



INTERNATIONAL JOURNAL OF TROY ART AND DESIGN

E-ISSN : 2757-587X

Cilt | Volume : 4

Sayı | Issue : 9

Yıl | Year : 2024



INTERNATIONAL JOURNAL OF TROY ART AND DESIGN

E-ISSN: 2757-587X | Cilt/Volume: 4 | Sayı/Issue: 9 | Ay/Month: Aralık/December | Yıl/Year: 2024

SAHİBİ / OWNER

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

BAŞ EDITÖR / EDITOR IN CHIEF

Prof. Dr. Didem ÇATAL
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

EDİTÖR / EDITOR

Doç. Dr. Deniz KÜRŞAD
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

EDİTÖR YARDIMCILARI / ASSISTANT EDITORS

Dr. Öğr. Üyesi Müjde YÜCEL COŞAR
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Arş. Gör. Gökhan KELEŞ
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Arş. Gör. Ayşe EKİCİ
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

BU SAYININ HAKEMLERİ / REVIEWERS OF THIS ISSUE

Prof. Dr. Duygu SABANCILAR İŞTİN
Balıkesir Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Güliz BAYDEMİR KATKAR
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Medine IRAK
İstanbul Aydın Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Duygu SEZGİN
Yeni Yüzyıl Üniversitesi

Doç. Dr. Şadi KARAŞAHİNOĞLU
Kırıkkale Üniversitesi

Dr. Öğr. Mert YAVAŞCA
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

BU SAYININ EDİTÖRLERİ / EDITORS OF THIS ISSUE

Prof. Dr. Dalia ÖZBAY
Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi

Doç. Dr. Emin TOKSÖZ
Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi

Doç. Dr. Ceyda GÜLER
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Şeref KOCAMAN
Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi

DANIŞMA KURULU / ADVISORY BOARD

Prof. Dr. Adnan TEPECİK
Başkent Üniversitesi

Prof. Dr. Yeşim ZÜMRÜT
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Ayşe GÜLER
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

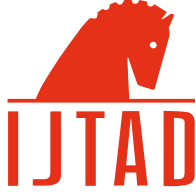
Doç. Dr. Gülderen GÖRENEK
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Canan ATALAY AKTUĞ
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Gülşah POLAT
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Chun Bok LEE
Namseoul University

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



INTERNATIONAL JOURNAL OF TROY ART AND DESIGN

E-ISSN: 2757-587X | Cilt/Volume: 4 | Sayı/Issue: 9 | Ay/Month: Aralık/December | Yıl/Year: 2024

Prof. Dr. Didem ÇATAL

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Dinçay KÖKSAL

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Elvan ÖZKAVRUK ADANIR

İzmir Ekonomi Üniversitesi

Prof. Dr. Evren KARAYEL GÖKKAYA

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Hakan DALOĞLU

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. İncilay YURDAKUL

Uşak Üniversitesi

Prof. Dr. M. Fatih KARAGÜL

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Rıdvan COŞKUN

Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Sema ILGAZ TEMEL

Marmara Üniversitesi

Prof. Dr. Seyyare SADIKHOVA

Nakhchivan State Universit

Prof. Timothy HILTABIDDLE

The Savannah College of Art and Design

Doç. Dr. H. Esra ÇİZMECİ AVCI

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Halide OKUMUŞ

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. İrem PALA

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Kenan SAATÇIOĞLU

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Muhammad TAUSIF

University of Leeds

Doç. Dr. Severija INČIRAUŠKAITĖ-KRIAUNEVIČIENĖ

Vilnius Academy of Arts

Doç. Dr. Umut GERMEÇ

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Dr. Dilusha RAJAPAKSE

Birmingham City University

Dr. Eunsuk HUR

University of Leeds

Dr. Nazlı ALIMEN

Birmingham City University

Dr. Öğr. Üyesi V. Özge ZEREN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

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

Doç. Dr. Berna Özlem ÖZCAN

Mustafa Kemal Üniversitesi

Doç Dr. Duygu SABANCILAR İŞTİN

Balıkesir Üniversitesi

Doç. Dr. Gülderen GÖRENEK

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Kemal TİZGÖL

Akdeniz Üniversitesi

Doç. Dr. Medine IRAK

İstanbul Aydın Üniversitesi

Doç. Dr. Oğuz TUNÇ

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Zülfikar SAYIN

Hacettepe Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ezgin YETİŞ

Kastamonu Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Murat ERTÜRK

Sakarya Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ömer Emre YAVUZ

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Selen BAŞER NEJAT

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi



INTERNATIONAL JOURNAL OF TROY ART AND DESIGN

E-ISSN: 2757-587X | Cilt/Volume: 4 | Sayı/Issue: 9 | Ay/Month: Aralık/December | Yıl/Year: 2024

Doç. Dr. H. Cenk BEYHAN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Dr. Hasan BAŞKIRKAN

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Doç. Dr. Serkan VURAL

Çankırı Karatekin Üniversitesi

EDİTÖR KURLU / EDITORIAL BOARD

Prof. Dr. Canan Atalay AKTUĞ

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Chun Bok LEE

Namseoul University

Prof. Dr. İncilay YURDAKUL

Uşak 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 KIRAZCI

Marmara Üniversitesi

Doç. Dr. Esra Kavcı ÖZDEMİR

Dokuz Eylül Üniversitesi

Doç. Dr. Filiz ADIGÜZEL TOPRAK

Dokuz Eylül Üniversitesi

Doç. Dr. Fuat AKDENİZLİ

Dokuz Eylül Üniversitesi

Doç. Dr. Mehmet Ali MÜSTECAPLIOĞLU

Marmara Üniversitesi

Prof. Laze TRİPKOV

International Balkan University

TÜRKÇE DİL EDİTÖRÜ / TURKISH LANGUAGE EDITOR

Doç. Dr. Fatih KANA

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

İNGİLİZCE DİL EDİTÖRLERİ / ENGLISH LANGUAGE EDITORS

Doç. Dr. H. Esra Çizmeci Avcı

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Eda İnal

KAPAK VE DİZGİ TASARIMI / COVER AND LAYOUT DESIGN

Arş. Gör. Gökhan KELEŞ

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

DİZGİ / LAYOUT

Arş. Gör. Dr. Kaan KAYA

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi



INTERNATIONAL JOURNAL OF TROY ART AND DESIGN

E-ISSN: 2757-587X | Cilt/Volume: 4 | Sayı/Issue: 9 | Ay/Month: Aralık/December | Yıl/Year: 2024

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: 4 | Sayı/Issue: 9 | Ay/Month: Aralık/December | Yıl/Year: 2024

İÇİNDEKİLER / TABLE OF CONTENTS

Derleme Makalesi / Review Article

Makalenin Türkçe Adı Dijital Tasarım ve Sanatta Yapay Zekâ Devrimi: Üretim Süreçlerine Entegrasyon Örnekleri ve Bir Yakın Gelecek Projeksiyonu

Makalenin İngilizce Adı Artificial Intelligence Revolution in Digital Design and Art: Examples of Integration into Creative Processes and a Near-Future Projection

7-25

Araştırma Makalesi / Research Article

Makalenin Türkçe Adı Kader Genç'in Sanatında Marjinal Figürler: Kimlik, Aidiyet ve Yabancılaşma Üzerine

Makalenin İngilizce Adı Marginal Figures in Kader Genç's Art: On Identity, Belonging and Alienation

26-42

Araştırma Makalesi / Research Article

Makalenin Türkçe Adı Oulipo ve Oyun Oynama Sanatının Plastik (Estetik) "Biçem Araştırmaları⁴": Türkiye Güncel Sanat Pratiklerinde Edebi Uzamdan Alınmış Bir Hikâye Anlatıcılığı, Oulipo'yu Plastik Sanatlar ile Düşünmek

Makalenin İngilizce Adı Oulipo And The Art Of Playful Aesthetics: "Stylistic Investigations" in Turkish Contemporary Art Practices, Narrating Stories From Literary Space, Thinking Oulipo Through Plastic Arts

43 - 62



Dijital Tasarım ve Sanatta Yapay Zekâ Devrimi: Üretim Süreçlerine Entegrasyon Örnekleri ve Bir Yakın Gelecek Projeksiyonu

Artificial Intelligence Revolution in Digital Design and Art:
Examples of Integration into Creative Processes and a Near-Future Projection

Çiğdem KOÇ^{1,*}, Oğuz TUNÇ²

¹ Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Enstitüsü / Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü / Grafik Tasarımı Anasanat Dalı

ARTICLE INFO

Review Article

Received 20.11.2024

Accepted: 25.12.2024

Keywords:

Artificial Intelligence, AI Art, AI Applications, Digital Illustration, Digital Art

ABSTRACT

The integration of artificial intelligence into digital design and art processes, though a recent development, has become a prominent topic due to the speed and impact of technological advancements in the field. The technical advantages introduced by artificial intelligence through new tools in the digital art and design production process, as well as its role in democratizing art and design, are widely discussed in industry contexts, with a focus on its contributions to production processes. This study aims to contribute to the academic discourse surrounding this phenomenon. Utilizing qualitative research methods, the study examines the historical development of AI-supported art and design technologies and their current integration into industrial digital design and art production processes in fields such as illustration, graphic design, animation, motion graphics, 3D modeling, visual effects design, video game graphics, and interface design. Based on these findings, potential areas for new integrations in the near future are evaluated, and various recommendations are proposed. In this way, the study seeks to provide a contemporary perspective to the academic literature on the subject.

MAKALE BİLGİSİ

Derleme Makalesi

Geliş Tarihi: 20.11.2024

Kabul Tarihi: 25.12.2024

Anahtar Kelimeler:

Yapay Zekâ, YZ Sanatı, YZ Uygulamaları, Dijital İllüstrasyon, Dijital Sanat

ÖZ

Yapay zekânın dijital tasarım ve sanat süreçlerine entegre edilmesi son dönemde yaşanan bir gelişme olmakla birlikte, alandaki teknolojik atılımların süratı ve etkisi nedeniyle gündem oluşturmayı başarmış bir olgu durumundadır. Yapay zekânın dijital sanat ve tasarım üretim sürecine yapmakta olduğu yeni araçlarla teknik üstünlükler, sanat ve tasarımın demokratikleşmesi gibi etkiler endüstri ortamlarında tartışılarak, gelişmelerin üretim süreçlerine katkıları üzerinde durulmaktadır. Bu çalışmada olgunun akademik literatürdeki tartışma alanlarına taşınmasına bir katkı sunulmak istenmiştir. Kalitatif araştırma yöntemleri kullanılarak yapılan çalışmada, yapay zekâ destekli sanat ve tasarım teknolojilerinin geçmişten günümüze gelişimi ve halihazırda illüstrasyon, grafik tasarım, çizgi film - animasyon, hareketli grafik, üç boyutlu modelleme, görsel efekt tasarımı, video oyunu grafiği ve arayüz tasarımı gibi alanlarda endüstriyel dijital tasarım ve sanat üretim süreçlerine entegrasyon örnekleri incelenmiştir. Bu veriler ışığında yakın gelecekteki yeni entegrasyon alanı olasılıkları değerlendirilerek çeşitli öneriler verilmiştir. Bu sayede olgu hakkında akademik literatüre güncel bir perspektif kazandırmak hedeflenmiştir.

* Sorumlu yazar.
kocciğdem.tez@gmail.com

1. GİRİŞ

Sanat ve teknoloji, tarih boyunca birbirlerinden etkilenmiş, evrilerek gelişim göstermiştir. Son elli yılda bilim ve dijital sanat alanında yapılan bazı öngörülere uygun olarak 21. yüzyılın ilk çeyreğinin sonlarında, bugün, yapay zekânın bir üretim aracı olarak dijital sanat geliştirme süreçlerine entegre olduğunu görmekteyiz. Kavram halinde ilk kez 1950'lerde karşılaştığımız yapay zekâ, kullanma heyecanı içindeki kişiler tarafından büyük umutlarla karşılanmıştır. Ancak, gelişim sürecinde yaşadıkları altyapı eksiklikleri ve teknolojik yetersizlikler nedeniyle 80'lerin sonlarına kadar beklenen noktaya ulaşamamış ve inişli çıkışlı bir yol izlemiştir. 90'larda ise "yapay zekâ kışı" olarak da tanımlayabileceğimiz bir dönem yaşanmıştır. Yapay zekâyâ olan ilginin azalması ve finansman desteğinin kesilmesi sebebiyle durağan bir dönemden geçerken, makineler üzerindeki son gelişmelerle yapay zekâ araştırmaları yeniden hayat kazanmıştır. Bu da doğal dil işleme, görüntü tanıma gibi büyük adımların atılmasına yol açtı. 1990'lardan bugüne kadar hızla gelişen yapay zekâ, ilk olarak oyun endüstrisinde kullanılmaya başlanmıştır. Buna örnek olarak Arthur Samuel, 1952 yılında dama oyununda profesyonel düzeyde rekabet edebilecek bir program yaratmıştır. Bu programın zaman içinde daha iyi hale gelmesi için makine öğrenimi kullanıldı. O zamandan beri yapay zekâ, tıp, finans, ulaşım, üretim ve sanat gibi çok çeşitli sektörlerde kendini geliştirmeye devam etti. Hayatımızdaki bu gelişmeler, sanatı da aynı düzeyde değişime uğratmış ve yeni sanatsal ifadelerin doğmasına yol açmıştır. Sanattaki bu değişimler aynı zamanda, sanatçının evrimini de işaret etmektedir. Dijital sanat alanına da hızla entegre olan yapay zekâ modelleri, birkaç basit komut kullanılarak üretilen sanat eserlerinin detaylı ve karmaşık bir yapıya sahip olması yeni görsel stiller ve anlatı tekniklerinin doğmasına olanak sağlamaktadır. Bu da sanatın sürekli gelişerek evrimleşmesine ve yenilikçi ifade biçimlerinin ortaya çıkmasını teşvik etmektedir. Günümüzde çeşitli sanat disiplinlerinde, müzik, film gibi çeşitli endüstrilerde ve tasarım alanlarında insan ve yapay zekâ iş birliği giderek çok daha yaygın hale geliyor. Yapay zekâ uygulamaları, sundukları birçok fırsat sayesinde hem bireysel hem de tasarımcılar tarafından yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Şirket ve kurumlar ise bu teknolojiyi stratejik açıdan ele alarak, yaratıcı süreçlerini optimize ederek daha verimli hale getiriyor.

Yapay zekâ ve sanatın entegrasyonu, dijital sanatı hızlandırırken sanatçının yaratıcı sürecine de yeni boyutlar eklemektedir. Özellikle son yıllarda, yapay zekâ algoritmalarının sanatsal yaratıcılık süreçlerinde daha fazla kullanılması, sanat eserlerinin üretilmesinde hız ve verimlilik kazandırmakla birlikte sanatın demokratikleşmesine de katkı sağlamaktadır. Ayrıca sanatçılar yapay zekâ destekli çizim araçları ile daha önce mümkün olmayan teknik ve stilleri keşfederek, kendilerini sanatsal olarak ifade etmek için sınırsız özgürlüğe ulaşmaktadırlar. Bu bağlamda, sanat ve teknoloji arasında bulunan ilişki, sadece sanatsal üretim süreçlerini değil aynı zamanda sanatın algılanma ve tüketilme biçimlerini de yeniden tamamlamaktadır. Dijital platformlar ve sosyal medya sayesinde üretilen sanat eserleri, daha geniş mecralarda yer edinerek, sanatın evrenselliğini pekiştirmektedir. Bu durum ile sanatın toplum üzerindeki etkisi artarak, kültürel değişimlerin hızla yayılmasına da olanak sağlamaktadır. Sonuç olarak, yapay zekânın modern çağdaki etkileşimi sanatçı ve izleyiciler için yeni bir ufuk açmaktadır. Yapay zekânın sanat üzerindeki etkisi, derinleşerek sanat dünyasında öngörülmemiş yenilikler için bir başlangıç olacaktır. Sanatçılar ve teknolojinin iş birliği, insan yaratıcılığını sınırlarını zorlayarak, daha erişilebilir, çeşitli ve dinamik bir sanat anlayışına evrilecektir.

2. METODOLOJİ

Bu çalışmada dijital tasarım ve sanat üretiminde başlıca yapay zekâ entegrasyon yöntemleri, etkinlik, yaygın erişim, popülerlik ve kullanım kolaylığı, ulaşılabilirlik kriterlerine göre amaçlı örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Veriler, nitel analiz teknikleriyle incelenmiştir.

3. BULGULAR

Bu çalışmada yapay zekâ modelleri ile geliştirilmiş ya da desteklenmiş teknolojiler, yazılımlar ve uygulamalar yoluyla dijital illüstrasyon, video oyunu ve sinema alanlarında mat boyama (matte painting), video kurgu, video montaj, fotomaniplasyon, durağan ve hareketli görsel efekt alanlarında üretim süreci entegrasyonları olduğu gözlemlenmiştir. Kullanılan başlıca uygulamalar, yazılımlar ve yapay zeka modelleri açıklanmıştır. Teknolojinin ilerleme yönü hakkında yapılan literatür ve sektörel veri takipçisi kanallar taraması sayesinde yakın gelecekte çizgi film, üç boyutlu modelleme ve animasyon, görsel efekt tasarımı gibi alanlarda

entegrasyon seviyesini arttıracak arzların yapılacağı öngörülmüştür. Bu arzların bu alanlardaki üretim süreçlerini temelden ve kesin olarak dönüştürüp değiştireceğine dair bir yargıya varılabileceğine dair olumlu bir görüş bildirilebilir.

4. LİTERATÜRDEKİ BOŞLUKLAR

Akademik ve endüstriyel güncel kaynaklarda özelleştirilmemiş deneysel yapay zekâ modeli tasarım ve sanat uygulamaları ile üretilmiş çalışmalar, üretim yöntemleri ve geleneksel dijital üretim süreçlerine entegrasyon örnekleri bulunarak bir araya getirilmiştir. Ancak geleneksel dijital üretim yazılımları içine entegre edilmiş yapay zekâ araçları henüz yeterli veri üretilen kadar denenmediğinden, ilerleyen dönemlerde eğer bu veri oluşmuş ise, ileri araştırma ve analizler için incelenmesi gereken bir alt alan olarak görülmelidir. Örneğin Adobe firmasının birden çok yazılımı için yapay zekâ araçları desteği gelmektedir. Ancak bu çalışmanın yapıldığı tarih itibarıyla henüz yeterli somut çalışma ve üretim entegrasyon örneklerine erişilememiştir. Bu alanla ilgili sadece özet bir bilgi derlemesi yapılmıştır.

5. YAPAY ZEKÂ DESTEKLİ DİJİTAL TASARIM VE SANATIN GELİŞİM SÜRECİ

Bu bölümde, yapay zekâ destekli dijital sanat ve tasarımın tarihsel gelişim süreci incelenmiştir. Yapay zekâ teknolojilerinin sanat ve tasarım alanındaki ilk adımları ve bu süreçte meydana gelen önemli gelişmeler ele alınmış, teknolojinin dijital tasarımsal ve sanatsal üretime etkisi tartışılmıştır. Özellikle illüstrasyon, grafik tasarım, animasyon, video oyunu grafikleri gibi endüstriyel alanlarda bu teknolojinin nasıl bir yön ve işleyiş kazandığı üzerine bilgiler derlenirken, literatürdeki incelemelerden ve araştırmalardan destek alınmıştır. Ayrıca, sanat ve tasarım dünyasında yapay zekânın rolü, ilgili literatür üzerinden değerlendirilmiş ve bu alanın geleceği hakkında daha fazla bilgi edinilmesi için mevcut boşluklar belirtilmiştir.

5.1 GAN'lar Hakkında

Yapay zekâ kavramı genel olarak makinenin akıllı davranış sergileyebilmesidir. Akıllı davranışta sırasıyla algılama, akıl yürütme, öğrenme, iletişim kurma, karışık ortamlarda hareket etmek olarak açıklanabilir (Karabulut, 2021, s.4). GAN kısaltması yapay zekâ ile gerçekçi veri (örneğin görseller, sesler veya videolar) oluşturmak için kullanılan bir makine öğrenmesi modeli olan “üretici çekişmeli ağ” teriminin İngilizce kısaltmasıdır (generative adversarial network). İlk olarak dijital sanat alanında yapılmış olan yapay zekâ teknolojisinin katkıları incelendiğinde, sanat üretiminde ve bununla gelişen süreçlerde köklü değişimlere yol açtığı söylenebilir. Yapay zekâ, sanatsal ifade biçimlerini genişleterek yeniden tanımlayabilen bir araç olarak hem kavramsal hem de teknik açıdan önemli yenilikler sunmaktadır. Gelişmekte olan yapay zekâ, uygulamaları sayesinde sanatçılara çeşitli stil ve tekniklerde benzersiz işler üretme olanağı sağlanmaktadır. Yapay zekâ algoritmaları, öğrendikleri desenleri ve özellikleri ile tamamen yeni estetik anlayışlar geliştirmekle beraber geleneksel sanat tarzını da canlandırabilmektedir. Bunların sonucunda ise, sanatçıların daha önce sahip olmadıkları çeşitlilik ve özgünlük seviyesine ulaşmalarını mümkün kılar. Aynı zamanda yapay zekâ, denetimsiz makine öğrenimi önceden belirlenmiş kategoriler olmadan, dijital kültürel verileri özgürce araştırıp yeni, öngörülemeyen bağlantıları belirleyerek keşfedilmemiş, estetik perspektiflerin yolunu açtığından bahsedilebilir (Deveci, 2022, s.5). Yaratım sürecine kazandırdığı hız ve verimlilik sayesinde sanatçıların işlerini optimize etmesine de yardımcı olabilmektedir. Bunun yanında yapay zekânın sunmuş olduğu otomasyon ve analiz yetenekleri, sanatçıların rutin görevlerini daha hızlı tamamlayarak yaratıcı ve özgün projelere odaklanmalarına da olanak sağlamış olur. Örneğin, detaylı dijital kompozisyonların veya karmaşık görsel efektlerin oluşturulmasında, yapay zekâ destekli yazılım teknolojileri süreci hızlandırmaktadır. GAN'lar ile üretilen “yapay nöral ağ” (Artificial Neural Network) modeli, gerçekte var olmayan yapay zekâ teknolojisi kullanılarak gerçeğe en yakın halleriyle üretilmişlerdir. Bu üretim süreci sonucunda gerçeğinden ayırt edilemeyen tablolar, yazılar vb. yazılı ve görsel olmak üzere sınırsız sanat eserleri kullanılarak konuyu nasıl ele aldığı görülmektedir (Görse l).



Görsel 1. Öngün, C. GAN'lar ile üretilen Artificial Neural Network modeli, 2020.

Yapay zekânın, sanatsal yaratıcı süreçlere entegre olması, yeni interaktif sanat formlarının ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Yapay zekâ teknolojileri ile desteklenen interaktif sanat eserleri, sanatçı ve izleyici arasındaki etkileşimi arttırıp, sanat deneyimini kişiselleştirerek anlamlı hale getirmiştir. Yapay zekâ teknolojisinin dijital sanat alanındaki diğer bir önemli etkisi de sanat eserlerinin analiz ve yorumlamasında görülmektedir. Örneğin, görsel konusunda analiz ederek her şeyi arşivleyebilir, herhangi bir görselin tüm tarihi konusunda daha hızlı bir şekilde eğitilebilmektedir. İnsanın aylarını ya da yıllarını alan herhangi bir eser, yapay zekâ için yalnızca birkaç dakika yeterli olabilmektedir (Deveci, 2022, s.9). Yapay zekâ yaratıcı alanda çok sayıda olasılık içermesi, sanatçı ya da tasarımcıya alternatif ve fikirlerine katkı sağlayabilir. Sanatçılar makinelerle çalışarak henüz hayal bile edemedikleri ilginç ürünleri hayata geçirebilirler (Deveci, 2022, s.7). Teknolojilerinin sanatla bütünleşmesi ile bu disiplinlerarası yaklaşım, yapay zekâ çizim modellerinin içinde barındırdığı, derin öğrenme ve makine öğrenme algoritmaları sayesinde sanatsal görüntüleri işleyerek çizimler oluşturabilen yazılımsal bir sistemden ibarettir. Bu sistemler, geniş veri kümeleri ile bilginin birikmesi ve depolanması yapay zekâ çalışmalarına bir ivme kazandırmakla beraber yapay zekânın birçok alana nüfuz etmesine katkı sağladığı söyleyebilir (Kocaman, 2021, s. 3001). Elde edilen bilgiler sayesinde yeni ve benzersiz sanat eserlerinin üretilmesinde önemli rol oynar. Yapay zekâ çizim modellerinin işleyişi ve bu süreçte kullandığı uygulamalar, farklı algoritma ve tekniklerle desteklenmektedir. Bunlara örnek gösterilecek uygulamaların başında ise Midjourney, OpenAI ve DALL-E gibi platformlar sektörün önde gelenlerindedir. Midjourney ve DALL-E'nin aynı promtları farklı teknik ve çizim modelleri kullanarak, farklı sonuçlar oluşturacak şekilde ele alabilmektedir (Görsel 2).

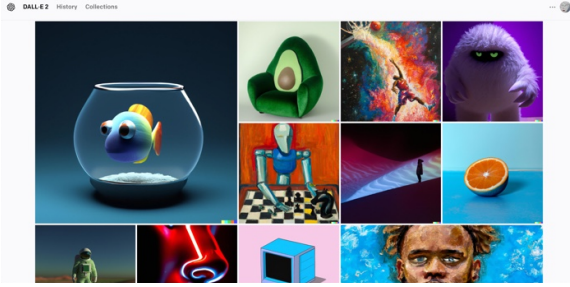


Görsel 2. DALL-E 3 ve Midjourney yapay zekâ çizim modeli, 2023.

5.2 Open AI

Aralık 2015'te merkezi San Francisco'da bulunan, Amerikan menşeli yapay zekâ (IA) programı OpenAI ilk kez halkın kullanımına sunulmuştur. OpenAI yapay zekâ araştırmaları ve uygulamaları konusunda öncü bir kuruluştur. 2015 yılında Elon Musk, Sam Altman, Greg Brockman, Ilya Sutskever ve John Schulman gibi teknoloji liderleri tarafından kurulan OpenAI'nin misyonu, yapay zekânın insanlığa en büyük yararı sağlayacak şekilde yönlendirilmesidir. Gym, OpenAI Five ve GPT-3 gibi birçok yapay zekâ modelini geliştirerek alanında önemli dönüm noktaları oluşturmuştur. En büyük atılımlarından biri olan veri kümeleri üzerine eğitilmiş bir dil modeline sahip GPT-3'ü 2020'de kullanıcılarıyla paylaşan OpenAI, GPT-3 ile diller arasında çeviri yapabilecek, doğal, akıcı ve tutarlı bir şekilde doğaçlama metinler oluşturulabileceğini

kullanıcılarına göstermiş oldu. Öte yandan yapay zekâ görüntülerdeki nesnelere algılama, bireyin konuşmasını anlama ve cevaplama, oyun oynama, çeviri yapma, resim yapma, yazı karakteri üretimi, fotoğrafta bulunan objenin arka planını silme gibi insanlarla kıyaslanabilir yetenekler geliştirdiği gözlemlenmektedir (Karabulut, 2021, s. 18). Güncel olarak, OpenAI'nin GPT-3'ünü kullanarak aforizma yazmak, kodlama yazmak, yazarları taklit edebilmek vb. özellikleri barındıran GPT-3 yazarın üslubunu da gerçeğe en yakın olacak şekilde yeniden düzenleyebiliyor. Aynı zamanda kullanıcılarına röportaj yapabileme imkânı sunan GPT-3, röportaj sırasında verdiği cevaplarda büründüğü kişiliğin kişisel hayat hikayesinden teorilerine kadar modern arama motorlarından farklı olarak birinci tekil şahısla, kişiliğini taklit edercesine sorularına en insani cevapları vermektedir. 2021'de GPT-3 yazılımının farklı varyantını kullanarak, kullanıcılarının metinsel açıklamalarından karmaşık dijital görüntü üretilen derin öğrenme modeline sahip DALL-E'yi tanıttı (Görsel 3).



Görsel 3. OpenAI. DALL-E yapay zekâ çizim modeli, 2021.

5.3 DALL-E

14 Mart 2023'te OpenAI, GPT-4'ü ChatGPT Plus'ın bir özelliği olarak piyasaya sürdü. OpenAI'nin yapay zekâ teknolojisi üzerine yapmış olduğu çalışmaları hem akademik çevrelerde hem endüstride büyük ilgi görmüş ve geniş çapta benimsenmiştir. Bir diğer yapay zekâ çizim platformu, 5 Ocak 2021'de piyasaya sürülen ve çıktığı ilk günden beri adından sıkça söz ettiren DALL-E'dir. İsmi Salvador Dali ve Pixar'ın ünlü animasyon filmi olan WALL-E karakterinden almaktadır. OpenAI tarafından geliştirilerek, metin içerisinde belirtilen açıklama ve komutlarla saniyeler içerisinde yüksek kalite görüntüler üretmek için kullanılan bir Trasformer yapay zekâ çizim modelidir. Ocak 2021'de sanatseverlerle buluşan DALL-E, bünyesinde barındırdığı CPT-3 dil modeliyle, doğal dil işleme ve görüntü üretimi alanlarında çığır açıcı özellikler sunmaktadır. Nisan 2022'de OpenAI, modelin daha gerçekçi sonuçlar üretmeyi sağlayan, DALL-E 2'yi duyurdu. Eylül 2023'te OpenAI, manuel ve hızlı bir şekilde içinde mühendislik barındırmayan, karmaşık açıklamalardan en az sorunla görüntü oluşturan, daha güçlü modeli DALL-E3'ü duyurdu. Bu sayede DALL-E'nin gelişim süreci yapay zekânın derin öğrenme teknolojilerindeki hızlı ilerlemelerle yakından ilişkili olduğu söylenebilir (Görsel 4).



Görsel 4. OpenAI. DALL-E yapay zekâ çizim modeli, 2021.

Büyük veri kümeleri ve güçlü hesaplama kaynakları sayesinde, DALL-E gibi yapay zekâ çizim programları karmaşık ve yaratıcı görevlerde başarılı sonuçlar almaktadır.

5.4 Midjourney

Temmuz 2022'de hayatımıza dahil olan Midjourney, Discord ile entegre olarak kullanıcılarına basit komutlar (promptlar) ile tasarım yapma imkânı sunan bir platformdur. Komutlara dair sınırlı bilgisi olanların kolaylıkla kullanabileceği söylenebilir. Dijital sanat alanında gelişmeleri destekleyen bu platform, öncelikli olarak, dijital

sanat alanında çalışmakta veya sanata ilgi duyan profesyoneller için tasarlanmıştır. “Üretken Yapay Zekâ” olarak da bilinen Generative AI teknolojisine sahip olan bu platform, yapay zekâ ile yaratıcılığı birleştirerek konsept tasarımlar oluşturmaya imkân vermektedir (Mancar, 2024, s.1). Midjourney’in temel amacı, kullanıcılarının yaratıcı süreçlerine destek olmak ve görsel sanatlar alanında yenilikçi çalışmaları destekleyerek, dijital sanatı daha erişilebilir hale getirmektir. Bu bağlamda, yaratıcı süreçleri optimize etmeye ve kullanıcılarının potansiyellerini maksimize etmeye yardımcı olduğu söylenebilir.

5.5 GAN’ların Gelişim Süreci

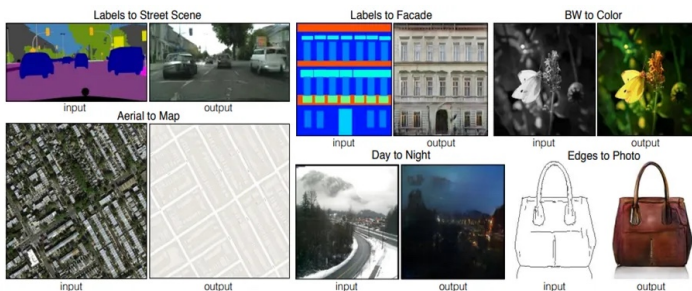
Yapay zekâ çizim modelleri, derin öğrenme ve makine öğrenmesi algoritmalarını kullanarak sanatsal görüntüler ve çizimler oluşturabilir. Sanatsal üretimine ek olarak yapay zekâ için, sanatsal deneyimin eleştirel-estetik değerlendirmesinde de temel bir rol oynamakta olduğunu ve bugün dijitalleştirilmiş kültürel verilerin birikimi, hümanist beceriler, kendi içinde hareket edebilen tek kişi / araç olan makine öğrenimi tarafından yönlendirilebilen öğrenme ve sınıflandırma sistemleriyle birleştirebilen bir teknoloji olarak görülebilir (Deveci, 2022, s.5). Arka planda işlenen sistemlerin bazı temel kategorileri ve işleyiş mekanizmaları aşağıdaki gibi açıklanabilir;

Generatif Adversarial Ağlar (GAN’lar): Ian Goodfellow ve meslektaşları tarafından 2014 yılında tasarlanmış, birbiriyle rekabet eden iki yapay sinir ağı olan üretici (generator) ve ayırt edici (discriminatörden) oluşan bir makine yazılım iskeleti (framework) sınıfıdır (Görsel 5).



