emerge when artists establish a deep connection with their cultural roots and adapt them to contemporary artistic discourse. Additionally, this research highlights how digital technologies and global platforms are rapidly reshaping the visibility of art nowadays. However, as traditional and modern digital media intersect, the balance between preserving originality and reaching wider audiences is becoming increasingly complex. By shedding light on how artists create and preserve their work at this intersection, this study provides important insights for both artists and academics in understanding the relationship between local cultural identity and global artistic dialogue. Consequently, this study reinforces the argument that the artist's ability to reinterpret local cultural heritage in a modern context is necessary for artistic innovation and global acceptance.

KAYNAKÇA

- Ai, W. (1995). Han Hanedanlığı Vazosunu Düşürmek. [Performans]. Ontario Sanat Galerisi, Toronto, Kanada. <https://smarthistory.org/ai-weiwei-dropping-a-han-dynasty-urn/>
- Ai, W. (2010). Ayçiçeği Çekirdekleri. [Enstalasyon]. Tate Modern, Londra. <https://smarthistory.org/ai-weiwei-kui-hua-zi-sunflower-seeds/>
- Ai, W. (2018). Yolculuk Yasası. [Enstalasyon]. National Gallery, Prague, Çekya. <https://www.gessato.com/law-journey-ai-weiwei/>
- Akay Şumnu, E. (2024). Yer ve Gök Arasında Arazi Sanatı. *Sanat Yazıları*, 50, 271-285. <https://doi.org/10.61742/sanatyazilari.1434307>
- Akengin, G., & Kurtoğlu, S. (2022). Günümüz Sanat Anlayışında Dokuma Sanatının Disiplinlerarası Dönüşümü. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 15(90), 183-196. <https://doi.org/10.29228/jasss.62071>
- Akengin, G., Ulusoy, M. H., & Arık, G. (2023). Geleneksel Türk Kültürünün İzlerini Neşet Günel'in Resimlerinde Aramak. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, 14, 204-218. <https://doi.org/10.21733/ibad.1199166>
- Akpang, C. E. (2020). Art as Contextual Epistemology: A New Theoretical Perspective on Contemporary Avant-Gardism in Africa. *International Journal of Culture and Art Studies*, 4(2), 1-14. <https://doi.org/10.32734/ijcas.v4i2.4061>

- Akpang, C. E. (2021). Cultural Ramifications of the Found Object In Contemporary African Art. *International Journal of Multiculturalism*, 50-74. <https://doi.org/10.30546/2708-3136.2021.2.1.50>
- Aksoy, S. (2024). Kur'an'daki Cennet Tasvirlerinde Kültürel Unsurların Kurucu Etkisi: Nüzul Süreci Bağlamında Bir Okuma. *Cumhuriyet İlahiyat Dergisi*, 28(2), 773-796. <https://doi.org/10.18505/cuid.1516798>
- Aldemir, A. (2023). Dijital Çağda Sanat Deneyimi: Yüzeyselleşme, Anlam Kaybı ve Instagram. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 65, 36-50. <https://doi.org/10.47998/ikad.1264654>
- Altunsabak, E. (2022). Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Faaliyetleri Kapsamında Âşıklık Geleneğinin Sürdürülebilirliğinde Güncel Etkenler. *Littera Turca Journal of Turkish Language and Literature*, 8(4), 720-732. <https://doi.org/10.20322/littera.1161439>
- Anatsui, E. (1995). Kader Yolculuğu Hiçbir Yere. [Enstalasyon]. Setagaya Sanat Müzesi, Tokyo. <https://elanatsui.art/artworks/el-anatsui-on-their-fateful-journey-to-nowhere-1995>
- Anatsui, E. (2010). Yerçekimi ve Zarafet. [Enstalasyon]. Brooklyn Museum, New York. <https://elanatsui.art/artworks/el-anatsui-gravity-and-grace-2010>
- Antic, M. (2021). Beyond the Voice of Egypt: Reclaiming Women's Histories and Female Authorship in Shirin Neshat's Looking for Oum Kulthum (2017). *European Journal of Life Writing*, 10, WLS169-WLS189. <https://doi.org/10.21827/ejlw.10.37918>
- Aydoğan, D., & Kaplanoğlu, L. (2020). Society, Art and Virtual Reality. *Electronic Journal of New Media*, 4(2), 79-88. <https://doi.org/10.17932/iau.ejnm.25480200.2020.4/2.79-88>
- Aykut, A., & Koç, A. (2021). Çağdaş Sanatta Yenilik ve Yenilikçilik. *Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi*, 4(6), 13-40. <https://doi.org/10.29228/jiajournal.50793>
- Barrett, D. (2011). Ai Weiwei: Sunflower Seeds. *Art Monthly*, 343, 24-25. ProQuest Central.
