

GÜZEL SANATLAR

ALANINDA AKADEMİK ÇALIŞMALAR -I

2026/1

Editörler:

Prof. Melihat TÜZÜN

Dr. Öğr. Üyesi Yıldırım Onur ERDİREN

ARTİKEL AKADEMİ: 417

Güzel Sanatlar Alanında Akademik Çalışmalar - I (2026/1)

Editörler:

Prof. Melihat TÜZÜN

Dr. Öğr. Üyesi Yıldırım Onur ERDİREN

e-ISBN 978-625-5674-57-9

Birinci Basım: Mart - 2026

Ofset Hazırlık: Artikel Akademi

Kapak uygulama: Artikel Akademi

Arka kapak: Prof. Dr Fahrettin Geçen,

100×130 Tuval üzerine akrilik + digital uygulama, 2026

Baskı ve Cilt: Uzunist Dijital Matbaa Anonim Şirketi

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

Matbaa Sertifika No: 68922

Artikel Akademi bir Karadeniz Kitap Ltd. Şti. markasıdır.

©Karadeniz Kitap - 2026

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

KARADENİZ KİTAP LTD. ŞTİ.

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

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

Yayıncı Sertifika No: 19708

mail: info@artikellakademi.com

www.artikellakademi.com

GÜZEL SANATLAR

ALANINDA AKADEMİK ÇALIŞMALAR -I

2026/1

Editörler:

Prof. Melihat TÜZÜN

Dr. Öğr. Üyesi Yıldırım Onur ERDİREN

Yazarlar*

Prof. Dr. Reyhan DEMİR ÖVEZ

Prof. Melihat TÜZÜN

Doç.Dr. Buse KIZILIRMAK ÇEKİNMEZ

Doç.Dr. Leyla KUBAT

Doç. Dr. Murat ASLAN

Doç. Özlem GÖK

Dr. Öğr. Üyesi Burak DERVİŞOĞLU

Dr. Öğr. Üyesi Volkan KILIÇ

Öğr. Gör. Dr. Nezla ÜNAL

Öğr. Gör. Uğurcan KARAMAN

Ar. Gör. Ahmet Fuat GÖKMEN

Elinur ERKUMRU

İzzet ÇOLPAN

Serra Nur METE

Yazar sıralaması akademik
ünvanlar dikkate alınarak
düzenlenmiştir.

artikol
akademi

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	7
------------	---

1. BÖLÜM

Nft ve İnteraktif Sanat: Kolektif Yaratıcılığın Blokzincir Üzerindeki Dönüşümü	9
Ar. Gör. Ahmet Fuat GÖKMEN	

2. BÖLÜM

Edwin Earl Catmull'un 3 Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Gelişim Sürecine Etkisi	39
Dr. Öğr. Üyesi Burak DERVİŞOĞLU	

3. BÖLÜM

Kim Berman'ın Baskıresimlerinde Toplumsal Yaraların Görselleştirilmesi.....	51
Doç. Dr. Buse Kızılırmak ÇEKİNMEZ	

4. BÖLÜM

1200 °C Baz Vitrifiye Bünye İçerisine Tufal Katkısı İle Renkli Bünye Elde Etme Çalışması.....	61
İzzet ÇOLPAN & Doç. Dr. Leyla KUBAT	

5. BÖLÜM

Sanat Eğitimi Sürecinde Estetik Algı: Güzel Sanatlar Liseleri Üzerine Bir Araştırma	69
Elinur ERKUMRU & Doç. Dr. Murat ASLAN	

6. BÖLÜM

Kültürel Mirasın Dijitalleşmesi: Buldan Dokumalarının Yapay Zekâ İle Giysi Tasarımına Aktarımı	81
Öğr. Gör. Dr. Nezla ÜNAL	

7. BÖLÜM

Arabesk Kültür ve Modernlik Deneyimi: Türkiye’de Popüler Kültür, Kimlik ve Toplumsal Dönüşüm	103
Dr. Öğr. Üyesi Volkan KILIÇ	

8. BÖLÜM

New Image Painting’i Yeniden Düşünmek: İmgenin Yüzey İçindeki Yapısal Konumu	121
Doç. Özlem GÖK	

9. BÖLÜM

Antik Mısır Tanrıçalarının Ontolojik İkonografisi: Güç, Annelik ve Kozmik Düzenin Görsel Dili	139
Prof. Dr. Reyhan DEMİR ÖVEZ	

10. BÖLÜM

İlhan Berk’in Kaleminden Dört Ressam.....	169
Serra Nur METE & Prof. Melihat TÜZÜN	

11. BÖLÜM

Dijital Baskı ve Ofset Baskı Arasındaki Farklar.....	183
Öğr. Gör. Uğurcan KARAMAN	

ÖNSÖZ

Sanat, insanlık tarihinin en köklü ifade biçimi olmasının yanı sıra, günümüzde teknolojinin ve toplumsal dönüşümlerin etkisiyle kabuk değiştiren, çok boyutlu bir disiplin haline gelmiştir. Geleneksel yöntemlerin dijitalle harmanlandığı, yerel kültürel mirasın yapay zekâ ile yeniden yorumlandığı ve sanatın ontolojik temellerinin modern bir perspektifle sorgulandığı bir dönemden geçmekteyiz.

Elinizdeki bu çalışma, *Güzel Sanatlar Alanında Akademik Çalışmalar -I (2026/1)* başlığı altında, sanatın farklı disiplinlerinden gelen akademisyenlerin ve araştırmacıların özgün bakış açılarını bir araya getirmektedir. Kitap; NFT ve blokzincir teknolojisinden antik ikonografiye, 3 boyutlu grafiklerin gelişiminden toplumsal yaraların görselleştirilmesine kadar geniş bir perspektif sunmaktadır. Ayrıca sanat eğitimindeki estetik algıdan, tekstil tasarımında yapay zekâ kullanımına ve modernleşme sürecindeki popüler kültür imgelerine kadar uzanan bölümler, sanatın sadece estetik bir nesne değil, aynı zamanda bilimsel bir inceleme alanı olduğunu bir kez daha kanıtlamaktadır.

On bir farklı bölümden oluşan bu eser, her biri kendi alanında uzman yazarların titiz araştırmaları sonucunda ortaya çıkmıştır. Kitabın temel amacı, güzel sanatlar disiplinindeki güncel tartışmaları akademik bir düzlemde kayıt altına almak ve gelecek çalışmalara ışık tutacak bir kaynak oluşturmaktır. Disiplinlerarası bir yaklaşımın ürünü olan bu bölümler, hem teorik hem de uygulamalı sanat çalışmalarına ilgi duyan okurlar için zengin bir içerik sunmaktadır.

Bu kıymetli çalışmanın ortaya çıkmasında emeği geçen, değerli bilgilerini ve araştırmalarını bizlerle paylaşan tüm yazarlarımıza teşekkürü bir borç biliriz. Eserin hazırlanma sürecinde titizlikle çalışan ve kitabın okurlarıyla buluşmasına imkân sağlayan Artikel Akademi çalışanlarına şükranlarımı sunarız.

Güzel Sanatlar Alanında Akademik Çalışmalar - I (2026/1) kitabının; sanatçılara, akademisyenlere, öğrencilere ve sanatın iyileştirici, dönüştürücü gücüne inanan tüm okurlara faydalı olmasını temenni ederiz.

Editörler:

Prof. Melihat TÜZÜN

Dr. Öğr. Üyesi Yıldırım Onur ERDİREN

1. BÖLÜM

NFT VE İNTERAKTİF SANAT: KOLEKTİF YARATICILIĞIN BLOKZİNCİR ÜZERİNDEKİ DÖNÜŞÜMÜ

Ar. Gör. Ahmet Fuat GÖKMEN

Anadolu Üniversitesi

Baskı Sanatları Bölümü

ahmetfuatgokmen@anadolu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0001-6677-5624>

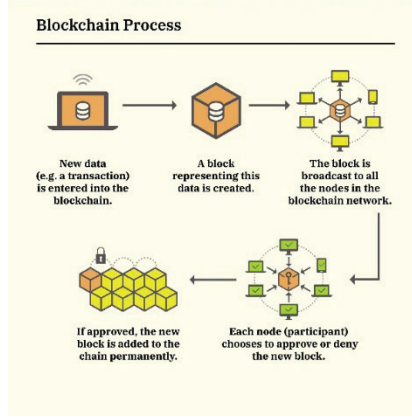
GİRİŞ

Değiştirilemez token (NFT), sanat eseri, müzik, video veya dijital görseller gibi gerçek dünyadaki bir yatırımın mülkiyet sertifikası görevi gören benzersiz bir dijital varlıktır. Bu varlıklar, blok zincir (blockchain) teknolojisi sayesinde dijital bir deftere kaydedilir. Bir nesnenin orijinal veya eşsiz bir eser olduğunun kanıtı olarak hizmet ederler (Sheposh, 2025).

NFT'lerin güvenli bir şekilde kaydedildiği blok zinciri, temelde merkezi bir otoriteye ihtiyaç duymayan, dağıtılmış bir dijital defter teknolojisidir (DLT). Bloklar halinde yapılandırılmış bu sistemde her blok, bir önceki bloğun dijital imzasını (hash), zaman damgasını ve işlem verilerini içerir. Kriptografik hash fonksiyonları sayesinde bloklardaki herhangi bir değişiklik hash değerini bozar ve zinciri kırar, bu da değişikliklerin ağdaki kullanıcıların çoğunluğunun onayı olmadan yapılmasını engeller (Hirsh&Alman, 2019).¹ Özellikle izinli blockchain'ler, konsensüs mekanizmalarıyla güvenliği sağlar ve kütüphaneler gibi merkezi organizasyonlar için uygundur. Sistem, şifrelenmiş blokların zaman damgasıyla birbirine bağlandığı, yetkilendirilmiş erişime açık bir yapıya

1 Hash kodu, herhangi bir boyuttaki bir veri kümesinden (bir belge, dosya veya veri akışı) matematiksel bir fonksiyon (hash fonksiyonu) aracılığıyla üretilen sabit uzunlukta, benzersiz bir karakter dizisidir. Dijital parmak izi gibi çalışan bu kod, (blok zincirde) veri bütünlüğünü doğrulamak, düğümler ve kullanıcılar arasında güven oluşturmak ve özel veri depolamayı etkinleştirmek için kullanılır (Parrots, t.y.).

sahiptir; işlemler tüm katılımcıların cihazlarında eş zamanlı işlenir ve şeffaf bir deftere kaydedilir, araçlara gerek kalmadan bilgilerin doğruluğunu kanıtlar (Düzenli&Perdahçı, s. 18-19, 2024).



Resim 1: Blokzincir işlemini gösteren şema²

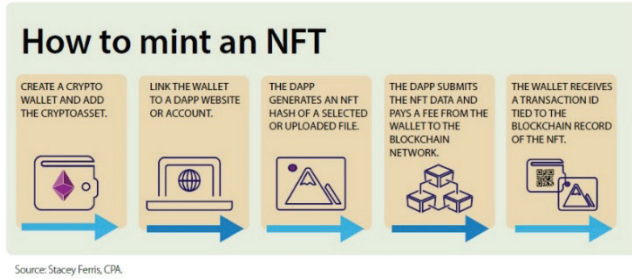
“Bitcoin, blok zinciri kullanan ilk çalışan sistemdi. Ancak Bitcoin ortaya çıkmadan önce, birkaç öncül, benzer konseptler yaratmaya çalışsa da başarısız olmuştu. Başarısız olmalarının ana nedenlerinden biri, internette gerçek anlamda dağıtılmış bir sistem kurmayı başaramamış olmalarıydı (Lantz&Cawrey, s. 2, 2020).”

NFT’lerin teknik altyapısı, Ethereum ağındaki ERC-721 ve ERC-1155 gibi akıllı sözleşme standartları tarafından tanımlanır (Fortnow & Terry, 2021).³ Kripto paralardan farklı olarak, her NFT’nin kimliği ve sahiplik geçmişi, değiştirilemez bir şekilde blok zincire kaydedilir. Bu benzersizlik, NFT’leri dijital içeriklerin mülkiyetini güvenilir ve doğrulanabilir bir biçimde belgelemek

- 2 Blokzincir işlemini gösteren bu görselin ilk aşamasında, yeni bir veri (örneğin, bir işlem) blok zinciri ağına girilir. İkinci aşamada, bu veriyi temsil eden yeni bir blok oluşturulur. Üçüncü aşamada, oluşturulan blok ağdaki tüm düğümlere (node’lara) iletilir. Dördüncü aşamada, her bir katılımcı (düğüm) bloğu kontrol ederek onaylar veya reddeder. Beşinci ve son aşamada ise, katılımcı node’lar yeni bloğu onaylamak ya da reddetmek için oy kullanır; yeterli onay alındığında blok, zincire kalıcı olarak eklenir ve işlem tamamlanır (Cruz, 2022).
- 3 Ethereum NFT ekosisteminde hakim konumda olsa da, WAX, Flow ve Binance Smart Chain gibi alternatif blok zincirleri de düşük işlem ücretleri ve yüksek ölçeklenebilirlik sunarak bu pazarda yer edinmektedir. Örneğin, Flow blok zinciri üzerinde faaliyet gösteren NBA Top Shot, spor içerikli NFT’ler konusunda büyük popülerlik kazanmıştır (Fortnow & Terry, 2021).

için etkili bir araç haline getirmiştir.⁴

Aytas&Karaviran'a göre (s. 2, 2025) NFT, analog veya dijital olarak üretilen eserleri, ürünleri, görüntüleri, malları veya dosyaları kayıt edilebilir ve satılabilir varlıklara dönüştüren dijital bir sertifikadır. NFT'ler sadece dijitalleştirilebilen öğeler için değil, gerçek hayatta fiziksel olarak var olan öğelerin satışı için de kullanılabilir. Sanat eserlerinden sosyal medya paylaşımlarına veya hareketli görüntülere kadar geniş bir yelpazede yer alan, orijinallliği ve mülkiyeti kanıtlanabilen her türlü içeriğe eklenebilen birer sertifika işlevi taşırlar.



Resim 2: NFT'nin nasıl oluşturulduğunu gösteren şema⁵

NFT'lerin sanat alanındaki ilk örnekleri 2014 yılına dayanmaktadır. Bunlar arasında ilk NFT, sanatçı Kevin McCoy ve teknoloğ Anil Dash'ın, Bitcoin'in

- Örneğin, bir Bitcoin, Ethereum (ETH) ya da dolar gibi para birimleri değiştirilebilir; bir birim ETH, bir birim dolarla (veya tam tersi) hiçbir değer farkı olmadan değiştirilebilir (fungible); oysa NFT'ler sahip oldukları benzersiz metadata, sözleşme adresi, token ID ve blockchain üzerindeki değiştirilemez kayıtlar sayesinde eşsiz bir kimliğe sahiptir ve bu özellikleriyle değiştirilemez varlıklardır (non-fungible) (Razi&Devrani, s. 2765, 2023). Başka bir deyişle, bir NFT'nin tam kopyası bile yapılsa, blockchain üzerindeki asıl token'ın sahipliği ve geçmişi hiçbir zaman kopyalanamaz; bu da her NFT'yi eşsiz kılar.
- NFT'lerin blockchain üzerinde nasıl varlık haline getirildiğini gösteren bu şemaya göre; ilk aşamada, bir kripto cüzdanı oluşturulur ve içine ilgili kripto varlık (NFT'yi mint'lemek için gereken ağ ücretini ödeyecek olan kripto para) yatırılır. Ardından, bu cüzdan bir DApp (Merkeziyetsiz Uygulama) web sitesine veya hesabına bağlanır. Sonrasında, DApp, kullanıcının seçtiği veya yüklediği dijital dosyanın benzersiz bir parmak izi olan karma (hash) değerini oluşturur. Bir sonraki adımda, DApp, NFT'nin meta verilerini blok zinciri ağına kaydetmek için bir işlem başlatır ve bu işlemin ağ ücretini (gas fee) kullanıcının cüzdanından öder. Son olarak, cüzdan, blok zincirinde onaylanan bu işlemin kanıtı olan bir işlem kimliği (transaction ID) alır (Ferris&Rehm, 2022).

yan ürünü olan Namecoin üzerinde gerçekleştirdiği Quantum isimli çalışmadır.⁶ Aynı yıl, sanatçıların görsel sohbetler yaparak kolektif bir dijital sanat alanı oluşturduğu DADA platformu kurulmuştur (Whitaker, 2022).

Bu erken dönemde bir diğer örnek, Sarah Meyohas'ın Bitchcoin'i 2015'te sanat ve finansal spekülasyonu bir araya getiren öncü bir girişim olarak başlamıştır (Chen, 2023).⁷ Bu projeden sonra NFT ekosisteminin gerçek anlamda ilk kitlesel patlamasını yaşatan ve dijital koleksiyonları kültürel bir fenomene dönüştürecek olan proje (2016'da Bitcoin blok zinciri üzerindeki Counterparty protokolünde doğan) Rare Pepes olmuştur (Sabry, 2025).⁸

NFT projeleri, Haziran 2017'de Larva Labs'ın kurucuları Matt Hall ve John Watkinson tarafından yaratılan 10.000 benzersiz pikseli karakterden oluşan CryptoPunks ile devam etmiştir. CryptoPunks ücretsiz olarak dağıtılmış, sahiplenmek isteyenler yalnızca o dönemde oldukça düşük olan Ethereum gas ücretlerini ödemiştir.⁹ Ardından Aralık 2017'de Kanadalı şirket Axiom Zen'in yan kuruluşu Dapper Labs, yeni kedilerin yetiştirilebildiği ve her bir kedinin Ethereum blok zincirinde benzersiz bir tanımlayıcıya (token) sahip olduğu dijital koleksiyon oyunu CryptoKitties'i piyasaya sürmüştür (Whitaker, 2022). Ancak CryptoKitties'in kısa sürede büyük bir popülerlik kazanması, işlem hacminin artışıyla (yalnızca Aralık ayının ilk haftasında toplam ağ isteklerinde altı kat artış) Ethereum ağını ciddi biçimde yavaşlatmış ve işlem ücretlerini rekor seviyelere çıkarmıştır. Bu kaosun hemen ardından Dapper Labs, bugün

- 6 Quantum (2014), Kevin McCoy ve Anil Dash tarafından 2 Mayıs 2014'te Namecoin blockchain'i üzerinde basılan ilk NFT'dir. Eser, dijital sanat eserlerinin kökenini otomatik olarak kod tabanında kaydeden erken bir blockchain prototipiyle oluşturulmuş; pikselleştirilmiş bir oktagon görselini içerir. McCoy ve Dash, projeye ironik bir yaklaşım getirerek eserlerine "gelir üreten grafik" gibi eğlenceli isimler vermiştir (Han, s. 224, 2023).
- 7 Bitchcoin, Ethereum blok zincirinde bir değiştirilemez token (NFT) olarak 2015 başında, Bitcoin'in kod tabanından türetilmiş ve Ethereum'un lansmanından önce başlatılmış bir sanat projesidir (Sabry, 2025). Sanatçı Sarah Meyohas tarafından geliştirilen proje; sanat eserinin değeri, sanatçının kendi değerini belirleme hakkı, gelecekteki üretimin spekülasyon olarak alınıp satılması gibi kavramları araştırır (Rothfeld, 2015).
- 8 Rare Pepes, alışılmadık bir kurbağa maskotunu gösteren popüler bir memedir. Başlangıçta bir çizgi roman figürü olan Pepe the Frog, zamanla internetteki en popüler memelerden biri haline gelmiştir (Tandon, 2025).
- 9 Gas ücreti, blok zincir üzerinde bir işlem gerçekleştirmek (örneğin, kripto para transferi yapmak) için kullanıcıların ödemek zorunda olduğu ücrettir. Bu ücret, işlemi doğrulayan ve ağın güvenliğini sağlayan madenci (validator) nodellara, harcadıkları hesaplama gücü için bir ödül olarak verilir ve genellikle blok zincirin kendi kripto para birimi (ETH, BNB vb.) ile ödenir. Gas ücretinin miktarı, ağ trafiği gibi çeşitli faktörlere bağlı olarak değişkenlik gösterir (Ginsburg, 2022).

NFT’lerin temel standardı olan ERC-721’i Ethereum topluluğuna önermiş ve bu standart Ocak 2018’de resmi olarak onaylanmıştır (Consensys, 2018).

NFT’ler sanat piyasasında 2018 civarında ilgi görmeye başlasa da, geniş kamuoyuna sıçrayışları Mart 2021’de Beeple’in (Mike Winkelmann) Everydays satışıyla olmuştur.¹⁰ Beeple’in *Everydays: The First 5,000 Days* adlı NFT’sinin 69.3 milyon dolara satılması, dijital sanatın potansiyelini açığa çıkarmış, Blockchain teknolojisiyle doğrulanan dijital koleksiyonlar, 2020’de 250 milyon doları aşan bir piyasa oluşturmuştur. Geleneksel sanat dünyası, özellikle pandemi sonrası gelir kayıplarının ardından NFT’lere yönelmiş; müzayede evlerinden küçük galerilere kadar birçok kişi ve kuruluş bu piyasaya girmeye başlamıştır. Beeple satışındaki alıcıların çoğunlukla milenyum kuşağından ve Christie’s için yeni olması, bu teknolojinin genç ve dijital odaklı bir kitleyi cezbedtiğini göstermiştir.¹¹



Resim 3: Beeple, “Tom Hanks beats the shit out of coronavirus”, Cinema 4D, 2020 (Beeple, 2020)¹²

10 Beeple’in “Everydays: The First 5000 Days” eseri, 2007’den 2021’e kadar her gün üretilen 5.000 dijital sanat eserinin kolajı olup, toplumun teknolojiye aynı anda hem düşkünlük hem korku beslemesi, zenginliğe duyulan arzu ve kin, siyasi çalkantılar gibi çeşitli konuları grotesk bir üslupla ele alır (Beeple, t.y.).

11 Birçok sanatçı Beeple’in ardından, NFT alanına adım atmış, örn; Damien Hirst; *The Currency* projesiyle fiziksel tabloların NFT karşılıklarını sunarak izleyicilere “hangisini tutacakları” konusunda seçim yaptırmış (Ahram, T., & Karwowski, s. 225, 2023), benzer şekilde, Refik Anadol *Machine Hallucinations* ve *Unsupervised* gibi veri temelli, yapay zeka destekli jeneratif eserleriyle NFT pazarında yer almıştır (Antonelli&Peas, 2021).

12 Tom Hanks’ın COVID-19 teşhisi sonrası virüse “yumruk salladığı” absürt bir sahneyi betimleyen bu eser Beeple’in NFT kolajı Everydays serisinin içinde yer alır (Beeple, 2020).

NFT piyasasında sanatçılar, kod ve algoritmalarla rastgele veya kural-tabanlı görseller üreten “jeneratif” sanat, dijital token’ı fiziksel bir nesne veya deneyimle birleştiren “fijital” NFT’ler ya da izleyimci katılımıyla hareket eden veya tepki veren “interaktif” sanat (ya da jeneratif+interaktif kolaborasyonu) gibi türlerde eserler üreterek kendi estetik anlayışlarını blokzincir teknolojisiyle birleştirmişler ve yeni projelerle birleştirmeye devam etmektedirler.

Bu yazıda interaktif sanat eserleri bağlamında (2021 sonrasında ortaya çıkan) Claire Silver’in Pixelgeist, Murat Pak’ın The Merge, Tyler Hobbs ve Dandelion Mané’nin QQL ve AsyncArt platformunun Master&Layer katmanı üzerine inşa edilen NFT projeleri incelenmiştir. Seçilen projeler, izleyici ya da alıcının katılımıyla şekillenen veya doğrudan eserin yaratıcısı olduğu örneklerdir.¹³ Bu kapsamda; Silver’in Pixelgeist’i mint işlemi sırasında kullanıcıların belirli sorulara verdiği cevapların eserin nihai halini belirlemesiyle; Murat Pak’ın The Merge’i, sahiplerin token’larını birleştirerek kolektif bir kitle eserine dönüştürdüğü dinamik bir süreç sunmasıyla; Tyler Hobbs ve Dandelion Mané’nin QQL’si, koleksiyonerlerin algoritmik desenleri kendi estetik tercihleriyle şekillendirerek bir serinin küratörlüğünü üstlendiği işbirlikçi ve doğurgan bir yaklaşım sergilemesiyle; AsyncArt platformunun Master&Layer katmanı üzerine inşa edilen eserler ise, kullanıcıların katmanları bağımsız olarak değiştirebildiği programlanabilir ve evrilen kompozisyonlarla öne çıkmaktadır. Projeler, blokzincirin değişmezliğini interaktif katılımın dinamizmiyle birleştirerek, NFT’lerin sunduğu dijital sahiplik olgusunu kolektif yaratıcılık potansiyeliyle birleştirmektedir.

13 Burada interaktif sanat derken bir proje üzerinden katılımcı/alıcının etkileşimiyle devamlı olarak şekillenme potansiyeli taşıyan The Merge, tasarımcının algoritmasını yazdığı ve katılımcının bu algoritma ile etkileşimiyle sanat eserinin oluştuğu QQL, yine tasarımcının algoritma ile oluşturduğu ancak nihai çıktının katılımcı tercihleriyle dönüştüğü Pixelgeist ve son olarak sanatçının iki farklı katmanı (Master/Layer) model olarak oluşturduğu ve katılımcıların bu katmanları sahiplenerek dönüştürebildiği Async.art arayüzü üzerindeki etkileşim kastedilmektedir. Örneğin QQL projesi, tasarımcısı Hobbs’un ifadelerinde “collaborative art” yani işbirlikçi sanat olarak geçmektedir. Dolayısı ile interaktif sanat, bu çalışmada, katılımcının eserin oluşumunda ya da dönüşümünde katkısı olduğu (Hobbs’un işbirliği vurgusunu da içeren) sanatı tanımlamak için kullanılmıştır. Katılımcı sürece aktif olarak katılabilir, onu sürekli dönüştürebilir (The Merge), sürecin belirli bir kısmında rol alabilir (Pixelgeist), bir panel aracılığıyla sınırlı modüllerin yer aldığı bir evrende eser üretebilir (QQL) ya da belirli bir arayüz (Async.art) kullanılarak tasarlanmış bir projenin çeşitli katmanlarında (yine tasarımcının belirlediği ölçüde) sınırlı bir değişim hakkına sahip olabilir. Sonuç olarak sanatçı ve dolayısı ile sanat eseri ile katılımcı arasındaki etkileşim bir şekilde gerçekleşir.

1. NFT VE İNTERAKTİF SANAT

1.1. İnteraktif Sanatın Kavramı

Cambridge Sözlüğüne göre “interaktif” teriminin iki temel anlamı vardır. Birinci anlamı, insanlar arasındaki iletişimi veya birlikte çalışan unsurlar arasındaki karşılıklı tepkimeleri ifade eder. Örneğin, okyanus ve atmosfer etkileşimli bir sistem oluşturur. İkinci anlamı ise, kullanıcının bilgisayar çalışırken bilgi alışverişine aktif olarak katıldığı yazılım veya programları tanımlamak için kullanılır. Bu tür bir sistemde kullanıcı pasif bir alıcı değil, süreci doğrudan etkileyen aktif bir katılımcı konumundadır (Cambridge, t.y.).

Sanattaki interaktif eylem, ziyaretçiyi geleneksel sanatın edilgen gözlemci rolünden çıkararak onu eserin aktif bir katılımcısı haline getirir. Bu sanat biçiminde, eserle fiziksel bir etkileşim kurmak (ister dokunmatik bir ekranla, ister bir kamera veya başka bir ara yüzle) sadece mümkün değil, aynı zamanda eserin işleyişi için zorunludur. Böylece izleyici ile eser arasındaki geleneksel sınırlar da belirsizleşir (Jain, s. 77, 2008).

İnteraktif sanatın temelleri, içerisinde Myron Krueger gibi öncü isimlerin de bulunduğu bir grup sanatçı ve bilim adamı tarafından oluşturulan “Glowflow” (1969) enstalasyonuna dayanır. Krueger, Glowflow projesinde, tepki veren “duyarlı çevreler” fikrinden yola çıkarak, video kameralar ve bilgisayar kontrollü sistemlerle, izleyicinin hareketlerine tepki veren ve sabit etkileşim kalıplarının ötesine geçen dinamik bir sanat deneyimi yaratmıştır (Kwastek, s. 19, 2008). Benzer şekilde, Christa Sommerer ve Laurent Mignonneau gibi sanatçılar, 1999 yılında yarattıkları “Life Species II” adlı yapay yaşam temelli enstalasyonlarıyla, katılımcıların yazdığı metinlerden üreyen sanal organizmalar aracılığıyla, izleyici ile eser arasında organik bir diyalog kurmuşlardır (Edmonds, s. 22, 2018). Romy Achituv ve Camille Utterback ise “Text Rain” (1999) adlı çalışmalarında, izleyicinin bedenini bir ara yüz olarak kullanarak, düşen harflerin yakalanabildiği ve böylece şiirin fiziksel olarak deneyimlenebileceği poetik bir sistem kurgulamışlardır.



Resim 4: Romy Achituv & Camille Utterback, “Text Rain”, 1999¹⁴

Jain’e göre (s. 78, 2008) geleneksel bir resim veya heykel sabit bir temsil iken, etkileşimli bir eser bunun ötesine geçer. Bu tür eserler, izleyicinin gerçek zamanlı girdilerine yanıt veren ve sürekli yeni temsiller üreten “sanal makineler” olarak tanımlanabilir. Eserin nihai hali ve anlamı, bu dinamik ve tekrarlanabilir süreç içinde, katılımcı ile birlikte şekillenir.

Noble (s. 16, 2012) ise interaktif sanatı, etkileşimli olmayan sanattan çok farklı olarak tanımlar çünkü ona göre interaktif sanatın asıl nesnesi durumun kendisidir. Resimde nesne, tablonun kendisidir; heykelde nesne, heykel ve onu çevreleyen boşluktur; video eserde ise nesne video projeksiyonudur. İnteraktif bir sanat eserinde ise sanatın nesnesi aslında izleyici ile sanatçının yarattığı sistem arasındaki etkileşimdir. Bu sistem teknolojik açıdan çok karmaşık olabilir, tek ve basit bir teknik unsura sahip olabilir ya da hiç teknolojik unsur içermeyebilir.

14 Camille Utterback ve Romy Achituv’in “Text Rain” (Metin Yağmuru) adlı eseri, katılımcıların siyah-beyaz bir video projeksiyonunda kendi görüntüleri üzerine düşen renkli harfleri bedenleriyle yakalayabildiği, kaldırabildiği ve oynayabildiği etkileşimli bir enstalasyonudur. Düşen harfler, bedenler ve dil hakkında bir şiirden alıntılar oluşturur. Harfler yalnızca koyu renkli yüzeylerde (katılımcının silüeti gibi) durduğu için, metni okumak fiziksel bir etkileşim gerektirir ve okuma eylemi zihinsel olduğu kadar fiziksel bir çabaya dönüşür (Utterback, 1999).



Resim 5: Caitlind r.c. Brown and Wayne Garrett, “The Cloud”, 2012¹⁵

İnteraktif pratik, izleyiciye hazır bir nesneyi seyretmek yerine, bir sistemi veya aracı deneysel olarak keşfetme olanağı sunar. Bu da onu hem sanatsal bir araştırma faaliyeti hem de katılımcı için estetik bir deneyim haline getirir. Etkileşimli sanat, bireylerin birbirleriyle ve teknolojiyle kurduğu ilişkileri yeniden şekillendiren iletişim biçimlerini ve sosyal temas yöntemlerini teşvik eden durumlar yaratarak, yalnızca sanatsal değil aynı zamanda kültürel bir dönüşüm aracı işlevi görür (Jain, s. 78, 2008).

Özetle interaktif sanat, sanatı statik bir nesne olmaktan çıkarıp, izleyici ile kurulan dinamik ve değişken bir ilişkiye dönüştürür. Bu, sanatın ne olduğu, kimin için yapıldığı ve nasıl deneyimlendiği üzerine süregelen bir keşif ve sorgulama sürecidir (Seevinck, 2017, s. 5).

1.2. NFT ve İnteraktif Sanat: Kolektif Yaratıcılığın Blokszincir Üzerindeki Dönüşümü

İnteraktif (ya da dinamik) NFT’ler, zaman içinde değişen, gelişen ya da dış etkenlere tepki verebilen dijital varlıklardır. Belirli tetikleyiciler, koşullar, dış veri kaynakları veya kullanıcı etkileşimleri sayesinde içerik, görünüm ya da özelliklerini dinamik olarak güncelleyebilen bu NFT’ler; sahibinin aksiyonlarına, gerçek dünya olaylarına, piyasa verilerine veya herhangi bir

¹⁵ Kanadalı sanatçılar Caitlind r.c. Brown ve Wayne Garrett’in “Cloud” (Bulut) adlı eseri, 6.000 adet ev tipi ampulden yapılmış, etkileşimli bir yerleştirmedir. Yüzlerce çekme ipi aracılığıyla katılımcılar, hep birlikte bu bulut formunu aydınlatarak ve içinde “yıldırımlar” oluşturarak basit, parlak ve işbirlikçi bir deneyime katılırlar. Eser, izleyiciyi hem uzaktaki yağmur bulutlarını andıran tahmin edilemez bir ışık gösterisini seyretmeye hem de bu kolektif yaratım sürecinin bir parçası olmaya davet eder (Brown & Garrett, 2012).

oyundaki ilerleyişe göre kişiselleşebilir ve evrilebilir (Venly, t.y.).

Sahiplerine sahiplenmenin ötesinde aktif etkileşim imkânı da sunan interaktif NFT'ler, bazı durumlarda, örn; (metaverse'de) Pokemon benzeri yaratıklarla savaşmanıza olanak tanıyan Ethermon gibi bir oyunda kullanılabilir. Dinamik sanat platformlarında popüler olan diğer interaktif NFT'ler ise (örn; Async Art) koleksiyonerlerin bir NFT'nin tek bir (veya birden fazla) katmanını satın almasına ve bu katmanı diledikleri gibi değiştirmesine izin verir; katmanlar ayrıca gece-gündüz döngülerini yansıtmak gibi nedenlerle kendi kendine de değişebilir (Eff, 2025).

Deneyim odaklı NFT'lere somut bir örnek; sanat eseri ile koleksiyoncusu arasındaki geleneksel ilişkiyi kökten değiştiren Pixelgeist koleksiyonunda görülebilir (Sarvaiya, 2023). Moda, sanat ve teknolojiyi farklı giysi kombinasyonlarıyla bir araya getiren Pixelgeist koleksiyonundaki her bir parça, sanatçının ifadeleriyle; *bir portrenin içinde hapsolmuş yapay zekâ ruhunun dijital bir varlığa dönüşmesini temsil eden, hem ürkütücü hem de büyüleyici güzellikte dijital sanat eserleridir*" (Silver, t.y.).



Resim 6: RSTLSS & Claire Silver, Pixelgesit, No: 1078, 2023 (Silver, t.y.)

Claire Silver imzalı proje; sanatçının yapay zekâ kullanarak ürettiği altı farklı giysi modelini içeren ve toplam 2.136 benzersiz parçadan oluşan bir koleksiyondur. Koleksiyonun zenginliğini ve çeşitliliğini artırmak adına Silver, proje için özel olarak 183 yeni eser üretmiş ve eserlerini 1/1, 1/3, 1/6, 1/9 ve 1/17 gibi farklı edisyon boyutlarına sahip olacak şekilde tasarlamıştır. Bu stratejiyle sanatçı koleksiyon içinde farklı nadirlik seviyeleri yaratmış ve ikincil piyasada farklı giriş fiyatları oluşturarak geniş bir alıcı kitlesine hitap etmeyi amaçlamıştır (Chen, 2024).

Silver'ın Pixelgeist'ini interaktif yapan unsur, mint işlemi sırasında kullanıcılara sorulan iki soru ve bu cevapların, ortaya çıkacak sanat eserinin ve karakter giysisinin

nihai halini doğrudan şekillendirmesidir. Bu süreç, izleyiciyi eserin yalnızca bir alıcısı değil, aynı zamanda ortak yaratıcısı (co-creator) haline getirmiştir. Üstelik, mint sürecindeki cevaba dayalı olarak her parçaya rastgele eklenen aksesuar, eser ile sahibi arasında kişisel bir bağ kurarak, her NFT'yi farklı ve kişiye özgü bir deneyime dönüştürmüştür. Bu yaklaşım, sanatı, koleksiyoncunun aktif katılımıyla şekillenen ve onun dijital kimliğinin bir yansıması olarak evrimleşen dinamik bir forma büründürmüştür (Sarvaiya, 2023).

NFT piyasasında öne çıkan bir diğer interaktif örnek; Pak'ın "The Merge" projesidir. Sanatçı Murat Pak tarafından oluşturulan koleksiyon, kullanıcı etkileşimiyle toplam token sayısının azaldığı ve kıtlığın giderek arttığı benzersiz bir mekanizma üzerine kuruludur.



Resim 7: Murat Pak, The Merge, Kütle Afişi, 2021 (Çete, 2021)

Koleksiyonerlerin kolektif olarak bir araya getirebileceği ilk sanat eseri olarak lanse edilen The Merge, alıcıların 48 saatlik bir satış süresi boyunca istedikleri miktarda edinebilecekleri küçük ve birbirinin aynı tokenlar şeklinde satılmıştır. Her alıcının kütle birimleri, cüzdanlarında otomatik olarak tek bir NFT'ye dönüşmüş ve bu kütlenin boyutu satın alınan kütle miktarıyla orantılı olmuştur. "Birleşme" fikri üzerine kurulan bu konseptte; iki Merge NFT'sinin aynı cüzdanda buluşmasıyla, bu NFT'lerin birleşerek daha büyük tek bir kütle haline gelmesi ve bunun da dolaşımdaki toplam token sayısını azaltması planlanmıştır (Hu, s. 19, 2025).¹⁶

Merge tokenları yeniden satıldığında (bir cüzdandan başka bir cüzdana

16 Nifty Gateway üzerinde satışa çıkan "The Merge", ilk 48 saatte başlangıç fiyatı 299 dolardan her altı saatte bir 25 dolar artan "kütle" birimleri olarak satılmıştır (katılımcılar sınırsız sayıda birim satın alabilmiştir). Alıcılar, 11 birim alana 1 birim hediye gibi anlık bonusların yanı sıra, 1000 birim alana 300 ek birim gibi büyük ödüllerden de yararlanabilmiştir. Yaklaşık 28.000 yatırımcının katıldığı bu satışın ardından satış aniden durdurulmuş ve daha sonra ikinci aşama başlamıştır: satın alınan tüm kütle birimleri, her katılımcı için sahip oldukları miktarla orantılı boyutta tek bir tokene dönüştürülmüştür. En büyük token'ın sahibi ise "Alfa Kütlesi" unvanını almıştır (Nftmetria, 2023).

aktarıldığında), bunları satın alan yatırımcı, satın aldığı kütleleri cüzdanında var olanlarla birleştirme, yani tokenin kütlesini artırma imkanına sahip olur. Bu, teoride, Alfa Kütle sahibine ait ünvanın değişebileceği ve yine teorik olarak, Merge projesindeki tüm kütle birimlerinin tek bir tokende birleşebileceği ve tek bir sanat eserine dönüşebileceği anlamına gelir (Nftmetria, 2023).¹⁷

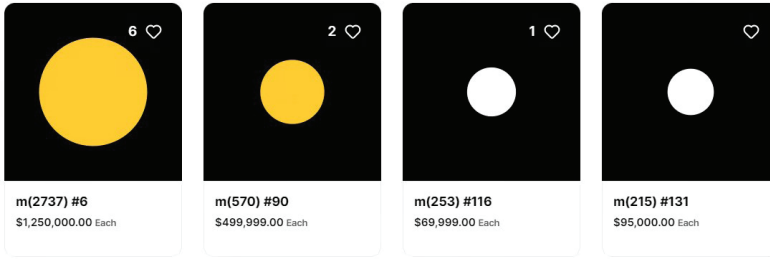
Merge sözleşmesi ayrıca, NFT'lere birleşme özelliği ekleyerek token modelini yenilemiştir: Her kütle birimi, satışta basılan ERC-1155 tokeniyken; satış sonunda birden fazla birim, toplam kütleyi özellik olarak kaydeden tek ERC-721 NFT'sine sıkıştırılmıştır.¹⁸ Görsel (daire boyutu/rengi), kütle sayısına göre programatik olarak belirlenmiş, birleşme, transfer kancasıyla cüzdan düzeyinde uygulanmıştır (var olan token tespit edilirse, gelen iptal edilip mevcut token'ın kütlesi artırılmış; böylece hiçbir cüzdan birden fazla Merge NFT'si tutamamıştır). Pak bununla, kuralları sözleşmeye gömerek etkileşimleri ve çatışmaları sanatın DNA'sına kodlamış; Merge'yi dijital heykel kadar sosyal bir deney haline getirmiştir (Hu, s. 19, 2025).



Resim 8: Merge mekanizmasının nasıl işlediğini gösteren görsel.¹⁹

- ¹⁷ Bu, toplam token sayısını başlangıçtaki 28.983'ten teorik olarak 1'e kadar indirebilme olasılığını mümkün kılar (Hu, s. 19, 2025).
- ¹⁸ ERC-1155 standardı, hem yarı-değiştirilebilir tokenları hem de NFT'leri tek bir kontratta destekleyerek ERC-721'den ayrılır. Bu, çoklu token türlerini toplu işlemlerle yöneterek gas maliyetlerini düşürür ve oyun varlıkları gibi senaryolar için idealdir (Miracle, 2025). Merge sözleşmesi, satış aşamasında düşük maliyetli dağıtım için ERC-1155'i kullanmış, satış sonrasında ise kullanıcıların bir araya getirdiği birden fazla birim, nihai ve benzersiz bir sanat eserini temsil eden koleksiyon parçasına dönüşmüştür. Bu noktada, tekilleşmiş ve değerli bu nihai varlığı temsil etmek için ERC-721'ye geçiş yapılmıştır.
- ¹⁹ Merge Koleksiyonun'da her token transferi, tokenları birleştirir ve toplam değeri tek bir token'da toplar. Örneğin, 100 değerli bir token ile 20 değerli bir token birleştiğinde, sonuç 120 değerli bir token olur: $m(100) + m(20) = m(120)$. Bu mekanizma, token arzını azaltarak kıtlık yaratır (Compare, 2024).

İnteraktif ve katılımcı yaklaşım, Merge ile farklı bir boyuta ulaşmıştır. Bir Merge NFT'si ikincil piyasada her transfer edildiğinde, sözleşme alıcının cüzdanını kontrol etmiş dolayısı ile alıcının zaten bir NFT'si varsa, gelen kütle mevcut olanla birleşerek, bir token'ı yok ederek diğerinin kütlelerini artırmıştır. Bu, koleksiyoncuların yeni stratejiler geliştirmesine yol açmış; bazıları daha küçük kütleleri tutmak için varlıklarını birden fazla cüzdana bölmeyi seçerken (özellikle farklı bir renk gibi benzersiz görsel özelliklere sahip olanlar), diğerleri ise kasıtlı olarak birleşerek tekil, daha “büyük” bir kütle oluşturmuştur. Hatta saldırganlık ve savunmanın oyunlaştırılmış bir boyutu ortaya çıkmış; teoride birisi, daha küçük bir kütleyle zorla yutması ve birleştirmesi için başka bir koleksiyoncunun adresine (izinsiz) büyük bir kütle gönderebilmiş ve onun nadirliğini veya benzersizliğini sabote edebilmiştir. Bu tür senaryolar, Merge NFT'sine sahip olmayı ilk satın almanın ötesinde katılımcı bir deneyim haline getirmiş; topluluk aktif olarak birleşme taktiklerini tartışarak kütlelerinin büyüklüğüyle övünmüş ve ittifaklar veya dostça rekabetler edinmişlerdir (Hu, s. 20, 2025).²⁰



Resim 9: En büyük kütleyle sahip ilk 4 Merge NFT'si (Compare, 2024)

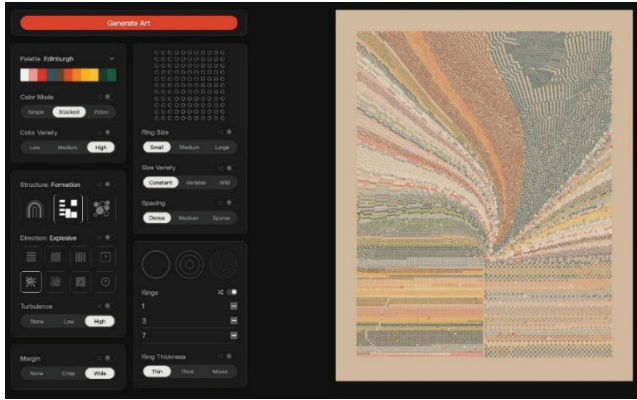
Pak'ın “The Merge” projesi, kıtlık ya da toplu sahiplik kavramlarını radikal bir sosyal deney hâlinde somutlaştırırken; Tyler Hobbs ve Dandelion Wist (namı-diğer Dandelion Mané) tarafından oluşturulan QQL, izleyiciyi doğrudan sanat eserinin yaratım sürecinin ortağı hâline getirerek tamamen farklı bir

20 Ek olarak, birleşme mekanizmasının kendisi, birikim ve sentez üzerine bir yorum olarak görülebilir; daha küçük kütlelerin daha büyük olanlar tarafından absorbe edilmesi, hem ekonomide hem de doğada görülen olayları çağırıştır ve burada gö-nüllü bir oyun olarak sunulur. Pak, katılımcıları birleşmeyi düşünmeye veya birleş-meye direnmeye teşvik ederek, rekabet ve işbirliği hakkında ya da sanatın çokluk olarak mı yoksa birlik olarak mı daha iyi deneyimlendiği hakkında sorular gündeme getirir. Sonuç olarak, Merge'nin daha geniş etkisi, kıtlığın ve birliğin sanatsal olarak nasıl iç içe geçebileceğinin gösteriminde yatmaktadır: çoğunluğun nasıl bir olabile-ceğine dair görsel ve katılımcı bir şiir sunar. Bunu yaparken, dijital sanat söylemini yalnızca görüntülerin yaratılmasını değil, aynı zamanda anlam için araçlar olarak yeni sosyal sözleşmelerin ve ekonomik yapıların yaratılmasını da içerecek şekilde genişletmiştir (Hu, s. 21, 2025).

etkileşim modeli sunar.

Eylül 2022’de hayata geçirilen QQL, ziyaretçilerin (Hobbs’nin algoritması aracılığıyla) çeşitli araçlar kullanarak kontrol ve şans unsurları arasındaki etkileşimi teşvik eden NFT’ler üretmeyi deneyimleyebilecekleri, oyuna dayalı sezgisel bir alandır. Bu platformda; yoğunluk, akış ve ölçek, algoritmanın yaratabileceği çok geniş biçimsel çeşitliliği kontrol eden değiştirilebilir ana özelliklerdir (Pace Gallery, 2023).²¹

QQL’nin ara yüzü, kullanıcıların algoritmanın estetik yönelimini kabaca yönlendirmelerine olanak tanımaktadır. Belirli desenler, nitelikler veya renk özellikleri manuel olarak seçilebilir, ancak, bu manuel seçimlere rağmen, rasgelelik her zaman nihai çıktı üzerinde büyük bir rol oynar. Aynı ayarlarla dahi, çok geniş bir çeşitlilikte sonuç elde etmek mümkündür (Hobbs, 2024).



Resim 10: QQL paneli (solda) ve eser çıktısı (sağda)²²

QQL²³ algoritmasının tasarım felsefesi Hobbs’un ifadelerinde; “ortogonal özellikler” kavramı üzerine inşa edilmiştir. Hobbs ve Mané, birbirinden

21 QQL’nin en önemli prensiplerinden biri, herkesin platforma ücretsiz olarak erişebilmesi ve kendi eserlerini yaratabilmesidir. Kullanıcılar, qql.art/create adresinden algoritmayı keşfedebilir ve kendi görsellerini oluşturabilir ve bu görselleri kaydetmek için bir Ethereum cüzdanı (örneğin MetaMask) bağlayabilirler (Hobbs, 2024).

22 QQL algoritması kullanılarak üretilen bu eserin görsel parametreleri şu şekilde girilmiştir: Palet: Edinburgh, Renk Modu: yığılmış (stacked), Renk Çeşitliliği: yoğun (high), Yapı: formasyon (formation), Yön: patlayıcı (explosive), Türbülans: yüksek (high), Kenar Boşluğu: geniş (wide), Halka Boyutu: küçük (small), Boyut Çeşitliliği: sabit (constant), Aralık: yoğun (dense), Halka Kalınlığı: ince (thin).

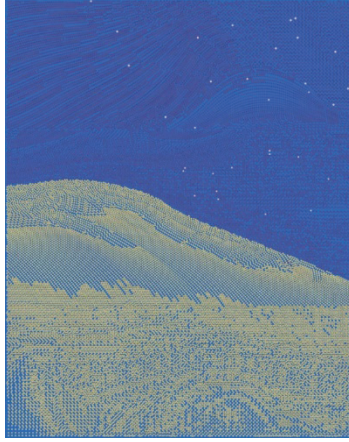
23 Hobbs ve Wist, “QQL” ismini, sanatsal üretimin ruhuna uygun yaratıcı bir yöntemle seçmiştir. İki sanatçı, belirli harfleri daha sık kullanan küçük bir betik (script) yazarak yaklaşık 200 tane üç harfli isim üretmiş ve bu havuzdan, en çok beğendikleri isim olan “QQL”yi seçmişlerdir (Pace Gallery, 2023).

bağımsız ve görsel olarak ayırt edilebilen üst düzey parametrelerin, algoritmanın yaratıcı çeşitliliğini en üst düzeye çıkaracağına inanmışlar ve bu yaklaşımla, her yeni özelliğin, tıpkı bir vektör uzayına eklenen yeni bir boyut gibi, toplam olasılık hacmini katlayarak artırmasını hedeflemişlerdir. Fidenza²⁴ projesinden edindikleri deneyimle, ölçek, akış ve renk paleti gibi parametrelerin mümkün olduğunca birbirini etkilemeden çalışmasına özen göstermişlerdir. Ancak bu teorik hedef, pratikte büyük bir titizlik gerektirmiş; birçok parametre adayı, ya temel algoritmayla uyumsuz olduğu ya da diğer özelliklerle beklenmeyen etkileşimlere girdiği için elenmiştir. Nihayetinde, yalnızca sıkı bir elemekten geçen ve gerçekten bağımsız kalabilen birkaç özellik, QQL'nin nihai parametre setine dahil edilmiştir. Bu titizlik, algoritmanın sanatçıları bile şaşırtan, son derece nadir ve özgün eserler üretebilmesinin temel garantörü olmuştur (Hobbs, 2024).

QQL'in özgün özelliklerinden bir diğeri ise sahip olduğu ekonomik modelden gelmektedir. "Sanatçı Lisansı" adı verilen sistemle çalışan projede, algoritmanın kendisi ve onu çalıştıran yazılım, herkesin ücretsiz kullanımına açıkken, bir eseri kalıcı olarak blokzincire kaydetmek (mint etmek) için QQL "mint anahtarı" satın almak gerekmiştir. Bu anahtarlar, orijinal satışta tükenmiş sınırlı bir arza karşılık gelmiş ve daha da önemlisi, Hobbs ve Mané, her mint edilen eserden sürekli olarak %10 telif ücreti elde etme hakkını kendilerine saklamıştır. Bu, sanatçıların, kendi yarattıkları algoritmanın uzun vadeli başarısından ve ikincil piyasa hareketliliğinden finansal olarak faydalanmasını sağlayan bir model oluşturmuştur (Kaloh, t.y.).²⁵

24 Fidenza, Tyler Hobbs tarafından 2021'de yaratılan, bir jeneratif NFT sanat serisidir. Hobbs'un yazdığı bir algoritma, renk, şekil, ölçek ve kompozisyon gibi parametrelerde rastgele varyasyonlar üreterek toplam 999 adet birbirinden farklı ve öngörülemeyen soyut sanat eseri yaratmıştır (Moss, s. 312, 2024).

25 Proje, 14 ETH seviyesinde sona eren Hollanda müzayede formatıyla 17 milyon doların üzerinde birincil satış geliri elde etmiştir. Mint paslarının ikincil piyasa hacminin 4.000 ETH'yi (yaklaşık 5 milyon dolar) aşması ve mintlenmiş QQL'lerin 25 ETH gibi yüksek bir taban fiyata (floor price) sahip olması, projenin piyasadaki gücünü göstermiştir (Kaloh, t.y.). Koleksiyonculara ikincil satışlardan %2 pay veren bu yapı, finansal başarının arkasındaki önemli etkenlerden biridir. Bu durum, bir NFT projesinin başarısı için kripto-ekonomiye dayalı bir teşvik mekanizmasının ne kadar kritik olabildiğini göstermiştir (Small, s. 342, 2024).