Görsel 5. Öngün, C. Üreteç ağ ile üretilmiş insan yüzleri, 2020.

Üreteç ağ, gerçeğe en yakın şekilde görüntüler üretirken, ayırt edici ağ, üretilen görüntülerin gerçek veya sahte olduğunu belirlemeye çalışır. Bu çekişmeli süreç devam ettikçe, üretici ağının daha kaliteli ve gerçekçi görüntüler üretmesini sağlar. GAN’lar, moda, sanat, reklamcılık, bilim ve video oyunları gibi birçok sektörde, sanat eserleri üretirken benzersiz bir yaratıcılığa sahip olabilmekte ve bu yönüyle sanat dünyasında yeni ufuklar açabilme potansiyeli sunmaktadır (Ayvaz Tunç ve Yavuz, 2023, s.123). Bu da yeni sanat eserleri oluşturma ve görüntü iyileştirme gibi uygulamalarda kullanılmaktadır (Görsel 6).



Görsel 6. Öngün, C. Üreteç ağ ile üretilmiş görüntü iyileştirme, 2020.

Derin Sinir Ağları (Deep Neural Networks): Derin sinir ağları, birden çok katmanlı yapıları sayesinde karmaşık desen ve özellikleri öğrenebilirler. Görüntü sınıflandırma, nesne tanıma ve transfer gibi görevlerde yaygın olarak kullanılan bu ağlar, özellikle stil transferi gerektiren uygulamalarda kullanımı yaygındır. Derin sinir ağları sayesinde var olan görüntünün stilini başka bir görüntüye uygulayarak yeni bir sanatsal eser yaratabilir.

Varyasyonel Otokodlayıcılar (Variational Autoencoders, VA'lar): VA'lar veri dağılımlarını modelleyerek yeni veri örnekleri üretmek için kullanılan bir başka generatif model türüdür. Veri setlerinde bulunan örneklerin kodlarını öğrenerek, yeni ve çok çeşitli örnekler oluşturabilirler. Bu teknik, özellikle yaratıcı görsel sanatlar alanında feature extraction (öznelik çıkarma), dimension reduction (boyut azaltma), denoising (gürültü giderme), resim renklendirme/tamamlama ve yeni veri üretmede benzersiz ve çeşitli görüntüler üretmek için kullanılır.

Konvolüsyonel Sinir Ağları (Convolutional Neural Networks, CNN'ler): Türkçeye evrimsel sinir ağları olarak da geçen bu yöntem kısaca bir görüntünün analizini yapabilmemize olanak tanıyarak görüntülerdeki çeşitli obje veya nesnelere birbirinden ayırıştırılmasına yardımcı olan, derin öğrenme (deep learning) algoritmasıdır (Gürbüz, 2020, s.1). CNN'ler, özellikle görüntü işleme ve bilgisayarla görme alanında yaygın olarak kullanılan, görüntülerdeki özellikleri ve desenleri tanımada etkili derin öğrenme modelidir. Sanat eserlerinin stil, kompozisyon analizi ile görüntü restorasyonu ve fotoğraf düzenleme gibi uygulamalarda kullanılır (Görsel 7).

Sinirsel stil transferi (aktarımı)

□ **Motivasyon** – Sinirsel stil transferinin amacı, verilen bir *C* içeriğine ve verilen bir *S* stile dayanan bir *G* görüntüsü oluşturmaktır.



Görsel 7. Amidi, S. Konvolüsyonel Sinir Ağları ile üretilmiş görüntü sınıflandırma ve sinirsel aktarım.

DALL-E, kullanıcıların difüzyon modeli (Stable Diffusion) ile yaratıcılıklarını arttırmalarına olanak vermesi ile, herhangi bir kullanıcının “ayakkabı giyen bir kuş” komutu ile bir görsel oluşturduğunu farz edelim, başka bir kullanıcının ise “şapka takan bir sincap” komutu ile görsel oluşturduğunu varsayarsak, DALL-E bu iki kullanıcının oluşturduğu görselleri birleştirerek tek bir anlamlı görsel haline getirebiliyor (Mancar, 2024, s.1)

Bu tür yazılım sistemlerinin öğrenme süreçleri, büyük ölçekli veri kümelerinin gelişmiş makina algoritmaları sayesinde gerçekleşmektedir. Yaklaşık iki yıl öncesinden itibaren, bu tür yapay zekâ destekli yazılım projelerin ilk olarak veri toplama ve ön işleme süreçleri ile başladığı görülmektedir. Bu süreç kapsamında fotoğraf, illüstrasyon ve dijital sanat eseri yapay zekâ modellerinin eğitimi için taban olarak kullanılmıştır. Elde edilen veri setleri sayesinde sanatsal tarzlar, kompozisyon ve renk paletleri çeşitli görsel unsurlar için bilgi sağlamıştır. Derin öğrenme algoritmaları ile geliştirilmiş yapay zekâ modellerinin eğitimi, özellikle generatif adversarial ağlar (GAN'lar) olmak üzere varyasyonel otokodlayıcılar (VA'lar) ile gelişmiş yapay zekâ teknikleri, yapay zekâ modellerinin sanat eseri oluşturma yeteneklerine büyük ölçüde katkı sağlamıştır. GAN'lar birebir rekabet eden iki ağ olan üreteç ve ayırt ediciden oluşmaktadır. Üreteç ağ, yeni ve özgün tarzda sanat eserleri üretirken, ayırt edici ağ ise bu sanat eserlerini gerçek sanattan ayırt etmeye çalışır. Bu rekabet süreci sonunda yapay zekâ, üreteç ağı daha yüksek ve özgün tarzda eserler üretmesine olanak tanımaktadır.

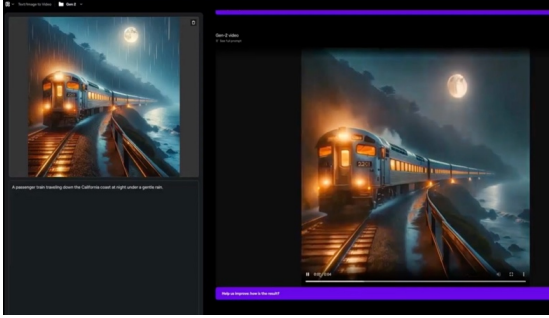
5.6 Stable Diffusion

Özellikle stable diffusion gibi açık kodlu yapay zekâ modellerinin kullanılmasıyla beraber sanatçı ve izleyicilere çizim ve animasyon alanlarında eşsiz özellikler sunmaktadır. Stable diffusion, bilgisayar üzerinde çalışan açık kaynaklı bir yapay zekâ modelidir. Son dönemde dijital sanat dünyasında ise kendinden bolca söz ettirmiştir. Midjourney gibi yüksek kalitede görseller sunan uygulamaların arasından sıyrılan stable diffusion daha kaliteli detaylı ve karmaşık görseller üretmesi sayesinde öncü sistemleri geride bırakmıştır. Midjourney'in sunduğu yapay zekâ modeli, stable diffusion'un derin öğrenme tekniklerini destekleyen üstün performansı karşısında gölgede kalmıştır. Bu sebepten son yıllarda dijital sanat dünyasında ve dijital sanatçılar arasında hızla popülerlik kazanmaya başlamıştır. Bu gelişmelerin devamı olarak, Leonardo AI gibi web tabanlı yapay zekâ çizim platformları, stable diffusion modelini kendi kullanıcılarına sunarak, kendi içlerinde geniş

bir ürün yelpazesine sahip olmuştur. Leonardo AI, kullanıcılarına görsel efektler oluşturma, çizim yapma ve animasyon projeleri için kolaylık sağlarken, hızlı sonuç üretmelerine yarayan araçlar sunar. Bu web tabanlı yapay zekâ çizim uygulaması, interaktif ve kullanıcı dostu ara yüzü dijital sanatçıların dikkatini çekmekle birlikte kullanıcıların kendilerini özgür bir şekilde ifade etmelerine olanak tanır.

5.7 Runway AI ve Kaiber AI

Yapay zekâ tabanlı sanat ve animasyon, araçlarının gelişimiyle birlikte önemli yenilikler gerçekleştirmiştir. Özellikle Runway AI ve Kaiber AI gibi araçların video prodüksiyonuna entegre edilmesi, dijital yaratıcı süreçlerde yeni bir devrin kapısını açmıştır (Görsel 8).



Görsel 8. AI Tube. Runway AI (sol) vs Kayber AI (sağ)'ile üretilmiş video, 2024.

5.8 Sora ve Yakın Gelecek

Yakın geleceğe baktığımızda, dijital sanat ve animasyon alanında daha ileri teknolojilere sahip araçlar gündeme gelecektir. Örnek verecek olursak Sora gibi yapay zekâ modelleri, çizim ve animasyonun dışında artık film üretim sürecini kapsamlı olarak değiştirme potansiyeli taşımaktadır. Sora yapay zekâ teknolojisindeki derin öğrenme yeteneği sayesinde, film yapımcıları için senaryo yazımından, post-prodüksiyon aşamalarına kadar her açıdan yaratıcı ve daha verimli hale getirmektedir (Görsel 9). Sanatçılar ve yapımcıların Sora gibi yapay zekâ destekli programlarla birlikte daha karmaşık ve yaratıcı projeler üzerinde çalışabilmeleri sağlanacaktır.



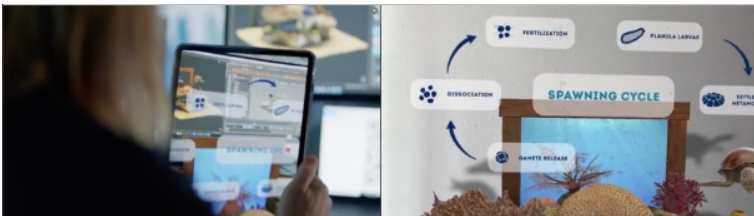
Görsel 9. OpenAI. Sora kullanılarak üretilen kısa videolar.

Runway AI ve Kayber AI gibi araçların video prodüksiyonunda geçmişe göre daha çok tercih edilmesi ve stable diffusion gibi modellerin gelişimi ile dijital sanat ve animasyon alanlarında büyük ilerleme sağlamıştır. Leonardo AI gibi platformlar ise bu teknolojileri daha geniş kitlelere ulaştırarak, yaratıcı projelerin gelişmesine olanak sağlamıştır. Yakın gelecekte Sora ve benzeri daha gelişmiş yapay zekâ modellerinin devreye girmesiyle, dijital sanat, animasyon ve film üretimi daha önce görülmemiş, çok çeşitliliğe sahip, ileri düzey ve etkileyici hale geleceği düşünülüyor. Bu süreçler, sonunda sanatçıların yaratıcı kapasitelerini maksimize etmelerine olanak tanırken, dijital sanatın evriminde yeni ufuklar açacağı söylenebilir.

6. YAPAY ZEKÂ TASARIM VE SANAT ARAÇLARININ ÜRETİM SÜREÇLERİNE ENTEGRASYONU

Yapay zekâ ile üretilen eserler sanatçılara, kendi içinde, makine öğrenmesi ve derin öğrenme teknolojilerini kapsayan geniş bir kavramdır (Kocaman, 2021, s.3002), geleneksel zaman gereksinimlerini minimize kullanımı ile üretim sürecini hızlandırmaya yardımcı olur. Midjourney ve DALL-E gibi yapay zekâ araçları, sanatçıların komutlar içeren metinlerini sanatçının isteği doğrultusunda geniş veri kümelerini kullanarak görsele çevirir. Bu şekilde dijital sanatçının zaman alan ağır iş yükünü azaltarak üretim sürecini hızlandırmasıyla beraber kolaylaştırmaktadır. Bu uygulamalar ile sanatçının dijital ortamda sanat üretmesi ivme kazanarak kolaylaşmasıyla sanatçıların stilistik portföyünü zenginleştirerek genişlemesinin de büyük rol oynar. Bununla birlikte, yapay zekâ algoritmaları derin öğrenme modelleriyle, gelenekselleşmiş sanat tekniklerinin önüne geçerek geniş estetik ve teknik olanaklar sunduğunu görülebilir. GAN (Generatif Adversarial Network) modelleri ile sanat eserlerinin stilini veya kompozisyonunu tekrar ettirerek devamlılığı sağlanan sanatsal görseller üretmede kullanılabilir. GAN'lar ile üretilen görseller, sanatçının hem klasik hem modern estetik anlayışını genişleterek, kişisel üslubuna yaptığı eklemeler dahilinde de yeni estetik anlayışları bir arada deneyimleme olanağı sunmaktadır. Bu durum sonucunda sanatçılar geleneksel sanat yöntemlerinin ötesinde benzersiz stil ve yöntemlerle çalışma fırsatı sunduğu söylenebilir.

Yapay zekâ araçları, dijital sanat eserlerini daha geniş kullanıcı kitlesi için erişilebilir kılmıştır. Midjourney, Leonardo AI gibi yapay zekâ çizim platformları, derin bir sanatsal ve programlama bilgisi gerektirmeden, kitlelerin sanatsal üretim sürecine katılabilir hale getirdiğinden bahsedilebilir. Bu demokratikleşme süreci kapsamında, dijital sanat sosyal platformlar aracılığıyla toplumda, sanata olan ilgiyi arttırmak ve kültürel katılımı teşvik ettiği görülebilir. Yapay zekâ modelleri, sanat eserlerinin stili üzerine kompozisyon ve tematik analizler sonucunda sanatsal eleştirilerin derinleşmesinde büyük rol oynamaktadır. OpenAI tarafından üretilip geliştirilen GPT-3 modeli, sanat eserlerinin bütünsel perspektif açısından değerlendirilmesinde, dilsel ve tematik açıdan analizleriyle sanat eleştirmenlerine fırsat sağladığı söylenebilir. Örneğin, üretilen sanat eserlerinin tasarım üslup analizinin geniş veri kümeleri yardımıyla otomatik olarak gerçekleştirerek, sanatçı veya sanat eleştirmenlerinin estetik açıdan farklı unsurların bir arada değerlendirmelerine olanak tanıdığı söylenebilir. Bu sayede sanatın eleştirel açıdan farklı boyut ve yaklaşımlar doğurduğu söylenebilir. Bununla birlikte, yapay zekâ desteğiyle üretilen artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) uygulamalarına bakıldığında, sanat eserlerinin izleyiciler açısından özel deneyimler sunduğunu görülebilir. Artırılmış gerçeklik (Augmented Reality), veri ve analiz yığınlarını, gerçek dünyaya eklenen görüntüler veya animasyonlar haline dönüştüren, var olan gerçekliği zenginleştiren bir deneyim türlerinden biridir (Porter ve Heppelmann, 2017, s.1). Sanal gerçeklik (Virtual Reality) kısaca VR ise artırılmış gerçeklikten farklı olarak bilgisayar teknolojisi kullanılarak sanal ortamlar oluşturulan yazılımdır. Bu teknolojiyi bir simülasyon olarak düşünersek genellikle eğitim, oyun ve eğlence alanlarında kullanılan yardımcı ekipmanlara (VR gözlükleri) ile sanal bir dünya yaratır; ortaya çıkan gerçeklik tamamen hayalidir. Adobe'un artırılmış gerçeklikte kapsamlı ve sürükleyici hikâye anlatımı, görüntüleme ve paylaşma uygulaması Adobe Aero gibi yapay zekâ desteğiyle içerik üretme platformları, izleyici ile sanatçı arasında fiziksel mekânda sanatsal bir dünya oluşturarak iletişim kurulmasına olanak sağladığı söylenebilir (Görsel 10).



Görsel 10: Adobe. Adobe Aero ile artırılmış gerçeklik.

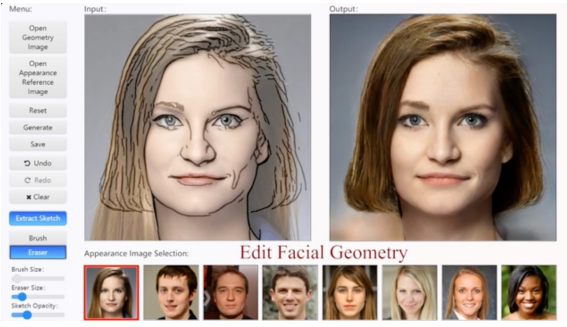
DALL-E ve Midjourney yapay zekâ çizim programının öncülerinden olduğu söylenebilir, derin öğrenme yazılımlarıyla kendini geliştiren bu programlar, sanatçıların eserlerini üretme süreçlerine büyük esneklik ve üretim hızı kattığı görülmektedir. Matte Painting'in yaklaşık olarak 100 yıl önce ortaya çıkmasına karşın tekniklerini değiştirerek, günümüzde resim, sinema, video oyunu ve animasyon başta olmak üzere birçok unsurda kendini gösteren, Matte Painting tekniğinin ilk zamanları, teknik, lojistik ve bütçesel nedenlerle onlarsız anlatılması mümkün olmayacak hikayeleri resmetmeye yardımcı olan, maliyet etkin ve verimli bir şekilde ortamlar yaratmaya yarayan gelişmiş bir araç olarak ortaya çıkmıştır (Cleall, 2022, s.1). Matte Painting

geleneksel açıdan görsel bileşenler bir araya getirmek için fotoğraf ve hazır görseller kullanılmak zorundayken, yapay zekâ araçlarının yaygınlaşması ile üretilen sanat eserlerinde istenilen atmosfer veya mekânı sıfırdan üretmenin mümkün olduğu söylenebilir, bu olağanüstü görseller için resimlerin arka planlarını değiştirir ve "gerçekçilik" olarak gözlemlenmesi gereken binaları genişletir, izleyiciyi arka planın orijinal görüntülerin bir parçası olduğuna inandırılmaktadır (Cleall, 2022, s.1). Bu da sanatçıların hayal güçlerine sınır koymadan, istedikleri görselleri hızlıca üretme imkânı sunmaktadır. Örneğin, fantastik öğeler içeren bir mekân tasarımı için yapılacak kolaj çalışmasında saatler sürecektir işlemler yerine, yapay zekâ algoritmaları yardımıyla saniyeler içinde ağır iş yükü ve zaman harcamadan görseller oluşturulabilir. Matte Painting günümüzde bir yüzyılı geride bırakmasına karşın bugün gelişerek tüm dünyada vazgeçilmez bir görsel efekt tekniği olarak varlığını sürdürmektedir (Çeşme, 2021, s.13) ve şu şekilde evrilmiştir. Sanatçılar yapay zekâ araçlarını kullanarak Stable Diffusion gibi fotoğraflara kolaj veya 3D modellere gerek duymaksızın eskizleri hızlıca çizimlere dönüştürerek faydalanabilmektedirler. Matte Painting CGI teknolojisiyle birlikte kullanıldığında sinema ve oyun sektörü başta olmak üzere izleyicilere gerçeğe en yakın ve sürükleyici ortamlar sunan bir tekniktir. Bu yöntem sayesinde film yapımcıları, 3 boyutlu modeller, önceden hazırlanmış dokular ve arka planlar, bilgisayar tarafından üretilen ışık efektleri gibi unsurları bir araya getirerek kamera karşısında gerçekçi görünen sanal setler yaratabilmektedirler (Deguzman, 2023, s.1). Doğal olarak gelişen bu süreçte artık büyük fotoğraf arşivleri olan stok fotoğraf sitelerine çok fazla ihtiyaç duyulmamaktadır. Sinema, televizyon, oyun sektörleri geliştikçe izleyicilerin daha iyi görsel öğeler içeren içeriklere ilgisi artmakla birlikte yeni teknikler ve eski uygulamalar arasında ilerlemelerin UE5 ve LED paneller aracılığıyla bir dünya yaratmak, VFX sanatçılarının 3D küresel güç merkezinden tam üç boyutlu bir dünyada gerçek zamanlı olarak ayarlama yapmalarını sağlayarak (Cleall, 2022, s.1) mat boyamaya yeni bir bakış kattığı söylenebilir (Görsel 11).



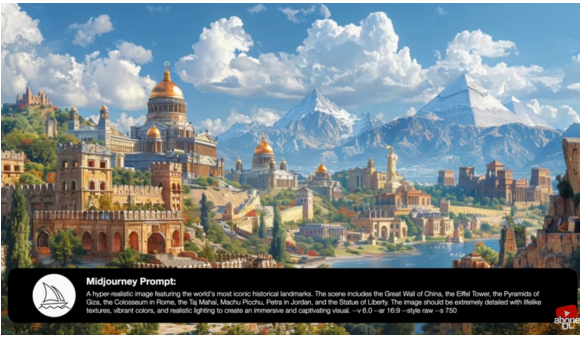
Görsel 11: Cleall, S. Star Wars setinden bir kare, 2022.

Dijital olarak üretilen sanat eserlerinin birincil önceliği, sanatçıların eskizden bitmiş çizime kadar olan süreci hızlandırmaktadır. Midjourney ve Stable Diffusion gibi yenilikçi yapay zekâ çizim araçları, sanatçıların ham olarak ürettikleri eskiz çalışmalarını detaylandırarak, tasarım sürecinin en zor ve yorucu aşamalarını kolaylaştırdığı söylenebilir. Eskiz çalışmalarını detaylandıran bu yapay zekâ çizim modelleri, sanatçının yaratıcılığına katkı sağladığı söylenebilir. Örneğin, ilk aşamalarda taslak olarak hazırlanan bir çanta tasarımı, yapay zekâ algoritması dahil edildiğinde gerçekçi doku ve ışık efektleri eklenerek sanatçının üretmek istediği tasarıma ulaşabilir. Bu aşama, eskiz çizimden nihai çizime geçişi hızlandırmakla kalmaz, ince detaylandırma işlemleri için sanatçının beklentisine göre kişiselleştirme imkânı da sunduğu söylenebilir. Buna bir örnek olarak Chinese Academy of Sciences tarafından geliştirilip üretilen yapay zekâ çizim programı Deep Face Drawing gösterilebilir (Görsel 12). Eskiz tabanlı koşullar, yüz bileşenlerinin hatları, saç yapıları ve yüzeydeki belirgin hatlar (örneğin kırışıklıklar) dahil olmak üzere yüzlerin geometrisini etkili bir şekilde tanımlayarak foto-gerçekçi yüzler oluşturabilmektedir (Chen vd., 2021 s.90).



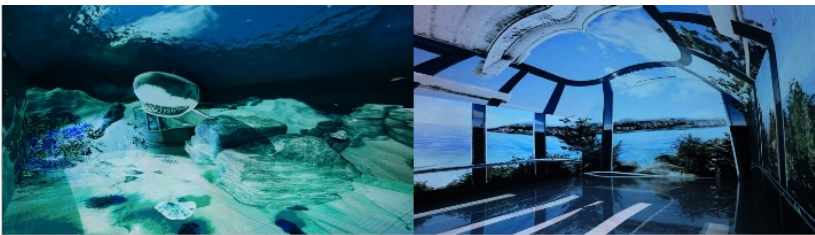
Görsel 12: Hongbo Fu. DeepFaceDrawing ile foto-gerçekçi yüz, 2021.

Bununla birlikte, dijital sanat üreticileri çalışmalarında genellikle gerçek fotoğraf referansları veya stok görsellere ihtiyaç duymaktadır. Yapay zekâ teknolojilerinin gelişmesi ile sanatçıların tasarımlarında kullanılmak üzere görsel çekimler yapmasına ya da stok setlerden temin ekmesine gerek kalmadan doğrudan üretimin mümkün olduğu görülebilir. Örneğin, sanatçının aklındaki bir manzara resmi için fotoğrafları kullanmasına gerek kalmadan komutlar aracılığıyla istenilen tasarım oluşturulabilir (Görsel 13).



Görsel 13: Sarıkaya, İ. Midjourney ile manzara resmi, 2024.

Bu esneklik sanatçının daha verimli çalışmasına ek olarak tasarımları için farklı opsiyonlara ulaşarak yaratıcılığını en iyi şekilde kullanmasına olanak sağlayabilmektedir. Artırılmış Gerçeklik (AR) ve Sanal Gerçeklik (VR) yapay zekâ teknolojisi Adobe Aero ile üretilen çalışmalarda, eğitim, sağlık, askeriye, mimarlık, endüstriyel tasarım, sanat, reklam, oyun, eğlence, spor ve turizm gibi birçok alan üzerinde etkisi olan; sanal ile gerçek dünyayı birleştirerek, bilgiye daha hızlı ve kolay bir biçimde ulaşılmasını sağlayan yeni bir ortamdır (Gökçearslan, 2016, s.5). Bu ortam sanatçıların izleyiciler ile eserlerini etkileşimli hale getirmesine olanak sağlayabilir. Bu tür teknolojiler, sanatçının üretim alanında esneklik sağlayarak izleyici ile birebir deneyimleme fırsatı sunmaktadır. Son yıllarda yapılan çalışmaları ele alarak, artırılmış gerçekliğin grafik tasarım alanına yansımalarını ve bu alanla olan yoğun ilişkisini görmek mümkündür. Masaüstü yayıncılık, kurumsal kimlik tasarımı, açık hava reklamcılığı, sergileme grafiği ve dijital oyun gibi grafik tasarımın çeşitli uygulama alanlarında artırılmış gerçeklikten yararlanılmaktadır (Gökçearslan, 2016, s.8). Örneğin, sergi alanları gibi birçok izleyicinin bulunduğu toplu alanlarda etkileşimli görseller ile sanat eserleri üretmek, AR teknolojileri ile mümkün kılınabilir. Bu da sanatçıların, statik eserlerden ziyade, izleyiciyle şekillenerek dinamik deneyimler sunan kişiselleştirilmiş bir sanatsal ifadenin ortaya çıkmasına olanak sağladığı söylenebilir (Görsel 14).



Görsel 14: DDM, 2024, İstanbul Boğazı Macerası, Artırılmış Gerçeklik Odası.

Bununla birlikte, derin öğrenme tabanlı Convolutional Neural Networks (CNN) gibi algoritmalar, sanatçının isteği doğrultusunda farklı boyama tarzlarını taklit ederek dijital görseller üzerinde stil transferi uygulanmasına olanak sağladığı söylenebilir. Örneğin, klasik bir sulu boya resmi üzerindeki boyama ve stil unsurlarını dijital bir çizime entegre etmek veya tanınmış bir sanatçının stiline sahip olan eserleri baz alarak, aynı teknik unsurlar doğrultusunda yeni görselleri bu algoritmalar ile oluşturmak mümkündür. Yapay zekâ programı Midjourney AI kullanarak deneyler yapan Flippo Nasseti, ürettiği görüntüleri şu şekilde açıklıyor; Gerçek dışı unsurları yapay zekâ ve sanatçının tarzıyla bir araya getiren Nasseti, ışık uçağının içinde yer alan insanlarla karanlık ve dramatik bir tarzı yansıtan Goya, çalkantılı gökyüzü unsurlarıyla bulanıklaştırarak yansıttığı bir eser olarak Turner (Khan, 2022, s.1). Bu yenilikçi yaklaşım sanatçılara, stil ve teknik denemeleri imkân sağlayarak boyama süreçlerini yenilikçi hale getirmektedir. Bu yapay zekâ destekli çizim teknolojileri, insanlarla benzer belirli bilişsel görevleri yerine getirmek için, onları beslediğimiz veriler aracılığıyla öğrenen çok çeşitli makineleri kapsayan terimdir (Kocaman, 2021, s. 3006). Sanatçıların zorlayıcı ve akılda canlandırılması güç projeleri üretilmesini mümkün kılarak, özgün ve dinamik ölçeklerde dönüşümü dijital sanatı daha erişilebilir hale getirdiğinden bahsedilebilir.

Adobe firması bazı yazılımlarına yapay zekâ araçları desteği getirmiştir ve daha fazlasının sözünü vermiştir. Henüz entegrasyon süreçleri hakkında yeterli veriye erişilememiş olsa da bu çalışmalar hakkında Photoshop Beta yazılımı örnek olarak gösterilebilir. Photoshop Beta 1988 yılından beri üretilen ve kullanılan fotomanüplasyon ve dijital grafik tarasım / illüstrasyon yazılımı olan Photoshop'un yapay zekâ destekli özelleştirilmiş araçlara sahip deneysel ve yıllık geliştirilen versiyonlarından bağımsız bir uygulamadır. Bu bağımsız versiyon 2023 yılında yayımlanmıştır. Photoshop bundan sonra gelişmiş yapay zekâ araçlarıyla donanacaktır (Weatherbed, 2024, S. 1).

7. YAPAY ZEKÂ TASARIM VE SANAT UYGULAMALARININ YAKIN GELECEK PROJEKSİYONU

Yapay zekâ teknolojisinin gelişerek hayatımıza dahil olması ile animasyon, çizgi film, anime ve motion comic başta olmak üzere, görsel hikâye anlatımına dayalı alanlarda büyük etki yaratmaktadır. Yapay zekâ; animasyon sanatında çeşitli teknikleri kullanarak hareket analizi, karakter animasyonu, arka plan tasarımı ve diğer temel animasyon bileşenlerini insanların elde edebileceğinden daha hızlı ve hassas bir şekilde gerçekleştirme potansiyeline sahiptir (Ayvaz Tunç ve Yavuz, 2023, s.116). Bu da yapay zekâ ile üretim süreçleri hız kazanırken yaratım süreçleri içinse yeni olanaklar sunan, estetik ve anlatımsal bakış açıları kazandırdığı da söylenebilir. Yapay zekâ, hayat vereceği karakterlerin duygusal ifadelerini geleneksel animasyon süreçlerinden farklı olarak elle düzeltmek yerine derin öğrenme algoritmaları sayesinde, karakterin ruh halini analiz ederek, en doğru duyguyu yansıtan animasyonları oluşturabilmektedir. Görselleştirme, sanal yardımcıları, ses analizi, çeşitli grafiklerin analizi, veri analizi, sosyal ağların analizi, dünya dillerinin öğrenim ve kullanımı, modelleme, makine öğrenmesi, robotik ve nesnelerin interneti gibi alanlar yapay zekâ kullanımına örnek olarak verilebilir (Kocaman, 2021, s.3002).

Animasyon için önemli bir unsur ise seslendirmedir. Yapay zekâ tabanlı ses üretim araçları, insanların seslerini analiz ederek tonlama, aksan ve duygu gibi öğeleri orijinaline en benzer şekilde taklit edebilir ve karakterler için daha özel ve doğru seslendirmeler oluşturabilirler. Bu teknoloji, yoğun olarak dil bariyerleriyle yaşanan sorunlarda animasyonların çok dilli sürümleri için hızlı üretim kolaylığı sağlayabilmektedir. Bununla birlikte yapay zekâ, animasyonların senaryo aşamasında da önemli rol oynamaktadır. Yapay zekâ, yazılı metinlerin analizlerini yaparak, senaryo yazarlarının daha verimli çalışmasına ve hikâye akışını belirlenen temaya, duyguya uygun olacak şekilde birden çok alternatif ile hızlı şekilde belirlenmesine yardımcı olabilir. Ayrıca yapay zekâ sayesinde hikâye panoları (storyboarding) için fikir sunabilir, bu da animatörlerin sahneleri önceden test etmesini kolaylaştırdığı söylenebilir. Yapay zekânın derin öğrenme modelleri sayesinde hikâye içerisinde geçen mekanların ışıklandırması, atmosferini ve daha birçok çevresel unsurları hızlı bir şekilde hayata geçirerek, animatörlere detaylı karakter tasarımlarına odaklanmaları için zaman kazandırabilir. Bu özellikle büyük prodüksiyonlu çalışmalarda bolca zaman iş gücü ve para tasarrufu sağlayabilir. Yapay zekâ, Motion Capture (gerçek dünya hareketlerini dijital ortama aktaran bir teknoloji), ile birleşerek gerçeğe yakın animasyonlar üretilmesini de sağlayabilmektedir. Temel olarak insan hareketlerini en hassas şekilde yakalayarak, animasyonlarda daha önce mümkün olmayan seviyede doğal ve gerçekçi bir his

kazandırmaktadır. Aynı zamanda yapay zekânın animasyon alanında sunmuş olduğu fırsatlar kadar, etik ve yaratıcı zorluklar da bulunmaktadır. Bunların en başlıca olanı ise yapay zekâ kullanımının çok fazla yoğun olması durumunda insan dokunuşunu yok etme riski olduğu söylenebilir. Asıl amaç, yapay zekânın destekleyici bir araç olduğu fikrini unutmadan sanatçının çalışmalarında yaratıcı kontrolünü elden bırakmamasıdır. Yapay zekâ konusunda çalışan tüm kurum ve kuruluşların, bu alandaki bilgi eksikliklerini bir an önce gidermesi ve bu konuda tüm gelişmeleri yakından takip ederek yerini almaları ve net adımlar atmaları gerektiği söylenebilir (Kocaman, 2021, s.3003).