- Barry, K. (2018). Art and Materiality in the Global Refugee Crisis: Ai Weiwei's Artworks and the Emerging Aesthetics of Mobilities. *Mobilities*, 14(2), 204-217. <https://doi.org/10.1080/17450101.2018.1533683>
- Basquiat, J.-M. (1981). Başlıksız - Kafatası. [Tuval Üzerine Yağlı Boya]. The Broad, Los Angeles, Kaliforniya. <https://www.artchive.com/artwork/untitled-skull-jean-michel-basquait-1981/>
- Basquiat, J.-M. (1982). Johnnypump'ta Çocuk ve Köpek 1982. [Tuval Üzerine Yağlı Boya]. Fondation Beyeler, Switzerland, İsviçre. <https://publicdelivery.org/basquiat-banksy/>
- Bayer, Z. C. (2020). Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun Yazılarında Halk Türkülerimiz, Mısralarında Türküler Dolusu.... *Motif Akademi Halk Bilimi Dergisi*, 13(29), 53-71. <https://doi.org/10.12981/mahder.673552>
- Becker, T. (2011). So Sorry—Never Sorry. Ai Weiwei's Art Between Tradition and Modernity. *Asian Studies*, 1, 113-126. <https://doi.org/10.4312/as.2011.-15.1.113-126>
- Bedir Erişti, S. D. (2024). Sanatın Sosyo-Kültürel Uzantıları ve Sanat Eğitiminde Kamusal Alan Pedagojisi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(3), 2718-2740. <https://doi.org/10.51460/baebd.1538289>
- Beydiz, M. G. (2023). From Mythos to Imaginary Logos: Allegorical Expression in the Paintings of Bedri Rahmi Eyüboğlu. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 13(2), 390-406. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1249556>
- Bilgin, A., & Oksal, A. (2018). Cultural Identity and Education. *Academy Journal of Educational Sciences*, 2(1), 82-90. <https://doi.org/10.31805/acjes.346729>
- Burunsuz, M. (2024). Yerel Sanat Anlayışın Temsilcisi Turgut Zaim'in Eserlerinde Folklorik Öğeler Üzerine Çözümlemeler. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(33), 73-91. <https://doi.org/10.18603/sanatvetasarim.1371140>
- Çelik, F. (2023). *Fahrelnissa Zeid: Hayatı, Eserleri ve Bilinmeyenleri*. OGGUSTO. <https://www.oggusto.com/sanat/sanatici/fahrnissa-zeid-hayati-eserleri-bilinmeyenleri>
- Çiçek, T. (2021). Osmanlı Mimarisinde Kullanılan Nebati Motiflerin Modern Soyut Türk Resmine Katkıları. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(2), 895-908. <https://doi.org/10.33437/ksusbd.946393>

- Demir, D. (2018). Another Kind of Muralnomad: Bedri Rahmi Eyüboğlu's Mosaic Wall From the Turkish Pavilion at the Brussels Expo 58. *Thresholds*, 46, 120-143. https://doi.org/10.1162/thld_a_00032
- Demir, H. (2023). Cultural Memory Coding in Metaverse and Pluriverse: Multicultural Memory Mirrors of Art and Design. *The Journal of Academic Social Sciences*, 11(144), 335-350. <https://doi.org/10.29228/asos.71623>
- Eroğlu Bilgin, S. (2023). Geleneksel Antep İşi Nakışlarda Toplumsal Belleğin İzleri: Bebekli Motif. *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(2), 375-400. <https://doi.org/10.30692/sisad.1279994>
- Eyüpoğlu, B. R. (1958). Mozaik Duvar. [Mozaik]. Expo 58 Brüksel, Belçika. <https://10haber.net/kultur-sanat/bedri-rahminin-kayip-mozaikleri-yilların-gizemi-cozuldu-306286/>
- Fretz, E. (2010). *Jean-Michel Basquiat: A Biography*. Greenwood. <https://doi.org/10.5040/9798400674020>
- Garakhanova, N. (2023). Dijital Sanatın Türkiye'nin Kültür Diplomasisindeki Potansiyeli ve Geleceği. *Social Mentality And Researcher Thinkers Journal*, 73(73), 3833-3840. <https://doi.org/10.29228/smryj.69719>