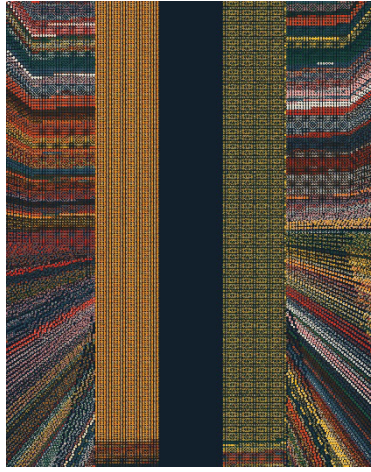


Resim 11: Tyler Hobbs & Dandelion Wist, QQL #7, 2022 (Kaloh, t.y.)

Kaloh’a göre (t.y.) QQL’nin en belirgin niteliği, geleneksel “long-form” koleksiyon sürecinden sapmasıdır. Geleneksel modelde sanat eseri, koleksiyonerin mint işlemi sırasında rastgele belirlenen parametrelerle şekillenirken, QQL’de koleksiyonerlere, algoritmanın parametrelerini (palet, renk modu, halka dağılımı, boyut vb.) interaktif bir “kontrol paneli” aracılığıyla değiştirme ve sınırsız sayıda ön izleme (render) oluşturma imkanı tanınmıştır. Bu durum, koleksiyonerleri nihai eserin pasif bir alıcısı olmaktan çıkarıp, aktif bir “ortak yaratıcı” ya da bir “küratör” konumuna yükseltmiştir. Projenin tanıtım sürecinde düzenlenen ve bir milyondan fazla renderın üretilmesiyle sonuçlanan mint anahtarı yarışması, bu modelin topluluk katılımını teşvik etmedeki başarısını kanıtlamıştır.²⁶

QQL tüm bu yönleriyle, jeneratif sanat ve NFT ekosisteminde uzun soluklu bir proje olarak öne çıkar. Kullanıcıların estetik tercihleri yönlendirebildiği, ancak nihai çıktıda belirleyici rolü tesadüfün oynadığı bu interaktif alan, jeneratif sanatın web3 ortamındaki katılımcı ve topluluk odaklı örnekleri arasında yer alır (Hobbs & Mané, t.y.).

²⁶ Hobbs’nin resimleri QQL algoritmasından türemiş olsa da, aynı zamanda kendi başlarına benzersiz sanat eserleri olup, hem makinenin hem de sanatçının fırça darbelerinin estetik izlerini taşır. Hobbs’nin bu eserler için kullandığı metodoloji, geçen yüzyıldan sistem tabanlı sanatsal uygulamalara (özellikle LeWitt, Martin, John Cage, Richard Diebenkorn ve Bridget Riley’nin işlerine) olan ilgisiyle uyumlu bir nitelik sergiler (Pace Gallery, 2023).



Resim 12: Tyler Hobbs & Dandelion Wist ve grantyun.eth, QQL #181, 2022 (QQL)²⁷

QQL'nin koleksiyoncuğu “ortak yaratıcı” konumuna yükselten interaktif modelini bir adım öteye taşıyan yaklaşım, sahipliğin ve yaratıcı kontrolün çok daha radikal bir biçimde parçalanıp dağıtıldığı Async Art platformunda görülebilir. Bu sistem, sanatçının ilk kompozisyonu ve değişim kurallarını kodladığı, ancak daha sonra eserin nihai tezahürünün, programlanmış çeşitli kurallar çerçevesinde, katman sahiplerinin kolektif kararlarına veya harici veri kaynaklarına bağılı olarak şekillendiğı, merkezi olmayan bir yaratım sürecine olanak tanır.

Asyncart platformu, statik bir görüntüyü tokenleştirmek yerine, sanat eserini “katmanlar” (layers) olarak adlandırılan ayrı bileşenlere ayırır; her katman bireysel olarak sahip olunabilir, değiştirilebilir ve takas edilebilir. Herhangi bir katmandaki değişiklikler, ana görüntüyü (bir NFT'yi) dinamik olarak günceller ve her eseri evrilen, etkileşimli bir yaratıma dönüştürür (Ike, 2025). “Masters” (Üstatlar) ve “Layers” (Katmanlar) olarak adlandırılan bu iki temel bileşenden Masters, nihai ve bütünleşik bir kripto sanat eserini temsil ederken, Layers bu eseri oluşturan ve her biri bağımsız olarak tokenleştirilebilen bireysel parçalardan oluşmaktadır (Wizard, 2020).²⁸

27 Hobbs ve Wist algoritmayı oluşturan kod sanatçıları iken, bu edisyonda “grantyun.eth” (blok zincir kimliği) eserin nihai parametrelerini seçerek benzersiz versiyonunu yaratan “parametrik sanatçı”dır.

28 Eser sahibi, Master Token'a bağılı eserin parçaları veya katmanları olan Layer Token'ları, renk, ölçek, rotasyon, şeffaflık vb. açısından değiştirilebilecek şekilde programlar ve daha sonra, Layer sahiplerinin bu önceden programlanmış değişiklikleri yapılandırmasına olanak tanıyan bir render olanağı sunar, bu değişiklikler, Master Token'a bağılı eserin görünümüne yansır (Cantali, 2024).

Master ve Layer Token'ların nasıl bir etkileşim içinde olduğunu daha detaylı bir biçimde şu şekilde açıklanabilir: Sanatçı eseri yaratır, katmanların parametrelerini belirler, ancak değişikliklerin kontrolünü Layer Tokenların sahiplerine bırakır. Layer Token sahibi bir katmanda değişiklik yaptığında, Master Token'a bağlı eserin görünümü (bu tokenin kime ait olduğu farketmeksizin) yapılan bu değişikliği yansıtır. Yani, katman tokenlarının sahipleri, Master Token'a bağlı eserin görünümünü belirlemek için iş birliği yapar. Genel olarak, değişiklikler sanatçı tarafından programlanır ve token alıcısı tarafından seçilir. Ancak, programlamanın, alıcının müdahalesinden bağımsız olarak eserde değişiklikler yapılmasını sağlayacak şekilde düzenlenmesi de mümkündür. Örneğin sanatçı, tokenı, manzaranın zamanın geçişiyle, mevsimlerin değişmesiyle veya ekonomik faktörler gibi nedenlerle değişecek şekilde programlayabilir (Cantali, 2024).²⁹



Resim 13: First Supper (İlk Akşam Yemeği), Kolektif sanat eseri, (Async.art)³⁰

- 29 Bir örnek vermek gerekirse: bir “master” (ana eser), sepetteki portakallardan oluşan bir natürmort olabilir ve katmanları da portakalların rengi veya sepetin boyutu gibi unsurlardan oluşabilir. Portakalların katmanına sahip olan kişi, sanatçı tarafından belirlenen parametrelere göre portakalların görünümünü değiştirebilir ve bu da ana eseri etkiler. Ayrıca katmanlar, hava durumu veya günün saati gibi dış faktörler tarafından programlanabilir. Bu durumda, ana eser sıcaklık veya saate göre değişerek “otonom sanat” haline gelir (Artamonovskaja, 2021).
- 30 “İlk Akşam Yemeği”, 13 sanatçının bir araya gelerek oluşturduğu programlanabilir bir NFT sanat eseridir. Sanatçılar arasında: Alotta Money, Blackboxdotart, Coldie, Connie Digital, Hackatao, Josie Bellini ve XCOPY gibi isimler yer almıştır. Eser, bir Üstat (Master) görüntüsü (1/1) ve bu görüntüyü oluşturan 22 katmandan (Layers) oluşur. Her katman farklı bir sanatçı tarafından oluşturulmuş ve Ethereum blok zincirinde tokenize edilmiştir. Katmanlar, sanatçı tarafından belirlenen özel yeteneklere sahiptir; örneğin, Tape Snake katmanının sahibi (Katman 22), durumları ve rengi değiştirme özelliğine sahiptir. Bu, katman sahibinin, resmin renkli ve gri tonlamalı bir sürümünü görüntülemeyi veya RGB’yi ayarlamayı seçebileceği anlamına gelir. Katman 22 gibi diğer tüm katman sahiplerinin yeteneklerini kullanarak yaptığı değişiklikler Üstat görüntüsüne yansır (danky.art).

Bu model, sanatçılara ve koleksiyonculara yaratıcı kontrol vererek işbirliğini yeniden tanımlamış; örneğin bir koleksiyoncu renk, arka plan veya karakter ifadeleri gibi unsurları değiştirebilmiştir. Görsel sanatlardan müziğe kadar uzanan bu konseptte, şarkılar, vokal, davul, bas vb. ayrı stem'lere ayrılabilmiş; katman sahipleri bunlara bağımsız olarak sahip olabilmiş ve ayarlayabilmiş, böylece aynı şarkının sonsuz varyasyonunu üretebilmişlerdir. Bazı eserler hava durumu veya kripto fiyatları gibi gerçek dünya verilerine yanıt verecek şekilde programlanabilmiş ve dijital sanatı canlı koşullar ile harmanlamıştır (Ike, 2025).

Async.art platformunda yayınlanarak blok zincir tarihine geçen ilk klasik müzik eseri olan “Betty’s Notebook”, dijital sanatın sınırlarını yeniden tanımlayan çok katmanlı bir deneyim sunar. 15 yaşındaki Betty Klenck’in 1937 yılında Amelia Earhart’ın yardım sinyallerini kısa dalga radyosunda duyduğunu iddia ettiği (tarihi bir olaya dayanan) bu eser, Verdigris Ensemble korusu tarafından seslendirilen ve besteci Nicholas Reeves’in imzasını taşıyan 20 dakikalık yenilikçi bir müzik NFT’sidir.³¹



Resim 14: Betty’s Notebook, Kolektif sanat eseri, (Artamonovskaja, 2021)

Dört ses katmanından oluşan bu programlanabilir müzik eserinde besteci Reeves, her bir katman için üç farklı permütasyon geliştirerek farklı tını, ritim ve

³¹ Betty Klenck’in defteri (Betty’s Notebook), Amelia Earhart’ın kayboluşuyla ilgili tartışmalı bir belgedir. 1937’de, Florida’nın St. Petersburg kentinde, 15 yaşındaki Klenck, ailesinin kısa dalga radyosundan Earhart’ın yardım çağrılarını ve son sözlerini duyduğunu iddia ederek bunları (dönemin gösterişli modellerinin çizimleri ve çeşitli notlar da bulunduğu) defterine not almıştır. Earhart’ın uçağı ve cesedi hiçbir zaman bulunamamış, Klenck’in hikayesi ise resmi olarak reddedilmiştir. Ancak Klenck, ömrü boyunca yaşadıklarının gerçek olduğunu savunmuştur (Bhavani, 2021).

ambiyans yaratmış, böylece dinleyiciye her seferinde yeni bir deneyim sunmayı hedeflemiştir. Algoritmik kodla dolu MP3 dosyalarını içeren bu katmanlardan birincisi; 16 kişilik Verdigris Ensemble'un Betty'nin defterine yazdığı ve Amelia Earhart'ın yardım çağrılarını anımsatan şarkıdan (Koro); ikincisi Betty'nin duyduklarını anlattığı röportajlardan (Betty'nin Sesi); üçüncüsü Betty'nin konuşma sesinin spektral analizinden çıkarılan perdelere ve Verdigris'in üst tonlara dayalı yarattığı koral tamamlayıcıdan (Betty'nin Korosu) ve sonuncusu besteci Reeves tarafından Betty'nin o Temmuz akşamı dinlemiş olabileceği radyo müziğini yansıtan üç caz şarkısından (Betty'nin Radyosu) oluşmaktadır (Kennedy, 2021).³²

Betty'nin Defteri'ne ait NFT'nin görsel bileşeni ise (Resim 14) Betty'nin otobiyografik hikâyesinden ilhamla oluşturulmuştur. Bryan Brinkman, Betty'nin orijinal el yazısı notlarından, eskizlerinden ve eski tip bir radyo imgesinden yola çıkarak, izleyiciyi Betty'nin duygusal dünyasına taşıyan dinamik bir yapı kurmuştur. Her görsel unsur, eserin farklı ses katmanlarına doğrudan bağlı hale getirilmiş; koleksiyoncuların müdahalesiyle değişen ses katmanları görselleri gerçek zamanlı olarak dönüştürmüştür (Richard, 2021).

Async.art katmanlarını içeren bir diğer proje "The Great Desire", blok zincir ve kripto para ekosistemini çok yönlü bir bakışla ele alır. Bitcoin'in yaratıcısı Satoshi Nakamoto ve Ethereum'un kurucusu Vitalik Buterin gibi isimlere göndermeler içeren proje; teknolojinin insanlara aşıladığı özgürlük ve bağımsızlık umudu ile zengin olma ve finansal özgürlüğe kavuşma arzusu gibi iki temel motivasyonu irdeler. Proje ayrıca, 2017 ICO çılgınlığı³³ dönemine odak-

32 Sahiplerine müziği diledikleri an değiştirme özgürlüğü veren Nft katmanları; koro bir stüdyoda mı, geniş bir konser salonunda mı yoksa kulaklıklarda sağ-sol yönlü dolaşarak mı duyulsun; anlatıcı ses Betty'nin radyoda duyduklarının yorumu mu, Amelia Earhart'ın yardım çağrılarının transkriptleri mi yoksa navigatör Fred Noonan'ın düşünce yapısı mı olsun; koro "anımsama" havasında mı, hüznü bir tonda mı yoksa arka planında siren sesleri duyulan "ağlama" kipinde mi ilerlesin; ya da arka planda (muhtemelen o döneme ait) üç farklı caz kompozisyonundan hangisi yankılsın? gibi ses, atmosfer, duygu ve müzikal arka plan gibi sanatsal bileşenleri kişiselleştirerek her dinleyişte yeniden şekillendirilebilen, canlı bir sanat eserine dönüştürür (Kennedy, 2021).

33 2017 yılında patlak veren Initial Coin Offering (ICO) çılgınlığı, kripto para tarihinin en şiddetli dönemlerinden birisi olarak kabul edilir. Bu dönemde startup'lar, merkezi olmayan "geleceğin interneti" veya "geleceğin bankası" vaatleriyle sunulan projelerden, dakikalar içinde milyonlarca dolar toplamış ve 2017 ortalarında zirve yapan bu süreçte, ICO'lar bir yılda toplam 6 milyar doların üzerinde fon sağlamıştır. Ancak, projelerin genellikle arkasında bir ürün veya ekip bulunmaması, dolandırıcılıklar ya da tokenların (büyük çoğunluğunun) pratik bir kullanımı olmaması gibi sebeplerden ötürü, ICO balonu 2018 yılında patlamıştır. Bu kaotik dönem, çok sayıda yatırımcı için ciddi kayıplarla sonuçlansa da, küresel kitle fonlaması konusunda değerli dersler vermiş ve daha güvenli token ihraç modellerinin (IEO, IDO, DAO) önünü açmıştır. Günümüzdeki birçok DeFi protokolü ve token ihracı, bu dönemin bir mirası olarak değerlendirilir (Shukla, 2025).

lanarak, kazanç ve kayıpların iç içe geçmiş doğasını açığa çıkarmayı hedefler (Cypher, 2020).³⁴



Resim 15: PRIMAL CYPHER, “The Great Desire”, ETH Vitalik Buterin derlemesi, 2020

Konsept aşamasından itibaren çoklu ortam formatında tasarlanan proje, teknik açıdan da özgün bir nitelik taşır; yapıtın merkezinde, katmanlı yapısıyla geleneksel sanat eserlerinde görülmeyen bir esneklik sunan Async Art çalışması bulunur. Proje kapsamında, bu dinamik yapıyı görselleştirmek amacıyla animasyon formatında sunumlar geliştirilmiş, söz konusu animasyonlardan bir tanesi, izleyiciler için kazanılabilir bir ödül olarak tasarlanmıştır (Cypher, 2020).

Alıcı, proje üzerinde, Async.art platformundaki diğer projelerde olduğu gibi, kapsamlı bir mülkiyet ve kontrol hakkı elde etmiş ve bu yetkiyle, eserin neredeyse tüm görsel katmanlarını değiştirme, özelleştirme ve yönetme imkânına sahip olmuştur. Bu katmanlar arasında; eserin atmosferini belirleyen arka plan, hikâyenin merkezindeki ana karakter, sahnedeki kalabalık, sembolik anıtlar, algı kapıları, gelecek temsilleri, dinamik ekran içerikleri ve dekoratif öğeler v.b. unsurlar yer almıştır (Cypher, 2020).³⁵

34 Proje, blok zincir teknolojisinin sunduğu güven ve merkeziyetsizlik gibi avantajları kabul etmekle birlikte, dijital kimlik ve nakitsiz toplum uygulamalarının insan özgürlüğünü kısıtlayabileceği riskine de dikkat çeker. Kazancımız uğruna gizliliğimizden ne kadar vazgeçebiliriz? sorusunu gündeme getirerek, teknolojik ilerlemenin distopik sonuçları konusunda uyarılarda bulunur (Cypher, 2020).

35 Eserin sahibi, 10 satılabilir ve 1 satılamaz jetondan oluşan 11 katmanlı dijital sanat eserinin kontrolünü elde eder. Eserin çeşitli bileşenlerini ve özelliklerini değiştirme yetkisi veren bu tokenlar sayesinde eser sahibi; arka planı 31 seçenek arasından belirleyebilme veya bir “ton” özelleştirmesi ile renk paletini değiştirebilme; merkez figürü çevreleyen kalabalığın 11 farklı varyasyonunu (kıyafetler ve cilt tonu dahil) seçerek atmosferi düzenleyebilme; merkezdeki ana karakterin başı için Satoshi Nakamoto, Vitalik Buterin, Nick Szabo gibi 7 temalı seçenekten birini kullanabilme ya da merkez figürün elindeki asanın 6 farklı versiyonundan birini seçerek asanın üzerinde taçlandırılan sembolü belirleyebilme gibi birçok özelliği yönetebilir (Cypher, 2020).



Resim 16: PR1MAL CYPHER, “The Great Desire”, Nick Szabo Cyper Punk derlemesi, 2020

Async Art (barındırdığı birçok farklı örnekle birlikte) sanatçılar için yaratıcı ifadeye geniş özgürlükler ve olanaklar tanıyan yeni bir alan açmıştır. Sanatçılar eserlerini zamanla gelişebilen ya da değişen canlı yapılar gibi tasarlayabilmiş; üstelik oluşturdukları her Layer yeniden satıldığında royalty (telif payı) almaya devam etmişlerdir. Böylece sürekli ve sürdürülebilir bir gelir akışı elde etmişlerdir. Öte yandan koleksiyonerler açısından sahip olunan bir Layer, sadece “bir parçaya sahip olmak” değil, aynı zamanda eserin görünümünü ve gelişimini bizzat etkileyebilme, yani pasif bir izleyici olmaktan çıkıp eserin aktif bir parçası olma imkanına sahip olma anlamına gelmiştir (The Blkchain, 2023, yazarı belli değil).

Tüm bu özellikleriyle Async Art, sanat dünyasına yepyeni bir bakış açısı getirerek sanatçıları ve koleksiyonerleri etkileşimli bir sanat deneyiminde bir araya getirmiştir. Dijital sanata bambaşka bir dinamizm katan platform geleneksel “statik sanat eseri” sınırlarını ortadan kaldırarak; etkileşimi, merkeziyetsizliği ve yaratıcılar için akıllı sözleşme telif haklarını birleştirerek dijital sahipliğin sınırlarını genişletmiştir.³⁶

SONUÇ

Başlangıçta dijital kıtlık ve doğrulanabilir sahiplik vaat eden NFT’ler, interaktif sanatın bu teknolojiye entegrasyonu ile birlikte sanat eserini tek

³⁶ Platform, 2023 sonlarından itibaren NFT pazarındaki değişen koşullar ve endüstri dinamiklerine bağlı olarak operasyonlarını aşamalı bir şekilde sonlandırma kararı almıştır (Lee, 2023).

bir sanatçının ya da koleksiyoncunun sahip olamayacağı kolektif bir sürece dönüştürmüştür. Claire Silver'ın Pixelgeist'inde mint sürecinde verilen cevaplar, Murat Pak'ın The Merge'inde birleşen tokenlar, Tyler Hobbs ile Dandelion Mané'nin QQL'sinde sanatçı tasarımını kullanan katılımcı tercihlerinin algoritmik çıktısı veya Async Art'ın çok katmanlı, sürekli değişen kompozisyonları, sanat eserini sabit bir formdan çıkarıp katılımcıların iradesiyle şekillenen canlı bir yapıya çevirmiştir.

Bu projeler, blokzincirin “değişmezliğini” ironik bir şekilde değişkenliğin ve kolektif iradenin hizmetine sunar. Değişmez olan şey eserin “son hali” değil, katılımın ve etkileşim kurallarının akıllı sözleşmelerle blok zincire yazılmış olmasıdır.³⁷ Böylece sanatçı, geleneksel anlamda “bitmiş” bir eser bırakmak yerine, bir oyun alanı, bir ekosistem ya da bir sosyal protokol tasarlar; katılımcı ise tüketici olmaktan çıkıp ortak yazar, ortak sahip ve bazen ortak rakip haline gelir. Sanatın anlamı ve değeri, tek bir kişinin vizyonunda değil, binlerce cüzdanın, binlerce seçimin ve zaman içindeki sayısız etkileşimin toplamında ortaya çıkar.³⁸

NFT'ler ile dönüşen interaktif sanat (bu yazıda incelenen örnekler) ile geleneksel interaktif sanat arasındaki en belirgin farklardan biri, NFT projelerinin katılımcılarına (blokzincir üzerinde doğrulanabilir ve devredilebilir) bir sahiplik hakkı vermesidir. Geleneksel interaktif sanatta da (örn; Yayoi Kusama'nın Obliteration Room'u ya da Rafael Lozano-Hemmer'in Pulse Room'u gibi) katılımcının etkileşimiyle dönüşen ve bu etkileşimin kayda alındığı pek çok örnek vardır. Ancak bu eserler, yaratım süreçlerinde benzerlikler taşısa da katılımcıya eser üzerinde bir hak sahipliği vermez. Katılımcı eseri dönüştürebilir, hatta kısmen oluşturabilir; bu sürece dair fotoğraf, video veya belge alabilir, fakat bu katkısını devredebilecek, satabilecek ya da eseri ileride

37 Burada eserin “son hali” ifadesi “Pixelgeist” ya da “QQL” projelerindeki çıktılar için kullanılmıştır. Bu projelerde, sanatçılar ya da yazılımcılar tarafından oluşturulan algoritmalar, katılımcıların (bir soruya verilen cevap ya da kullanılan bir panel gibi) çeşitli tercihleriyle etkileşime girerek katılımcı eserin son halini oluşturur. Bunun dışında yapıları sürekli bir dönüşüm içinde olacak şekilde tasarlanmış (tüm birimlerin tek bir cüzdana toplanırsa etkileşimin son bulacağı ve toplam birim sayısının 28.983 olduğu düşünüldüğünde bunun gerçekleşme olasılığının sıfıra yakın olduğu) “The Merge” projesi ya da (katmanların alınıp satılabildiği, katman sahibinin tercihlerini sürekli olarak değiştirebildiği ve tüm bunların master token'ı devamlı olarak güncellediği) Asnyc.Art'ın Master/Layer katmanlarında böyle bir “son hal” mümkün değildir.

38 Katılımcının “tüketici” oluşu eserin yaratım sürecine dair bir ifadedir. Geleneksel sanatta (interaktif örneklerin dışında) bir ya da birden fazla sanatçı tarafından icra edilen bir eser tamamlandıktan sonra çeşitli ortamlarda izleyici ile etkileşime girer. Ancak bu etkileşimde, izleyici, eser üzerinde herhangi bir etkiye sahip değildir.

kendisi dönüştürebilecek bir konumda değildir.³⁹

Sahipliğin yanında katılımcıların esere “ortak” olma durumu, proje uygulayıcısının (sanatçı, yazılımcı ya da mühendis) çizdiği sınırlar içerisinde gerçekleşir. Katılımcılık sanatçının belirlediği ölçülerde mümkündür. Örneğin; QQL’de geniş olanaklar sunan bir palet kullanabilirsiniz ancak yine de (çok kapsamlı bir algoritmaya sahip olsa da) çıktınız belirli olasılıkların bir ürünü olacaktır. Katılımcının eseri sanatçının belirlediği sınırlar içerisinde şekillendiğinden, sanatçı da aslında katılımcı çıktılarının kaçınılmaz bir ortağıdır. Dolayısı ile etkileşim katılımcı ile eser arasında olduğu kadar katılımcı ile eserin mimarı sanatçı arasında gerçekleşir.⁴⁰

Bu yeni paradigmada estetik değer de dönüşüme uğrar. Her katılımcının teknik hakimiyeti ve estetik seçimleri, aynı araçlardan çıkan sonuçların kalitesini ve etkisini doğrudan belirler. Bu, sanatı bir “beceri” veya “tasarım” alanı olarak da yeniden konumlandırır. Ayrıca, NFT piyasasının doğasında bulunan yatırım ve spekülasyon dinamiği, bu projelere katılım motivasyonunu karmaşılaştırır. Birçok katılımcı için sanatsal deneyimle birlikte finansal getiri beklentisi de söz konusudur. The Merge’deki birleşme stratejileri veya QQL’deki nadir çıktıların peşinde koşmak, estetik bir arayışın yanı sıra ekonomik bir girişim niteliği de taşıyabilir.

2025 itibarıyla NFT piyasası 2021’deki spekülatif balonundan çıkarak daha olgun, sürdürülebilir modeller üretmeye başlamıştır. Bugün ve gelecekte, interaktif NFT’lerin metaverse’ler, DAO’lar ve gerçek zamanlı veri akışlarıyla daha derin entegrasyonlar kurmaları muhtemel görünmektedir. Bu entegrasyonlar, sanatın sınırlarını daha ileri götürebilir; sahiplik kavramı daha farklı dönüşümlere uğrayabilir ve kolektif belleğin öne çıktığı, sürekli evrilen projeler NFT dünyasında daha fazla yer alabilir.

Sonuç olarak NFT ve interaktif sanat, 21. yüzyılın dijital kültürünü yansıtan

39 İnteraktif NFT’lerin geleneksel katılımcı örneklerden bir diğer farkı katılımı yerel-likten çıkarıp “evrensel” hale getirmesidir. Geleneksel modellerde enstalasyonun ya da projenin bulunduğu mekan belirli bir bölgede konumlandığından (proje çeşitli lokasyonları gezse dahi etkisi sınırlıdır) yerellik içerir dolayısı ile katılım açısından sınırlayıcıdır. Ancak bir NFT projesine katılım herhangi bir mekan fark etmeksizin uluslar ötesi katılıma açıktır (Proje hangi ekosistem üzerinde ETH, Solana vb. yer alırsa alsın katılımcılar dünyanın herhangi bir noktasında aynı anda, aynı şartlarla ve aynı haklarla esere erişebilir, onunla etkileşime girebilir ya da ortak yaratım sürecine dahil olabilir. Bunun için gereken tek şey bir internet bağlantısı ve cüzdandır). Bu realite katılımcı sanatı, mekanın sınırlarını aşan, açık erişimli bir etkileşime dönüştürür.

40 Bu etkileşim benzer şekilde fiziksel ortamda deneyimlenebilen interaktif sanat örnekleri içinde söylenebilir.

önemli sanatsal hareketlerinden biri olarak varlığını sürdürmektedir. Hareketin özü, sanatın sadece izlenen değil, birlikte yaşanan bir deneyim olduğudur. Blokszincir ise bu birlikte yaşama alanının altyapısı ve hafızası konumundadır. Böylece interaktif katılımcılık, dijital çağın estetik ve teknolojik olanaklarının keşişiminde, sanatın üretim, sahiplik ve deneyim biçimlerini yeniden tanımlayan güçlü bir potansiyel olarak öne çıkmaktadır.

KAYNAKÇA

- Achituv, R., & Utterback, C. (1999). Text Rain [Interactive installation]. <https://camilleutterback.com/projects/text-rain/>
- Ahram, T., & Karwowski, W. (Eds.). (2023). *Augmented, Virtual and Mixed Reality Simulation*. AHFE Conference.
- Antonelli, P., Reas, C., Anadol, R., & Kuo, M. (2021). Modern dream: How Refik Anadol is using machine learning and NFTs to interpret MoMA's collection. MoMA Magazine. <https://www.moma.org/magazine/articles/658>
- Artamonovskaja, A. (2021). A different approach to NFTs: Behind the innovation at Async Art with Sam Brukhman. *Art.art Blog*. <https://art.art/blog/a-different-approach-to-nfts-behind-the-innovation-at-async-art-with-sam-brukhman> (Erişim Tarihi: 22.11.2025)
- Aytas, M., & Karaviran, C. (2025). Looking at NFT Art Through the Eyes of Virtual Communities: A Netnographic Analysis. *SAGE Open*, 15(1), 21582440241311348.
- Beeple. (2020). *Tom Hanks beats the shit out of coronavirus* [Digital artwork]. Beeple-Crap.com. https://www.beeple-crap.com/everydays?pgid=kdyix8la-tom-hanks-beats-the-shit-out-of-coronavirus_196 (Erişim Tarihi: 23.11.2025)
- Beeple. (2020). *Tom Hanks beating the shit out of coronavirus* [Digital artwork]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/nQmzw4> (Erişim Tarihi: 23.11.2025)
- Beeple. (t.y.) BEEPLE: Everydays - The first 5000 days. <https://www.beeple-crap.com/viewing> (Erişim Tarihi: 28.10.2025)
- Bhavani, D. K. (2021). World's first programmable master of classical music NFT bought for more than US\$375,000. *The Hindu*. <https://www.thehindu.com/entertainment/music/nft-classical-music-master-bettys-notebook-metapurse-vergiris-ensemble-usd375000/article34548337.ece> (Erişim Tarihi: 27.11.2025)

- Brown, C. r. c., & Garrett, W. (2012). *CLOUD* [Interactive sculpture]. <https://incandescentcloud.com/aboutcloud/> (Erişim Tarihi: 03.11.2025)
- Cantali, F. B. (2024). *A Tokenização da Arte Visual e o Direito Autoral: o Copyright by Design e a definição das premissas mínimas de governança para viabilizar o NFT–Non Fungible Token como instrumento de negociação de obras de arte*. Editora Dialética.
- Chen, M. (2023). Sarah Meyohas's pioneering Bitchcoin NFT is entering the Centre Pompidou's collection in a landmark acquisition of digital works. *Artnet News*. <https://news.artnet.com/market/bitchcoin-pompidou-nft-acquisition-sarah-meyohas-2263674>
- Chen, O. (2024). RSTLSS x Claire Silver merge fashion, art, and technology in Pixelgeist. *NFT Evening*. <https://nftevening.com/rstlss-x-claire-silver-merge-fashion-art-and-technology-in-pixelgeist/> (Erişim Tarihi: 17.11.2025).
- Consensys. (2018). The inside story of the CryptoKitties congestion crisis. *Consensys*. <https://consensys.io/blog/the-inside-story-of-the-cryptokitties-congestion-crisis>
- Düzenli, K., & Perdahçı, Z. N. (2024). Sanatın yeni dijital çağı: NFT'ler ve kullanım alanları. *Yedi*, (Sanatta Dijitalizm Özel Sayısı), 17-33.
- Edmonds, E. (2018). *The art of interaction: What HCI can learn from interactive art*. Morgan & Claypool Publishers.
- Eff, E. (2025). Blockchain digest: What is an interactive NFT? *NFT Plazas*. <https://nftplazas.com/interactive-nfts-what-is-it/> (Erişim Tarihi: 23.11.2025)
- Ferris, S., & Rehm, P. (2022). What CPAs need to know about NFTs. *Journal of Accountancy*. <https://www.journalofaccountancy.com/issues/2022/oct/what-cpas-need-to-know-about-nfts/> (Erişim Tarihi: 14.10.2025)
- Fortnow, M., Terry, Q. (2021). *The NFT Handbook: How to Create, Sell and Buy Non-Fungible Tokens*. Amerika Birleşik Devletleri: Wiley.
- Ginsburg, R. (2022). *What are gas fees and how can we fix them? nft now*. <https://nftnow.com/guides/what-are-gas-fees-and-how-can-we-fix-them/> (Erişim Tarihi: 30.10.2025)
- Han, Y. J. (2023). Future Image making in the era of Metaverse: Focus on Non-Fungible Tokens and the Future of Art. *Augmented, Virtual and Mixed Reality Simulation*, 118(118).
- Hirsh, S., & Alman, S. W. (2019). *Blockchain (Library Futures Series, Book 3)*. ALA Neal-Schuman.
- Hobbs, T. (2024). The design philosophy of the QQL algorithm. *Tyler Hobbs*. <https://>

- www.tylerxhobbs.com/words/the-design-philosophy-of-the-qql-algorithm (Erişim Tarihi: 04.11.2025)
- Hobbs, T. (2024). QQL. *Tyler Hobbs*. <https://www.tylerxhobbs.com/words/qql> (Erişim Tarihi: 04.11.2025)
- Hobbs, T., & Mané, D. (t.y.). *About QQL* [Web sitesi]. QQL. <https://qql.art/about> (Erişim Tarihi: 17 Kasım 2025)
- Hu, B. A. (2025). Protocol as Poetry: Case Study on Pak's Protocol Arts. *arXiv*. <https://arxiv.org/pdf/2505.12393> (Erişim Tarihi: 12.09.2025)
- Ike, M. (2025). A Comprehensive Guide to Tokenization. Amerika Birleşik Devletleri: Xlibris US.
- “Interactive.” (t.y.). Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus. Cambridge University Press. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/interactive>. Erişim Tarihi: 3 Kasım 2025
- Kennedy, C. (2021). Verdigris Ensemble: Choral music on the blockchain and the crypto-future of classical music. *Classical Post*. <https://classicalpost.com/read/2021/6/18/verdigris-ensemble-choral-music-on-the-blockchain-and-the-crypto-future-of-classical-music> (Erişim Tarihi: 27.11.2025)
- Kwastek, K. (2008). Interactivity—a word in process. In *The art and science of interface and interaction design* (pp. 15-26). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Lantz, L., & Cawrey, D. (2020). *Mastering blockchain*. O'Reilly Media.
- Lee, E. (2023). Creator platform Async Art announces shutdown. *nft now*. <https://nftnow.com/news/creator-platform-async-art-announces-shutdown/>
- Miracle, J. (2025, April 12). Building an NFT marketplace in Solidity: ERC-721 vs ERC-1155 vs hybrid approach. *Medium*. <https://medium.com/@judemiracle/building-an-nft-marketplace-in-solidity-erc-721-vs-erc-1155-vs-hybrid-approach-c1648cdc2296> (Erişim Tarihi: 05.11.2025)
- Moss, A. (2024). *The work of art: how something comes from nothing*. Penguin.
- NFTmetria. (2023). Merge by Pak: An NFT project where owners collect NFT Mass that's worth millions of dollars. *NFTmetria*. <https://nftmetria.com/nft-collections/merge-by-pak/> (Erişim tarihi: 04.11.2025).
- Noble, J. (2012). *Programming Interactivity: A Designer's Guide to Processing, Arduino, and Openframeworks*. “O'Reilly Media, Inc.”.
- Pace Gallery. (2023). *Tyler Hobbs: QQL: Analogs* [Exhibition]. Pace Gallery, New York, NY, United States. <https://www.pacegallery.com/exhibitions/tyler-hobbs-qql-analogs/>

- PRIMAL CYPHER. (2020). *THE GREAT DESIRE — a programmable art piece on Async.art*. Medium. <https://cypher-citadel.medium.com/the-great-desire-a-programmable-art-piece-on-async-art-15d35b7fd7de> (Erişim Tarihi: 30.11.2025)
- Razi, Q., Devrani, A., Abhyankar, H., Chalapathi, G. S. S., Hassija, V., & Guizani, M. (2023). Non-fungible tokens (NFTs)—Survey of current applications, evolution, and future directions. *IEEE Open Journal of the Communications Society*, 5, 2765-2791.
- Richard, K. (2021). From stage to blockchain: How artists turn choral music into an NFT. *NBC DFW*. <https://www.nbcdfw.com/entertainment/the-scene/from-stage-to-blockchain-how-artists-turn-choral-music-into-an-nft/2620702/> (Erişim Tarihi: 27.11.2025)
- Rothfeld, B. (2015). “BitchCoin” currency challenges the way we buy art. *Hyperallergic*. <https://hyperallergic.com/bitchcoin-currency-challenges-the-way-we-buy-art/> (Erişim Tarihi: 01.12.2025).
- Sabry, F. (2025). *Immutable Company: Exploring the Future of Digital Assets in the Blockchain Ecosystem* [E-book].
- Sarvaiya, M. (2023). Claire Silver to launch new Pixelgiest collection on 25 May. *Crypto Times*. <https://www.cryptotimes.io/claire-silver-to-launch-pixelgiest-collection/> (Erişim Tarihi: 04. 11.2025).
- Scaling Parrots. (t.y.). Blockchain hash: What is it and what is it for? Scaling Parrots. <https://www.scalingparrots.com/en/blockchain-hash-what-is-it/> (Erişim Tarihi: 01.12.2025)
- Seevinck, J. (2017). *Emergence in interactive art*. Springer.
- Sheposh, R. (2025). *Non-fungible token (NFT)*. Salem Press Encyclopedia of Science.
- Shukla, O. (2025). The rise and fall of ICOs: How 2017’s token boom shaped modern crypto. *Medium*. <https://medium.com/@omjishukla/the-rise-and-fall-of-icos-how-2017s-token-boom-shaped-modern-crypto-1a9cbe217917> (Erişim Tarihi: 30.11.2025)
- Small, Z. (2024). *Token supremacy: The art of finance, the finance of art, and the great crypto crash of 2022*. Knopf.
- Tandon, A. (2025). *The future of DeFi, NFTs, and cryptocurrency* [E-book]. Educohack Press.
- The Blkchain. (2023). Understanding Async Art: A new era of digital art. *The Blkchain*. <https://www.theblkchain.com/2023/05/09/async-art-new-era-of-digital-art/>
- Thomas, L. (2023). These interactive NFT projects are the wave of the future. *nft now*.

<https://nftnow.com/features/these-interactive-nft-projects-are-the-wave-of-the-future/> (Erişim Tarihi: 03.11.2025)

Venly. (t.y.). Introducing dynamic NFTs: Interactive and evolving digital ownership. *Venly Blog*. <https://www.venly.io/blog/introducing-dynamic-nfts-interactive-and-evolving-digital-ownership>

Whitaker, A. (2022). The artistic value of an NFT. *Art Basel*. <https://www.artbasel.com/news/art-market-report-amy-whitaker> (Erişim Tarihi:26.10.2025).

Wizard from Space. (2020). What is Async Art? Programmable crypto art. *Dexplain*. <https://dexplain.com/what-is-async-art-programmable-crypto-art/>. Erişim Tarihi: 06.10.2025

GÖRSEL KAYNAKÇASI

Compare, P. (2024). The Merge NFT: Ethereum collection that raised \$90,000,000+. *CoinCodex*. <https://coincodex.com/article/24706/the-merge-nft/>. Erişim Tarihi: 07.10.2025.

Cruz, G. O. R. (2022). *What is blockchain?* Money. <https://money.com/what-is-blockchain/>

Çete, Ş. (2021). 91.8 milyon dolara satıldı. *ArtDog Istanbul*. <https://artdogistanbul.com/91-8-milyon-dolara-satildi/> (Erişim Tarihi: 04.11.2025)

Danky Art. (2020). First Supper. *Async Art launch*. <https://danky.art/blog/first-supper-async-art>. (Erişim Tarihi: 07.10.2025).

Hobbs, T., Wist, D., & grantyun.eth. (2022). *QQL #181* [Digital art]. QQL. <https://qql.art/token/0xf3e1f9230ef6bb5646dc04879e67a3005cb69b37dbf8ed30e12ffff1082ab07> (Erişim Tarihi: 22.11.2025)

Kaloh. (t.y.). Tyler Hobbs does it again with QQL, this time together with Dandelion Wist. *Kaloh's Newsletter*. <https://www.kaloh.xyz/p/tyler-hobbs-does-it-again-with-qql>

Silver, C. (t.y.). RSTLSS x Claire Silver: Pixelgeist [Digital art collection]. Claire Silver. <https://www.claresilver.com/collections> (Erişim Tarihi: 04.11.2025)

2. BÖLÜM

EDWIN EARL CATMULL'UN 3 BOYUTLU BİLGİSAYAR GRAFİKLERİNİN GELİŞİM SÜRECİNE ETKİSİ¹

Dr. Öğr. Üyesi Burak DERVİŞOĞLU

İstanbul Topkapı Üniversitesi

Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı

burakdervisoglu@topkapi.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-5638-184>

GİRİŞ

Canlandırma sanatının kökenleri canlandırma veya animasyon tarihi, insanoğlunun gördüğü olayları ve aktarmak istediği konuları görselleştirme arzusuyla başlamıştır (Dervişoğlu, 2020). “Animasyon” kelimesi, etimolojik olarak Latince nefes, ruh veya can vermek anlamına gelen Animationem ve Animera kelimelerinden türemiş olup, temelde bir nesneyi sadece hareket ettirmek değil, aynı zamanda hayata geçirmek amacını taşır.

İnsanlığın bu devinim yaratma çabası, on binlerce yıl öncesine dayanmaktadır. Yaklaşık 35.000 yıl önce İspanya’da bulunan Altamira Mağarası’ndaki sekiz bacaklı domuz çizimi, koşma hareketinin statik bir yüzeye aktarıldığı ilk devinimli görsel örneklerinden biri olarak kabul edilir. Benzer şekilde, günümüzden 5000 yıl önce İran’ın güneydoğusunda bulunan bir kadeh üzerindeki ağaca sıçrayan keçi figürü ve İ.Ö. 2000 yıllarında Antik Mısır duvar resimlerinde yer alan ardışık insan figürleri, antik toplumların hareketi ifade etme biçimleridir (Bendazzi, 2015; Dervişoğlu, 2020).

Bu tarihsel süreç, 19. yüzyılda optik cihazların icadıyla eğlence ve teknoloji

1 Bu Çalışma Yazarın “Pixar Şirketinin, Canlandırma Sinemasının Dijitalleşme Sürecinde 3 Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Kullanılmasına Etkisi” Başlıklı Yüksek Lisans Tezinden Üretilmiştir.

lojiyle kesişmiştir. Çizilen resimlerin art arda gösterilmesiyle hareket aktarımı sağlayan cihazlardan en bilinenleri arasında “Sihirli Fener”, “Zoetrope”, 1833 yılında Josep Antoine Plateau tarafından geliştirilen “Phenakistoscope”, “Thaumatrope” ve 1868’de icat edilen “Flipbook” yer alır. Tüm bu cihazların ortak prensibi, saniyenin küçük bir diliminde görüntüyü retinada tutan “ağ tabaka izlenimi” yanılmasıdır.

Analog dönemde fotoğraf makinesinin icadıyla birlikte Eadweard Muybridge’in hareketli nesneleri ardışık karelerle fotoğraflaması, sinemanın ve stop-motion tekniğinin temellerini atmıştır. Selüloit tabanlı (cel) animasyonun 1914’te Earl Hurd tarafından saydam film tabakasının bulunmasıyla hız kazanması, Max Fleischer’in 1915’te “Rotoscope” cihazını icat etmesi ve Walt Disney stüdyolarının “12 animasyon prensibi”ni geliştirmesiyle canlandırma bir endüstri haline gelmiştir.

Ancak, 20. yüzyılın ortalarında geliştirilmeye başlanan bilgisayar grafikleri, bu binlerce yıllık tarihsel akışı değiştirecek yepyeni bir evrenin (3 boyutlu dijital uzay) kapılarını aralayacaktır. İnsanlığın mağara duvarlarında başlattığı ve Disney’in el çizimleriyle geliştirdiği bu “harekete can verme” süreci, algoritmalar ve matematiksel formüllerle bambaşka bir boyuta taşıyan, sanatsal vizyon ile mühendislik disiplini birleştiren Edwin Earl Catmull olmuştur. Çocukluk yıllarında Walt Disney’in klasik animasyonlarından derinden etkilenen ve bir canlandırma sanatçısı olma hayali kuran Catmull, geleneksel çizim yeteneğinin sınırlarını erken yaşta fark ettiğinde hedeflerinden vazgeçmek yerine oyunun kurallarını tamamen değiştirmeyi seçmiştir. Geleneksel kalemin ve fırçanın yerini alacak bilgisayar teknolojileriyle inandırıcı görseller oluşturmayı amaçlayarak fizik ve bilgisayar bilimlerine yönelmiş; böylece dönemin hantal bilgisayarlarını salt birer hesaplama aracı olmaktan çıkarıp, sınırları olmayan devrimsel bir sanatsal tuvale dönüştürmüştür. Catmull, animasyonun sadece mekanik veya analog bir süreç olmaktan çıkıp yazılımlar aracılığıyla simüle edilebilir fiziksel bir evrene dönüşmesini sağlamıştır. O güne dek 2 boyutlu düzlemlere sıkışmış olan canlandırma pratiği, onun derinliği, dokusu, ışığı ve kendi fiziksel kuralları olan 3 boyutlu sanal bir gerçeklik olarak yeniden tanımlanmıştır. Geleneksel animasyonun teknik sınırlarını aşma tutkusuyla yola çıkan Catmull’un bu sanal uzayı inşa etmek için geliştirdiği temel kod mimarileri, yalnızca hareketli görüntülerin evrimini hızlandırmakla kalmamış; bugün bildiğimiz anlamıyla “dijital canlandırma sineması”nın varoluşsal temelini oluşturmuştur.

1. BİLGİSAYAR GRAFİKLERİNİN DOĞUŞU VE AKADEMİK KÖKLER

Bilgisayar grafiklerinin gelişimi, büyük ölçüde Amerika Birleşik Devletleri Savunma Bakanlığına bağlı İleri Araştırma Projeleri Ajansının (ARPA) askeri simülasyonlar üretmek amacıyla sağladığı fonlarla ivme kazanmıştır. Bilgisayar destekli grafik tarihindeki en büyük kırılma, Ivan Sutherland'ın 1963 yılında Massachusetts Teknoloji Enstitüsünde (MIT) “Sketchpad” adlı ilk grafik tablet ve yazılım sistemini geliştirmesi olmuştur. ARPA'nın en büyük destek sağladığı merkezlerden biri olan Utah Üniversitesi ise, geleceğin grafik liderlerini yetiştiren bir kuluçka merkezine dönüşmüştür.

1.1. Edwin Earl Catmull ve Utah Üniversitesi Yılları

Bu dijital dönüşümün merkezindeki en önemli figür, sanatsal vizyon ile mühendislik disiplini birleştiren Edwin Earl Catmull'dur. Çocukluk yıllarında Walt Disney'in klasik animasyonlarından (Peter Pan, Pinokyo) derinden etkilenen Catmull, bir canlandırma sanatçısı olma hayali kurmuştur. Ancak çizim yeteneğinin yeterli olmadığını fark edince, geleneksel kalemin yerini alacak bilgisayar teknolojileriyle inandırıcı görseller oluşturmayı amaçlayarak fizik ve bilgisayar bilimleri eğitime yönelmiştir (Catmull, 2016).

Utah Üniversitesinde Sutherland'ın öğrencisi olan Catmull, yüksek lisans ve doktora çalışmaları sırasında, bugün 3 boyutlu grafik mimarisinin belkemiğini oluşturan üç temel algoritmayı literatüre kazandırmıştır (Dervişoğlu, 2020):

- 1. Doku Kaplama (Texture Mapping): Bilgisayar ortamında oluşturulan 3 boyutlu katı modellere gerçekçi yüzey özellikleri kazandırmak için Catmull, 2 boyutlu bir deseni 3 boyutlu kıvrımlı bir yüzeye sarmayı başarmıştır. Bu buluşunu, “örneğin zebra desenini ya da ahşap desenini alıp herhangi bir objeye sarmanın bir yolu” olarak açıklamış ve bunu streç bir kaplama kâğıdına benzetmiştir. İlk denemesinde bir Mickey Mouse görselini dalgalı bir yüzeye yansıtan Catmull, bugün tüm oyun ve film endüstrisinin temel kaplama yöntemini icat etmiştir (Catmull, 2016).
- 2. Z-Buffer (Derinlik Tamponu): 3 boyutlu sanal bir uzayda kamera-ya göre hangi nesnenin önde, hangisinin arkada olduğunun bilgisayar tarafından hesaplanması büyük bir işlemci yüküydü. Catmull, derinlik bilgisini piksel bazında saklayan “Z-Buffer” algoritmasını geliştirerek nesnelerin birbirini örtme ve görünürlük problemini matematiksel olarak çözmüştür.

- 3. Eğri Yüzeyler (Catmull-Clark Subdivision): O dönemin bilgisayar grafikleri köşeli poligonlardan ibaretti. 1978 yılında Catmull ve Jim Clark, düşük çözünürlüklü bir poligon ağını (mesh) yinelemeli matematiksel formüllerle bölerek pürüzsüz ve organik yüzeyler (alt bölümlleme) elde eden algoritmayı geliştirmiştir (Loop & Schaefer, 2008).

Catmull'un bu teorik çalışmalarının en somut uygulaması, 1972-1973 yıllarında hazırladığı "Hand" (Bilgisayar Animasyonlu El) adlı kısa filmidir. Kendi elini tepe noktalarından modelleyerek ona temel açılma, kapanma ve dönme hareketleri veren Catmull, bu çalışmasıyla 3 boyutlu hareketli görüntülerin bir filmde yer alabilme potansiyelini tüm dünyaya kanıtlamıştır. Bu çalışma, 1976 yapımı Geleceğin Dünyası (Futureworld) filminde kullanılarak Hollywood sinemasına giren ilk 3D bilgisayar grafiği olmuştur (Buckley, 2011).

2. ENDÜSTRİYEL GEÇİŞ: NYIT, LUCASFILM VE PIXAR'IN KURULUŞU

Akademik dehasını pratiğe dökmek isteyen Catmull, doktorasının ardından New York Teknoloji Enstitüsünde (NYIT) Bilgisayar Grafikleri Departmanı'nın (CGL) başına geçmiş ve buraya yakın çalışma arkadaşı Alvy Ray Smith'i de dâhil etmiştir. Catmull bu dönemde, geleneksel 2D animasyon süreçlerinde çizimi en zor olan "ara karelerin" (in-betweens) doldurulması işlemini otomatize eden "Tween" adlı bir yazılım geliştirmiştir (Price, 2008).

NYIT'deki bu çığır açıcı yenilikler, gişe rekorları kıran Star Wars serisinin yaratıcısı George Lucas'ın dikkatini çekmiş ve Catmull ile ekibi Lucasfilm bünyesindeki bilgisayar grafik departmanının başına getirilmiştir (Dervişoğlu, 2020). Lucasfilm'de ekip, ileride RenderMan yazılımının çekirdeğini oluşturacak olan "Reyes" görüntüleme mimarisini geliştirmiştir (Cook, Carpenter, & Catmull, 1987). Bu mimarinin gücü, 1982 yapımı Star Trek II: The Wrath of Khan filmindeki ünlü "Genesis Effect" sahnesiyle Hollywood'a tanıtılmıştır. Parçacık efektleri ve hareket bulanıklığı (motion blur) barındıran bu sekans, tamamen bilgisayar grafikleriyle üretilmiş ilk sinema sahnesi olarak tarihe geçmiştir (Chopine, 2011).

Bu süreçte ekibe katılan Disney'in eski animatörü John Lasseter, teknolojinin yaratıcı potansiyelini görerek ekibin ilk sanatçısı olmuş ve Catmull'un vizyonu ile birleşerek The Adventures of André & Wally B. (1984) adlı ilk tamamen 3D bilgisayar yapımı kısa filmi üretmişlerdir. Mali nedenlerle Lucasfilm'in satılığa çıkardığı grafik bölümünü, 1986 yılında Steve Jobs 5 milyon

dolara satın almış ve böylece “Pixar” bağımsız bir şirket olarak kurulmuştur. Şirketin ismi, Alvy Ray Smith’in İspanyolca bir fiil gibi uydurduğu “Pixar” (resim yaratmak) kelimesi ile Loren Carpenter’ın ileri teknoloji çağrışımı yapan “Radar” kelimesinin birleşiminden doğmuştur.