Yapay zekâ teknolojisinin 3D ve 2D modelleme özellikle oyun geliştirme, endüstriyel tasarım, animasyon ve mimarlık gibi pek çok disiplinde tasarım süreçleri için kritik bir öneme sahip olduğu söylenebilir. Bu alanlarda kullanılan manuel süreçleri otomatik hale getirerek tasarımcısının iş yükünü azaltırken doğruluk payı daha yüksek ve hızlı işler ortaya koyabilmektedir. Blender gibi 3D programların gelişen ara yüzleri ve ücretsiz halde kullanıcıların hizmetine sunulması dijital sanatlara 3D modellerin girişini hızlandıran etkidir. Blender son zamanlarda dikkat çeken modelleme, simülasyon işlemlerini, geniş kapsamlı açık kod kaynaklı yazılım imkanlarıyla aynı anda yapabildiği 3D modelleme ve animasyon programıdır (Südü, 2021, s. 1759). 3D modelleme genel olarak nesnelerin üç boyutlu temsili halini oluşturmayı amaçlayan bir süreç olup genellikle sinema, mühendislik, oyun geliştirme ve mimarlık gibi endüstrilerde yaygın bir kullanıma sahiptir. Yine de gerçek hayatta çevremizde bulunan objeleri bilgisayar ortamına modelleme yolu ile aktarmak, zaman ve maliyet açısından problem teşkil etmektedir. Özellikle de büyük boyutlu veya çok küçük boyutlu yapıları ve çok ayrıntılı organik (insan, hayvan gibi) modelleri 3D ortamına aktarmak detaylı işlem gerektirmektedir (Südü, 2021, s. 1759).

Bu sürece yapay zekânın katkısı ise karmaşık yapıdaki geometrik şekillerin üretimini kolaylaştırarak tasarımcıların daha hızlı ve verimli çalışmasına olanak sağlamasıdır. Daha az elle müdahale ile yüksek kaliteli 3D modellerin üretilmesine olanak tanıyan yapay zekâ, modelleme sürecinde deneme yanılma yaklaşımını hızlandırması, tasarım sürecindeki verimliliği artırarak tasarımcıların daha yaratıcı ve yenilikçi modeller üzerinde çalışmasına ve tekrar eden işlerin azalmasına etkisi olduğu söylenebilir. Yapay zekâ teknolojisinin 3D modelleme alanındaki bir diğer katkısı, objelerin 3D modellerini kaplamaları ile aktarma avantajı nedeniyle özellikle gerçekçi çevre düzenleme tasarımcılar ve konsept sanatçıları tarafından tercih edilerek daha gerçekçi dokular, yüzeyler ve ışıklandırmaların otomatik olarak oluşturulmasıdır (Südü, 2021, s.1767).

Geleneksel 3D modelleme, karmaşık ve zaman alan bir süreçtir, yapay zekâ ile yapılan 3D modellemeler ise bu sürecin hızlanmasına etki ederek, daha kısa sürelerde daha kompleks modellerin üretilmesini sağlayabilir. Yapay zekâ, özellikle 2D çizimlerin ve illüstrasyonların otomatikleşmesi konusunda çoktan önemli bir araç haline gelmiştir. Sanatçılar ve animatörler, GAN'lar gibi derin öğrenme ağları aracılığıyla eserlerine deneysel ve özgün bir estetik katma fırsatına sahiptirler (Ayvaz Tunç ve Yavuz, 2023, s. 123). Belirli bir tema doğrultusunda çizimler oluşturabilirler, bu özellikle çizgi film, animasyon ve grafik tasarımı alanında zaman kazandıran bir etken olduğu öne sürülebilir. Yapay zekâ, 2D modellemede stil transferi gibi yaratıcı süreci hızlandırmaktadır. Stil transferi ise bir görselin hali hazırda elimizde olan şeklinin, başka bir görsele uygun olacak şekilde uyarılma sürecidir. Örneğin, gerçek bir manzara fotoğrafının renk paleti ve ambiyansını çizgi romana uyarlayarak yeni ve yaratıcı 2D modeller elde edilebilir.

Yapay zekâ, 2D ve 3D olmak üzere modelleme alanında, kullanıcılarının hatalarını analiz ederek, modelleme tekniklerinde iyileştirme önerileri sunarak eğitim sürecini hızlandırarak daha etkin bir öğrenim sağlar. Özellikle estetik kaygıları ve görsel yenilikleri vurgulamakta, sanatçılar ve tasarımcılar için yaratıcılık potansiyelini genişletmekte ve özgün çalışmaların oluşturulmasını kolaylaştırmaktadır (Ayvaz Tunç ve Yavuz, 2023, s. 121-123). Yapay zekâ süreci hızlandırarak daha gerçekçi ve yaratıcı tasarımlar ortaya koymasına karşın, bu teknolojilerin etik ve hukuki boyutları da göz önünde bulundurulmalı, yaratıcı süreçlerde doğru kullanımına özen gösterilmesi gerekmektedir.

Görsel efekt (VFX) tasarımı: sinema, televizyon, dijital medya ve video oyunları başta olmak üzere alanlarda kullanılan, gerçek dünyada üretilmesi mümkün olmayan veya zor olan sahneler için kullanılan tekniklerin bütünü olduğu söylenebilir. Bu sanat alanı hızla gelişen yapay zekâ, teknolojileriyle birlikte önemli değişimler yaşamıştır. Görsel efekt kavramı, yalnızca estetikten ibaret değildir; aynı zamanda hikâyenin anlatılmasında ve izleyicilere ulaşabilmesinde önemli rol oynadığından bahsedilebilir. Görsel efekt kısaca bilgisayar destekli grafiklerin (CGI), 3D modelleme, simülasyon, animasyon, kompozisyon ve görüntü manipülasyonu gibi tekniklerin bir arada kullanılmasından oluşmaktadır. VFX tasarımını üç ana bileşen altında toplamakta;

modelleme, animasyon ve render. Modelleme, nesnelerin veya karakterlerin dijital ortamda 3D olarak oluşturulması, animasyonsa üretilen modellerin çevresel değişiklikleri dikkate alarak hareketli hale getirerek uyum sağlamasını amaçlarken render işlemi ise, tüm öğelerin son aşamada görsel halinin oluşturulması olarak ifade edilebilir.

Son zamanlarda görsel efekt tasarımı, imkânsız olduğu düşünülen sahnelerin mümkün hale gelmesinde önemli bir etken olduğundan bahsedilebilir. Bu, özellikle fantastik filmler, aksiyon ve bilim kurgu içeren türleri için hayal gücünün sınırlarını zorlayarak tamamen yeni ve bir o kadar da alıştığımız dünyalar yaratılmasında önemli rol oynadığı söylenebilir. Ayrıca, VR (sanal gerçeklik) ve AR (artırılmış gerçeklik) gibi yeni teknolojilerin bir arada kullanılmasıyla, VFX tasarımını daha interaktif ve immersif (bütünlüleyici) hale getirdiği söylenebilir. Günümüzde görsel efekt kullanımı sadece sinema sektörüyle sınırlı kalmamış, reklamlar, müzik videoları ve sosyal medya içeriklerinde de kullanıldığı görülebilir. Reklam sektöründe kullanılan görsel efektler, tüketicinin dikkatini çekerek ürünü tanıtmayı daha kolay hale getirmeyi amaçlamaktadır. VFX, bu bağlamda yaratıcı çözümler sunarak pazarlama stratejisinin demir başlarından biri haline geldiğinden bahsedilebilir. Görsel efekt tasarımının geleceği için özellikle yapay zekâ, destekli bulut tabanlı makine öğreniminin görsel efekt, entegrasyonu ile şekilleneceğinden bahsedilebilir. Bir diğer gelişim alanı ise, gerçek zamanlı render teknolojileridir; özellikle video oyunları ve canlı yayınlar esnasında anlık olarak gerçekleştirilen görsel efektlerdir. Bunların başlıca örneklerinden biri olan, Unreal Engine ve Unity oyun motorları, bu alanda büyük ilerlemeler kaydederek sinematik kalitesinde görsellerin anında işlenmesini mümkün hale getirildiğinden bahsedilebilir. Gelecekte yapay zekâ teknolojilerinin, makine öğrenimi ve sanal gerçeklik alanlarında öncülük ederek görsel efektlerin daha fazla gelişmesi beklenmektedir. Sinemadan dijital medyaya görsel estetik, görsel efekt tasarımının katkılarıyla şekillenmeye devam edeceğinden bahsedilebilir.

Video oyun grafiği: oyunculara görsel olarak zengin, etkileşimli deneyimler sunan bir alan dalı aynı zamanda görsel sanatlar, animasyon, yazılım mühendisliği ve interaktif tasarımın birleşimlerinden oluşan dijital sanat dalıdır. Video oyunları, oyuncunun kontrolünde olduğu karakteri, aracı, kenti, takımı, ülkeyi, tarafı iki ya da üç boyutlu bir görsel oyun alanında, oyuncu-yazılım etkileşiminde, çoğunlukla ses ve müzik desteğinde, oyunu çalıştıran dijital donanıma fiziki komutlar vererek oluşturduğu anlık tepkiler ile zaman içinde ilerler (Tunç, 2022, s. 41). Video oyun grafiğinden bahsettiğimizde, oyun içerisindeki evrenin inşa edilmesinden karakter ve çevresel öğelerin yaratılmasına kadar geniş bir yelpazede faaliyet gösterdiğini söylenebilir.

Özellikle açık dünya rol yapma oyunlarında da eğer fantastik ya da kurgusal bir tasarım yerine gerçek dünya referansları kullanılmışsa, kentler gibi çevresel öğeler, gerçek dünyadan alınarak görselleştirilir. Bu tür oyunlarda hikâyenin geçtiği dönem, çevre, mimari, moda tasarımları, senaryo ve ana karakter, belirli bir tema etrafında şekillendirici bir işlev kazanır. Seçilen tema, dönem, mimari ve kostüm tasarımları için hedef kitlenin tercih ve beğenisinin belirleyici olduğu düşünülebilir (Tunç, 2022, s. 43).

Video oyun grafiği, dijital teknolojilerin ve yapay zekânın hızla gelişimi ile önemli bir dönüşümden geçtiği söylenebilir. Video oyunu grafiği, temelde üç ana madde altında toplanabilir: modelleme, dokuma (texturing) ve animasyon. Modelleme, oyunun içerisinde bulunan karakter, nesne ve çevresel öğelerin dahilinde dijital olarak yaratılması şeklinde açıklanabilir. Dokuma, 3D olarak modellenmiş yüzeylere uygulanacak olan görsel detayların, yüzey, renk, ışık ve doku gibi öğelerin belirlenmesi olarak ifade edilebilir. Bu aşama, görsellerin aslına en yakın şekilde tasarlanması şeklinde de yorumlanabilir. Animasyon ise, 3D olarak modellediğimiz nesne veya karakterin hareketini kontrol eden aşama olarak ifade edilebilir. Video oyun tasarımı, temelde oyuncularına duygusal ve zengin bir deneyim yaşama fırsatı sunmayı hedeflediği söylenebilir. İşte bu nedenle, renk teorisi, görsel kompozisyon gibi sanatsal unsurlar, video oyun grafiği tasarımında ana temel taşları olarak ifade edilebilir. Ayrıca, oyun grafikleri sadece görsel estetikten ibaret değildir; oyun dünyasında yer alan her bir öğe, oyuncunun oyunla etkileşime girebileceği dinamik dengelerden oluşan bir tasım olduğu söylenebilir. Video oyun grafiği, teknoloji ve yapay zekânın hızla gelişmesiyle dönüşüm geçirmiş; grafik kartlarının ve oyun motorlarının güçlenmesiyle birlikte hız kazanmıştır. Günümüzde ise video oyun grafiği, sadece oyun olarak kalmıyor; aynı zamanda eğitim, tıp, sanal gerçeklik ve simülasyon gibi pek çok farklı alanda hizmet vermektedir. Buna bir örnek olarak, tıp öğrencileri için hazırlanan simülasyonlar ile hastalık teşhisinden tedavi yöntemlerine kadar pek çok şekilde etkili öğrenme biçimi için yardımcı olduğu söylenebilir. Video oyun grafiklerinin kullanıldığı bir diğer önemli alan ise, hikâye anlatıcılığı ve sinematik anlatımlardır. Bir hikâyenin daha etkili bir biçimde aktarılması için oyunlardaki görsel efektler ve karakter animasyonlarının, büyük rol oynadığından bahsedilebilir. E-spor ve sanal gerçeklik (VR) oyunları, oyun grafiğinin başka bir boyutunu

ortaya koymakta; VR teknolojileriyle birlikte, oyuncuların oyun dünyalarının olabildiğince gerçekçi ve immersif (bütünlüycü) hale getirilmesi için kritik bir rol oynadığı söylenebilir. Video oyun grafiğinin, yapay zekâ, artırılmış gerçeklik ve bulut tabanlı oyun platformlarının etkisiyle alanındaki gelişmelerin geleceği şekilleneceği düşünülebilir. Yapay zekânın oyun grafiğine entegrasyonu, oyuncular için daha özgün ve doğal bir oyun deneyimi sunmayı; ayrıca oyun grafiği tasarımında foto-gerçeklik ile sanatsal stilizasyon arasında denge kurulması beklenmektedir. Gelecekte üretilecek oyunlarda, gerçekçi grafikler dışında benzersiz ve stilize edilmiş yeni görsel tasarımlar, oyuncuları için daha zengin deneyim fırsatı sunarken, tasarımcılar için de yaratıcı sınırlarını zorlayıcı hayal bile edilemeyecek deneyimlerin ortaya çıkmasına olanak sağlayacağı söylenebilir.

Arayüz tasarımı: kullanıcıların dijital platformlarla etkileşimde bulunurken karşılaştıkları görsel unsurların ve işlevsel öğelerin düzenlenmesi süreci olarak tanımlanabilir. Bu sebeple arayüz tasarımları, işlevsellik ve estetik bakımından kritik bir rol oynar. Evrimleşen dijital dünyayla birlikte, web sitesi ve mobil uygulama arayüz tasarımları, kullanıcı deneyimini (UX) ve kullanıcı arayüzünü (UI) daha iyi bir hale getirmek için sürekli olarak gelişmekte olduğu söylenebilir. Arayüz tasarımı, UI ve UX bu iki temel bileşen ile görsel ve işlevsel yönlerini dengede tutarak, kullanıcılarının platformlar ile olan etkileşimini kolaylaştırdığı söylenebilir. Kullanıcı deneyimi (UX), kullanıcıları daha verimli bir hale getirecek şekilde iyileştirmesi için tüm tasarım ve araştırma faaliyetlerini kapsar; kullanıcı arayüzü (UI) ise renkler, butonlar, menüler, ikonlar ve tipografi gibi kullanıcının platform ile etkileşimini yönlendiren temel bileşenlerinden olduğundan bahsedilebilir. Arayüz tasarımı, temelde erişilebilirlik, kullanıcı dostu tasarım, estetik bütünlük ve tutarlılık temel ilkeleri arasında yer aldığından bahsedilebilir. Erişilebilirlik, tasarımın her birey için özellikle engelli bireyler için, akıl yürütme, problem çözme, kavrama, öz farkındalık ve yaratıcılık gibi eylemlerin bilişimsel bir sistem tarafından biyolojik olmayan bir yapı içinde yerine getirilebilmesidir (Kocaman, 2021, s.3003). Kullanıcı dostu tasarım kullanıcıların platformlar arasında sorunsuz bir şekilde kullanım sağlayarak etkileşimde bulunabilecekleri işlevsel öğeler içerir. Günümüzde sabit şablonlarla yürütülen Web sitesi tasarımı süreçleri, Wordpress gibi Web kodlaması ve görsel tasarım arayüzü barındıran Browser yazılımlarınca gerçekleştirilmektedir. Ancak yukarıda belirtilen gereksinimlere ve sınırlılıklara en üst uyumluluk için çoktan evrilmiş olan bu şablonlar, sitenin özel gereksinimlerine göre küçük eklentilerle ve sitenin gerektirdiği görsel stile uydurularak hazırlanmaktadır. Bu işlemler Web sitesi tasarımcısının iş yükü en aza indirmek ve müşterilerin beklentilerini en hızlı şekilde karşılamak için son yirmi yılda ortaya çıkmıştır. Zaten otomasyona oldukça yakın konumda olan Web sitesi ve dijital arayüz tasarımı üretim süreçlerinin bu alanda uzmanlaşmış yapay zekâ modelli geliştirme yazılımlarının ortaya çıkmasıyla tamamen otomatikleştirilmesi olasıdır. Yapay zekânın makine öğrenimi gelişimi gözlemlendiğinde, yakın gelecekte kullanıcılarının kişisel tercihlerini ve eldeki projenin sorunları ile isteklerini kolayca analiz ederek, geliştiricilere anında ve otomatik görsel arayüz tasarımı sonuçları sunmayı mümkün kılacağı söylenebilir.

8. SONUÇ

Bu çalışma, yapay zekânın (YZ) dijital tasarım ve sanat üretimi için sunduğu yeni ve yaratıcı olanakları, hız kazandırıcı etkileriyle sanatçıların teknik açıdan yaşadıkları sınırlılıkların üstünden nasıl gelinebileceğini göstermek işlevine sahiptir. Yapay zekânın dijital tasarım ve sanat alanına entegre olması, devrimsel bir dönüşümün kapılarını aralamıştır. Yapay zekâ destekli dijital çizim araçları, tasarım ve sanat üretimine çeşitlilik ve verimlilik kazandırmakta, aynı zamanda üretilen eserlerin değerlendirilmesinde daha derin ve yenilikçi bir bakış açısı sunmaktadır. Sanat ve teknolojinin kesişim noktalarında, yapay zekâ yalnızca teknik bir araç değildir. Sanatsal bir ifade biçimi ve yenilikçi, bir ortak olarak, sunduğu olanaklar sayesinde sanatçının yaratıcı sürecini zenginleştirmektedir. Yapay zekânın yaratım süreçlerine en büyük katkısı, Midjourney, DALL-E ve Stable Diffusion gibi örneklerde gözlemlendiği şekliyle, tasarımcının ve sanatçının üretim sürecini hızlandırması ve elle müdahale gerekliliğini azaltmasıdır. Bu durum aynı zamanda, tasarımcının ve sanatçının öncekinden farklı ifade biçimleri geliştirmesine olanak sağlamaktadır. GAN'lar gibi derin öğrenme kapasitesine sahip yapay zekâ modelleri, geleneksel dijital üretimden yenilikçi estetiğe stillerin yeniden yorumlanarak uygulanmasına olanak sağlamaktadır. Yapay zekâ, tasarım ve sanat üretim süreçlerini optimize etmekle kalmamış, üretimin erişilebilirliğini artırarak dijital tasarım ve sanatın demokratikleşmesinde de rol oynamıştır.

Bütüncül bir bakışla özetlemek gerekirse, 3D modelleme, iskeletlendirme ve animasyon gibi yazılımsal yükü yüksek ve öğrenim eğrisi dik dijital tasarım uygulama alanlarında, yapay zekâ destekli uygulamaların büyük kolaylık sağlayacağı, gelenekselleşmiş yazılımların karmaşık ve hantal yapısı yerine çok daha sonuca odaklı ve kolay öğrenilebilen yazılımların geliştirileceği görülmektedir. Henüz yapay zekâ destekli tasarım ve sanat uygulamalarının deneysel olduğu ve araçsallık açısından özelleştirilmediği öngörüldüğünde, yakın gelecekte özellikle yapay zekâ destekli özel araçlara sahip özelleştirilmiş özgün yazılımların, dijital üretim süreçlerini yeniden tanımlayacağı söylenebilir. Çünkü bu çalışmanın halihazırdaki entegrasyon örnekleri açısından sunduğu veriye bakılarak, özelleştirilmemiş ve profesyonel endüstriyel üretimin gereksinimlerine göre geliştirilmemiş uygulamalarla bile neredeyse devrimsel bir dönüşüm gözle görülür şekilde ortaya çıkmaktadır.

Yapay zekâ, günümüzde yadsınamaz bir gerçeklik olduğundan, bütün dijital tasarımcılar ve sanatçılar için söyleyebilir ki, gelecekte yapay zekâ araçları ile etkileşim içinde dijital tasarım ve sanat üretimi kapsam geliştirmeye ve yaygınlaşmaya devam edecektir. Tüm üretim alanlarında endüstriyel anlamda piyasa standardı haline ise, büyük ihtimalle içinde bulunduğumuz yaygınlaşma sürecinin sonunda geleceği düşünülmelidir. Günümüz yapay zekâ ile tasarım alanında pek çok hukuki, estetik ve endüstriyel sorunlar olmasına karşın, zaman içerisinde bu tür problemlerin de çözüme kavuşturulacağı göz önünde bulundurulmalıdır. Yeni nesil dijital tasarımcıların ve sanatçıların ise çocukluktan itibaren yapay zekâ araçlarını kullanarak büyüyeceği ve bu yeni gerçeklik içinde eğitim alarak endüstriyel üretim yapan profesyonellere dönüşeceği öngörülmektedir. Bu çalışmada güzel sanatlar ve iletişim gibi akademik alanlarda yapay zekâ ile dijital tasarım ve sanat üretimi konusuna katkı sağlanması hedeflenmiştir. Bu bağlamda bu çalışmanın yapay zekâ ile dijital tasarım ve sanat konularında araştırma yapacaklara ve olgu hakkındaki akademik literatüre güncel bir perspektif kazandırmak istenmiştir.

EXTENDED SUMMARY

Introduction

The integration of artificial intelligence into digital design and art processes is a relatively recent development, yet it has become a significant topic of discussion due to the speed and impact of technological advancements in the field. The contributions of artificial intelligence to the digital art and design production process, such as technical superiority and the democratization of art and design through new tools, are debated in industrial contexts, with a focus on its contributions to production processes. This study examines examples of the integration of artificial intelligence-based digital design and art tools and techniques into professional production workflows. By tracking technological advancements in artificial intelligence design and art tools, this study explores highly probable new production methods and tools that may emerge in the near future. Based on this data, the study analyzes and forecasts future topics, processes, and techniques of production integration, aiming to provide a perspective that may benefit researchers conducting studies in this field.

Method

In this study, the primary methods of artificial intelligence integration in digital design and art production were identified using a purposive sampling method based on criteria such as effectiveness, widespread accessibility, popularity, and ease of use. The data were analyzed using qualitative analysis techniques.

Findings and Results

The study observed the integration of production processes in areas such as digital illustration, video games, and cinema through technologies, software, and applications developed or supported by artificial intelligence models. This includes matte painting, video editing, video montage, photomanipulation, and static and dynamic visual effects. The primary applications, software, and artificial intelligence models employed in these processes were detailed. Based on a review of literature and monitoring of sectoral data channels, it is anticipated that there will be increased integration in areas such as animation, three-dimensional modeling, and visual effects design in the near future. It can be reasonably concluded that these advancements will

fundamentally and definitively transform production processes in these domains. A positive outlook is presented regarding this transformative potential.

Discussion and Conclusions

From a holistic perspective, it can be summarized that artificial intelligence-supported applications are expected to provide significant ease in digital design fields that traditionally involve high computational loads and steep learning curves, such as 3D modeling, rigging, and animation. These developments suggest that rather than relying on the complex and cumbersome structures of conventional software, more outcome-focused and user-friendly software will emerge. Given that current AI-supported design and art applications are still experimental and lack specialization in terms of tool development, it is anticipated that, in the near future, specialized and customized software equipped with AI-supported tools will redefine digital production processes. This expectation is based on the observable transformative impact even at this stage, where existing applications—despite not being tailored or designed to meet the specific demands of professional industrial production—already demonstrate an almost revolutionary shift in workflows. Thus, it is reasonable to conclude that the integration of such tools will lead to profound and innovative changes in the field.

KAYNAKÇA

Adobe. (t.y.). Adobe Aero. <https://www.adobe.com/tr/products/aero.html>

AI Catalyst, Youtube. (2023). Midjourney vs DALL·E 3 | Ultimate Comparison (Best AI Image Generator). <https://www.youtube.com/watch?v=2Sp3nCDGf78>

AI Tube, Youtube. (2024). Kaiber vs Runway - AI Video Generator. https://www.youtube.com/watch?v=_fhl9jjwLLE

Amidi, S. (t.y.). Convolutional Neural Networks cheatsheet. <https://stanford.edu/~shervine/teaching/cs-230/cheatsheet-convolutional-neural-networks>

Arslan, M. (2022). Dijital Sanatın Evrimi ve Geleceği. *Sanat Dergisi*, 55(2), 123-145.

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

Brown, T. B., Mann, B., Ryder, N., Subbiah, M., Kaplan, J., Dhariwal, P., ... ve Amodei, D. (2020). *Language models are few-shot learners*. arXiv preprint arXiv:2005.14165.

Chen, S. Y., Liu, F. L., Lai, Y. K., Rosin, P. L., Li, C., Fu, H., & Gao, L. (2021). DeepFaceEditing: Deep face generation and editing with disentangled geometry and appearance control. *ACM Transactions on Graphics*, 40(4), Article 90. <https://doi.org/10.1145/3450626.3459760>

Cleall, S. (2022). History of Matte Painting. https://mattepaint-com.translate.google/blog/the-history-of-matte-painting/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc

- Cleall, S. (2022, 29 Temmuz). *The History of Matte Painting*. Mattepainting.com, Erişim: 21 Kasım 2024, <https://webmasto.com/yapay-zeka-cizim-siteleri-ve-uygulamalari>
- Çeşme, M. (2021). Bir görsel efekt tekniği olarak matte painting ve uygulama alanları, *Turkish Studies-Social*, 16(2), 563-576. <https://dx.doi.org/10.47356/TurkishStudies.46380>
- DDM. (t.y.). Artırılmış Gerçeklik Odası. <https://dijitaldeneyimmuzesi.com/artirilmis-gerceklik.html>
- Deguzman, K. (2023, 2 Nisan). *What is Matte Painting in Movies — Definition and Examples*. Studiobinder. Erişim: 21 Kasım 2024, https://www-studiobindercom.translate.google.com/blog/what-is-matte-painting-in-movies/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc
- Demir, A. (2022). Doğal Dil İşleme ve Görüntü Üretimi: DALL-E'nin Başarısı. *Yapay Zekâ Araştırmaları Dergisi*, 18(4), 87-105.
- Deveci, M. (2022). Yapay Zekâ Uygulamalarının Sanat ve Tasarım Alanlarına Yansıması. *Vankulu Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9, 119-140.
- Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., ... ve Bengio, Y. (2014). Generative adversarial nets. *Advances in neural information processing systems*, 27.
- Gökçearslan, A. (2016). “Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları ve Grafik Tasarım Alanına Yansımaları / Augmented Reality Applications and Its Reflections on Graphic Design”, *TURKISH STUDIES -International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic-*, ISSN: 1308-2140, Volume 11/21 Fall 2016, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.11304>, p. 697-708.
- Gürbüz, F., B. (2020, 18 Mayıs). *Konvolüsyonel Sinir Ağları (Convolutional Neural Networks) (CNN)*. Medium, Erişim: 25 Kasım 2024, <https://medium.com/@batincangurbuz/konvolüsyonel-sinir-ağları-evrişimli-sinir-ağları-olarak-da-bilinir-convolutional-neural-4ecd2c5ad842>
- Hongbo Fu., Youtube (2021). DeepFaceEditing - SIGGRAPH 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=I0H7w06SxwA>
- İsmail Sarıkaya, Youtube (2024). Sıfırdan yapay Zeka Midjourney Fotoğraf Oluşturma (Detaylı Anlatım). <https://www.youtube.com/watch?v=8ptPSjIE49M>
- Karabulut, B. (2021). Yapay Zeka Bağlamında Yaratıcılık ve Görsel Tasarımın Geleceği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 2021;20(79): 1498-1520.
- Kaya, E. (2020). OpenAI ve Yapay Zeka Araştırmalarında Yeni Dönem. *Bilim Dergisi*, 44(1), 12-28.
- Khan, R. (2022, 1, Temmuz). *Filippo Nasseti's AI designs place spaceships into the painted worlds of Bosch and Caravaggio*. Designboom, Erişim: 20 Kasım 2024, <https://www.designboom.com/art/filippo-nasseti-ai-designs-spaceships-bosch-caravaggio-07-01-2022/>
- Kılıç, H. (2021). Yapay Zekada Yeni Ufuklar: DALL-E ve Görüntü Üretimi. *Bilim ve Teknik*, 60(3), 45-58.

- Kingma, D. P., ve Welling, M. (2013). *Auto-encoding variational bayes*. *arXiv preprint arXiv:1312.6114*.
- Kocaman, Ş. (2021). Grafik tasarım endüstrisinde yapay zekâ. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 8(77), 3000-3016. <http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2843>
- Krizhevsky, A., Sutskever, I., ve Hinton, G. E. (2012). *Imagenet classification with deepconvolutional neural networks*. *Advances in neural information processing systems*, 25.
- LeCun, Y., Bengio, Y., ve Hinton, G. (2015). Deep learning. *Nature*, 521(7553), 436-444.
- Mancar, B. (2024, 21 Nisan). *En popüler yapay zeka çizim siteleri ve uygulamaları*. Webmasto, Erişim: 21 Kasım 2024, <https://webmasto.com/yapay-zeka-cizim-siteleri-veuygulamaları>
- OpenAI. (t.y.). Creating video from text. Sora is an AI model that can create realistic and imaginative scenes from text instructions. <https://openai.com/index/sora/>
- OpenAI. (2021). DALL·E: Creating images from text. <https://openai.com/index/dall-e/>
- OpenAI. (2024). DALL·E 3 understands significantly more nuance and detail than our previous systems, allowing you to easily translate your ideas into exceptionally accurate images. <https://openai.com/index/dall-e-3/>
- Ozer, C., B. (2024). Yapay Sinir Ağlarının Eğitimi. <https://cbarkinozer.medium.com/yapay-sinir-a%C4%9Flar%C4%B1n%C4%B1n-e%C4%9Fitimi-872c9b76355c>
- Öngün, C. (2020). Generative Adversarial Networks (GAN) nedir? <https://cihanongun.medium.com/generative-adversarial-networks-gan-nedir-5cc6a48a6870>
- Öngün, C. (2024, 21 Nisan). *Autoencoder (Otokodlayıcı) nedir? Ne için kullanılır?* Medium, Erişim: 27 Ekim 2024, <https://cihanongun.medium.com/autoencoderotokodlayıcı-nedir-ne-için-kullanılıre520a591746a>
- Porter, M. E. ve Heppelmann, J. E. (2017), *Why Every Organization Needs an Augmented Reality Strategy*, Harvard Business Review, Erişim: Kasım 2024, <https://hbr.org/2017/11/why-every-organization-needs-an-augmented-reality-strategy>
- Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., ... ve Polosukhin, I. (2017). *Attention is all you need*. *Advances in neural information processing systems*, 30.
- Südor, S. (2021 Aralık). Dijital Sanatlarda 3D Model Oluşturma Teknikleri Kullanımı. *İDİL Sanat ve Dil Dergisi*, 88, s.1757-1779.
- Technological Design, Youtube. (2023). Karma Gerçeklik | Artırılmış Gerçeklik | Sanal Gerçeklik Örnekleri. <https://www.youtube.com/watch?v=8dOWimDVipe>
- Tunç, O. (2022). Video Oyunlarında Türk Kültürü Algısı: Görsel Tasarım Perspektifinden Bir İnceleme. *Uluslararası Troy Sanat ve Tasarım Dergisi*, 02 (004). ORCID ID: 00000002-2062-0675
- Yıldız, S. (2021). OpenAI: Yapay Zekanın Geleceği. *Teknoloji ve İnovasyon*, 36(2), 34-49.
- Yılmaz, T. (2021). Dijital Çağda Yaratıcı Platformlar. *Tasarım İncelemeleri*, 40(1), 67-89



Kader Genç'in Sanatında Marjinal Figürler: Kimlik, Aidiyet ve Yabancılaşma Üzerine

Marginal Figures in Kader Genç's Art: On Identity, Belonging and Alienation

Kübra ÖKSÜZ^{1,*}, Evren KARAYEL GÖKKAYA²

¹ Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans Programı

² Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü

ARTICLE INFO

Research Article

Received 22.11.2024

Accepted: 27.12.2024

Keywords:

Marginal, Kader Genç,
Society, Identity, Othering.

ABSTRACT

Throughout history, many artists have become visual critics of their era by reflecting the social and political problems of the period in which they lived in their works. In the 21st century, these issues have become more apparent; they have caused individuals to have difficulty maintaining their identities and to lose their sense of belonging. Painter Kader Genç is one of the 21st century artists who addresses dynamics such as social deterioration, identity crisis, alienation, loss of belonging, othering and conflict in his art. In his works; while questioning the fragmented structure of society and the existential struggles of marginalized individuals, he strikingly reveals these facts. In this way, he expresses the fragility of the social fabric and the identity search of individuals.

In this study, literature review and work reviews were conducted on the subject within the framework of qualitative research methods. In addition, an evaluation was made in line with the answers given to the questions sent to Kader Genç via e-mail. The written and visual data obtained were analyzed and interpreted.

The aim of the study is to examine how the themes of individual identity, belonging, alienation, othering and social corruption that Kader Genç addresses in his art are expressed through marginal figures frequently encountered in his works and the critical perspective that the artist presents to the audience.

* Sorumlu yazar.

kubraoksuz122@gmail.com

**Bu makale, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı'nda yapılan "Rönesans'tan 21. Yüzyıla Resim Sanatında Portre ve Mekân" adlı yüksek lisans tez araştırmasının bir bölümünden oluşturulmuştur.

MAKALE BİLGİSİ

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 30.11.2024

Kabul Tarihi: 27.12.2024

Anahtar Kelimeler:

Marjinal, Kader Genç, Toplum, Kimlik, Ötekileştirme.