- Garay, U., Pérez, E., Casanova, J., & Kratochvil, M. (2022). Color Intensity, Luminosity, Contrast and Art Prices: The Case of Jean-Michel Basquiat. *Academia Revista Latinoamericana De Administración*, 35(3), 303-328. <https://doi.org/10.1108/arla-05-2021-0110>
- Gergin, A. (2023). Edward Hooper, Gregory Crewdson Ve David Fincher'in Görsel Kurgularında Metinlerarasılık Bağlamı. *Uluslararası Sosyal Bilimler Ve Sanat Araştırmaları*, 2(1), 28-49. <https://doi.org/10.32955/neuissar202321673>
- Gökçen, Ş. (2018). Kamusal Sanat ve Kültür Eksenli Kentsel Dönüşüm. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 6(6), 215-236. <https://doi.org/10.29228/ijia.6.68>
- Guo, Q. (2019). Mirror Room (Pumpkin)—Yayoi Kusama's Psychological Space. *Art and Design Review*, 07(01), 22-28. <https://doi.org/10.4236/adr.2019.71003>
- Gülerer, S., & Efe, İ. (2020). An Examinaton on Sürmeli Bey and Telli Senem Story in the Context of Transition From Folktales to Novel. *The Journal of Social Sciences*, 48(48), 213-231. <https://doi.org/10.29228/sobider.46467>
- Günay, B. (2024). Video Sanatında Çevreci Yaklaşımlar. *Art/Icle Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 4(2), 180-195. <https://doi.org/10.56590/stdarticle.1532879>
- Güner, A. (2024). Dijital Sanatta Küyerel Dokunuşlar. *Art and Interpretation*, 44, 13-21. <https://doi.org/10.47571/sanatyorum.1471003>
- Güney, E. (2020). Kültürel Değişimler İlişkisinde Post-Dijital Sanat: Sınır İhlalleri. *Journal of Arts*, 3(2), 129-142. <https://doi.org/10.31566/arts.3.010>
- Güngör, T. (2021). Mekânsal Değerinin Ötesinde Kültürel Bir Öge Olarak Pazar Yeri: Sanatçının Tuvallerinde Konumları. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(4), 2243-2255. <https://doi.org/10.33206/mjss.893401>
- Karademir Hazır, I., & Purhonen, S. (2017). Kültürel Açılım, Hepçillik ve Seçkin Sanatın Düşüşü: Türkiye-Avrupa Karşılaştırması. *İlef Dergisi*, 4(1), 29-58. <https://doi.org/10.24955/ilef.332367>
- Karadeniz, C., & Aybek, E. C. (2019). T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı'na Bağlı Özel Müzelerde Çalışan Müze Uzmanlarının Kültürel Çeşitliliğe Yaklaşımları. *Pamukkale University Journal of Social Sciences Institute*, 35. <https://doi.org/10.30794/pausbed.457729>
- Kaymak, N., & Öğretir Özçelik, A. D. (2020). Evrensel Değerler Üzerine Bir İnceleme: Vikingler Çizgi Film Örneği. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41, 26-43. <https://doi.org/10.33418/ataunikkefd.733890>
- Koç, A. M., & Sesigür, A. (2023). Interdisciplinarity in Art Education With Experimental Aspects: Yunus Emre in the Language of Visual Arts. *Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(2), 346-374. <https://doi.org/10.34056/aujef.1217631>

- Koç, E. (2018). Kırsal Kimlikli Medeniyetler Beşiğinden Değer Temelli Kentleşme Açılımlarına: Bursa-İznik Kentsel Tasarım Stüdyosu Dersi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31(1), 29-61. <https://doi.org/10.19171/uefad.450035>
- Kusama, Y. (2009). Sonsuzluk Aynalı Odalar. [Enstalasyon]. Hirshhorn Museum, Newyork, Amerika Birleşik Devletleri. <https://hirshhorn.si.edu/kusama/infinity-rooms/>