3. PIXAR’IN GELİŞTİRDİĞİ TEKNOLOJİLER VE ENDÜSTRİYİ DÖNÜŞTÜRMESİ

Pixar, yalnızca eğlenceli hikayeler anlatan bir film stüdyosu değil; kendi akademik kütüphanesini oluşturan, bilgisayar grafiklerinin fiziksel yasalarını yazan devasa bir araştırma laboratuvarıdır. Stüdyonun, Ed Catmull’un akademik prensiplerini temel alarak ve “Sanat teknolojiyi zorlar, teknoloji sanata ilham verir” felsefesiyle her yeni filmde karşılaştığı zorlukları aşmak için yayınladığı yenilikler, dijital canlandırma sinemasının altyapısını oluşturmuştur. Dervişoğlu’nun tezinde (2020) kronolojik olarak derlenen bu teknik atılımlar, bilgisayar grafiklerinin evrimini kusursuzca özetlemektedir:

3.1. Temel Görselleştirme Devrimleri: Renderman, Işık ve Gölgeler

Pixar’ın sinema endüstrisine en büyük armağanı, 1988’de ticari olarak piyasaya sürdüğü 3 boyutlu görselleştirme motoru RenderMan’dır. Reyes mimarisi üzerinden geliştirilen bu yazılım, sanal objelerin fiziksel dünyadaki gerçekliğe en yakın şekilde ekrana yansıtılmasını sağlamıştır. Bu başarıya ulaşmak için yıllar içinde sayısız algoritma geliştirilmiştir:

- 1982 - Işık Yansıtma Modeli (Reflectance Model): Robert L. Cook tarafından yayınlanan bu çalışma, nesnelerin ışığı nasıl yansıttığını ve farklı malzemelerin aynı ışık altındaki parlaklık dağılımını hesaplamıştır (Cook, 1982). Metal, plastik, seramik (vazo görselleştirmeleri) gibi dokuların gerçekçi görünmesi bu formüllere dayanır.
- 1984 - Dağıtılmış Işın İzleme (Distributed Ray Tracing): Yine Cook liderliğinde geliştirilen bu sistem, alan derinliğini (depth of field) görünür yüzey hesaplamalarına dâhil ederek yansıma, kırılma ve hareket bulanıklığı sorunlarını çözmüştür (Cook, Porter, & Carpenter, 1984).
- 1984 - Gölgeleme Ağaçları (Shade Trees): Sahnelerdeki sentetik görüntülere sanatsal kontrol mekanizması ekleyen bu yöntem, gölgeleme hesaplamalarını her yüzey tipine göre özelleştirerek esneklik sağlamıştır (Cook, 1984).

- 1987 - Derinlik Haritaları ile Gölge Yumuşatma (Depth Maps): William T. Reeves liderliğindeki ekip, Red's Dream kısa filmi için nesnelerin keşim noktalarındaki sert gölgeleri ve örtüşme hatalarını gideren bir filtreleme algoritması geliştirmiş, yarı gölge etkilerini başarmıştır (Reeves, Salesin, & Cook, 1987).

3.2. Oyuncaklardan Organik Yapılara Geçiş

1995 yapımı Oyuncak Hikayesi (Toy Story) ile devrim yaratan Pixar, plastik yüzeylerin ötesine geçerek insan ve kumaş modellemeleri için teknolojilerini zorlamıştır:

- 1998 - Catmull-Clark Alt Bölümlemelerinin Uygulanması: Geri's Game filmindeki yaşlı adamın yüz hatları, ceket kıvrımları ve ellerindeki organik yapı, Catmull'un yıllar önce geliştirdiği subdivision surfaces algoritmasının RenderMan sistemine mükemmel entegrasyonu ile sağlanmıştır (DeRose vd., 1998).
- 2000 - Derin Gölge Haritaları (Deep Shadow Maps): Tom Lokovic ve Eric Veach, saç, duman, bulut veya kürk gibi yarı saydam nesnelerin içinden geçen ışığın oluşturduğu detaylı ve kesirli derinlik gölgelerini hesaplayan bir sistem geliştirmiştir (Lokovic & Veach, 2000).
- 2003 - Kumaş Simülasyonu (Untangling Cloth): Sevimli Canavarlar (Monsters, Inc.) filminde karakterlerin giysilerinin simülasyonu büyük bir sorundu. Kumaşların hareket sırasında kendi içinden geçmesi (interpenetration) hatasını önlemek için çarpışma ve bükülme algoritmaları yazılmıştır (Baraff, Witkin, & Kass, 2003).
- 2005 - Lpics ve Hacimsel Saçlar: Pixar mühendisleri gerçek zamanlı aydınlatma sürelerini azaltan "Lpics" donanım mimarisini ve saç hacim veren uzaysal hız korelasyon filtrelerini tanıtmıştır.

3.2. Zorlu Çevre Elemanları: Su, Işık Ve Metaller

2006 ve sonrasında Pixar, tamamen fiziksel yasalara odaklanarak filmlerindeki ortam gerçekçiliğini zirveye taşımıştır:

- 2006 - Akışkanlar Dinamiği ve Sular: Su kütlelerinin simülasyonu için yüzey katmanlarını Navier-Stokes tabanlı formüllerle simüle eden hücre yapıları kullanılmıştır (Irving vd., 2006).

- 2006 - Arabalar (Cars) ve Yansımalar (Ray Tracing): Tamamı parlayan metal ve krom kaplama olan Arabalar filmi için Reyes motoru içine Işın İzleme algoritmaları kusursuzca entegre edilerek, arabaların kavisli yüzeylerindeki ortam yansımaları hesaplanmıştır (Christensen vd., 2006). Yine aynı dönemde “Statistical Acceleration” tekniğiyle kamera geçişlerinde arka planda oluşan titreme (flickering) sorunları çözülmüştür.

3.3. Ratatouille (2007) ve Detaylar

Ratatouille filmi, sıvıların, gıdaların ve fare tüylerinin simülasyonu açısından bir dönüm noktasıdır:

- Mutfaktaki tencere ve tavalarda bulunan parlak yüzeyler için ışık kırılması optimizasyonları yapılmıştır.
- Hamur, yumurta ve dökülen sosların (akışkan dinamiği) inandırıcı olması için, gıdaların dilimlenme, doğranma ve sıvı yüzeylere çarpma dinamikleri geliştirilmiştir (Göktekin vd., 2007).
- Fiziksel temas: Bir fare bir cam kavanoza bastırıldığında derisinde oluşan basınç ve form değişikliği fizik motorlarına tanıtılmıştır.
- Karakter iskelet sistemleri (rigging), “Harmonic Coordinates” algoritmasıyla esnekleştirilmiş, yüz mimikleri için ise 170 kontrol noktası tanımlayan “Key Point Subspace Acceleration” (KPSA) geliştirilerek mimik animasyonları 8.7 kat hızlandırılmıştır (Meyer & Anderson, 2007).
- Ayrıca aynı dönemde 3D modellerden 2D kontur çizgileri elde eden (Toon-Style Rendering) bir araç yaratılmıştır.

3.4. Fiziksel Dinamiklerin Mükemmelleştirilmesi

Pixar, detaylardaki doğallığı artırmak adına hız kesmeden yazılımlar üretmeye devam etmiştir:

- 2008: Esnek ve sarkan yüzeylerdeki salınım (overlap) hareketi için “Wiggly Spline” sistemi icat edilmiştir (Kass & Anderson, 2008).
- 2011: Sanal çevrelerin dokunmatik ekranlarla tasarlanmasını sağlayan “Eden” sistemi geliştirilmiştir.
- 2012: Ters ışık (HDR) sahnelerinde ışığın titremesini engelleyen ton eşleme dalgacıkları ve çok çözünürlüklü radyosite önbellekleme sistemleri tanıtılmıştır.

- 2013: Cesur (Brave) filmindeki baş karakter Merida'nın devasa kıvrıkcık saçlarının kendi içinden geçmeden fiziksel rüzgarlarla dalgalanmasını sağlayan "Artistic Simulation of Curly Hair" yayınlanmıştır (Iben vd., 2013). Ayrıca filmdeki devasa orman geometrisi için "Large Scale Geometric Visibility Culling" sistemi kurulmuştur.
- 2014-2015: Karakter deformasyonlarında ağ yapısını (topology) koruyan kodlar yazılmış ; et, mermer, süt gibi nesnelerde ışığın yüzey altına girip dağılmasını (Subsurface Scattering) sağlayan yansıma profilleri geliştirilmiştir (Christensen & Burley, 2015).
- 2016-2017: Kayıp Balık Dori için su altı ortamlarındaki çift yönlü yol izleme (Bidirectional Path Tracing) aydınlatmaları kullanılmış, katı ile sıvının sürtünme tepkileri ve kulak/burun gibi kıkırdaklı yumuşak dokuların ışık geçirgenlikleri modellenmiştir.
- 2018: Coco filmindeki karmaşık Meksika kıyafetleri ve iskelet karakterleri için yüksek ölçekli kumaş simülasyonları tasarlanmıştır. Bao filminde karakterlerin birbirinin içinden geçmesini engelleyen "Clean Cloth Inputs" sistemi kullanılmıştır. İnanılmaz Aile 2 (Incredibles 2) filmindeki "Voyd" karakterinin portal açma yeteneği için ışığın sanal mekânda ışınlanmasını (Teleportation of Light Transport) simüle eden tamamen yepyeni bir "Portal" kodlaması gerçekleştirilmiştir (Coleman vd., 2018).
- 2019: Farklı topolojilere sahip yüzlerin birbiriyle pürüzsüzce dönüştürülmesi, elastik formlardaki (örneğin bebek Jack-Jack karakterinin hamur gibi bükülmesi) katı model deformasyonları ve kas esneklikleri (Kelvinlets algoritmaları) geliştirilerek dijital materyaller üzerinde tam sanatsal hakimiyet kurulmuştur.

SONUÇ

Edwin Earl Catmull'un bilgisayar grafikleri tarihindeki konumu, yalnızca karmaşık algoritmalar yazan bir bilgisayar bilimcisinin ötesinde; ontolojik olarak yeni bir görsel evren inşa eden vizyoner bir bilim insanı ve felsefi bir okulun kurucusu olarak tanımlanmalıdır. İnsanlığın on binlerce yıl önce mağara duvarlarında statik figürlerle başladığı ve 20. yüzyılda optik cihazlar ile selüloit tabanlı geleneksel animasyonla endüstrileştirdiği "harekete can verme" arzusu- nu , matematiksel kodlar aracılığıyla 3 boyutlu dijital bir uzaya taşıyan en temel aktörlerden biri Catmull olmuştur.

Catmull'un Utah Üniversitesi'ndeki erken dönem akademik çalışmaları, günümüz dijital görselleştirme teknolojilerinin temeli niteliğindedir. Geliştirdiği Doku Kaplama (Texture Mapping) ile 2 boyutlu desenleri 3 boyutlu sanal nesnelere sararak onlara gerçekçi yüzey özellikleri kazandırması, Derinlik Tamponu (Z-Buffer) ile üç boyutlu uzayda nesnelerin birbirini örtme ve görünürlük problemini piksel bazında matematiksel olarak çözmesi ve Eğri Yüzeyler (Catmull-Clark Subdivision) algoritmasıyla düşük çözünürlüklü poligonların keskin köşelerini pürüzsüz ve organik formlara dönüştürmesi, dijital ortamda fiziksel gerçekliğin inandırıcı bir biçimde simüle edilebilmesi için gereken zorunlu teorik altyapıyı kurmuştur. Bu bağlamda Catmull, döneminin bilgisayar teknolojilerini salt bir veri işleme veya askeri simülasyon aracı olmaktan çıkarak, yazılıma devasa bir estetik ve sanatsal potansiyel yüklemiştir.

Teorik düzlemdeki bu devrimsel buluşların küresel bir endüstri standardına dönüşmesi ise, Catmull'un salt bir mühendis kimliğinden sıyrılarak New York Teknoloji Enstitüsü (NYIT), Lucasfilm ve nihayetinde Pixar Animation Studios'ta sergilediği stratejik liderlik sayesinde gerçekleşmiştir. Catmull, "Sanat teknolojiyi zorlar, teknoloji sanata ilham verir" felsefesini sağlam bir kurumsal kültüre dönüştürerek, analitik mühendislik disiplini ile duygusal sinematografik anlatımı kusursuz bir biçimde entegre etmeyi başarmıştır.

Pixar çatısı altında, Reyes görüntüleme mimarisi üzerine inşa edilen ve 1988'de ticari olarak piyasaya sürülen RenderMan yazılımı, Catmull'un multi-disipliner vizyonunun en somut ve kalıcı çıktısıdır. RenderMan ekosistemi; ışığın yansıma modellerinden (Reflectance Model), akışkanlar dinamiğine, karmaşık kumaş simülasyonlarından hacimsel gölgelendirmelere (Deep Shadow Maps) kadar uzanan geniş bir yelpazede fiziksel dünyanın matematiksel karşılıklarını üreterek dijital canlandırma sinemasının görsel dilini şekillendirmiştir.

Catmull'un hem bir teknoloji öncüsü hem de ekiplerin yaratıcı potansiyelini en üst düzeye çıkaran bir yönetici olarak sergilediği duruş, sadece animasyon sinemasının değil; modern sinemanın görsel efekt (VFX) süreçlerinin, görüntüleme sistemlerinin, video oyunlarının ve etkileşimli simülasyonların evrimini ve günümüzdeki standartlarını doğrudan belirlemiştir.

Bu bağlamda, Edwin Earl Catmull, yüzyıllardır süregelen klasik çizgi karakter ve 2 boyutlu animasyon algısını kökünden yıkarak, "dijital canlandırma sineması" adı verilen, sınırsız imkanlara sahip ve hiper-gerçekçi yepyeni bir sanat formunun doğuşuna bizzat liderlik etmiştir. Onun akademi ve endüstri arasında kurduğu bu sağlam köprü, insanlığın hayal gücünü dijital çağın kodlarıyla birleştirerek görsel sanatlar tarihinde geri dönülemez ve eşsiz bir dönüm noktası yaratmıştır.

KAYNAKÇA

- Baraff, D., Witkin, A., & Kass, M. (2003). Untangling cloth. *ACM SIGGRAPH 2003 Papers*, 862-870.
- Bendazzi, G. (2015). *Animation: A world history*. CRC Press.
- Buckley, A. M. (2011). *Pixar: The company and its founders*. ABDON Publishing.
- Catmull, E. (2016). *Yaratıcılık A.Ş.: Gerçek ilhamın önünde duran görünmez engelleri aşmanın yolları* (B. Çelik, Çev.). Doğan Egmont Yayıncılık.
- Chopine, A. (2011). *3D art essentials: The fundamentals of 3D modeling, texturing, and animation*. Focal Press.
- Christensen, P. H., & Burley, B. (2015). Approximate reflectance profiles for efficient subsurface scattering. *Pixar Technical Memo*.
- Christensen, P. H., Laur, D., Fong, J., Wooten, W. L., & Batali, D. (2006). Ray tracing for the movie 'Cars'. *Proceedings of the IEEE Symposium on Interactive Ray Tracing*, 1-6.
- Coleman, P., & Froemling, E. (2007). Chop it up! Animation-driven modeling, simulation, and shading in the kitchen. *Pixar Technical Memo*.
- Coleman, P., vd. (2018). Into the Voyd: Teleportation of light transport in *Incredibles 2*. *Pixar Technical Memo*.
- Cook, R. L. (1982). A reflectance model for computer graphics. *ACM Transactions on Graphics*, 1(1), 7-24.
- Cook, R. L. (1984). Shade trees. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics*, 18(3), 223-231.
- Cook, R. L., Porter, T., & Carpenter, L. (1984). Distributed ray tracing. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics*, 18(3), 137-145.
- Cook, R. L., Carpenter, L., & Catmull, E. (1987). The Reyes rendering architecture. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics*, 21(4), 95-102.
- DeRose, T., Kass, M., & Truong, T. (1998). Subdivision surfaces in character animation. *ACM SIGGRAPH 98*, 85-94.
- Dervişoğlu, B. (2020). *Pixar şirketinin, canlandırma sinemasının dijitalleşme sürecinde 3 boyutlu bilgisayar grafiklerinin kullanılmasına etkisi* [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Aydın Üniversitesi.
- Göktekin, T. G., vd. (2007). An effects recipe for rolling dough, cracking eggs and pouring sauce. *Pixar Technical Memo*.

- Iben, H., Meyer, M., Petrovic, L., Soares, O., Anderson, J., & Witkin, A. (2013). Artistic simulation of curly hair. *Proceedings of the 12th ACM SIGGRAPH/Eurographics Symposium on Computer Animation*, 63-71.
- Irving, G., Guendelman, E., Losasso, F., & Fedkiw, R. (2006). Efficient simulation of large bodies of water by coupling two and three dimensional techniques. *ACM SIGGRAPH 2006 Papers*, 805-811.
- Kass, M., & Anderson, J. (2008). Animating oscillatory motion with overlap: Wiggly splines. *ACM SIGGRAPH 2008 papers*, 1-8.
- Lokovic, T., & Veach, E. (2000). Deep shadow maps. *ACM SIGGRAPH 2000 Papers*, 385-392.
- Loop, C., & Schaefer, S. (2008). Approximating Catmull-Clark subdivision surfaces with bicubic patches. *ACM Transactions on Graphics*, 27(1), 1-11.
- Meyer, M., & Anderson, J. (2007). Key point subspace acceleration and soft caching. *ACM SIGGRAPH 2007 papers*.
- Price, D. A. (2008). *The Pixar touch*. Knopf Publishing.
- Reeves, W. T., Salesin, D. H., & Cook, R. L. (1987). Rendering antialiased shadows with depth maps. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics*, 21(4), 283-291.

3. BÖLÜM

KIM BERMAN'IN BASKİRESİMLERİNDE TOPLUMSAL YARALARIN GÖRSELLEŞTİRİLMESİ

Doç. Dr. Buse KIZILIRMAK ÇEKİNMEZ

Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Eğitim Fakültesi

Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı

busekizilirmak@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-9407-5868>

GİRİŞ

Bu çalışma, Güney Afrikalı sanatçı, eğitimci ve aktivist Kim Berman'ın sanatsal pratiğini ve sosyal değişimdeki rolünü incelemeyi amaçlamaktadır. Berman, Artist Proof Studio'nun (APS) kurucu ortağı ve Johannesburg Üniversitesi'nde öğretim üyesi olarak, apartheid sonrası Güney Afrika'da sanatın demokratikleşmesi sürecinde merkezi bir figürdür. Ancak, sanatçının çalışmaları üzerine yapılan literatür taraması, Berman'ın etkisi ve üretkenliği ile kıyaslandığında, hayatı ve sanatını bütüncül bir şekilde ele alan akademik kaynakların sınırlı olduğunu ortaya koymaktadır.

Bu sınırlılığın temel nedeni, Berman'ın halen aktif olarak üreten, sergiler açan ve akademik çalışmalarına devam eden “yaşayan ve güncel” bir sanatçı olmasıyla ilişkilendirilebilir. Sanatçının kariyerine dair biyografik veriler ve kurumsal tarihçe, büyük ölçüde sanatçının kendi dijital arşivlerinden, kişisel web sitesinden ve yönettiği kurumların (APS) kayıtlarından derlenmiştir. Bu durum, sanatçı hakkında ikincil kaynaklardan ziyade birincil verilere dayalı bir okuma yapmayı zorunlu kılmıştır.

Ulusal ve uluslararası literatürde, Berman'ın baskiresim tekniklerini aktiv-

izmle birleştiren kendine özgü metodolojisini derinlemesine inceleyen kapsamlı çalışmaların eksikliği dikkat çekmektedir. Sanatçının birlikte yaratım felsefesi ve baskiresim tekniklerini ustaca kullanımı, onu sadece bir aktivist değil, aynı zamanda teknik bir otorite olarak konumlandırmaktadır. Bu çalışma, mevcut literatürdeki bu boşluğu doldurmak ve Berman'ın teknik ustalığı ile toplumsal müdahaleleri arasındaki ilişkiyi görünür kılmak amacıyla gerçekleştirilmiştir.

1. KİM BERMAN'IN SANATSAL YOLCULUĞU

Johannesburg Üniversitesi (UJ) Görsel Sanatlar Bölümü'nde Profesör ve Artist Proof Studio'nun (APS) kurucusu olan Kim Berman, Güney Afrika sanat ortamında yalnızca bir uygulayıcı değil, aynı zamanda bir aktivist ve akademisyen olarak merkezi bir figürdür. Berman'ın sanatsal pratiği, estetik bir üretim olmanın ötesine geçerek, derin toplumsal adaletsizlikleri incelemek ve dönüştürmek için tehditkâr olmayan bir alan yaratma inancı üzerine kuruludur. 1960 yılında Johannesburg'da doğan Berman, akademik temellerini Witwatersrand Üniversitesi'nde atmış ve 1982 yılında buradan Güzel Sanatlar lisans derecesiyle mezun olmuştur. Güney Afrika'nın apartheid rejimi altındaki en çalkantılı dönemlerinde, eğitimine ve mesleki gelişimine Amerika Birleşik Devletleri'nde devam etme kararı almıştır. Güney Afrika'nın en sancılı dönemlerinden biri olan Apartheid rejiminde, Güney Afrika'nın yerli halkı olan siyahi nüfusunu beyaz yerleşimcilerden ayırmak amacıyla hükümet, siyahlar için toprak rezervleri kurmuştur (Doğan Özcan, 2024). Böyle bir dönemde Berman, ülkesini fiziksel ve ruhsal olarak bölen bu sistematik ayrımcılığa tanıklık ederken, ABD'deki eğitim sürecini teknik bir gelişim olarak değil, onun yerine bu adaletsizliğe karşı küresel bir farkındalık yaratma platformu olarak değerlendirmiştir. 1984 ile 1989 yılları arasında Cambridge, Massachusetts'teki Mixit Studios'ta "Usta Baskiresimci" olarak teknik uzmanlığını geliştirmiş ve özellikle renkli gravür baskılar üzerine yoğunlaşmıştır.

Sherman Teichman'ın (2023) aktardığına göre, Berman henüz yüksek lisans öğrencisiyken sanatını küresel siyasetin görsel dili olarak kullanmaya başlamıştır. Tufts Üniversitesi'ndeki "Uluslararası Terörizm" ve "Batı Şeria ve Gazze" gibi kritik sempozyumların afişlerini tasarlayan sanatçı, bu dönemdeki "korkusuzluğu" ile EPIIC programı kapsamında özel bir onur ödülüne layık görülmüştür.

Güney Afrika'ya dönüşüyle birlikte Berman, 1991 yılında Nhlanhla Xaba ile birlikte Artist Proof Studio'yu kurarak kariyerinin en etkili girişimini baş-

latmıştır. Newtown’da kurulan bu toplum tabanlı baskıresim merkezi, yetenekli sanatçıların eğitimi ve tanıtımı misyonunu üstlenmiş; demokrasiye geçiş sürecindeki Güney Afrika’da kapsayıcı bir sanat alanı yaratmıştır.

Studio için Berman, büyük bir kişisel fedakarlıkta bulunmuş; arabasını ve şahsi eşyalarını satarak Rhode Island’dan 900 kilogramlık devasa bir gravür presi satın almıştır. 1991 yılında, bu presin sığabilmesi için özel olarak seçilen çift kapılı bir depoda kurulan APS, sadece teknik bir üretim alanı değil, demokrasinin nasıl görüneceğini test eden bir laboratuvar olarak tasarlanmıştır (Ferguson, 2019). Kuruluşun temel amacı, yeni demokratik Güney Afrika’nın ruhunu ve ırkçılık karşıtı değerleri yansıtmaktır. Berman, bu vizyonu “ISEE-U” (Seni Görüyorum / Ubuntu) kısaltmasıyla formüle ederek kurumsal bir felsefeye dönüştürmüştür. Ferguson’un (2019) aktardığına göre bu kavram; İnovasyon (Innovation), Öz farkındalık (Self-awareness), Katılım/Bağlılık (Engagement), Mükemmeliyet (Excellence) ve bireyin varlığını topluluğa bağlayan ubuntu ilkelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Güney Afrika Cumhuriyeti ile özdeşleşmiş olan ubuntu kavramı eski bir Afrika dünya görüşünü tanımlar. Temelinde sevgi, şefkat, saygı, paylaşma, birliktelik gibi değerleri barındıran ubuntu felsefesi farklı Afrika topluluklarının dillerinde farklı kelimelerle anılır (Karadağ, 2021). Nitekim Kim Berman, sanatın toplumsal işlevini tam da bu etik zemin üzerine inşa ederek; yaratıcılığı izole bir estetik üretimden ziyade, ben, biz olduğumuz için benim’ ilkesiyle şekillenen ve toplumsal iyileşmeye hizmet eden bir eylem olarak tanımlamaktadır.

Kurumun tarihindeki en kritik kırılma noktası, kurucu ortak Nhlanhla Xaba’nın hayatını kaybettiği ve orijinal stüdyonun yok olduğu 2003 yılındaki trajik yangındır. Bu yıkım, APS için bir son değil, Berman’ın akademik çalışmalarında sıkça vurguladığı “yeniden inşa” sürecinin başlangıcı olmuştur (Artist Proof Studio, t.y.). Yangından kurtarılan yanık baskı parçalarının bir araya getirilerek oluşturulan kolajlar, travma sonrası iyileşmenin ve dirençliliğin en somut sanatsal ifadeleri haline gelmiştir ve iyileşmenin metaforu olmuştur (Berman, 2009). Bu travmatik süreçler ve yeniden inşa çabası, APS’nin uyguladığı Paper Prayers projesinde somut bir iyileşme metodolojisine dönüşmüştür. Proje kapsamında öğrenciler, AIDS nedeniyle kaybettikleri bir yakınları için gravür tekniğiyle bir portre yapmak zorundadır. Bu sanatsal eylem, yası tutmayı ve travma etrafındaki sessizliği kırmayı amaçlamaktadır. Ancak Berman, bu süreci sadece sembolik bırakmamış, projeye katılan herkesin HIV testi yaptırıp durumunu öğrenmesini bir ön şart olarak koşmuştur. Berman’ın hayat kurtarmak için sanat yapma fikri olarak tanımladığı bu yaklaşım, sanatın halk sağlığı krizlerinde aktif bir müdahale aracı olabileceğini göstermektedir (Ferguson, 2019).

Benzer bir sosyal sorumluluk bilinciyle Berman'ın birlikte yaratım felsefesi, Phumani Paper projesiyle ulusal kalkınma projelerine dönüşmüştür. Berman, 1990'larda Güney Afrika'da baskı resim kâğıtlarının tamamının ithal ve pahalı olduğunu fark etmiştir. Boston'daki eğitimi sırasında öğrendiği kâğıt yapımını, yerel ve erişilebilir bir çözüm olarak Güney Afrika'ya getirmiştir. Öğrenciler birer araştırmacı gibi çalışarak istilacı bitki türlerini kâğıda dönüştürmenin kimyasını çözmüşlerdir (Berman, 2007). 1998-1999 yıllarında Ekvador'a yaptığı araştırma gezisinin ardından, el yapımı kâğıt üretimini bir yoksullukla mücadele aracı olarak kullanan bu proje, devlet tarafından finanse edilerek ülke genelinde 20 farklı birimin kurulmasını sağlamıştır.



Şekil 1. Kim Berman, *Sanatçı Kitapları, Kuru Kazıma Tekniği, 1986*

Kaynak: URL1

Kim Berman'ın sanatsal üretimi, estetik bir kaygıdan ziyade, demokrasiyi tamamlanmış bir yapı olarak değil, sürekli güncellenen ve evrilen dirençli bir sistem olarak gören bir eylemlilik hali üzerine kuruludur. Berman (2018), *Finding Voice* adlı temel eserinin sonuç bölümünde bu süreci nehirde sal yolculuğu metaforuyla açıklar: “Akıntılar, sığ sular ve engellerle dolu bu yolculukta hayatta kalmak, bireysel bir çabadan çok güvenilir yoldaşlarla birlikte kürek çekmeyi gerektirir.” Bu yaklaşım, Berman'ın (2009) Batı merkezli bireyselci sanat anlayışını reddederek, Güney Afrika'nın “Ben, biz olduğumuz için benim” ilkesine dayanan Ubuntu felsefesini sanat pratiğine entegre etmesinin bir sonucudur. Elizabeth Gunter'in (2019) analiziyle, Berman'ın pratiği sanatçı, öğrencilerine ve izleyicilerine dayatılan kurallara uyum sağlamak yerine, onlara muhalefet etme hakkı tanıyan nadir bir özgürlük alanı sunmaktadır.

Bu politik içerikler, Berman'ın malzeme seçimini ve baskı tekniklerini de

şekillendirmiştir. Litografıyı fazla düz bularak reddeden sanatçı, konularının ağırlığını ve karmaşıklığını yansıtabilmek için monotip, kuru kazıma ve asite indirgeme gibi daha doğrudan ve fiziksel müdahaleye açık tekniklere yönelmiştir. Heymans'ın (2019) aktardığına göre, The Artists' Press'ten Mark Attwood ile yaptığı çalışmalarda, duman baskıları üretirken yüzey derinliğini elde edebilmek için dokuz farklı katman kullanmıştır.

Berman (2007) için sanatçı, bilgiyi dönüştürme yeteneğine sahip olan, risk alan ve elindeki her türlü malzemeyi amaçlı bir şekilde kullanan kişidir. Sanatçı, dumanı sadece teknik bir araç olarak değil, kavramsal bir paradoks olarak kullanır: *“Duman, ateşi çağrıştırırken aynı zamanda onu gizler. Bu şekilde hem maskeler hem de açığa çıkarır, hem boğar hem de güzelleştirir.”* (Latitudes Editorial, 2025). Bu teknik, Berman'ın işlerinde politik gerçeğin hem görünür kılındığı hem de sisli bir belirsizlikle örtüldüğü ikili bir estetik yaratmaktadır. Kim Berman'ın Lowveld Yangını serisi, sanatçının ateş ve dumanı sadece fiziksel bir doğa olayı olarak değil, Güney Afrika'nın toplumsal dönüşümündeki sancıları belgeleyen güçlü birer metafor olarak kullandığı en çarpıcı örneklerden biridir. Simone Heymans (2019) ile yaptığı röportajda *“Duman da bir sembol mü?”* sorusuna Kim Berman *“Evet”* yanıtını veriyor. Devamında *“Ama duman, alev yoksa sis veya pus olarak da yorumlanabilir...”* sorusuna *“Duman aynı zamanda gizlemeyle de ilgilidir.”* cevabını vermektedir.



Şekil 2. Telin Ötesinden: Lowveld Yangını I, Yedi renkli litografi, 57,5 x 76,5 cm
Kaynak: URL 2

Şekil 2’de de görüldüğü gibi izleyici ile yanan manzara arasına çekilen dikenli tel, kompozisyonun en belirleyici öğesidir. Bu seride dikenli telin kullanılması, apartheid’in sembolik manzarasını hatırlatan bir bariyeri temsil ediyor. Şeffaf katmanlama ile “yeni bir Güney Afrika’nın kırık vaatlerinin si-

yasi aldatmacası veya ihaneti arasında bir gerilim hattıdır. (The Artists' Press, t.y.). Görsellerdeki yoğun ve boğucu atmosferi yaratan duman ise Berman'ın ifadesiyle gizleme işlevi görmektedir. Ateş, yeni bir büyüme için yer açmak üzere bir yanma ve arınma sürecini sembolize ederken; duman, gerçeği boğmakta ve havasız bırakmaktadır. Sonuç olarak Berman'ın bu kompozisyonları, dikenli tellerin çizdiği sınırlar ve dumanın yarattığı belirsizlik üzerinden, ülkenin politik gerçekliğinin hem maskelendiği hem de ifşa edildiği görsel bir tanıklık sunmaktadır.



Şekil 3. *Bahar Fırtınası II, Monobaskı, 48 x 64 cm Kaynak: URL 2*

Bahar Fırtınası adlı monobaskılar (**Şekil 3**), adalet ve insanlık dengesini bozan savaşın, sosyal ve çevresel hasarın izlerini çağrıştırmaktadır. Yangınlar, uzun zamandır sanat eserlerimde hem yıkıcı hem de yenileyici bir metafor olarak yer almaktadır. Güzellik ve acının paradoksunu; aynı zamanda dumanla dolu bir gökyüzünden ortaya çıkan ışığın umudunu barındırıyorlar. Bu serisi üzerine Kim Berman'ın yorumu şu şekildedir; “Dört baskıdan oluşan her bir seri için, ince kâğıt üzerine kaba bir kömür çizimiyle başladım; bunu alüminyum litografik plakaya aktardık ve kademeli olarak monotip katmanları oluşturduk. Tıpkı için için yanan bir ateşin bir andan diğerine değişmesi gibi, görüntüler de değişiyor; duman katmanları yanmış manzarayı ortaya çıkarıyor ve gizliyor.” (The Artists' Press, t.y.)

Neil Dundas, Berman'ın ateş imgesini kullanımını çift yönlü bir okumayla analiz eder: Ateş, bir yandan apartheid rejiminin şiddetini ve yıkımını temsil ederken, diğer yandan toprağın yenilenmesi için gerekli olan ekolojik bir döngüyü, yani arındırıcı bir gücü simgeler. Sanatçı, baskı plakası üzerindeki mürekkebi silerek, kazıyarak ve yeniden işleyerek aslında toplumsal hafıza-

nın üzerindeki katmanları kaldırmakta ve izleyiciyi görmeye davet etmektedir. Dundas'ın perspektifinden bakıldığında, Berman'ın sanatı pasif bir gözlemcilikten çıkarak, travmatik olayların görsel bir tanığına ve iyileşme sürecinin aktif bir katılımcısına dönüşmektedir.



Şekil 4. Göletteki Kırmızı Kurdeleler I, Dokuz renkli litografi, 50 x 66 cm
Kaynak: URL 2

Kim Berman'ın dokuz renkli litografi tekniğiyle ürettiği Göletteki Kırmızı Kurdeleler I adlı eseri, ilk bakışta pastoral bir doğa manzarası izlenimi verse de, sanatçının HIV/AIDS krizine dair tanıklığını belgeleyen derin bir politik ağıt niteliğindedir. Simone Heymans (2019) ile gerçekleştirdiği röportajda Berman, bu eserin kavramsal altyapısını şu şekilde açıklamaktadır; “O dönemde HIV farkındalık kampanyalarıyla çok ilgilidim ve sürekli ölümle uğraşıyordum, çünkü ülke çapında kurduğumuz Phumani Paper Projeleri’ndeki kadınlar ölüyordu. Göletteki düşmüş kırmızı yaprakları gördüğümde, bana sadece kırmızı kurdeleler gibi göründüler ve HIV/AIDS pandemisi etrafındaki sessizlik ve damgalamadan ölen projelerimizdeki insanları çok güçlü bir şekilde çağırtırdı... Yani nilüferler hem güzeldi hem de alttaki çürümeyi ve kokuşmuşluğu örtüyordu.” (Heymans,2019). Art Africa (2006) dergisindeki incelemede vurgulandığı üzere Berman, durgun su teması ile yüzeyde sakın görünen ancak yakından bakıldığında balçık ve kokuşmuşluk barındıran suların üzerine, anma kurdelelerini andıran alev kırmızısı çiçekler yerleştirmiş; insan figürünün bulunmadığı ancak atıklar ve tellerle insan izinin hissedildiği ekolojik ve politik bir eleştiri sunmuştur.

Kim Berman'ın sanat pratiğinde ayçiçeği, klasik sanat tarihindeki canlı ve ı ışık dolu temsillerinin aksine, hüzünlü bir tanıklığın ve toplumsal direncin sem-

bolü olarak yeniden kodlanmıştır. Sanatçı, bu imgenin doğuşunu kişisel bir trajediyle temellendirir: Birlikte büyüdüğü kuzeni Beverly'nin başarısız bir rutin ameliyat sonucu hayatını kaybetmesinin ardından ayçiçeği tarlaları, Berman için kolektif kederi ifade eden yas tutanların görsel karşılığına dönüşmüştür. Ancak bu yas, pasif bir kabullenme değil, dönüştürücü bir eylemliliktir.



Şekil 5. Kim Berman, *Bev İçin Yas Tutanlar*, 1997, *Akuatint mezzotint*
Kaynak: URL 3

Robyn Sassen'in (2025) aktardığına göre, Berman'ın gravür plakalarında ki ayçiçeği “başka bir şey yapmaktadır.” O, güneşin olmadığı politik bir alanda var olmakta ve başını hüznle eğmektedir. Çünkü güneşe dönmesi beklenen bu çiçek, Berman'ın karanlık ve monokrom dünyasında ışığı değil, zulümleri, yangınları ve ardından gelen yeniden doğuşu izlemektedir. Ayçiçeği, Berman'ın kariyeri boyunca eserlerinde her zaman mevcut olan ancak ufuklarını domine etmede asla küstahça veya aşırı duygusal olmayan, sessiz ama köklü bir alt tema haline gelmiştir. Kavrulmuş ve boynu bükük formlar, efsanevi anlamda her daim yeşil kalan bitkiler değildir. Aksine, sonsuz bir uyanıklık duygusuyla toprağa kök salmışlardır. Onlar, savaşın ve toplumsal hoşnutsuzlukların getirdiği “gerçeküstü gerçekliklere” tanıklık eden, kolektif hafızanın sessiz nöbetçileridir.

Kim Berman, 2025 yılında Johannesburg Üniversitesi Sanat Galerisi'nde açtığı Remembering and Forgetting: Landscapes in Dialogue (Hatırlamak ve Unutmak: Diyalog Halindeki Manzaralar) sergisiyle 31 yıllık akademik kariyerini ve aktivist kimliğini bir retrospektifle taçlandırmıştır. Moving Cube (2024) ve Latitudes Editorial (2025) metinlerinde belirtildiği üzere, bu sergi Berman'ın kendini yeniden icat etme sürecidir. Sergi, kasıtlı yıkımın hasar verdiği manzaralar ile bu yıkımın içinde hala barınan insanlık umudunu yansıtmaktadır. Serginin kavramsal çerçevesi, sanatçının yakın zamanda ev ofisinde yaşadığı

ikinci bir yangınla şekillenmiştir. Berman (2025), bu yangının 2003'teki APS travmasını yeniden uyandırdığını belirtir. Ancak bu kez ateş, Yas Tutan Ay-
çiçekleri serisinde olduğu gibi, tohumlarını dökerek sürekli yeniden büyüyen
doğasıyla, kolektif kederin içindeki umudu simgeler.

SONUÇ

Kim Berman üzerine yapılan bu çalışma, baskiresmin sadece teknik bir yöntem değil, aynı zamanda toplumu değiştiren güçlü bir araç olduğunu göstermektedir. Berman, kariyeri boyunca sanatçı, aktivist ve eğitimci kimliklerini birbirinden ayırmamıştır. Bireysel başarıya odaklanan Batılı sanat anlayışının aksine, o, Güney Afrika'nın 'birlikte var olma' (Ubuntu) felsefesini benimsemiş ve herkesin katılabildiği, dayanışmaya dayalı yeni bir sanat modeli yaratmıştır. Bu bağlamda Berman'ın metodolojisi, sanatı hayat kurtarmak ve sesi olmayanlara ses vermek için stratejik bir araç olarak kullanmasıyla özgündür. Sanatçının görsel dilinde izlenen evrim, Güney Afrika'nın politik dönüşümüyle paralel bir seyir izlemektedir.

Sonuç olarak Kim Berman'ın baskiresimleri, Neil Dundas'ın da işaret ettiği gibi, pasif birer manzara tasviri değil, toplumsal hafızanın üzerindeki katmanları kazıyan aktif birer tanıklık belgesidir.

KAYNAKÇA

- Artist Proof Studio. (t.y.). About APS. Artist Proof Studio. [<https://artistproofstudio.co.za/pages/about-aps>]. Erişim Tarihi: 07. 02 .2026
- Berman, K. (2007). A case study of Phumani Paper as a Community Engagement initiative at the University of Johannesburg. *Education as Change*, 11(3), 37–45. <https://doi.org/10.1080/16823200709487180>
- Berman, K. (2010). Exploring the link between art, social justice and health. T. Starkey & J. Jordaan (Ed.), *Proceedings of the 'Art and Social Justice' International Conference içinde* (s. 65-78). Durban: Durban University of Technology.
- Berman, K. (2025). Remembering and Forgetting: Landscapes in Dialogue [Exhibition Catalogue Foreword]. Kim Berman Artist. [<https://www.kimberman.net/>]
- Berman, K. S. (2009). Agency, imagination and resilience: Facilitating social change through the visual arts in South Africa [Yayımlanmamış doktora tezi]. University of the Witwatersrand.

- Berman, K. S. (2018). Finding voice: A visual arts approach to engaging social change. University of Michigan Press. <https://doi.org/10.1353/book.57361>
- Dundas, N. (t.y) <https://www.kimberman.net/neil-dundas> Erişim Tarihi: 07.02.2025
- Ferguson, L. (2019, March 7). Art as a Revolutionary Force. Tufts Now. <https://now.tufts.edu/2019/03/07/art-revolutionary-force>
- Gunter, E. (2019). Book review: Finding voice: a visual arts approach to engaging social change. SOTL in the South, 3(1), 111-112.
- Heymans, S. (2019). Transformative art practice: a conversation with Kim Berman. ASAI (Africa South Art Initiative). [https://asai.co.za/wp-content/uploads/2021/08/ASAI_Word-View_Simone-Heymans_Kim-Berman_2019.pdf]. Erişim Tarihi: 07.02.2026
- Karadağ, E. (2021). Küreselleşme Çağında Güney Afrika'nın Ubuntu Ruhü, Africania-İnönü Üniversitesi Uluslararası Afrika Araştırmaları Dergisi, 1(2), 69-79.
- Latitudes Editorial. (2025, August 6). Remembering and Forgetting: Landscapes in Dialogue a solo exhibition by Kim Berman. Latitudes Online. [<https://editorial.latitudes.online/blog/posts/remembering-and-forgetting-landscapes-in-dialogue-a-solo-exhibition-by-kim-berman/>]. Erişim Tarihi: 07.02.2026
- Moving Cube. (2024). Kim Berman :: Remembering and Forgetting: Landscapes in Dialogue. University of Johannesburg Art Gallery. [<https://movingcube.uj.ac.za/reading/kim-berman-remembering-and-forgetting-landscapes-in-dialogue/>] Erişim Tarihi: 06.02.2026
- Teichman, S. (2023, October 26). Kim Berman. The Trebuchet. [<https://www.the-trebuchet.org/blog/2022/10/10/kim-berman>]. Erişim Tarihi: 07.02.2026
- The Artists' Press. (t.y.). Kim Berman. [<https://www.artprintsa.com/kim-berman.html>]. Erişim Tarihi: 07.02. 2026
- University of Johannesburg. (2025). Prof Kim Berman: Research Profile. <https://pure.uj.ac.za/en/persons/kim-berman/>. Erişim Tarihi. 07.02.2026

İNTERNET KAYNAKLARI

URL 1: <https://www.kimberman.net/state-of-emergency>

URL 2: <https://www.artprintsa.com/kim-berman.html>

URL 3. <https://www.kimberman.net/home/sunflowers-in-mourning>

4. BÖLÜM

1200 °C BAZ VİTRİFİYE BÜNYE İÇERİSİNE TUFAL KATKISI İLE RENKLİ BÜNYE ELDE ETME ÇALIŞMASI

İzzet ÇOLPAN

Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi,

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü,

Seramik ve Cam Programı,

izzetcolpan@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-4122-6264>

Doç. Dr. Leyla KUBAT

Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi

Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi,

Seramik ve Cam Programı

leyla.kubat@bilecik.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-4751-4055>

GİRİŞ

Tufal, çelik sıcak haddeleme işlemlerinde haddeleme değirmeninin bir yan ürünüdür. Genellikle yaklaşık %70 demir ve eser miktarda demir dışı metaller ve alkali bileşikler içerir. Tufal, çelik endüstrisi tarafından bir atık yan ürün olarak ele alınır, bu nedenle geri dönüştürülmesi ve yeniden kullanılması esastır. Tufalin kimyasal bileşimi, üretilen çeliğin türüne ve kullanılan işleme göre değişir. (Jikar P.C., Dhokey N.B. 2021).

Türkiye’de uzun yıllar dikkate alınmayan ve sadece bir atık olarak değerlendirilen Tufal, geri kazanımı için entegre tesislerde birtakım uygulamalar dışında herhangi bir projenin yürütülmediği bir yan üründür. %97,16 oranında

metalik ve oksijen ile bağlı demir içeren bu malzeme uzun yıllardır demir – çelik tesislerinde atık olarak düşünülüp belli bir sahada biriktirilerek hurda olarak satılmış veya işlem maliyeti sebebiyle üretim sahasından uzaklaştırılmıştır. Türkiye’deki haddehanelerde miktarı tam olarak bilinmemekle birlikte üretilen çeliğin %4-5’i oranında Tufal olduğu varsayılmaktadır (Cengiz, Sakarya, Ekin, Bilgiç, 2021)

Türkiye Çelik Üreticileri Derneği 2025 aralık ayı basın bülteni verilerine göre; Türkiye 2025 yılında 38,1 milyon ton ile dünya çelik üretiminde 7. Sıradaki konumunu muhafaza etti. (<https://celik.org.tr/tr/bilgi-merkezi/basin-bulteni/basin-buelteni-aralik-2025>)

Bu veriler doğrultusunda tufalin ciddi miktarda bir yan ürün olarak meydana geldiği görülmektedir.

Seramik de doğal kaynakların belirlenen bir kompozisyonda istenilen özellikleri karşılayacak şekilde bir araya getirilmesiyle oluşmaktadır. Kil-Kaolin, feldspat ve kuvars seramikte başlıca kullanılan hammaddelerdir. Seramik sektörü, yüksek enerji ihtiyacı ve kısıtlı kullanılabilir doğal hammadde kaynağı nedeniyle maliyeti yüksek bir sektördür. Süreç içerisinde artan ihtiyaç ve azalan uygun doğal kaynaklar; alternatif malzemelerin önemini artırmıştır.

Katkı herhangi bir madde içine onu oluşturan temel malzemeler olan kil, kuvars feldspat su vb. dışında belli miktarlarda katılan ve oranları şekillendirme yöntemlerine göre farklılık gösteren malzemeler olarak tanımlanmaktadır. Seramik bünyede çeşitli hammaddeler, şekillendirme süreçlerine bağlı olarak akışkanlığı, bağlayıcı ve plastikliği sağlamak için gerekli katkı maddeleri ilavesiyle şekillendirmeye hazırlanmaktadır. Seramik bünyelere eklenen katkı maddeleri ürünün niteliklerini belirlemek ve geliştirmek amacı ile kullanılmaktadır. (Poyraz, 2021)

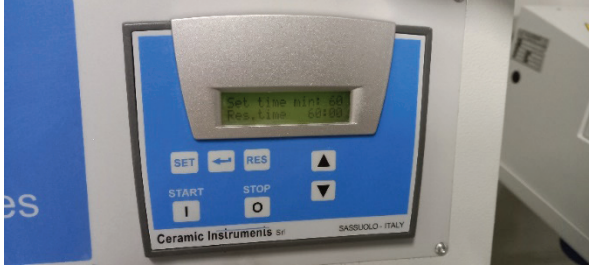
Endüstriyel üretimin dışında, sanatsal üretimlerde ve bireysel çalışmalarda ise hammaddelerdeki bu değişkenlik çok fazla sorun olmayabilir. Hammaddedeki kimyasal ve fiziksel farklılıklar (alkali oksit, silisyum dioksit, alüminyum oksit ve diğer oksitlerin miktarları, pişme rengi, şekillendirme yöntemlerine uygunlukları) üretilen formlarda çamur, sır ve astar bünyeleri açısından görsel zenginlik olarak katkı sağlayabilir. (Çakı, Kubat Ş., Kubat L., 2012)

Bu araştırmada da bir demir çelik fabrikasına ait üretim sırasında ortaya çıkan “Tufal” malzemesinin 1200 °C vitrikiye bünye içerisindeki boyar bir katkı malzemesi olarak etkileri araştırılmıştır.

1. TUFALİN HAZIRLANMA İŞLEMLERİ

1.1. Malzeme Hazırlama Prosesi

Bu çalışmada renkli seramik çamur bünye oluşturmak için Türkiye’de demir çelik üretimi yapan bir fabrikadan temin edilen tufal ve bir vitrifiye döküm çamuru kullanılmıştır. İlk olarak tufal karakterizasyon işlemleri ve uygun homojen tane boyutuna gelmesi için seramik bilyeli jet değirmende sulu olarak 1 saat kadar öğütülmüştür.



Görsel 2 Jet Değirmeninin Dijital Ayarlanmış Ekranı



Görsel 3 Jet Değirmeninin Açılması



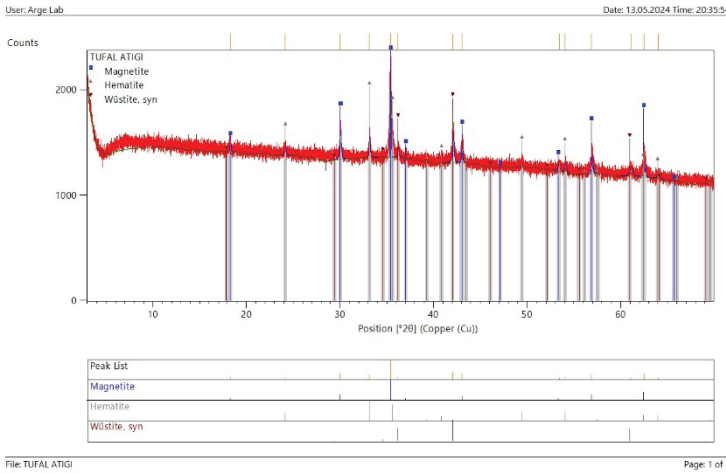
Görsel 4 Tufalin Elekten Geçirilmesi ve Behere Alınması

Sulu olarak öğütülen Tufal, öğütme suyuyla beraber 180 mikron elekten geçirilip beher içine alınmıştır. Beher içinde aşağı çökmesi beklenilerek, elde edilen çökelti nemini atması için 105 °C sıcaklıktaki etüvde kurutulmuştur.

1.2. Malzemenin Karakterizasyon İşlemleri

Tufal bünyesindeki nem uzaklaştırıldıktan sonra, mineralojik ve kimyasal analizi yapılmıştır.

XRD analizi, numune içinde tahribat oluşturmamayan, az bir numune ile malzemenin içindeki mineral yapıyı tespit etmemizi sağlayan ileri bir analiz yöntemidir.



Görsel 5 XRD Analiz Sonucu

Tufal numunesinin XRD analizi incelendiğinde malzemenin demir minerallerinden; vüstit (FeO), hematit (Fe_2O_3) ve manyetit (Fe_3O_4) minerallerinden meydana geldiği görülmüştür.

Tablo 1 XRF Cihazı ile Kimyasal Analiz Sonucu

	Fe_2O_3	MnO	SiO_2	Al_2O_3	CuO	CaO	Cr_2O_3	MgO
	%97.4		%0.60	%0.37	%0.25	%0.15	%0.14	%0.08

XRF cihazı ile kimyasal analizle de malzemeyi meydana getiren elementlerin ağırlıkça yüzdesel dağılımını elde edilmektedir.

BULGULAR

XRD ve XRF sonuçlarına bakıldığında, numunenin demirin çeşitli fazlarından oluştuğu, malzemenin %95'inden fazlasının demir oksitten meydana geldiği görülmüştür. Ayrıca eser miktarda krom ve mangan gibi renk vermede yardımcı elementlerin olduğunun tespiti yapılmıştır.

1.3. Malzemenin Karakterizasyon İşlemi Sonrası Kalsinasyonu

Çalışmanın bu aşamasında tufalin kararlı hale gelmesi ve seramik çamur içinde homojen olarak dağılarak renk vermesi için kalsinasyon işlemine alınmıştır. Kül fırında, 1200 °C sıcaklıktaki bünye içinde kullanılacağı için 1220 °C sıcaklıkta kalsinasyon işlemi yapılmıştır. Kalsinasyon sonrası sıcaklığın etkisiyle sertleşen tufal, tekrar jet değirmende, bu sefer de kuru olarak, 1 saat kadar tekrar öğütülür. Öğütme sonrası toz hale gelen malzeme 90 mikron elekten geçirildikten sonra çamura eklemeye hazır hale gelmiştir.



Görsel 6 Kalsinasyon Sonrası Elekten Geçirilmiş Tufal

2. TUFALIN BAZ VİTRİFİYE BÜNYEDE KULLANIMI

2.1.-Tufalin İlavesi

İlave edilecek seramik çamurunun, katı madde/su oranı dikkate alınarak baz bünyenin katı miktarına göre artan oranlarda (%1, %5,%10,%15,%20) artı

tufal ilavesi yapılmıř ve deneme plakası elde edilmek  zere al ı kalıba d k m  ger ekleřtirilmiřtir. Sonrasında 1200 °C’de piřirimi yapılmıřtır.



G rsel 7 Mikserde Karıřtırma ve Al ı Kalıba D k m 

2.2.-Tufalin VC  amuruna %5 İlave Sonrası; Kuru K   lme, Toplu K   lme, Kuru Mukavemet, Piřme Mukavemeti, Su Emme ve Deformasyon De erlerine Etkisi

Ayrıca %5 Tufal ilavesi sonrasında baz  amurun d k m ve piřme  zelliklerini nasıl etkiledi ini tespit etmek i in 4 adet  ubuk ve 3 adet plaka d k lm řtir. Bir adet  ubuk kuru mukavemetin tespitinde bir di eri de piřirim sonrasında piřme mukavemetini  l mek i in kullanılmıřtır. Di er 2  ubuk deformasyon  zelliklerinin tespitinde kullanılmıřtır. Plakalardan birinde, kumpas ile iřaretlenme yapılarak; kuru ve piřme sonrasında da toplu k   lme de erleri hesaplanmıřtır.