ÖZ

Tarih boyunca birçok sanatçı, yaşadığı dönemin sosyal ve siyasi problemlerini eserlerinde yansıtarak çağının görsel eleştirmeni olmuştur. 21. yüzyılda, bu meseleler belirginleşmiş; bireylerin, kimliklerini korumakta zorlanmalarına ve aidiyet duygularını kaybetmelerine yol açmıştır. Ressam Kader Genç, sanatında toplumsal bozulma, kimlik krizi, yabancılaşma, aidiyet kaybı, ötekileştirme ve çatışma gibi dinamikleri ele alan 21. yüzyıl sanatçılarından biridir. Eserlerinde; toplumun parçalanmış yapısını ve marjinalleşmiş bireylerin varoluş mücadelelerini sorgularken, bu olguları çarpıcı bir şekilde gözler önüne serer. Böylelikle toplumsal dokunun kırılmasını ve bireylerin kimlik arayışlarını ifade eder.

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemleri çerçevesinde, konuya ilişkin literatür taraması ve eser incelemeleri yapılmıştır. Ayrıca Kader Genç'e elektronik posta yoluyla yöneltilen sorulara verdiği cevaplar doğrultusunda bir değerlendirme gerçekleştirilmiştir. Elde edilen yazılı ve görsel veriler analiz edilmiş ve yorumlanmıştır.

Çalışmanın amacı; Kader Genç'in sanatında ele aldığı bireysel kimlik, aidiyet, yabancılaşma, ötekileştirme ve toplumsal yozlaşma temalarının, eserlerinde sıklıkla karşılaşılan marjinal figürler üzerinden nasıl ifade edildiğini ve sanatçının izleyiciye sunduğu eleştirel bakış açısını incelemektir.

GİRİŞ

İnsanlık tarihi boyunca, kimlik kavramı; felsefi, sosyolojik ve psikolojik bağlamlarda tartışılmış, sürekli bir anlam ve içerik değişimine uğramıştır. Kavramın etimolojik yapısına bakıldığında, *kimlik (identity)* kelimesinin kökeni, MÖ 1. yüzyılda Latince “idem” (aynı) ve “-itas” (durum veya koşul) ekinin birleşiminden türetilen “identitas” kelimesinden türemiştir. Bir şeyin aynı olma durumunu ifade eder (WikiEtymology, t.y.). Güncel Türkçe Sözlük'e göre “kimlik” kavramı; “toplumsal bir varlık olarak insanın nasıl bir kimse olduğunu gösteren belirti, nitelik ve özelliklerin bütünü” şeklinde tanımlanmaktadır (TDK, t.y.). Ancak, modern anlamda, bu kavram sabit değil, değişken ve çok katmanlıdır. Bu bakış açısına göre bir kişi, birden fazla kimliği (dijital kimlik, toplumsal kimlik, bireysel kimlik, cinsel kimlik vd.) aynı anda taşıyabilir ve kimliği zamanla çeşitli faktörlere bağlı olarak evrilir. Postmodern dönemde kimlik, sadece bir teorik kavram olmaktan çıkar; günlük hayatın ve siyasetin etkin bir parçası haline gelir. Kimlikler; mülteciler, kadın hakları, LGBT+ hareketi gibi konularda toplumsal pratiklere ve eylemlere dönüşebilir (Yavaşca, 2022b: 3). Bu durum, bireyin toplumla etkileşiminde çok yönlü bir dinamik oluşturur. Bu açıdan, toplumu, bireylerin farklılıkları üzerine kurulu bir yapı olarak görmek mümkündür. Toplumda; belirli idealler, inançlar ve değerler doğrultusunda sosyal kimlikler şekillenir. Ancak, sosyal yaşamda, bireyin farklılıklarına çoğu zaman olumsuz yargılar yüklenir ve bu farklılıklar küçümsenir. Bu durum, ötekileştirme sürecini başlatır (Kılınç, 2023: 256). Ötekileştirme, bir bireyi toplumsal düzeyde “öteki” olarak sınıflandırma ve onu indirgemeci bir şekilde tanımlama eylemini ifade eder. Ötekileştirme, toplumsal grubun normlarına uymayan bireyleri dışlayan bir “Ben”in yansımasıdır. Aynı şekilde, Sosyal bilimlerde ötekileştirme, bireyleri topluluktan dışlayarak toplumun ana akım normlarının geçerli olmadığı marjlarına, öteki oldukları gerekçesiyle itilmelerini ifade eder. “Öteki” kavramı Güncel Türkçe Sözlük'te “öbürü, öbürkü” olarak tanımlanırken sosyolojik ve kültürel olarak “Mevcut kültürün kabul görmüş değerleri içinde dışlanmış olan” şeklinde açıklanır (TDK, t.y.). Bu bağlamda, ötekileştirme, bireylerin sosyal gruplar tarafından dışlanmasını ve bu süreçte kimlik değerlerinin yeniden kurgulanmasını içeren bir süreç olarak karşımıza çıkar. “Ben” ve “biz” kategorizasyonunun dışında kalan bu kişiler, dışlanma sürecine maruz kalmaktadır. Bu süreçte, dışlayan grup, kendi kimliklerini olumlu bir şekilde değerlendirirken,

kendilerinden farklı olanı olumsuz değerlendirerek, kendi kimliklerini daha değerli kılmaya çalışır (Kılınç, 2023: 257). Yani, birey kendini ifade ederken öne çıkardığı olumlu niteliklerin “öteki” olarak tanımladığı kişilerde bulunmadığını ima eder. Farklılık, “öteki”yi “ben”den daha aşağı bir konuma yerleştirmesini; ancak, “ben” kavramının kendini tanımlama biçimine bağlı olarak bu fark, “öteki”nin daha değersiz olarak algılanmasına yol açabilir (Kiraz, 2011: 157-158). Bu noktada, bireyin kimlik arayışının ve ötekileştirme süreçlerinin doğal bir sonucu olarak, yabancılaşma kavramı öne çıkar. Yabancılaşma (alienation) terimi, geniş anlamıyla bireylerin, diğer insanlarda, buldukları çevreden ya da dahil oldukları süreçlerden soyutlanmasını ve ayrışmasını ifade eder (Marshall, 2005: 798). “Yabancılaşma”, ‘yabancı’ kelimesinden türemiştir ve ‘yabancı’ kelimesinin etimolojik kökeni, Farsçadaki “yâbân” kelimesine dayanır. Farsçadaki “yâbân”, boş, ıssız yer ya da çöl anlamına gelir. Türkçede bu kelimedenden, “yabancı” sözcüğü türetilmiştir ve bu sözcük, dışarıdan gelen veya o bölgeye ait olmayan kişileri tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır (Eyüpoğlu, 1988: 368). Ahmet Cevizci, yabancılaşmayı sosyolojik olarak şu şekilde tanımlar: “Kişinin kendisine, içinde yaşadığı topluma, tabiata ve başka insanlara karşı duyduğu yabancılık hissine işaret eder” (Cevizci, 2005: 1728). Jean-Jacques Rousseau yabancılaşmanın kökenini, insan doğasına ve özgürlüğüne aykırı olan toplumsal mekanizmalarda ve yapıların işleyişinde görmüştür. İsmail Tunalı’ya göre, insanları yabancılaşmaya iten şey yalnızca bilimsel gerçekleri anlayamamaları değildir. Asıl neden, bilimsel ve teknolojik gelişmeler ile toplumsal yapı arasındaki uyumsuzluk ve çatışmadır. Bu hızlı gelişmelere bireylerin uyum sağlaması zor olmuş, bu da insanların kendilerini çevrelerindeki dünyaya yabancı hissetmelerine yol açmıştır (Uysal, 2008: 49-50).

İnsanın değişimi gerçekleştiren ve aynı zamanda değişime uğrayan varlık olması, onun yabancılaşmadan kaçınmasını imkânsız kılar. İnsan, varlık yapısı gereği değişime direnemez ve bu süreçte yabancılaşma kaçınılmazdır. Ayrıca, değişimin hızlanmasıyla birlikte yabancılaşmanın da arttığı gözlemlenmektedir (Kiraz, 2011: 166). Fritz Pappenheim, “Modern İnsanın Yabancılaşması” adlı eserinde, yabancılaşmış bireyin durumunu Goya’nın “Kaprılar (Los Caprichos)” serisinden “Diş Avı” adlı gravürle anlatır. Bu gravürde, bir kadın, asılmış bir adamın dişlerinin sihirli güçlere sahip olduğuna dair batıl bir inançla hareket eder. Kadın, ilmiğe sarkan cesede dikkatlice yaklaşır ve yüzüyle ceset arasında bir bez tutar. Bu sahne, onun korku ve bu değerli dişlere sahip olma arzusunun yarattığı içsel çatışmayı gözler önüne serer. Kadın, cesedin yanında durarak, tiksintiyle titreyen eliyle soğuk ve hareketsiz bedene uzanır, ağzından dişleri çıkarmaya çalışır (Pappenheim, 1968: 11). Bu örnekte, Pappenheim, yabancılaşmış bireyin durumunu, dışsal bir hedefe ulaşmaya yönelik, içsel değerlerinden ve insani duygularından kopmuş bir şekilde hareket eden kadın figürü üzerinden anlatır. Kadının cesetle kurduğu ilişki, onun mekanikleşmiş ve yabancılaşmış bir varlık haline geldiğini simgeler. Bu, bireyin içsel benliğinden uzaklaşarak sadece dışsal bir amaca odaklanmasının ve buna ulaşmak için duygusal ve insani bağlarını hiçe saymasının bir yansımasıdır.

Sanat, bireyin içsel çatışmalarını ve toplumsal kimliğini dışa vurduğu bir araç olarak, bu süreci somutlaştırma gücüne sahiptir. Sanat ve kimlik arasında karşılıklı bir etkileşim ve birbirini şekillendiren dinamik bir ilişki mevcuttur. Sanat, bireysel ve toplumsal kimliğin ifade edilmesinde etkin bir araç olarak önemli bir rol üstlenmektedir (Papila, 2007: 177). Sanat tarihinde birçok sanatçı, eserlerinde kimlik meselelerini; aidiyet sorunu ve ötekileştirme gibi unsurlar üzerinden hem bireysel hem de toplumsal düzeyde ele almıştır. Bu bağlamda, sanatçılar eserlerinde bireyi yalnızca bir tema olarak değil, aynı zamanda toplumsal eleştirinin güçlü bir unsuru olarak da kullanmıştır. Bu bağlamda, insan bedeni, kimliğin ifade edilmesinde önemli bir araç haline gelir; bedeninin temsili, ressamın bireysel kimliğini yansıtabilir ya da sanatçının ait olduğu sosyal çevrenin kültürel dinamiklerini gözler önüne serer. Bu tür eserlerde kimlik kavramıyla ilişkili göstergelerin yapısı, sanatçının bilinçdışıdan gelen içgüdüsel unsurları barındırabileceği gibi, bilinçli ve amaçlı bir toplumsal gözlemlerle tasarlanmış eleştirel kurguları da ön plana

çıkabilir. Sanat eserlerinin kimlik temsiline dair sunduğu olasılıklar, psikoloji, sosyoloji, tarih ve sanat araştırmalarının bir arada değerlendirilmesiyle yorumlanabilir (Yavaşca, 2022b: 2).

Kader Genç, eserlerinde bu dinamikleri ötekileştirilen marjinal bireyler üzerinden ele alarak, toplumsal yapının dışladığı ya da kenara ittiği kimlikleri ve bireyleri derinlemesine irdeler. Genç, bu bireylerin yaşadığı içsel ve toplumsal çatışmalarla birlikte, toplumun normlarına yönelik eleştirilerini görsel bir dil aracılığıyla aktarır. Genç'in resimleri; farklı etnik kökenden, sınıflardan, kültürlerden ve cinsel kimliklerden figürlerle örülü bir anlatı sunarak bu kişilere ışık tutar ve hikâyelerini gün yüzüne çıkarır. Bu figürler aracılığıyla toplumsal normları ve güç dinamiklerini ele alırken, izleyiciyi de bu gerçekliklerin içine çeker. Her bir portrede ve bedende figürlerin bireysel mücadeleleri, kırılganlıkları ve direnişleri aracılığıyla toplumun dayattığı kimlik kalıplarına karşı eleştirel bir bakış sunulmaktadır. Bu yaklaşım, bireysel varoluşla toplumsal gerçeklik arasındaki karmaşık bağı ortaya çıkarırken, aynı anda izleyiciye hem tanıdık hem de yabancı bir dünya sunar. Sanatçı, kimi zaman resimlerine kendi yaşamından da öğeler ekler; örneğin babasını, kendisini, arkadaşlarını veya kedisini bu anlatılara dahil ederek, kişisel deneyimlerini eserlerine yansıtır. Sanatçının eserlerine kişisel öğeler katması, sadece dış dünyayı ve toplumsal yapıları değil, aynı zamanda kendi iç dünyasını da izleyiciye sunmasına olanak tanır.

Bu bağlamda makale, Kader Genç'in eserleri üzerinden; kimlik arayışı, toplumsal normlarla çatışma, aidiyet, yabancılaşma, ötekileştirme temalarını sanatsal bir çerçevede tartışmayı amaçlamakta ve böylece hem sanata hem de kimlik ve toplumsal eleştiri alanındaki literatüre katkı sağlamayı hedeflemektedir.

1. KADER GENÇ'İN YAŞAM ÖYKÜSÜ VE SANAT ANLAYIŞI

Kader Genç, 1987 yılında Bursa'da doğmuştur. 2010 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Resim Bölümü 3 numaralı atölyesinden mezun olan sanatçı, figüratif resimleriyle bilinir. Sanata olan ilgisinin şekillenmesinde ailesinin ve öğretmenlerinin büyük rolü olmuştur. Genç, bunu şöyle anlatır:

Çocukluğumdan beri resim hayatımda var. Babam teknisyendi, kendisinin yaptığı teksir kâğıtlarından defterlerim olurdu hep, ben de bu defterlere çizimler yapardım. Bir de hatırımda kalan çamaşır mandalları var. Annemin çamaşır mandallarını bir araya getirerek insan figürleri oluştururdum, bu çok sevdiğim bir oyundu. Zaman zaman da bu figürleri model alarak çizimler yapardım. Resimdeki yeteneğimi ilk olarak ilkökul öğretmenim keşfetti, o zamanlar resim benim için saplantılı bir uğraş değildi, her çocuk kadar resim yapıyordum ve farklı birçok şeye merak içindeydim. Ortaokulda ise resim öğretmenimin de yönlendirmesiyle resim benim için farklı bir hâl aldı ve Güzel Sanatlar Lisesi'ne girdim. Bu dönemde yapmayı arzu ettiğim şey netleşti, maksadım insanla ilgilenmekti, figür resmi yapmak. Zaten resim öğrenmek istiyorsanız ve bir de figüratif damardan bir rota oluşturacaksanız adres belliydi. Mimar Sinan sınavlarına girdim ve arzu ettiğim atölyeyi seçtim. Bundan sonra resimle düşünmeye başlamış oldum (Genç, 2019).

2015 yılını kendine milat olarak kabul eden sanatçı, bu dönemde babasının kaybıyla kendiyi yüzleşme sürecine girmiştir. Sanatçı, bu durumu “dehlize doğru sürüklenme, bile bile içe dalma, iç kuyuma bir çakıl taşı sallama” olarak ifade etmiştir (Genç, 2021). Bu içsel hesaplaşmanın, sanatçının eserlerine de yansıyor, çalışmalarında daha derin, içsel ve belki de daha kişisel bir ifade dili geliştirmesine yol açtığı söylenebilir.

Sanatçı, kariyerine 2011 yılında Doruk Sanat Galerisi'nde açtığı “İlk Resimler” sergisiyle adım atmıştır. 2013 yılında Karşı Sanat Çalışmaları'nda düzenlenen “Işık Karanlıkta Beklenir” ve 2014 yılında Akademililer Sanat Merkezi'nde gerçekleştirilen “Karanlık Işığı Çevreler: Portreler'im” başlıklı

sergilerinde eserlerini izleyiciye sunmuştur. 2018 yılında “Kâğıt” ve “Kâğıt II” sergileriyle kâğıt çalışmalarına yoğunlaşmış, 2021 yılında Karşı Sanat Çalışmaları’nda sergilenen “Kurmacılar” ile dikkat çekmiştir. Bunun yanı sıra, bugüne kadar birçok karma sergide de yer almıştır. En son, “Muamma: 2023’e Gayriresmî Anıt” başlıklı sergisi, 27 Nisan- 14 Haziran 2024 tarihleri arasında Evin Sanat Galerisi’nde düzenlenmiştir.

Kader Genç, hayata bakışını ve toplum hakkındaki görüşlerini sanatı aracılığıyla ifade eder. Figür resmi yapmanın, hayatın gerçeğiyle ilgilenmek olduğunu dile getiren sanatçı, resimlerinin tematik bağlamda incelendiğinde dünyanın realitesinden çok uzak imgesel bağlamlar içermediğini vurgular. Sanatında esas meselenin insan olduğunu ise şu sözlerle ifade eder:

İnsanın hikayesiyle ilgileniyorum, benim ana malzemem insan hem içerik bağlamında hem plastik bağlamda insan odaklı hareket ediyorsanız dünyanın halleri sizi ilgilendirir hale geliyor. Bunu bir edebi anlatımdan ziyade gösterilebilir kılma derdim var (Evin, t.y.).

Resimlerinin temel meselesi, her şeye duyarlı bir yaklaşım sergilemek olan sanatçı, insanın gerçekliğine dokunur ve insanla temas kurar. İnsanın doğası gereği bitmeyen dönüşümünü, çatışmalarını, politik açıdan sürekli dalgalanan, gündemi hızla değişen bir ülkede sınıfsal farklılıkların belirleyici olduğu sosyolojik ve kültürel yapıyı ele alır. Bu tarihsel izleri ve katmanları ortaya koymak, aktarmak ve analiz etmek, onun ana temasını oluşturur (Has, 2023). Bunu yaparken eleştirel görsel bir dil tercih eder. Sanatçının ifadesiyle; “Gündemin sürekli değiştiği, hayatımızın her bir alanına ikiyüzlülüğün, yalanın, aç gözlülüğün yayıldığı, ötekileştirmenin had safhada yaşandığı bu coğrafyada yerini tavrını deklare etme halidir benim için bu ifade (Genç, 2023).” Bunu yaparken bitkileri, hayvanları ve nesnelere de sembolik göndermeler olarak kullanır (Görsel 1). Sahnede görünen tüm öğeler kendi varlıklarıyla özdeştir. Bu eleştirileri cesurca ve sansürsüz bir şekilde tuvaline yansıtır (Evin, t.y.). Eserlerindeki figürler yüzeyde yalnızca birer dış görünüş olarak değil, aynı zamanda ruhsal ve toplumsal çatışmaların, kimlik arayışlarının somut temsilcileri olarak karşımıza çıkar.

Görsel 1’de, sembolik göndermeler içeren kalabalık bir kompozisyon sunulsa da, karakterlerin çoğunun birbirleriyle iletişim kurmadığı görülmektedir. Bu durum, modern dünyada bireyin “yalnızlaşmasını”, “yabancılaşmasını” ve “aidiyet eksikliğini” vurgular. Çoğu karakter toplumsal normlardan kopmuş bir özgürlük arayışı içindedir. Kompozisyonun geneli ise, düzenli bir yaşamın yerini kaosa bırakmıştır. Resim, gerçeküstü bir hava taşıyarak hem mitolojik heykelleri (örneğin, sahnenin ortasında melek heykelleri ve sağ alt köşedeki taş heykel başı) hem de modern figürleri (örneğin, maskeli karakterler ve spor kıyafetli figürler vb.) aynı mekânda bir araya getirir. Farklı zamanlara (antik unsurlar ve modern giysili insanlar) ve mekanlara (doğa ile iç içe olan alanlar ve şehir görüntüleri) ait unsurlar, kaotik ve neredeyse rüya benzeri bir atmosfer yaratır. Resim birçok kimlik temsilini barındırır. Bunlardan bazıları; resmin sol alt kısmında yer alan baş örtülü göçmen kimliği, solda maskeli hasta ve aynı zamanda kucağındaki çocuk ile anne kimliği, onun arkasında çıplak bedeniyle kadın kimliği olarak sayılabilir. Aynı zamanda; giyim, aksesuar ve jestleri sebebiyle marjinal olarak nitelendirilebilecek karakterler (baş aşağı duran figür, at üzerindeki adam, maskeli figürler vd.) ile toplumsal normlara daha uygun gibi görünen figürler (çocuklu birey, farklı etnik kökene sahip kadın figürü) iç içe geçerek bir karşıtlık ve geçişkenlik oluşturur. Bu figürler, “marjinal” ve “geleneksel” olarak iki kategoriye ayrılabilir. Bu bağlamda, figürler, gerçekliği bozar ve izleyicinin hayal gücünü harekete geçirmeye davet eder.

Asılmış çita postu, sahnenin absürtlüğünü daha da vurgular. Çita postu, tarih boyunca güç, otorite ve hükmetme simgesi olmuştur. Ancak burada, bir bedene ait olmayan ve sadece boş bir kılıf gibi duran çita postu, ‘gücün’ ya da ‘iktidarın içinin boşalması’ni temsil ediyor olabilir. Ayrıca postun sergileniyor olması,

'güç yanılması' yaratır. Burada, post gücü temsilden farklı olarak bir süs eşyası gibi sergilenmektedir, bu da gücün, insanın kaotik dünyasında değerini yitirdiğini gösterir.

Rasyonel dünyanın düzenine karşı kurulan bu absürt ve kaotik sahne, toplumun dayattığı normların dışına çıkmayı hedefler. Absürt detaylarla dolu olan bu kompozisyon, gerçekliğin sınırlarını zorlar ve izleyiciyi bilinçaltındaki sorgulamalara iter. Tüm bu detaylar, resmin kaotik ve gerçeküstü atmosferini derinleştirir.



Görsel 1. Kader Genç, *Üç Kollu Adamın Arsız Katırı*, 2024, Tuval üzerine yağlı boya, 120x230 cm (Genç, 2024).

Genç, sanat anlayışını oluştururken Francisco Goya'nın karanlığından, Rembrandt'ın pentüründen ve El Greco'nun maniyerinden etkilenmiştir (Genç, 2019). Sanatçı, El Greco'nun maniyerist üslubunu çağdaş bir perspektifle kendi sanatsal pratiğine kısmen yansıtır. Sanatçının eserlerindeki beden formlarında, El Greco'nun uzamış figürleri ve dramatik pozlarının etkisi sınırlı da olsa hissedilir. Bunun yanı sıra, El Greco'nun figürleri iç içe geçirdiği yapı düzeninden etkilendiği ve bu etkiyi çağdaş bir yorumla eserlerine taşıdığı da görülür. Ancak Genç, El Greco'nun dinî ve mistik atmosferinden farklı bir yaklaşım benimser. Dramatik etkileri, toplumsal ve bireysel temalara yönelik çağdaş bir yorumla işler.

El Greco'nun eserlerinde, özellikle figürlerin sembolik anlamlar taşıyan duruşları ve renklerin simgesel kullanımını dikkat çeker. Örneğin, İsa'nın çarmıha gerilmeden önceki anı betimlediği "Soyuluş" adlı eserinde (Görsel 2), figürlerin uzamış formları ve renklerin kontrast kullanımıyla güçlü bir manevi atmosfer yaratır. Kader Genç'in Görsel 3'teki eserinde, figürlerin dramatik pozları toplumsal ve bireysel çatışmaların bir temsili olarak kullanılır. Her iki sanatçı da mekânı, figürlerin duygusal yoğunluğunu ve anlamını pekiştiren bir unsur olarak kullanır. Ancak, El Greco, eserinde, bunu arka plandaki yoğun mavi tonlarla gerilimi artırarak yaparken, Genç, eserinde, mekânı üç farklı atmosferi bir arada kullanarak bu etkiyi yaratır. Genç, figürlerdeki bu gerginliği, modern bireyin kimlik arayışı ve varoluşsal mücadeleleriyle ilişkilendirir. Bu durum, Kader Genç'in eserlerinde El Greco'nun maniyerist üslubunu farklı zamanlara ve temalara uyarlayarak yeniden şekillendirdiğini gösterir.



Görsel 2. El Greco, *Soyuluş*, 1579, Tuval üzerine yağlıboya, 285x173 cm, Sacristy of Toledo Cathedral, İspanya (Greco, 1579).



Görsel 3. Kader Genç, *İsimsiz*, 2017, Tuval üzerine yağlıboya, 180x300 cm (Genç, 2017).

1.1. Kader Genç'in Resimlerinde Yapı ve Plastik Unsurlar

Kader Genç, resimlerinde renk, ışık ve kompozisyonu ustalıkla kullanarak hem figürleri hem de figürlerin içinde bulunduğu mekânı anlam ve duygu açısından zenginleştirir. Mekân ve birey, sanatçının eserlerinde girift bir şekilde birbirine bağlıdır. Canlı renk paleti ve sağlam desen çizgileri dinamik bir kompozisyon yaratır. Resimleri genellikle oldukça kalabalık figürlerden oluşsa da her bir figürün karakterini gerek jestlerle gerek kıyafet ve stilleriyle yansıtır. Sanatçı, figürleri sabit kalıplara hapsedmek yerine, her birine kendi özgün hikâyesini anlatma fırsatı tanır. Bu özgürlük, izleyiciye her bir figürün içsel dünyasına dair farklı yorumlar yapma imkânı sunar. Yalnızca insan değil; hayvan ve bitki formları da sanatçının kompozisyonunda kendine yer bulur.

Sanatçının Görsel 4'teki çalışmasında, canlı renk kullanımı, fırça darbeleri ve güçlü kontrastlar ile resimde derinlik ve hareket duygusu yaratılmış, kompozisyon figürlerle yoğunlaştırılmıştır. Her bir figür farklı

eylem ve jestleriyle resmin genel dinamizmine katkıda bulunurken, arka plan sade tonlara sahip dağlar ve gökyüzüyle uçsuz bucaksız açık bir alandır. Bu doğal unsurlar, derinliği artırarak figürleri daha belirgin hale getirir. Arka planın sadeliği figürlerin canlı renkleri ve hareketliliği ile güçlü bir kontrast yaratarak kompozisyonun kaotik yapısını daha etkileyici hale getirmiştir. Bu yoğun görsellik, sanatçının toplumsal çeşitlilik, kimlik ve kültürel ifadeleri ele aldığı tematik altyapıyı destekler. Farklı yaş, etnik köken ve cinsiyet kimliklerine sahip insan figürleri, hayvanlar ve çeşitli sembollerle dolu bu yoğun kompozisyon, insanlık tarihine veya insan doğasının çeşitliliğine dair panoramik bir bakış sunar. Figürlerin birbirine karışmış ve yoğun bir şekilde yer alması, insanlığın kolektif yapısını simgeler. Bu bağlamda sanatçı, bireysel kimliklerin kalıplara sığdırılmayacağını ve her bireyin kendine özgü bir varoluşa sahip olduğunu vurgular.



Görsel 4. Kader Genç, *İsimsiz*, 2022, Tuval üzerine yağlıboya, 140 x 280 cm (Genç, 2022).

1.2. Kader Genç'in Resimlerinde Aidiyet Sorunları ve Kimlik Bunalımları

“Kimlikler havada salınıp durur; bazılarını kişi kendisi seçerken diğerleri etraftakiler tarafından şişirilip fırlatılır ve kişi birincileri ikincilere karşı korumak için sürekli uyanık olmak zorundadır (...) (Bauman, 2017: 22).” Bauman’ın bu ifadesi, kimliklerin yalnızca bireyin kişisel tercihleriyle oluşmadığını, aynı zamanda çevresel ve toplumsal etkilerle de şekillendiğini vurgular. Bauman, bireyin kendi seçtiği kimlikleri savunurken, toplumsal dayatmaların yarattığı kimliklere karşı da sürekli bir farkındalık ve mücadele içinde olması gerektiğini dile getirir. Bu bakış açısı, bireyin kimlik arayışının modern toplumdaki belirsizlikler ve değişkenliklerle nasıl şekillendiğini açıkça ortaya koyar. İnsanın dünyaya yönelik bakış açılarında sürekli bir yenilenme meydana gelirken, kimliklerin yeniden şekillenmesi, toplumsal dönüşümün ayrılmaz bir parçası haline gelmektedir. Günümüz kimliklerinin parçalanmış, belirsiz, zamansız, mekânsız ve güvenilmez yapıları, bireylerin “Ben kimim?” ve “Biz kimiz?” sorularına yanıt aramasını giderek daha karmaşık hale getirmektedir (Yavaşca, 2022a: 2). Özellikle toplumun genel yaşam biçiminden ayrılan, farklı dini inançlara ya da etnik kimliklere sahip olan veya siyasi görüş bakımından uçlarda konumlanan gruplar, bu belirsizlik içinde toplumsal yapıda marjinalleşme ya da marjinalleştirme süreçlerine maruz kalmaktadır (Bidav, 2011: 20). “Marjinal” kelimesi, dilimize Fransızca’dan geçmiştir ve aslı “marginal”dir. Bu kelime, “kenara ait” ve “toplum düzeninin dışında kalan” anlamlarını taşır. Fransızca “marginal”, Latince’de aynı anlamlara gelen “marginalis” kelimesinden türetilmiştir (Etimolojiturkce, t.y.). Sosyolojik açıdan, “marjinal” kavramı, “toplumsal ve kültürel değişmeler sonucu oluşmuş herhangi bir toplumsal kümenin değerlerini benimsememiş, kıyıda, azınlıkta kalmış kişi.” olarak tanımlanmaktadır (Bidav, 2011: 16). Marjinal bireyler, toplumsal normlara aykırı görüldükleri için iktidar odakları tarafından genellikle

olumsuz bir yaklaşımla değerlendirilirler. Bu, genellikle toplumun kimliğini ve düzenini koruma amacı güden bir savunma refleksinin sonucudur. Toplum, kendisiyle benzer olmayan, farklı tercihlerde bulunan bu gruplara karşı bir tür dışlama mekanizması işletir ve onları toplumsal yapının dışında bırakır (Bidav, 2011: 20).

Bireyin sosyal çevresinde bir yer bulamaması, toplumun değerleriyle uyum sağlayamaması ya da toplumda kendini yabancı hissetmesi gibi duygular aidiyet sorununa neden olur. Aslında bireylerin, kişilikleri ve kimlikleri zamanla değişir ve bu süreçte değerler arasında çatışmalar yaşanabilir. Bu geniş değerler yelpazesinde bulunan farklı değerler arasındaki etkileşimler oldukça dinamik, çok katmanlı ve karmaşıktır. Bunlar bir araya gelerek bazen birleşirken, bazen karşılıklı baskı oluşturur, bazen ise birbirinin etkilerini dengeleyerek kişinin davranış ve tutumlarını şekillendirir. Bu dinamik yapının ve değerler arasındaki etkileşimin zamanla daha karmaşık hale gelmesinin yanı sıra, insan hayatının yoğun hareketliliği farklı mekanlar arasında sürekli bir geçiş süreci yaşanması ve çeşitli niteliklerde birçok uyarıcıya maruz kalınması kimlik sorununu daha belirgin hale getirmiştir (Şimşek, 2002: 38-39).

Kimlik ve aidiyet, bireyin yaşadığı toplumsal ve bireysel koşullarla sürekli olarak şekillenen kavramlardır. Bu bağlamda, birey, aidiyet ve kimlik algısının zamanla değişebileceğini fark eder. Zygmunt Bauman bu durumu şu şekilde açıklar:

Kişi zamanla 'aidiyet' ve 'kimliğin' alınıyazısı olmadığını, ömür boyu garanti sağlamadığının, fazlasıyla müzakereye açık ve vazgeçilebilir şeyler olduğunun farkına varır; kendi kararlarının, attığı adımların, eyleme biçiminin -ve tüm bunları sabitleyecek kararlılığın- hem aidiyet hem de kimlik için hayati faktörler olduğunu fark eder. Başka bir deyişle, 'aidiyet' alternatifsiz bir koşul olarak kaderleri kaldığı sürece 'bir kimliğe sahip olma' düşüncesi söz konusu olmayacaktır (Bauman, 2017: 20).

Sanat ise, bireyin kimlik arayışını ve aidiyet sorununu yansıtan bir ifade alanı sunarken, toplumsal ve bireysel normlarla da doğrudan etkileşime girer. Kimlik, sanatın yaratıcı süreçleri içinde sürekli olarak sorgulanan, yeniden inşa edilen ve dönüştürülen bir kavram haline gelir. Bu bağlamda, sanatçılar eserlerinde bireyi yalnızca bir tema olarak değil, aynı zamanda toplumsal eleştirinin güçlü bir aracı olarak da kullanmıştır. Bu çerçevede, kimlik, bireyin toplumla olan dinamik etkileşimlerinin bir sonucu olarak şekillenir ve sanat, bireyin kimlik arayışlarını ifade etmek için önemli bir araç haline gelir. Kader Genç'in eserlerinde bu dinamikler, toplumsal bozulma ve bireysel varoluş mücadeleleri üzerinden ele alınır. Marjinal bireyler onun sanatında önemli bir yer tutar. Sanatçının resimlerindeki bu bireyler, sabit cinsel kimliklere bağlı değildir. Bu esneklik, sanatçının insan kimliği ve toplumsal cinsiyetin sabit kategorilere indirgenemeyecek kadar karmaşık ve çok katmanlı bir olgu olduğuna dair bir anlayışı yansıtır.