- Kusama, Y. (2024). Balkabağı. [Enstalasyon]. The Round Pond, Kensington Bahçeleri, Londra. <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/yayoi-kusama-pumpkin-2024/>
- Lucas, T. (2015). A Window to the World of Ai Weiwei. *The Lancet*, 386(10008), 2047. [https://doi.org/10.1016/s0140-6736\(15\)00989-7](https://doi.org/10.1016/s0140-6736(15)00989-7)
- Lutyens, C.-M., & Christov-Moore, L. (2020). Neglect and the Kaleidoscopic Mind: Psychology and Mental Health in Contemporary Art. *Arts*, 9(2), 47. <https://doi.org/10.3390/arts9020047>
- Mamur, N. (2017). Ekolojik Sanat: Çevre Eğitimi İle Sanatın Kesişme Noktası. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1000-1016. <https://doi.org/10.17860/mersinefd.316297>
- Movahedi, S., & Homayounpour, G. (2012). The Couch and the Chador. *The International Journal of Psychoanalysis*, 93(6), 1357-1375. <https://doi.org/10.1111/j.1745-8315.2012.00658.x>
- Neshat, S. (1998). Kendinden Geçme. [Video Enstalasyon]. Whitney Amerikan Sanat Müzesi, New York, Amerika Birleşik Devletleri. <https://www.thebroad.org/art/shirin-neshat/rapture>
- Neshat, S. (1998). Türbülans. [Video Enstalasyon]. Lahore Biennale, Lahor, Pakistan. <https://publicdelivery.org/shirin-neshat-turbulent/>
- Neshat, S. (2019). Erkeksiz Kadınlar. [Film]. İtalya. <https://www.imdb.com/title/tt1498887/>
- Niechciał, P. (2019). Female Post-Revolutionary Voices – Literature and Art Without Men. *Studia Litteraria, Special Issue*, 163-173. <https://doi.org/10.4467/20843933st.19.031.10974>
- Oskay, N. (2019). Örme Giysi Tasarımında Postmodern Sanata Yönelik Eğilimler. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 14(2), 277-298. <https://doi.org/10.17550/akademikincelemeler.522471>
- Özgen Topcuoğlu, Ü. I., & Yaman, H. S. (2024). Çağdaş Sanatta Kırıcı Bir Öge Olarak Değişen, Dönüşen Oturma Birimleri Ve Sanatçılardan Örnekler. *Rumelide Dil Ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 38, 922-937. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1439778>
- Özkan, Ç. (2020). Sürdürülebilir Gastronomi Turizmi Kapsamında Somut Olmayan Kültürel Miras Unsuru: Hıdırellez Pilavı Üzerine Bir Araştırma. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 361-373. <https://doi.org/10.26677/tr1010.2020.317>
- Öztürk, İ. (2011). Türk Halı ve Düz Dokumaları Üzerine Tartışılması Önerilen Konular. *Ariş*, 6, 94-99. <https://doi.org/10.34242/akmbaris.2019.22>
- Risser, R. E. (2018). Qur’anic Recitation and the Aesthetics of Piety. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 76(3), 309-318. <https://doi.org/10.1111/jaac.12578>
- Rodrigues, L. (2010). “SAMO© as an Escape Clause”: Jean-Michel Basquiat’s Engagement With a Commodified American Africanism. *Journal of American Studies*, 45(2), 227-243. <https://doi.org/10.1017/s0021875810001738>
- Rounthwaite, A. (2008). Veiled Subjects: Shirin Neshat and Non-Liberatory Agency. *Journal of Visual Culture*, 7(2), 165-180. <https://doi.org/10.1177/1470412908091936>
- Saadi-nejad, M. (2009). Mythological Themes in Iranian Culture and Art: Traditional and Contemporary Perspectives. *Iranian Studies*, 42(2), 231-246. <https://doi.org/10.1080/00210860902764946>
- Saggese, J. M. (2014). *Reading Basquiat: Exploring ambivalence in American art*. Univ of California Press.