G rsel 8 Plaka ve  ubuklar

Bir katkı olarak, baz vitrifiye çamuru içerisine %5 tufal ilavesi sonrası çamurun değerlerini olumlu veya olumsuz yönde etkileyip etkilemediğini görmek adına döküm ve pişme özellikleri belirlenmiş; baz reçeteye ait değerler ile katkı sonrası değerler kıyaslanmıştır.

Tablo 2 Baz Vitrifiye ve Tufal İlavesi Sonrası Değerler

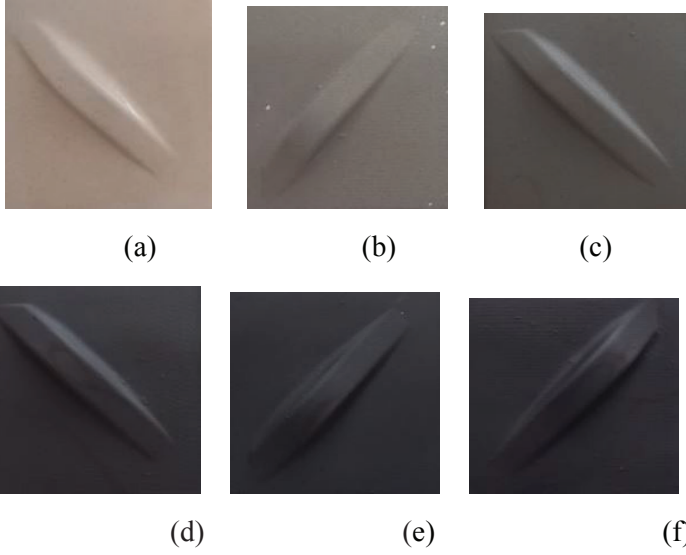
Testler	Baz Vitrifiye	+ %5 Tufal İlave
Kuru Küçülme	%2,5	%2,5
Toplam Küçülme	%11	%11
Deformasyon	22-24	26-30
Su Emme	%0.03	%0.01
Kuru Mukavemet	28-30	28.14

SONUÇ VE ÖNERİLER

Tufal malzemesinin kimyasal, mineralojik analizi, döküm ve pişme özellikleri sonucunda, artistik olarak 1200 °C’de boyar bir katkı malzemesi olarak kullanılabileceği tespit edilmiştir.

Baz bünyeye, artan oranlarda yapılan tufal ilavesinde çamurun rengini koyulaştırmaktadır.

Aynı zamanda, %5 oranında baz bünyeye katıldığındaki döküm ve pişme özelliklerinin de artistik olarak seramikte kullanılabileceği görülmüştür.



Görsel 9 1200 °C Pişirim Sonrası (a) Baz, (b) %1, (c) %5, (d) %10, (e) %15, (f) %20 Tufal İlaveli Seramikler

TEŞEKKÜR

Çalışmaya maddi ve manevi destek veren Creavit ARGE ve Tasarım Merkezi'ne teşekkür ederim.

KAYNAKÇA

- Poyraz M. (2021). *Seramik Bünyede Farklı Katkı Maddeleri ve Artistik Uygulamalar*: Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat Dergisi
- Çakı, M., Kubat, Ş., & Kubat, L. (2012). *Balıkesir Dursunbey Kilinin Seramik Bünyelerde Hammadde olarak Kullanımı*. Sanat ve Tasarım Dergisi, 2(2), 147-162.
- Cengiz U., Sakarya B., Ekin B., Bilgiç M. (2021) *Sürdürülebilir Kaynakların Değerlendirilmesi "Çelik Üretiminde Tufal Kullanımı"*. EFRS.
- Jikar P.C., Dhokey N.B. (2021). *Overview on production of reduced iron powder from mill scale waste*. Materials Today: Proceedings (<https://celik.org.tr/tr/bilgi-merkezi/basin-bulteni/basin-buelteni-aralik-2025>)

5. BÖLÜM

SANAT EĞİTİMİ SÜRECİNDE ESTETİK ALGI: GÜZEL SANATLAR LİSELERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Elinur ERKUMRU

elinurerkumru@gmail.com

orcid: 0009-0000-0523-7371

Doç. Dr. Murat ASLAN

Gazi Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi

murataslan@gazi.edu.tr

orcid: 0000-0002-3698-2232

GİRİŞ

Sanat eğitimi, bireyin yalnızca sanatsal üretim becerilerini geliştirmeyi amaçlayan bir alan olmanın ötesinde, estetik algı, eleştirel düşünme ve görsel kültür okuryazarlığı gibi çok boyutlu kazanımları içeren kapsamlı bir eğitim sürecini ifade etmektedir. Özellikle görsel imgelerin gündelik yaşamı kuşattığı çağdaş toplumlarda, bireyin estetik değerleri ayırt edebilme ve sanatsal nitelik taşıyan yapıtları değerlendirebilme becerisi, sanat eğitiminin temel çıktılarından biri olarak önem kazanmaktadır (Eisner, 1998; Freedman, 2003).

Estetik algı, bireyin sanat yapıtlarıyla ve görsel çevresiyle kurduğu ilişkinin niteliğini belirleyen, duyuşsal, bilişsel ve duygusal boyutları içeren karmaşık bir süreçtir. Bu süreç, doğuştan gelen bir yeti olarak değil; eğitim, deneyim ve kültürel etkileşim yoluyla biçimlenen ve geliştirilebilen bir bilinç alanı olarak ele alınmaktadır (Parsons, 2002, s. 24–37). Sanat eğitimi, estetik algının bu yönüyle ele alınmasını sağlayan temel disiplinlerden biri olarak, bireyin sanatsal değer yargılarını yapılandırmasında belirleyici bir rol üstlenmektedir.

Güzel sanatlar liseleri, estetik algının bilinçli ve sistemli biçimde geliştirildiği özel eğitim kurumları olarak sanat eğitimi alanında ayrıcalıklı bir konuma sahiptir. Bu kurumlarda öğrenim gören öğrenciler, erken yaşlardan itibaren sanat tarihi, estetik kuramlar, uygulamalı sanat çalışmaları ve sanat eleştirisi gibi farklı alanlarla eş zamanlı olarak karşılaşmakta; bu çok yönlü eğitim süreci, öğrencilerin estetik yargılarının biçimlenmesinde etkili olmaktadır (San, 2001a, s. 23–34; Kırıçoğlu, 2005). Bu bağlamda güzel sanatlar liseleri, estetik algının eğitim yoluyla nasıl şekillendiğinin incelenebileceği önemli bir araştırma alanı sunmaktadır.

Çok yönlü bir alan olan sanat, bireyi bilişsel, fiziksel ve ruhsal anlamda etkileyebilme özelliğine sahiptir. Günümüz sanatı kavramsal süreçte herhangi bir konu, malzeme, teknik, mekân vb. unsurları sınırlandırmayarak her alandan üretimine olanak sağlamaktadır (Kayahan & Çevik, 2020, s. 536). Öte yandan çağdaş görsel kültür, estetik algının gelişimini yalnızca sanat eğitimi bağlamında değil, popüler kültür ve medya aracılığıyla da etkilemektedir. Kitsch estetik, bu bağlamda sanatsal derinlikten ziyade yüzeysel beğeni ve hızlı tüketim üzerine kurulu bir estetik anlayışı temsil etmekte; özellikle genç bireylerin estetik tercihlerinde belirleyici bir rol oynamaktadır (Congdon & Blandy, 2005, s. 197–210). Sanat eğitimi süreci, bu tür estetik yönelimler karşısında eleştirel bir bilinç geliştirmeyi hedeflemekte; öğrencilerin sanatsal değeri ayırt edebilme becerilerini güçlendirmeyi amaçlamaktadır.

Bu kitap bölümü, güzel sanatlar liselerinde öğrenim gören öğrencilerin estetik algılarını sanat eğitimi, estetik deneyim ve kitsch olgusu çerçevesinde ele almayı amaçlamaktadır. Bölümde öncelikle estetik algıya ilişkin kuramsal yaklaşımlar tartışılmakta, ardından öğrencilerin estetik algılarına ilişkin seçilmiş nicel bulgular sunulmakta ve bu bulgular sanat eğitimi bağlamında değerlendirilmektedir. Çalışma, estetik algının eğitimsel bir çıktı olarak ele alınabileceğini ortaya koyarak, sanat eğitimi alanındaki kuramsal ve uygulamalı tartışmalara katkı sunmayı hedeflemektedir.

1. ESTETİK ALGI VE SANAT EĞİTİMİ BAĞLAMINDA GÜZEL SANATLAR LİSELERİ

Estetik algı, bireyin sanat yapıtlarıyla ve görsel çevresiyle kurduğu ilişkinin temelini oluşturan, çok boyutlu bir algılama ve değerlendirme süreci olarak ele alınmaktadır. Sanat eğitimi alan yazınında estetik, yalnızca güzeli algılama ya da bireysel beğeni geliştirme ile sınırlı bir kavram olarak görülmemekte;

bireyin duyuşal, duygusal ve bilişsel süreçlerini bütüncül biçimde kapsayan bir bilinç alanı olarak tanımlanmaktadır (Hamblen, 1988, s. 81–90). Bu bağlamda estetik algı, sanat eğitiminin merkezinde yer alan ve bireyin sanatsal düşünme biçimini doğrudan etkileyen temel bir yapı taşı oluşturmaktadır.

Estetik kavramının sanat eğitimi içerisindeki konumu, tarihsel süreçte farklı yaklaşımlar doğrultusunda ele alınmıştır. Hamblen (1988), estetiğin sanat eğitimi alanında uzun süre kapsayıcı ve merkezi bir kavram olarak kullanıldığını; zamanla bireysel zevk, tercih ve değer yargılarıyla ilişkilendirilerek yeniden tanımlandığını belirtmektedir (s. 81-90). Bu yaklaşım, estetik algının evrensel ve değişmez bir yapıdan ziyade, kültürel, toplumsal ve bireysel etkenlerle biçimlenen dinamik bir süreç olduğunu ortaya koymaktadır. Dolayısıyla estetik algı, bireyin içinde bulunduğu çevre, aldığı eğitim ve karşılaştığı görsel imgeler doğrultusunda sürekli olarak yeniden şekillenmektedir (Parsons, 2002, s. 24–37).

Estetik algının oluşumunda estetik deneyim belirleyici bir rol üstlenmektedir. Dewey’e (2007) göre estetik deneyim, bireyin yaşantılarıyla bütünleşen ve anlam kazanan bir süreçtir; bu süreçte birey, sanat yapıtıyla yalnızca yüzeysel bir karşılaşma yaşamamakta, aynı zamanda derinlikli bir algılama ve anlamlandırma sürecine dâhil olmaktadır. Parsons (2002) ise estetik deneyimi, sanat yapıtının estetik niteliklerinin kavranması süreci olarak tanımlamakta ve bu sürecin bireyin estetik yargılarının temelini oluşturduğunu vurgulamaktadır. Bu çerçevede estetik algı, estetik deneyimlerin sürekliliği içerisinde gelişen ve derinleşen bir bilinç alanı olarak değerlendirilmektedir (s. 24–37). Bu durum kültür ürünlerinin üretilmesi, dağıtılması, tüketilmesi süreci ve bu süreçte teknoloji ile kitle iletişim araçlarının örgütlenmesiyle ilişkilidir. Dolayısıyla kitle iletişim araçlarını elinde bulunduran nüfuslar ya da gruplar iktisadi ve siyasal alanlarla sınırlı olmayan bu savaşa kültürü de ekleyerek popüler görsel kültürün oluşumuna neden olmuştur (Dilli, Mamur & Alakuş, 2016, s. 211).

Sanat eğitimi, estetik algının bilinçli biçimde yapılandırılmasını sağlayan temel eğitim alanlarından biridir. Eisner (1998), sanat eğitiminin bireyin algısal duyarlılığını artırarak dünyayı çoklu bakış açılarıyla değerlendirme becerisi kazandırdığını ifade etmektedir. Bu süreçte öğrenciler, sanat eserlerini yalnızca biçimsel özellikleri üzerinden değil; tarihsel bağlamları, içeriksel anlamları ve sanatsal değer ölçütleri doğrultusunda değerlendirmeyi öğrenmektedir. Böylece estetik algı, sezgisel bir beğeni düzeyinden, bilinçli ve temellendirilmiş estetik yargılar düzeyine evrilmektedir (Efland, 2002).

Bu noktada estetik algı, yalnızca soyut bir kavram olarak değil, aynı zaman-

da eğitimsel bir çıktı olarak ele alınabilmektedir. Öğrencilerin estetik algılarındaki değişim; sanatsal tercihler, estetik ölçütleri kullanma biçimleri ve sanatsal değer yargıları üzerinden gözlemlenebilmekte ve değerlendirilebilmektedir (Parsons, 2002; Eisner, 1998). Özellikle güzel sanatlar liseleri gibi yoğun sanat eğitimi sunan kurumlarda, estetik algının bu yönüyle incelenmesi, sanat eğitiminin etkisini somut veriler üzerinden değerlendirme olanağı sunmaktadır.

Güzel sanatlar liseleri, estetik algının sistemli ve yoğun biçimde ele alındığı özel eğitim kurumları olarak öne çıkmaktadır. Bu okullarda öğrenim gören öğrenciler, erken yaşlardan itibaren sanat tarihi, estetik kuramlar, uygulamalı sanat çalışmaları ve sanat eleştirisi gibi farklı disiplinlerle karşılaşmaktadır. Bu çok yönlü eğitim ortamı, öğrencilerin estetik algılarının yalnızca sezgisel düzeyde kalmasını engelleyerek, bilinçli ve temellendirilmiş estetik yargılar geliştirmelerine olanak tanımaktadır (San, 2010; Kırıçoğlu, 2005).

Bununla birlikte estetik algı, yalnızca okul ortamında edinilen bilgi ve deneyimlerle sınırlı değildir. Öğrencilerin içinde bulundukları sosyo-kültürel çevre, aile yapısı, medya ve popüler kültür aracılığıyla maruz kaldıkları görsel imgeler de estetik algının oluşumunda etkili olmaktadır (Freedman, 2003). Günümüz görsel kültüründe hızla üretilen ve tüketilen imgeler, estetik algının sınırlarını belirsizleştirmekte; sanatsal değer ile yüzeysel beğeni arasındaki ayrımı karmaşık hâle getirmektedir. Bu durum, estetik algının sanat eğitimi bağlamında ele alınmasını daha da önemli kılmaktadır.

2. ESTETİK ALGI, ESTETİK DENEYİM VE KİTSCH OLGUSU

Estetik algı, bireyin sanat yapıtlarıyla kurduğu ilişkinin niteliğini belirleyen temel bir değerlendirme süreci olarak ele alınmaktadır. Bu süreç, yalnızca duysal beğeniye dayalı bir tepki değil; bireyin kültürel birikimi, sanatsal bilgisi ve deneyimleri doğrultusunda yapılandırılan çok katmanlı bir bilinç alanıdır. Sanat kuramları, estetik algının bireysel sezgilerden bağımsız olmadığını; ancak bu sezgilerin eğitim, deneyim ve kültürel etkileşim yoluyla biçimlendiğini ortaya koymaktadır (Parsons, 2002, s. 24–37).

Estetik algının oluşumunda estetik deneyim, merkezi bir konuma sahiptir. Dewey’e (2007) göre estetik deneyim, bireyin yaşantılarıyla bütünleşen, anlam ve değer kazanan bir süreçtir. Bu süreçte sanat yapıtı, izleyici için pasif bir nesne olmaktan çıkarak, etkin bir anlamlandırma alanına dönüşmektedir. Estetik deneyim sırasında bireyin duysal algıları, duygusal tepkileri ve bilişsel değerlendirmeleri eş zamanlı olarak devreye girmekte; bu bütünlük estetik yargıların

temelini oluşturmaktadır. Dolayısıyla estetik algı, tekil bir anlık tepki değil, sürekli gösteren deneyimlerin bir sonucu olarak gelişmektedir (Dewey, 2007; Parsons, 2002, s. 24–37).

Sanat eğitimi, estetik deneyimin yapılandırılmasında ve estetik algının geliştirilmesinde belirleyici bir role sahiptir. Eisner (1998), sanat eğitiminin bireyin algısal duyarlılığını artırarak estetik farkındalık geliştirdiğini ve bu farkındalığın bireyin dünyayı çoklu bakış açılarıyla değerlendirmesine olanak tanıdığını belirtmektedir. Sanat eğitimi sürecinde öğrenciler, sanatsal imgeleri yalnızca biçimsel özellikleriyle değil; içerik, bağlam ve sanatsal amaçlar doğrultusunda değerlendirmeyi öğrenmektedir. Bu durum, estetik algının sezgisel bir beğeni düzeyinden bilinçli ve temellendirilmiş bir estetik yargı düzeyine evrilmesini sağlamaktadır (Efland, 2002).

Parsons'ın estetik gelişim kuramı, estetik algının yaş, deneyim ve eğitimle birlikte aşamalı olarak geliştiğini ortaya koymaktadır. Bu kurama göre bireyler, estetik değerlendirme süreçlerinin erken evrelerinde kişisel beğeni ve duygusal tepkilere dayalı yargılar geliştirirken; ilerleyen evrelerde biçimsel özellikler, sanatsal niyet ve içerik gibi ölçütleri kullanmaya başlamaktadır (Parsons, 2002, s. 24–37). Sanat eğitimi, bu gelişim sürecini destekleyen en önemli faktörlerden biri olarak, öğrencilerin estetik yargılarının daha karmaşık ve eleştirel bir yapıya kavuşmasına katkı sağlamaktadır.

Günümüzde estetik algının ele alınması gereken önemli boyutlardan biri de görsel kültürdür. Freedman'a (2003) göre çağdaş bireyler, dijital medya, reklamlar ve popüler kültür ürünleri aracılığıyla yoğun bir görsel imgeler dünyası içerisinde yaşamaktadır. Bu görsel doygunluk ortamı, estetik algının biçimlenmesinde güçlü bir etki yaratmakta; sanatsal değer ölçütlerinin belirsizleşmesine yol açabilmektedir. Görsel kültürün bu etkisi, özellikle genç bireylerin estetik tercihleri üzerinde belirleyici olmaktadır.

Bu bağlamda kitsch olgusu, çağdaş estetik algının anlaşılmasında önemli bir kavramsal çerçeve sunmaktadır. Kitsch, sanatsal derinlikten ziyade tanıdıklık, duygusal yoğunluk ve kolay tüketilebilirlik üzerine kurulu bir estetik anlayışı temsil etmektedir. Baudrillard (2016), kitsch'i simülasyon ve aşırı göstergellik bağlamında ele almakta; gerçekliğin yerini alan taklit imgeler üzerinden estetik algının yüzeyselleştiğini vurgulamaktadır. Kitsch estetik, çoğu zaman sanatsal özgünlükten uzak, tekrar eden ve genelleştirilmiş imgeler aracılığıyla izleyicide hızlı ve güçlü duygusal tepkiler üretmektedir.

Kitsch olgusunun estetik algı üzerindeki etkisi, özellikle genç bireyler açısından dikkat çekicidir. Popüler kültürün ürettiği kitsch imgeler, estetik ter-

cihlerde kısa vadeli haz ve tüketim odaklı bir yönelim oluşturabilmektedir. Bu durum, sanatsal değerin derinlik, özgünlük ve düşünsel içerik gibi ölçütler yerine yüzeysel çekicilik üzerinden değerlendirilmesine neden olmaktadır (Fisher & Williams, 2004). Sanat eğitimi alan öğrenciler açısından bu durum, estetik algının sınındığı ve yeniden yapılandırıldığı bir gerilim alanı yaratmaktadır.

Sanat eğitimi, kitsch estetik karşısında estetik algının geliştirilmesinde eleştirel bir işlev üstlenmektedir. Öğrencilerin sanatsal değeri yüksek yapıtlarla kitsch özellikler taşıyan imgeler arasındaki farkı ayırt edebilme becerisi, estetik bilincin önemli bir göstergesi olarak değerlendirilmektedir. Bu ayrım süreci, yalnızca bilgi aktarımıyla değil; karşılaştırma, estetik deneyim ve eleştirel düşünme yoluyla desteklenmektedir (San, 2001a, s. 23–34; Kırıçoğlu, 2005). Sanat eğitimi ortamları, öğrencilerin görsel kültürü sorgulamalarına ve estetik ölçütlerini bilinçli biçimde kullanmalarına olanak tanımaktadır.

Güzel sanatlar liselerinde öğrenim gören öğrenciler açısından estetik algı, sanat eğitimi ile görsel kültür arasındaki etkileşim içerisinde şekillenmektedir. Bu öğrenciler, bir yandan sanatsal değer ölçütleriyle tanışırken; diğer yandan popüler görsel kültürün etkileriyle karşı karşıya kalmaktadır. Bu durum, estetik algının çatışmalı ve dinamik bir yapı sergilemesine neden olmaktadır. Sanat eğitimi süreci, bu çatışmayı estetik bilinç lehine dönüştürmeyi hedefleyen pedagojik bir çerçeve sunmaktadır.

Bu bölümde ele alınan estetik algı, estetik deneyim ve kitsch olgusu, güzel sanatlar liselerinde öğrenim gören öğrencilerin estetik yargılarının hangi kuramsal temeller üzerinde şekillendiğini ortaya koymaktadır. Oluşturulan bu kuramsal zemin, bir sonraki bölümde ele alınacak bulguların anlamlandırılması ve yorumlanması açısından temel bir referans noktası oluşturmaktadır.

3. BULGULAR

3.1. Güzel Sanatlar Liselerinde Öğrencilerin Estetik Algılarına İlişkin Bulgular

Bu bölümde, güzel sanatlar liselerinde öğrenim gören öğrencilerin estetik algılarına ilişkin bulgular, araştırmanın amacı doğrultusunda seçilmiş tablolar üzerinden sunulmaktadır. Bulguların aktarımında, estetik algının hangi değişkenler doğrultusunda farklılaştığını ortaya koyan veriler esas alınmış; kitap bölümü hacmine uygun olmayan ayrıntılı istatistiksel tablolar değerlendirme dışı

bırakılmıştır. Her bulgu, dayandığı tablo ile birlikte ele alınmış ve tabloların hemen altında analitik yorumlara yer verilmiştir.

Tablo1. Öğrencilerin Estetik Kuramlarına Ait Görselleri Tercih Etme Durumları

Kuram	Ort.	ss	Düzye
Biçimci	3,465	.791	Yüksek
Yansıtmacı	1,904	.567	Düşük
İşlevsel	2,357	.563	Düşük
Anlatımcı	2,161	.548	Düşük

Tablo 1 incelendiğinde, öğrencilerin estetik kuramlara ait görseller karşısındaki tercihlerinin kuramsal dağılım açısından dengeli olmadığı görülmektedir. Bulgular, öğrencilerin en yüksek ortalama ile biçimci kurama ait görselleri tercih ettiğini; yansıtmacı, işlevsel ve anlatımcı kuramlara yönelik tercihlerinin ise daha düşük düzeyde kaldığını göstermektedir. Bu durum, öğrencilerin sanat eserlerini değerlendirirken içerik, işlev ya da ifade boyutlarından ziyade biçimsel düzen, kompozisyon ve görsel yapı gibi unsurlara daha fazla odaklandıklarını düşündürmektedir. Dolayısıyla estetik algının, farklı kuramsal boyutlar arasında eşit bir yönelim sergilemekten ziyade, biçimsel özellikler temelinde şekillendiği söylenebilir.

Tablo 2. Sınıf Düzeyine Göre Öğrencilerin Estetik Tercihleri

Sınıf	Estetik Kuramları											
	Biçimci			Yansıtmacı			İşlevsel			Anlatımcı		
	Ort	ss	Düzye	Ort	ss	Düzye	Ort	ss	Düzye	Ort	ss	Düzye
9. Sınıf	3,600	.779	Yüksek	1,856	.445	Düşük	2,323	.520	Düşük	1,980	.541	Düşük
10. Sınıf	3,362	.772	Orta	1,775	.413	Çok Düşük	2,237	.415	Düşük	2,227	.527	Düşük
11. Sınıf	3,342	.809	Orta	2,021	.630	Düşük	2,442	.641	Düşük	2,139	.553	Düşük
12. Sınıf	3,575	.864	Yüksek	1,962	.754	Düşük	2,425	.661	Düşük	2,354	.530	Düşük

Tablo 2 incelendiğinde, tüm sınıf düzeylerinde biçimci kurama yönelik tercihlerin diğer kuramlara kıyasla daha yüksek olduğu görülmektedir. 9. ve 12. sınıf düzeyinde biçimci kuram “yüksek” düzeyde; 10. ve 11. sınıfta ise “orta” düzeyde tercih edilmiştir. Bu durum, sınıf düzeyi değişse de öğrencilerin sanat eserlerini değerlendirirken biçimsel özelliklere yönelme eğiliminin süreklilik gösterdiğini düşündürmektedir.

Yansıtmacı kurama ilişkin tercihler tüm sınıf düzeylerinde düşük kalmış, 10. sınıf düzeyinde ise “çok düşük” olarak belirlenmiştir. İşlevsel kuram tercihlerinin de tüm sınıflarda “düşük” düzeyde olduğu görülmektedir. Anlatımcı kuram ise 9. sınıfta daha düşük bir ortalama sergilerken, üst sınıf düzeylerinde kısmi bir artış göstermiş; özellikle 12. sınıfta diğer sınıflara göre daha yüksek bir ortalamaya ulaşmıştır. Bununla birlikte bu artış, genel düzeyin “düşük” kategorisinden çıkmasını sağlamamıştır.

Sınıf düzeyleri karşılaştırmalı olarak değerlendirildiğinde, üst sınıflarda (özellikle 11. ve 12. sınıfta) yansıtmacı ve anlatımcı kuramlara yönelik ortalamalarda görece bir artış olduğu görülmektedir. Bu durum, öğrencilerin sınıf düzeyi ilerledikçe sanat eserlerini yalnızca biçimsel özellikler üzerinden değil, içerik ve ifade boyutları açısından da değerlendirmeye daha açık hale gelmiş olabileceklerini düşündürmektedir. Ancak genel tablo dikkate alındığında, biçimci yaklaşımın tüm sınıf düzeylerinde baskın değerlendirme eğilimi olmaya devam ettiği söylenebilir.

Tablo 3. Kitsch Özellikler Taşıyan Görseller ile Sanatsal Değer Taşıyan Yapıtlar Arasındaki Tercihler

Kuram	Ort.	ss	Düzyem
Kitsch	2,888	.608	Orta
Sanat Yapıtı	2,554	.601	Düşük

Tablo 3 incelendiğinde, öğrencilerin kitsch içerikli görsellere yönelik tercih düzeylerinin “orta”; sanat yapıtı olarak sınıflandırılan görsellere yönelik tercihlerinin ise “düşük” düzeyde olduğu görülmektedir. Ortalama puanlar karşılaştırıldığında, öğrencilerin kitsch görsellere sanat yapıtlarına kıyasla daha yüksek bir yönelim sergilediği anlaşılmaktadır.

Bu bulgu, öğrencilerin estetik tercihlerini belirlerken daha doğrudan algılanabilir, dikkat çekici ve görsel olarak hızlı etki üreten imgelerle daha kolay ilişki kurabildiklerini düşündürmektedir. Buna karşılık, sanat yapıtı niteliğinin

deki görsellerin tercih düzeyinin düşük kalması, öğrencilerin bu tür eserleri değerlendirme süreçlerinde daha seçici ya da daha temkinli bir yaklaşım sergilediklerine işaret edebilir.

Ancak burada ortaya çıkan fark, mutlak bir değer karşılaştırmasından ziyade, öğrencilerin mevcut estetik yönelimlerini yansıtmaktadır. Dolayısıyla sonuçlar, öğrencilerin görsel beğeni eğilimlerinin biçimsel ve doğrudan etkili imgeler lehine şekillenebildiğini; estetik ayırım yapma süreçlerinin ise çok boyutlu bir gelişim alanı olarak ele alınabileceğini düşündürmektedir.

Tablo 4. Cinsiyete Göre Öğrencilerin Estetik Algılarındaki Farklılaşma

Cinsiyet	Estetik Kuramları											
	Biçimci			Yansıtmacı			İşlevsel			Anlatımcı		
	Ort	ss	Düzy	Ort	ss	Düzy	Ort	ss	Düzy	Ort	ss	Düzy
Kız	3,430	.784	Yüksek	1,868	.520	Düşük	2,322	.517	Düşük	2,088	.507	Düşük
Erkek	3,676	.825	Yüksek	2,117	.781	Düşük	2,564	.776	Düşük	2,610	.598	Orta

Tablo 4 incelendiğinde, hem kız hem de erkek öğrencilerin en yüksek ortalama puanı biçimci kuramda aldığı ve bu kuramın her iki cinsiyette de “yüksek” düzeyde tercih edildiği görülmektedir. Bu durum, cinsiyetten bağımsız olarak öğrencilerin sanat eserlerini değerlendirirken biçimsel özelliklere yönelme eğiliminin baskın olduğunu göstermektedir.

Yansıtmacı ve işlevsel kuramlara ilişkin tercihler her iki cinsiyet grubunda da “düşük” düzeydedir. Bununla birlikte erkek öğrencilerin bu iki kuramda kız öğrencilere kıyasla daha yüksek ortalamalara sahip olduğu görülmektedir. Benzer biçimde anlatımcı kuramda da erkek öğrencilerin ortalaması daha yüksek olup “orta” düzeye ulaşırken, kız öğrencilerde bu düzey “düşük” olarak belirlenmiştir.

Bu bulgular, her iki cinsiyet grubunda biçimsel değerlendirme eğiliminin ortak bir özellik olduğunu; ancak erkek öğrencilerin içerik, işlev ve ifade boyutlarına yönelik değerlendirmelerinde görece daha yüksek bir yönelim sergilediklerini düşündürmektedir. Bununla birlikte söz konusu farklılıklar, genel estetik yönelimin yapısını değiştirecek düzeyde değildir; biçimci yaklaşım her iki grupta da baskın konumunu korumaktadır.

3.2. Sanat Eğitimi Süresine Göre Kitsch Estetik Karşısında Eleştirel Tutum

Sanat eğitimi süresi arttıkça öğrencilerin estetik tercihlerinde belirli yönelimlerin ortaya çıktığı görülmektedir. Özellikle üst sınıf düzeylerinde, öğrencilerin yalnızca biçimsel özelliklere dayalı tercihlerle sınırlı kalmadıkları; estetik değerlendirme süreçlerinde içerik ve ifade boyutlarını da daha fazla dikkate almaya başladıkları anlaşılmaktadır. Bununla birlikte kitsch içerikli görsellere yönelik yönelim tamamen ortadan kalkmamakta; ancak sanat eğitimi süreciyle birlikte bu tercihlere karşı daha temkinli ve seçici bir yaklaşım geliştiği gözlemlenmektedir.

Bu durum, sanat eğitiminin yalnızca teknik beceri kazandırmakla sınırlı olmadığını; aynı zamanda estetik ayırım yapabilme ve eleştirel değerlendirme geliştirme süreçlerini de desteklediğini düşündürmektedir. Dolayısıyla sanat eğitimi süresi, öğrencilerin estetik bilinç düzeylerinin şekillenmesinde etkili bir değişken olarak değerlendirilebilir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bu çalışmada, güzel sanatlar liselerinde öğrenim gören öğrencilerin estetik algıları; sanat eğitimi, estetik kuramlar ve çağdaş görsel kültür bağlamında ele alınmıştır. Kuramsal çerçevede estetik algının öğrenilebilir ve geliştirilebilir bir yapı olduğu ortaya konulmuş; bulgular bölümünde ise bu kuramsal yaklaşım, seçilmiş nicel veriler aracılığıyla somutlaştırılmıştır. Elde edilen bulgular, estetik algının tek boyutlu ya da durağan bir özellik olmadığını; eğitim süreci, bireysel deneyimler ve görsel kültür etkileşimi içerisinde şekillenen dinamik bir yapı sergilediğini göstermektedir.

Bulgular, öğrencilerin estetik kuramlara ait görseller karşısındaki tercihlerinin homojen bir dağılım göstermediğini ortaya koymuştur. Öğrencilerin önemli bir kısmının biçimsel özelliklere dayalı görsellere yöneldiği; içerik, işlev ve ifade boyutlarını merkeze alan yaklaşımların ise daha sınırlı düzeyde tercih edildiği görülmektedir. Bu durum, estetik algının yalnızca kuramsal bilgiye değil; bireyin görsel deneyimleri ve içinde bulunduğu kültürel ortamla kurduğu ilişkiye bağlı olarak biçimlendiğini göstermektedir. Bu bulgu, estetik algının kültürel ve deneyimsel boyutuna dikkat çeken Parsons'ın (2002) estetik gelişim kuramı ile örtüşmektedir.

Araştırma sonuçları, sınıf düzeyine bağlı olarak öğrencilerin estetik tercihlerinde belirgin bir gelişim süreci olduğunu ortaya koymaktadır. Alt sınıf düzeylerinde estetik değerlendirmelerin daha çok biçimsel özellikler üzerin-

den şekillendiği; üst sınıf düzeylerinde ise içerik, ifade ve sanatsal bağlam gibi ölçütlerin değerlendirme sürecine daha fazla dâhil edildiği görülmektedir. Bu bulgu, estetik algının sanat eğitimi süreci içerisinde aşamalı olarak geliştiğini ve eğitim yoluyla dönüştürülebilir bir yapı sergilediğini desteklemektedir. Eisner'in (1998) sanat eğitiminin algısal duyarlılığı geliştirdiğine yönelik görüşleri, bu sonucu kuramsal olarak temellendirmektedir.

Bulguların dikkat çekici bir diğer yönü, kitsch özellikler taşıyan görseller ile sanatsal değeri yüksek yapıtlar arasındaki tercihlere ilişkindir. Bazı öğrencilerin kitsch estetik taşıyan imgeleri tercih etmesi, çağdaş görsel kültürün estetik algı üzerindeki etkisini açık biçimde ortaya koymaktadır. Popüler kültür, dijital medya ve hızlı tüketim pratikleri, öğrencilerin estetik yargılarını etkileyen güçlü etmenler olarak öne çıkmaktadır. Sanat eğitimi süresi arttıkça öğrencilerin kitsch içerikli görsellere yönelik tercihlerinde görece bir temkinlilik ve seçicilik eğilimi gözlemlenmektedir. Bu durum, sanat eğitiminin estetik algıyı derinleştiren ve yüzeysel beğeni kalıplarını sorgulatan bir işlev üstlendiğini göstermektedir (Baudrillard, 2016; Freedman, 2003).

Cinsiyet gibi bireysel değişkenlere bağlı olarak estetik algıda ortaya çıkan farklılıklar, estetik yargıların yalnızca bilişsel değil; duyuşsal ve toplumsal boyutları da içeren bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Bu bulgu, estetik algının bireyin toplumsal deneyimleri ve kimlik oluşum süreçleriyle ilişkili olduğunu ortaya koymakta; estetik değerlendirmenin kültürel bağlamdan bağımsız düşünülemeyeceğini desteklemektedir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, güzel sanatlar liselerinde öğrenim gören öğrencilerin estetik algılarının; sanat eğitimi, estetik deneyim ve görsel kültür etkileşimi içerisinde çok boyutlu bir yapı sergilediği görülmektedir. Bulgular, sanat eğitiminin yalnızca teknik beceriler kazandıran bir alan olmadığını; aynı zamanda estetik bilinç, eleştirel düşünme ve sanatsal değer yargılarının gelişimini destekleyen temel bir eğitim alanı olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda estetik algı, sanat eğitiminin önemli bir eğitimsel çıktısı olarak değerlendirilebilmektedir.

Sonuç olarak bu çalışma, güzel sanatlar liselerinde estetik algının incelenmesinin, sanat eğitiminin niteliğini değerlendirmede önemli bir gösterge sunduğunu ortaya koymaktadır. Öğrencilerin estetik yargılarının hangi ölçütler doğrultusunda şekillendiğinin anlaşılması, sanat eğitimi programlarının geliştirilmesine ve görsel kültür karşısında eleştirel estetik bilincin güçlendirilmesine katkı sağlayabilir. Bu yönüyle çalışma, estetik algının sanat eğitimi bağlamında ele alınmasına yönelik kuramsal ve uygulamalı tartışmalara katkı sunmaktadır.

KAYNAKÇA

- Baudrillard, J. (2016). *Tüketim toplumu: Söylenceleri/yapıları* (8. baskı). Ayrıntı Yayınları.
- Congdon, K. G., & Blandy, D. (2005). What? Clotheslines and pop beads aren't trashy anymore?: *Teaching about kitsch. Studies in Art Education*, 46(3), 197–210.
- Dewey, J. (2007). *Art as experience*. Penguin.
- Dilli, R. Mamur, N. ve Alakuş, A. O.(2016). Sanat ve tasarım eğitimi alan üniversite öğrencilerinin popüler görsel kültüre yönelik eleştirel yaklaşımları. *Milli Eğitim Dergisi*, 45 (211), 187-209.
- Efland, A. D. (2002). *Art and cognition: Integrating the visual arts in the curriculum*. Teachers College Press.
- Eisner, E. W. (1998). *The kind of schools we need*. Heinemann.
- Fisher, R., & Williams, M. (2004). *Unlocking creativity: Teaching across the curriculum*. Routledge.
- Freedman, K. (2003). *Teaching visual culture: Curriculum, aesthetics, and the social life of art*. Teachers College Press.
- Hamblen, K. (1988). Approaches to aesthetics in art education: A critical theory perspective. *Studies in Art Education*, 29(2), 81–90.
- Kayahan, Z., & Çevik, N. (2020). Disiplinlerarası atölye çalışmalarına bir örnek: Baskiresim-seramik yaklaşımları. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 26 (45), 535-545.
- Kırıçoğlu, O. T. (2005). *Sanatta eğitim*. Pegem A Yayıncılık.
- Parsons, M. (2002). Aesthetic experience and the construction of meanings. *Journal of Aesthetic Education*, 36(2), 24–37.
- San, İ. (2001a). *Sanat ve eğitim* (3. baskı). Ütopya Yayınları.
- San, İ. (2001b). Sanatlar eğitimi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 34(1), 23–34.

6. BÖLÜM

KÜLTÜREL MİRASIN DİJİTALLEŞMESİ: BULDAN DOKUMALARININ YAPAY ZEKÂ İLE GİYSİ TASARIMINA AKTARIMI

Öğr. Gör. Dr. Nezla ÜNAL

Pamukkale Üniversitesi Denizli Teknik Bilimler

MYO Tasarım Bölümü Moda Tasarımı Programı

nezlaunal@pau.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-2689-3666>

GİRİŞ

Dokumacılık, insanlık tarihinin en eski üretim şekillerinden biri olup, sadece günlük ihtiyaçları karşılamakla kalmamış, aynı zamanda bir kültürel ifade aracı olarak da rol oynamıştır. Anadolu, tarih süresince zengin dokuma becerileriyle tanınmış ve bu beceriler, nesilden nesile aktarılmasıyla günümüze kadar gelmiştir. Bu çerçevede, Denizli iline bağlı Buldan ilçesi, hem Osmanlı dönemi hem de Cumhuriyet sonrası dönemlerde dokuma ürünleriyle meşhur olan önemli bir yerleşim yeridir. Özellikle kilim ve düz dokuma örtüler, hem kullanım eşyası hem de kültürel bir simge olarak dikkat çekmektedir. Tarihsel olarak derin köklere sahip olan el dokumaları, malzemesinden üretim yöntemine, renginden motifine kadar sergiledikleri yerel çeşitliliklerle Türk kültürünün önemli bir unsuru olarak değerlendirilmektedir. Bireylerin hisleri, düşünceleri ve yaşam anlayışları ile yaşadıkları bölgenin gelenek, görenek, inanç, estetik anlayışı ve kültürel unsurlarına göre belirli özellikler taşıması, bu dokumaları kültürel bir öge haline getirmiştir (Koca ve Karaoğulları, 2025: 188).

Anadolu'daki geleneksel el dokumaları, yalnızca fiziksel kültür ürünleri olarak değil, aynı zamanda sosyal, kültürel ve sembolik bir iletişim aracı olarak

da görülmektedir. Dokuma eserleri sayesinde kadınların toplumsal rollerini, inançlarını ve estetik bakış açılarını dile getirdikleri gözlemlenmektedir (Erbek, 2002:). Bu bağlamda halılar ve düz dokuma yaygıları, somut olmayan kültürel miras kapsamında korunması ve incelenmesi gereken değerli kültürel unsurlardır.

Döşeme, divan gibi çeşitli işlevlere sahip, genellikle motifli, yoğun, kıl veya yün dokuması olan zemin örtülerine kilim ögesi denir. Türk kilimleri, her iki tarafı da benzer görünüşte olan dokuma ürünleridir. Atkı ipliğinin aynı zamanda motif ipliği olarak kullanılması ve motifler ile zemin arasındaki ilişkilerin son derece ustaca tasarlanması sonucunda, birbirini tamamlayan motiflerin ortaya çıkması farklı bir sanat biçimi oluşturur (Soysaldı, 2009:4).

Günümüzde geleneksel el yapımı halı, kilim ve düz dokuma ürünlerine olan ilgi arttıkça, bu tür örnekleri çeşitli yerlerde ve kişilerde koruma çabaları önemli bir mesele haline gelmektedir. Son zamanlarda dokuma ticareti yapan bireyler, köyleri dolaşarak camilerde veya halkın elinde bulunan değerli örnekleri toplayıp, bunların yerine fabrika yapımı yeni halılar bırakmaktadır. Bu alışverişin farkında olmayan halk, yeni halı almanın sevinci içinde, ellerindeki tarihi önemi olan objelerin değerini yitirmekte ve kaybetmektedir (Acar, 1978:159-228).

Denizli bölgesi, tarih süresince tekstil dokuma alanındaki zenginliğini sürdürmüştür. Tarih öncesi kalıntılardan günümüz dönemine dek uzanan süreçte, her çağda kumaş üretimi ile ilgili belgeler mevcuttur. Laodikeia antik yerleşiminde bulunan kumaş atölyeleri, dokuma ve boyaları bulmak, bunun en belirgin örneklerindendir (Akoğlu, 2018: 929). Denizli'nin Buldan ilçesi ise, dokumacılık tarihi açısından öne çıkan, kültürel zenginliğini koruyan bir merkezdir ve dokumacılık burada usta-çırak ilişkisiyle nesilden nesile aktarılmaktadır (Güzdüz ve Öz, 2025: 480).

Buldan dokumaları, kullanılan doğal malzemeler, renkler ve motiflerle estetik ve işlevsel açıdan eşsiz bir özellik taşımaktadır (Yıldırım, 2016). Buldan, tarih boyunca özellikle ipek ve pamuklu kumaşları ile tanınmış olmasının yanı sıra, kilim ve düz dokuma örtüleri de önemli bir üretim alanı yaratmıştır. Osmanlı devrinde, sarayın ihtiyacına yönelik kumaşların üretildiği biliniyor; ayrıca çarşaf, peştamal ve havlu gibi ev tekstili ürünlerinin yanı sıra kilimlerin de ticari bir değer taşıdığı belgelerle doğrulanmıştır (Yörük, 2015: 146). İlçenin doğal yapısı, iklim şartları ve ticaret yollarına yakınlığı, dokuma sanatının gelişiminde katkı sağlamıştır. Osman Gazi, Osmanlı Devleti'nin kurucusu olarak Buldan'dan hediye olarak, kırmızı

kumaşlar, ipek ve pamuklu peştamal, bürgü ile peşkir gibi ürünler almıştır (Uğurlu A., 2006).

Sanayileşmenin sonucu olarak geleneksel kumaş üretiminde bir düşüş söz konusu olmuştur. Fakat Buldan’da, kadın kooperatifleri ve turizme yönelik üretim faaliyetleri sayesinde el dokuma ürünlerinin yaşatılması amacıyla çaba sarf edilmektedir. Bu açıdan bakıldığında, dokumacılık hem yerel halk için bir ekonomik kaynak hem de kültürel mirasın korunmasında bir araç olarak rol oynamaktadır (Yörük, 2015: 146).



Şekil 1. *Denizli / Buldan – Karaköy kara tezgah dokuma çalışması örnekleri*

Kilim motifleri, özellikle kilim yapımının geleneksel olarak kadınların hâkim olduğu zanaat alanlarında, kadın kimliğinin, yaratıcılığının ve üretkenliğinin önemli simgeleri olarak kabul edilmektedir. Farklı toplumlarda, kilimler uzun yıllar kadınlar tarafından dokunmuş olup, genellikle dokuyucunun kültürel mirasını, bireysel deneyimlerini ve dünya görüşünü yansıtan motifler ve tasarımlar barındırmaktadır (Taylan vd., 2025: 20).

Moda tasarımı daima teknolojik gelişmelere paralel olarak ilerlemiş durumda olduğuna dikkat edilirse, yapay zekâ ile moda sektörünün bir araya gelmesi kaçınılmaz bir durumdur. Moda tasarımcılarının en büyük görevi, tasarım yeteneklerini dün olduğu noktadan her zaman ileriye taşıyabilmektir. Günümüzde tasarım alanında kullanılan kaynaklar ve araçlar, çeşitlilik açısından sınırsız ve herkesin erişebileceği düzeyde bulunmaktadır. Bu nedenle moda tasarımcıları ve moda markaları, yapay zekâ araçlarını büyük bir ilgi ve heyecanla, tasarımı daha dinamik ve ilham verici hale getirmek amacıyla farklı amaçlarla kullanmaya başlamıştır. Yapay zekâyı girdiğimiz kelimelerin ve elde edilen sonuçların işlenmesi, tasarımcının kişisel inisiyatifine bağlı olup, toplumun imajını şekillendiren önemli mesleklerden biri olan tasarımcının

analiz ve değerlendirmeye olan kapasitesi her zaman çok kritik öneme sahiptir.

Bu araştırmanın temel hedefi, Denizli ilinin Buldan ilçesine bağlı Türlübey, Karaköy ve Boğazçiftlik mahallelerinde üretilen geleneksel kilim ve düz dokuma ürünlerinde yer alan motifleri incelemek; bu motifleri yapay zeka destekli tasarım süreçleri vasıtasıyla modern kadın giysi tasarımına entegre etmektir. Çalışma kapsamında; koçboynuzu, elibelinde ve hayat ağacı gibi sık kullanılan yöreye özgü sembollerin anlamlarını koruyarak, modern kıyafetler üzerinde nasıl yeniden tasarlanabileceği araştırmaktır. Böylece, geleneksel dokuma kültürünün dijitalleşme aracılığıyla güncel moda tasarım bağlamında sürdürülebilir bir şekilde yaşatılmasına katkıda bulunulması hedeflenmiştir.

Bu araştırma, Buldan bölgesine ait geleneksel kilim ve düz dokuma yaygılarının motiflerini yalnızca etnografik ya da tarihsel bağlamda değerlendirmekle kalmamış, aynı zamanda bu motifleri modern tasarım uygulamalarıyla bütünleştirerek güncel bir bakış açısı sunmaktadır. Sanayileşme, ekonomik dönüşümler ve seri üretim süreçlerinin etkisiyle giderek yok olma tehlikesiyle karşılaşan geleneksel dokuma kültürünün, yapay zeka destekli dijital tasarım teknikleri ile yeniden görünür hale getirilmesi, kültürel mirasın korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması açısından önemli bir yaklaşım oluşturmuştur. Ayrıca, çalışmanın yapay zekanın moda ve tekstil tasarımındaki yaratıcı potansiyelini, kültürel süreklilik ile özgünlük kavramları çerçevesinde değerlendirmesi, bu alanda gerçekleştirilecek akademik araştırmalara yöntemsel bir örnek teşkil etmesi açısından da önem arz etmektedir.

Yapay zeka, geleneksel kültürel unsurların dijital çağın estetik, üretim ve tüketim yöntemlerine entegre edilmesini sağlayan dönüştürücü bir araç olmaktadır. Geleneksel el sanatları ile halk estetiğinin biçimsel çeşitliliğini modern teknolojilerle bir araya getirerek “geleneğin dijital dönüşümünü” gerçekleştirmektedir. Bu doğrultuda yapay zeka teknolojileri, motiflerin biçimsel özelliklerini koruyarak; renk, doku, oran ve malzeme bakımından güncel tasarım kurallarına uygun şekilde yeniden üretim imkanı sunmaktadır. Bu sayede geçmişteki el emeğine dayalı üretim geleneği, dijital yaratıcılığın sağladığı esneklikle buluşarak hem yenilikçi hem de kültürel derinliği olan tasarımlar ortaya çıkmaktadır (Aslan, 2025: 80).

Moda tasarımı daima teknolojik gelişmelere paralel olarak ilerlemiş durumda olduğuna dikkat edilirse, yapay zekâ ile moda sektörünün bir araya gelmesi kaçınılmaz bir durumdur. Moda tasarımcılarının en büyük görevi, tasarım yeteneklerini dün olduğu noktadan her zaman ileriye taşıyabilmektir. Günümüzde tasarım alanında kullanılan kaynaklar ve araçlar, çeşitlilik

açısından sınırsız ve herkesin erişebileceği düzeyde bulunmaktadır. Bu nedenle moda tasarımcıları ve moda markaları, yapay zekâ araçlarını büyük bir ilgi ve heyecanla, tasarımı daha dinamik ve ilham verici hale getirmek amacıyla farklı amaçlarla kullanmaya başlamıştır. Yapay zekâyâ girdiğimiz kelimelerin ve elde edilen sonuçların işlenmesi, tasarımcının kişisel inisiyatifine bağlı olup, toplumun imajını şekillendiren önemli mesleklerden biri olan tasarımcının analiz ve değerlendirmeye olan kapasitesi her zaman çok kritik öneme sahiptir (Buğday Saygılı ve Güven, 2024: 1708). Üretken yapay zekanın görsel içerik oluşturmada ilk olarak metin tabanlı bir komut (prompt) gereklidir, ardından belirli sanatsal tarzların (akımların) bulunduğu bir veri kümesi incelenmelidir. Ayrıca, resimleme biçiminin (fotoğraf, resim, grafik vb.) ve kullanılan aracın teknik özelliklerinin (lens, fırça, çözünürlük vb.) belirlenmesi önemlidir. Verilen komutta, arzu edilen duygular, mekanın nitelikleri ve eserin biçimi ne kadar detaylı bir biçimde ifade edilirse, o kadar etkili sonuçlar elde edilebilir. Midjourney, DALL-E ve Stable Diffusion gibi üretken yapay zeka araçları sayesinde günümüzde amatörler bile dijital sanat eserleri yaratmada kolaylık yaşayabilmektedir (Doğan, 2023: 95).

Moda tasarımında veri toplama ve tasarım oluşturma, moda tasarımcıları tarafından kelimelerden görseller oluşturan yapay zeka araçları kullanılarak yapılmaktadır (Bayraktar, 2024: 1146). Yapay zeka, moda endüstrisinde birçok şekilde kullanılabilir; örneğin: insanların ne satın almak istediğini ve hangi tarzların popüler olduğunu bulmak, yeni kıyafet ve aksesuar koleksiyonları oluşturmak, kıyafet ve aksesuarların yapım ve teslimat sürecini yönetmek, kıyafet ve aksesuarları müşterilere tanıtmak ve satmak Son zamanlarda tasarımcıların resim yapmasına olanak tanıyan daha fazla ve daha iyi uygulamalar yapılmıştır. Bu durum tasarımcıların bunları kıyafet yapımında daha fazla kullanmalarına neden olmuştur (Bayraktar, 2023: 120).

2. YÖNTEM

Bu çalışmada, nitel bir metodoloji kullanarak kültürel mirasın analizi ile yapay zeka tasarım yaklaşımları bir araya getirmektedir.

2.1. Alan Araştırması

Denizli'nin Buldan ilçesi Karaköy, Boğazçiftlik ve Türlübey mahallelerinde

bulunan geleneksel kilim ve düz dokuma ürünleri incelenmiştir. Motifler, renk şemaları, motif dizaynları ve üretim yöntemleri hem görsel hem de yazılı kaynaklardan belgelenmiştir. Çalışmanın bu aşamasında yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşmeler Karaköy, Boğazçiftlik ve Türlübey mahallesinde ikamet eden ve dokuma işi ile uğraşan 8 katılımcı ile yapılmıştır ve her bir görüşme ortalama 70-90 dk. arasında sürmüştür. Görüşmeler, katılımcıların tercih ettiği yerlerde araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Görüşmelere başlamadan önce; araştırmanın amacı, süresi ve katılımcıların gizliliği ile ilgili bilgiler verilmiştir. Görüşmeler sırasında katılımcılara sorular sözlü olarak yöneltilmiştir. Görüşmenin akışına uygun olarak bazı sorular tekrarlanmış ve gerektiğinde ek sorular katılımcılara sorulmuştur. Çalışmada katılımcılar; Katılımcı 1-K1, Katılımcı 2- K2..vb olarak kodlanmıştır ve çalışmanın ilerleyen bölümlerinde bu şekilde anılacaktır.

2.2. Motif Analizi

Geleneksel tekstil ürünlerinde bulunan motifler sembolik anlamları göz önünde bulundurularak sınıflandırılmıştır. Bu motiflerin geometrik ve estetik özellikleri yapay zeka programına aktarılmıştır.