Marjinaller, toplumun normlarından veya yaygın değerlerinden farklılaşan, genellikle dışlanan ya da kenarda kalan bireyler olsa bile marjinallik, sadece dışlanmışlıkla sınırlı olmayıp, aynı zamanda toplumun belirlediği normlardan, ya da değerlerden sapma anlamına gelir. Sanatçının yaklaşımı, marjinalliği bir eksiklik veya kusur olarak görmek değil, normatif olanın dışına çıkmanın yarattığı özgürlük alanı olarak değerlendirmektir. Bu bireyler, toplumsal düzenin sabit kurallarına meydan okuyarak, kendilerini tanımlama ve ifade etme konusunda yeni yollar keşfederler. Genç'in eserlerindeki bu yaklaşım, toplumsal çeşitliliği yüceltirken, insan kimliğinin sabit kalıplara indirgenemeyecek kadar dinamik ve çok yönlü olduğunu vurgular. Genç'in sanatı, marjinalliği hem bireysel bir varoluş biçimi hem de toplumsal normlara karşı bir başkaldırı olarak yansıtarak izleyiciyi farklı perspektiflerden düşünmeye davet eder.

Sanatçının, bireysel ve toplumsal kimliklerin etkileşimini resimlerinde nasıl ele aldığı; mekânın kimlik üzerinde nasıl bir etkisi olduğu ve toplumsal temaların bu sürece nasıl yansıdığı konularına ilişkin bir mülakat yapılmıştır. İlk olarak yazarın “Portrelerinizde yer alan bireysel kimlik ile toplumsal kimliğin etkileşimini nasıl yorumluyorsunuz?” sorusuna Kader Genç şöyle yanıt vermiştir:

Birbiriyle iç içe, ilişkili, ayrılmaz bir bütün, toplum ve coğrafya hayat içinde pozisyonumuzu alıştırta önemli unsurlardır. Bireysel ve toplumsal olarak ayırıştırmak benim için zor. Sanatçı özne olarak yaptıklarını toplumun bir referansı olarak görüyorsa şayet. Ben de figür resmi yapan biri olarak bir bütün üzerinden ele alıyorum (Genç, 2024a).

Daha sonra “Toplumsal cinsiyet, eşitsizliği veya sınıf gibi kimlik unsurları ve göç, şehirleşme veya küreselleşme gibi temalar portrelerinizde kimlik ve mekânı nasıl şekillendiriyor?” sorusunu ise şöyle yanıtlamıştır:

Bu soru yanıtın kendisi aynı zamanda. Sınıfsal farklılıklar, cinsel yönelim ve cinsiyet kodlamaları, ötekileştirmeye müsait politikaların yarattığı farklılıklar resmimdeki figürlerin rollerini belirler. Bu yüzden çok sesli ve belki de toplum olamayan ötekileştirilmiş bireylerin bir aradalığını tasvir eder. Burada kent ya da boşluk görüntüsü veya bir orman silüeti yine konunun ve içeriğin seyrine göre belirlenir (Genç, 2024a).

Sanatçının “Ağaç” eseri (Görsel 5), doğa ve insan ilişkisini tanımlayan bir çalışma olarak değerlendirilebilir. Ancak, alt metninde yatan asıl anlam, toplum gibi görünen fakat bir “topluluk” oluşturmayan bu kalabalığın içindeki yalnızlık hissini anlatmaktır. Resimde; cinsiyet, din, ekonomik sınıf, yaş, ırk gibi farklı sosyal kimliklere sahip bireyler yer alır. Bu kimlikler; kıyafetler, bedensel unsurlar, aksesuarlar, objeler, saç stilleri gibi göstergelerle temsil edilir. Burada ağaç, bireylerin yalnızlıklarını ifade eden bir metafor olarak yer alır. Ressam için, eserlerinde detaylar, kompozisyona anlam katmanın özel bir aracıdır; imgeleri kompozisyona ilıştirirken sembolleri bilinçli bir şekilde seçer. Beyaz kuş figürü de bu amaç doğrultusunda seçtiği sembolik bir öğedir. Resmin merkezindeki kadın figürü hakkında sanatçı şunları söyler: “Kadın figürü tarih boyunca eril bakışın tahakkümünde yazılan hikayesine eleştirel bir bakıştı. Yarı çıplaklığı ve örtüsünün üzerinden çekilmesine yardımcı öge de o kuş imajıydı” yazarın bu sözlerinden anlaşılacağı üzere resmin merkezindeki kadın figür tarih boyunca eril bakışın tahakkümüne dair bir eleştirinin sembolüdür. Bu bağlamda, “Ağaç” eserindeki metaforlar da sanatçının ifade ettiği gibi, “her zaman yenilenebilir, dönüşebilir, geliştirilebilir bir açık pencere” sunarak, izleyicinin kendi hikayesini sürdürebilmesine veya yeniden okuyabilmesine olanak tanır (Genç, 2023).

Hem görsel hem de sembolik olarak resmin merkezinde yer alan ağaç, burada bir “bağlanma” ve “köklenme” sembolü olarak görülebilir. Resimde temsil edilen kimlikler bireysel ve toplumsal varoluş arasındaki gerilime dayanmaktadır. Sahnede yer alan figürlerin giysileri, duruşları ve fiziksel ifadeleri, farklı sosyal roller ve kimlikleri temsil eder. Örneğin, dans eden ya da birbirine sarılan figürler, insanın fiziksel yakınlık ve aidiyet arayışını yansıtırken; bir köşede yalnız ve hareketsiz duran bireyler, yüz ifadeleri veya bedensel duruşlarıyla yabancılaşmayı ve bireysel içe dönüklüğü simgeler. Bu durum, bireyin “toplum içindeki aidiyet arayışı” ve “bireysel kimlik mücadelesi” arasındaki ince çizgiyi görünür kılmaktadır.

Sanatçı figürlerin etkileşimli ve bireysel hâllerini bir arada işleyerek, insan ilişkilerinin karmaşıklığını ve çok katmanlı doğasını yansıtmıştır. Kimliklerin temsil edilme biçimleri, figürlerin sosyal bağlarının güçlü ya da kopuk oluşu, mekândaki yerleşimleri ve fiziksel ifadeleri aracılığıyla toplumsal aidiyet, bireysel yabancılaşma ve kimlik arayışına dair derin bir anlatı sunmaktadır. Bu anlatı, gerçekçi figürlerin ön planda

olduğu bir betimleme üzerinden şekillenir. Ancak, sanatçı bu gerçekçi tasvirlerin içine kısmen fantastik unsurlar yerleştirerek, kompozisyonuna sürreal bir boyut kazandırır. Ağacın devasa boyutu, gerçeklikten koparak bir hayal hatta masal dünyasını çağırıştırır. Ağacın solunda kızıl tonlar, yaprakların döküldüğü kurak bir atmosferle çevrelenmiş alan görülür; bu, yok oluş ve yıkım gibi kavramları akla getirir. Sağ tarafta ise gökyüzü ve ağacın yeşil yapraklarla kaplı olması, hayat, doğa ve ümit gibi pozitif temaları yansıtıyor olabilir. Renklerin kontrastı ve ağacın ortada bir sınır gibi yer alması, denge ve karşıtlık kavramını vurgulamaktadır. Figürlerin kıyafetleri, duruşları ve bedenlerinin maniyerist tarzı anımsatan biçimde uzatılmış formları, bu büyümlü gerçekliğin etkisini daha da güçlendirmektedir.

Köpek figürleri ise, tarihsel olarak sadık ve koruyucu hayvanlar olarak bilinir. Bebeklerin köpeklerle sarılması ve onlarla uyuması, güven arayışı, doğa ile bağ ve masumiyetin korunması gibi temaları güçlendiren sembolik bir rol oynar. Ayrıca, köpeklerin bebek figürleriyle olan yakın ilişkisi, sevgi ve korunma arasındaki güçlü bağları anlatır. Bu bağlamda, köpekler, toplumsal düzenin bozulduğu veya yıkıldığı bir dünyada, bir tür “insanlık kalıntısı” ve “sadakat” simgesi olduğu söylenebilir. Ancak, eserde yalnızca köpekler değil, aynı zamanda kedi, kaplumbağa, kuzu ve at gibi diğer hayvan figürleri de yer almaktadır. Bu, insanın “doğayla uyum içinde olma” ve “doğal dengeyi koruma” çabalarını simgeliyor olabilir.



Görsel 5. Kader Genç, *Ağaç*, 2021, Tuval üzerine yağlıboya, 180 x 270 cm (Genç, 2021).

1.3. Kader Genç'in Eserlerinde Politik ve Sosyal Eleştirinin İzleri

İnsanlık tarihi boyunca gerçekleşen siyasi ve toplumsal olaylar, savaşlar ve büyük krizler, ağır yıkımları da beraberinde getirmiştir. Sanatçılar, toplumsal krizlerin yarattığı acı ve kaygılardan etkilenmiş ve sanat tarihinde üretim süreçlerini bu duygularla şekillendirmişlerdir (Çay, 2017: 89). Bu sanatçılardan biri olan Kader Genç, içinde bulunduğu bu sistemi ve toplumu, yaşam koşullarındaki eşitsizliği ve daha pek çok meseleyi görmezden gelmemiştir. Sanatçı, bunları görmezden gelmenin ressam kimliğini taşımamak olduğunu düşünmektedir: “Gerçeğin içinden geçiyorsam onun yaralarını berelerini göstermem de

boynumun borcudur diye düşünüyorum (Genç, 2021).” Genç, bu duruşuyla toplumun yaralarını açığa çıkarır, sosyal sorunlara ayna tutar ve izleyiciyi bu yaralarla yüzleştirir. Ancak, bunu yaparken her şeyin çürüyüp yozlaştığı ve giderek bozulduğu bir çağda ve toplumda doğru hamleler yapmanın politik bir duruşu temsil ettiğine inanır. Yine de resimlerinde bu meseleleri anlatırken kolay anlaşılır olmaktan uzaktır. Kendi duruşunu ve bağlı olduğu değerleri ifade edebilmek için, sesini duyuracağı malzemeleri aramaya koyulur.

Sanatçı, sosyal ve politik eleştirilerini figüratif bir yaklaşımla ifade edişini şöyle açıklar:

İlk elemanın figür oldu elbette, ancak figürü eğip bükerken, zayıflaştırırken, iri yarı bir kütleye dönüştürürken, daha da çirkin hale sokarken zaten muhalif kalıyorum. Her şeyin yaldızlarla boyandığı ve şatafatlı hale getirildiği bir sistem içerisinde çarka bu şekilde çomak sokmak, yani kendi kemikleşmiş figürlerimle o yaldızı kazımak beni tatmin ediyor (Genç, 2019).

Renklerin ve dokuların iç içe geçmesi, resmindeki figürlerin bütünlükten uzak, çözülmüş ve dağıtılmış bir şekilde tasvir edilmesini sağlar. Bu yaklaşım, bireyin varoluşsal parçalanmışlığına, içsel çatışmalarına ve sosyal bağlamdaki kopuşlarına güçlü bir vurgu yapar. Figürlerin sınırlarının belirsizleşmesi, insanın hem kendi kimliğiyle hem de çevresiyle olan ilişkilerindeki karmaşayı ve flu hali simgeliyor olabilir. Resmin kompozisyonu, yoğun renk geçişleri ve hareketli fırça darbeleriyle, izleyicide rahatsız edici bir huzursuzluk yaratır. Bu rahatsızlık, figürlerin çevresiyle olan sürekli etkileşimini ve onların içsel karmaşasını daha da belirgin kılar. Bu durum, yalnızca bireysel bir parçalanmayı değil, aynı zamanda bir bütün olarak insanın, meta-modern dünyanın kaotik yapısında hissettiği yetersizlik, yalnızlık ve çatışmayı da ifade eder. Sanatçının ikinci bir sapak olarak nitelendirdiği “Parçalanmalar” serisi (Görsel 6), eleştirel eserlerindedir. Genç, her resminde olduğu gibi bu seride de öznesinin insan olduğunu vurgular. Ancak, “Parçalanmalar” serisi, sanatçının gerçekçi yaklaşımla yaptığı çalışmalardan belirgin bir şekilde ayrılır (Evin, t.y.). Sanatçı bu konuda, “(...) bunları da plastik kaygılarla ele alıyorum. Yani doğrudan bir şeyi rahatsız etmek değil; bu kadar dejenere olmuş, bu kadar parçalanmaya maruz bırakılmış, bir sistem içerisinde, doğru hamleyi yaparak kendimce sözümü ifade etmenin peşindeyim (Genç, 2024b)” şeklinde bir yorumda bulunmuştur.



Görsel 6. Kader Genç, *Parçalanma II*, 2023, Tuval Üzerine Yağlıboya, 22 x 80 cm (Genç, 2023).

Sanatçının, 2024 tarihli “Muamma” adlı eseri (Görsel 7) gerçekçi bir yaklaşımla toplumsal ve bireysel trajedileri, güçlü bir şekilde yansıtır. Bunu yaparken de eleştirel bir tutum izler. Sıkışık bir kompozisyon, karışık bir düzen ve figür yoğunluğuyla izleyicide boğucu bir his uyandırırken, aynı zamanda detayların çokluğu eserin dramatik etkisini artırır. Renkler genellikle canlıdır, ancak figürlerin hüznü ve melankolik duruşlarıyla güçlü bir kontrast oluşturur. Aynı zamanda, izleyicinin dikkatini çekmek için görsel olarak dinamik bir etki sağlar. Mekânın ise, figürlerin içinde buldukları duruma göre şekillendiği görülür. Her

bireyin içinde bulunduğu ortam, onun karakterini duygusal veya fiziksel hâlini yansıtmaktadır. Mekân, adeta figürlerin duygularının bir uzantısı olarak işlev görür ve onların hikayelerini izleyiciye aktarır.

Eserin içindeki duvarda bulunan tuval, harap edilmiş yapılar ve boş bakışlarla çevreye bakan figürler, kimlik ve varoluş üzerine bir sorgulamayı tetikler. Bu tür simgeler, izleyiciyi içinde yaşadığı dünyayı sorgulamaya iter. Her bir bireyin ifadesi, çaresizlik, keder ve kayıtsızlık gibi karmaşık duyguları yansıtmaktadır. Bu da bireysel ve toplumsal olarak yaşanan travmaları daha derin bir boyutta hissettirir.

Sahnedeki yıkılmış binalar, 2023 yılında Türkiye’de gerçekleşen 6 Şubat depremlerine gönderme yapmakta, göçük altında kalan figürler bu felaketin korkunçluğunu gözler önüne sermektedir. Bu eser, sanatçının yaşadığı toplumun sıkıntılarını ve acılarını görmezden gelmediğini gösterir. Aynı zamanda yıkılmış yapılar fiziksel bir yıkımın yanı sıra, sosyal yapının çöküşünü de sembolize eder. Toplumun güven duygusunun sarsılmasını ve toplumsal ihtiyaçlara yeterince karşılık verilememesini simgeler. Resimde görülen takım elbiseli erkek figürleri, bağınaz ve kendi oluşturduğu yapının tutsağı olarak resmedilmiştir. Bu figürler, kolektif değerlerle uyum içinde olma yerine, yalnızca kendi çıkarlarına hizmet etmektedirler. Bu durum, onların toplumsal aidiyet duygusunun kaybolmasına ve toplumdan kopmalarına yol açar. Yıkımın ortasında kendi çıkarlarına odaklanan bu figürler, toplumla değil, yalnızca kendi kurdukları sınırlı dünyayla ilişki kurarlar.

Resimde yer alan kadın ve çocuk figürleri, toplumun yıkımına tanıklık eden ve buna en savunmasız şekilde maruz kalan figürlerdir. Çocukların korku ve boş bakışları, rengarenk giysileriyle tezat oluşturur. Bu çocuklar, toplumdaki çöküşün ağırlığıyla çocukluk sevinçlerini kaybetmiş ve mutlu ortamlarından koparılmışlardır. Yetişkinlerle aynı mekânda, ancak onlardan kısmen kopuk bir şekilde resmedilmeleri, nesiller arasındaki aidiyet kopukluğunu ve çocukluk masumiyetinin yok oluşunu temsil eder. Sahnede belki de en çok dikkat çeken figür bedeni kırmızı renkte betimlenen çocuktur. Kırmızı, genellikle kan, yaralar ve acıyı simgeler; çocuğun kırmızıya boyanmış bedeni, toplumsal yıkımın ve kaosun, masumiyet üzerindeki yıkıcı etkilerini belirginleştirir. Aynı zamanda savaş ve şiddetle ilişkilendirilen bu renk, çocukların bu travmalara nasıl maruz kaldığını vurgular.

Resmin alt kısmında yer alan köpek figürü, sadakati ve terk edilmişliği aynı anda simgelemektedir. Hayvanların varlığı, insanlık ile doğa arasındaki bağın kopuşuna işaret eder. Yalnız bırakılan köpek, toplumsal vicdanın sessiz bir tanığı olarak yorumlanabilir. Tüm bu kompozisyon içinde ressamın kendisi de dikkat çekmektedir. Sanatçının kendisini resme dahil etmesi, onun sadece bir gözlemci değil, toplumsal yıkım ve yabancılaşma sürecinin bir parçası olduğunu ortaya koyar.



Görsel 7. Kader Genç, *Muamma*, 2024, Kâğıt üzerine karışık teknik, 131 x 128 cm (Genç, 2024).

SONUÇ

Kader Genç'in eserleri, figüratif bir yaklaşımla toplumu oluşturan bireylerin kimlik ve aidiyet arayışını toplumsal ve bireysel çatışmalar üzerinden ele alarak, meta-modern dünyanın çelişkilerini görselleştirir. Sanatçının figürleri, çoğunlukla toplumun dışlanmış bireylerinin yalnızlık, mücadele ve direnç dolu hikâyelerini yansıtarak, izleyiciyi düşündürmenin yanı sıra, onların gündelik yaşamda fark edemedikleri sosyal adaletsizlikleri ve bireysel mücadeleleri gözler önüne serer. Genç'in, renk paleti ve kompozisyon ile toplumsal dokunun karmaşıklığını ve bireylerin bu yapı içerisindeki yerini sorgulayan çalışmaları, bireysel varoluşun özüne dair derin bir sorgulama imkânı yaratır. Ayrıca, sanatçının "Parçalanmalar" serisine ait "Parçalanma II" (2023) adlı eserindeki soyutlaştırılmış figürler, bireysel kimliklerin toplumsal çerçevede nasıl parçalandığını güçlü bir görsel dil ile ifade eder. Bu seride kullanılan renk geçişleri ve figürlerin çözülmüş yapısı, bireyin günümüzün kaotik dünyasındaki içsel çatışmalarını ve toplumsal yapıdaki çözümleri sembolize eder. "Muamma" (2024) adlı eserde ise, yıkılmış binalar ve göçük altındaki figürler, Türkiye'deki deprem felaketine ve sosyal yapının çöküşüne göndermeler yaparak, toplumsal eşitsizlik ve bireysel çaresizlik temalarını dramatik bir şekilde işler. Benzer şekilde, "Ağaç" (2021) adlı eserinde devasa ağaç, aidiyet ve yalnızlığın metaforu olarak yer alırken, çalışma bireysel yalnızlık, bağlanma gibi duygular ve aidiyet sorunlarına odaklanır. Sanatçının "Görsel 1"deki eserinde ise çita postu, gücün ve otoritenin içinin boşaltılmış bir sembolü olarak dikkat çeker. Tüm bu semboller ve benzerleri, hem bireylerin içsel dünyalarına hem de toplumsal düzene dair eleştirilerin kapılarını aralar. Bu bağlamda, Kader Genç'in eserleri, bireyin toplumla olan etkileşimini, çatışmalarını ve direnişini hem bireysel hem de toplumsal olarak ele alır ve çağdaş sanatın eleştirel potansiyelini ortaya koyar. Bu eserler, yalnızca bireysel hikâyeler anlatmakla kalmaz, aynı zamanda izleyiciyi toplumsal sorunlar üzerine düşünmeye teşvik eden bir diyalog başlatır. Sanatçının figürlerinde hayat bulan öyküler, insanın karmaşık varoluşuna ve kimlik mücadelesine ışık tutar, böylece hem sanata hem de toplumsal eleştiri alanına özgün bir katkı sunar.

Ayrıca, Kader Genç'in eserlerinde büyülü gerçeklik unsurları (çita postu, devasa ağaç, hayvan figürleri, uzatılmış figürler, olağanüstü mekanlar vb.) eleştirel anlatımı derinleştirerek figürlere ve kompozisyonlara çok katmanlı bir anlam yükler. Bu semboller, hem tarihsel çağrışımları hem de uyumsuz yerleştirilmeleriyle büyülü bir gerçeklik yaratır. Bu unsurlar, bireysel hikâyeler ile toplumsal çelişkileri görünür kılarak, kimlik krizleri ve aidiyet mücadelelerini güçlü bir şekilde ifade eder.

EXTENDED SUMMARY

Introduction

Art has been a tool for making sense of the transformations and conflicts that individuals and societies have experienced throughout history. Artists have not only offered an aesthetic expression with their works, but also reflected societal, social and political problems in their works. In the 21st century, these issues have become more evident with the effects of increasing global crises, environmental problems, economic inequality, and rapid technological changes. The fact that individuals have difficulty preserving their unique identities within the framework of negative events occurring in social life; They find themselves under cultural, social and economic pressures; Over time, individuals have lost their sense of identity and belonging. In this context, Kader Genç's works offer a critique of the problems of the individual and society in the contemporary world. The artist, who addresses these dynamics from a broad perspective in his art, shows that the society that seems like a whole does not actually constitute a community, but that each individual exists in their own world.

Method

In this study, a literature review and work reviews on the subject were conducted within the framework of qualitative research methods. In addition, an evaluation was made in line with the answers given to the questions sent to Kader Genç via e-mail. The written and visual data obtained were analyzed and interpreted.

Findings and Results

Genç expresses the corrupted structure of the society he lives in, the lives of marginal individuals and their struggles for existence through visual language. These individuals, excluded and marginalized from society; In his paintings, he strikingly displays today's alienation, contradictions, conflicts and identity crisis with a strong color palette, dynamic composition and symbolic elements. The painter sometimes personalizes his narratives by including elements from his own life in his paintings. For example, he reflects his individual experiences in his artistic production by including his father, herself, his friends or his cat in his works. Genç's brushwork clearly points out the problems that society avoids confronting, while offering the viewer a critique of today's world.

Discussion and Conclusions

This study, which examines the dynamics between the individual and society in Kader Genç's works, has revealed how art is an effective means of expression in bringing current social and cultural problems such as the deteriorating structure of society, loss of identity and belonging of individuals, alienation, marginalisation, contradictions and conflicts. In Genç's works, figures depicted within a surreal universe represent diverse identities such as different ethnicities, genders, and ages. These identities are sometimes portrayed as conflicting elements and at other times as complementary ones. The figures are rendered both in a realistic style and interpreted through the elongated forms characteristic of the mannerist style. This approach not only creates a surreal atmosphere in the works but also ensures that the figures maintain a certain level of realism.

KAYNAKÇA

- Bauman, Z. (2017). *Kimlik*. Mesut Hazır (çev.). Heretik Yayınları: Ankara.
- Bidav, C. (2011). *Edebiyat ve Marjinallik: Cumhuriyet Dönemi Türk Edebiyatında (1940-1980) Marjinallik ve Marjinal Tiplerin Toplumsal Kökenleri*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyoloji Anabilim Dalı: İstanbul.
- Cevizci, A. (2005). *Felsefe Sözlüğü*. Paradigma Yayıncılık: İstanbul.
- Ceylan, K. (Mülakat yapan) & Genç, K. (Mülakat yapılan). (2023). Kader Genç ile Röportaj, [Mülakat transkripsiyonu]. 6 Kasım 2024 tarihinde, <http://visualart.tevitol.org/2023/04/30/kader-genc-ile-roportaj/> adresinden alındı.
- Çay, M. B. (2017). Francisco Goya' nın Kâbus Resimleri Üzerine Bir İnceleme. *Yıldız Journal of Art and Design*, 4(2), 88-103.
- Evin. (t.y.). Kader Genç. Evin art gallery. 06 Kasım 2024 tarihinde <https://www.evin-art.com/sanatcilar/kader-genc> adresinden alındı.
- Etimolojiturkce. (t.y.). Marjinal. 19 Kasım 2024 tarihinde <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/marjinal> adresinden alındı.
- Eyüpoğlu, İ. Z. (1988). *Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü*, Sosyal Yayınlar: İstanbul.
- Genç, K. (2017). *İsimsiz*. [Yağlı Boya Resim]. <https://lopçuk.org/2024/09/23/kader-genc-2/>
- Genç, K. (2019). Kader Genç: Bedenin Hâlleri ve Politikası, Löpçük webzine. 6 Kasım 2024 tarihinde, <https://lopçuk.org/2024/09/23/kader-genc-2/> adresinden alındı.
- Genç, K. (2021). *Ağaç*. [Yağlı Boya Resim]. <http://visualart.tevitol.org/2023/04/30/kader-genc-ile-roportaj/>
- Genç, K. (2022). *İsimsiz*. [Yağlı Boya Resim]. <https://www.evin-art.com/sergiler/muamma-kader-genc>
- Genç, K. (2023). *Parçalanma II*. [Yağlı Boya Resim]. <https://www.evin-art.com/sergiler/muamma-kader-genc>
- Genç, K. (2024). *Üç Kollu Adamın Arsız Katırı*. [Yağlı Boya Resim]. <https://kursatokutmus.com/blog/kultur/sergi/kader-gencden-muamma/>
- Genç, K. (2024). *Muamma*. [Kâğıt Üzerine Karışık Teknik Resim]. <https://www.evin-art.com/sergiler/muamma-kader-genc>
- Gökçe, H. (Mülakat yapan) & Genç, K. (Mülakat yapılan). (2021). Karanlığa perdemi araladım. [Mülakat transkripsiyonu]. Unlimited. 6 Kasım 2024 tarihinde <https://www.unlimiteddrag.com/post/karanliga-perdemi-araladim> adresinden alındı.
- Greco, E. (1579). *Soyuluş*. [Yağlı Boya Resim]. Sacristy of Toledo Cathedral, İspanya. https://es.wikipedia.org/wiki/El_Expolio_%28El_Greco,_Toledo%29#/media/Archivo:El_Expolio,_por_El_Greco.jpg
- Has, N. (2023). Portfolyo: Kader Genç, Sanat okur. 06 Kasım 2024 tarihinde <https://sanatokur.com/portfolyo-kader-genc/> adresinden alındı.
- Kiraz, S. (2011). *Yabancılaşmanın Kökeni Üstüne*. FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi), 12, 147-169
- Kılınç, S. (2023). Etnosentrizm Bağlamındaki Ötekileştirilme Sorunsalı Çerçevesinde Sanatçının Kimlik Yaratımı. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (45), 255-288.
- Marshall. G. (2005). *Sosyoloji Sözlüğü*. Osman Akınhay, Derya Kömürcü (çev.). Bilim ve Sanat Yayınları: Ankara.
- Nişanyan, S. (t.y.). Marjinal. *Nişanyan Sözlük: Çağdaş Türkçenin Etimolojisi*. 19 Ekim 2024 tarihinde <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/marjinal> adresinden alındı.

- Özensel, E. (2020). Farklılıkların Bir arada Yaşamada Bir Sorun Alanı Olarak Ötekinin Ötekileştirilmesi. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (43), 369-378. <https://doi.org/10.21497/sefad.756095>
- Öksüz, K. (Mülakat Yapan) & Genç, K. (Mülakat yapılan). (2024a). Kader Genç ile yapılan mülakat [elektronik posta].
- Pappenheim, F. (1968). *Alienation Modern Man*. Monthly Review Press: New York.
- Papila, A. (2007). Kimliğin Anlatım Aracı Olarak Sanat. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 176-190.
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). Kimlik. *Güncel Türkçe sözlük*. 12 Kasım 2024 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı.
- Üysal, A. (2008). *XX. Yüzyılda Yabancılaşma ve Sanat*. Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi 24: 48-53.
- Ümmühan, K. (Mülakat yapan) & Genç, K. (Mülakat yapılan). (2024b). Ressam Kader Genç'in İnsanın Gerçekliğine Dokunan Olağanüstü Figürleri, [Mülakat transkripsiyonu]. Art Column-Sanat Sütunu. 5 Kasım 2024 tarihinde <https://www.youtube.com/watch?v=bMz mhXCgBMo&t=1059s> adresinden alındı.
- Wikietymology. (t.y.). Identity. 19 Kasım 2024 tarihinde <https://wikietymology.com/i/etymology-of-identity/> adresinden alındı.
- Yavaşca, M. (2022a). *Çağdaş Türk Resminde Kimlik İnşası*. (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı: İzmir.
- Yavaşca, M. (2022b). Geç Dönem Osmanlı Resim Sanatında Kültürel Kimliğin Temsili; Ressam Halil Paşa'nın 'Madam X' Tablosu. *International Journal of Troy Art and Design*, vol.2, no.5, 44-53.



Oulipo ve Oyun Oynama Sanatının Plastik (Estetik) “Biçem Araştırmaları¹”: Türkiye Güncel Sanat Pratiklerinde Edebi Uzamdan Alınmış Bir Hikâye Anlatıcılığı, Oulipo’yu Plastik Sanatlar ile Düşünmek

Oulipo And The Art Of Playful Aesthetics: “Stylistic Investigations” In Turkish Contemporary Art Practices, Narrating Stories From Literary Space, Thinking Oulipo Through Plastic Arts

Şeyma İNCİ* 

Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Programı

ARTICLE INFO

Research Article

Received 04.09.2024

Accepted: 19.12.2024

Keywords:

Oulipo, Dilek Winchester, Georges Perec, Borga Kantürk, Raymond Queneau

ABSTRACT

Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle) is an alternative literary group founded in 1960 by French writer Raymond Queneau and mathematician François Le Lionnais. The group's main objective is to explore the potential possibilities in literature by creating hypothetical scenarios and conducting linguistic experiments, while also developing creative constraints and methods to produce innovative texts. In this context, Oulipo's creative methods and explorations of form share certain commonalities with the practices of constructing language in the plastic arts. Contemporary art practices today are observed to focus on constructing ideas and potential situations rather than merely producing aesthetic objects. In this regard, contemporary artists, while focusing on the search for a new language in the realms of plastic and visual arts, are constructing a new intertextual language. In this context, by examining the works of Dilek Winchester and Borga Kantürk, who use literary and textual elements as tools in their pursuit of constructing a new language, this study aims to build an intertextual unity from the separate structures of writing and visual fields through comparative analysis of form and method, drawing connections with Oulipo.

MAKALE BİLGİSİ

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 04.09.2024

Kabul Tarihi: 19.12.2024

Anahtar Kelimeler:

Oulipo, Dilek Winchester, Georges Perec, Borga Kantürk, Raymond Queneau

ÖZ

Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle), 1960 yılında Fransız yazar Raymond Queneau ve matematikçi François Le Lionnais tarafından kurulan alternatif edebi bir gruptur. Grubun temel hedefi edebiyatta potansiyel imkanları araştırarak dil ihtimalleri ile durum araştırmaları kurgularken, bunlara ek olarak yaratıcı kısıtlamalar, yöntemler geliştirerek yenilikçi metinler üretmektir. Bu doğrultuda Oulipo'nun yaratıcı yöntem ve biçim araştırmaları plastik sanatlarının dil inşa etme pratikleriyle bazı ortaklıklar taşımaktadır. Güncel sanat pratiğinin günümüzde estetik nesne üretmek yerine fikir ve potansiyel durumlar inşası üzerine arayışları olduğu görülmektedir. Günümüz sanatı ve sanatçıların plastik ve görsel dil arayışları yeni bir dil meselesi etrafında yoğunlaşırken, metinlerarası bir dil inşa etmektedirler. Bu bağlamda yeni bir dil inşası üzerinde çalışan Dilek Winchester ile Borga Kantürk'ün edebi ve yazınsal olanı araç olarak kullanan üretimlerini Georges Perec ve Raymond Queneau ile ele alarak karşılıklı biçim ve yöntem karşılaştırmaları aracılığıyla yazı ve görsel alanın ayrı duran yapısından metinler arası bir birliktelik inşa etmek istenmektedir.

¹ Oulipo grubunun kurucularından biri olan Raymond Queneau'nun Türkçeye “Biçem Araştırmaları” olarak çevrilmiş olan deneysel romanına gönderme yapılmaktadır.

* Sorumlu yazar

* inciseyma89@gmail.com

GİRİŞ

Günümüz sanatı, estetik bir nesne üretiminden ziyade, izleyiciyle etkileşime dayalı bir süreç yaratma eğilimindedir. Bu yaklaşım, yalnızca bir sanat eseri sunmayı değil, fikirler ve durumlar evreni içinde yeni birliktelikler, deneyimler ve anlamlar inşa etmeyi hedeflemektedir. İzleyici, mekân ve zaman arasında gelişen bu dinamik ilişkiler, sanatı bir diyalog ve keşif alanına dönüştürmektedir. Bu bağlamda, Georges Perec'in kelime oyunundaki yazı ile görsel duyuların işleyişine dair şu betimlemeleri bu yeni sanatsal yaklaşımların doğasına ışık tutar:

“Duyuların işleyişine göre düzenlenen bir apartman dairesini zihinde canlandırmak içinse elbette biraz fazla hayalgücü gerekiyor: Bir tatalıyımın ya da bir duyaryımın neye benzeyebileceği az çok tahmin edilebilir fakat bir görüryümü, bir koklaryümü ya da bir dokunuryümü zihinde canlandırmak hiç de kolay olmayacaktır...” (Perec, 2017).