- Sağsöz, G. (2020). Resimli Çocuk Kitaplarının Barış Eğitimi Bileşenlerinden “Kültürel Farkındalık” Bileşeni Açısından İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 37(1), 24-46. <https://doi.org/10.32600/huefd.489181>

- Sanyal, S. K. (2014). Critiquing the Critique: El Anatsui and the Politics of Inclusion. *World Art*, 4(1), 89-108. <https://doi.org/10.1080/21500894.2014.893902>
- Schauder, S. (2024). Basquiat, Peintre De L'a-Norme. *Topique*, n° 160(1), 203-216. <https://doi.org/10.3917/top.160.0201>
- Sivri, M. T. (2018). Establishing an Authentic Artistic Identity. *Romanian Journal of Psychoanalysis*, 11(2), 27-40. <https://doi.org/10.2478/rjp-2018-0015>
- Soylu, R., & K ro lu, D. (2017). Semiotic Analysis of Bedri Rahmi Eyuboglu's Asik Veysel. *Idil Journal of Art and Language*, 6(35). <https://doi.org/10.7816/idil-06-35-07>
- Stewart, S. (2013). Evaluating Culture: Sociology, Aesthetics and Policy. *Sociological Research Online*, 18(1), 61-70. <https://doi.org/10.5153/sro.2831>
- Strafella, G., & Berg, D. (2015). "Twitter Bodhisattva": Ai Weiwei's Media Politics. *Asian Studies Review*, 39(1), 138-157. <https://doi.org/10.1080/10357823.2014.990357>
- Sungurlar, I. (2023). The Understanding of Color in Bedri Rahmi Ey bo lu's Paintings and Poems. *Akra K lt r Sanat ve Edebiyat Dergisi*, 11(29), 149-164. <https://doi.org/10.31126/akrajournal.1125681>
- Tokdil, E. (2022). Conversion of Convolutd and Extraordinary Lives into Artistic Production: The Case of Judith Scott and Yayoi Kusama. *Leader-member exchange and innovative work behavior: the moderating role of domain knowledge*, 5, 1022-1039.
- Ulu , G., & S sl , B. (2017). Cultural Encounters: Hybrid Musics. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 7(3), 475-487. <https://doi.org/10.7456/10703100/010>
- Uyar, S. (2023). M lteci Krizi Kar sında Aktivist Bir Sanat ı: Al Weiwei. *Kent Akademisi*, 16(3), 1946-1961. <https://doi.org/10.35674/kent.1163837>
- Xenakis, I., & Arnellos, A. (2014). *Aesthetics as an Emotional Activity That Facilitates Sense-Making: Towards an Enactive Approach to Aesthetic Experience*. 245-259. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9379-7_15
- Yazar, T., & Ge en, F. (2018). G rsel Sanatlarda Evrensel Dil ve Sanatsal Sembolizm. *Journal of International Social Research*, 11(61), 556-567. <https://doi.org/10.17719/jisr.2018.2946>
- Ye, T. (2024). Installation Art Challenges Traditional Concepts of Art and Exhibition Space—Taking "Infinity Mirror Room" as an Example. *Journal of Education Humanities and Social Sciences*, 42, 18-23. <https://doi.org/10.54097/0rrxsq03>
- Yetimova, S., & Aslan, M. (2018). A Discourse Analyse on Nuri Bilge Ceylan's Film on International Press' Critiques: Once Upon a Time in Anatolia. *Asya Studies*, 5, 73-86. <https://doi.org/10.31455/asya.453717>
- Yıldız, E. (2022). Ulusallık ve Evrensellik Tartışmaları Bağlamında T rkiye'nin Uluslararası Sergilerde ve Bienallerde Temsili (1950-1970). *Yedi Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 27, 95-111. <https://doi.org/10.17484/yedi.938194>
- Yılmaz, E., & K          , E. (2017). Fikret Otyam'ın Resimlerinde Halk Sanatının Etkisi: Yerellik ve Evrensellik Bağlamında Bir De erlendirme. *Art-E Sanat Dergisi*, 10(19), 160-160. <https://doi.org/10.21602/sduarte.285201>
- Zeid, F. (1980). Ge mi ten Biri. [Tuval  zerine Ya lı Boya]. Raad Zeid Al-Hussein Koleksiyonu. <https://wannart.com/icerik/24065-gecmisten-biri-fahrelnissa-zeid>
- Zeid, F. (1981). İlahi Koruma. [Tuval  zerine Ya lı Boya]. The Khalid Shoman Collection, Amman,  rd n. <https://www.ibraaz.org/interviews/218>
- Zhang, L., & Frazier, T. (2015). 'Playing the Chinese Card': Globalization and the Aesthetic Strategies of Chinese Contemporary Artists. *International Journal of Cultural Studies*, 20(6), 567-584. <https://doi.org/10.1177/1367877915600554>