2.3. Yapay Zekâ Destekli Tasarım Süreci

Motifler, yapay zekaya dayalı tasarım yazılımları ile birleştirilerek yeni kıyafet tasarımları oluşturulmuştur. Geleneksel motifler, farklı renk paletleri ve modern kesimlerle yeniden yorumlanmıştır.

2.4. Değerlendirme

Yapay zekâ kullanılarak elde edilen kıyafet tasarımları estetik, kültürel bütünlük ve özgünlük açısından değerlendirilmiştir.

3. BULGULAR

Çalışmanın bu bölümünde araştırma bulguları alan araştırması, motif analizi, yapay zeka destekli tasarım süreci ve değerlendirme başlıkları altında dört bölümünde incelenecektir. Araştırmaya katılanlara ait demografik bilgiler aşağıda verilmiştir.

Tablo 1. Araştırmaya katılanlara ait demografik bilgiler

Katılımcı Demografik veriler	Cinsiyet	Yaş	Yaşadığı Yer	Eğitim Durumu
Katılımcı (K1)	Kadın	1958	Türlübey	Okur yazar değil
Katılımcı (K2)	Kadın	1968	Karaköy	İlkokul
Katılımcı (K3)	Kadın	1981	Karaköy	Ortaokul
Katılımcı (K4)	Erkek	1961	Karaköy	İlkokul
Katılımcı (K5)	Kadın	1964	Karaköy	İlkokul
Katılımcı (K6)	Kadın	1954	Karaköy	Okur yazar değil
Katılımcı (K7)	Kadın	1958	Karaköy	İlkokul
Katılımcı (K8)	Kadın	1980	Boğazçiftlik	Ortaokul

Tablo 1 incelendiğinde araştırmaya katılanların %87.5' i kadın, %12.5' i ise erkektir. %75' nin yaş ortalaması 57 yaş ve üzeriyken % 25'i ise 44 yaş ve üzerindedir. Araştırmaya katılanların %25'i okur yazar değil, % 50'si ilkokul mezunu ve % 25'i ise ortaokul mezundur. Katılımcıların % 12.5'i Türlübey Mahallesiinde, % 75' i Karaköy Mahallesiinde ve % 12.5'i ise Boğazçiftlik Mahallesiinde ikamet etmektedirler.

3.1. Türlübey, Karaköy ve Boğazçiftlik Mahallelerinin Kilim ve Düz Dokuma Yaygıları

Çalışmanın bu bölümünde Türlübey, Karaköy ve Boğazçiftlik Mahallelerinin kilim ve düz dokuma yaygılarına ait alan araştırması bilgilerine yer verilecektir. Bu çalışmada yer alan motif yorumları katılımcılar tarafından belirtilmiş ve

akademik bağlamda düzenlenmiştir.

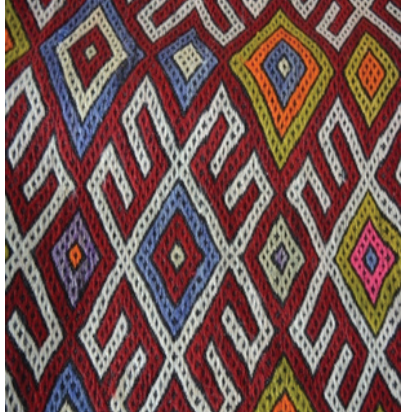
3.1.1. Türlübey Mahallesi

Denizli İli Buldan İlçesine yaklaşık 20 km uzaklıkta bulunan yayla mahallesi yaklaşık 350 hane ile 700 nüfusa sahiptir (Url 1). Türlübey Mahallesinde yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen veriler şöyledir; Türlübey köyünde yapılan görüşmelerde 1979 yılına kadar köyde yaşayan herkesin dokumacılık işi ile uğraştığı ancak 1979 yılından sonra elektriğin gelmesi ile otomatik dokuma tezgahlarının yaygınlaşmasının ardından el dokumacılığının giderek azaldığı 1988 yıllarının sonuna doğru ise neredeyse bittiği tespit belirtilmiştir. (K1). Köy halkı, evlerinde geçmişten kalan dokuma ürünlerin bulunduğunu; bu ürünlerin bir kısmın çeyizlik olarak nesilden nesile aktarıldığını, önemli bir bölümünün ise fabrikasyon sistemle halı üreten firma yetkilileri veya görevlileri tarafından takas sistemi ile el değiştirdiği öğrenilmiştir. Günümüzde namazlık, kilim, erzak çuvalı ve karaçul (haral) gibi ürünler dokunmaktadır. Bu ürünler üzerindeki motifler yıllardır nesilden nesile devam eden örnek verme sistemi ile yayılmıştır. Türlübey Mahallesinde elde edilen bulgular şu şekildedir;

Tablo 2. *Erzak Çuval Örneği* Tablo 2’ye göre ürün özellikleri incelendiğinde; baklava (elmas) şekline sahip geometrik motifler bulunmaktadır. Baklava motifi Anadolu’da genellikle bereket, koruma (göz/nazar), yaşam döngüsü ve süreklilik gibi anlamlarla ilişkilendirilmektedir (K1).

Erzak Çuval Örneği		
	Dokunduğu yer	Türlübey
	Dokuma türü	El Dokuması
	Boyama Türü	El Boyaması
	Dokuma İpliği Atkı	Yün
	Dokuma İpliği Çözüğü	Pamuk

Tablo 3. Namazlık Örneği

Namazlık Örneği		
	Dokunduğu yer	Türlübey
	Dokuma türü	El dokuması
	Boyama Türü	El Boyaması
	Dokuma İpliği Atkı	Yün
	Dokuma İpliği Çözüğü	Keçi kılı

Tablo 3’e göre ürün özellikleri incelendiğinde; motiflerin birbirine bağlı bir şekilde düzenlenmesi, Anadolu dokumalarında yaygın olan koruyucu sembolizmi yansıtmaktadır. Özellikle baklava şekli, kaynaklarda “göz” veya “nazar motifi” olarak tanımlanmakta; kötü enerjilerden korunma ve manevi savunma işlevi açısından değerlendirilmektedir (K1).

Tablo 4. Kilim örneği

Kilim Örneği		
	Dokunduğu yer	Türlübey
	Dokuma türü	El dokuması
	Boyama Türü	El Boyaması
	Dokuma İpliği Atkı	Saf Yün
	Dokuma İpliği Çözüğü	Saf Yün

Tablo 4’e göre ürün özellikleri incelendiğinde; kompozisyonun ortasında bulunan iç içe geçmiş baklava şeklindeki (eşkenar dörtgen) formlar, koruma

anlamına gelen göz/nazarlık ile bereket sembolleriyle bağlantılıdır. Genelde motif, işlevsellik ile sembolik anlatımın birleştiği, geleneksel Anadolu dokuma estetiğinin belirgin bir örneği olarak kabul edilebilir (K1).

3.1.2. Karaköy Mahallesi

Denizli İli Buldan İlçesine yaklaşık 69km uzaklıkta bulunan dağınık yerleşime sahip Karaköy yaklaşık 780 nüfusa sahiptir (Url 1). Karaköy köy kahvehanesinde yapılan görüşmelere göre köyde yaklaşık 2000 yılına kadar dokuma işine aktif bir şekilde devam edildiği, dokumacılığın köy halkının ana geçim kaynaklarından birisi olduğu belirlenmiştir. Ancak 2000 yıllarından sonra özellikle yün üreticiliği ve yün ipliğine gereken maddi değerin verilmemesi sebebiyle dokumacılığın giderek azaldığı, günümüzde ise birkaç hane dışında bu işin yapılmadığı tespit edilmiştir. Ancak köy halkı içinde dokuma işini bilen kişi sayısı oldukça fazladır. Arz talep dengesi sağlanır ise dokumacılık yeniden canlanabileceği bilgisine ulaşılmıştır. Köyde şu anda yaklaşık olarak 15 kişinin dokuma işini yapmakta olduğu, talep olur ise 50 kişiye kadar çıkabileceği belirtilmiştir (K2). Köyde halen kilim ve diğer yaygı ürünleri el tezgahlarında dokunmasına rağmen maddi bir değer biçilememektedir. Köy halkı kilimlerini satmak yerine ürünlerini takas etmektedirler (K3).

Köyde dokuma işini yapan haneler, şehir merkezinde bulunan kilim satıcılarının fason üretimini gerçekleştirmektedirler. Fason üretim için yün iplik yerine genellikle orlon iplik ya da alıcı firmanın seçtiği hazır iplik çeşidi kullanılmaktadır. Kilim ve diğer yaygı ürünlerin dokunmasında eskiden ahşap tezgahlar kullanırken günümüzde ise demir tezgahlar kullanılmaktadır. Köyde dokuma işleri yaklaşık olarak Kasım ayı ile Mart ayı sonları arasında aktif olarak yapılmakta, kalan zaman dilimlerinde maddi getirisi daha yüksek olan tütün, kekik vb. tarım ürünlerinin yetiştiriciliği yapılmaktadır (K4).

Karaköy de yolluk, heybe, çoban torbası, namazla (seccade), çuval, duvar namazlası ve paspas gibi ürün çeşitleri dokunmaktadır. Bu dokuma ürünlerinde koç boynuzu, beş pencere, buğdaylı, çentikli, selvi dalı, bıçak gözü ve yıldız motifleri kullanılmaktadır. Dokuma ürünleri arasında en fazla namazla yer almaktadır. Bu ürünün dokunma süresi bir kişilik çalışma ile yaklaşık 10 - 15 gün zaman almaktadır. Namazla ürünleri genelde 125 cm x 195 cm ebatlarında dokunmaktadır. Çözü ipliği yün, atkı (geçgi) ipliği olarak ise pamuk tercih edilmektedir. Kilim uçlarındaki saçaklara düğümler atılarak, ya da üçlü saç örgüsü yapılarak şekil verilmektedir. Ayrıca dört parçadan saçak yapılırsa top örüş ismi verilen model oluşturulmaktadır (K5, K6 ve K7). Karaköy

Mahallesinde elde edilen bulgular şu şekildedir;

Tablo 5. Heybe örneği

Heybe Örneği		
	Dokunduğu yer	Karaköy
	Dokuma türü	El Dokuması
	Boyama Türü	El Boyaması
	Dokuma İpliği Atkı	Yün
	Dokuma İpliği Çözüğü	Pamuk

Tablo 5'e göre ürün özellikleri incelendiğinde; merkezde tekrar eden baklava (elmas) şekilleri ve bunların içinde yer alan koçboynuzu ile göz benzeri stilize motifler bulunmaktadır. Motiflerin simetrik ve modüler yapısı, dokumanın düzeni, sürekliliği ve koruyuculuğunu ön plana çıkarır (K2).

Tablo 6. Çoban torbası örneği

Çoban Torbası Örneği		
	Dokunduğu yer	Karaköy
	Dokuma türü	El Dokuması
	Boyama Türü	El Boyaması
	Dokuma İpliği Atkı	Saf Koyun Yünü
	Dokuma İpliği Çözüğü	Saf Koyun Yünü

Tablo 6'ya göre ürün özellikleri incelendiğinde; tekrarlanan elmas şeklindeki motifler, simetrik ve ritmik bir düzen içinde yerleştirilmiştir. Motiflerin belirginleştirilmesi için kullanılan sınır çizgileri, dokuma içerisinde denge ve bütünlük hissini artırırken; yan kısımlardakiler canlılık kazandırmaktadır (K3).

Tablo 7. Çuval Örneği

Çuval Örneği		
	Dokunduğu yer	Karaköy
	Dokuma türü	El dokuması
	Boyama Türü	Makine Boyası
	Dokuma İpliği Atkı	Orlon
	Dokuma İpliği Çözüğü	Pamuk

Tablo 7'ye göre ürün özellikleri incelendiğinde; yaygın olarak rastlanan zigzag ve baklava şekillerinin birbirini takip eden ve ritmik bir şekilde dizilmesiyle meydana gelmiştir. Zigzag çizgileri genellikle yaşamın devamlılığını, hareketi ve savunmayı temsil ederken, baklava şekiller ise bereket ve verimliliği sembolize eder (K4).

Tablo 8. Çuval Örneği

Çuval Örneği		
	Dokunduğu yer	Karaköy
	Dokuma türü	El Dokuması
	Boyama Türü	Makine Boyası
	Dokuma İpliği Atkı	Orlon
	Dokuma İpliği Çözüğü	Pamuk

Tablo 8’ e göre ürün özellikleri incelendiğinde; yatay şeritler boyunca tekrarlanan geniş baklava (elmas) biçimleri “göz / nazar” motifidir. Baklava biçiminin içerisinde bulunan küçük yıldız/çiçek benzeri motifler, koruyucu gücü artıran unsurlardır (OpenAI, 2025).

Tablo 9. Duvar namazlası örneği

Duvar Namazlası		
	Dokunduğu yer	Karaköy
	Dokuma türü	El Dokuması
	Boyama	El Boyama
	Türü	
	Dokuma İpliği Atkı	Yün
	Dokuma İpliği Çözüğü	Pamuk

Tablo 9’a göre ürün özellikleri incelendiğinde; ana karakter, Anadolu kilim geleneğinde “balık kılıcı” olarak bilinen yönlü geometrik motiflerden oluşmaktadır. Kilim üzerinde yan motiflerde göz motifi nazardan korunmak, akrep / çengel (S şeklinde veya kırık çizgiler) kötü enerjilerden kaçınmak, su yolu / zigzag (dalgalı şeritler) yaşam, koç boynuzu (stilize edilmiş) güç, bereketi temsil etmektedir (K4).

Tablo 10. Paspas örneği

Paspas Örneği		
	Dokunduğu yer	Karaköy
	Dokuma türü	Meşe Kökü İle El Boyama
	Boyama	El Dokuması
	Türü	
	Dokuma İpliği Atkı	Yün
	Dokuma İpliği Çözüğü	Pamuk

Tablo 10'a göre ürün özellikleri incelendiğinde; merkezdeki motif göz / baklava motifidir. Anlamı ise; kötülüklerden ve nazardan koruma, ruhsal güvenlik ve korunma, aileyi ve evi dış tehditlere karşı korumadır. Merkezdeki alana çevreleyen kırık, dişli çizgilerdir. Anlamı ise hayatın akışı, zorluklara karşı direnç gösterme, devamlılık ve mücadele gücünü ifade eder. Çerçevenin içinde yine nazar motifinin varyasyonlarından şekiller tekrarlanmaktadır(K8).

Tablo 11. Paspas örneği

Paspas Örneği		
	Dokunduğu yer	Karaköy
	Dokuma türü	El Dokuması
	Boyama Türü	Çözümlü İpliği boyasız, atkı ipliği boyalı
	Dokuma Atkı	İpliği Kıl İplik
	Dokuma Çözümlü	İpliği Kıl İplik

Tablo 11'e göre ürün özellikleri incelendiğinde; ana motif“Su Yolu (Zikzak) motifidir. Hayatın akışını, sürekliliği, bereketi ve yolculuğu temsil eder. Görselde yatay şeritler halinde, kırık çizgiler (zigzag) biçiminde tekrarlanmaktadır. Eşlik eden küçük motifler zikzak şeritlerin içinde ve arasındaki baklava biçimleri ise genellikle göz, bereket veya koruma anlamlarını taşımaktadır (K6 K7).

3.1.3.Boğazçiftlik Mahallesi

Denizli İli Buldan İlçesi Boğazçiftlik Mahallesi ilçeye yaklaşık 17 km uzaklıkta 70 hane ve 280 nüfusa sahiptir (Url 1). Köy halkının ekonomik geçim kaynağı kış aylarında dokumacılık iken yaz aylarında tarım birinci sırada yer almaktadır. Dokuma işi genelde bayanlar tarafından yapılmakta ancak kış mevsiminde erkeklerde dokuma yapabilmektedirler. Dokuma işinde önceleri ağaç tezgahlar ile çalışılırken günümüzde demir tezgahlar kullanılmaktadır. Köyde yaklaşık 10 civarında dokuma tezgahı bulunmakta ve yaklaşık 35 kişi aktif olarak dokuma yapmaktadır. Köy genelinde 1990 ve sonrası doğan genç nüfus çoğunlukla dokuma bilmemektedir. Burada genelinde fason dokuma

üretim yapıldığı için çok fazla yöresel motif kullanılmamaktadır, bunun yerine üretici kişi ya da firmaların seçtiği hazır motifler dokunmaktadır. Ayrıca buğdaylı ve koç boynuzu motifi bilinmesine rağmen emek yoğun motifler olduğu için çok fazla tercih edilmemektedir. (K8).

Tablo 12. Halı dokuma örneği

Halı		
	Dokunduğu yer	Boğaz çiftlik
	Dokuma türü	El Dokuması
	Boyama Türü	Makine Boyası
	Dokuma İpliği Atkı	Yün
	Dokuma İpliği Çözüğü	Yün

Tablo 12'ye göre ürün özellikleri incelendiğinde; motifler, yatay şeritler şeklinde düzenlenmiştir. Eli belinde motifi (Stilize), üst ve alt kenarlarda, karşılıklı olarak spiral ve köşeli kıvrım benzeri figürlerde koçboynuzu motifi, orta bölümde baklava (eşkenar dörtgen) ve yıldız görünümlü küçük motifler kullanılmıştır (K8).

Tablo 13. Halı dokuma örneği

Halı		
	Dokunduğu yer	Boğaz çiftlik
	Dokuma türü	El Dokuması
	Boyama Türü	Makine Boyası
	Dokuma İpliği Atkı	Yün
	Dokuma İpliği Çözüğü	Yün

Tablo 13'e göre ürün özellikleri incelendiğinde; merkezde bulunan dairesel ve çokgen şeklindeki motifler, birlik, bütünlük ve bereket gibi kavramlarla ilişkilendirilirken, çevrede yer alan baklava ve yıldız benzeri motifler, koruyucu ve düzenleyici semboller olarak yorumlanır. Bu motiflerin düşey bant şeklinde düzenlendiği, dokumada ritim, süreklilik ve hiyerarşik bir düzen hissi yaratmasına neden olur (OpenAI, 2025).

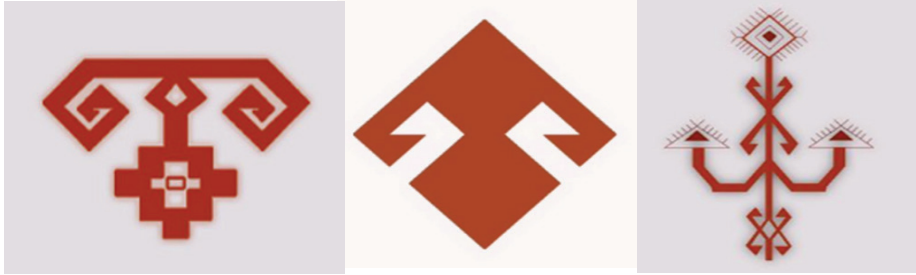
3.2. Motif Analizi

Çalışmanın bu bölümünde araştırmada yer verilen motiflerin analiz çalışmaları yapılmıştır. Anadolu halıları, kilimleri, yastıklar, seccadeler yalnızca bir ev tekstili olarak değil; üreticisinin hislerini, inançlarını ve yaşam hikayesini yansıtan kültürel belgeler olarak değerlendirilmektedir. Her bir motifin kendine has bir anlamı vardır. Aşağıda sıkça görülen motifler ve anlamları bulunmaktadır;

Tablo 14. Motifler ve anlamları

Koruyucu Motifler	Bereket ve Yaşam Motifleri	Doğa ve Kozmik Motifler	Hayvan ve Figürlü Motifler	Geometrik Motifler	Bordür (Kenar) Motifleri
Göz (Nazar): Kötü bakışlardan korunma	Elibelinde: Dişilik, annelik, doğurganlık	Hayat Ağacı: Yaşamın sürekliliği, ölümsüzlük	Kuş: Mutluluk, haber, özgürlük	Baklava (Elmas): Koruma ve bereket	Zincir: Bağlılık ve süreklilik
Çengel / Kanca: Nazar ve kötülüğe karşı savunma	Koçboynuzu: Erkeklik, güç, bereket	Güneş: Yaşam kaynağı, aydınlık	Kartal: Güç, koruma	Üçgen: Aile, kadın- erkek- çocuk	Suyolu: Hayatın akışı
Akrep: Tehlikeden korunma	Saçbağı: Evlilik, birliktelik	Yıldız: Umut ve rehberlik	At: Asalet, hız, özgürlük	Kare: Düzen ve denge	Dalga: Değişim ve yenilenme
Yılan: Güç ve koruyuculuk	Bukağı: Aile bağları, sadakat	Su Yolu: Temizlik, yaşam, bereket		Zikzak: Su, hareket, yaşam	

Türlübey, Karaköy ve Boğazçiftlik Mahallelerinin Kilim ve Düz Dokuma Yaygılarının bulguları ile tablo 14 incelendiğinde bu bölgelerde kullanılan motiflerin daha çok koruyucu motifler ile bereket ve yaşam motifleri olduğu görülmektedir. Koruyucu motifler inanç çeşitlerinin izlerini taşıırken, bereket ve yaşam motifleri ise aile yapısı ve kadın merkezli yaşam tarzını yansıtır. Dokumalarda sık kullanılan motiflerden bazılarının çizgisel görselleri şu şekildedir;



Şekil 2. Koç boynuzu, elibeline ve hayat ağacı motifi ([Url 2](#)).

Şekil 2’ de gösterilen koç boynuzu motifi dokumalarda yaygın şekilde kullanılan koç boynuzu motifi, sadece dekoratif bir unsur olmanın ötesinde, nazardan koruma, bereket sağlama ve aile bireylerini kötülüklerden koruma inancının simgesel bir yansımasıdır. Toplum inancına göre, bulunduğu yere güç ve bereket kattığına inanılmaktadır. Bu durum, kadınların dokuma aracılığıyla günlük yaşamlarını manevi bir güvenlik sahası içine alma çabalarını göstermektedir (Deveci, 2017: 227). Eli belinde motifi kadınları temsil eder. Kadın, insanlığın narin, duyarlı ve merhametli yönünü ifade etmekte ve kadın, genellikle doğurganlık kavramını “Eli belinde” sembolü ile göstermektedir. Bu sembol, annelik ve doğurganlık ile özdeşleştiği kadar çocukları koruma ve yaşatma gibi kutsal faaliyetlerin işaretidir; ayrıca çok sayıda çocuk sahibi olma ve evine bereket getirme gibi düşüncelerin de bir göstergesidir (Ateş, 1996: 153). Hayat ağacı motifi ise ağaç, yapraklarını döküp bir süre sonra geri kazanması sebebiyle, sürekli olarak kendini yenileyen bir varlık olarak sonsuz yaşamın kaynağı olarak algılanmaktadır. Yapraklarını dökmek ölümün simgesi olurken, yeniden kazanmak da yeniden doğmanın bir işareti olarak kabul edilmektedir (Alantar, 2007: 59).

3.3. Yapay Zekâ Destekli Tasarım Süreci

Makine öğrenimi ve yapay zeka yöntemleri, moda sektörünün yer aldığı süreçlere önemli katkılar sunmuştur. Endüstrinin birçok alanında olduğu gibi, moda sektörü de yapay zeka araçlarından yararlanarak, dahil olduğu sistemlerde güncel teknolojileri etkili bir şekilde kullanma imkânı bulmaktadır. Müşteri analizleri ve segmentasyonu, sanal giyim denemeleri, kişisel ürün tavsiyeleri, duygu analizi, marka algısı, influencer pazarlama iş birlikleri, moda içerik yaratımı, sosyal medya analizi ile birlikte satış ve müşteri destek süreçleri, gelişmiş ölçüm ve beden uyumu sorgulama, müşteri hizmetleri ve iletişim, garanti ve iade süreçleri, dijital kataloglar, çevrimiçi sergiler, defile simülasyonları, sosyal sorumluluk projeleri, sürdürülebilirlik, çevresel etkilerin izlenmesi, pazarlama ve reklamcılık gibi birçok faaliyet, sisteme katkıda bulunmaktadır (Göklüberk Özlü ve Ekici Demir, 2024: 113).

İnsanların tercihleri ve hisleriyle etkili bir uyum sağlayan yapay zeka aracı, moda tasarım uygulamaları sunmaktadır. Tasarımlar oluşturulduktan sonra sistem, kullanıcıya çeşitli modeller sunmakta ve genetik algoritma işlemlerinin (seçim, çaprazlama ve mutasyon) değerlendirilmesine ve uygulanmasına dayanarak daha kaliteli tasarımlar üretmektedir (Bayburtlu vd., 2025: 8).

Çalışmada yer alan yapay zekâ teknolojileri (clothify), yaratıcı bir karar verici olarak değil; araştırmacının belirlediği ölçütler çerçevesinde görsel üretim ve alternatifler oluşturma aracı olarak kullanılmıştır. Motif tercihleri, sembolik anlamların analizi, kıyafet türleri ve motif yerleşimi tamamen araştırmacının tasarımsal kararlarıyla bağlantılıdır. Bu bağlamda yapay zekâ, özgünlüğü azaltan bir etken değil; araştırmacının kavramsal ve kültürel perspektifini öne çıkaran bir araç olarak işlev görmektedir.

Bu çalışmada yapay zekâ, dijital tasarım sürecine yardımcı olan bir araç olarak değerlendirilmiştir. Tasarımın kavramsal çerçevesi, motif seçimleri, yerleşim stratejileri ve yorumlama aşamaları araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Yapay zekâ, yalnızca bu belgelerin görsel forma dönüştürülmesinde kullanılmakla sınırlı kalmıştır. Bu çalışmada yer alan tasarım görseli, yazar tarafından tanımlanan tasarım kriterleri doğrultusunda yapay zekâ aracılığıyla tasarlanmıştır. Bu çalışmada düz dokuma yaygılarında kullanılan motifler giysi tasarım sürecinde genelde tüm giysiye uygulanmak yerine parça bazlı olarak modern silüetlerle birlikte kullanılmıştır. Bu motifler giysilerin yanı sıra çanta, kemer, ayakkabı, cüzdan gibi aksesuar parçalarında ise lazer kesim, nakış veya baskı yolu ile yüzeye uygulanabileceği düşünülmektedir. Bu tarz çalışmaların giysi tasarım sürecine uyarlanması sürdürülebilirlik ve yeniden kullanım

bakımından önemli bulunmaktadır. Aşağıda Buldan dokuma motiflerinin yapay zekâ ile giysi tasarımına aktarımına ait görsellere yer verilmiştir.



Şekil 3. *Heybe örneği – duvar namazlası - paspas motifinden esinlenilerek yapay zekâ ile oluşturulmuş modern kadın elbisesi tasarımı*

Şekil 3’de Karaköy’de dokunan ana motifi baklava ve koç boynuzu olan heybe, ana motifi balık kılıcı (ok ucu) olan duvar namazlası ve ana motifi göz / baklava olan paspas ürünlerinin dokuma motifleri yapay zekâ destekli görsel üretim araçlarıyla modernize edilmiş ve tekstil yüzey motifi olarak yeniden yorumlanmıştır.

3. 4. Değerlendirme

Bu çalışmada, yapay zekanın imalat aşamasındaki etkisi, niyeti ve kısıtlamaları net bir şekilde ifade edilmiştir; motiflerin dijital platforma geçirilmesi ve giyim yüzeyine entegre edilme aşaması adım adım anlatılmıştır. Ayrıca çalışma, etik prensiplere riayet edilerek gerçekleştirilmiştir. Kullanılan görseller, telif hakkı ihlali yaratacak şekilde doğrudan alınmamış; araştırmacının tanımladığı motifler doğrultusunda yapay zeka yardımıyla özgün tasarım görselleri oluşturulmuştur. Yapay zeka kullanımı, çalışmanın ilgili alanlarında açıkça ifade edilmiş ve gizlenmemiştir.

Bu çalışmada sunulan üç farklı kıyafet tasarımı, şekil bakımından birbirine oldukça benzer bir şekilde oluşturulmuştur. Bu seçim, model çeşitliliğinin görsel algıyı etkilemesini önlemek ve motiflerin giysi üzerindeki yerleşimlerini daha açık bir şekilde değerlendirmek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Tasarımlar arasındaki temel ayrım, geleneksel kilim motiflerinin giysilerin belirli alanlarında nasıl uygulandığıdır. Böylece, motiflerin modern kadın giyimine entegrasyonu, biçimsel karmaşa yaratılmaksızın karşılaştırmalı olarak incelenebilmiştir.

Tasarım aşamasında, silüet ve giysi çeşidi özellikleri bilinçli bir şekilde sabit tutulmuş; motif yerleşimi ve görsel etkisi bu çalışmanın ana değişkeni olarak

ele alınmıştır. Bu yaklaşım, motifi giysi üzerindeki algı gücü ve estetik katkı açısından bağımsız bir tasarım unsuru olarak değerlendirmeyi mümkün kılmıştır. Tasarımların biçimsel benzerliği bir eksiklik olarak değerlendirilmemelidir, bu durum araştırmanın yöntemsel bir gereksinimidir. Çalışmanın merkezinde bulunan unsur model tasarımı değil, geleneksel motiflerin modern giysi yüzeyine aktarım şekilleridir.

SONUÇ

Anadolu kilim motifleri, tekstil ve moda tasarımında kültürel mirasın modern bir şekilde yorumlanmasına imkan tanıyan etkin bir tasarım kaynağıdır. Akademik kaynaklar, bu motiflerin aynı şekilde kopyalanmasındansa, yorumlanarak ve dönüştürülerek kullanılmasının hem etik hem de estetik açıdan daha uygun bir yöntem olduğunu belirtmektedir. Kilim motiflerinin giyim tasarımında yer alışı; doğal kimliğin korunması, kültürel devamlılık ve hikaye anlatımı temalı tasarım gibi kavramlarla doğrudan bağlantılıdır. Bu açıdan bakıldığında, motifler sadece görsel bir unsur olmayıp, aynı zamanda bir anlam taşıyıcısı olarak görülmektedir.

Bu çalışma, Buldan ilçesinin Türlübey, Karaköy ve Boğazçiftlik mahallelerinde yer alan geleneksel kilim ve düz dokuma yaygı geleneğinin dijitalleşme ve yapay zeka teknolojileri aracılığıyla çağdaş moda tasarımına dahil edilmesini incelemiştir. Yapılan saha araştırması ve detaylı görüşmeler sonucunda, 1980'lerden itibaren bölgedeki el dokuma faaliyetlerinin sanayileşme ve ekonomik değişikliklerden dolayı azaldığı, ancak kültürel belleğin hâlâ aktif olduğu belirlenmiştir. Kültürel mirasın korunması açısından bakıldığında Buldan dokumalarında yer alan koçboynuzu, baklava, eli belinde ve su yolu vb. motiflerin, yalnızca estetik birer süsleme ögesi olmadığı, aynı zamanda Anadolu kadınlarının inançları, toplumsal rolleri ve estetik anlayışlarını yansıtan sembolik anlamlar taşıdığı doğrulanmıştır.

Yapay zekanın tasarımdaki etkisi incelendiğinde; geleneksel motiflerin yapay zeka destekli araçlar aracılığıyla güncellenmesi, tasarım sürecinde hem zaman tasarrufu sağlamakta hem de kültürel mirasın günümüz moda anlayışıyla estetik olarak yeniden ele alınmasına imkan tanımaktadır.

Bu araştırma, uygulamalı sanat ve tasarım disiplininde yapılan bir nitel araştırma örneğidir. Hedef, estetik bir eser yaratmaktan ziyade, geleneksel dokuma motiflerinin modern kıyafet tasarımına entegrasyon sürecini incelemek ve bu süreci sistematik bir çerçeve içinde değerlendirmektir. Modern moda uygulamaları kapsamında, tasarlanan eserlerdeki motiflerin giysilerin belirli

bölgelere stratejik olarak yerleştirilmesi, geleneksel unsurların modern şekillerle uyumunu artırmıştır. Bu yöntem, motiflerin kopyalanması yerine dönüştürülerek kullanılmasının etik ve özgün tasarım açısından daha etkili olduğunu ortaya koymuştur. Sürdürülebilirlik ve gelecek projeksiyonu olarak el dokuma sanatı; ekonomik değerini kaybederken, bununla bağlantılı kaybolma tehlikesine karşı dijital tasarım ve yapay zeka uygulamalarının yeni bir koruma ve aktarım aracı sunduğu görülmektedir.

Sonuç olarak, Anadolu kilim motiflerinin dijital süreçlere entegre edilmesi, kültürel sürekliliğin sağlanması, doğal kimliğin korunması ve hikâye anlatımı odaklı tasarımların geliştirilmesi açısından büyük bir öneme sahiptir. Bu araştırma, geleneksel el sanatlarının modern teknoloji ile birleştirilerek küresel moda pazarında sürdürülebilir bir değer yaratabileceğini kanıtlamaktadır.

KAYNAKÇA

- Acar, B. (1978). *Divriği Ulu Camii'ndeki halı ve kilimler*. Divriği Ulu Camii ve Darüşşifası Yapılışının 750. Yılı Hatıra Kitabı (s. 159–228). Ankara: Vakıflar Genel Müdürlüğü Yayını.
- Akoğlu, F. (2018). Denizli'de dokumacılık ve dokuma kooperatifinde ilkler: Kale Dokumacılar Kooperatifi ve Denizli Dokumacıları Birlik Kooperatifi. *Belgi Dergisi*, 2(16), 928–943.
- Alantar, H. (2007). *Motiflerin dili*. İstanbul: Yorum Yayıncılık.
- Aslan, H. (2025). Kilim motiflerinin yapay zekâ destekli tasarımları. *Anadolu Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 3, 67–84.
- Ateş, M. (1996). *Mitolojiler, semboller ve halılar*. İstanbul: Symbol Yayıncılık.
- Bayburtlu, Ç., İşgören, A. N., Acar Büyükpehlivan, G., & Öznaz, D. (2025). Moda tasarımı ve yapay zekâ. *Öneri Dergisi*, 20 (MX Yaratıcı Endüstriler Çalıştay 2024: Yapay Zeka Çağında Yaratıcı Endüstriler Özel Sayısı), 1–49. doi:10.14783/maruoneri.1499324
- Bayraktar, F. (2023). Moda endüstrisinin yapay zekâ ile dönüşümü. F. Başbuğ & Z. Başbuğ (Ed.), *Sanat Araştırmaları II* (s. 106–123) içinde. İstanbul: Gece Kitaplığı.
- Bayraktar, F. (2024). Atatürk'ün giysilerinin incelenmesi ve yapay zekâ ile giydirilmesi üzerine bir araştırma. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (15), 1138–1156. doi:10.51531/korkutataturkiyat.1422107
- Boğday Saygılı, B., & Güven, P. (2024). Moda tasarımında yapay zekânın kullanımı. *Electronic Journal of Social Sciences*, 23(92).

- Deveci, A. (2017). Türkmen sanat ve kültüründe koçboynuzu motifinin yeri. *Turkish Studies*, 12(21), 225–242. doi:10.7827/TurkishStudies.12066
- Doğan, M. E. (2023). Yapay zekâ ve sanat: Üretken yapay zekâ çağında sanat eseri ve aura kavramı. E. B. Ceyhan & İ. F. Ceyhan (Ed.), *Yapay zekâ, blockchain ve nesnelerin interneti kitap serisi / Yapay zekâ: Alan uygulamaları-2* (s. 81–104) içinde. Ankara: Nobel Bilimsel Eserler.
- Erbek, M. (2002). *Çatalhöyük'ten günümüze Anadolu motifleri*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Göklüberk Özlü, P., & Ekici Demir, N. (2024). Moda tasarımı sürecinde üretken yapay zekâ destekli sistemler. *STAR Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 5(8), 110–122.
- Gündüz, L. G., ve Öz, N. D. (2025). Dokuma ustası Selahattin Kaçanoğlu'nun Buldan dokumacılığına katkıları. *Art-E*, 18(35).
- Koca, E., & Karaoğulları, F. (2025). Denizli tekstil işletmelerinin yöreye özgü dokumaları giysi tasarımlarında kullanmaya yönelik görüş ve uygulamaları. *Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 11(1), 188–200.
- OpenAI. (2026). *ChatGPT (GPT-5.2) [Large language model]*. <https://chat.openai.com/>
- Soysaldı, A. (2009). *Düz dokuma teknikleri ve teknik motif çizimleri*. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- Taylan, M., Öztunç, M., & Budak, V. (2025). Kadının kendini ve yaşamı ifade etme aracı olarak kilim: Pirot ve Anadolu kilimlerinin motif ve kompozisyonları üzerinden karşılaştırmalı bir analiz. *Turkish Studies*, 20(3), 1921.
- Uğurlu Aydın, S. U. (2006). Yörenin kültürel kimliği olarak Buldan bezi. *Buldan Sempozyumu Bildirileri* içinde. Buldan.
- Yıldırım, K. (2016). *Anadolu kilim sanatı*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Yörük, A. (2015). Buldan'da geleneksel dokumacılık ve günümüzdeki yansımaları. *Türk Kültürü İncelemeleri Dergisi*, 32(2), 145–168.
- Pinterest. (2025). Koçboynuzu, elibeline ve hayat ağacı motifleri görseli. <https://tr.pinterest.com/pin/9077636742773871/> (Erişim tarihi: 14.12.2025)
- Yerelnet. (2025). Türlobey, Karaköy ve Boğazçiftlik yerleşim bilgileri. <https://www.yerelnet.org.tr> (Erişim tarihi: 11.11.2025)

Açıklama

T.C. Pamukkale Üniversitesi Etik Komisyonun E-93803232-622.02-816554 sayılı yazısında; yapılması planlanan yerlerden izin alınması koşuluyla çalışmanın yapılmasında etik açıdan bir sakınca bulunmadığına oybirliği ile karar verildiği belirtilmiştir

7. BÖLÜM

ARABESK KÜLTÜR VE MODERNLİK DENEYİMİ: TÜRKİYE’DE POPÜLER KÜLTÜR, KİMLİK VE TOPLUMSAL DÖNÜŞÜM

Dr. Öğr. Üyesi. Volkan KILIÇ
Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi,
Fen-Edebiyat Fakültesi,
Batı Dilleri ve Edebiyatları Bölümü,
<https://orcid.org/0000-0001-8961-5519>
vkilic@mku.edu.tr

GİRİŞ

Arabesk kültürü, Türkiye’de modernleşme sürecinin yarattığı toplumsal, kültürel ve duygusal gerilimlerin en yoğun biçimde görünürlük kazandığı popüler ifade alanlarından biridir. Uzun yıllar boyunca arabesk, kültürel yozlaşma, estetik düşüş ya da “Doğululaşma” gibi normatif ve hiyerarşik kavramlarla açıklanmış ve bu yaklaşım arabeski modernleşmenin dışında kalan bir sapma olarak konumlandırmıştır. Ancak böyle bir okuma, arabeskin ortaya çıktığı tarihsel ve toplumsal bağlamı göz ardı etmektedir. Arabesk, modernleşmenin karşısında duran bir kültürel kalıntı değil; modernleşmenin eşitsiz, parçalı ve çoğu zaman travmatik biçimde yaşanmasının içsel bir ürünü olmaktadır. Bu yönüyle arabesk, Türkiye’de modernleşmenin yalnız kurumsal ve siyasal değil, aynı zamanda duygusal ve kültürel boyutlarının da analiz edilmesini gerektiren özgül bir araştırma alanı sunmaktadır. En genel tanımıyla arabesk, 1960’ların sonu ve özellikle 1970’lerden itibaren Türkiye’de yaygınlaşan; Türk halk müziği

ve sanat müziği unsurlarını Arap müziği etkileri ve Batı enstrümantasyonu ile birleştiren melez bir popüler müzik türüdür. Bununla birlikte “arabesk” terimi zaman içinde müzikal bir kategoriyi aşarak, kırdan kente göç eden toplumsal kesimlerin yaşam tarzlarını, değer dünyalarını, duygusal ifade biçimlerini ve estetik beğenilerini kapsayan daha geniş bir kültürel formasyonu tanımlar hâle gelmiştir. Dolayısıyla arabesk, yalnız işitsel bir estetik değil; aynı zamanda bir yaşam dünyası, bir duygu repertuarı ve bir kimlik alanıdır.

Arabesk üzerine yapılan akademik çalışmaların önemli bir bölümü, bu kültürel formu Türkiye’nin modernleşme ve kentleşme süreciyle ilişkilendirir. Bu alandaki en kapsamlı çalışmalardan birini gerçekleştiren Meral Özbek, arabeski Türkiye’nin modernleşme sürecinde yaşanan “mekânsal ve simgesel göçün” popüler kültürde aldığı tarihsel bir biçim olarak tanımlar (Özbek, 1997, s. 169). Özbek (1997) şu tanımları yapar:

Arabesk 1960’ların sonunda Türkiye’de, gecekonducularda ya da kentsel gecekondu yerleşimlerinde yaşayan kırsal göçmenlerin duygularına tercüman olan bir popüler müzik türü ortaya çıkmıştır. Bu müzik türü arabesk olarak bilinir ve Türk sanat müziği ile halk müziği öğelerini Batı ve Mısır müziğinden unsurlarla harmanlayan yeni bir melez türdür. “Arabesk” terimi başlangıçta bu popüler şarkıları tanımlamak—ve küçümsemek—amacıyla ortaya atılmış olsa da, zamanla Türk şehirlerinin çeperlerinde oluşan göçmen kültürünün bütününe ifade eden bir kavrama dönüşmüştür (s. 169).

Özbek’e göre arabesk, ne basit bir yozlaşma ne de modernleşmeye dışsal bir aykırılık olarak görülmelidir; aksine, modernleşmenin ürettiği yerinden edilme deneyimlerinin, sınıfsal dışlanmaların ve kültürel melezliklerin popüler düzeydeki ifadesidir. Bu yaklaşım, arabeski normatif estetik ölçütlerle değil, toplumsal deneyimle kurduğu ilişki üzerinden anlamayı mümkün kılar. Benzer biçimde Martin Stokes, arabeski yalnızca göçmenlerin müziği olarak değil, “kentin müziği ve kent için bir müzik” olarak tanımlar (Stokes, 1992, s. 1). Stokes’un yaklaşımı, arabesk etrafında yürütülen tartışmaların müziğin kendisinden çok, müziğin temsil ettiği toplumsal konular, kimlikler ve kültürel sınırlar üzerine olduğunu gösterir. Arabesk tartışması bu anlamda, Türkiye’de “kim modern?”, “kimin zevki meşru?” ve “kentli olmanın ölçütleri nelerdir?” gibi soruların kültürel alandaki izdüşümüdür (Stokes, 1992, s. 4–6). Arabeskin ortaya çıktığı tarihsel bağlam dikkate alındığında, kırdan kente göç ve gecekondu olgusu merkezi bir önem kazanır. 1950’lerden itibaren hızlanan iç göç, büyük şehirlerin çeperlerinde plansız yerleşim alanlarının oluşmasına yol açmış; bu alanlar ne tamamen kırsal ne de tam anlamıyla kentsel olan

melez yaşam biçimlerinin geliştiği mekânlara dönüşmüştür (Keyder, 1999, s. 45). Bu bölgelerde yaşayan göçmen nüfus, ekonomik yoksunluk, güvencesizlik ve kültürel yabancılaşma deneyimleriyle karşı karşıya kalmış; modern kentin vaat ettiği refah ve toplumsal yükselme imkânları ile gündelik hayatta yaşanan dışlanma arasındaki uçurum derinleşmiştir. Arabesk kültür, tam da bu çelişkili deneyimin duygusal dilini kurar. Bu bağlamda Raymond Williams'ın "his yapıları" kavramı açıklayıcıdır. Williams'a göre toplumsal dönüşüm dönemlerinde, henüz tam olarak kurumsallaşmamış ya da ideolojik dile kavuşmamış kolektif deneyimler, sanat ve kültür alanında yoğunlaşır (Williams, 1977, s. 128–135). Arabesk şarkı sözlerinde sıkça karşılaşılan kader, gurbet, yoksulluk, haksızlık, ayrılık ve yalnızlık temaları, modernleşmenin ürettiği bu kolektif ama henüz siyasal dile tam olarak tercüme edilememiş duygulanımların estetik ifadesi olarak okunabilir. Bu yönüyle arabesk, modernleşmenin duygusal tarihine dair önemli bir popüler arşiv sunar.

Arabesk üzerine literatürde öne çıkan bir diğer kuramsal yaklaşım, kültürel hiyerarşiler ve zevk ayrımlarıdır. Pierre Bourdieu'nün kültürel sermaye ve habitus kavramları, arabeskin neden uzun süre "düşük zevk" ya da "varoş kültürü" olarak damgalandığını anlamak açısından önemlidir. Bourdieu'ye göre estetik beğeniler, toplumsal sınıf konumlarıyla yakından ilişkilidir ve kültürel hiyerarşiler bu beğeni farklılıkları üzerinden yeniden üretilir (Bourdieu, 1984, s. 56–68). Arabesk müzik, özellikle ilk dönemlerinde alt sınıf göçmenlerle özdeşleştirilmiş; bu nedenle kültürel sermayesi yüksek kesimler tarafından dışlanmış ve aşağı konumlandırılmıştır. Arabesk dinlemek, yalnızca müzikal bir tercih değil, aynı zamanda sembolik bir sınıf göstergesi hâline gelmiştir. Bu kültürel hiyerarşilerin işleyişini anlamada Antonio Gramsci'nin hegemonya kavramı da önemlidir. Gramsci'ye göre hegemonya, yalnız zor yoluyla değil, rıza üretimi yoluyla kurulan kültürel ve ideolojik liderliktir (Gramsci, 1971, s. 12–13). Türkiye'de modernleşme projesi, Batılılaşmış, kentli ve seküler bir kültürel modeli "meşru" estetik ve yaşam biçimi olarak öne çıkarmıştır. Arabesk ise bu modele tam olarak uymayan kesimlerin deneyimlerini dile getirir. Bununla birlikte arabesk bütünüyle karşı-hegemonik değildir; kader, sabır ve teslimiyet temaları üzerinden egemen ideolojinin bazı unsurlarını da yeniden üretir. Bu nedenle arabesk, hem uyum hem de itiraz barındıran çelişkili bir popüler bilinç alanı oluşturur. Bütün bu kuramsal ve tarihsel tartışmalar ışığında arabesk, ne yalnızca marjinal bir alt kültür ne de bütünüyle sistem içi bir popüler eğlence formu olarak görülebilir. Arabesk, modernleşmenin yarattığı eşitsizliklerin, kültürel dışlanmaların ve umut ile hayal kırıklığı arasındaki gerilimin yoğunlaştığı bir kültürel alandır.

Bu çalışma, arabeski tam da bu çok katmanlı yapı içinde ele alarak, Türkiye’de modernliğin nasıl deneyimlendiğini, nasıl hissedildiğini ve popüler kültür aracılığıyla nasıl anlamlandırıldığını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Çalışma aynı zamanda arabesk kültürü Türkiye’de modernlik deneyiminin popüler düzeydeki ifadesi olarak ele almaktadır. Arabesk, yalnızca bir müzik türü değil; kırdan kente göç, gecekondu mekânsallığı, sınıfsal yeniden yapılanma ve kültürel dışlanma süreçleriyle şekillenen geniş bir kültürel biçimlenme olarak değerlendirilir. Çalışmada öncelikle arabeskin ortaya çıktığı tarihsel ve toplumsal bağlam incelenmekte; ardından müzikal melezlik, melodramatik anlatı dili ve duygusal yoğunluk üzerinden arabeskin estetik yapısı çözümlenmektedir. Arabesk şarkı sözlerinde öne çıkan kader, gurbet, yoksulluk ve haksızlık temalarının, modernleşmenin yarattığı yerinden edilme ve güvencesizlik deneyimlerinin duygusal ifadesi olduğu savunulmaktadır. Bu bağlamda arabesk, modern Türkiye’nin duygusal ve kültürel hafızasını taşıyan bir popüler arşiv olarak yorumlanır. Ayrıca arabeskin sınıfsal konumlanışı, kültürel hiyerarşiler içindeki damgalanma süreçleri ve zamanla medya ile kültür endüstrisi aracılığıyla ana akım popüler kültüre eklemlenmesi tartışılmaktadır. Son olarak arabesk figürünün temsil ettiği taşralı modernlik biçimleri ve kimlik müzakereleri ele alınarak, arabeskin Türkiye’de modernliğin gündelik hayatta nasıl deneyimlendiğini gösteren önemli bir kültürel alan olduğu ileri sürülmektedir.

1. MODERNLEŞME, GÖÇ VE GECEKONDU: ARABESK’İN TOPLUMSAL ZEMİNİ

Arabesk kültürü anlayabilmek için öncelikle onu ortaya çıkaran tarihsel ve toplumsal dönüşümü incelemek gerekir. Arabesk, estetik bir tercihin değil; Türkiye’de modernleşmenin yarattığı mekânsal yerinden edilme, sınıfsal yeniden yapılanma ve kültürel uyumsuzluk süreçlerinin ürünüdür. 1950’lerden itibaren Türkiye’de hız kazanan iç göç, tarımda makineleşme ve kırsal çözümlenmeyle doğrudan bağlantılıdır. Kırsal üretim biçimlerinin çözülmesi, geniş nüfus kesimlerini geçim kaynaklarından koparmış ve büyük kentlere yöneltmiştir. Ancak bu göç, planlı bir kentleşme süreciyle desteklenmemiş; bunun sonucunda İstanbul başta olmak üzere metropollerin çeperlerinde gecekondu bölgeleri oluşmuştur (Keyder, 1999, s. 45). Bu alanlar modern kentin hem parçası hem de dışı olan “eşik mekânlar”dır. Gecekondu, yalnızca yoksulluğun mekânı değil, aynı zamanda modernleşmenin eşitsizliğinin

somutlaştığı bir toplumsal formdur. Bu bölgelerde yaşayan göçmenler, kentin ekonomik yapısına düşük ücretli ve güvencesiz işlerle eklemlenirken, kültürel anlamda da kentli normların dışında konumlandırılmıştır. Bu durum, Pierre Bourdieu'nün kavramsallaştırdığı biçimiyle, kültürel sermaye eksikliğinin sembolik dışlanmaya dönüşmesiyle açıklanabilir (Bourdieu, 1984, s. 66). Kentte var olabilmek için gerekli görülen dil, zevk, davranış kodları ve estetik tercihlerin yokluğu, göçmenleri “eksik” ve “kusurlu” özne konumuna iter. Böylelikle, modernleşme deneyimi, göçmen kitleler için ilerleme değil, çoğu zaman travmatik bir kopuş anlamına gelmiştir. Kırsal topluluk yapılarından kopan bireyler, kentte anonimleşmiş, güvencesizleşmiş ve aidiyet duygusunu yitirmiştir. İşte arabesk kültür, bu travmatik modernlik deneyiminin duygusal ve estetik tercümesidir. Raymond Williams'ın “his yapıları” kavramı bu noktada daha da açıklayıcı olmaktadır. Williams'a göre toplumsal dönüşüm dönemlerinde henüz ideolojik dile kavuşmamış kolektif deneyimler kültürel formlarda yoğunlaşır (Williams, 1977, s. 132). Arabesk şarkı sözlerinde sıkça görülen gurbet, kader, yoksulluk, haksızlık ve yalnızlık temaları, modernleşmenin göçmen öznelerde yarattığı bu duygusal durumun estetik kayıdır. Arabesk bu anlamda yalnız bir müzik türü değil, modernleşmenin duygusal hafızasıdır.

Arabesk kültürün doğduğu toplumsal alan, aynı zamanda kimliksele bir belirsizlik alanıdır. Göçmenler ne tam anlamıyla köylü kalabilmiş ne de kentli olabilmiştir. Bu “arada kalmışlık” hâli, kültürel melezliği beraberinde getirir. Geleneksel müzik formları, dini-mistik temalar ve kırsal değerler kent yaşamının ritmiyle karşılaşır; ortaya ne bütünüyle geleneksel ne de tam anlamıyla modern olan hibrit bir kültürel form çıkar. Arabesk müziğin melodik yapısındaki Doğu-Batı karışımı ve sözlerindeki kader ile isyan arasındaki salınım, tam da bu kimliksele aradalığın estetik izdüşümüdür. Bu bağlamda arabesk, modernleşmeye direnen bir kültür değil; modernleşmenin ürettiği eşitsizliğin ve kültürel uyumsuzluğun içinden konuşan bir popüler formdur. Meral Özbek'in belirttiği gibi arabesk, Türkiye'nin modernleşme sürecinde yaşanan mekânsal ve simgesel göçün popüler kültürde aldığı tarihsel biçimdir (Özbek, 1997, s. 169). Dolayısıyla arabesk, modernleşmenin karşısı değil, onun yarattığı yeni toplumsal gerçekliğin kültürel ifadesidir.