Bu anlatı, günümüz sanatının algı sınırlarını zorlayan ve alışılmış duyuşal deneyimlerin ötesine geçen yaratıcı süreçleriyle güçlü bir bağ kurmaktadır. Günümüz sanatı, bu duyuşal ve kavramsal genişlemeyi bir üretim modeli olarak benimserken, izleyiciyi sadece bir gözlemci olmaktan çıkarıp aktif bir katılımcıya dönüştürmektedir. Dolaşıma sokulan sembollerle yeni bir dil inşasını tasarlayan bu sanat anlayışı, metinler arası yeni söylemler oluşturur ve rastlantısal tesadüflerin potansiyelini kullanarak alternatif gelecek fikirleri üzerine düşünmeyi teşvik eder. Bu bağlamda, sanatı performatif bir deneyime dönüştürerek seyirciyle ilişkisel süreçler kurması, Fransız edebiyat grubu Oulipo'nun yöntem ve amaçlarıyla benzerlikler taşımaktadır.

Oulipo 1960 yılında kurulmuş ve edebiyat alanında kendine has biçimsel ve yaratım odaklı kısıtlamalar altında üretim modeli geliştirmiş Fransız bir yazı grubudur. François Le Lionnais ve Raymond Queneau'nun önderliğinde kurulan grup aralarında ressam, yazar, şair ve matematikçilerden oluşan üyeleriyle birlikte edebiyatta yaratıcılığı tetikleyecek olan yapısal sınırlamalar eşliğinde bir takım biçimsel önermeler sunarak kavramsal bir edebiyat üzerinde yoğunlaşmaktadır. Edebiyata bilimsel bir yaklaşım getiren Oulipo ortaya koyduğu biçim önerileri ve yapısal yaklaşımlar altında üretilecek çalışmaların özgürleştirici olduğunu ve sanatsal bir ayrıcalık ya da saf yeteneğe sahip olma gerekliliğini de ortadan kaldırarak bir noktada deneyimi ve potansiyel sürecin kendisini öne sürmektedir. Oulipo grubu edebi uzamda yarattıkları yeni okuma biçimleriyle beraber geliştirdikleri kısıtlama ve oyun merkezli uygulama pratikleriyle plastik sanatın da diline benzer şekilde adeta performatif bir yeni okuyucu-metin ilişkisi oluşturmaktadır. Söz konusu uzamda artık yazar ve söylemi salt hikâyeye ve anlatı olmaktan çıkarak okuyucunun da devreye sokulduğu aktif ve dikkat gerektiren katılımcı bir okuma pratiği geliştirmektedir. Dolayısıyla Oulipo bakış açısıyla yeteneğe başvurmayı ortadan kaldıran bir yazım sürecine işaret ederek, önemli ölçüde yazar ile eseri arasındaki ilişki ve eser ile okuyucu arasındaki ilişkiler dinamiğini de yerinden edilmektedir. Yaratma eylem olarak ikinci plana atılırken, kısıtlamalar ve oyun oynayan yazar kimliği ilham kaynağı haline gelerek, okuyucuya da yeni bir kimlik vermektedir. Yaratıcı rolünde de görmeye başladığımız okuyucu kendisine sunulan metinler bütünlüğüyle başa çıkabilmek adına metne dair oyuna dahil edilen bir gözlemci, üretken rollerine girmektedir (Terry, P. (Ed.). 2020).

Oulipo grubunun potansiyel kavramıyla ilişkisi, “edebiyat yazmaktan ziyade kısıtlamaları icat etmek ve yeniden keşfetmek” şeklinde açıklanabilir. Grubun deyimiyle bu yaklaşım, “edebiyatın ortaya çıkmasına, hatta edebiyat için yeni olanaklar yaratılmasına” katkı sağlayan önemli bir basamak olarak değerlendirilmektedir (Terry, P. (Ed.). 2020). Bu bakış açısı, sanatın problem edindiği bir konu olarak, yer yer gerçeklik ve hakikat arayışlarının tetiklediği süreçlerle; kimi zaman da sanatçının ürettiği alternatif biçim önerileriyle çeşitlenip, keşfederek üreten dinamiklere benzer bir perspektif sunmaktadır.

Oulipo grubu edebiyat alanında yarattığı farklı girişimleri, dil ve biçimsel araştırmaları bilimsel bir veri misali deneyselleştiren lipogram, anagram, heterogram ve palindrom gibi bazı dil teknikleri geliştirmektedir.

Türkiye'deki temsilcilerinin farklı disiplinlerde karşılığı olan Oulipo grubunu inceleyen isimler arasında Levent Şentürk, Ferit Edgü ve Enis Batur bulunmaktadır. Oulipo grubu, hikâye yaratıcılığı ve olay örgüsü oluşturmak yerine, yazınsal düzlemi eylemsel bir oyun alanına dönüştürerek, biçimsel önermeler ve kombinasyonlarla gündelik yaşamı derinlemesine inceleyen bir gözlemci kimliği ortaya koymaktadır. Nitekim bunun en önemli örneklerinden biri olan Raymon Queneau'nun *Biçem Alıştırmaları* isimli yazısında sıradan bir olayın, gündelik karşılaşmalar ve yeni farkındalıklar üreten 100 farklı kez farklı bağlam ve yaklaşımlarla ele aldığı eseri, bir noktada olaylara ve gündelik hayatın akışına bakışımızı değiştirmektedir. Bu bağlamda Ferit Edgü'ye de referans olan bu yaklaşımın deneysel bir yazıya dönüştüğü "Yazmak Eylemi" üzerine çalışması, yazarın aktarımıyla Türkçenin olanakları içerisinde ve "düş gücümün yarattığı bir olay yerine, herkesin yakından bildiği bir olay çerçevesinde gerçekleştirmek istediğim" diyerek ifadelendirdiği devrimci bir hareketin eylemlerini irdelemektedir (Edgü, 2022: 7). Bu çalışmanın önemli noktası ise Fransız grubun biçimsel denemelerini, Türkçenin ve görsel, kültürel dilin gündelik ilişkileri ile duyuşsal aktarımları noktasında deneyimlerken; Türkiye'nin tarihsel olarak geçirdiği dönüşüm ve siyasi konumunu da bir arada işleyecek bir olay üzerinden yerel bir etkinlik halinde ele alıyor olmasında yatmaktadır.

Oulipo grubunun görsel sanatlarla olan benzerlikleri ve disiplinler arası aktarım arayışları, sanatçı kimliklerinin iç içe geçerek melez kimlikler ve üretim biçimleri oluşturduğu örneklerle günümüze kadar farklı şekillerde karşımıza çıkmaktadır.

1. DİLEK WINCHESTER İLE ALFABE ESTETİĞİ

Günümüz sanatçıları dil ve anlam konusunda görsel kültürü estetik birer temsil üretimi olarak yorumlayan algıyı sekteye uğratacak yeni, yaratıcı stratejiler üzerinde yoğunlaşmaktadır. Bu doğrultuda sanatın ilişkisel ve kavramsal bağlantılarını mimari ve felsefi bağlamlarıyla birlikte alternatif metinler arası okumalarla ilişkilere yer veren, bugünü ve geleceği tüm potansiyelleriyle düşleyen yeni temaslar oluşturmaktadır. Dilin estetik ve kültürel formuna karşılık eylemsel ve performatif yapıda, çok katmanlı, çeşitlilikle donanmış olarak edebiyatın yazınsal ve sonsuz ütopyasından referanslarla tezahürlerini bulmaktadır. Sanatçılar edebiyatın uçsuz bucaksız düşünsel boyutuna sızarak onun dil, sembol ile oluşumlarını görselleştirirken öte yandan edebi düzlem de görsel dilin performatif tarafını kullanarak yazınsal düzlemi hareketlendirmek istemektedir. Bu bağlamda, Dilek Winchester, araştırmaya dayalı ve sözcükler ile harfleri merkeze alan, alfabe arayışını tipografik olarak mekâna taşıyan çalışmalarıyla ön plana çıkmaktadır. Bir yayıncı misali araştıran, fanzinler, kitaplar yayınlayan sanatçı alfabelerin sembolik değeri, anlamları ve kültürel-tarihsel aidiyet duygularına odaklanan deneyime dayalı işler üretmektedir.

Sanatçı sözün ve dil üretiminin merkezindeki yaratıcılıkla ilgilenerek, hafızanın ve bedeninin deneyimlediği bir okuma yazma fikri üzerinde durmaktadır. Dilek Winchester alfabeler, ses ve heceler üzerinden harflerin estetik dilini kullanarak imgeler üretme pratikleri geliştirmektedir. Plastik sanat misali estetik hale dönüşen harfler ve rakamlar tipografik mekânın edebi anlatımından sıyrılarak adeta heykelsi ya da performatif kurgulara dönüşmektedir. Nitekim Dilek Winchester da benzer söylemlerle alfabenin ve dahi harflerin estetik boyutundan onların "heykelsi bir tarafı olduğuna, harflerin yan yana diziliminin ve bir yüzey, tipografik mekânın üzerinde düzenleme deneyimine değinerek bahsetmektedir (Winchester, Varlık, & Evren, 2022). Bu bağlamda, metinler arası temaslar ve edebi alandan aldığı referanslarla ilişkisel bir dil kuran sanatçının, "sanat ya da düşünce eserini yaratıcı ile izleyicinin karşılıklı iletişim, alışveriş ve paylaşımına dayalı bir ifade" alanı olarak ortaya koyduğu görülmektedir (Taburoğlu, 2013). Özgür Taburoğlu da sanat üretiminin dil inşa süreci olarak ürettiği imgeler sisteminde sanatçı-izleyici ile okur-yazar ilişkilerinin dönüşümüne değinerek yaratıcı sürecin birlikte evrildiğini şu sözleriyle aktarmaktadır: "Post yapı 'da hem yazar hem de okur olabilen özne/nesne, okuduğu, gördüğü, işittiği, içerisine karıştığı eylem alanına hem bağlanır, deyim yerindeyse 'boyun eğen' hem de dahil olduğu yapıyı yeniden kuran, yazan, inşa eden ve bozan taraf olabilir" (Taburoğlu, 2013).

Winchester edebiyat kanonu ve alfabeler ile harflerin görsel dünyasını kullanarak ürettiği çalışmalarında, kavramsal durumları ima ederken aslında yeni bir dil inşa ederek gelecek hayalleri üretmektedir. Sanatçının dil ötesinde bir varoluş biçimini tasavvur ederek, oyun olarak tasarladığı Arzu Soysal ile yürüttüğü çay, ayçiçeği tohumu, çocuklar, et al isimli projenin ilk bölümünde arşiv ve kayıtlardan oluşan bir kitap yayımlanmıştır (Görsel 2). Söz konusu projede, Diyarbakır'dan katılımcı on iki ev sahibi kadın ve seçtikleri nesnelere oynadıkları adeta bir satranç oyunu gibi hamleler ve stratejilerle dolu süreç deneyimlenmektedir.

Burada dil ve yazının eksenini konuşma ile duyguların paylaşımına açarak evrenselleşen yeni bir dil inşası söz konusu olmaktadır. Projedeki oyun sade ve incecik bir tülbent üzerine satranç tahtası misali çizilmiş kare, seçilmiş kimi gündelik nesnelere ve onlara ait anlamların hamleleri belirlediği bir oyun üzerinden ilerlemektedir. Oyunun birer taşı olarak nesnelere, hamle sahibi oyuncunun seçtiği, ona dair anlarıyla yüklediği anlamlar çerçevesinde tülbent üzerinde konumlanmaktadır. Katılımcıların oyuncu ve aynı zamanda ilişkisel bağlamda bir üreten olarak katıldığı projede nesnelere birer hamle taşı olarak oyunda rol oynamaktadır. Bu noktada nesnelere izleyen açısından birer ipucu, harita ya da yap-boz parçası misali işlevler kazanarak çok katmanlı yapıya dönüşmektedir. Nermin Saybaşı'lı çalışmanın naif ancak güçlü bağlam ve çağrışımlarla yüklü yapısına değinerek aslında sade bir tülbent parçasının ilişkisel imkanlarla donatılmış yapısına şöyle vurgu yapmaktadır:

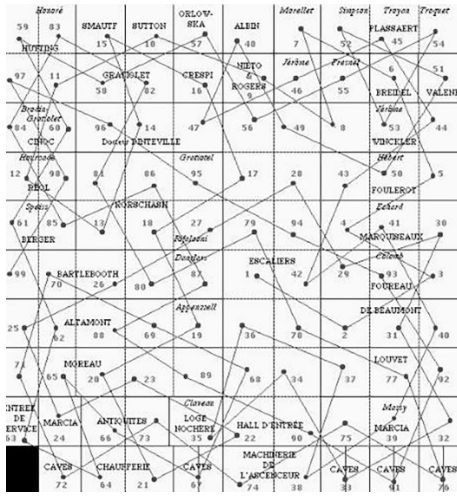
“Oyun ne naiftir ne de basit; bir şey anlatır, bir şeyi gösterir. Oyuncunun tülbent üzerine çizilmiş kareye yerleştirdiği nesnelere ve birbirleriyle ilişkileri, kendisi için seçtiği nesne kadar onların birbiriyle yakınlıkları, uzaklıkları, tıpkı bir yıldız haritasında olduğu gibi koordinatlar çizerek, kişinin soyut bir yaşam haritasını çıkarmaktadır” (Saybaşı, 2017:33).

Bu ilişkisel ve çok katmanlı yapı benzer biçimde Georges Perec'in Yaşam Kullanma Kılavuzu isimli kült romanındaki çok katmanlı mekân-zaman deneyiminde de kurgulanmıştır (Görsel 1). Kelime oyunları kurarak alternatif bir deneyim sunan ve edebi düzlemi performatif hale dönüştüren Perec, bu kitabında kurgusal bir apartmanı labirent oyununa dönüştürmektedir. Perec usta romanına Paul Klee'den bir alıntı yaparak “Göz, yapıtta kendisi için hazırlanmış yolları izler” sözüyle yapboz sanatının ve oyunun önemini vurgulayarak başlamaktadır (Perec, 2016: 13). Simon-Crubellier Sokağı 11 numaralı apartmanın her bir katının ve dairesinin parçadan bütüne giden anlatılar örgüsüyle yapbozun parçaları ve deneyim olarak okuyucunun izleklerine dönüşmektedir. Okuyucu eş zamanlı biçimde izleyen, deneyimleyen bir profil kazanırken, parçaların her birindeki olaylarla yeni görsel ağ çizerek apartman içerisinde ve kendi zihninde bütünü tasarlayan bir yolculuk yapmaktadır. Oyun oynayan ve tasarlayan Perec, eşzamanlı biçimde okuyucuyu birer katılımcı ve oyuncu olarak atadığı bu apartman tasarısında aslında kelimelerle düşlenen bir evrenin ütopyik gerçekliğini görsel bir dile dönüştürmektedir. Oyun olgusunun dil yaratıcısı olarak potansiyel bir tasarı, üretim aracı olmasının kelimelerle olan ilişkisini Johan Huizinga şöyle vurgulamaktadır:

“Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir. Soyut her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir” (Huizinga, 2015: 21).

Oyun kavramı, Perec açısından önemli bir yere sahiptir ve “Çay, Çekirdek, Çoluk, Çocuk” çalışmasında sanatsal bir jestin yapı taşı olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun, oyuncu ve performatif eylemlerle toplumsal ve kültürel okumalara referans veren kelimeler, harfler ve alfabenin evreni, Dilek Winchester'ın çalışmalarında görsel düzlemin temsili olarak ortaya çıkmaktadır. Oyun, oyuncu ve performatif eylemlerle toplumsal ve kültürel okumalara referans, Dilek Winchester'ın çalışmalarında da gördüğümüz, kelimeler, harfler ve alfabenin evreninden ortaya çıkan dilin görsel düzleminin temsili olmaktadır. Her bir nesne karşılığında gelen kelime ve sözel anlamıyla zihinsel bir sürecin ve dünyayı algılama, anlamlandırma aşamasına etki eden dilin baskın dünyasını sembolize etmektedir. Ancak oyun ve yaratım sürecinin içerisine dahil edilen ve bir tartışma konusu olarak tekrar gözden geçirilecek olan dil konusu, zihnin kodlanmış olan tüm alfabetik sistemini altüst ederek, görsel dilin kodlarını yeniden ele almaktadır. Bu bağlamda Oulipo gurubunun yazınsal düzlemdeki yaratım girişimleriyle beraber, görsel sanatın ve düzlemin “kelimeler ve şeylerle” inşa edilmiş olan evreninden aldığı referanslarla aslında dil konusuna ve dünyanın alımlama biçimlerine alternatif yeni durumlar üretilmektedir. Huizinga açısından yaratıcısı bir jest olarak oyun olgusu, tahayyül sınırlarımızın ötesine çıkan ancak “uygarlık ile evreni kavrayış” biçimlerinden bağımsız, “kendi içinde anlam bakımından zengin bir işleve sahip”, sınırlandırılmış zaman ve mekânda gerçekleşen ve “bildik dünyayı geçici olarak iptal eden, bir düzen içerisinde cereyan eden” alternatif bir grup projesi doğurmaktadır (Huizinga, 2015). Nitekim Nermin Saybaşı'lı'nın yine bu proje ekseninde ele alarak Winchester'ın ilişkisel çalışma pratiğinin de oyunu bir

yaratım eylemiyle beliren ütopyik tarafla performatif jestlerin dünyanın üzerindeki etkisi olduğundan bahsetmektedir:

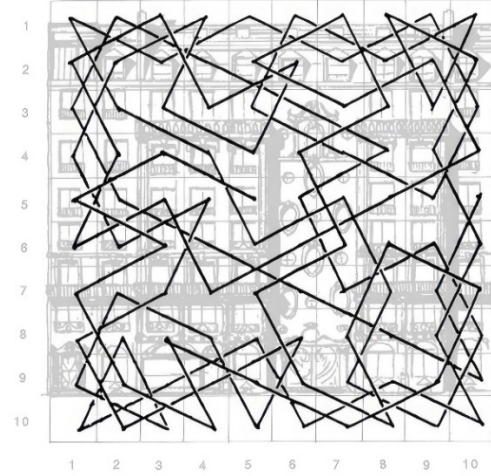
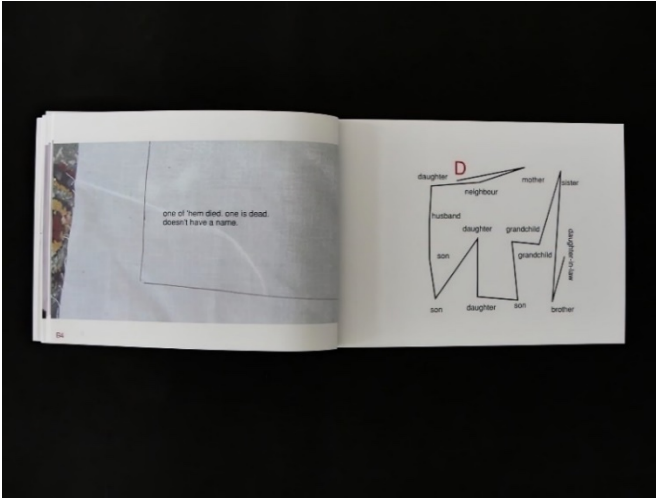


Görsel 1. Georges Perec, Yaşam Kullanma Kılavuzu isimli kitabından. (Perec, 2016).

Görsel 2. Dilek Winchester ve Arzu Soysal, çay, ayçiçeği tohumu, çocuklar, et al., Oyun oturumu belgeleri, 2005, Çeviri Liz Amado. Sınırlı sayıda 50 kitap, Oyunun ilk versiyonu: Hançeppek, Diyarbakır, 2005 (Winchester, 2005).

“Yaşamın oyun tarafından bir süre için bile olsa ele geçirildiği bir oyun hali içinde, şimdiki zaman yavaş yavaş kendi yaşam haritalarını çıkaran oyuncular, doğrudan bir toplumun tarihsel, kültürel, siyasi, ekonomik ve sosyal yapısına da eklenen ‘performatif anlatılar’ kurarlar. Oyunun kendisi performatiftir; çünkü şu ya da bu kimliğin, şu ya da bu yaşamın temsil edilip sergilenmesini değil, öyle ya da böyle, küçük ya da büyük belli bir stratejinin yürütülmesini, bir jestin görünür kılınmasını, dünya üzerinde bir etkinin üretilmesini içerir” (Saybaşılı, 2017: 35).

Dilek Winchester ve Arzu Soysal’ın çok katmanlı, esnek ve derinlikli oyununda, yeni anlamlarla dillendirilen nesnelere kelimeler misali çeşitlenerek alternatif duyular ve algılanış biçimleri kazanarak “çoksesli ve çokanlatıcı bir durumlar kitabına” dönüşmektedir (Saybaşılı, 2017). Nesnelere, kelimelerin ve söylemlerin birer eyleme dönüşerek oyuna katıldığı projede toplumsal ve kültürel kodlamaların sekteye uğradığı performatif bir mekânsal deneyim tecrübe edilmektedir. Perec’in zihinsel inşasındaki apartmanında kelimeler sembolik birer hamle aracı, duysal aktarımın ifade biçimi olarak biçimlenirken; Winchester’ın tülbent ve bir kitap ile şekillenen oyun projesinde nesnelere adeta satranç taşlarına dönüşmektedir (Görsel 3). Kelimelerin inşa ettiği algılanan dünyada, duyuların aktarımı ve görsel karşılığı olarak nesnelere, sesler eylemin temsilcileri olarak oyunun parçası ve yeni bir dilin inşasındaki temel taşlar olarak yer almaktadır. Projedeki nesnelere, katılımcılara ait anı ve bellek sembolleri olmanın yanı sıra, hissedilebilir olanın duysal aktarımını sağlayan bir sözcük işlevi görürken, aynı zamanda kelimelerle ifade edilemeyen ve aktarılamayan kavramları da temsil etmektedir. Dilek Winchester kurduğu bu oyun düzleminde Perec’in dil tekniklerine benzer biçimde eyleme geçen bir seyirci yaratarak; şifre bulan, bilmece veya bulmaca çözen ve yönünü arayan hareketlilik inşa etmektedir (Görsel 4). Sanatçı, sergileme pratiğinde, mekânı işgal eden bir nesne üretmekten ziyade, eylem halindeki bir seyirciyi sürece dahil eden ve sergi mekânında dolaşma ve keşfetme fikrini öne çıkaran bir tasarım yaklaşımı benimsemektedir (Winchester, 2020). Georges Perec Oulipo grubunun en yaratıcı isimlerinden biri olarak, çok yönlü karakterini çeşitli edebi yaklaşımları, kullandığı dil oyunları ve labirent misali kurguladığı mekân çeşitlemeleriyle geliştirmektedir. Yazar yarattığı labirent imgesiyle, kaybolma ve anlamlandırma kavrayışlarıyla bir düzen inşa ederek, Dilek Winchester’da gördüğümüz bir yabancılaşma hissi ve aidiyetsiz kimlikler oluşturmaktadır. Perec ve Oulipo grubu yarattığı yeni dil hareketiyle aslında okuyucu kimliğini yerinden ederken yerine yeni rollere ve aidiyet biçimlerine sahip yazar-okurlar koyarak aidiyetsiz ve göçebe imgeler yaratmaktadır. Nitekim Oulipo okuyucularının bir ön koşul olarak kendi kimliğinde tasarlayabileceği yeni okumalar ve gözlemlerle deneyime katılacağı zihinsel bir kurgu oluşturulmaktadır.

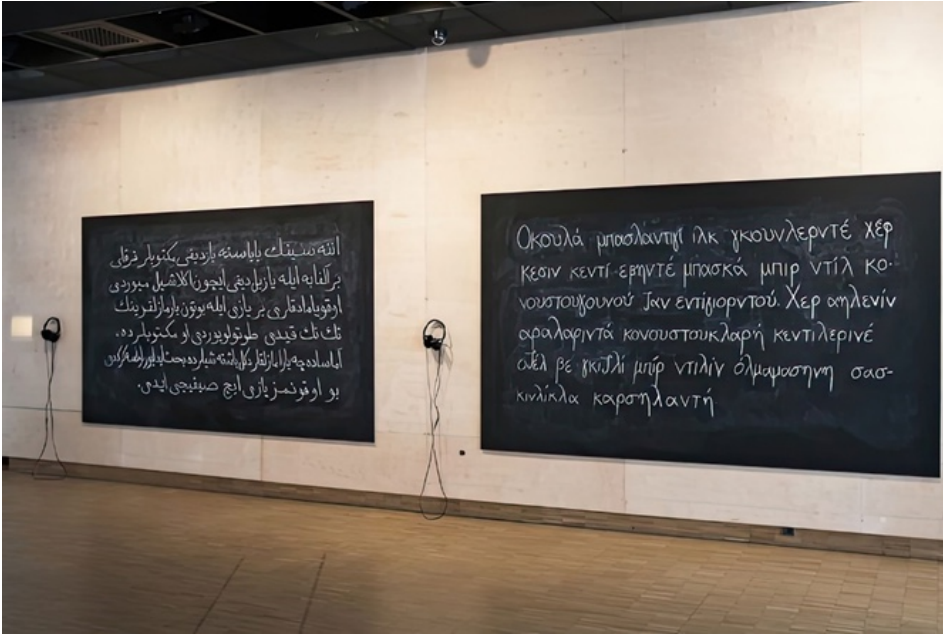


Görsel 3. Dilek Winchester ve Arzu Soysal, çay, ayçiçeği tohumu, çocuklar, et al., Oyun oturumu belgeleri, 2005, 150'nin sınırlı sayıda Sınırlı sayıda 50 yayın, Çeviri Liz Amado. Oyunun ilk versiyonu: Hançepek, Diyarbakır (Winchester, 2005).

Görsel 4. Georges Perec, Yaşam Kullanma Kılavuzu, Roman'da geçen apartmana yönelik anlatım görselleri

Dilin ve bilgi oluşumun kökenlerine inen Michel Foucault Kelimeler ve Şeyler kitabında “kelimelere ‘düşüncüyü temsil etme’ görevi ve gücü yüklendiğinden bahsederek, temsil ettiği sistemler bütünlüğünün çevirisini ise “tercüme etmek, göze görünür bir aktarım yapmak, düşüncüyü bedenın dış kanadı üzerinde” bir ikiz imal etmek olarak aktarmaktadır (Foucault, 2015: 127). Winchester dilin ve alfabenin fonetik yapısıyla birlikte çeviri meselesini kültürel bağlamda bireye ve dile yüklenen anlamların yarattığı enstatif, performatif, video ses ve sanatçı kitaplarıyla geliştirdiği yaratıcı mekânlar üzerinden okumaktadır. Sanatçı, alfabe ve dilin insanı zihinsel olarak anlamsızlaştıran, dünyaya bakışını kısıtlayan ve ifade noktasında duygu aktarımını daraltan yapısını, “Okuma ve Yazmak Üzerine” adlı çok dilli yerleştirmesinde kapsamlı bir şekilde ele almaktadır.

Winchester bu projesinde, alternatif dil deneyimi ve biçim arayışlarıyla aslında Oulipo grubunun yazıyı sese dönüştüren performatif yazımlarına temas etmektedir. Nermin Saybaşılı, Mıknatıs-Ses kitabında Winchester’ın çok katmanlı enstatif kurgusunun üç farklı alfabe ile dilin öncelediğinden, harflerin bilinmezliği ve anlamsız birliktelikleriyle sesi askıya alan sessiz boşluğu doldurmaya çalıştığından bahsetmektedir. Öyle ki mekânsal bağlamda yazınsal bir deneyime eşlik edecek ses ve ritim arayışında olan sanatçının, dilin görsel bütünlüğünün oluşturduğu boşlukta “hem sessizliğin hem gürültünün dünyasını” aynı anda tarif etmektedir (Saybaşılı, 2020: 171-191). Winchester Okuma ve Yazmak Üzerine çalışmasında üç farklı alfabenin bilinmezliğine izleyiciyle birlikte yolculuk yaparak, tek bir mekân içerisinde birden fazla deneyimi aynı anda tecrübe edebilmeye olanak tanımaktadır. Kendi diline yabancı ya da ait olmadığı yerin diline uzak “kendilerinin olmayan bir dilde yaşayan ne kadar insan vardır” diye soran Deleuze ve Guattari, dilin baskın majör rolü içerisinde minör durumlar aramaktadır (Deleuze & Guattari, 2020: 35-36). Sesler ve mırıldanmalarla şarkı söyler misali iletişim arayışındaki insanların, duyduğunu hissedemediği ya da gördüğünü seçerek adlandıramadığı, dili ve harfleri salt birer sembol, işaret ve imler olarak minör durumlar olduğunu düşünmektedirler. Bu bağlamda Oulipo edebi grubu da yazınsal düzlemi semboller ile kurallardan koparak performatif alana ve yaşama dönüştürürken minör sesler ve duruşlar ortaya koymaktadır.



Görsel 5. Dilek Winchester, Okumak ve Yazmak Üzerine (2015), Yüzyılların Yüzyılı sergisinden enstalasyon görüntüsü, Salt Beyoğlu, İstanbul, (Winchester, 2015).

Dilek Winchester ise görsel olanakların sınırlı estetik algısını bozarak, hareketli ile durağan olanı bir arada ele alarak edebi bakışın zihinsel sınırsızlığıyla konuşan yeni bireyler yaratmaktadır. Böylelikle dil ve alfabeler, sembolik anlamlarının yanı sıra, bireyleri aidiyet sorunuyla ekleme veya çıkarma oyununa dahil eden kültürel algının sınırlarını da zorlamaktadır. Tüm duyu ve duygu durumlarını kullanarak yönetime geçen birey, Winchester'ın kurgusal mekânında okuyan, izleyen ve dinleyen olarak mekânı ele geçirmektedir. Sanatçı yerleştirmedeki alfabeleri bilmeyen izleyiciler için farklı bir teknoloji geliştirerek dinlettiği sesle, sessizlikte biçimlenen mekâna yine bir ses ve gürültünün olduğunu ikinci bir mekânı ekleyerek derinleştirmektedir. Okuma ve yazma pratiğinin önce seste başladığını yazan Nermin Saybaşı bu enstatif kurgu hakkında şunları söylemektedir:

“Metinsel olan ile sözselleşen arasında yine aşılma bir gedik bizi beklemektedir: Dil biliniyorsa, alfabe okunabiliyorsa sesimiz yazılı dilde işlevini yerine getirebilir ve Türkçe metinler okunabilir; yoksa ya sessizliğe mahkûm olacağız ya da anlamdan yoksun, dil-olmayan bir ses-olmayan'a düşeceklerdir” (Saybaşı, 2020: 171-191).

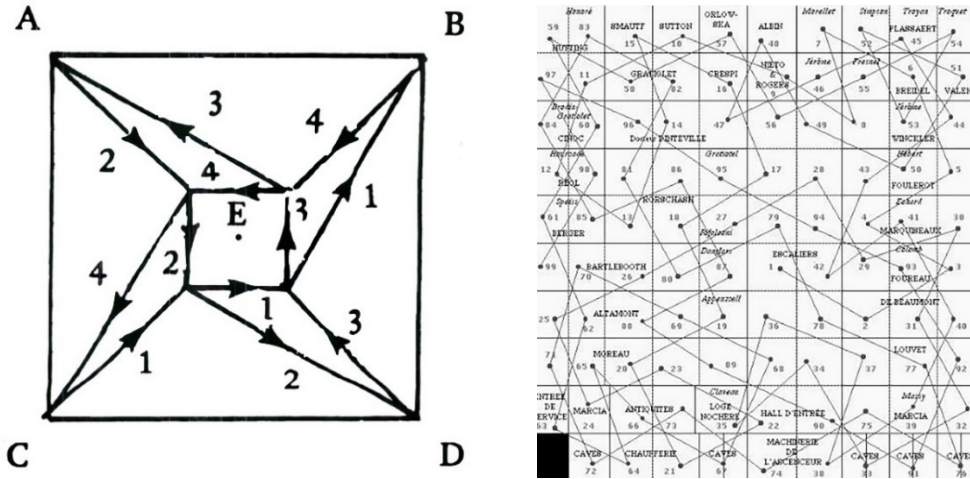
Bu bağlamda Oulipo grubunun tekrar eden ve sesi kullanan harflerin oyunları aracılığıyla kurduğu düzen ile yeni dil arayışları Winchester da mekânda dağılmış ses ve hece hareketleriyle, dil içerisinde kekeleyen ve yapıyı dönüştüren yeni bir ilişki konuşma pratiğine dönüşmektedir.