Göçle birlikte ortaya çıkan yeni kentli yoksulluk, yalnız maddi bir durum değil, aynı zamanda bir duygulanım rejimi üretmiştir. Umut ile hayal kırıklığı, aidiyet arzusu ile dışlanma deneyimi, kader inancı ile adalet talebi aynı kültürel metin içinde bir arada bulunur. Arabesk müzik, bu çelişkili duygusal yapıyı melodramatik bir estetik içinde yoğunlaştırır. Bu doğrultuda, arabesk kültürün

toplumsal zemini, modernleşmenin eşitsiz mekânsal dağılımı, kırdan kente göçün yarattığı kimliksel kopuş ve kentte deneyimlenen sembolik dışlanma süreçleriyle belirlenir. Arabesk, bu tarihsel momentin duygusal ve kültürel anlatısıdır.

2. ARABESK’İN ESTETİK YAPISI: MÜZÜKAL, MELEZLİK VE ANLATI DİLİ

Arabesk kültürün toplumsal zemini göç, gecekondü ve eşitsiz modernleşme süreçleriyle şekillenirken, bu deneyimin estetik düzeydeki ifadesi müzikal yapı ve söz dünyasında belirginleşir. Arabesk müzik, biçimsel olarak taşıdığı melezlik sayesinde yalnızca bir müzik türü değil, aynı zamanda modernleşmenin kültürel çelişkilerinin duyulabilir bir formudur. Arabeskin en belirgin özelliği, farklı müzikal geleneklerin bir araya gelmesidir. Türk sanat müziğinin makam yapıları, halk müziğinin sözlü anlatı geleneği, Orta Doğu (özellikle Mısır ve Suriye) müziğinin melodik ve süslemeci özellikleri ile Batı enstrümantasyonu aynı kompozisyon içinde birleşir. Bu estetik yapı, Türkiye modernleşmesinin kültürel düzlemdeki hibrit doğasına paraleldir. Ne bütünüyle “yerli” ne bütünüyle “Batılı” olan bu müzik, kültürel aradalığın işitsel bir karşılığıdır.

Arabesk müziğin kurucu figürü olarak kabul edilen Orhan Gencebay, bu melez estetiğin şekillenmesinde merkezi bir rol oynamıştır. Gencebay’ın besteleri, geleneksel Anadolu sözlü kültüründen beslenen temaları, Batılı yaylı düzenlemeleri ve Orta Doğu melodik kalıplarıyla birleştirir. Meral Özbek, Gencebay’ın müziğinin gecekondü nüfusunun yeni yaşam deneyimi ile geleneksel duygusal ifade biçimleri arasında bir köprü kurduğunu belirtir (Özbek, 1991, s. 112). Bu köprü, yalnız müzikal değil, kültürel bir süreklilik sağlar: Kırsaldan gelen özne, kentte tamamen yabancılaşmadan var olabileceği bir estetik alan bulur:

1968 yılında Orhan Gencebay, “Bir Teselli Ver” (Give Me Consolation) ve ardından “Hatasız Kul Olmaz” (Nobody Is without Fault) adlı eserleri bestelemiş ve seslendirmiştir; bu eserler yalnızca müzikal ürünler olmanın ötesine geçen bir kırılma noktası yaratmıştır (Özbek, Arabesk Culture, s. 211–232). Bu yapıtların söz ve melodilerinde bulunan kimi unsurlar, gecekondü nüfusunun sözlü ifade biçimleri, müzikal gelenekleri ve yeni yaşam tarzlarıyla güçlü bir karşılık bulmuştur (Özbek, Arabesk Culture, s. 211–232). Söz konusu müzik, büyük şehirlerin çeperlerinde

gelişmekte olan yeni bir özel dile temas etmiştir; bu dil, kentleşen halk kitlelerinin kentle karşılaşma deneyimi içinde yükselen beklentilerini, arzularını ve hayal kırıklıklarını dile getirmektedir (Özbek, Arabesk Culture, s. 211–232)

Arabesk’in estetik yapısında melodram belirleyici bir anlatı formudur. Şarkı sözlerinde aşırı yoğun duygulanım, kader vurgusu, terk edilmişlik, haksızlığa uğramışlık ve çaresizlik temaları ön plana çıkar. Ancak bu melodram, yalnız bireysel bir duygu patlaması değil; toplumsal yapısal sorunların bireysel kader anlatısına tercüme edilmesidir. Bu nedenle arabesk sözleri, açık siyasal sloganlar içermese de toplumsal eşitsizliklerin duygusal kaydını tutar. Bu bağlamda, Williams’a göre kültürel formlar, henüz tam olarak kavramsallaştırılmamış toplumsal deneyimlerin hissediliş biçimlerini taşır (Williams, 1977, s. 133). Arabesk sözlerinde tekrar eden “kader”, “alın yazısı”, “çile”, “gurbet” ve “yalan dünya” gibi ifadeler, modernleşmenin yarattığı güvencesizlik ve kontrol kaybı hissinin kültürel ifadesidir. Bireysel gibi görünen acı, aslında kolektif bir deneyimin yoğunlaşmış biçimidir.

Arabesk müzikteki vokal icra biçimi de bu duygusal yoğunluğun bir parçasıdır. Uzatılan heceler, titreşimli ses kullanımı, dramatik yükselmeler ve düşüşler, sözlerin anlamsal içeriğini güçlendirir. Ses, burada yalnız melodik bir unsur değil; acının, özlemin ve kırılmanın bedenleşmiş hâlidir. Bu yönüyle arabesk performansı, duygunun sahnelenmesidir. Arabeskin estetik yapısı aynı zamanda modernleşmenin ürettiği kimlikssel aradılığı yansıtır. Geleneksel müzik kalıplarının tamamen terk edilmemesi, geçmişle bağın kopmadığını gösterirken; Batı enstrümantasyonunun kullanımı, modernlik arzusunu işaret eder. Bu ikili yapı, modernleşmenin “ne tam içeride ne tam dışarıda” bıraktığı öznenin kültürel konumuyla örtüşür.

Arabesk anlatı dilinde dikkat çeken bir başka unsur da muhatabın belirsizliğidir. Şarkılarda hitap edilen “sen”, kimi zaman sevgili, kimi zaman kader, kimi zaman toplum ya da Tanrı olabilir. Bu belirsizlik, yaşanan sıkıntının kaynağının da belirsiz oluşunu yansıtır. Modernleşme sürecinde birey, karşı karşıya olduğu yapısal eşitsizlikleri doğrudan adlandıramaz; bu nedenle haksızlık soyut bir yazgı gibi deneyimlenir. Arabesk sözleri, bu soyutlanmış adaletsizlik duygusunu dile getirir. Bourdieu’nün bakış açısından değerlendirildiğinde, arabeskin estetik formu aynı zamanda bir sınıfsal ifade biçimidir. Arabesk müziğin “aşırı duygusal”, “abartılı” ya da “kaba” bulunması, aslında alt sınıf habitusunun kültürel damgalanmasıdır (Bourdieu, 1984, s. 68). Yani arabeskin estetik özelliklerine yöneltilen eleştiriler, çoğu zaman estetikten çok sınıfsal konumlara yöneliktir. Bu şekilde bakıldığında, arabesk’in

estetik yapısı, modernleşmenin kültürel ve duygusal çelişkilerinin işitsel bir haritasıdır. Müzikal melezlik, anlatı dilindeki melodram ve performanstaki duygusal yoğunluk, göçle yerinden edilmiş ve kentte arada kalmış öznenin dünyasını görünür kılar. Arabesk bu anlamda yalnızca dinlenen bir müzik değil, modernleşmenin yarattığı kırılğan yaşam deneyimlerinin duyulur hâle gelmesidir.

3. ARABESK’TE DUYGULANIM, KADER VE İSYAN

Arabesk kültürün estetik yapısı, yalnız müzikal melezlikten ibaret değildir; aynı zamanda belirli bir duygulanım rejimini üretir ve dolaşıma sokar. Bu rejim, modernleşme sürecinin yarattığı toplumsal eşitsizliklerin bireysel kader anlatılarına tercüme edilmesiyle şekillenir. Arabesk şarkılarında tekrar eden temalar – kader, çile, yalnızlık, terk edilmişlik, yoksulluk ve adaletsizlik – bir yandan teslimiyet duygusunu pekiştirirken, öte yandan örtük bir protesto dili kurar. Bu ikili yapı, arabeski yalnız bir melankoli estetiği olmaktan çıkarak, çelişkili bir bilinç alanına yerleştirir. Gramsci’ye göre halk kültürü, egemen ideolojinin izlerini taşıırken aynı zamanda ona yönelik eleştirileri de barındırabilir (Gramsci, 1971, s. 333). Özellikle Gramsci’nin “çelişkili bilinç” (contradictory consciousness) kavramı bu doğrultuda açıklayıcı bir ışık turmaktadır. Gramsci bunu şu şekilde ifade etmektedir:

İnsanların dünya görüşü çoğu zaman tutarlı ve sistematik değildir; çeşitli tarihsel katmanlardan, dinsel inançlardan, geleneklerden ve egemen ideolojinin kalıntılarından oluşan dağınık bir bileşimdir. Bununla birlikte insanlar, gündelik pratik etkinlikleri içinde, kendi maddi yaşam koşullarından doğan daha eleştirel ve sezgisel bir kavrayışa da sahiptirler. Bu nedenle aynı kişi, bir yandan egemen dünya görüşünü yeniden üretirken, diğer yandan kendi deneyimlerinden doğan bir karşı bilinç ögesini de taşıyabilir. Bu durum, bilincin çelişkili bir yapı göstermesine yol açar. (Gramsci, 1971, s. 323–324).

Arabesk sözlerinde kader ve alın yazısı vurgusu, yaşanan eşitsizlikleri doğallaştırıyor gibi görünse de, aynı sözlerde “haksızlık”, “zalim dünya” ve “yalan hayat” ifadeleriyle bu düzenin adaletsizliği de dile getirilir. Böylece arabesk, hem rızanın hem de itirazın aynı kültürel metinde bir arada bulunduğu bir söylem üretir. Arabesk şarkı sözlerinde sıkça karşılaşılan “kader” teması, yüzeyde dinsel ya da metafizik bir kabulleniş gibi görünse de, toplumsal yapıların

yarattığı sınırlılıkların bireysel dilde ifade edilme biçimidir. Birey, karşı karşıya olduğu ekonomik yoksulluğu ya da toplumsal dışlanmayı doğrudan sınıfsal kategorilerle adlandıramaz; bunun yerine bunları yazgı, talih ya da alın yazısı olarak deneyimler. Bu durum, modernleşmenin yapısal sorunlarının bireysel duygusal dile tercüme edilmesidir. Arabesk, bu tercümenin estetik biçimidir.

Williams’a göre de kültürel formlar, henüz ideolojik olarak adlandırılmamış ama kolektif olarak hissedilen deneyimleri taşır (Williams, 1977, s. 132). Arabesk, modernleşmenin göçmen kitlelerde yarattığı güvencesizlik, değersizlik ve dışlanmışlık hissinin yoğunlaştığı bir duygusal alan yaratır. Bu alan, açık siyasal söylem üretmez; ancak toplumsal huzursuzluğu duygusal yoğunluk yoluyla ifade eder. Arabesk’teki duygusal anlatının önemli bir boyutu da “gurbet” temasıdır. Gurbet, yalnızca fiziksel mekânsal uzaklık değil; aynı zamanda kültürel ve duygusal yabancılaşma anlamına gelir. Kırsaldan kente göç eden birey, kendi memleketinde olduğu gibi kentte de “yabancı”dır. Bu çift yönlü yabancılık, arabesk sözlerinde sürekli olarak işlenir. Bu durum, modernleşmenin bireyi yerinden eden doğasının kültürel ifadesidir.

Arabesk’teki protest tonun daha görünür hâle gelmesi, özellikle Müslüm Gürses ile birlikte belirginleşir. Gürses’in şarkılarında kaderle hesaplaşma ve Tanrı’ya yönelen sitem, teslimiyet dilinin sınırlarını zorlar. Bu noktada arabesk, yalnızca acıyı kabullenen bir estetik değil; acının nedenine yönelen bir sorgulama da üretir. Ancak bu sorgulama sistematik bir politik dile dönüşmez; daha çok varoluşsal bir isyan formunda kalır. Bu yönüyle arabesk, siyasal değil ama derin biçimde toplumsal bir eleştiri taşır. Arabesk sözlerinde sıkça görülen alkol, yalnızlık ve gece imgeleri de modernleşmenin yarattığı kopuş duygusunun estetik göstergeleridir. Gündüzün üretim ilişkilerine ve disiplinine karşılık, gece arabesk anlatıda bir sığınak, bir duygusal boşalım alanıdır. Bu karşıtlık, modern kent yaşamının ritmine karşı kurulan sembolik bir mesafe olarak okunabilir. Bourdieu’nün perspektifinden bakıldığında, arabesk’in bu yoğun duygusal dili aynı zamanda sınıfsal habitusun bir ifadesidir. Alt sınıfların deneyimlediği güvencesizlik ve kırılganlık, duygusal ifadenin daha doğrudan ve yoğun biçimlerde ortaya çıkmasına yol açar (Bourdieu, 1984, s. 372). Arabesk estetiğinin “aşırı duygusal” ya da “abartılı” bulunması, bu sınıfsal deneyimin estetik düzeyde damgalanmasıdır. Arabesk’teki “çelişkili bilinç”, modernleşmenin sunduğu yükselme umudu ile deneyimlenen dışlanma gerilimi arasında şekillenir. Şarkı sözlerinde hem “bir gün düzelecek” umudu hem de “dünya zaten zalim” kabullenilişi aynı anda bulunabilir. Bu gerilim, arabesk kültürün duygusal mantığını oluşturur: Umut ile umutsuzluk, teslimiyet ile isyan, kader ile adalet talebi aynı estetik yapı içinde birlikte var olur. Sonuç

olarak, arabesk, modernleşmenin yarattığı yapısal eşitsizliklerin doğrudan siyasal söylemle değil, duygusal yoğunlukla ifade edildiği bir popüler bilinç alanıdır. Bu bilinç, ne bütünüyle edilgen ne de bütünüyle direnişçidir; aksine modernleşmenin çelişkilerini kendi içinde taşıyan melez bir duygu dünyası üretir. Arabesk bu anlamda, Türkiye’de modernleşmenin yalnız ekonomik ve kurumsal değil, aynı zamanda derin bir duygusal deneyim olduğunu hatırlatan kültürel bir formdur.

4. SINIF, ZEVK VE KÜLTÜREL HİYERARŞİLER: ARABESK’İN DAMGALANMASI

Arabesk kültürün Türkiye’de uzun süre “yoz”, “kaba”, “zevksiz” ya da “varoş” olarak nitelendirilmesi, yalnız estetik bir değerlendirme değil, aynı zamanda sınıfsal bir konumlandırmadır. Arabesk’e yöneltilen bu olumsuz yargılar, modernleşme sürecinde oluşan kültürel hiyerarşilerin bir yansımasıdır. Bu nedenle arabeskin estetik tartışması, aynı zamanda zevk, sınıf ve kültürel meşruiyet üzerine yürütülen daha geniş bir toplumsal mücadelenin parçasıdır. Pierre Bourdieu’nün kültürel sermaye ve habitus kavramları açıklayıcı bir çerçeve sunmaktadı. Bourdieu’ye göre estetik beğeniler, bireylerin toplumsal konumlarıyla yakından ilişkilidir ve kültürel hiyerarşiler bu beğeni farklılıkları üzerinden yeniden üretilir (Bourdieu, 1984, s. 56–68). “Yüksek kültür” olarak kabul edilen sanat müziği, klasik Batı müziği ya da belirli edebi formlar, kültürel sermayesi yüksek sınıfların meşru zevkleri olarak kodlanırken; arabesk gibi popüler ve duygusal yoğunluğu yüksek formlar alt sınıfların “düşük zevki” olarak damgalanır. Bu damgalama, estetik bir tercihten çok sembolik bir sınıf ayrımını işaret eder. Arabesk’in özellikle ilk dönemlerinde gecekondü bölgeleri ve göçmen yoksullar ile özdeşleştirilmesi, bu müziğin sınıfsal olarak aşağı konumlandırılmasını kolaylaştırmıştır. Arabesk dinlemek, yalnız bir müzik tercihi değil; aynı zamanda belirli bir toplumsal konumun işareti olarak görülmüştür. Bu nedenle arabeske yönelik eleştiriler çoğu zaman müziğin yapısından çok, onu dinleyen kitlenin sosyo-kültürel konumuna yöneliktir. Bourdieu’nün ifadesiyle, burada estetik yargılar aracılığıyla sınıfsal farklılıklar “doğal” ve “meşru”ymuş gibi sunulur (Bourdieu, 1984, s. 372).

Türkiye bağlamında bu kültürel hiyerarşiler, modernleşme ideolojisiyle yakından ilişkilidir. Cumhuriyet dönemi kültür politikaları, Batılılaşmış, kentli ve seküler bir kültürel modeli ilerlemenin göstergesi olarak öne çıkarmış; buna uymayan formlar ise geri, ilkel ya da yoz olarak damgalanmıştır. Arabesk, bu

normatif kültür anlayışının dışında kalan bir estetik olarak, “makbul kültür”ün karşıtı konumuna yerleştirilmiştir. Bu durum, arabeskin yalnız estetik değil, ideolojik bir tartışma nesnesi hâline gelmesine yol açmıştır.

Martin Stokes, arabesk etrafında yürütülen tartışmaların aslında müzikten çok kültürel sınırlar ve kimlikler üzerine olduğunu vurgular (Stokes, 1992, s. 5). Arabesk’e yöneltilen eleştiriler, “nasıl bir Türkiye istiyoruz?” sorusunun kültürel alandaki yansımalarıdır. Arabesk, Batılılaşma idealine uymayan bir modernlik deneyimini görünür kıldığı için rahatsızlık yaratır. Bu rahatsızlık, estetik dil üzerinden ifade edilse de arkasında sınıfsal ve kültürel bir gerilim vardır. Ancak arabeskin sınıfsal konumu sabit değildir. Zamanla arabesk müzik, yalnız gecekondu mahallelerinde değil, lüks gazinolarda ve gece kulüplerinde de dolaşıma girmiştir. Bu dönüşüm, arabeskin alt sınıf müziği olarak damgalanmasının mutlak olmadığını gösterir. Nedim Karakayalı, arabesk kültürünün yalnızca yoksul göçmenlerle sınırlı olmadığını; farklı sınıflar arasında da paylaşılan bir kültürel form hâline geldiğini belirtir (Karakayalı, 2001, s. 130). Böylece arabesk, sınıfsal sınırları aşarak daha geniş bir popüler kültür alanına yayılmıştır. Bu yayılma, kültürel hiyerarşilerin esnekliğini ortaya koyar. Arabesk’in başlangıçta aşağı konumlandırılan estetiği, zamanla popüler kültürün merkezine yaklaşmış; hatta bazı unsurları ana akım pop müziğe eklemlenmiştir. Bu süreç, Bourdieu’nün kültürel alanın dinamik ve mücadeleye açık olduğu yönündeki tespitini doğrular (Bourdieu, 1984). Zevk, sabit bir kategori değil; toplumsal güç ilişkileri içinde sürekli yeniden tanımlanan bir alandır.

Arabesk’in damgalanması aynı zamanda modernleşme söyleminin dışlayıcı yönünü de açığa çıkarır. “Makbul” modern kültürün dışında kalan estetik formlar, yalnız zevksiz olarak değil, aynı zamanda tehlikeli, yozlaştırıcı ya da gerici olarak kodlanabilir. Arabesk’in bir dönem devlet televizyonu ve radyosunda yasaklanması, bu estetik yargıların kurumsal düzeyde de karşılık bulduğunu gösterir. Böylece kültürel beğeni tartışmaları, doğrudan kültürel iktidar ilişkilerine bağlanır. Gramsci’nin hegemonya bağlamında ele alırsak, Gramsci’ye göre hegemonya, yalnızca zor yoluyla değil, kültürel normlar ve estetik değerler üzerinden de kurulur (Gramsci, 1971, s. 12). Arabesk’in damgalanması, hangi kültürel formların “meşru” kabul edileceğine dair hegemonik bir mücadelenin parçasıdır. Ancak arabesk tamamen bastırılamamış; aksine geniş kitleler tarafından benimsenerek hegemonik kültürle sürekli bir müzakere hâline girmiştir. Böylelikle, arabesk’in estetik olarak aşağı konumlandırılması, müziğin içsel özelliklerinden çok, onu üreten ve tüketen toplumsal kesimlerin sınıfsal konumlarıyla ilgilidir. Arabesk, kültürel

hiyerarşilerin nasıl işlediğini, zevkin nasıl sınıfsallaştırıldığını ve modernleşme ideolojisinin kültürel alanı nasıl düzenlediğini görünür kılar. Bu nedenle arabesk tartışması, yalnız bir müzik türü üzerine değil; Türkiye’de kültürel meşruiyetin nasıl kurulduğu üzerine yürütülen daha geniş bir toplumsal tartışmanın parçasıdır.

5. DEVLET, MEDYA VE KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ: AREBESK’İN DÖNÜŞÜMÜ

Arabesk kültürün toplumsal ve estetik boyutları kadar, dolaşıma girme ve dönüşme biçimleri de önemlidir. Arabesk, yalnızca alt sınıf göçmenlerin gündelik yaşamında ortaya çıkan bir ifade biçimi olarak kalmamış; devlet politikaları, medya yapıları ve kültür endüstrisinin işleyişi içinde sürekli yeniden şekillenmiştir. Bu süreç, arabeskin marjinal bir alt kültür olmaktan çıkıp Türkiye popüler kültürünün merkezî unsurlarından biri hâline gelmesini sağlamıştır. Arabesk müzik, ilk ortaya çıktığı dönemlerde devletin resmî kültür politikalarıyla açık bir gerilim içindeydi. Cumhuriyet’in erken döneminden itibaren şekillenen kültür politikaları, Batılılaşmış, “yüksek” sanat anlayışını ve Türk sanat müziğinin belirli formlarını desteklemiş; buna uymayan müzikal türler ise geri, yoz ya da milli kültüre zarar veren unsurlar olarak görülmüştür. Bu bağlamda arabesk, özellikle 1970’ler ve 1980’lerin başında devlet televizyonu ve radyosu olan TRT’de uzun süre yasaklı kalmıştır. Arabeskin resmî mecralardan dışlanması, onun estetik olarak değersiz görülmesinin yanı sıra, temsil ettiği toplumsal kesimlerin de kültürel olarak dışlanmasının bir göstergesidir. Bu dışlanma, Antonio Gramsci’nin hegemonya kavramı çerçevesinde okunabilir. Hegemonya, yalnız siyasal iktidar yoluyla değil, kültürel normlar ve estetik ölçütler üzerinden de kurulur (Gramsci, 1971, s. 12–13). Arabesk’in kamusal yayıncılıktan dışlanması, hangi müzikal formların “meşru” kabul edileceğine dair hegemonik bir kültür anlayışının sonucudur. Ancak bu yasaklama, arabeskin ortadan kalkmasına değil, aksine alternatif dolaşım ağları içinde güçlenmesine yol açmıştır. Bu doğrultuda kaset endüstrisinin yükselişi belirleyici olmuştur. 1970’lerin sonlarından itibaren ucuz kaset teknolojisinin yaygınlaşması, müzik üretimi ve dağıtımında devlet denetiminin kısmen aşılmasını sağlamıştır. Arabesk müzik, resmî kanallardan dışlansa da, kaset piyasası, minibüsler, pazar yerleri, kahvehaneler ve gecekondu mahalleleri aracılığıyla geniş kitlelere ulaşmıştır. Bu dolaşım biçimi, arabeski alt sınıfların gündelik hayatının ayrılmaz bir parçası hâline getirmiştir. Böylece

arabesk, resmî kültürün dışladığı ama popüler düzeyde güçlü bir karşılık bulan bir kültürel form olarak varlığını sürdürmüştür.

1980'lerden sonra Türkiye'de uygulanan liberal ekonomik politikalar ve medya alanındaki dönüşümler, arabeskin konumunu önemli ölçüde değiştirmiştir. Özel televizyon kanallarının açılması, müzik piyasasının büyümesi ve eğlence sektörünün genişlemesi, arabeskin ana akım kültürle daha doğrudan ilişki kurmasına olanak tanımıştır. Bu süreçte arabesk, yalnızca alt sınıfların müziği olmaktan çıkmış; televizyon programlarında, büyük konser salonlarında ve lüks eğlence mekânlarında da yer bulmuştur. Meral Özbek, bu dönüşümü arabeskin kültür endüstrisiyle eklemlenmesi olarak değerlendirir (Özbek, 1997, s. 221). Arabesk sanatçıları medya aracılığıyla yıldızlaştırılmış, belirli imgeler etrafında paketlenmiş ve geniş tüketici kitlelerine sunulmuştur. Bu süreçte arabeskin başlangıçtaki marjinal ve “yasaklı” imgesi, yerini popüler ve pazarlanabilir bir kimliğe bırakmıştır. Bu dönüşüm, Pierre Bourdieu'nün kültürel alanın dinamik yapısına ilişkin tespitleriyle de ilişkilendirilebilir. Bourdieu'ye göre kültürel alan, farklı aktörlerin meşruiyet ve prestij için mücadele ettiği bir alandır (Bourdieu, 1984, s. 231). Arabesk'in başlangıçta düşük prestijli bir tür olarak konumlandırılması, zamanla medya ve piyasa aracılığıyla yeniden değer kazanması, bu alandaki güç ilişkilerinin değişebilir olduğunu gösterir. Ancak arabeskin kültür endüstrisiyle eklemlenmesi, onun eleştirel potansiyelini tamamen ortadan kaldırmamıştır. Aksine arabesk, bu süreçte farklı ideolojik versiyonlara ayrılmıştır. Özbek'in belirttiği gibi 1980'lerden itibaren “devrimci arabesk”, “İslamcı arabesk” ya da “milliyetçi arabesk” gibi adlandırmalar ortaya çıkmıştır (Özbek, 1997, s. 221). Bu durum, arabeskin yalnız bir müzik türü değil, farklı toplumsal ve siyasal söylemler için de kullanılabilen esnek bir kültürel form olduğunu gösterir.

Medya aracılığıyla kurulan yıldız sistemi de arabeskin dönüşümünde önemli rol oynamıştır. Arabesk sanatçıları yalnız müzisyen değil, aynı zamanda televizyon programları, filmler ve magazin basını aracılığıyla kamusal figürlere dönüşmüştür. “Baba”, “İmparator”, “Diva” gibi unvanlar, bu sanatçıların yalnız müzikal değil, simgesel otorite figürleri hâline geldiğini gösterir. Böylece arabesk, alt sınıf duygulanımının ifadesi olmaktan çıkıp ulusal popüler kültürün kurucu unsurlarından biri hâline gelmiştir. Arabesk'in serüveni, marjinalleştirilmiş bir kültürel formun devlet politikaları, piyasa dinamikleri ve medya yapıları içinde nasıl dönüştüğünü göstermektedir. Arabesk, önce hegemonik kültür tarafından dışlanmış; ardından kültür endüstrisi aracılığıyla soğurularak ana akım popüler kültürün parçası hâline gelmiştir. Ancak bu dönüşüm, arabeskin toplumsal kökenlerini ve duygusal yoğunluğunu tamamen

silmemiş; aksine bu kökenler, yeni biçimlerde popüler kültür içinde yaşamaya devam etmiştir.

6. KİMLİK, ERKEKLİK VE TAŞRALI MODERNLİK: ARABESK’İN TEMSİL REJİMİ

Arabesk kültür, yalnızca göç, yoksulluk ve duygusal kırılmaların değil; aynı zamanda yeni kimlik biçimlerinin inşa edildiği bir temsil alanıdır. Bu temsil alanında sınıfsal konum, mekânsal yerinden edilme ve kültürel melezlik kadar, erkeklik performansları ve taşralı modernlik biçimleri de belirleyici rol oynar. Arabesk figürü, kentte var olmaya çalışan ama kentli normlarla tam anlamıyla örtüşmeyen bir öznenin kimlik müzakeresini görünür kılar. Arabesk kültürde kimlik, genellikle bir eksiklik ya da yoksunluk üzerinden kurulmaz; aksine bir duygusal yoğunluk ve onur söylemi etrafında şekillenir. Kentte marjinalleştirilen göçmen özne, ekonomik ve kültürel sermaye eksikliğini, duygusal derinlik ve ahlaki üstünlük söylemiyle telafi eder. Arabesk şarkı sözlerinde sıkça rastlanan “namus”, “sadakat”, “gerçek sevgi” ve “vefa” temaları, bu ahlaki üstünlük iddiasının göstergeleridir. Böylece arabesk özne, modern kentte maddi olarak dezavantajlı olsa da, duygusal ve ahlaki açıdan “daha haklı” bir konumda temsil edilir. Bu kimlik inşasında erkeklik performansları merkezi bir yer tutar. Arabesk’in erken dönem temsilinde erkek figürü, acı çeken, terk edilen, yalnız ama duygusal olarak derin bir özne olarak çizilir. Bu figür, hegemonik erkeklik modelinden farklıdır; güç ve kontrol üzerinden değil, acıya dayanma ve sadakat üzerinden tanımlanır. Ancak zamanla arabesk kültür içinde farklı erkeklik biçimleri de ortaya çıkmıştır.

Bu dönüşümün en görünür örneklerinden biri İbrahim Tatlıses figürüdür. Tatlıses, arabesk kültürün taşralı kökenlerini gizlemek yerine görünür kılar ve hatta gururla sergileyen bir temsil biçimi sunar. Özbek’e göre bu kuşak müzisyenler, Anadolu kökenlerini açıkça vurgulamış ve kent kültürü içinde taşralı kimliğin görünürlüğünü artırmıştır (Özbek, 1997, s. 222). Tatlıses’in sahne duruşu, konuşma tarzı, giyim biçimi ve medya temsilleri, taşralı kimliğin kentte bastırılması gereken bir özellik değil, sergilenebilir bir güç göstergesi hâline geldiğini gösterir. Bu temsil biçimi, arabesk kültürde “taşralı modernlik” olarak adlandırılabilir özgül bir kimlik formunun ortaya çıktığını düşündürür. Bu modernlik biçimi, Batılı kentli normlara tam uyum sağlamaz; ancak modern tüketim kültürüne de eklenir. Lüks otomobiller, gösterişli takılar, büyük evler ve medya görünürlüğü, taşralı kökenle çelişmeyen bir başarı göstergesi

hâline gelir. Böylece modernlik, Batılılaşma ile eşanlamlı olmaktan çıkar; taşralı kökenleri silmeden de modern olunabileceği fikri güç kazanır. Arabesk kültürdeki bu temsil rejimi, hegemonik modernlik anlayışına yönelik sembolik bir müdahale olarak okunabilir. Antonio Gramsci'nin hegemonya kavramı açısından bakıldığında, arabesk figürler egemen kültürel normlara tam uyum sağlamaz; ancak bütünüyle karşı da çıkmaz. Bunun yerine, kendi kökenlerini görünür kılarak hegemonik kültürle müzakere ederler (Gramsci, 1971). Bu müzakere, taşralı kimliğin kentte tamamen bastırılması yerine, dönüştürülerek yeniden değer kazanmasıyla sonuçlanır.

Arabesk'in temsil rejiminde erkeklik kadar duygusal kırılganlık da önemli bir yer tutar. Erkek öznenin ağlaması, acı çekmesi, terk edilmesi ya da umutsuzluğunu dile getirmesi, geleneksel erkeklik normları açısından zayıflık göstergesi sayılabilir. Ancak arabesk estetik içinde bu kırılganlık, sahiçiliğin ve derinliğin işareti olarak kodlanır. Böylece arabesk, erkeklik ile duygusallık arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlar. Güçlü olmak, duyguları bastırmak değil; acıya rağmen ayakta kalabilmektir. Bu temsil rejimi, kentteki kültürel hiyerarşilerle de ilişkilidir. Arabesk figürü, “maganda” ya da “kıro” gibi aşağılayıcı etiketlerle damgalanmış olsa da, medya aracılığıyla aynı figür popüler kültürün merkezine taşınabilir. Bu çelişkili temsil, arabeskin hem damgalanan hem de kitlesel olarak benimsenen bir kimlik alanı olduğunu gösterir. Böylece arabesk figür, modern Türkiye’de sınıf, mekân ve kültür arasındaki gerilimlerin somutlaştığı bir simgesel düğüm noktası hâline gelir. Pierre Bourdieu’nün habitus kavramı burada bu bağlamda açıklayabiliriz. Arabesk figürün beden dili, konuşma biçimi, jestleri ve estetik tercihleri, belirli bir sınıfsal ve mekânsal geçmişin izlerini taşır (Bourdieu, 1984). Bu habitus, kentte aşağılanma riski taşıırken, arabesk kültür içinde kolektif bir kimlik ve dayanışma duygusu üretir. Böylece bireysel utanç potansiyeli, kolektif gurur kaynağına dönüşebilir. Sonuç olarak arabesk kültürün temsil rejimi, modernleşmenin ürettiği kimliksel aradlığın estetik ve simgesel düzeydeki ifadesidir. Taşralı köken, kentte silinmesi gereken bir eksiklik değil; yeniden yorumlanarak görünür kılınan bir kimlik unsuruna dönüşür. Arabesk, bu yönüyle yalnız acının değil, aynı zamanda kimliksel müzakerenin ve alternatif modernlik biçimlerinin kültürel alanıdır.

SONUÇ: MODERNLİĞİN DUYGUSAL VE KÜLTÜREL ARŞİVİ OLARAK ARABESK

Bu çalışmada arabesk kültürün, Türkiye’de modernleşme sürecinin kenarında kalan bir kültürel sapma olarak değil; modernleşmenin eşitsiz, parçalı ve çoğu zaman travmatik biçimde yaşanmasının içsel bir ürünü olarak ele alınmaktadır. Arabesk’in ortaya çıktığı tarihsel bağlam, kırdan kente göç, gecekondu mekânsallığı, sınıfsal yeniden yapılanma ve kültürel dışlanma süreçleriyle doğrudan ilişkilidir. Bu bağlamda arabesk, modernleşmenin dışında kalmış bir kültürel artık değil; modernleşmenin tam merkezinde, fakat onun vaatlerinden eşit biçimde yararlanamayan toplumsal kesimlerin duygusal ve sembolik ifade alanıdır. Arabesk müziğin estetik yapısındaki melezlik, Türkiye modernleşmesinin kültürel yapısına paralel bir hibritlik sergiler. Türk halk müziği, sanat müziği, Orta Doğu melodileri ve Batı enstrümantasyonu arasındaki sentez, yalnız müzikal bir tercih değil; kırsal ve kentsel, geleneksel ve modern, Doğulu ve Batılı kimlik unsurlarının bir arada var olma çabasının işitsel karşılığıdır. Bu melez estetik, modernleşmenin çizgisel ve homojen bir süreç olmadığı; aksine farklı kültürel katmanların çakışmasıyla şekillendiği gerçeğini görünür kılar. Arabesk’in duygusal dünyası ise modernleşmenin toplumsal maliyetlerinin yoğunlaştığı bir alandır. Kader, gurbet, yoksulluk, haksızlık, yalnızlık ve terk edilmişlik temaları, bireysel gibi görünen ama kolektif deneyimlerden beslenen bir duygulanım rejimi üretir. Raymond Williams’ın “duygu yapıları” kavramıyla düşünüldüğünde, arabesk modernleşmenin henüz tam olarak siyasal dile kavuşmamış ama güçlü biçimde hissedilen duygusal sonuçlarını taşır (Williams, 1977). Bu yönüyle arabesk, modern Türkiye’nin duygusal tarihinin popüler bir arşivi olarak okunabilir. Arabesk’teki kader ve teslimiyet temaları, ilk bakışta edilgen bir bilinç hâline işaret ediyor gibi görünse de, aynı metinlerde adaletsizliğe ve haksızlığa yönelik örtük bir itiraz da bulunur. Bu çelişkili yapı, Antonio Gramsci’nin “çelişkili bilinç” kavramı çerçevesinde anlam kazanır (Gramsci, 1971). Arabesk, egemen ideolojinin bazı unsurlarını yeniden üretirken, aynı zamanda onun sınırlarını görünür kılar ve sorgular. Böylece arabesk, ne bütünüyle uyumlu ne de bütünüyle direnişçi olan, müzakereye açık bir popüler bilinç alanı oluşturur. Arabesk’in sınıfsal konumu da bu müzakere sürecinin önemli bir parçasıdır. Başlangıçta alt sınıf göçmenlerle özdeşleştirilen ve bu nedenle “düşük zevk” olarak damgalanan arabesk, zamanla daha geniş toplumsal kesimlere yayılmıştır. Pierre Bourdieu’nün kültürel sermaye kuramı açısından bakıldığında, arabeskin estetik olarak aşağı konumlandırılması, aslında belirli sınıfsal habitusların damgalanması anlamına gelir (Bourdieu, 1984). Ancak arabeskin farklı sınıflar

tarafından da tüketilmeye başlanması, kültürel hiyerarşilerin sabit olmadığını ve sürekli müzakere edildiğini gösterir. Devlet politikaları, medya yapıları ve kültür endüstrisi de arabeskin dönüşümünde belirleyici olmuştur. Başlangıçta resmî kültür tarafından dışlanan arabesk, kaset piyasası ve özel medya kanalları aracılığıyla ana akım popüler kültürün parçası hâline gelmiştir. Bu süreç, hegemonik kültürün dışladığı bir formu zamanla soğurması ve yeniden tanımlaması olarak okunabilir. Ancak arabesk bu soğurulma sürecinde tamamen etkisizleşmemiş; aksine popüler kültür içinde farklı ideolojik ve estetik biçimlerde varlığını sürdürmüştür. Arabesk'in temsil rejimi de modernleşmenin kimliksel sonuçlarını görünür kılar. Taşralı köken, kentte bastırılması gereken bir eksiklik olmaktan çıkıp, medya ve popüler kültür aracılığıyla görünür ve hatta gurur duyulan bir kimlik unsuruna dönüşmüştür. Bu dönüşüm, Türkiye'de modernliğin yalnız Batılılaşma üzerinden değil, yerel ve taşralı unsurlarla birlikte kurulan çoğul biçimlerde yaşandığını gösterir.

Sonuç olarak arabesk kültür, Türkiye'de modernleşmenin tek yönlü bir ilerleme anlatısı olmadığını; aksine eşitsizlikler, kopuşlar ve duygusal kırılmalarla dolu karmaşık bir deneyim olduğunu ortaya koyar. Arabesk, bu deneyimin müzikal, duygusal ve simgesel ifadesidir. Modernleşmenin merkezinde yer almasına rağmen onun vaatlerinden tam olarak yararlanamayan kesimlerin sesi olarak arabesk, Türkiye'nin toplumsal hafızasında derin izler bırakmıştır. Bu nedenle arabesk, yalnız bir müzik türü değil; modern Türkiye'nin çelişkilerini, umutlarını ve hayal kırıklıklarını taşıyan güçlü bir kültürel arşivdir.

KAYNAKÇA

- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A social critique of the judgement of taste* (R. Nice, Trans.). Harvard University Press.
- Gramsci, A. (1971). *Selections from the prison notebooks* (Q. Hoare & G. Nowell Smith, Eds. & Trans.). International Publishers.
- Karakayalı, N. (2001). An introduction to the history of music debates in Turkey. In A. Hammarlund, T. Olsson, & E. Özdalga (Eds.), *Sufism, music and society in Turkey and the Middle East* (pp. 121–136). Swedish Research Institute in Istanbul.
- Keyder, Ç. (1999). *İstanbul: Between the global and the local*. Rowman & Littlefield.
- Öncü, A. (1997). The myth of the “ideal home” travels across cultural borders to

- Istanbul. In Ç. Keyder (Ed.), Istanbul: Between the global and the local (pp. 56–72). Rowman & Littlefield.
- Özbek, M. (1991). Popüler kültür ve Orhan Gencebay arabeski. İletişim Yayınları.
- Özbek, M. (1997). Arabesk culture: A case of modernization and popular identity. In S. Bozdoğan & R. Kasaba (Eds.), Rethinking modernity and national identity in Turkey (pp. 168–187). University of Washington Press.
- Stokes, M. (1992). The arabesk debate: Music and musicians in modern Turkey. Clarendon Press.
- Williams, R. (1977). Marxism and literature. Oxford University Press.

8. BÖLÜM

NEW IMAGE PAINTING’İ YENİDEN DÜŞÜNMEK: İMGENİN YÜZEY İÇİNDEKİ YAPISAL KONUMU

Doç. Özlem GÖK

Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Resim Bölümü

ozlemgok@erciyes.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-2589-8369>

GİRİŞ

1970’lerin sonu ve 1980’lerin başı sanat tarihinde sıklıkla figüratif resmin “geri dönüşü” olarak tanımlanan bir döneme işaret eder. Ancak bu durum figürün bütünüyle ortadan kaybolmasından sonra yeniden ortaya çıkmasından ziyade, minimalizm ve kavramsal sanatın hâkim olduğu dönemin ardından figürün resim yüzeyi içindeki rolünün yeniden tanımlanmasıyla ilişkilidir. Aynı tarihsel eşikte neo-ekspresyonizm, transavanguardia ve new image painting gibi farklı yönelimler, resmin yeniden merkezî bir konum kazanmasına katkıda bulunmuş; ancak bu yönelimler eleştirel yazında çoğu zaman “figürün geri dönüşü” başlığı altında birlikte ele alınmıştır.

Bu bağlamda 1978 yılında *Whitney Museum of American Art*’ta Richard Marshall küratörlüğünde düzenlenen “New Image Painting”(Yeni İmge Resmi) sergisi özel bir konuma sahiptir. Sergi, dramatik jest, tarihsel anlatı ve psikolojik yoğunluk üzerinden şekillenen neo-ekspresyonist eğilimlerden farklı olarak, imgenin minimalizm sonrası oluşan yüzey bilinci içinde yeniden konumlandırılmasına işaret eder. Burada mesele figürün geri dönüşü değil; imgenin yüzey üzerindeki yapısal organizasyonudur. İmge vardır, ancak dramatik bir doruk üretmez; figür vardır, ancak anlatısal merkez oluşturmaz.

Marshall (1978, s.9) bu durumu şu ifadeyle açıklar:

Resimler, yalnızca bir anlatının açıkça ifade edilmediği; ima edildiği ya da önerildiği ölçüde anlatısal bir nitelik taşır. İki ya da daha fazla imge eşzamanlı olarak kullanıldığında, var olan anlatısal boyut doğrusal ve ardışık değildir; bu nedenle basit ve apaçık açıklamalara kolayca olanak vermez.

Bu ifade, *Yeni İmge Resmi*’nde anlatının bütünüyle ortadan kalkmadığını; ancak doğrusal bir dramatik yapı halinde kurulmadığını göstermektedir. Bu nedenle dönemin eleştirel yazınında figüratif resme yönelen farklı eğilimler çoğu zaman tek bir dramatik geri dönüş anlatısı içinde ele alınmıştır. Bu yönüyle *New Image Painting*, stilistik bir kategori olmaktan çok, yüzey içinde eşzamanlı ve merkezsis bir kompozisyon anlayışına dayanan özgül bir yaklaşımı temsil eder. Ancak 1980’lerin başında düzenlenen *A New Spirit in Painting* gibi sergiler ve dönemin eleştirel atmosferi, figüratif dönüşü genel bir “resmin geri dönüşü” anlatısı içinde kurumsallaştırmıştır. Bu durum, new image painting’in yapısal özelliklerinin neo-ekspresyonist söylemle birlikte okunmasına ve kavramın özgül konumunun zamanla belirsizleşmesine yol açmıştır. Dolayısıyla burada söz konusu olan yalnızca figüratif resmin yeniden görünür hale gelmesi değil, bu dönüş içinde ortaya çıkan farklı resimsel örgütlenme biçimlerinin ayrıştırılmasıdır. Jonathan Fineberg (2014) figüratif imgenin yeniden görünür hale gelmesinin hem Avrupa’da ortaya çıkan yeni resim eğilimleriyle hem de Amerika’daki New Image Painting ile aynı tarihsel bağlam içinde gerçekleştiğini belirtir. Bu tespit, New Image Painting’in yalnızca Amerikan sanatına özgü izole bir gelişme olmadığını, aynı dönemde Avrupa’da ortaya çıkan figüratif eğilimlerle paralel bir tarihsel bağlam içinde şekillendiğini göstermektedir.

Türkçe literatürde bu terim çoğunlukla “Yeni İmgecilik” biçiminde karşılık bulmuştur. Bu nedenle literatürde “Yeni İmgecilik” çoğu zaman 1980’ler figüratif dönüşünün genel atmosferi içinde değerlendirilmiş ve kavramın özgül küratöryel bağlamı çoğu zaman arka planda kalmıştır. Ahu Antmen (2008, s. 268), 1970–1980 aralığındaki figüratif yönelimleri ele aldığı “Yeni Boya, Yeniden İmge, Yeni Dışavurumculuk Dalgası ve Başka Resimsel Arayışlar” başlığı altında bu yönelime yer verir ve onu “boyasallığı önemseyen, soyutlanmış figür ve nesnelerin harmanlandığı yarı-soyut bir imgeselliğin arayışları” olarak tanımlar. Bu yaklaşım, dönemin resimsel atmosferini genel bir figüratif dönüş bağlamı içinde değerlendirmekte ve Yeni İmgecilik’i 1970’ler sonu ile 1980’ler

başındaki resimsel eğilimler arasında konumlandırmaktadır. Bununla birlikte söz konusu tanım, 1978 tarihli *New Image Painting* sergisinin katalog metninde ortaya konan özgül yapısal ölçütleri ayrıştırmayı hedeflemez. Bu nedenle “Yeni İmgecilik” terimi Türkiye bağlamında dönemsel bir kategoriye işaret ederken, Marshall’ın tanımı belirli bir küratöryel bağlamda şekillenen daha dar bir kavramsal alanı ifade eder.

Bu çalışma, new image painting kavramının 1980’ler figüratif dönüşünün genel anlatısı içinde erimesi yerine, 1978 sergisi bağlamında ortaya çıkan özgül bir resim yaklaşımı olarak yeniden değerlendirilmesini amaçlamaktadır. Bu doğrultuda çalışma şu soruya odaklanmaktadır: New image painting, 1980’ler figüratif dönüşü içinde hangi yapısal özellikleriyle özgül bir resimsel yaklaşım olarak tanımlanabilir?

Araştırma, Richard Marshall’ın sergi katalog metninin metinsel analizi ile döneme ilişkin sanat tarihi literatürünün karşılaştırmalı değerlendirilmesine dayanmaktadır. Bu çerçevede öncelikle bu yaklaşımın neo-ekspresyonizm ve minimalizm ile kesiştiği ve ayrıştığı noktalara değinilecek, ardından Marshall’ın metninde vurgulanan anlayış incelenecektir. *New Image Painting* sergisinde yer alan sanatçılar arasında Jennifer Bartlett, Neil Jenny, Robert Moskowitz, David Salle ve Susan Rothenberg gibi farklı resimsel yaklaşımlar geliştiren isimler bulunmaktadır. Bu çalışma, *New Image Painting* sergisinde yer alan tüm sanatçıların kapsamlı bir incelemesini hedeflemekten ziyade, Marshall’ın tanımladığı yapısal özelliklerin somut bir örnek üzerinden tartışılmasına odaklanmaktadır. Bu nedenle araştırmada seçkili örnekleme yöntemi (purposive sampling) kullanılmıştır. Rothenberg’in özellikle 1970’lerin ortasında gerçekleştirdiği büyük ölçekli at resimleri new image painting’in temel yapısal özelliklerini açık biçimde görünür kılar. Rothenberg’in çalışmaları bu araştırma için temsil edici bir örnek sunmaktadır.

1980’ler resmi üzerine yapılan değerlendirmelerde figüratif geri dönüş sıklıkla neo-ekspresyonizm merkezli bir anlatı içinde konumlandırılmıştır. Bu çerçevede, dönemin dramatik jesti, tarihsel göndermeyi ve psikolojik yoğunluğu öne çıkaran yönelimlerini açıklamak açısından işlevseldir. Nitekim 1970’ler boyunca Minimalizm ve biçimci estetiğin etkisinin azalmasıyla birlikte New York sanat ortamında farklı eğilimler belirginleşmeye başlamıştır. Tony Godfrey (1986, s. 128) bu süreci şu sözlerle tanımlar:

Yetmişler boyunca, Formalizm ve Minimalizm’in itici gücü sönümlenirken, New York sanat ortamı çeşitlendi ve peş peşe yeni eğilimler ortaya çıkmaya başladı. Resim açısından bunların en

önemlileri “Pattern and Decoration” ile “New Image Painting” idi.

Godfrey’nin bu tespiti, new image painting’in neo-ekspresyonist patlamadan önce, 1970’ler bağlamında ortaya çıkan ve minimalizm sonrası çeşitlenmenin bir parçası olarak şekillenen bir yönelim olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte aynı dönem içinde imgenin yüzey üzerindeki konumlanışına ve kompozisyonel organizasyonuna odaklanan daha kontrollü ve yapısal bir yaklaşım da mevcuttur. Bu nedenle new image painting’i yalnızca 1980’ler figüratif dönüşünün bir alt başlığı olarak değil, bu dönüş içinde özgül bir yapısal konumlanış olarak değerlendirmek gerekir.

Bu dönemde resimsel temsilin geri çekilmesinde yalnızca minimalizm değil, kavramsal sanatın ortaya koyduğu teorik çerçeve de belirleyici olmuştur. 1960’ların sonlarında kavramsal sanat bağlamında sanat yapıtının nesnesel özelliklerinden çok kavramsal yapısı tartışılmaya başlanmıştır. Joseph Kosuth’un 1969, s.844) ifade ettiği gibi:

Sanat yapıtları analitik önermelerdir; yani sanat olarak kendi bağlamları içinde değerlendirildiklerinde herhangi bir olgusal gerçeklik hakkında bilgi vermezler. Bir sanat yapıtı sanatçının niyetinin sunumudur; başka bir deyişle sanatçı belirli bir yapıtın sanat olduğunu söylemektedir. Bu anlamda sanat yapıtı bir totolojidir.

Bu yaklaşım, sanat yapıtının anlamını fiziksel formundan ziyade kavramsal örgütlenmesi içinde değerlendiren bir düşünsel zeminin oluşmasına katkıda bulunmuştur. Bu düşünsel arka plan, 1970’lerin sonunda resmin yeniden ortaya çıkışının yalnızca stilistik bir dönüş değil, aynı zamanda imgenin yapısal işlevinin yeniden düşünülmesiyle ilgili olduğunu gösterir. Bu nedenle 1970’lerin sonundaki bazı resim pratikleri, imgeyi yalnızca temsil aracı olarak değil, resim yüzeyi içindeki yapısal bir unsur olarak yeniden ele almaya başlamıştır. Bu açıdan bakıldığında new image painting, neo-ekspresyonist figüratif dönüşten ziyade minimalizm sonrası yüzey rejiminin imgesel bir yeniden örgütlenmesi olarak yorumlanabilir.

1. NEO-EKSPRESYONİZM VE NEW IMAGE PAINTING ARASINDAKİ İLİŞKİ

1970'lerin sonu ve 1980'lerin başında özellikle Avrupa'da figüratif resme yönelen yeni eğilimler ortaya çıkmış ve bu eğilimler sanat tarih yazımında çoğu zaman neo-ekspresyonizm başlığı altında değerlendirilmiştir. Tony Godfrey'ye (1986, s. 32) göre bu dönemde özellikle Almanya'da ortaya çıkan ressamlar güçlü jestsel ifade, yoğun boya kullanımı ve çarpıcı renk karşıtlıklarıyla dikkat çeken bir resim dili geliştirmişlerdir. Godfrey, bu ressamların çalışmalarında “kaba ve enerjik fırça darbeleri, yoğun boya kullanımı ve dramatik figüratif imgeler”in belirleyici olduğunu vurgular. Bu yaklaşım, modernist soyutlama geleneğinin hâkim olduğu bir ortamda figüratif resmin yeniden güçlü bir ifade alanı kazanmasına yol açmıştır.

Neo-ekspresyonist resmin gelişiminde bazı sanatçıların üretimleri özellikle belirleyici olmuştur. Almanya'da ortaya çıkan bu yeni resim eğiliminin Georg Baselitz, Anselm Kiefer ve Markus Lüpertz gibi sanatçıların çalışmalarıyla görünürlük kazandığını söyleyebiliriz. Bu sanatçılar resimlerinde tarihsel ve kültürel referansları güçlü bir figüratif dil aracılığıyla ele almışlardır. Godfrey'ye (1986, s. 32) göre bu ressamların çalışmaları “yoğun boya kullanımı, kaba ve enerjik fırça darbeleri ve dramatik figüratif imgeler” ile karakterize edilir. Özellikle Baselitz'in ters çevrilmiş figürleri, Kiefer'in tarihsel travma ve Alman kimliği üzerine kurulu resimleri ve Lüpertz'in mitolojik göndermeler içeren figüratif kompozisyonları neo-ekspresyonist resmin farklı yönlerini ortaya koyar. Bu sanatçıların çalışmaları, figüratif resmin yeniden güçlü bir ifade aracı olarak ortaya çıkmasına katkıda bulunmuş ve 1980'lerde uluslararası sanat ortamında geniş bir etki yaratmıştır.