1.1. Kekeme Bir Dil

Kekemelik konuşma akışının anlaşılabilirliğini bozan, ritmini sekteye uğratarak bozan, duraksamalar, kesintiler, uzatmalar, tekrarlarla dolu bir ses hareketliliğini tarif etmektedir. Konuşma ve sesle ilgili olarak duyma eylemine vurgu yapan kekemelik, yazı ve dilin grameriyle ilgisi olmayan aslında gündelik bir aksaklık ya da olgu halinde karşımıza çıkmaktadır. Ancak dinlemenin ve konuşmanın eylemsel pratiğinden faydalanılarak, kekemelik bir tür yaratıcı eylem olarak değerlendirilmekte ve potansiyellerle dolu yeni bir üretim dili haline gelmektedir. Nermin Saybaşı'nın deyimiyle “dinleme farklı türde bir politik eylemdir”, dolayısıyla sese ve dinlemeye dayalı olan dilin söylem üretme gücü sanatın eylem dinamiklerine de referans olmaktadır (Saybaşı, 2020: 171-191). Gürültü, cızırtı veya ses tekrarları olarak kekeleyenin ötekilikle ve farklılıkla olan ilişkileri, var olan dışındaki alternatif seslerin gücü olarak sembolize edilmektedir. Gürültünün eylemsel pratiğindeki farklı sesler yaratan, çeşitlilik sağlayan anlamlı birer ses bütünlüğü haline geldiği aksaklıklar disiplinleri olarak sanatın üretim ihtimallerine yeni aralıklar yaratmaktadır. Nitekim “yalnızca dilsiz olanın mevcudiyetini sezip

anlamaz, aynı zamanda sessizliği sese ve/ya cızırtılı bir gürültüye” çevirerek potansiyellerle dolu yeni dillere, kimlik ve oluşumlara olanak tanımaktadır (Saybaşı, 2020: 171).

Gündelik yaşamın kurallı, düzen oyunlarına karşılık alternatif bir ötekilikle biçimsel kimlikler kazanan sanatsal deneyim ve yazınsal evren, alışılmış olanın aksine kekeleyen harflerin ve deneyimlerin farklılığından faydalanmaktadır. “Sözden önce hep ses vardı(r)” diyen Nermin Saybaşı’nın yaklaşımıyla, yazının sözü ve deyişleri kısıtlayan mekânlara bağlı kılan kurallarına karşın Oulipocu oyunların hareketli, yazınsal uzamında ses ve harfler dans edencesine hareketlidir (Saybaşı, 2020). Sözcükleri bükerek kekeleyen yeni bir dil kuran grup, “sözcük dağarcığı kurduğuna göre, onu yoğunluğu içinde” titreten ve çoğaltan kelime oyunları sembolik düzeni alt üst etmektedir. Minör söylemin önemli adımlarından ve hedeflerinden biri olarak bu karşıt bakış şöyle açıklanmaktadır: “Her türlü simgesel, hatta anlamlandırıcı ya da yalnızca ‘gösteren’ dil kullanımının karşısına, tamamen yoğun bir dil kullanımı koymak” (Deleuze & Guattari, 2020: 36). Bahsi geçen “yoğun dil kullanımı” önemli bir nokta olarak eylemsel ve hareketli bir edebi bakış oluşturma arzusunu, edebi olanın performatif bir eyleme dönüştüğü yapıyı inşa etmektedir. Bu noktada, Oulipo grubunun düzenlediği hareketli, sesli ve kurallı dil oyunları, okuyucuyu aktif tutan, onu sürekli hareket halinde tutarak ve ihtimaller üreterek, sembolik olanı dil aracılığıyla yerinden etmektedir. Deleuze ve Guattari’ye göre edebiyat ile tam olarak kekeme bir dilin yaratıcılığına atanmış, temsili olanın aksine etkileşim halinde ve sürekli söyleyiş türeten yaratıcılık türü olmaktadır. Düşünürlerin “minör edebiyat” olarak çözümlediği, yazının ve dilin egemenliğinden bağımsız dünyayı biçimlendiren değil kendi içerisinde ihtimaller üreten, minör durumları tanımlamaktadır. Bu edebi yaklaşımın önemli temsilcilerinden biri Kafka diğeri ise Samuel Beckett olmaktadır. Samuel Beckett’in Quad adlı oyunu, deneysel bir tarzda ve belirli kural ile yapısal kısıtlamalarla sınırlandırılmış performansa dayalı bir eserdir. Minimalist ve minör bir tazın deneyselliğiyle oyun kavramının yaratımından ilham alan eseri, geleneksel yapıyı terk ederek diyalog ve sahne estetiğini hareketler ve ritmik desenlerle performans edilen kekeme bir biçimsel düzlem yaratmaktadır (Görsel 6).



Görsel 6. Samuel Beckett Quad isimli eserinden oyuncuların izlemesi gereken yön ve kuralları (Beckett & Deleuze, 2019).

Görsel 7. Georges Perec, Yaşam Kullanma Kılavuzu isimli kitabından. (Perec, 2016).

Yazınsal düzlemde matematiksel olasılıklar önerirken aynı anda beden ritminden hareketle dört oyuncu görsellikten azade “birbirlerinin tıpkısı beyaz elbiseler giyerler, vurmali çalgı yoktur, ses olarak yalnızca ayak sesleri” ve insana dair bir tempoyla oynanmaktadır (Beckett & Deleuze, 2019: 13). Deleuze ve Guattari açısından minör edebiyatın bedensel bir deneyime dönüştüğü bu deneysel form, Oulipo grubunun kısıtlamalarla bezenmiş edebi yaratım anlayışıyla paralellik göstermektedir. Matematiksel ve algısal bir düzlem olarak, bir karenin üzerinde yerleştirilen oyuncuların geometrik desenler çizerek hareket ettiği bir sistem, Perec’in satranç tahtasını tasarlayan yazınsal düzleminde karşımıza çıkmaktadır (Görsel 7). Deleuze “Quad, sözcüksüz içinde insan sesi olmayan bir dikdörtgen, bir karedir” diyerek, bu kusursuz geometrik yapının onu işgal eden dört oyuncusundan öte ayrık, kekeme ve cinsiyetsiz yani aidiyetsiz yapıyla minör bir çokluk ifade ettiğini aktarmaktadır (Beckett & Deleuze, 2019: 61). Minör edebiyatın aidiyetsiz, kimliksiz dili sessiz olanın çoğunluk olduğu, güç ve iktidarın hakimiyetinden kopmuş mikro anlatımları etkisi büyük deneyimlere aktarmaktadır. Perec’in ve pek çok Oulipo grubu yazarının sıklıkla kullandığı diyagramlar üretme

ve oyun ile yaratım alanını deneyimleyen bedensel bir ilişkiel sisteme dönüştürmek, Quad eserinde de minimalist bir tarzda tasarlanmıştır. Bir diyagram oyunu tasarlayan Beckett, deneyimi sert ve keskin imalarla dolu net bir ifade alanı olan karenin sınırları içerisinde gerçekleşen olay örgüsüne ve sembolik eylemine atamaktadır. Oulipo yazarlarının bulmaca, bilmece gibi zihinsel hareketliliğe dayalı olarak sıklıkla kullandığı diyagram, ihtimallerin izinde olayların ve olguların matematiksel verileri, kombinasyonlarını önerilen akışta grafiksel bir harita olarak aktarımıdır. Minör dilin de kullandığı bu yöntem aslında dilin egemenliğinden azade yeni bir iletişim biçimi olarak ötekiliğin deyimiyile “kendi dilimizden bir azınlık dili yaratmaktır” ve aslında burada kaybolarak “kendi dilinde kekeme olmaktır” (Güçbilmez, B. 2003).



Görsel 8. Dilek Winchester , Sanat Diye Bir Şey Var, SSSSSAAA ..., Berlin, 2021

Beckett ve Oulipo’da olduğu gibi görsel alanda ritim ve kekeme bir estetiğin görsel ilişkisi peşinde giden Dilek Winchester için de yeni dil inşası minör bir bakışla oluşturulmaktadır. Winchester ve onun kekeleyen cümleleri, sesleri ve yazıları parçadan bütüne giden bir puzzle oyunu gibi bir düzlem oluşturarak, izleyicinin parçaları bulmasını ve birleştirmesini bekleyen sonsuz bir üretkenlik zinciri oluşturmaktadır. Ritimsel bir sözcük bütünlüğü, heykelsi formlar yaratan harflerin estetiğinden oluşan yeni kavramsal bakış açıları yaratmaktadır. Kekeleyen, ısrarlı bir tekrarı bulunan harflerin egemenliğinde yeni bir estetik düzen oluşturan Winchester, alfabelerin sembolik değerleriyle beraber biçimsel özelliklerini de kullanmaktadır. Harf, Perec’in yap boz parçaları gibi tek başına ses ve sembol olarak bütüne yön veren, ona anlamlı vurgular sağlayan işaretler sistemini oluşturmaktadır. Kelimeler ve göstergeler, dilin parçalarını oluştururken, harfler ve duyulara hizmet eden anlam ve algı biçimlerinin yapısını oluşturur. Winchester minör dilin otoriteye karşı tavrını kullanarak dilin kodlanmış, kurallarla sınırlandırılmış siyasi, kültürel mesajlarından alarak, işaretlerle, seslerle duyguların varyasyonlarla aktarımına yoğunlaşmaktadır. Bu radikal duruş ile dilin içerisinde oyuklar açarak aktarımı için tercih edilen yolları ise yeniden tasarlamaktadır. Divan şiirinin estetik ve kekeme dilini, müziğin duraklayan, tekrarlarla dolu nakaratını alarak duyguların bir düzyazıdan ziyade Oulipocu tavırla oyunlarla betimlenen çok sesli ve katmanlı performatif yapısını kullanmaktadır. Sanatçı ısrarlı tekrarlarla ve görsel işaretlerin vurgularıyla, alfabenin tüm sınırlarını yıkarak “Sanat Diye Bir Şey Vardır” derken kekeme bir dilin öz, kısa ancak majör etkiye sahip yönünü adeta görselleştirmektedir (Görsel 8).

1.2. Dilek Winchester ile Oulipo’nun Hece ve Ses Oyunları

Kültür, farklılık ve ortaklık meselelerinin dil ile alfabe kökeni üzerinden ele alan sanatçının araştırma ve üretim sürecinde, çeviri konusu da oldukça önemli bir yer oluşturmaktadır. Oulipo grubundaki dil oyunlarının ve biçimsel yöntemlerin özellikle Fransızca’dan başka dillere çevirisi konusunda aksaklıklar, kelime ya da anlam kaymaları ortaya çıkmaktadır. Ayrıca gramerini kaybetmiş cümle yapılarıyla deneyimleme imkânı

yakaladığımız yeni alfabe ve dil oluşumu da var olan çeviri algısına ters düşmektedir. Dilek Winchester'ın üretimlerindeki duygularla bezenmiş performatif ve eylemsel dinamiğindeki dil inşası da bu bakış açısıyla farklı çeviri biçimleri geliştirerek dilin içerisinde oyuklar yaratmaktadır. Konuşmak okuma ve yazmanın ötesindeki baskın iletişim aracı olmasıyla birlikte, duyma eyleminin farklı bir alfabeyle dönüşerek hareketli bir yazınsal deneyim oluşturmaktadır. Her iki üretim dinamiğinde de harfler birer alfabenin ya da dilin parçası olmaksızın kendi içlerinde birer nesne olarak görev almaktadır. Dolayısıyla Roland Barthes'in göstergesel açılımıyla "harflerin ruhu vardır ve simgesel bir başkalaşım" yaratarak, her biri insani değerlere atıf yapan simgeler olmaktadır. Barthes "harflerin bir kozmografi gibi geniş bir imgeler üreterek hazza dönüşür ve ressamı, tasarımcıyı, dilbilimciyi ilgilendiren" bir mesele olduğuna değinerek şu sözleri ekler: "Yalnız, basitmiş gibi görünen, tanımlanması ve sıralaması kolay olan bu nesne, bir tür şeytani özellikler barındırır" (Barthes, 2022: 91). Harflerle yaratılan oyun dünyası ve yazınsal yeni dil evreninde, çeviri konusunun da bütünden önce bir yap boz gibi parçadan başlayan ve her bir parçanın analiz edildiği çok katmanlı bir okumayı gerekli kılmaktadır.

Winchester'ın yazınsal ve görsel mekânlar birliğiyle Oulipo grubunun yazınsal oyun evreninde ortak biçimde grameri olmayan yeni bir dil oluşumu görülmektedir. Bu bağlamda çeviri konusunda fiilin, eylemin ve öznenin nesnelere bağlı bu üretim dinamiğinde halihazırda var olan kurallar ve çeviri yöntemleriyle uygulamak zor ve derinlikli bir okuma, anlama sürecini beraberinde getirmektedir. Sesler ve hecelerden oluşan anlam bütünlükleri ile bir dil örgüsü oluşturan Winchester sıradan karşılaşmalar, denk gelişlerle görünen ancak anlamlı bir gramer bütünlüğüne sahip cümleler olarak ortaya çıkmaktadır. Israrcı ve sesin ritminden faydalanan bir tavırla adeta harfleri birer nota misali kullanan sanatçı Foucault'un deyimiyle "sesler birbirlerine ancak birer birer eklenebilirler; dil düşüncüyü, bütünlüğü içinde hemen temsil edemez, onu doğrusal bir düzene göre uzun uzadıya hizaya sokması gerekir" fikriyle yaklaşmaktadır (Foucault, 2015: 133).

Oulipo grubunun ses oyunlarından biri olan lipogram, "dünya edebiyatlarında ses-ses grubu veya harf-harf grubunun ihmal edilmesi üzerine oynanan oyunların geneline" verilen isimlendirme olarak açıklanmaktadır (Güvenç, A.Ö.2014). Özellikle kullanıldığı dilin sesli ve en sık kullanılan harflerini eksiltmeyi hedefleyen bu yöntemin en bilinen örneğini Gorges Perec Kayboluş olarak çevrilen romanı ile vermiştir. Söz konusu dil ve gramer yöntemlerine bağlı olarak çeşitlilik kazanan bu dil oyunu, her dilin kendi alfabe ve retorik düzeni çerçevesinde farklı etkiler yaratarak çevirisi zor durumlar doğurmaktadır. Bu bağlamda her dili ve gramerin sahip olduğu alfabe sisteminin harfler bütünlüğünde geliştirilmesi, ihtimaller yazınsal ve gösterge oyunları Dilek Winchester açısından bağımsız ve temsiliyetsiz salt bir düşünsel veri olarak akmaktadır. Nokta, virgül ve harflerin üzerindeki ses oyunlarına dair estetik biçimsel yorumlamalarda bulunan sanatçı, kavramsal olarak toplumsal bir mesele olan temsili dil ve alfabe köktencililiği ile harflerin düzensiz birlikteliğini ele almaktadır. Bir araştırmacı veya edebiyatçı olarak kimlik kazanan sanatçının çalışmaları bilgi üreten nesnelere ve alfabelere olmaktan uzak, evrensel bir dilin izinden giden potansiyel arayışlar olarak okunabilmektedir. Dilin aktarımı ve çeviri meselesi tam da bu noktada önemli bir yer kaplayarak hem Winchester'ın görsel düzleminde hem de Oulipo grubunun yazınsal evreninde kilit rol oynayarak yeni bir kültür formuna dönüşmektedir. Fransız bir grup olarak Oulipo grubunun oluşturduğu ve geliştirdiği kısıtlayıcı yaratım biçimlerinin bilhassa Fransızcadan aktarımı noktasında önemli aksaklıklar, değişimler oluşmaktadır.

Winchester'ın çay, çekirdek, çoluk, çocuk ve diğer pek çok çalışmasında bilhassa üzerinde durduğu dilin kültürel ve toplumsal inşası olarak biçimlenen ancak duyusal ve biçimsel arayışın temsili olması noktasında çeviri oldukça zor bir mesele olmaktadır. Çay, çekirdek, çoluk, çocuk projesinde karşımıza çıkan nesnelere duyuların aktarımı ve tüm bu sürecin kelimelerle tekrar inşası aşamasında aslında birden fazla dil ve görsel alımlayış oluşturarak duyuların aktarımını araştırmaktadır. Bununla birlikte Diyarbakır'daki projeye dahil edilen kadınların gavur mahallesinin tarihsel olarak Ermenilerin, Süryanilerin, Kürtlerin ve Türklerin bir arada yaşadığı dolayısıyla birden fazla eklenti ve yapıya sahip çok katmanlı bir kültürel değere atıf yapan kolektif bir dili kullanmaktadırlar. Bu mahallenin sahip olduğu çok katmanlı yapısal dilin aktarımı, proje içerisindeki

çevirisi kültürel bir form olarak alfabe, okuma-yazma pratiklerini sekteye uğratarak, kekeme ve eksik ancak oyun ve performatif eylemlerle dönüşen duyuşsal bir aktarımı temsil etmektedir.

2. BORGA KANTÜRK İLE EVRENSEL, DÜŞ(ÜN)SEL BİR KÜTÜPHANE DENEYİMİ

Borga Kantürk yazınsal olarak görsel bir yapı oluşturarak yazı ile plastik deneyimi eklektik bir yapıya dönüştüren alternatif bir yaklaşım geliştirmektedir. Bir vapurda ya da seyahat halinde başlayan anılar bütünlüğü, kitaplığa dönüşen ütopyada, biçimsel ve zihinsel deneyimin ortaklığında kolajlama bir dilin tecrübe edildiği yeni bir sistem ya da okuma pratiği geliştirmektedir. Borga Kantürk yazınsal mekânı ve nesne olarak kitap olgusunu sanatsal üretim biçimi olarak kullanmaktadır. Dilek Winchester ile gördüğümüz yazınsal mikro jestler alfabe ve seslerin atmosferinde ifade bulurken, Kantürk'ün çalışmalarında ise birer üretim ihtimali olarak kullanılmaktadır.

Saha Studio'nun 2020 yılı sanatçılarından biri olan Borga Kantürk sanatçı olarak benimsediği kitap nesnesi üretme pratiğinin son çalışmalarından olarak bir seyir defter-kitap nesnesi üretmiştir. Kısa mesafeler kitabı olarak isimlendirdiği çalışmasında, flaneur tavrılı keşifçi bir gezgin olarak alternatif bir yazar-ressam tavrı ortaya çıkarmaktadır. Sanatçı bu çalışması ile aslında üretim sürecini betimleyerek, arayışlar ile rotada gezinen, seyir halinde keşfeden, veri toplayan eylem durumundaki ilk bölümü; topladığı veriler arşivini düzene sokan belirli bir sistem geliştiren dizin kitabı ile ikinci bölüm ve en sonunda görsel bir tasvir olarak kolaj cümlelerin bir araya geldiği şiirsel bir kitap ile kitaplık deneyiminin sürecini toparlayan görsel düzlemi izleyiciyle paylaşmaktadır. Eş zamanlı biçimde yazan, gözlemleyen bir sanatçı profili çizen Kantürk, bir noktada izleyici ve sanatçı kimliğinin iç içe geçtiği yeni bir yazar-sanatçı kimliği kazanmaktadır. Kantürk bir görsel sanatçı olarak yazı ile ilişkisinin üretim sahnesine dönüşümü noktasına harflerin görsel imgelemine vurgu yaparak "cesaretle yazma, durma, bekleme, yeniden yazma ve toparlama" halini eyleme çevirmektedir (Kantürk, 2020). Yazınsal mekânın zihinsel hareketliliğini adeta görsel bir deneyim olarak değerlendiren sanatçı, seyir kelimesinin izleme ile olan ilişkisini de üretim dinamiğindeki önemini görsel bir deneyime çevirmektedir. Borga Kantürk yapıt-nesne olarak ürettiği "kısa mesafeler" isimli kitabında da bunu şu sözleriyle vurgulamaktadır:

"Hareket eden, bir yerden bir diğer yere ilerlemekte olan pek çok şey, izlemekte, düşünmekte olan zihin ve bunların topyekûn yer aldığı bir akış söz konusu; fiziksel ve zihinsel anlamda yaşanan zaman ve görüntüye dair bir akış. Bu akış içerisinde bir sanatçı olarak düşünmek, okumak ve yazmak" (Kantürk, 2020). Bu hareketlilik zihinsel, mekânsal ve deneyime dayalı biçimde ilişkiye ve iletişime dayalı yazınsal bir dünya olarak kütüphane inşa ederken eşzamanlı biçimde görsel bir düzen tasarlamaktadır. Kısa mesafeler kitaplığı olarak yayınladığı çalışması üç parçalı hafif, taşınabilir olarak sanatçının seyir halinde okuma eyleminin yansıtmaktadır. Seyir halinde, dizin ve satırlar olmak üzere isimlendirilmiş kitapların her biri tek bir kitaplık olarak tasarlanmış zihinsel deneyimlerle dolu oyunsu özel alanın bir parçası olarak tasarlanmıştır. Bir yazar rolü üstlenen sanatçı bu yeni kimliği için uzun soluklu okumalar ve araştırmalar yaparken bu eylemi aslında günlük hayat rutini içerisindeki seyahatlerinde zamanı kısa süreli okumalarla askıya alarak edindiği görülmektedir. Nitekim vapur, uçak, otobüs gibi ara bölgelerdeki yokyerlerde yaptığı okumalarla soyutlanarak ütopyik deneyimler yaşarken bir noktada bu deneyimleri oyuna çevirerek hikayeleşiren bir yazı ciddiyetiyle kuşatır. Gerçeklik ile kurgu olanın sınırlarında alternatif bir arayışa giren sanatçı, Borgesvari bir yaklaşımla Çin Ansiklopedisindeki sınıflandırmaya benzer şekilde sıralanmış kitaplar ve bu kitaplığın yarattığı yeni tek bir satırlar kitabı üretmiştir.

2.1. İlk Kitap: Haritalandırma ve Yazarın Ölümü

Deniz üzerinde yürüyen, keşfeden zihnin toprağın katı aidiyetinden kopuk yeni bir gezgin okuyucu rolü üstlenmektedir. Kantürk izleyiciyle kurduğu bu aktif oyunda, bir yazar gezgin olarak Kolomb misali keşfeden özgürlüğüyle hiçbir yere ait olmama ile her yere sahip deneyimini aynı anda tecrübe ederken sanatsal bir aktarıma sokmaktadır. Kantürk'ün çalışması, mekânsal geçişler, biçimsel arayışlar ve denemelerle hikâye örgüsüne, yani kavramsal yaklaşımlarına dayalı olarak, Oulipo grubunun biçimsel denemelerine ve yaratıcı yöntemlerine benzerlikler taşımaktadır. Raymon Queneau'nun bir olay örgüsü üzerinden geliştirdiği çok katmanlı başlıkların, bakış açıları ile çeşitlendirdiği kendi içerisinde kendinden alıntılarla oluşturulan yeni bir biçimsel dil oluşturmaktadır. Kantürk de yazınsal kolaj metin olan üçüncü kitabındaki alıntılama yöntemini Queneau'nun tasarısında kendisinden yaptığı seslendirmelerle görebilmekteyiz. Biçem alıştırmaları çok

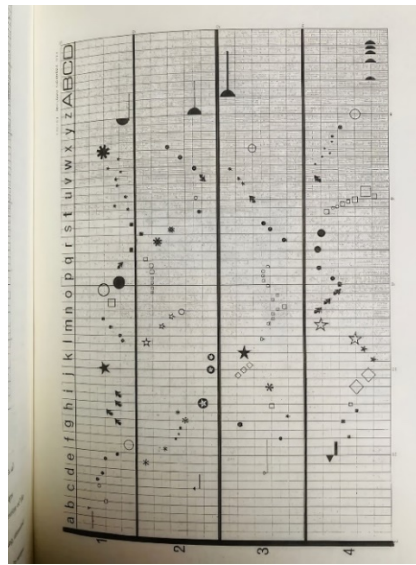
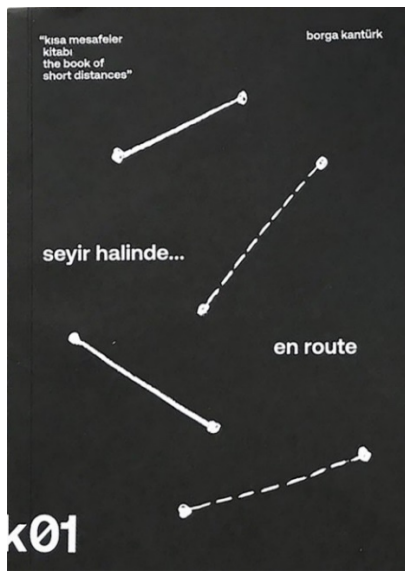
katmanlı yapısıyla sıradan olanın akışı içerisinde farklı yaklaşımları, yeni yollar, geçitler keşfederek “gerçekliğin çokyönlülüğü ve çeşitliliği üzerine” alternatif durumlar geliştirmektedir (Queneau, 2010).

Oulipo gurubunun edebi bir eser olarak yazınsal düzlemi olay örgüleriyle doldurmak yerine, yaşayan eylem halinde, hareketli ve gündelik yaşamın ritminden beslenen bir keşif alanı olarak değerlendirmektedir. Pek çok yazarın aksine grubun gündelik akışı yavaşlatan ve yaşamı yazıyla tekrar bulan bir performans olarak deneyimleyen, kelimeler aracılığıyla günlükler, notlar ve anekdotlar oluşturarak kısa ancak derinlikli gözlemler ortaya çıkarmaktadırlar. Böyle bir yaklaşım çerçevesinde sanatın gündelik hayatla ilişkisinin yaşamı deneyimlemek ve gelecek üzerine okumalar yapan pratikler olarak sanatçı gündelik bir kâşif olarak belirmektedir. Nitekim yaşamın kurallı, düzenli ve biçimsel hızlı akışına karşın, sanatçıların var olanı yeniden keşfederek yeni anlamlar ve olanaklar üreten yavaş, aksak ancak gözlemci ve deneysel bir yol izlemektedir. Perec’in sadece bir apartman ve katlarını tekrar tekrar deneyimlediği Yaşam Kullanma Kılavuzu’ndaki keşifçi ve yaratıcı yazar deneyiminin, merdivenlerini, çatıyı, mahzeni farklı bir bakışla gezdiğimiz katlar arasındaki dinamik akışın derin okumasıdır. Oulipocu yazar Raymond Queneau ‘nun Zazie Metroda isimli kısa romanı da Kantürk’ün yaklaşımıyla okunabilmektedir. Oulipocu dilbaz yazarın yazınsal dili askıya alarak gündelik konuşma dilinin yekpare ve belki de akıcılığının getirisi olarak anlık, rastlantısal ve yaratıcı rahatlığının sınırlarını zorlayarak yazının içerisinde sözselsel bir biçim dili ortaya çıkarmaktadır. Bir eşik olarak yazı ile sözün sınırlarını aşındıran bu tavrı ile gündelik hayatın izlerini takip ederek yine bağımsız, kimliksiz ve rastlantısal potansiyellere sahip bir mekân olan metro fikrinin, yetişkin ve çocuk ilişkileri üzerinden aktarımı da anlatıma eşlik etmektedir. Nitekim, çocukluk ile yetişkinlik arasında kalmış bir kız çocuğu olan Zazie’nin büyümeye zorlanan yaşam öyküsü, bitmeyen ilişkiler ve diyaloglar üzerinden aktarılmaktadır.

Bu bağlamda mekân ve zamandan yoksun sadece olaylar içerisinde gerçekleşen hikâyede gündelik ilişkilerin ve konuşma biçimlerinin kurlsız, hatalı hali yine Oulipocu kelime oyunları ile aktarılmaktadır. Zazie’nin sıklıkla yanlış telaffuz ettiği kelimelerin “coca cola” sözcüğünün “caco calo” ya, “bleu jeans” sözcüğünün “bloudjinnzes” gibi anlamsız görünen dönüşümleri, Dilek Winchester ile gördüğümüz yine çeviri meselesinden kaynaklanmasıyla birlikte, gündelik rastlantısal yaratı imkanlarıyla aktarımına örnek olmaktadır (Queneau, 2011: 13-38). Kantürk’ün seyir halindeki kitabında da havaalanında, vapurda tanıklık ettiği konuşmaların gündelik hayat ile ilişkiler ve bunun yaratımına olan gizli ihtimalleriyle Oulipo grubunun konuşma dilini referans alan yaratım diyaloglarını anımsatmaktadır. Kantürk’ün vapurda, uçakta ya da bir metroda gerçekleşen seyir halindeki üretim deneyimi, Queneau’nun isimsiz ve hatırasız yerlerde geçen yok-yerleri misali gündelik hayatın ritmine odaklı keşifçi bir tesadüfleri, ihtimalleri barındırmaktadır. Ortak bir düzlemde yazınsal ve görsel dünyanın sınırlarını aşarak, gündelik yaşama ait konuşma tarzında gelişen olaylar ile biçimsel bir diyalog aracılığıyla hem yazınsal hem de düşünsel açıdan var olan düzene karşı ezber bozan yenilikçi bir dünya algısı yaratmaktadır. Seyir halinde karşılaştığı olaylar ve ilişkilerin yarattığı hikâyeler ve deneyimlerle birlikte okuduğu hikâyelerin eklentilerinin kesişim noktası olarak çok katmanlı yeni bir söylem biçimi ortaya çıkmaktadır. Kantürk’ün bu sonsuz ve Borgesvari evreninde tıpkı Zazie gibi diyaloglar, karşılaşmalar tesadüflerin doğurduğu hatalar, aksaklıklarla ve deneyimlerle dolu kurlsız ancak kendi düzenine sahip bir çalışma stratejisi ortaya çıkmaktadır. Kekeme bir dilin öncelendiği gündelik hareketlerin minör yaklaşımlarla farklılaştığı paralel yeni bir dünya algısıyla Kantürk bu aksamaları yaratı bir jeste çevirmektedir. Winchester’ın işlerinde karşımıza alfabenin ve harflerin estetik düzleminde tekrarlayan sesler ve mırıldanmalar olarak çıkarken, burada cümleler ve gündelik hayatın akışı içerisindeki olağanlık ile dengelenmektedir. Borga Kantürk’ün mütevazı ve kekemelerle dolu eylemsel kütüphanesinde, kelime ve harflerin oluşturduğu görsel ilişkilerin sembolleşerek birer rota veya haritalandırma tekniklerine dönüştüğü yeni bir yer ya da evrenin tarifini yapmaktadır. Kantürk’ün seçmiş olduğu kitaplar izinden oluşan bu yeni rota sanatçının yolculuğu ile eşzamanlı biçimde izleyiciye ulaşan kelimeler ve okumalarla zihinsel bir kurmaca evrenin haritalarını oluşturmaktadır. Perec’in kurgusal apartmanındaki labirent ile Oulipocularun da sıklıkla tercih ettiği labirentler aslen bu dilin inşasındaki haritalandırma yöntemlerinden de biri olmaktadır. Oluşan bu yeni kurgusal evrende hem okuyan hem de izleyen olarak rol alan seyircinin de kaybolmaması adına yapılan

biçimsel ve görsel bir yöntem olarak haritalandırma fikri, aynı zamanda belleğin hatırlama ve unutma rotasındaki kodlamaları da temsil ederek yönler, sokaklar ve duraklar oluşturmaktadır. Bu bağlamda Kantürk'ün çalışmalarında önemli bir rol oynayan bellek ve arşivlendirme tekniği olarak haritalandırma aynı zamanda izleyici için de pusula görevi üstlenen görsel imgeleri düzenlemektedir.

Oulipo grubunun biçimsel ve yaratıcı tekniklerine benzer şekilde, hareket ve söylemi bir arada ele alarak katılımcılarına, sonsuz ihtimallerle dolu bir evrenin kütüphane tasvirini sunmaktadır. Georges Perec de yazınsal mekânı hem görsel durumlar alanı hem de potansiyel ve kurgusal eylemin birlikte hareket ettiği salt bir mekân olarak bir harita, evren yani coğrafi bir düzlem olarak değerlendirmektedir. Öyle ki Perec açısından yazınsal mekân aynı zamanda tamamlayıcı bir coğrafi unsur olarak yazınsal "mekânın adlandırılması/yazılması anlamına gelen bir onomastik güdüyü ifade eder; ama aynı zamanda, içinde yaşadığımız mekânların atalarımızın sayısız nesli tarafından zaten üzerine yazılmış olduğunu kabul eder (Görsel 10). Bu şekilde bakıldığında, bu, 'bizim kendimizin yazarları olduğumuzu unuttuğumuz bir yazı, bir coğrafya' haline gelir" (Forsdick, C., Leak, A., Philips, R., (Ed).2019: 80).



Görsel 9. Borge Kantürk'ün Kısa Mesafeler Kitaplığı kitap kapağı,2020 (Kantürk, 2020).

Görsel 10. Georges Perec'in Memory of a Trip to Thouars kitabından bir görsel (Terry, P. (Ed.). 2020).

Roland Barthes'in "Yazarın Ölümü" isimli denemesiyle ele aldığı üzere, yazının ilişkisel bir araç olarak kendi başına varolan ve anlamlar üreten yapısı doğrultusunda, bağımsız ve üretken bir evren olduğu fikrini hatırlatmaktadır. Yazının ve yazarın ilişkisinin baskın kurallar çerçevesince yıkılması, metnin özgürleşerek eylemsel, performatif bir yapıya dönüşmesiyle okuyucunun ve yazarın kimliklerinin dönüşüme uğraması yeni bir dil olarak belirlemektedir. Okuyucunun yazarın baskın yönetiminden kurtularak olay örgüsüne biçim veren bir rol kazandığı bu anlatıda, "metne özerk bir varlık olarak bakmalı ve okuyucuların içinde bulabileceği birçok anlamı" ürettiği yeni bir bakış geliştirmelidir (Seymour, 2021: 46). Bu bağlamda Kantürk yazı denemesindeki gündelik dili benimseyen ve bir araç olarak kütüphane fikrine sadık alıntılarla dolu yeni bir dil inşa ederek bir yazardan çok okuyucu, sanatçı kimlikleriyle keşif yapan bir gezgin olarak yazınsal üretimde bulunmaktadır.

2.2. İkinci Kitap: Sınıflandırma, Gruplandırma

Borge Kantürk'ün çalışmalarında ele aldığı ve incelediği önemli konulardan olan arşivlendirme, biriktirme ve bellek konuları bu çalışmada kategorize etmek, sınıflandırmak gibi kavramlarla yeniden ele alınmaktadır. Sanatçının kütüphanesinde kullandığı kitapların ve içeriğinin de belli bir sistem, yöntem çerçevesinde sınıflandırdığı ve tekrar birliktelik halinde görselleştirdiği görülmektedir (Görsel 13). Bu sınıflandırma ve görselleştirme eylemleri, bireysel bellek ile kolektif hafızayı bir araya getirerek anlamın yeniden inşa edildiği

bir düzlem oluşturmaktadır. Bu yaklaşım, yalnızca kitapların fiziksel düzenlenmesiyle değil, aynı zamanda mekânsal ve kavramsal bir sistemin kurgulanmasıyla da ilişkilidir. Dolayısıyla Borga Kantürk'ün kütüphanesinde oluşturduğu bu düzen gibi, Perc'in labirent misali tasarladığı apartmanında da benzer bir yöntemle dil ve mekân ilişkisinin farklı katmanlar üzerinden ele alındığı görülmektedir.

Babil Kulesi efsanesinin dil, din ve kültür üreten sonsuz evrenindeki gibi Perc de labirent misali tasarladığı apartmanın her bir katında ayrı bir dili inşa ederken, katları birer bulmaca misali sekizgenler, labirentler çizer ve her bir duvarı kütüphanenin evreni ile doldurmaktadır (Görsel 11). Öyle ki bu deneyim içerisinde yolunu kaybeden okuyucu sürekli içindekiler bölümünü ziyaret ederek labirent içerisindeki konumunu ve yerini haritalandırırken, kaybolmadan deneyime devam edebilmektedir. Bu bağlamda, içindekiler fikri, salt bir düzen olmaktan çıkarak harita işlevi gören, mekânsal bir yapı kazanan ve sembolik bir biriktirme ya da tasnif etme eyleminin görsel bir veri olarak temsilini bulmaktadır. Perc'in Babil Kütüphanesi gibi şekillenen çok katlı, iç içe geçen duvarlarla deneyimlenen labirentindeki katlar kütüphane deneyiminin evren yaratma gücüne sahip nesnelere ile dillerle donatılmış yapısını kullanmaktadır. Öyle ki bu apartman ve buraya ait her katın deneyiminde kaybolan okuyucu eş zamanlı biçimde yazınsal evrenin ütöpik kurgulamasıyla yeni yerler keşfeder, yeni dil ve kimlikler deneyimlemektedir.



Görsel 11. Pieter Bruegel, Babil Kulesi, Ahşap pano üzerine yağlı boya, 114 cm × 155 cm (45 in × 61 in), 1563, Viyana Sanat Tarihi Müzesi, Viyana (Bruegel, 1563).

Nesnelerle donatılmış her bir daire içerisindeki gizli bir Çin ansiklopedisi ima edilerek ressam Hutting'in "binanın son iki katının sağ tarafının en ucundaki" odasını L biçiminde satranç tahtası misali tasarlanmış atölyesi bir Nadire Kabinesi olarak⁵ düzenlenmiştir (Perc, 2016). Atölyenin nadir nesnelere ve kitapların çok sesli evreniyle dolu mekânsal düzleminde kaybolan okuyucu hem bir oyuncu hem de bir satranç taşı gibi hareketler, eylemler düzenleyerek kendi haritasını da oluşturmaktadır. Mihail Bahtin romanda yapılan çoksesli anlatımcılığı ve dünyasını "içinde yaşanan dünyayı bir doğal ortam gibi değil, dünyalardan bir dünya olarak görenin dünyası" olarak betimlemektedir (Gürbilek, 2023: 108). Dolayısıyla çokseslilik, yapısal ve biçimsel bağlamda mekânlar ile yaşamı çeşitlendiren, alternatif olanın arzusunda ve arayışındaki mekânlar ile metinler arası ilişkilerin yaşamı yeniden okuduğu bir yönetim hali olmaktadır. Perc çoksesliliği deneyimlerken apartmanını sıradanlıktan koparan, nesnelere ile dil oluşturma tekniğiyle harikalar evrenine çevirirken

⁵ Bknz. Nadire Kabineleri 1556-560 yıllarında tasarlanmış olan günümüzde kurumsallaşarak müzelere dönüşen nadir parçaların koleksiyon edildiği özel mekânlardır. Coğrafi keşifler ve bilimsel ilerlemelerle keşiflerin dünyayı dolaşması sonucunda kişisel alanlarında koleksiyon etmek üzere topladıkları nesnelere içerisinde özel taşlar, kurutulmuş bitki ve böcekler, hayvanlarla beraber çeşitli kitaplar özel eşyalar ve nadir nesnelere bulunmaktadır.

çevirmektedir. Nesnelere ve kelimelerin duyularına olan ilgisini çoksesli bir dil ile, evreni keşfeden yaratım gücüne yaklaşımını aslında pek çok kitabında ve çalışmasında farklı dil oyunları ile tecrübe etmektedir.

Yazarın kendi açıklamasıyla betimlediği “harikalar odası” isimli kısa ancak dev yapıtındaki nesnelere dünyasını kuran kurmaca Alman bir ressamın tablosundan esinlenen ve nadire kabinelerini andıran nesnelere oynadığı çalışmasında tasvir edilmektedir (Perec, 2011: 36). Burada hem nesnelere aracılığıyla hem de mekânlar arası geçişlerle çok katmanlı yeni bir labirent daha (Yaşam Kullanma Kılavuzuna ek olarak) inşa edilmektedir. Kısa, mütevazı ancak oldukça derinlikli anlatımıyla Harikalar Odası “kendi içinde bir müze olan, imge olan, bir dizi tablonun” ve nadir nesnelere evrene dönüştüğü “başkalarının yapıtlarının tarihi içinde kendi yapıtlarının tarihini” oluşturan hikâyeye örgüsü aktif bir okuyucu yaratmaktadır (Perec, 2011). Nitekim kurmaca bir karakterin evrenini düzenleyen kelimeler, nesnelere ve oyunlarla bezenmiş olay örgüsü içerisinde gezinen okuyucu tıpkı Kantürk’ün arşivlediği kütüphanesindeki sonsuzluk spiralinde olduğu gibi kendi hikayesini oluşturmaktadır. Dilek Winchester’ın çay, ayçiçeği tohumu, çocuklar, et al projesindeki katılımcılara ait nesnelere oluşturulmuş oyundaki dili bozarak nesnelere yeni anlamlar atayarak kayda alan yaklaşım, burada da nesnelere nadirliğini tekrar yorumlamaktadır. Winchester’da nesnelere, birer duygu aktarımı haline gelen oyun taşlarıyken, Kantürk için ise kitaplaşan ve yeniden okunan kişisel bir arşivin okunaksız ritminden beslenmektedir. Nesnelere ve kitaplar burada sembolik bir im olarak belirirken, kütüphane metaforu ve indeks fikri nadir olan arşivi yeni bir dil oyununa dönüştürmektedir.

Epenthesis / 100
Paragoge / 101
Cümlelerin öğeleri / 102
Metathesis / 103
Arkalı ölü / 104
Özel isimler / 105
Argo (“Loucherbem” yerine) / 106
Kuş dili (“Javanais” yerine) / 107
Antonimler / 108
Sahite Latince / 109
Eşsesli / 110
Azerice (“Italianismes” yerine) / 111
Levanten (“Foor lay Zanglay” yerine) / 112
Hacıgöz ile Kravat / 113
Botanik / 114
Tıbbi / 115
Hakaretimiz / 116
Gastronomik / 117
Zoolojik / 118
Boşına / 119
Nevzahir (“Modern Style” yerine) / 120
Olasılıksal / 121
Betimleme / 123
Geometrik / 124
Şive (“Paysan” yerine) / 125
Nidâ / 126
Tumturaklı / 127
Beklenmedik / 129
Queneau’nun 1973 edisyonunda çıkardığı alıştırmalar / 132
Gerici
 (“Artan sayıda sözcük öbekleriyle permütasyonlar’dan sonra) / 134
Haiku (“Tanka”nın yerinde) / 137
Kadını (“Özgür koşuk”tan sonra) / 138
Matematiksel
 (“Geometrik”in yerinde) $y'' + TCRP(x) y' + S = 84$ / 140



Görsel 12. Raymond Queneau Biçem Alıştırmaları kitabının içindekiler tablosu (Queneau, 2010).

Görsel 13. Borge Kantürk’ün Kısa Mesafeler Kitaplığı, Saha Studio Projesi, 2020, Arter Kütüphanesi, İstanbul (Kantürk, 2020).

Borges’in Babil Kütüphanesi, sonsuz ihtimallerle dolu zihinsel bir evren olarak, altıgenin sonsuz imgesinden referans olarak döngüsel ve tekrarlayan sistemin aksini iddia eden bir evreni temsil etmektedir. Borges’in ismi Oulipo grubunun üyeleri arasında geçmiyor olsa dahi grubun girişimleri ve çalışmalarıyla uğraşan, bilhassa onların ürettiği bazı biçimsel ve zihinsel bilmece, bulmaca, labirent gibi kavramları sıklıkla kendi pratiğinde kullanmaktadır. Borges’in kütüphanesi sınırsız ve sonsuzluğa uzanan bir uzamı temsil ederken, sınırsızlığı, tekrarcılığı ve harf kombinasyonlarına yer veren kitaplarıyla da farklı ve alternatifliklerle dolu bir gelecek de tasarlamaktadır. Burada Oulipcu bir teknikle anagramlar oluşturan mütevazı kitaplıktaki anlatılar, yer değiştirir, iç içe geçer ve yeni bir anlatı düzlemi oluşturularak salt bir kütüphane olmaktan çıkar, çok katmanlı bir labirente dönüşür. Sonsuzluk döngüsünü bu şekilde tasarlayan kütüphane fikri, yazıların ve kelimelerin

evreninden alıntılarla oluşturduğu görsel düzlemde, yeni bir oyun alanı kurarak okuyucu-izleyici profilindeki katılımcılarla öznel deneyimler kurgulamaktadır. Katılımcıların kendi deneyimine dönüştürme potansiyeliyle birlikte yeni olanaklar ile durumlar yaratan bu mini kitaplık, bu döngüyü sonsuzluk evrenine dönüştürme gücüyle minimal ve güncel Babil Kulesi inşa etmektedir. Sade kare bir düzlem olarak dünyayı betimleyen sonsuz imgeleri içerisinde barındırma potansiyeline sahip bu kişiselleştirilmiş kütüphane tasarımı, Babil Kulesinin ve kütüphanesinin göğe yükselen katmanlı yapısını ulaşılır bir düz zemine yerleştirmektedir. Bu doğrultuda alternatif bir dünya arayışındaki bireye ütöpic ve ulaşılmaz bir düzenleme yerine alışlageldik ve tanıdık bir simge olarak kütüphane taslağıyla gerçekçi bir düşün mekânsal, görsel izdüşümü olarak belirmektedir. Goethe'nin "kendini birtakım özgürlüklerle somutlaştıran her şey yuvarlak bir şekil arar" cümlesine karşın Kantürk'ün evreninde yeni görsel bir dil yaratılarak bilindik olan somutlama algısı yerinden edilmektedir (Moretti, 2006: 67).

Borga Kantürk bu karmaşık ve sonsuz evreni günümüz sisteminde gerçekçi görünen sistemli bir mütevazi bir kitaplık ile inşa ederken spiral sonsuz döngüsünü, index ve sınıflandırma içerisinde bir kitap haline de dönüştürmektedir (Görsel 14). Bir kitabın da içeriği misali izleyici-okuyucu yeni kimliğin ile katılımcıların bu kitaplarla teması, ilişkileri ve girişimleri çerçevesinde bellki de artarak sonsuz fikirler, olanaklar sistemi inşa ederek sanat nesnesi fikrini ilişkişel bir süreçte dönüştürmektedir.



Görsel 14. Oulipo spiral ile anagram oluşturma pratiğine bir örnek, Oulipo, la littérature en jeu(x) isimli etkinlik kayıtlarından, 2015 (Oulipo, 2015).

Görsel 15. Borga Kantürk, Kısa Mesafeler kitaplığı 2 kapak görseli, 2020 (Kantürk, 2020).

Kantürk'ün çalışmasındaki sistemli dizin fikri, Borges ve Oulipo grubunun inşa ettiği labirent ve sonsuzluk evrenindeki kaybolma ihtimalini de bir noktada pusula kılan bir nesne kitap ile sabitlemektedir (Görsel 15). Biçimsel olarak kelimelerin sonsuz evreninin spiral görüntüsünü, sanatsal bir jest olarak kitap nesnesine dönüştüren Kantürk, düzenli ve sistemli bir dizin oluşturarak izleyiciye de referans bir nesne harita oluşturmaktadır. Kitaplığın bir sonu olmadığını düşünen Borges de bu yeri biçimsel ve görsel olarak tasvir ederken, "her kitabın ön kitabında da harfler vardır; bu harfler, sayfalarda yazılanlar hakkında bilgi vermezler, kitabın içeriğini yansıtmazlar" vurguları Kantürk'ün dizin kitabının kapağının görsel bir tanımı olmaktadır (Borges, 2015). Nitekim bir şiir, dize misali sıralanmış olan çizgilerin temsil ettiği sözler, kelimelerin belirsiz ve okunmazlığı sanatçının kitaplığın olasılıklar evrenine gönderme yaparken, birden fazla kitabın sınıflandırdığı bir evreni gizlemektedir. Sanatçının projesinin son kitabı olan Satırlar kitabı da Borges'in evrenindeki rastgele ve anlamsız kelimelerine benzer biçimde şiirsel bir nesne-kitap oluşturmaktadır (Borges, 2015). Bu bağlamda Kantürk'ün kelimeler, deneyim ve hikâye anlatıcı rolü ile arşivlediği kitaplığından oluşan görsel bütünlük olarak kitaplık fikri tıpkı sanatçının hamlesi olan kolajlama bir yeni şiir oluşturma pratiğini

okur-izleyiciye de yaratma imkânı sunmaktadır. İzleyicinin eylemsel olarak raf raf deneyimlediği ve gezerek keşfettiği bu evrensel kütüphane deneyiminin, kişiselleşmiş bir alıntılama yapan satırlar kitabı ile alternatif, farklı bir sürecin de başlangıcını yapmaktadır. Rehberinin izleyen ve bu dizinden keşfederek okuyan katılımcıların kendisinin de olduğu bu ilişkisel sürecin, olasılıklar ile ihtimallerle dolu süreç içerisinde izleyicinin rotası kütüphane raflarının koridorları olacaktır.

2.3. Üçüncü Kitap: Alıntılamanın Görsel Bir Metin

Çokseslilik olgusu Mihail Bahtin'in roman kuramı üzerine geliştirdiği, söz ve konuşma biçimlerinin yazınsal düzleme yansıtıldığı “özerk ve karışmamış seslerin ve bilinçlerin çokluğunu” romana aktaran kavramsal bir okumadır (Bahtin, 2017). Bahtin'e göre roman akışındaki yazınsal ifadenin dili yeterince aktaramadığı noktada, yeni anlatı biçimi olarak somut başvurular ve alıntılar kullanmak çok sesli yani çok kültürlü ve dilli bir yapıyı inşa etmektedir. Yazınsal olarak Oulipo grubunun biçimsel kısıtlamaları ve oyunları ile yarattığı çok sesli dünyayı, görsel olarak da sanatçılar kimi yöntem ve dil üretimleriyle uygulamaktadır. Sözcükleri ve kelimelerin güçlü anlam değerleriyle birlikte, dil üretim malzemesi olarak kullanılan yazınsal estetik algısı kelimelerle oluşan çok katlı ve anlamlı dünyayı görsel düzleme aktarmaktadır. Aslında sanatçıların yeni bir dil geliştirerek var olan düzenin içerisinde çatlaklar yaratan, kültürel ve dil kodlamalarını sorgulayan ve aidiyet meselesine çok yönlü bir bakış açısı getirerek yeni kimlik önerilerinde bulunmaktadır. Bu bağlamda “metinlerarası” ve çoksesli bir dil geliştiren görsel sanatçılar bugün edebi ve yazınsal dünyanın dilini kullanarak alıntılamanın ya da yeniden çözümleyen biçimsel durumlar yaratmaktadır. Oulipo grubunun da yazınsal düzlemi oyunlaştırarak yazar-okur ilişkisinin dinamikleri yeniden tasarlayan ve çeşitli dil ile biçim teknikleriyle yazarın yeteneğinden öte ilişkisel bir üretimi benimsemektedir. Bu bağlamda oulipo grubu yazarın konumunu değiştirerek edebi durumlar ile üretimin kendisini bir yaratıcılık olarak gören okuru aktifleştiren ve dehalik göstergesi olarak yazmanın aksine eylem olarak yazımı adeta görsel bir sanatçı olarak pratik etmektedir. Oulipo grubunun yazarı ikincilleştiren performatif eylemini şu sözler daha net açıklamaktadır: “Kısıtlamaların dayatılması ve yeteneğe başvurmanın ortadan kaldırılması, yazıdaki yazarlık hiyerarşisini önemli ölçüde düzleştiren ve yazar ile eserleri arasındaki ilişkiyi değiştiren demokratik bir ethos yaratır. Üretim eylemi yazar için bir oyuna dönüşür ve kısıtlamalar ilham kaynağı olur” (Bray, OP, 2016). Bu bakış açısının üretim dinamiği olarak eylemi vurgulayan haliyle dili yeniden ele alan ve onu çeşitli yöntemlerle eğip büken, çok sesli bir dilin gelecek ihtimalleriyle dolu potansiyelini göstermektedir.

Oulipo grubu kısıtlama üzerine geliştirdiği yaratıcı biçimsel arayışlarından anagramlar, lipogramlar ile labirent inşası ile bilmece, bulmaca oyunları ile birlikte metinler arası deneyimlerle birbirlerinden referanslar almaktadırlar. Metinlerarasılık kavramı, postmodern metinlerin sıklıkla kullandığı ifade biçimi olarak yazınsal olanı hareketli, çok sesli ve kişilikli hale dönüştürürken, metinleri ilişkisel olarak araştırmacı, yazar ile okur pratiğindeki boyutlu halde deneyimlemektedir. Oulipo grubu da metinlerarası alıntılama yöntemlerini fikrîsel ve yöntemsel bağlamda birbirlerinden ödünç aldıkları dil ve anlatı oyunlarını tekrarlayan ve sonsuz biçimdeki kişisel eklentilerle tekrar ele almaktadırlar. Bu alıntılama ilişkisinin en sıra dışı örneklerinden biri “Kış Yolculuğu” isimli öykünün Perec ile başlayan ve alıntılama tekniğini bir intihal olarak tekrarlarla ve farklı yazar deneyimleriyle çeşitlendiği bir süreci ile görülmektedir. Bu süreci Ayberk Erkay çok sesli okuma deneyiminin sunuşunda hikâyeye şöyle başlamaktadır: “Edebiyatın olanaklarını, kurgunun sınırlarını, sözün mülkiyetini sınayan bir edebi deneye, kuşkların, varsayımların, ihtimallerin gölgesinde birbirine eklenen öykülerin dönüştüğü bir labirent anlatıya, okurun kurguyla gerçeğin muğlak hudutlarında ipucu aramaya davet eden eşsiz bir yazı avına hoş geldiniz” (Perec & Oulipo, 2021: 7).

Sözün mülkiyetinin önemli bir husus olarak metinlerarası alıntılama yönteminde dili kolaj misali yeniden tasarlayan ve yazarın baskın rolünden çok olayın ve yöntemin çeşitlilik kazandığı alternatif bir yeni dilin habercisi olmaktadır. Bahtin'e göre metin kendisinden öncekileri alıntılamanın yapıyla dili de “nasıl ki söylem konuşanla dinleyen arasında karşılıklı etkileşiminin sonucuysa, önceki ve çağdaş öteki sözcüklere gönderiyorsa metinler de hep başka metinlere gönderir, başka metinlerin alanında yer alırlar” düşüncesiyle okumaktadır

(Aktulum, 1999). Kubilay Aktulum yazarın devreden çıkararak yeni bir dilin oluşumundaki metinlerarasılığın klasik mülkiyetçiliği yerinden ederek, “klasik metnin benzeşiklik ve birlik ilkelerinin karşısına metinlerarası söylem ile bir ayrışıklık ve çokluk (çokseslilik) ilkesi” çıkardığını yazmaktadır (Aktulum, 1999). Kış Yolculuğu deneyimi de Oulipo grubunun 1979 yılında başlayan bir serüvene dönüştürdüğü aslında Perec’e ait bitmemiş bir yazıyı alarak “önceden intihal” vakasıyla, yeni ihtimal ve olay örgüleriyle bezenmiş biçim oyunlarında tekrar tekrar yayımlayarak “kolektif yaratıya” dönüştürmüşlerdir (Perec & Oulipo, 2021). Benzer biçimde Borga Kantürk de Kısa Mesafeler Kitabı serisinin üçüncü aşamasında kitaplıkta yer alan hikâye ve yazarlardan alıntılarla yeni bir kolajlama metin oluşturmaktadır. Kantürk oluşturduğu labirent kütüphanesini son aşama olarak biçimsel bir dilin öncelendiği, intihallerle süslenmiş şiirsel anlatımda bir görsel metinle tamamlamaktadır. Sanatçı kitaplığında bulunan “tüm kitaplardan birer cümleyi içeren, 12 adet 20’şer satırlık kişisel metin kolajlarına” yer verirken, Oulipocu bir tutum da sergilemektedir (Kantürk, 2020). Borges’in altıgen ve bir kule misali imkânsız kelimelerin, harflerin biraraya gelerek oluşturduğu kütüphanesi, Kantürk’te mütevazı kolajlama metnine dönüşerek metinlerarası alıntılarla bezenmiş şiirsel bir düzenlemeyi tecrübe etmektedir. Böylelikle biçimsel olduğu kadar klasik algıya karşı gelen tavrıyla yazınsal mekânı adeta görsel düzlemin yaratım olanaklarına aktararak hem cümle alıntıları hem de disiplinler arası yöntem alışverişleriyle yeni bir şiirsel metin üretmektedir. Farklı yazar ve hikâye örgülerinden referanslarla geliştirilmiş bu yeni yazınsal kolaj metin, “farklı metinlerin bir kesişme yeri olur ya da söylemsel parçaların bir "kolaj"ına” dönüşerek yepyeni bir görsel dil oluşturmaktadır (Aktulum, 1999).

3. SONUÇ

Günümüz sanatı estetik nesnelere üreten ve belirli mekân deneyimleriyle görsel tekrarlar üreten araç olmaktan çıkarak bugün durumlar ve olaylar yaratan, düşünsel bir sürece evrilmiştir. Bu bağlamda makalede incelenen günümüz sanatında oulipian kısıtlamaların yarattığı yaratıcı potansiyeli ve bu kısıtlamaların hem sanatçı hem de izleyici üzerindeki etkilerini incelemiştir. Oulipo'nun edebi gelenekteki önemi, geleneksel anlatı ve ifade biçimlerini zorlayarak yeni anlatı yolları yaratma kapasitesinde yatmaktadır. Günümüz sanat pratiğine uygulandığında, bu kısıtlamalar sanatçıyı özgün ve öngörülemez bir yaratıcılığa yönlendirebilir, bu da performansın hem üretim hem de tüketim biçimlerini dönüştürür. Dolayısıyla sanatın çok dilli ve sesli bir yapıyla oynusallaştırdığı yaşamın yeniden üretilir ve eylemsel halini sanatın olanaklarıyla değerlendirilmektedir.

Bu yaklaşımla örneklendirdiğimiz Dilek Winchester'ın dil ve kimlik temalarını oyunbaz bir yaklaşımla ele alması, oulipian kısıtlamaların nasıl yenilikçi anlatı formları oluşturabileceğini göstermektedir. Winchester'ın çalışmaları, dilin sınırlayıcı doğasını sorgularken, aynı zamanda bu sınırlamaları yaratıcı bir güce dönüştürmeyi başarır. Benzer şekilde, Borga Kantürk'ün işlerinde görülen, dilsel ve görsel unsurların belirli kısıtlamalarla yeniden yapılandırılması, izleyiciyi farklı anlam katmanlarına davet eder. Kantürk'ün, minimalizm ve tekrar gibi tekniklerle oluşturduğu işler, oulipian prensiplerin günümüz sanatında nasıl yeni ifade biçimlerine kapı aralayabileceğini ortaya koyar. Oulipo'nun ve eylemsel olarak oyun olgusunun günümüz sanatı üzerindeki etkisi, sanatçının oyunbaz ve keşif odaklı yaklaşımını besleyen güçlü bir ilham kaynağı olarak değerlendirilebilir. Winchester ve Kantürk gibi sanatçılar, oulipian kısıtlamaların yaratıcılığı besleyici yönlerini işlerinde başarıyla ortaya koyarak, bu yaklaşımın sanatsal pratiğe sunduğu geniş olanakları gözler önüne sererler.

EXTENDED SUMMARY

Introduction

This study explores how the formal experiments and creative methods of the French literary group Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle) can be reflected in contemporary Turkish art practices through the relationship between language and space. By focusing on linguistic constraints and creative games, Oulipo establishes a significant bridge between literary and visual domains. The study particularly examines the works of Dilek Winchester and Borga Kantürk, analyzing the interplay between these two fields.

Method

The research adopts a comparative analytical approach to evaluate Oulipo's methods alongside the projects of Winchester and Kantürk. The connections between literary and visual realms are examined through the lenses of formal constraints, play, and performative actions. The analysis draws on textual references and visual elements from artistic projects.

Findings and Results

The findings indicate that Winchester redefines the aesthetic structure of letters by creating a unique linguistic construction. Kantürk's works merge individual and collective memory, transforming book and library metaphors into new narrative dimensions. Both artists integrate Oulipo's creative constraints with visual and performative elements, engaging the audience as active participants.

Discussion and Conclusions

The discussion and conclusions section in the extended summary interprets the findings in the context of the This study demonstrates how Oulipo's play- and constraint-centered creative processes inspire contemporary art practices. It concludes that artists construct new forms of expression by merging literary spaces with visual fields. Moreover, Winchester and Kantürk's projects reinterpret Oulipo's formal experiments within local and global contexts, contributing to explorations of language and meaning.

KAYNAKÇA

Aktulum, K. (1999). *Metinlerarası İlişkiler*. Ankara: Öteki Yayınevi. 10 Haziran 2024 tarihinde, <https://www.booktandunya.com/2021/06/kubilay-aktulum-metinlerarasi-iliskiler/> adresinden erişildi.

Bahtin, M. (2017). *Karnavaldan Romana Edebiyat Teorisinden Dil Felsefesine Seçme Yazılar*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Barthes, R. (2022). *Görüntünün Retoriği Sanat ve Müzik*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.91

Beckett, S. ve Deleuze, G. (2019). *Quad ve diğer televizyon oyunları*, Bitik. İstanbul: Norgunk Yayıncılık. 13-61

Borges, J. (2015). *Ficciones*. İstanbul: İletişim Yayınları.103

Bray, OP, (2016). This is a Self Archived version of the Author's Accepted Manuscript. *Performance Research: a journal of the performing arts*, 21, (4). DOI: 10.1080/13528165.2016.1192866 veya <http://dx.doi.org/10.1080/13528165.2016.1192866>

Brueghel, P. (1563). *Babil Kulesi*, Ahşap pano üzerine yağlı boya, 114 cm × 155 cm (45 in × 61 in), 1563, Viyana Sanat Tarihi Müzesi, Viyana (Brueghel, 1563).

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Tower_of_Babel_%28Bruegel%29

Deleuze, G. ve Guattari, F. (2020). *Kafka: Minör Bir Edebiyat İçin*. İstanbul: Sel Yayıncılık.35-36

Edgü, F. (2022). *Yazmak Eylemi Bir Toplumsal / Siyasal Olay Üzerine 101 Çeşitleme*. İstanbul: Everest Yayınları.7

Forsdick, C., Leak, A., Philips, R., (Ed.). (2019). *Georges Perec's Geographies Material, Performative and Textual Spaces* London: University College London. 13 Mayıs 2024 tarihinde,

<https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10083077/1/Georges-Perecs-Geographies.pdf> adresinden erişildi.

Foucault, M. (2015). *Kelimeler ve Şeyler İnsan Bilimlerinin Bir Arkeolojisi*. İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları. 127-133

Güçbilmez, B. (2003). *Tekinsiz Tiyatro: Sahibinin Sesi / Sevim Burak'ın Metninde Tekinsiz Teatrallik ve Minör Ses'in Temsili Theatre of the Uncanny: His Master's Voice /The Uncanny Theatricality and The Representation of*. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 16(16): https://doi.org/10.1501/TAD_0000000022

- Gürbilek, N. (2023). Örme Biçimleri Bir Ters Bir Düz Fragmanlar. İstanbul: Metis Yayınları.108
- Güvenç, A.Ö. (2014). Lİpogram ve âşık şiiri: Lipogram and Minstrel Poetry. Milli Folklor Dergisi, 13(102). 29-42 sayfalar. <https://search.trdizin.gov.tr/tr/yayin/detay/164565/lipogram-ve-asik-siiri> adresinden erişildi.
- Huizinga, J. (2015). Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.21
- Kantürk, B. (2020). Kısa Mesafeler Kitabı. İzmir.
- Moretti, F. (2006). Edebi Teoriye Soyut Modeller Grafikler, Haritalar, Ağaçlar. İstanbul: Agora Kitaplığı. 67
- Oulipo. (2015). Oulipo, la littérature en jeu(x), Oulipo Etkinlik Belge, Doküman ve Kayıtlar, BLOOMFIELD, Camille : Komisyon Üyesi ve Claire LESAGE (Koleksiyon departmanı): Küratör, Paris, 2015. https://actions-recherche.bnf.fr/bnf/anirw3.nsf/IX01/A2015000071_oulipo-la-litterature-en-jeu-x
- Perec, G. (2011). Harikalar Odası. İstanbul: Sel Yayıncılık. 26
- Perec, G. (2016). Yaşam Kullanma Kılavuzu. Ankara: İmge Kitabevi.13
- Perec, G. (2017). Mekân Feşmekân. İstanbul: Everest Yayınları. 53
- Perec, G. ve Oulipo. (2021). Kış Yolculuğu ve Peşindeki Öyküler. İstanbul: Everest Yayınları.7
- Saybaşı, N. (2017). Sanat Sahada Görsel Kültür Çalışmalarında Etnografik Bilgi. İstanbul: Metis Yayınları. 33, 35, 36
- Saybaşı, N. (2020). Mıknatıs-Ses Rezonans ve Sanatın Politikası. İstanbul: Metis Yayınları. 171, 191
- Seymour, L. (2021). Roland Bartes'ın Yazarın Ölümü Bir Tahlil. İstanbul: Ketebe Yayınları. 46
- Taburoğlu, Ö. (2013). Resim, Söz ve Yazı İmge Yaratmanın ve Bozmanın Yolları. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Terry, P. (Ed.). (2020). The Penguin Book of Oulipo. Penguin Random House UK.
- Queneau, R. (2010). Biçem Alıştırmaları. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Queneau, R. (2011). Zazie Metroda. İstanbul: Sel Yayıncılık. 13, 38
- Winchester, D. (Mülakat Yapılan) & SAHA Studio (Mülakat Yapan). (2010). 2. Dönem Sanatçı Videoları [Mülakat transkripsiyonu].: 22 Mayıs 2024 tarihinde <https://www.youtube.com/watch?v=eJTQPuz1LhE> adresinden erişilmiştir.
- Winchester D (2005), çay, ayçiçeği tohumu, çocuklar, et al., Oyun oturumu belgeleri, Sınırlı sayıda 50 kitap, Oyunun ilk versiyonu: Hançepik, Diyarbakır. <https://dilekwinchester.com/tea-sunflowerseeds-kids-et-al/>
- Winchester, D. (2015), Okumak ve Yazmak Üzerine, Yüzyılların Yüzyılı sergisinden enstalasyon görüntüsü, Salt Beyoğlu, İstanbul, <https://dilekwinchester.com/on-reading-and-writing/>
- Winchester, D. Varlık, M., ve Evren, S. (Mülakat Yapılanlar) & Pera Müzesi (Mülakat Yapan). Yazı, Sanat ve Diğer Kötü Haberler [Mülakat transkripsiyonu].: 12 Haziran 2024 tarihinde <https://www.youtube.com/watch?v=N9UnevBWom4> adresinden erişilmiştir.