Neo-ekspresyonist resimde figür yalnızca görsel bir unsur değil, aynı zamanda tarihsel ve kültürel bir anlatı aracıdır. Godfrey'ye (1986, s. 36) göre Alman ressamların çalışmalarında figür çoğu zaman “tarihsel deneyimle ve kolektif belleğin izleriyle ilişkilendirilen yoğun bir anlatı potansiyeli taşır.” Bu nedenle neo-ekspresyonist resimler sıklıkla tarihsel göndermeler, mitolojik figürler ve kültürel sembollerle yüklüdür. Bu ressamların kullandığı figürler çoğu zaman deformasyona uğramış, kaba çizilmiş ve güçlü bir duygusal gerilim taşıyan imgeler olarak karşımıza çıkar.

Bu figüratif yönelimin ortaya çıkışında Philip Guston'un resimleri önemli bir dönüm noktası oluşturur. Karl Ruhrberg, Guston'un 1960'ların sonunda soyut resimden figüratif dile yönelmesini modern resim tarihinde önemli bir kırılma olarak değerlendirir. Ruhrberg'e (2005, s. 277) göre Guston'un bu dö-

nüşü “soyut resmin egemen olduğu bir ortamda figürün yeniden düşünülmesine olanak sağlayan önemli bir gelişme”dir. Guston’un resimleri, sadeleştirilmiş figürler, gündelik nesneler ve karikatür benzeri imgeler aracılığıyla güçlü bir görsel anlatı kurar. Ruhrberg (2005) bu resimlerin, figürün yeniden ele alınması açısından sonraki kuşak ressamlar için önemli bir referans oluşturduğunu belirtir. Guston’un bu yaklaşımı yalnızca neo-ekspresyonist ressamlar üzerinde değil, aynı zamanda *New Image Painting* sanatçıları üzerinde de etkili olmuştur. Jonathan Fineberg’e (2014) göre figüratif imgenin yeniden görünür hale gelmesi hem Avrupa’daki yeni resim eğilimleriyle hem de Amerika’daki *New Image Painting* ile aynı tarihsel bağlam içinde gerçekleşmiştir. Fineberg (2014, s.418) bu durumu şöyle ifade eder:

Avrupalı sanatçılar tarafından resmin yeniden keşfedilmesi ve New York’ta Philip Guston’un yeni resimleriyle aynı yıllarda ortaya çıkan *New Image Painting*, 1978’deki aynı adlı sergiyle tanımlanan bir eğilimi ifade eder.

Fineberg (2014, s. 418) ayrıca *New Image Painting* sanatçılarının çalışmalarında farklı görsel dillerin bir arada kullanıldığını belirtir. Ona göre bu ressamlar “birbirleriyle etkileşim içinde olan ancak bağımsız çoklu görsel söylem katmanlarını aynı resim yüzeyinde bir araya getirirler”. Bu durum *New Image Painting*’in tek bir stil ya da anlatı biçimi yerine çok katmanlı bir imgesel yapı geliştirdiğini göstermektedir.

Neo-ekspresyonist resim ile *New image painting* arasındaki en önemli farklardan biri figürün resim içindeki işlevinde ortaya çıkar. Neo-ekspresyonist resimde figür çoğu zaman dramatik bir anlatının merkezinde yer alır ve güçlü jestsel fırça hareketleriyle ifade edilir. Buna karşılık *new image painting*’de imge daha sadeleştirilmiş ve grafiksel bir yapı içinde ele alınır. Bu resimlerde farklı imgeler aynı yüzey üzerinde eşzamanlı olarak yer alır ve belirli bir anlatı sıralaması oluşturmaz. Marshall’ın (1978) *new image painting* üzerine yaptığı değerlendirmeler bu yaklaşımın figüratif resim içindeki konumunu açıklamaktadır. Bu bağlamda *new image painting*’de figür dramatik bir anlatının taşıyıcısı olmaktan çok resim yüzeyi içinde konumlanan bir görsel işaret olarak işlev görür. Fineberg de (2014, s. 428) bu dönemde ortaya çıkan resim anlayışının uluslararası ölçekte etkili olduğunu ve *New Image Painting*’in farklı resim gelenekleri arasında bir karşılaşma yarattığını belirtir. Ona göre bu eğilim “New York sanat ortamı ile Avrupa’daki neo-ekspresyonist yönelimler arasında dikkat çekici bir etkileşim alanı oluşturmuştur.” Fineberg (2014, s. 428) bu karşı-

laşmayı şu sözlerle ifade eder:

Yeni İmaj Resmi resme gösterilen ilgiyi yeniden canlandırmış ve yetmişlerin sonlarında New York sanat ortamı ile İtalya'daki neo-ekspresyonizm arasında heyecanlı bir karşılaşmaya yol açmıştır.

Sonuç olarak neo-ekspresyonizm ile New Image Painting aynı tarihsel dönemde ortaya çıkan figüratif yönelimler olsa da resimsel yapı bakımından farklı yaklaşımlar geliştirmiştir. Neo-ekspresyonist resim güçlü jestsel ifade, dramatik figürler ve tarihsel anlatılar üzerine kurulurken; New image painting daha sadeleştirilmiş imgelerin resim yüzeyinde eşzamanlı olarak düzenlendiği ve doğrusal anlatıdan kaçınan bir yaklaşım geliştirmiştir.

2. MİNİMALİZM SONRASI YÜZEY VE NEW IMAGE PAINTING

New image painting yaklaşımının ortaya çıktığı tarihsel bağlam yalnızca figüratif resmin yeniden görünürlük kazanmasıyla açıklanamaz. Bu yaklaşım aynı zamanda 1960'lar ve 1970'ler boyunca sanat ortamında belirleyici olan minimalizm sonrası yüzey anlayışıyla da ilişkilidir. Minimalist sanat, resim yüzeyini temsilin taşıyıcısı olan bir alan olmaktan çıkararak yapıtın fiziksel varlığının doğrudan deneyimlendiği bir düzlem olarak ele almıştır. Bu yaklaşım, sanat yapıtının anlamını temsil ettiği imgelerden çok, yüzeyin maddeselliği ve izleyiciyle kurduğu doğrudan ilişki üzerinden değerlendiren bir estetik anlayışın gelişmesine katkıda bulunmuştur.

1970'lerin sonuna gelindiğinde ise resim yüzeyi yeniden imgelerin yer aldığı bir alan haline gelmeye başlamış; ancak bu durum klasik figüratif resimde olduğu gibi dramatik bir anlatının geri dönüşü anlamına gelmemiştir. Richard Marshall'ın 1978 tarihli *New Image Painting* sergisi için kaleme aldığı metinde vurguladığı üzere, bu ressamın çalışmaları imgelerin geleneksel temsil bağlamlarından koparıldığı ve resim yüzeyi içinde yeni bir organizasyon içinde yer aldığı bir yaklaşımı ortaya koyar. Marshall, bu resimlerde imgelerin çoğu zaman çağrışımsal arka planlarından ayrılarak izole edilmiş biçimde sunulduğunu ve resim yüzeyi içinde eşzamanlı olarak düzenlendiğini belirtir. Bu durum, imgenin artık yalnızca temsil ettiği nesneyle değil, yüzey içindeki konumlanışıyla anlam kazandığını göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında new image painting, minimalizm'in ortaya koyduğu yüzey bilincini bütünüyle terk eden bir yaklaşım değildir. Aksine minimalist sanatın vurguladığı yüzey duyarlılığı,

bu resimlerde imgenin yeniden devreye girdiği bir alan haline gelir. İmge yüzey üzerinde dramatik bir merkez oluşturmaz; farklı imgeler çoğu zaman aynı düzlem içinde eşzamanlı olarak yer alır ve izleyiciyi belirli bir anlatı sırasını takip etmeye zorlamaz. Marshall'ın (1978) belirttiği gibi bu resimler çoğu zaman yalnızca ima edilen bir anlatıya sahiptir ve imgelerin eşzamanlı kullanımı doğrusal bir anlatı oluşmasını engeller. Fineberg de (2014) bu dönemde ortaya çıkan resim anlayışının minimalizm sonrası sanat ortamı içinde değerlendirilmesi gerektiğini belirtir. Ona göre *New Image Painting* sanatçıları, farklı görsel dillerin bir arada var olabildiği çok katmanlı bir resim yüzeyi kurarlar ve bu yaklaşım 1970'lerin sonunda hem Amerika'da hem de Avrupa'da ortaya çıkan figüratif eğilimlerle aynı tarihsel bağlam içinde gelişmiştir. Bu durum new image painting'in yalnızca figüratif resmin geri dönüşü olarak değil, minimalizm sonrası yüzey rejiminin imgesel bir yeniden örgütlenmesi olarak da yorumlanabileceğini göstermektedir.

Bu çerçevede new image painting, neo-ekspresyonist resmin dramatik jestine dayanan ifadeci yaklaşımından belirgin biçimde ayrılır. Neo-ekspresyonist resimde figür çoğu zaman güçlü bir anlatının ve yoğun bir psikolojik ifadenin taşıyıcısıdır. Buna karşılık new image painting'de imge çoğu zaman sadeleştirilmiş, grafiksel bir yapı içinde ele alınır ve yüzey üzerinde merkezlessiz bir organizasyon içinde yer alır. Bu nedenle new image painting'i yalnızca figüratif resmin geri dönüşü olarak değil, minimalizm sonrası yüzey bilinci içinde imgenin yeniden konumlandırıldığı özgül bir resimsel yaklaşım olarak değerlendirmek daha açıklayıcı görünmektedir.

3. MARSHALL'IN KÜRATÖRYEL ÇERÇEVESİ: İMGENİN YENİDEN KONUMU

Richard Marshall'ın 1978 yılında *Whitney Museum of American Art*'ta düzenlenen *New Image Painting* sergisi için kaleme aldığı katalog metni, dönemin figüratif eğilimlerini açıklarken klasik stilistik kategorilerden farklı bir yaklaşım ortaya koyar. Marshall sergide yer alan sanatçıları ortak bir üslup ya da estetik program çerçevesinde tanımlamaktan özellikle kaçınır. Bunun yerine bu sanatçıları bir araya getiren unsurun imgenin resim yüzeyi içindeki kullanım biçimi olduğunu vurgular. Marshall'a (1978, s. 7) göre bu ressamalar "imgeleri geleneksel olmayan ve yenilikçi biçimlerde kullanan ve resimlerinde imgenin anlam olanaklarını genişleten" sanatçılardır. Bu nedenle new image painting, belirli bir stil tanımından çok imgenin resim yüzeyi içindeki konumlanışına

ilişkin yapısal bir yaklaşım olarak değerlendirilmelidir.

Marshall'ın metni incelendiğinde bu yaklaşımın birkaç temel ilke etrafında şekillendiği görülür. Bunlar, imgelerin alışıldık çağrışımsal bağlamlarından koparılması (*removal from associative context / isolation of the image*), imgelerin resim yüzeyi içinde eşzamanlı olarak düzenlenmesi (*simultaneous imagery*), anlatının doğrusal bir yapı kurmaktan çok ima edilen parçalı bir nitelik taşıması (*non-linear narrative*), imgelerin doğrudan temsil etmekten çok kültürel çağrışımlar taşıyan görsel işaretler olarak çalışması (*image as sign*), imgelerin popüler görsel kültürden ödünç alınarak yeniden kullanılması (*borrowed imagery*) ve imgelerin grafiksel ya da şematik biçimlere indirgenmesi (*graphic or schematic imagery*) gibi özelliklerdir.

Marshall'ın (1978, s. 7) metninde bu kavramlar ortak bir stil tanımından çok imgenin yüzey içindeki organizasyonunu belirleyen yapısal ilkeleri ifade eder. Nitekim metinde “temsil edilen imgeler tanınabilir ve aşınadır; ancak çoğu zaman çağrışımsal arka planlarından ve çevrelerinden yalıtılmış biçimde sunulurlar” denilmektedir. Bu durum Marshall'ın *isolation of the image* olarak tarif ettiği stratejiye işaret eder. İmge böylece temsil ettiği nesneyle doğrudan ilişki kuran bir betimleme olmaktan çıkar; resim yüzeyi içinde yeniden düzenlenen görsel bir unsur haline gelir. Bu bağlamdan koparma, imgenin alışılmış anlamlarını askıya alarak izleyicinin yorum sürecini daha açık bir alana taşır. Marshall'ın *simultaneous imagery* olarak adlandırdığı bu durum, resim yüzeyinde birden fazla imgenin aynı anda var olmasına dayanır. Bu tür bir organizasyon, izleyicinin tek bir odak noktasını veya sıralı bir olay örgüsünü takip etmesini zorlaştırır ve anlamın imgeler arasındaki ilişkiler üzerinden kurulmasına yol açar.

Marshall'ın vurguladığı diğer özellik, imgelerin çoğu zaman eşzamanlı bir kompozisyon içinde düzenlenmesidir. Bu eşzamanlı düzenleme, resim yüzeyinde tek bir dramatik merkezin oluşmasını engeller ve imgeler arasında doğrusal bir anlatı kurulmasını zorlaştırır. Bu durum anlatının da dönüşmesine yol açar. Marshall (1978, s. 9) bu noktayı şöyle ifade eder:

Resimler yalnızca ima edilen bir anlatıya sahiptir; iki ya da daha fazla imge eşzamanlı olarak kullanıldığında ortaya çıkan anlatı doğrusal değildir ve bu nedenle basit açıklamalara kolayca indirgenemez.

Bu ifade, new image painting'de anlatının bütünüyle ortadan kalkmadığını; ancak klasik resim geleneğinde olduğu gibi doğrusal bir olay örgüsüne

dönüşmediğini göstermektedir. Marshall’ın *non-linear narrative* olarak tanımladığı bu yapı, anlatının tek bir başlangıç ve sonuca dayanan çizgisel bir düzen içinde kurulmadığını ifade eder. İmgeler yüzey üzerinde eşzamanlı biçimde var olur ve izleyici belirli bir anlatı sırasını takip etmek zorunda kalmaz; anlam, imgeler arasındaki ilişkilerin yorumlanması sürecinde ortaya çıkar.

Marshall ayrıca bu resimlerde kullanılan imgelerin çoğu zaman popüler görsel repertuardan ödünç alındığını da belirtir. Reklam, çizgi roman, grafik tasarım ya da gündelik görsel kültürden gelen bu imgeler resim yüzeyi içinde yeniden düzenlenir. Marshall’a (1978, s. 10–11) göre bu tür imgeler “çoğu zaman tanıdık görsel kaynaklardan ödünç alınmış imgeler olarak çalışır” (*borrowed imagery*). Bu durum New Image Painting’i Pop Art sonrası görsel kültürle ilişkilendirir; ancak burada amaç bu imgeleri yeniden üretmekten çok, onları yeni bir yüzey organizasyonu içinde kullanmaktır.

Marshall’ın metninde öne çıkan bir diğer özellik, bu imgelerin çoğu zaman indirgenmiş ve grafiksel bir niteliğe sahip olmasıdır. İmgeler ayrıntılı betimlemelerden çok tanınabilir temel biçimlerini koruyan şematik yapılara indirgenir. Marshall (1978, s. 11–12) bu resimlerde imgelerin “çoğu zaman yalnızca temel tanımlayıcı özelliklerini koruyan basitleştirilmiş biçimler” olarak sunulduğunu belirtir. Bu durum *graphic or schematic imagery* olarak tanımlanabilir. İmgenin bu şekilde sadeleştirilmesi, onun resim yüzeyi içindeki biçimsel rolünü daha belirgin hale getirir.

Marshall’ın analizinde imgenin anlamı yalnızca temsil ettiği nesneden türemez. İmge çoğu zaman kültürel çağrışımlar taşıyan bir görsel işaret olarak çalışır. Bu nedenle imgenin anlamı sabit değildir; izleyiciyle kurduğu ilişki içinde yeniden üretilir. Marshall (1978, s. 8) bu noktayı açık biçimde şöyle ifade eder: “Bir imgenin özü ya da değeri, yalnızca imgenin kendisinde değil, imge ile izleyici arasındaki ilişkide bulunur.” Bu yaklaşım, *image as sign* anlayışının temelini oluşturur. İmge burada yalnızca temsil edilen nesne değil, aynı zamanda yorumlanabilir bir görsel işaret olarak işlev görür.

Marshall’ın değerlendirmesinde bu özellikler aynı zamanda minimalizm sonrası resim ortamı içinde düşünülmelidir. Minimalist sanatın yüzeyin fiziksel varlığına yaptığı vurgu ortadan kalkmaz; ancak bu yüzey artık imgenin yeniden devreye girdiği bir alan haline gelir. Bu nedenle new image painting, figüratif resmin dramatik geri dönüşünden ziyade minimalizm sonrası yüzey bilincinin imgesel bir yeniden örgütlenmesi olarak değerlendirilebilir.

Sonuç olarak Marshall’ın küratöryel yaklaşımı new image painting’i ortak bir stilya da akım olarak tanımlamaktan çok imgenin yüzey içindeki organizasyonuna

ilişkin yapısal ilkeler üzerinden anlamamızı sağlar. Bu çerçevede New Image Painting (Yeni İmge Resmi), tanınabilir imgenin bağlamından koparıldığı, eşzamanlı biçimde düzenlendiği, anlatsal merkezini yitirdiği ve izleyiciyle kurduğu ilişki içinde anlam kazandığı özgül bir resimsel yaklaşım olarak ortaya çıkar. Marshall'ın katalog metninde bu özellikler doğrudan maddeler halinde sunulmaz; ancak metnin analizi new image painting'i karakterize eden bazı yapısal eğilimlerin belirginleştiğini göstermektedir. Bu çalışma kapsamında söz konusu eğilimler aşağıdaki başlıklar altında özetlenmiştir.

1. İmgenin bağlamından koparılması (Isolation of the Image)
2. Eşzamanlı imge organizasyonu (Simultaneous Imagery)
3. Doğrusal olmayan anlatı (Non-linear Narrative)
4. İmgenin görsel işaret olarak kullanımı (Image as Sign)
5. Ödünç alınmış imgeler (Borrowed Imagery)
6. Grafik ve şematik imge kullanımı (Graphic or Schematic Imagery)

4. MARSHALL'IN YAPISAL ÖLÇÜTLERİ BAĞLAMINDA SUSAN ROTHENBERG

Yukarıda tartışılan kuramsal çerçeve doğrultusunda Susan Rothenberg'in resimleri, new image painting yaklaşımının yapısal özelliklerini görünür kılan tipik bir örnek olarak değerlendirilebilir. *New Image Painting* sergisinde yer alan sanatçılar arasında farklı resimsel yaklaşımlar geliştiren isimler bulunmaktadır. Bu çalışma sergide yer alan tüm sanatçıların ayrıntılı bir incelemesini hedeflemekten ziyade, Marshall'ın tanımladığı yapısal özelliklerin somut bir örnek üzerinden tartışılmasına odaklanmaktadır. Bu nedenle çalışma kapsamında Susan Rothenberg'in resimleri seçkili bir örnek olarak ele alınmıştır. Rothenberg'in özellikle sanatçının 1970'lerin ortasında gerçekleştirdiği büyük ölçekli at resimleri, imgenin resim yüzeyi içindeki konumlanışı bakımından Marshall'ın ortaya koyduğu yapısal ölçütlerle ilişkilendirilebilecek nitelikler taşımaktadır.



Resim 1. Susan Rothenberg, *Triphammer Bridge*, tuval üzerine akrilik ve tempera, 170,5 x 292,1 cm 1974

<https://www.moma.org/collection/works/100307>

Susan Rothenberg'in *Triphammer Bridge* (1974) adlı çalışması (Resim 1) geniş yatay bir tuval üzerinde kurulmuş bir kompozisyona sahiptir. Resmin merkezinde sadeleştirilmiş biçimde ele alınmış bir at figürü yer alır. Figür ayrıntılı anatomik özelliklerden çok güçlü bir silüet etkisi yaratan koyu tonlarla belirginleştirilmiştir. Kompozisyon, yüzey üzerinde yer alan geniş renk alanları ve geometrik bölünmeler aracılığıyla düzenlenmiş görünür. Bu düzenleme figürün yalnızca temsil edilen bir nesne olarak değil, aynı zamanda resim yüzeyi içindeki kompozisyon ilişkilerini organize eden bir görsel unsur olarak işlediğini düşündürür.

Rothenberg'in bu dönemde yaptığı resimler *New Image Painting* sergisinde yer almış ve çoğunlukla yandan görülen sadeleştirilmiş at figürlerinden oluşmuştur. Godfrey, (1986) bu resimlerde figürün çoğu zaman resim yüzeyini kesen bir haç biçiminde bölündüğünü ya da iki ayrı renk alanı içinde düzenlendiğini belirtir. Bu yaklaşım, figürün yalnızca betimleyici bir unsur olarak değil, resim yüzeyini organize eden yapısal bir öge olarak kullanıldığını göstermektedir. Bu durum Marshall'ın new image painting için tanımladığı imgenin bağlamından koparılarak yüzey içinde izole biçimde konumlandırılması (*isolation of the image*) ve yüzey içinde eşzamanlı kompozisyon ilişkileri kurması (*simultaneous imagery*) gibi özelliklerle ilişkilendirilebilir. Marshall da Rothenberg'in resimlerinde figürün yüzeyle kurduğu bu yapısal ilişkiye dikkat çeker. Sanatçıya göre resimlerinde kullandığı geometrik bölünmeler ve merkez çizgileri, figürün kompozisyon içindeki konumunu belirleyen temel unsurlardır. Rothenberg bu yaklaşımını şu sözlerle ifade eder:

Resimlerimde merkez çizgisi ve diğer bölünmeler gibi geometrik dü-

zenler vardır... At figürü bu bölünmeleri taşıyabilecek bir yapı oluşturur. Çizgileri çekerim ve sonra onların konturlarını değiştirerek yüzeyde bir denge kurarım” (Rothenberg, aktaran Marshall, 1978, s. 56).

Bu ifade, sanatçının figürü yalnızca bir betimleme unsuru olarak değil, resim yüzeyini organize eden yapısal bir öge olarak ele aldığını göstermektedir. Bu bağlamda figür, resim yüzeyinde dramatik bir anlatı kuran bir unsurdan ziyade, yüzey içinde konumlanan ve kompozisyon ilişkilerini belirleyen bir görsel işaret (*image as sign*) olarak işlev görmektedir. Jonathan Fineberg de Rothenberg’in at resimlerinin Minimalist düşünceyle ilişkilendirilebilecek bir yaklaşım içerdiğini belirtir. Fineberg’e (2014, s. 420) göre sanatçı 1974’te başladığı bu seriyi “uzamda yerleştirme” olarak tanımlanan bir fikir doğrultusunda geliştirmiştir ve bu yaklaşım figürün anlatısal gücünü geri plana çekerek resim yüzeyindeki kompozisyon ve fırça kullanımını öne çıkarır. Bu nedenle Rothenberg’in resimleri, neo-ekspresyonist resimde görülen dramatik anlatıdan farklı olarak, figür ile yüzey arasındaki görsel ilişkiye odaklanan bir yapı sergiler. Bu durum aynı zamanda Marshall’ın tanımladığı doğrusal olmayan anlatı (*non-linear narrative*) özelliğiyle de ilişkilendirilebilir; çünkü Rothenberg’in resimlerinde figür belirli bir olay örgüsünün parçası olarak değil, yüzey içinde konumlanan bir imge olarak ortaya çıkar. Fineberg ayrıca Rothenberg’in figürlerinin yalnızca hayvan betimleri olarak değerlendirilmemesi gerektiğini belirtir. Joan Simon’un yorumuna göre sanatçının at figürleri hareket ve anatomik yapı bakımından insan bedenine yakın bir karakter taşır ve bu nedenle bu figürler “insanlara ait hatıralar gibi” algılanabilir (Simon, aktaran Fineberg, 2014, s. 421). Bu durum Rothenberg’in figürlerini yalnızca doğrudan bir betimleme olmaktan çıkarak daha geniş bir çağrışım alanına açmaktadır.



Resim 2. Susan Rothenberg, *Butterfly*, tuval üzerine akrilik, 176,5 x 210,8 cm, 1976.

<https://www.nga.gov/artworks/91009-butterfly>

Susan Rothenberg’in *Butterfly* (1976) adlı çalışması (Resim 2) yatay bir kompozisyon düzenine sahiptir. Somon pembesine yakın bir zemin üzerinde merkezde konumlanan siyah bir at silueti görülmektedir. Figür profil görünümde sola yönelmiş olup baş kısmı resim yüzeyinin sınırına değecek biçimde kadraj tarafından kesilmektedir. Atın bacaklarından biri öne doğru düz bir biçimde uzanırken arka bacaklardan biri bükülmüş halde betimlenmiştir; diğer bacaklar ile kuyruk ve yele ayrıntıları görünür değildir. Resim yüzeyini köşelerden başlayarak kesen iki diyagonal çizgi kompozisyonu çapraz biçimde bölerek bir X formu oluşturur ve bu çizgiler at siluetiyle kesişir. Boya uygulamasında düzensiz ve yer yer belirginleşen fırça izleri yüzeyde hareketli bir doku oluşturur. Bu düzenleme, figürün yalnızca temsil edilen bir nesne olarak değil, aynı zamanda resim yüzeyi içindeki kompozisyon ilişkilerini belirleyen bir görsel unsur olarak işlediğini göstermektedir.

Sanatçı, figür kullanımının resimsel düşüncesindeki rolünü açıkça dile getirir: “Figürün eklenmesiyle resmin kendisinden daha çok ilgilenir hale gelmiştim ve onları yüzeyde görünür kılmak istiyordum” (Rothenberg, aktaran Fineberg, 2014, s. 421). Bu ifade, sanatçının figürü dramatik bir anlatı unsuru olarak değil, resim yüzeyinde görsel bir organizasyon kuran bir imge olarak ele aldığını göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında Rothenberg’in çalışmaları new image painting’in temel özellikleriyle örtüşmektedir. Bu nedenle Sanatçının resimleri, Marshall’ın new image painting için tanımladığı yapısal ölçütlerin somut biçimde gözlemlenebildiği tipik örnekler arasında değerlendirilebilir.

Figürler çoğu zaman geniş bir boşluk içinde tek başına yer alır ve resim yüzeyinde merkezsiz bir kompozisyon oluşturur. Bu durum imgenin yalnızca temsil ettiği nesneyle değil, resim yüzeyindeki konumuyla anlam kazandığını göstermektedir. Nitekim imge bu tür resimlerde yalnızca betimleyici bir unsur değil, farklı anlam katmanlarını bir araya getiren görsel bir yapı olarak ortaya çıkar (Gök ve Külük, 2024). Bununla birlikte Rothenberg’in çalışmaları Marshall’ın tüm yapısal ölçütlerini eşit biçimde karşılamaktan ziyade, özellikle imgenin bağlamından koparılması, grafiksel sadeleşme, doğrusal olmayan anlatı ve imgenin görsel işaret olarak işlev görmesi gibi özellikleri belirginleştiren tipik bir örnek sunmaktadır.

Rothenberg’in resimleri, aynı dönemde ortaya çıkan neo-ekspresyonist figüratif resimden belirli yönleriyle ayrılmaktadır. Neo-ekspresyonist resimde figür çoğu zaman güçlü bir anlatının ve yoğun bir boyasal jestin taşıyıcısı olarak ortaya çıkar; figür, sanatçının öznel ve dramatik ifadesini görünür kılan bir unsur hâline gelir. Rothenberg’in resimlerinde ise figür dramatik bir anlatının merkezi olmaktan ziyade, resim yüzeyi içinde konumlanan sadeleştirilmiş bir imge

olarak ele alınmaktadır. Bu nedenle sanatçının çalışmaları neo-ekspresyonist resimde görülen anlatı ve ifade yoğunluğundan uzaklaşarak daha çok figür ile yüzey arasındaki yapısal ilişkiye odaklanan bir resim anlayışı geliştirmektedir. Öte yandan Rothenberg'in resimleri minimalizm sonrası ortaya çıkan yüzey duyarlılığıyla da ilişkilendirilebilir. Figürün geniş boşluklar içinde tek başına konumlanması, yüzeydeki geometrik bölünmeler ve kompozisyon ilişkilerinin belirginleşmesi, imgenin resim yüzeyi içindeki konumunun ön plana çıkmasına yol açmaktadır. Bu durum figürün yalnızca temsil edilen bir nesne olarak değil, yüzey organizasyonunu belirleyen bir görsel unsur olarak işlev gördüğünü göstermektedir. Bu açıdan Rothenberg'in çalışmaları, minimalist yüzey bilinci ile imgenin yeniden devreye girdiği new image painting yaklaşımı arasında bir geçiş alanı oluşturmaktadır.

SONUÇ

1970'lerin sonu ve 1980'lerin başı, sanat tarihinde sıklıkla figüratif resmin geri dönüşü olarak tanımlanan bir döneme işaret eder. Ancak bu dönemde ortaya çıkan figüratif yönelimlerin tek bir estetik yaklaşım altında değerlendirilmesi, farklı resimsel örgütlenme biçimlerinin gözden kaçmasına yol açabilmektedir. Bu çalışma, new image painting (yeni imge resmi) kavramını 1980'ler figüratif dönüşünün genel anlatısı içinde ele almak yerine, 1978 yılında *Whitney Museum of American Art*'ta Richard Marshall küratörlüğünde düzenlenen *New Image Painting* sergisi bağlamında ortaya çıkan özgül bir resimsel yaklaşım olarak yeniden değerlendirmeyi amaçlamıştır. Marshall'ın sergi katalog metni incelendiğinde new image painting'in ortak bir stil ya da boyasallık üzerinden değil, imgenin resim yüzeyi içindeki konumlanışı üzerinden tanımlandığı görülmektedir. Bu yaklaşımda imge çoğu zaman alışılmış bağlamlarından koparılmış biçimde sunulmakta, resim yüzeyinde eşzamanlı olarak düzenlenmekte ve doğrusal bir anlatı yapısından kaçınmaktadır. İmge böylece yalnızca temsil edilen nesneye gönderme yapan bir unsur olmaktan çıkarak yüzey içindeki organizasyonun bir parçası haline gelmektedir.

Bu bağlamda new image painting, aynı tarihsel dönemde ortaya çıkan neo-ekspresyonist figüratif yönelimlerden belirgin biçimde ayrılmaktadır. Neo-ekspresyonist resimde figür çoğu zaman dramatik bir anlatının ve yoğun bir psikolojik ifadenin taşıyıcısıdır. Buna karşılık new image painting'de imge daha sadeleştirilmiş, grafiksel ve çoğu zaman izole edilmiş biçimlerde kullanılır. Bu resimlerde birden fazla imge aynı yüzey üzerinde eşzamanlı olarak yer alabilir

ve belirli bir dramatik merkez oluşturmaz. Bu durum new image painting’in figüratif resmin dramatik geri dönüşünden ziyade imgenin yüzey içindeki yapısal rolüne odaklanan bir yaklaşım geliştirdiğini göstermektedir. Aynı zamanda new image painting’in ortaya çıktığı tarihsel bağlam, minimalizm sonrası gelişen yüzey bilinciyle de yakından ilişkilidir. Minimalist sanatın yüzeyin fiziksel varlığına yaptığı vurgu ortadan kalkmaz; ancak bu yüzey artık imgelerin yeniden devreye girdiği bir alan haline gelir. Bu nedenle new image painting, minimalizm’in yüzey duyarlılığını tamamen terk eden bir yönelim değil, bu duyarlılığın imgesel bir yeniden örgütlenmesi olarak değerlendirilebilir. Susan Rothenberg’in 1970’lerin ortasında gerçekleştirdiği at resimleri bu yaklaşımın somut örneklerinden birini sunmaktadır. Rothenberg’in resimlerinde figür dramatik bir anlatı kurmaktan çok resim yüzeyinin organizasyonuna katılan bir imge olarak ele alınmaktadır. Figürün grafiksel biçimde sadeleştirilmesi, geniş boşluklar içinde izole edilmiş biçimde sunulması ve yüzeyin geometrik bölünmeleriyle ilişkilendirilmesi, Marshall’ın new image painting için tanımladığı yapısal özelliklerle örtüşmektedir.

Bu çalışma kapsamında elde edilen bulgular, new image painting’in çoğu zaman 1980’lerin figüratif dönüşü içinde değerlendirilmesine karşın, aslında imgenin resim yüzeyi içindeki organizasyonuna dayanan özgül bir resimsel yaklaşımı ifade ettiğini göstermektedir. Bu durum özellikle imgenin bağlamından koparılması, resim yüzeyi içinde izole edilmiş biçimde konumlanması ve dramatik bir anlatıdan kaçınılması gibi Marshall’ın metninden hareketle belirlenen yapısal eğilimlerle ilişkilendirilebilir. Sonuç olarak new image painting, 1980’ler figüratif dönüşünün yalnızca bir alt başlığı olarak değil, minimalizm sonrası yüzey bilinci içinde gelişen ve imgenin resim yüzeyindeki konumunu yeniden tanımlayan özgül bir resimsel yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Bu yaklaşım figüratif resmin dramatik anlatısına dayanan neo-ekspresyonist yönelimlerden ayrılarak imgenin yüzey içindeki yapısal organizasyonuna odaklanan farklı bir resimsel düşünme biçimi ortaya koymaktadır. Bu bağlamda new image painting, figüratif resmin yalnızca geri dönüşü olarak değil, minimalizm sonrası yüzey bilinci içinde imgenin yeniden konumlandırıldığı özgül bir resimsel düşünme biçimi olarak değerlendirilebilir.

KAYNAKÇA

- Antmen, A. (2008). Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Fineberg, J. (2014). 1940'tan Günümüze Sanat: Varlık Stratejileri. (S. Atay-Eskier ve G. E. Yılmaz, Çev.). İzmir: Karakalem Kitabevi.
- Godfrey, T. (1986). The New Image Painting in the 1980s. Oxford:Phaidon Press Limited.
- Gök, Ö. & Külük, C. Ş. (2024). *New Image Painting and Beyond*. Research on Humanities and Social Sciences, 14(5), 84–102. DOI: 10.7176/RHSS/14-5-08
- Kosuth, J. (1969). Art After Philosophy, Studio International, 178(915), 134–137.
- Marshall, R. (1978). New Image Painting. New York: Whitney Museum of American Art.
- Ruhrberg, K. (2005). Art of the 20th Century: Volume I. F. Walther (Ed.). Köln: Taschen.

9. BÖLÜM

ANTİK MİSİR TANRIÇALARININ ONTOLOJİK İKONOĞRAFİSİ: GÜÇ, ANNELİK VE KOZMİK DÜZENİN GÖRSEL DİLİ

Prof. Dr. Reyhan DEMİR ÖVEZ
ADÜ Eğitim Fakültesi
Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü
rdemir@adu.edu.tr
ORCID: 0000-0002-5728-1734

GİRİŞ

Antik Mısır görsel kültürü, dini inançları, toplumsal düzeni, cinsiyet rollerini ve kozmik denge (ma'at) anlayışını yansıtan güçlü bir sembolik sistemdir. Bu sistemde ilahi figürler salt temsil edilmez ontolojik bir varlık kazanır ve ritüel bağlamda etkin hale gelirler. Tanrısal gücün bedenleştirilmiş halidirler ve kozmik düzeni sürdürürler. Antik Mısır düşüncesinde kozmik düzen, evrenin ilahi yasalar doğrultusunda dengede kalmasını sağlayan ontolojik ve ahlaki bir sistem olarak tanımlanabilir. Bu düzen, hakikat, adalet ve evrensel dengeyi temsil eden Ma'at ilkesi aracılığıyla ifade edilir ve tanrılar ile insanlar arasındaki ilişkinin temelini oluşturur. Çalışma seçilen Antik Mısır tanrıçalarının (Isis, Hathor, Sekhmet, Ma'at) ikonografisini ontolojik bir merkezden ele alarak dişil gücün görsel dilini yeniden keşfetmek üzerine odaklanmıştır. Isis annelik ve dirilişle yaşamı yenilerken, Hathor döngüsel doğurganlığı ve kozmik döngüyü canlandırır, Sekhmet yıkıcı öfkeyle kaosu kontrol edip dengeyi yeniden kurar, Ma'at ise evrensel hakikat ve adaleti taşır. Tapınak ve mezar duvarlarında bu tanrıçalar, erkek egemen krallık ideolojisini dişil sembollerle meşrulaştırırlar.

Panofsky'nin ikonografik analizini ontolojik dönüş (Nyord, Matić vd.) ile birleştiren çalışma, dişil ilkenin biyolojik rollerin ötesinde metafizik bir "ara

varlık” (intermediary being) ve kozmik düzenin taşıyıcısı olduğunu göstermektedir. Hayvan başlı melez formlar ve soyut sembolizm aracılığıyla dişil güç, cinsiyet ikiliğini aşan akışkan bir ontoloji sunmaktadır. Bu yaklaşım, geleneksel Batı varlık anlayışını sorgulayarak günümüz feminist ontolojilere (örneğin Barad’ın agential realismine) ilham verebilecek bütüncül bir çerçeve önermektedir. Sonuç olarak Antik Mısır tanrıçaları, kozmik düzenin görünür dili olarak ebedi bir miras bırakırlar. Kadın figürleri, koruyucu, yıkıcı ve düzen kurucu olarak varlık göstermişler, görsel estetik aracılığıyla ise iktidar, zaman ve mekânı yeniden tanımlamışlardır.

Antik Mısır görsel kültüründe ilahi figürler, frontal göz/profil baş, statik duruş, hiyeratik ölçek, taç sistemleri ve hayvan başı antropomorfizmi gibi biçimsel unsurlarla yalnızca temsil edilmez, ontolojik bir varlık kazanır ve ritüel bağlamda etkin hale gelirler (Mark, 2017, s. 1, Nyord, 2020). Tanrıçalar, doğurganlık, annelik, savaş, koruma ve krallık meşruiyeti gibi alanlarda merkezi rol oynamışlar, ikonografi ise bu çok katmanlı kimliği görünür kılan temel araç olarak düşünülmüştür (Khalil vd., 2017, s. 2). Özellikle kadın figürlerinin ontolojik temelleri, Antik Mısır’da dişil ilkenin kozmik dengeyi temsil eden bir “ara varlık” olarak konumlandırılmasına dayanır. Tanrıçalar yaratılış mitlerinde hem yaratıcı hem koruyucu güç olarak varlık gösterir, bu da onları ontolojik olarak “yaşamın aracısı” kılar (Choza, 2025, s. 4). Feminist arkeoloji perspektifinden bakıldığında, kadın figürleri yalnızca biyolojik annelik üzerinden değil, kozmik düzenin sembolik taşıyıcısı olarak ele alınmalıdır, figürinler bereket ve doğumla ilişkilendirilirken aynı zamanda toplumsal rollerin yansımalarıdır (Stickley, 2022, s. 12). Antik Mısır’da kadın figürleri cinsiyet ikiliğini aşan bir ontoloji sergiler; örneğin Akhenaten dönemi temsillerinde erkek ve dişi formlar birleşerek tanrısal yaratıcılığı simgeler (Concas-Rivas, 2025, s. 24). Bu, görsel dilde statik duruş ve hiyeratik ölçekle pekiştirilir, figürler “etkin varlık” (effective being) haline gelir. Antik Mısır varlık anlayışını modern rasyonalist bakışla indirgmeden, onların kendi ontolojik çerçevesi içinde ele almak zorunludur, aynı zamanda iktidar ilişkilerini de göz ardı etmemek gerekir. Bu noktada Matić’in (2023, s. 5) vurguladığı ontolojik dönüş (ontological turn), figürleri ritüel bağlamda aktif kılan bir yaklaşım sunar: Tanrıçalar, insan ile ilahi arasında köprü görevi görür ve imgeleri aracılığıyla varlıklarını gerçekleştirirler.

1. AMAÇ VE YÖNTEM

Bu çalışma, Antik Mısır tanrıçalarının ikonografik inşasını çok katmanlı bir yaklaşımla incelemek amacıyla şu yöntemleri bir arada kullanır: ikonografik analiz (Panofsky çerçevesi uyarlaması), biçimsel çözümleme, görsel program okuması, tarihsel bağlamlandırma ve ontolojik yaklaşım.

1.1. İkonografik Analiz

Temel çerçeve, Erwin Panofsky'nin üç aşamalı ikonografik yöntemi üzerine kuruludur (Panofsky, 1983). Panofsky'nin yöntemi Rönesans sanatı için geliştirilmiş olsa da, Antik Mısır bağlamında uyarlanmıştır: burada ikonoloji, modern rasyonalist indirgemecilikten kaçınarak, Mısır'ın kendi ontolojik çerçevesine (imgelerin “varlık” olarak işlev görmesi) odaklanır (Nyord, 2020). Bu uyarlama, antropolojik ontolojik dönüş ile güçlendirilir, tanrıçalar insan-ilahi arasında aracı varlıklar olarak ele alınır, imgeler ise pasif temsilden ziyade aktif ajanlar olarak yorumlanır (Matić, 2023, s. 5-10, Mourad, 2024, s. 3).

Ön-ikonografik betimleme (pre-iconographical description): Görsel unsurların saf biçimsel tanımlaması (çizgi, renk, kompozisyon, figür pozları). Bu aşamada, frontal göz/profil baş, statik duruş, hiyerarşik ölçek gibi Mısır sanatının stilistik özellikleri biçimsel olarak kaydedilir (Osorio G. Silva, 2024).

İkonografik analiz (iconographical analysis): Konvansiyonel anlamların tespiti (semboller, motifler, mitolojik referanslar). Örneğin, Isis'in taht tacı, Hathor'un inek boynuzları + güneş diski veya Ma'at'ın devekuşu tüyü gibi unsurlar, mitolojik ve dini bağlamda yorumlanır.

İkonolojik yorum (iconological interpretation): Derin kültürel, toplumsal ve ontolojik anlam katmanlarının çözümlenmesi. Bu aşamada, imgelerin salt temsil değil, etkin varlık yarattığı vurgulanır, tanrıça figürleri ritüelde ilahi varlığı bedenleştirir ve kozmik düzeni sürdürür (Nyord, 2020, s. 45-50, Matić, 2023, s. 8).

1.2. Biçimsel Çözümleme

Stilistik özellikleri (orantı sistemi, renk kullanımı, kompozisyon) detaylı incelenir (örneğin, hayvan başlı antropomorfizm melez ontolojiyi (composite beings) yansıtır) (bkz. Miller, 2022).

1.3. Görsel Program okuması

Tapınak duvarları ve mezar resimlerinin bütüncül düzeni analiz edilir: Sahne dizilimi, hiyerarşik ölçek, mekansal anlatı ve tekrar eden motifler üzerinden kozmik/siyasal ideoloji çözümlenir. Bu bölüm, tapınaklarda “ideal kozmos”u, mezarlarda ise ölüm sonrası geçişi temsil eden programları kapsar.

1.4. Tarihsel Bağlamlandırma

Dönemin toplumsal cinsiyet dinamiklerini (erkek egemen krallık ideolojisinde dişil sembollerin paradoksal rolü), iktidar ilişkilerini ve mitolojik evrimi içerir. Feminist arkeoloji perspektifinden, tanrıçaların annelikten yıkıcı güce uzanan rollerini toplumsal rollerle ilişkilendirir (Stickley, 2022, s. 12-18, Khalil vd., 2017, s. 8).

1.5. Veri toplama ve Analiz Süreci

Birincil kaynaklar (Karnak, Deir el-Bahri, Theban mezarları gibi seçili kabartma/heykel örnekleri) dijital kataloglar, araştırmacının yerinde gözlemleri ile oluşturduğu fotoğraf arşivi ve müzelerden elde edilmiştir. Seçilen tanrıça figürlerinin (Isis, Hathor, Sekhmet, Ma’at) temsil edicilik açısından yeterli çeşitlilik sağladığı düşünülmektedir. Analizde, Panofsky aşamaları sırayla uygulanmış, ontolojik yorum için ritüel bağlam eklenmiştir. Karşılaştırmalı yaklaşım, Eski-Orta-Yeni Krallık geçişlerini dikkate almaktadır.

1.6. Sınırlılıklar

Panofsky’nin Batı merkezli yöntemi Mısır’ın “etkin varlık” ontolojisine tam uymayacağı için, ontolojik dönüşle desteklenmiştir. Bazı görsel programlar(özellikle mezarlarda) kısmen tahrip olduğundan, yorumlar bağlama ve araştırmacının bulgularına dayalıdır.

2. İKONOĞRAFİK KODLARIN ONTOLOJİK TEMELİ: İLAHİ FİĞÜRÜN VARLIK OLARAK İNŞASI

Antik Mısır sanatında ilahi figürlerin biçimsel unsurlarla salt temsil olmaktan çıkıp etkin varlık haline gelmesi ile tanrıçalar da ritüel bağlamda aktif olmakta ve kozmik düzeni (ma'at) sürdürmede ontolojik rol üstlenmektedirler (Nyord, 2020, s. 45-50, Matić, 2023, s. 5). Bu çalışmada odaklanılan dört tanrıça—Isis, Hathor, Sekhmet ve Ma'at— bu ontolojik inşayı temsil eder. Onlar, insan ile ilahi arasında aracı olarak varlık gösterir, kozmik dengeyi ritüelde bedenleştirir ve toplumsal/siyasal iktidarı meşrulaştırırlar (Osorio G. Silva, 2024, s. 65). Zaman rejimi, ontolojik inşanın yalnızca kozmolojik değil, aynı zamanda siyasal bir boyutunu açığa çıkarır, zira zamanın nasıl kurgulandığı, düzenin nasıl sürdürüleceğini de belirler. Belirli bir kültürde zamanın ontolojik statüsünü, işleyiş biçimini ve toplumsal düzenle ilişkisini belirleyen kavramsal çerçeve olarak da tanımlanabilir. Hornung (2001), Antik Mısır'da zamanın döngüsel ve ebedi ikiliğini kozmolojik bir ontoloji olarak tanımlar, dolayısıyla da tanrı ve tanrıçalar bu ikiliği bedenleştirirler.

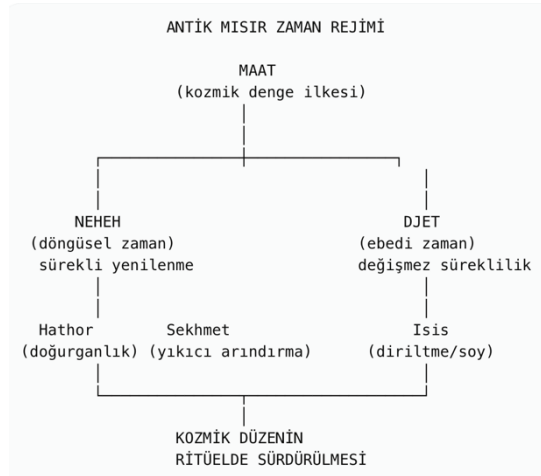
Antik Mısır kozmolojisinde zaman, lineer bir akış değil, iki temel kavramla tanımlanır, *neheh* ve *djet*. *Neheh*, döngüsel, yenilenen zaman yani güneşin günlük yolculuğu, mevsimler ve Nil taşkınları gibi tekrar eden süreçleri anlatır. *Djet* ise ebedi, değişmez zaman yani ölüm sonrası sonsuzluk ve ideal düzeni anlatır. Tanrıçalar bu ikili yapının etkin araçlarıdır, onlar zamanı yönetir, yeniler ve dengeye sokar, *neheh*'te döngüsel yenilenmeyi, *djet*'te ise kalıcı istikrarı sağlarlar. Bu çerçevede tanrıçalar, yalnızca insan ile ilahi arasındaki aracı figürler değil aynı zamanda farklı zaman rejimlerinin maddi taşıyıcılarıdır. Ontolojik işlevleri, *neheh* ve *djet* arasındaki gerilimi ritüel düzlemde düzenlemeleri üzerinden belirginleşir.

Tablo 1. Tanrıçaların Ontolojik İşlev ve Zaman Rejimi Dağılımı

Tanrıça	Ontolojik İşlev	Zaman Rejimi	Ritüel Rol	İktidar İşlevi
Isis	Yaşamın aracısı, diriltici	djet	Koruyucu/ diriltici	Soy sürekliliği, krallık meşruiyeti
Hathor	Doğurganlık, kozmik yenilenme	neheh	Şenlik, müzik, yeniden doğum	Kraliçe-annelik ideolojisi
Sekhmet	Yıkıcı arındırma	neheh	Salgın, savaş, arındırma	İlahi cezalandırma
Ma'at	Kozmik düzen ilkesi	neheh + djet	Yargı, kozmik denge	Evrensel normatif düzen

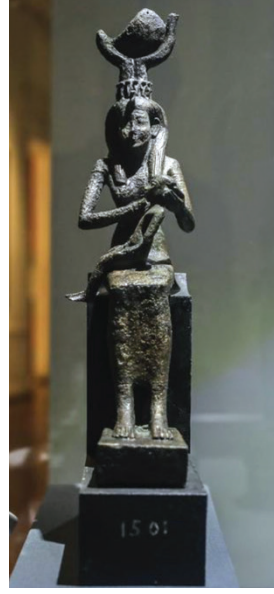
Tablo 1.'de görüldüğü üzere tanrıçaların ontolojik işlevleri zaman rejimi bağlamında farklılaşmaktadır. Bu farklılaşma yalnızca metinsel ya da mitolojik anlatılarla değil, ikonografik kodlar aracılığıyla da maddi düzlemde görünür kılınmaktadır. Dolayısıyla ikonografi, ontolojik statünün görsel dile tercüme edilmiş halidir. Bu bağlamda tanrıçaların ontolojik işlevleri(Tablo 2.) Antik Mısır kozmolojisinin zaman anlayışıyla yakından ilişkilidir. Neheh döngüsel ve sürekli yenilenen zamanı ifade ederken, djet değişmez ve ebedi sürekliliği temsil eder. Hathor ve Sekhmet, doğum, yenilenme ve yıkım döngüleri aracılığıyla neheh zamanının dinamik yönünü temsil ederler. Buna karşılık Isis, Osiris'in dirilişi ve krallık soyunun sürekliliği üzerinden djet zamanının kalıcılığını somutlaştırır. Ma'at ise bu iki zaman rejimini bir arada tutan kozmik denge ilkesidir. Böylece tanrıçaların ikonografik ve ritüel işlevleri yalnızca mitolojik anlatılarla değil, aynı zamanda kozmik zamanın düzenlenmesiyle de ilişkili ontolojik bir yapı içinde anlaşılabilir.

Tablo 2. Antik Mısır'da Tanrıçaların Zaman Rejimi İçindeki Ontolojik Konumları



Isis'in başlığında yer alan taht hiyeroglifi, onun adının görsel yazımı olmanın ötesinde, krallık makamıyla özdeş ontolojik statüsünü işaret eder(Şekil 1. ve Şekil 2.). Bu sembol, Isis'i yalnızca Osiris'in eşi ya da Horus'un annesi olarak değil, egemenliğin maddi temeli olarak konumlandırır. Taht, burada siyasi iktidarın soyut bir metaforu değil, krallığın sürekliliğini mümkün kılan ontolojik bir dayanak noktasıdır. Kanatlı betimleme ise ölüm-yaşam geçişi bağlamın-

da koruyucu ve diriltici işlevini görselleştirir. Özellikle lahitler üzerinde açılmış kanatlar, bedenın djet bağlamında ebedi varoluşa geçişini güvence altına alan bir kozmik müdahaleyi temsil eder.



Şekil 1. *İsis ve Horus, 37 cm. kumtaşı, Greko-romen dönemi, Grand Egyptian Museum Ana Galeri, Kahire (foto. Demir Övez Arşivi).*

Şekil 2. *İsis Horus'u emzirirken, Secrets of the Sunken City Exhibition-sürekli sergi, Alexandria Ulusal Müzesi, İskenderiye(foto. Demir Övez Arşivi).*

İsis'in Osiris'i diriltmesinin amacı, zamanı geriye sarmak değil, djet rejiminde sürekliliği yeniden tesis etmektir. Burada ölüm, lineer bir son değil, ontolojik istikrarın başka bir formu olarak okunmalıdır. Dolayısıyla İsis, neheh'in döngüsel tekrarından ziyade, djet'in kalıcı düzenini temsil eder. İsis'in ikonografik kodları, ontolojinin temsili olarak değil, üretim aracı olarak okunmalıdır. Taht sembolü aracılığıyla siyasal düzen kozmik düzene sabitlenir, kanatlı form aracılığıyla ise beden ebedi varoluşa dahil edilir. Böylece ikonografı, zaman rejimini görünür kılarak ontolojik sürekliliği ritüel pratik içinde etkin hale getirir. Bu durum, tanrıçanın yalnızca dini değil, siyasal ontolojinin de merkezinde yer aldığını gösterir.

Hathor'un başlığında yer alan inek boynuzları arasındaki güneş diski, onun göksel ve kozmik doğasını temsil eden en ayırt edici ikonografik unsurdur(Şekil 3.). Bu sembol, güneşin günlük yeniden doğuşunu ve kozmik döngünün süre-

liliğini simgeler (Wilkinson, 2003, s. 141, Pinch, 2004, s. 139). İnek boynuzları ise doğurganlık, besleyicilik ve annelikle ilişkilendirilerek tanrıçanın yaşamı yeniden üreten yönünü vurgular. Bu ikonografik bileşim, Hathor'un yalnızca bir anne tanrıça değil, aynı zamanda kozmik yenilenmenin maddi taşıyıcısı olduğunu ortaya koyar. Antik Mısır ritüel pratiklerinde Hathor'un müzik, dans ve şenliklerle ilişkilendirilmesi de bu döngüsel yenilenme fikriyle bağlantılıdır. Özellikle tapınak festivallerinde kullanılan müzik aletleri ve dans ritüelleri, kozmik düzenin yeniden kurulmasını simgeleyen performatif pratikler olarak değerlendirilir (Pinch, 2004, s. 140, Bleeker, 1973, s. 60). Dendera Tapınağı'nda yer alan kabartmalarda (Şekil 4.) Hathor başlarının yan yana sistematik bir biçimde sıralandığı görülür. Yeryüzündeki neşe tanrıçası ve yeraltı dünyasının rehberi olarak tanımlayabileceğimiz Hathor'un burada ebedi ve devinim halinde evrimleşen doğasına tanık oluruz. Dendera tapınağındaki tekrar eden Hathor başları, tanrıçanın yalnızca temsil edilmediğini, mimari mekânın kendisi içinde ontolojik bir varlık olarak çoğaltıldığını gösterir.



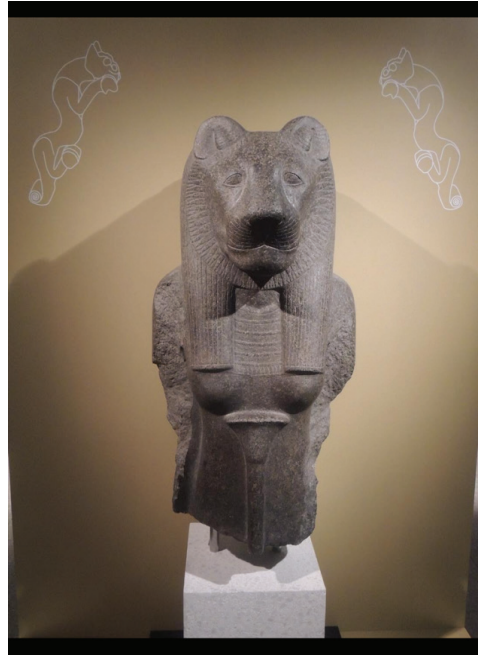
Şekil 3. Hathor'un İnek Tanrıçası olarak tasvir edildiği baş heykeli, yaklaşık MÖ 1295–1070. Kaynak: Metropolitan Sanat Müzesi(<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544481>).

Şekil 4. Yan yana sıralanmış Hathor başları, Dendera Tapınak Kompleksi'nin duvar kabartmalarından bir kesit, Qena (foto. Demir Övez Arşivi).

Hathor'un ontolojik konumu Antik Mısır kozmolojisinde neheh olarak adlandırılan döngüsel zaman anlayışıyla ilişkilidir. Neheh, güneşin günlük doğuşu ve batışı, mevsimsel döngüler ve Nil'in taşkınları gibi sürekli tekrar eden süreçlerle bağlantılıdır (Assmann, 2001, s. 17–18, Nyord, 2020, s. 48). Hathor'un güneş diski taşıyan ikonografisi bu döngüsel zamansallığı görselleştirir.

Hathor'un neheh içindeki konumu çoğu zaman Sekhmet ile birlikte düşünülür. Ra'nın Gözü mitlerinde Hathor'un yaşam veren ve yatıştırıcı yönü, Sekhmet'in yıkıcı gücüyle dengelenir. Bu anlatı, kozmik düzenin yalnızca üretim yoluyla değil, yıkım ve arınma süreçleri aracılığıyla da yeniden kurulduğunu gösterir (Pinch, 2004, s. 151, Wilkinson, 2003, s. 182).

Sekhmet'in ikonografisi aslan başı ve başlığında yer alan güneş diski ile tanımlanır(Şekil 5.). Aslan figürü Antik Mısır'da güneşin yakıcı gücünü, krallığın askeri kudretini ve ilahi öfkeyi temsil eden güçlü bir semboldür (Wilkinson, 2003, s. 181) (Şekil 6.).



Şekil 5. Sekhmet heykeli, Yeni Krallık, Tutankhamun Galerisi cenaze eşyaları bölümü- Grand Egyptian Museum, Kahire. (foto. Demir Övez Arşivi).

Şekil 6. Sekhmet heykeli, Yeni Krallık, Mısır sanatı papirüs bölümü-Staatliche Museum- Berlin. (foto. Demir Övez Arşivi).

Tanrıçanın aslan başındaki güneş diski onun güneş tanrısı Ra ile olan doğrudan ilişkisini vurgular ve Sekhmet'i "Ra'nın Gözü" olarak tanımlar. Mitolojik anlatıya göre Ra, insanlığın isyanını cezalandırmak için gönderdiği Sekhmet'in yıkıcı öfkesini durdurabilmek amacıyla kırmızı boya ile renklendirilmiş bira hazırlatır. Tanrıça bunu kan sanarak içer ve sarhoş olarak katliamı durdurur.

Bu anlatı *Book of the Heavenly Cow* içinde yer alan “İnsanlığın Yok Edilişi” mitinin temel sahnelerinden biridir (Pinch, 2004, s. 151). Bu mit, Sekhmet’in yalnızca yıkım getiren bir figür olmadığını, aynı zamanda kozmik düzenin yeniden kurulmasını sağlayan bir arındırıcı güç olduğunu ortaya koyar.

Ontolojik açıdan Sekhmet, yıkım ve arınma arasındaki diyalektik ilişkiyi temsil eder. Tanrıçanın ikonografik özellikleri bu arındırıcı yıkımın görsel ifadesidir. Antik Mısır ritüellerinde salgın hastalıkların, savaşın ve felaketlerin Sekhmet’in öfkesiyle ilişkilendirilmesi bu ontolojik rolün ritüel bağlamdaki yansımasıdır (Wilkinson, 2003, s. 183). Aynı zamanda Sekhmet’in yatıştırılması için gerçekleştirilen ritüeller, kozmik düzenin yeniden tesis edilmesini amaçlar. Zaman rejimi bağlamında Sekhmet, neheh olarak tanımlanan döngüsel zaman anlayışıyla ilişkilidir. Yıkım ve arınma süreçleri, kozmik düzenin yeniden kurulmasını sağlayan döngüsel bir mekanizma olarak değerlendirilir. Bu nedenle Sekhmet’in ontolojik işlevi, düzeni tehdit eden güçleri ortadan kaldırarak kozmik yenilenme döngüsünü sürdürmektir.

Ma’at, Antik Mısır kozmolojisinde hakikat, adalet ve kozmik düzenin ontolojik temelidir. “Maat, bir yönüyle de kutsal ile dünyevi ve tanrılar ile insanlar arasındaki alış-verişin (karşılıklılığın) adı, en somut biçimiyle de tanrıların besinidir. Tapınaklarda tanrılara sunulanlar hep maat içindir” (Çıvgın, 2025, s.1078). Tanrıça ikonografik olarak başında taşıdığı devekuşu tüyü ile tanımlanır. Bu tüy, doğruluk ve ahlaki dengeyi simgeler ve aynı zamanda ölümler yarısında kalbin tartıldığı terazide kullanılan ölçüt olarak işlev görür (Assmann, 2001, s. 34, Wilkinson, 2003, s. 150).

Ma’at’ın ikonografisi diğer tanrıçalara kıyasla son derece sade ve standarttır. Tanrıça genellikle diz çökmüş ya da ayakta duran bir kadın figürü olarak betimlenir ve başında tek bir devekuşu tüyü taşır. Bu minimal ikonografi, Ma’at’ın bir mitolojik karakterden çok kozmik bir ilkeyi temsil ettiğini gösterir (Assmann, 2001, s. 32). Bu nedenle Ma’at yalnızca bir tanrıça değil, aynı zamanda evrenin işleyişini düzenleyen normatif bir prensip olarak anlaşılır.



Şekil 7. Tanrıça Ma’at rölyefi, Yeni Krallık Dönemi, yaklaşık MÖ 1294–1279, Mısır Müzesi bölümü, Museo Archeologico Nazionale di Firenze- Floransa (foto. Demir Övez Arşivi).

“Antik Mısır’da kullanılan papirüs üzerine yazılan resimsel hiyeroglif yazı aslında tamamen resim odaklı bir sembol, işaret dilidir” (Aytaç, 2021, s. 396). Bu hiyerogliflerde sıklıkla yer alan ve Ma’at’ın en önemli ritüel bağlamı “kalbin tartılması” sahnesidir (Şekil 8. ve Şekil 9.). Bu sahnede ölen kişinin kalbi, Ma’at’ın tüyü ile tartılır ve kişinin yaşamı boyunca kozmik düzenle uyum içinde yaşayıp yaşamadığı değerlendirilir (Hornung, 2001, s. 132). Bu ikonografik sahne bireysel etik ile kozmik düzen arasındaki ilişkiyi açıkça ortaya koyar.



Şekil 8. Hunefer’in Ölüler Kitabı Papirüsü, Yeni Krallık Dönemi, yaklaşık MÖ 1450, © The Trustees of the British Museum, Londra. (Kaynak: https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA9901-3)



Şekil 9. Detay: Anubis'in Tanrıça Ma'at'ın tüyü ile Kral Hunefer'in kalbini tartma sahnesi.

Ontolojik açıdan Ma'at, Antik Mısır düşüncesinde varlığın düzenli ve dengeli biçimde sürmesini sağlayan temel ilkedir. Firavunların tanrılara “ma'at sunması”, krallığın kozmik düzeni koruma sorumluluğunu simgeler. Böylece siyasal iktidar ile kozmik düzen arasında doğrudan bir ilişki kurulmuş olur (Assmann, 2001, s. 36).

Zaman rejimi bağlamında Ma'at hem neheh hem de djed ile ilişkilidir. Neheh'in döngüsel yenilenme süreçlerinin düzenli şekilde işlenmesini sağlarken, djed'in temsil ettiği ebedi düzenin sürekliliğini de garanti eder. Bu nedenle Ma'at, Antik Mısır kozmolojisinde zamanın farklı boyutlarını bir arada tutan denge ilkesidir.

Tanrıçaların ikonografileri bölgesel ve zamansal varyasyonlar gösterir; bu farklılıklar, yerel kült merkezlerine ve senkretizme (birleşme) bağlıdır, ancak ontolojik işlevlerini korurlar. Özellikle Yeni Krallık'ta (MÖ. 1550–1070) Isis, Hathor'un boynuz-güneş diski taçını benimser ve onun özelliklerini absorbe eder. Bu, Hathor'un eski önceliğinin Isis'e geçişini yansıtır. Dendera gibi Yukarı Mısır tapınaklarında Hathor'un inek formu ve müzik/dans vurgusu baskınken, Philae ve Abydos gibi Isis merkezlerinde taht tacı ve kanatlı koruyucu form öne çıkar (Ptolemaik dönem senkretizmi). Sekhmet, Memphis (Yukarı Mısır) kökenli olarak savaşçı aslan haliyle güçlü kalır, ancak Bastet ile karışarak Aşağı Mısır'da (Delta) daha yumuşak kedi formlarına evrilir. Ma'at'ın ikonografisi ise minimal ve standarttır (tüy başlığı), bölgesel varyasyon azdır, çünkü kozmik ilke olarak Mısır'ı kapsar ve yerel uyarlamaya ihtiyaç duymaz. Bu varyasyonlar, tanrıçaların ontolojik uyarlanabilirliğini gösterir. Ritüel bağlamda kozmik dengeyi bölgeye göre yeniden yorumlar, iktidar ilişkilerini yerel

kültlerle pekiştirir (Matić, 2023, s. 10). Farklılıklar stilistik olsa da, varlık olarak hepsi ma’at’ı sürdürme işlevini paylaşır.

3. TANRIÇA İMGESİNDE ANNELİK VE KORUYUCULUK

Antik Mısır’da annelik, salt biyolojik bir işlev değil, siyasal ve kozmik bir semboldür. Tanrıçaların annelik temsilleri, krallığın ilahi kökenini meşrulaştırır, soy sürekliliğini sağlar ve koruyucu gücü vurgular. Bu ikonografi, özellikle Isis ve Hathor üzerinden, firavunun “ilahi çocuk” statüsünü pekiştirir; annelik, iktidarın metafizik dayanağı haline gelir (Khalil vd., 2017, s. 5).

Isis’in en çarpıcı temsili, Horus’u emzirirken betimlenmesidir. Bu sahne, Yeni Krallık’tan Ptolemaik Dönem’e (MÖ. 1550– MS.30) kadar yaygınlaşır ve bronz, taş, fayans vb. heykelticiklerde görülür. Isis, taht hiyeroglifi tacıyla (adı “taht” anlamına gelen Aset’ten türeyen) oturur. Horus’u kucağına alır, sağ eliyle memesini sunar. Bu ikonografi, Osiris’in dirilişinden sonra Isis’in Horus’u koruyarak krallığı yeniden kurmasını simgeler. Firavun, “yaşayan Horus” olarak Isis’in sütünden beslenir ve ilahi meşruiyet kazanır. Kanatlı formlar eklenir, Isis, Osiris’i kanatlarıyla sararken veya Horus’u korurken betimlenir, bu da anneliğin aktif koruyuculuğunu vurgular.

Hathor ise “göksel anne” olarak inek boynuzları arasındaki güneş diskiyle temsil edilir. Bu taç, doğurganlık, kozmik döngü ve güneş tanrısı Ra ile bağlantıyı simgeler. Hathor’un sütünden firavun beslenir, bu da anneliğin kozmik besleyiciliğini gösterir (McDonald, 2018, s. 7). Hathor, bazen inek formunda veya inek kulaklı kadın olarak, süt akışıyla evrensel anneliği temsil eder (Dendera tapınağında bu motifler baskındır).

Tanrıçaların ikonografik özellikleri yalnızca estetik veya dekoratif unsurlar değildir, aksine belirli ontolojik ve siyasal anlamları taşıyan görsel kodlardır. Panofsky’nin ikonografik analiz yaklaşımı doğrultusunda değerlendirildiğinde, bu görsel unsurlar Antik Mısır kozmolojisinin temel ilkelerini sembolik düzeyde ifade eder. Kanatlı kompozisyonlar, taht hiyeroglifi, güneş diski ve emzirme sahneleri gibi motifler tanrıçaların koruyucu, diriltici ve kozmik düzeni sürdüren rollerini görünür kılar (Tablo 3.).

Tablo 3. Tanrıça İkonografisinin Sembolik ve Ontolojik Anlamları

Tanrıça	İkonografik unsur	Görsel biçim	Sembolik anlam	Ontolojik işlev
Isis	Kanatlı kompozisyon	Kanatlarını açarak Osiris veya Horus'u sarması	Koruma ve diriliş	Ölüm sonrası yeniden doğuşu ve krallık soyunun sürekliliğini garanti eder
Isis	Taht hiyeroglifi	Başlığında yer alan taht sembolü	Krallık meşruiyeti	Annelik ile siyasal egemenliği birleştirir
Hathor	İnek boynuzu + güneş diski	Boynuzlar arasında güneş diski	Kozmik döngü ve besleyicilik	Güneşin yeniden doğuşu ve doğurganlık
Hathor	Müzik / sistrum	Ritüel müzik aleti	Şenlik ve ritüel yenilenme	Kozmik döngünün ritüel yeniden üretimi
Sekhmet	Aslan başı + güneş diski	Aslan başlı kadın figürü	İlahi öfke ve güneş gücü	Yıkım yoluyla arındırma
Sekhmet	Savaş / salgın ikonografisi	Silah veya tehditkar duruş	İlahi cezalandırma	Kozmik düzeni tehdit eden güçleri yok eder
Ma'at	Devekuşu tüyü	Başında tek tüy	Hakikat ve kozmik denge	Evrensel düzen ilkesi
Ma'at	Kalbin tartılması sahnesi	Terazi ve kalp	Ahlaki yargı	Bireysel yaşam ile kozmik düzen arasındaki denge

Tanrıçalar idealize edilmiş genç, dengeli ve simetrik bedenlerle betimlenir. Bu durum fiziksel güzellikten ziyade kozmik düzenin (ma'at) estetik yansımasıdır. Isis'in taht tacı, kadının tahtın sembolik dayanağı olduğunu vurgular, firavun, annenin kucağında tahtı "taşıyan" olarak konumlanır, bu da dişil ilkenin krallık ideolojisindeki kurucu rolünü gösterir. Bu ikonografi, toplumsal cinsiyet yorumu katmanında da önemlidir: Annelik, erkek egemen krallıkta dişil gücün paradoksal kuruculuğunu gösterir. Kadın figürü edilgen değil, aktif koruyucu ve meşrulaştırıcıdır. Feminist arkeolojide bu temsiller, kadınların toplumsal rollerini (anne, eş, koruyucu) ilahi model olarak yansıtır (Stickley, 2022, s. 12-15, Khalil vd., 2017, s. 8). Bu ikonografik unsurlar birlikte değerlendirildiğinde tanrıçaların yalnızca mitolojik figürler olmadığı, aynı zamanda kozmik düzenin, siyasal iktidarın ve zaman rejiminin görsel taşıyıcıları olduğu anlaşılmaktadır

4. YIKICI GÜCÜN GÖRSEL KODLARI

Antik Mısır’da dişil temsil şefkat ve annelikle sınırlı kalmaz, yıkıcı ve cezalandırıcı yönü de güçlü bir şekilde kodlanır. Bu kodların okunmasında Antik Mısır düşünce ve söylemlerini göstergeler ile birlikte ele almak gereklidir. “Göstergebilimin konusu işaret değildir. Sunulmak istenen anlamı oluşturan yapılardır. Anlamalı yapıları açık hale getiren toplumsal ve bireysel söylemin örnekçeleriyle vardır” (Değerli, 2021, s.181). Sekhmet, aslan başlı formuyla savaş, salgın hastalık ve ilahi öfkeyi temsil eder. Mitolojik olarak Ra’nın gözü olarak insanlığa karşı gönderilen yıkıcı güçtür, ancak aşırı öfkesi yatıştırıldığında Hathor’a dönüşür ve denge yeniden kurulur (Lenzo, 2022, s. 6). Bu dönüşüm, Antik Mısır düşüncesinde yıkım ve düzen arasındaki diyalektik ilişkiyi ortaya koyar. Sekhmet’in ikonografisi, genellikle eril iktidar sembolleriyle paralel bir görsel dil kullanır. Böylece dişil figür, yıkıcı güç ve otoritenin meşru taşıyıcısı olarak konumlandırılır.

Tablo 4. Sekhmet İkonografisinin Güç Sembolizmi

İkonografik unsur	Görsel özellik	Sembolik anlam	İdeolojik işlev
Aslan başı	Aslan yüzlü kadın figürü	Vahşi ve yıkıcı güç	İlahi şiddetin somutlaşması
Güneş diski	Baş üzerinde disk	Ra ile bağlantı	İlahi meşruiyet
Frontal duruş	Sert ve dik poz	Mutlak otorite	Gözetim ve hakimiyet
Kırmızı renk kullanımı	Cilt ve arka plan tonları	Kan, öfke ve tehlike	Cezalandırıcı kozmik güç

Bu ikonografik unsurlar birlikte değerlendirildiğinde Sekhmet figürü, Antik Mısır sanatında iktidarın dişil temsilini oluşturan güçlü bir görsel model sunar. Tanrıça, kaosu kontrol ederek kozmik düzeni yeniden tesis eden bir güç olarak tasvir edilir ve böylece kadın figürünün aktif, düzen kurucu niteliğini görür kılar (Schroeder, 2015, s. 3).

Özellikle Yeni Krallık dönemine ait savaş kabartmalarında Sekhmet’in firavunla birlikte betimlenmesi dikkat çekicidir. Bu kompozisyonlarda kralın savaşçı enerjisi, dişil ilahi güç tarafından desteklenir ve meşrulaştırılır. Böylece iktidar yalnızca erkek egemen bir güç olarak değil, kozmik düzeni sağlayan

dişil enerjinin de katılımıyla kurulmuş bir yapı olarak temsil edilir. Toplumsal cinsiyet perspektifinden bakıldığında Sekhmet figürü, geleneksel edilgen kadın imgesini kıran güçlü bir örnek sunar. Tanrıça cezalandırıcı, korkutucu ve otoriter bir figür olarak karşımıza çıkar, bu durum Antik Mısır düşüncesinde gücün cinsiyetle sınırlı olmayan, daha esnek ve kozmik bir karakter taşıdığını göstermektedir.

5. KOZMİK DÜZEN VE SOYUT TANRIÇA FİGÜRÜ

Antik Mısır kozmolojisinin temel ilkesi olan Ma'at, yalnızca bir tanrıça değil, hakikat, adalet, denge ve evrensel düzenin kişileşmiş hâlidir. Ma'at, kaosun (isfet) karşısında kozmik istikrarı temsil eder ve tanrıların, firavunların ve bireylerin eylemlerini bu ilkeye göre değerlendiren bir metafizik kavramdır. Başındaki devekuşu tüyü, hafifliği (hafif kalbin terazide dengelenmesi) ve ahlaki dengeyi simgeler; tüyün simetrisi ve narinliği, Ma'at'ın soyut doğasını vurgular (Ferguson, 2016, s. 10, Assmann, 2001, s. 128–130).

Tablo 5. Ma'at İkonografisinin Ontolojik ve Sembolik Anlamları

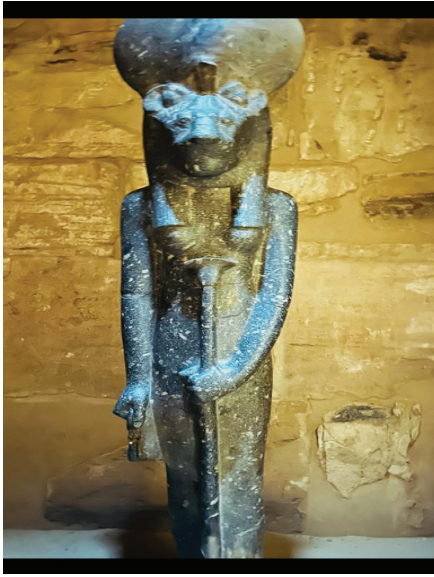
İkonografik unsur	Görsel biçim	Sembolik anlam	Ontolojik işlev	Siyasal / ritüel işlev
Devekuşu tüyü	Baş üzerinde tek tüy	Hakikat, doğruluk ve denge	Kozmik düzenin ölçütü	Ölüm sonrası yargı kriteri
Minimal figür	Sade elbiseli kadın formu	Soyut ilke	Evrensel düzenin kişileşmesi	Tanrılar ve insanlar arasında normatif düzen
Kalbin tartılması sahnesi	Terazi, kalp ve tüy	Etik yargı	Bireysel yaşam ile kozmik düzen arasındaki denge	Ölüm sonrası adalet
Firavunun Ma'at sunması	Firavunun küçük Ma'at figürünü sunması	Siyasal meşruiyet	Kozmik düzenin sürdürülmesi	Krallığın ilahi meşruiyeti
Simetrik kompozisyon	Dengeye dayalı sahne düzeni	Kozmik harmoni	Evrenin düzenli işleyişi	Tapınak ritüellerinin ideolojik temeli

Ma'at'ın ikonografisi diğer tanrıçalardan farklı olarak son derece minimalisttir: Genellikle genç bir kadın olarak betimlenir, başındaki tek belirgin unsur devekuşu tüyüdür (bazen taç şeklinde veya doğrudan kafaya yerleştirilmiş). Vücudu sade, süsleme minimumdur. Bu soyutluk, Ma'at'ın bir "kişi"den ziyade evrensel bir ilke olduğunu gösterir. Ontolojik olarak Ma'at, dişil ilkeyi biyolojik annelik veya yıkıcı güç üzerinden değil, kozmik düzenin taşıyıcısı ve garantörü olarak tanımlar (Schroeder, 2015, s. 4, Nyord, 2020, s. 112–115). Ritüel bağlamda Ma'at'ın varlığı, firavunun "Ma'at'ı sunması" sahnesinde somutlaşır. Bu eylem, krallığın meşruiyetini kozmik düzene bağlar ve dişil ilkeyi erkek egemen iktidarın metafizik temeli haline getirir. Toplumsal cinsiyet yorumu katmanında Ma'at, dişil ilkenin en soyut ve evrensel biçimini sunar: Kadın figürü, biyolojik üretkenlikten bağımsız olarak ontolojik istikrarın taşıyıcısı olur. Feminist arkeolojide bu, post-menopozal veya "bilge" kadın rollerinin (yaşlı tanrıçalar) kozmik otoriteye erişimini yansıtır (Stickley, 2022, s. 18–20).

6. TAPINAK VE MEZAR PROGRAMLARINDA TANRIÇA TEMSİLLERİ

Antik Mısır sanatında tanrıça ikonografisi yalnızca tekil figürler üzerinden değil, aynı zamanda tapınak ve mezarların bütüncül görsel programları içinde anlaşılmalıdır. Tapınak mimarisi, kabartmalar ve heykel dizilimleri birlikte değerlendirildiğinde tanrıçaların kozmik düzeni temsil eden figürler olarak mekân içinde belirli işlevlere yerleştirildiği görülür. Bu görsel programlar, firavunun tanrılarla ilişkisini ve krallığın kozmik meşruiyetini anlatan bütüncül bir anlatı oluşturur.

Antik Mısır tapınaklarında mekânsal düzen genellikle dış avlulardan iç kutsal alanlara doğru ilerleyen hiyerarşik bir akışa sahiptir. Bu akış içerisinde tanrıça figürleri çoğu zaman firavunun eylemlerini çerçeveleyen, koruyan veya meşrulaştıran konumda yer alır(Şekil 10.). Tanrıçalar hem koruyucu hem de düzen kurucu güç olarak temsil edilir ve böylece kozmik düzen ile siyasal iktidar arasında görsel bir bağ kurulur (Osorio G. Silva, 2024, s.74).



Şekil 10. Tanrıça Sekhmet heykeli, MÖ 1479–1425, Mut Bölgesi Karnak Tapınak Kompleksi içinde yer alan şapel -Luksor (Demir Övez Arşivi).

Şekil 11. Tanrıça Sekhmet heykelleri, Yeni Krallık Dönemi, yaklaşık MÖ 1388–1351, Mut Tapınağı Bölgesi Karnak-Luksor (Demir Övez Arşivi).

Yeni Krallık dönemine ait tapınak programları bu ilişkinin en açık örneklerini sunar. Özellikle Karnak Tapınak Kompleksi, tanrıça ikonografisinin mekânsal kullanımını gösteren önemli bir merkezdir. Tanrıça Sekhmet'e ait yüzlerce granit heykelin tapınak avlularında dizili olması (Şekil 11.), tanrıçanın yalnızca mitolojik bir figür olmadığını aynı zamanda tapınağı koruyan ritüel bir güç olarak düşünüldüğünü gösterir. Araştırmalar, Amenhotep III döneminde Mut Tapınağı'nda yüzlerce Sekhmet heykelinin yer aldığını ve bu heykellerin ritüeller sırasında tanrıçayı yatıştırma ve koruma amacıyla kullanıldığını ortaya koymaktadır. Bu heykeller genellikle oturur pozisyonda betimlenmiş, başlarında güneş diski taşıyan aslan başlı kadın figürleridir. Tapınak avlularında sıra halinde dizilen bu heykeller mekânsal bir ritüel düzen oluşturur ve tanrıçanın yıkıcı gücünün aynı zamanda koruyucu bir enerji olarak düşünüldüğünü gösterir. Benzer şekilde Deir el-Bahri'deki Hatshepsut Tapınağı, tanrıça ikonografisinin siyasal meşruiyet üretimindeki rolünü ortaya koyar. Bu tapınakta Hatshepsut'un Ma'at'ı tanrılara sunarken betimlendiği sahneler yer alır. Firavunun Ma'at'ı sunması, krallığın kozmik düzeni koruma sorumluluğunu üstlendiğini ifade eder. Böylece tanrıça figürü siyasal ideolojinin metafizik temeli haline gelir. Bir diğer önemli örnek ise Philae'deki

Isis Tapınağıdır. Bu tapınakta yer alan kabartmalarda Isis'in Horus'u koruyan ve emziren anne figürü olarak betimlenmesi, tanrıçanın koruyucu ve diriltici rolünü tapınak programının merkezine yerleştirir. Ptolemaik dönem boyunca Isis kültürünün genişlemesiyle birlikte bu ikonografi yalnızca Mısır'da değil Akdeniz dünyasında da yayılmıştır.

Tablo 6. Bazı Tapınak ve Mezar Programlarında Tanrıça Temsilleri

Mekân	Tanrıça	Görsel temsil	Sembolik anlam	Ontolojik işlev
Karnak – Mut Tapınağı	Sekhmet	Aslan başlı oturmuş heykeller	İlahi öfke ve koruyucu güç	Tapınağı ve krallığı koruyan ritüel güç
Deir el-Bahri Tapınağı	Ma'at	Firavunun Ma'at'ı sunması	Kozmik düzenin yenilenmesi	Siyasal iktidarın meşruiyeti
Philae Tapınağı	Isis	Horus'u emziren anne figürü	İlahi annelik ve koruma	Krallık soyunun sürekliliği
Theban mezarları	Ma'at	Kalbin tüy ile tartılması	Ahlaki yargı	Ölüm sonrası düzen
Mezar diriliş sahneleri	Isis – Nephthys	Kanatlı koruyucu figürler	Diriliş ve koruma	Ölüm sonrası yeniden doğuş

Tapınak programlarına paralel olarak mezar dekorasyonları da tanrıça figürlerinin ölüm sonrası yolculuktaki rolünü gösterir. Theban mezarlarında yer alan Ölüler Kitabı sahnelerinde Ma'at'ın tüyü ile kalbin tartılması, bireyin yaşamının kozmik düzenle uyum içinde olup olmadığını belirleyen ritüel bir yargı sahnesi olarak karşımıza çıkar. Isis ve Nephthys ise Osiris'in diriliş sahnelerinde kanatlarını açarak koruyucu figürler olarak betimlenir. Bu örnekler(Tablo 6.), tanrıça ikonografisinin yalnızca bireysel figürleri temsil etmediğini, aynı zamanda tapınak ve mezar mimarisinin bütününde işleyen bir görsel anlatı sistemi oluşturduğunu göstermektedir. Tanrıçalar mekânsal programın farklı noktalarında yer alarak kozmik düzen, siyasi meşruiyet ve ölüm sonrası yaşam gibi temel kavramları görselleştirirler.

SONUÇ

Bu çalışma, Antik Mısır sanatında tanrıça ikonografisinin yalnızca estetik bir temsil biçimi olmadığını, aynı zamanda dini, kozmolojik ve siyasal anlam katmanları taşıyan karmaşık bir görsel ifade sistemi olduğunu ortaya koymayı amaçlamıştır. Antik Mısır görsel kültüründe tanrıçaların tasviri, kozmik düzenin (*ma'at*) sürdürülmesi, ilahi gücün görünür kılınması ve krallık ideolojisinin meşrulaştırılması bağlamında önemli bir rol üstlenmektedir. Bu bağlamda tanrıça imgeleri, yalnızca mitolojik anlatıların görselleştirilmesi değil, aynı zamanda ritüel ve ideolojik bir işlev üstlenen sembolik araçlar olarak değerlendirilmiştir.

Araştırma kapsamında yapılan ikonografik ve kuramsal incelemeler sonucunda birkaç temel bulgu ortaya çıkmaktadır. Öncelikle Antik Mısır sanatında tanrıça ikonografisinin belirli görsel kodlar aracılığıyla oluşturulduğu görülmektedir. Profil baş ve frontal göz kullanımı, hiyerarşik ölçek, idealize edilmiş beden formu ve simgesel aksesuarlar gibi özellikler, tanrısal varlığın görsel olarak tanımlanmasını sağlayan sistematik bir temsil dilinin parçasıdır. Bu görsel dil, figürün yalnızca kimliğini belirlemekle kalmaz, aynı zamanda onun sahip olduğu ilahi gücü de izleyiciye aktaran sembolik bir yapı oluşturur.

İkinci olarak tanrıça ikonografisinin kozmik düzen kavramı ile doğrudan ilişkili olduğu görülmektedir. Özellikle yaratıcı, koruyucu ve yıkıcı güçleri temsil eden tanrıça figürleri, evrensel düzenin farklı yönlerini temsil eden sembolik unsurlar olarak karşımıza çıkar. Bu durum, Antik Mısır düşüncesinde dişil ilkenin yalnızca doğurganlık veya annelikle sınırlı olmadığını, aynı zamanda kozmik düzenin devamlılığını sağlayan temel güçlerden biri olarak kavramsallaştırıldığını göstermektedir. Antik Mısır'da zaman, döngüsel (*neheh*: güneşin günlük yolculuğu, Nil taşkınları) ve ebedi (*djet*: değişmez sonsuzluk) olarak ikiye ayrılır. Tanrıçalar bu ikili yapının etkin araçlarıdır: Hathor ve Sekhmet (Ra'nın Gözü olarak birleşik kullanımda) *neheh*'in döngüselliğini simgelerken, Isis *djet*'i (diriliş ve soy sürekliliği) temsil eder. Ma'at ise her ikisini birleştirerek zamanın dengesini sağlar. Tarihsel evrimde bu yorumlar değişebilmektedir. Eski Krallık'ta Hathor yerel doğurganlık tanrıçasıyken, Orta Krallık'ta Isis Osiris mitinin yükselişiyle annelik zamansallığını vurgular. Yeni Krallık'ta senkretizm zirveye ulaşır, Isis Hathor'un boynuz-güneş diski tacını alır, Ma'at firavun ritüellerinde zamanın yenilenmesini temsil eder. Ptolemaik Dönem'de Isis küresel bir "zamansız" figür haline gelir.

Araştırmanın ortaya koyduğu bir diğer önemli bulgu ise tanrıça imgelerinin tapınak ve mezar programlarında belirli mekânsal düzenlemeler içerisinde konumlandırılmasıdır. Bu düzenleme yalnızca dekoratif bir tercihten ibaret değildir. Aksine mimari, ritüel ve ikonografik unsurların birlikte çalıştığı bir kozmik temsil sistemi oluşturur. Tanrıça figürleri bu bağlamda mekânın kutsallığını pekiştiren ve ritüel pratiğin sürekliliğini sağlayan görsel araçlar olarak işlev görmektedir. Yukarı Mısır'da (Thebes, Dendera) Hathor müzik ve dansla döngüsel zamanı yenilerken, Isis Abydos'ta diriliş zamansallığını vurgular. Aşağı Mısır'da (Memphis) Sekhmet yıkıcı zamanı (kaos döngüleri) yönetir, Bastet'le birleşerek yatıştırır. Philae gibi sınır bölgelerinde Isis, Nubia etkisiyle zamanı “sınırlar arası” bağlayan bir figür olur. Ma'at'ın yorumu pan-Mısır'dır; soyutluğu nedeniyle bölgesel uyarılama azdır. Bu varyasyonlar, tanrıçaların akışkan ontolojisini gösterir, zaman ve mekânla uyulanırlar. Böylece bu tanrıçalar yalnızca mitolojik figürler değil, farklı tarihsel dönemlerde ve kültürel bağlamlarda yeniden yorumlanabilen, kozmik düzen, iktidar ve toplumsal cinsiyet ilişkilerini sürekli olarak yeniden üreten sembolik arketipler olarak değerlendirilebilir.

Bununla birlikte tanrıça ikonografisinin krallık ideolojisiyle olan ilişkisi de dikkat çekicidir. Antik Mısır sanatında tanrıçalar çoğu zaman firavunun ilahi otoritesini destekleyen figürler olarak temsil edilmiştir. Tanrıçaların koruyucu, besleyici veya meşruiyet sağlayıcı roller üstlenmesi, firavunun tanrısal düzen içindeki konumunu pekiştiren önemli bir ideolojik strateji olarak değerlendirilebilir.

Son olarak Antik Mısır ikonografisinin dışıl gücü sabit bir cinsiyet kategorisi yerine çok katmanlı ve dönüşebilen bir ontolojik güç olarak temsil ettiği görülmektedir. Bu esneklik yalnızca tanrıçalara özgü değildir. Antik Mısır pantheonundaki tanrılar da farklı dönemlerde ve kültürel bağlamlarda yeniden yorumlanmıştır. Ancak tanrıça figürleri, koruyuculuk, doğurganlık ve yıkıcı güç gibi karşıt özellikleri aynı sembolik yapı içinde barındırabilmeleri nedeniyle toplumsal cinsiyetin daha esnek ve çok katmanlı bir temsilini sunar. Bununla birlikte melez ontoloji olarak tanımlayabileceğimiz, antropomorfik ve zoomorfik özelliklerin birleştiği ikonografik tasvirler, tanrısal varlığın insan ve doğa arasındaki sınırları aşan bir nitelik taşıdığını göstermektedir. Bu bağlamda tanrıça imgeleri yalnızca bir kimlik göstergesi değil, aynı zamanda kozmik güçlerin görsel tezahürü olarak işlev görmektedir.

Sonuç olarak bu çalışma, Antik Mısır sanatında tanrıça ikonografisinin estetik bir üretim olmanın ötesinde, kozmoloji, ritüel pratik ve siyasal ideoloji ile iç içe geçmiş çok katmanlı bir görsel sistem oluşturduğunu ortaya koymakta-

dır. Tanrıça imgeleri aracılığıyla ilahi güç, kozmik düzen ve toplumsal otorite görsel bir dil üzerinden yeniden üretilmekte ve bu dil Antik Mısır kültürünün dünya görüşünü anlamada önemli bir anahtar sunmaktadır. Bu bağlamda ikonografik analizler, Antik Mısır sanatının yalnızca biçimsel değil aynı zamanda düşünsel ve ontolojik boyutlarını ortaya koyan önemli bir araştırma alanı olarak değerlendirilebilir.

KAYNAKÇA

- Assmann, J. (2001). *The Search For God in Ancient Egypt*. Cornell University Press.
- Aytaç, A. (2021). İkonografi ve Türk Tekstil Sanatında Sembol Dili. Aytaç, A. ve Geçen, F. (Ed.) *Özel Konular ile A'dan Z'ye Sanat*, 395-410. Gece Kitaplığı.
- Choza, J. (2025). The Feminine Sacred: An Ontosociology Of Woman As A Symbol. *Religions*, 16(4), Article 450. <https://doi.org/10.3390/rel16040450>
- Concas-Rivas, A. (2025). Akhenaten Beyond The Binary: Function, Gender, And Material Culture [Master's thesis, University of California, Berkeley]. eScholarship. <https://escholarship.org/uc/item/4wt2h32m>
- Çıvgın, İ. (2025). Eski Mısır'da "Maat-Düzen-Adalet" Kavramı Işığında Kutsal ve Siyasal, Tabakalı Toplum, Devletin Zayıfı Koruma Ödevi (MÖ 2300-1750). *Galatasaray Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, (2).
- Değerli, A. S. (2021). Göstergebilimsel Çözümleme Yöntemi ile Sosyal Ağ Konulu Afişlerin İncelenmesi. *Asya Studies-Academic Social Studies / Akademik Sosyal Araştırmalar*, 5(18), 179-188.
- Ferguson, R. J. (2016). The ancient Egyptian concept of Maat: Reflections on social justice and natural order. (Research paper series: Centre for East-West Cultural & Economic Studies; No. 15). Bond University. https://research.bond.edu.au/files/25238910/The_ancient_Egyptian_concept_of_Maat_Reflections_on_social_justice_and_natural_order.pdf
- Hornung, E. (2001). *The ancient Egyptian books of the afterlife* (D. Lorton, Trans.). Cornell University Press. (Orijinal 1999)
- Khalil, R., Moustafa, A. A., Moftah, M. Z., & Karim, A. A. (2017). How knowledge of ancient Egyptian women can influence today's gender role: Does history matter in gender psychology? *Frontiers in Psychology*, 7, Article 2053. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.02053>
- Lenzo, G. (2022). Divine names and titles in ancient Egypt: The case of the god Shed. *Annual of the Royal Belgian Society for Ancient Near Eastern Studies*, 24,

167-182. <https://doi.org/10.1515/arege-2021-0012>

- Mark, J. J. (2017). *Ancient Egyptian symbols*. World History Encyclopedia. <https://www.worldhistory.org/article/1011/ancient-egyptian-symbols/>
- Matić, U. (2023). On lustful deities and the ontological turn in archaeology of ancient Egypt. *Ars & Humanitas*, 17(2), 5-25. <https://doi.org/10.4312/ARS.17.2.143-166>
- McDonald, J. A. (2018). Influences of Egyptian lotus symbolism and ritualistic practices on sacral tree worship in the Fertile Crescent from 1500 BCE to 200 CE. *Religions*, 9(9), Article 256. <https://doi.org/10.3390/rel9090256>
- Mourad, A.-L. (2024). A transforming ontology of boundaries? What is and what is not in the early Middle Kingdom. *The Journal of Egyptian Archaeology*. <https://doi.org/10.1177/03075133241280649>
- Nyord, R. (2020). *Seeing perfection: Ancient Egyptian images beyond representation*. Cambridge University Press. (DOI:10.1017/9781108881494)
- Osorio G. Silva, L. (2024). “That he may behold”: Constructing presence through sight in ancient Egyptian art. *The Art Bulletin*, 106(4), 62–87. <https://doi.org/10.1080/00043079.2024.2357440>
- Panofsky, E. (1983). *Meaning in the visual arts*. University of Chicago Press.
- Pinch, G. (2004). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*. Oxford University Press.
- Roth, A. M. (2010). The Representation of the Divine in Ancient Egypt. In G. M. Beckman, & T. J. Lewis (Eds.), *Text, Artifact, and Image* (pp. 24-37). Brown University Judaic Studies. <https://as.nyu.edu/content/dam/nyu-as/faculty/documents/RothReptheDivine.pdf>
- Schroeder, T. M. (2015). Ma’at as a theme in ancient Egyptian tomb art. *Oglethorpe Journal of Undergraduate Research*, 5(1), Article 4. <https://digitalcommons.kennesaw.edu/ojur/vol5/iss1/1/>
- Stickley, Q. A. (2022). Gendered representation and reception in the temple of Hatshepsut at Deir el-Bahri [Master’s thesis, Cornell University]. Cornell eCommons. <https://ecommons.cornell.edu/server/api/core/bitstreams/6610d96a-28c6-4151-8f8e-9b7c6aed02c4/content>
- West, N. (2011). Gods on small things: Egyptian monumental iconography on late antique magical gems and the Greek and Demotic magical papyri. *Pallas*, 86, 183-200. <https://doi.org/10.4000/pallas.2130>
- Wilkinson, R. H. (2003). *The Complete Gods and Goddesses of Ancient Egypt*. Thames and Hudson.

10. BÖLÜM

İLHAN BERK'İN KALEMİNDEN DÖRT RESSAM

Serra Nur METE
İstanbul Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü,
Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı,
serranur.mete@ogr.iu.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0003-0821-9341>

Prof. Melihat TÜZÜN
Namık Kemal Üniversitesi
Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
Resim Bölümü
mtuzun@nku.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0003-3644-7958>

GİRİŞ

Türkiye siyasal ve toplumsal gelişmelerin hareketlendiği 1950'lerden itibaren sanat ve edebiyat alanında güçlü dönüşümlere şahit olmuştur. İkinci Dünya Savaşı'nın bitişinin (1945) ardından Sovyetler Birliği ile ABD arasında başlayan Soğuk Savaş (1947) gibi dış siyaset etkenlerinin yanı sıra iç siyasette çok partili hayata geçiş (1950) bu dönüşümleri liberal demokratik bir eksene yöneltmiştir. Bu dönemde bütün sanat dallarında, resimde, şiirde, öyküde ve sinemada nitelikli üretimin, yenilik arayışlarının ve özerklik talebinin arttığı görülür. Sezer Tansuğ'un *Türk Resminde Yeni Dönem* adlı çalışmasında belirttiği üzere, 1950'li yıllarda sosyo-ekonomik yapının liberalleşmesi çabalarıyla birlikte sanatsal üslupta bireysellik ön plana çıkmış, sanatçıların iç dünyaları ve kişisel yaşantıları önem kazanmış, üslup arayışları akademik kurumların

dışına çıkmış, figüratif ve soyut eğilimlerdeki sanatçılar farklı üslup arayışlarını yeni teknik ve malzemelerle daha üst düzey deneysel çalışmalara dönüştürmüşlerdir (Tansuğ, 1988). Sanatçı ve eser sayısı ile birlikte gazete ve dergilerde resim üzerine tanıtıcı yazıların, eleştirilerin ve kuramsal tartışmaların sayısının da arttığı görülür. Batılı düşünce akımlarının ve bu akımlar etrafında gelişen tartışmaların etkisiyle tüm sanat dallarının deneysel çalışmalara girdiği ve uluslararası sanat hareketliğine eşzamanlı katılma çabasında olduğu söylenebilir (Dirlikyapan, 2017).

İkinci Yeni hareketinin en deneyci şairlerinden biri olan İlhan Berk, resimle de çok yakından ilgilenmiş bir sanatçıdır. Döneminde resim üzerine gelişmeleri takip eden, ressamlarla yakın arkadaşlıklar kuran şair; sahip olduğu resim kültürünün yanında kendisi de bir sanatçı olarak resimler çizmiştir. Röportajlarında yazmanın kendisi için büyük bir mutsuzluk olduğunu belirterek kendisine yeryüzünü cehennem eden bu yazmak eyleminden kurtulduğu, her şeyi unuttuğu, kendini bir yana atabildiği ve mutlu olduğu tek alanın resim yapmak olduğunu söyler (Berk, 2025). Şiir yazarken tıkanıp ya da zorlandığı zamanlarda önündeki kâğıda bir şeyler çizerek bu tikanıklığı aşmaya çalıştığını; kâğıdı çay, kahve gibi içeceklerle ıslatarak ya da mürekkebi dağıtarak çalışmayı sevdiği için yanı başında her zaman küçük bir okul suluboya takımı olduğunu anlatır (Berk, 2025). Resim onun dünyasında şiirin yarattığı sarsıntıların bir antitezi, sığındığı bir güvenli alan olarak konumlanmıştır. Onun için akademik bir eğitim almayı istememiş, içinden geldiği gibi çizdiği rastlantısal resmi korumayı önemsemiştir: “Aslında, resim nedir bilmek isterim, ama pek düşmem bunun üstüne, içgüdüme, duygularıma bırakırım. Uсталık, hem hiç mi hiç ilgilendirmez beni” (Berk, 2025). Ressamdan öne şair olarak anılmayı istemiş, kendisini önce bir şair olarak tanımlamıştır. “Cummings: ressam şair densin istiyor: Ben tam tersini” (Berk, 2014). Resim yaptığını sadece yakın arkadaşlarıyla paylaştığını söyleyen şair, desenlerini en çok Abidin Dino, Bedri Rahmi, Orhan Peker ve Turan Erol’un gördüğünü ve kendisini en çok yüreklendiren isimlerin onlar olduğunu dile getirir (Berk, 2025). Enis Batur’a yazdığı mektubunda “Abidin Dino isteseydi ressam olurdu diye yazdı: İstemedim ama yaptıklarımın resim olduğunu biliyorum; yoksa yırtardım. Çok yırtıyorum Enis, sen bu büyük resimleri ve daha nicelerini hiç bilmiyorsun,” sözleriyle resim karşısında duyduğu saygı, titizlik ve özeni ortaya koyar (Berk, 2025).

Her ne kadar resme zevk için yöneldiğini dile getirirse de İlhan Berk hem yazılarında paragraf aralarında resim ve ressamlar üzerine güçlü değerlendirmelerde bulunmuş, hem de tanıdığı ressamlar üzerine müstakil

yazılar kaleme almıştır. Resmin nasıl olması gerektiği, ressamın hangi çalışmalarının hangi açılardan değerli olduğu gibi konular üzerine yorumları öznal/izlenimci bir bakış içerse de derinlikli bir arka plana ve sanat birikimine sahiptir.

Bu çalışmada, İlhan Berk'in ressamlar hakkında yazdığı ve kitaplarında bulunmayan altı yazısı üzerinden resim ve ressamlar üzerine görüşleri ele alınacaktır. Bu metinler, İlhan Berk'in Türk resim sanatının önemli isimleri olan Fikret Muallâ, Bedri Rahmi Eyüboğlu, Cihat Burak ve Turan Erol hakkında kendine has şiirsel bir üslupla kaleme aldığı incelemelerini içermektedir. Berk, sanatçıların kişisel dünyalarını, estetik anlayışlarını ve kendilerine has tekniklerini incelikte çözümler. Sanatın yaşamla kurduğu bağı son derece önemseyen şair, incelemelerinde de ressamların hayat tarzları ile eserleri arasındaki ayrılmaz bağı vurgular ve onların doğa, insan, mekân, biçim ve renk algıları üzerinden canlı portreler meydana getirir. Metinler, sanatçıların duygularını, nesnelerle ve dünyayla kurdukları düşünsel ilişkiyi, buna bağlı olarak üsluplarındaki gelişim ve değişimi odağına alarak Türk resim tarihine kişisel ve edebî bir tanıklık sunmaktadır.

FİKRET MUALLÂ

İlhan Berk, 1943 tarihinde *Servetifünun/Uyanış* dergisinde yayımlanan yazısında Fikret Muallâ'yı yaşamıyla bütünleşen üslubu ve insan odaklı yaklaşımıyla öne çıkarır. Dünyayı bir “renk cümbüşü” olarak gören Muallâ, eşyayı kendi gerçek rengiyle yansıtmaz. Gökyüzünü yeşil, ağaç yapraklarını mavi görebilen sanatçı, bir çocuk gibi en çok sevdiği renkleri önüne gelen yere koymakta asla korkmaz. İlhan Berk, sanatçıyı bu yönüyle post-empresyonist resamlardan Pierre Bonnard'a ve Paul Gauguin'e benzetir; Muallâ'nın tıpkı onlar gibi taze, saf ve kurallara aykırı bir renk anlayışına sahip olduğunu söyler. Peyzajı, genellikle renk tutkusunu tatmin etmede bir araç olarak kullanır (Berk, 1943).



Fikret Muallâ'dan

Görsel 1. “Fikret Muallâ’dan” (Berk, 1943).

Fikret Muallâ'nın temel meselesi insandır, Berk'e göre ressamlarımız içinde onun kadar insanı inceleyen ve karakter yaratma endişesine sahip çok az sanatçı olmuştur. Simitçileri açları, serserileri ve kimsesiz *çocukları büyük bir duyarlılıkla yansıtır*. “Bütün kompozisyonları kendi mekanları içinde yaşarlar. Hiç bir zaman onlar ressam tarafından poze edilmezler, hayatta ne vaziyette ve hangi imkân içinde ise öyledir” (Berk, 1943). İlhan Berk, sanatçının karakterleri incelikle inşa etmeyi ve belirginleştirmeyi uzun yıllar el Greco'nun eserlerini kopya ederek öğrendiği yorumunda bulunur. Muallâ, Greco'yu şahsiyetini meydana getirmek için taklit eder. Onun için Fikret Muallâ'nın en kudretli tarafı, resimlerinde Dostoyevski veya Gorki'nin karakterlerine benzer, etiyle kemiğiyle var olan bir insan sınıfı olmasıdır (Berk, 1943).



Görsel 2. Fikret Muallâ, “Balon Satıcısı”, 55x65 cm, tuval üzerine yağlı boya, 1961, Eczacıbaşı Özel Koleksiyonu.

Fikret Muallâ’nın resimlerinde genel bir rahatlık hakimdir, bu rahatlık renklerde, çizgilerde ve tablonun genel armonisinde hissedilir. Onun sanatı herhangi bir sanat akımı ya da okulunun endişesini taşımaz, eserlerini yaşamıyla birlikte inşa eder (Berk, 1943).

BEDRİ RAHİMİ EYÜBOĞLU

İlhan Berk; 21 Eylül 1975 tarihinde vefat eden Bedri Rahmi Eyüboğlu için *Milliyet Sanat* dergisinde yayımladığı 26 Eylül 1975 tarihli yazısında; ressamın sanatını, yaşama tutkusu ve halk adamlığı yönü ile birlikte ele alır. Bedri Rahmi’yi bir ressamdan çok eski büyük denizlerde, büyük gemilerde kürek çeken forsa mahkumlarına veya araba, boyacı sandıklarını boyayan isimsiz halk ustalarına benzetir (Berk, 1975). Ona göre Bedri Rahmi’nin en belirgin özelliği kalenderliği, dervişliği, alçakgönüllülüğü ve halk adamlığıdır; yürüyüşünden gülüşüne kadar her haliyle sıradan görünür. Kocaman vücuduyla bir koltuğa hep yabancı duran, şehir kıyafetlerinin üzerine yakışmayıp sırttığı, daha çok yer ve sedir adamı olan babacan bir figürdür. Halktan insanlarla beş dakika içinde kaynaşabilen, dervişane bir kişiliğe sahiptir (Berk, 1975).

İlhan Berk, önceleri Paris’li incelikler adamı olarak nitelediği ressamın

kalender bir halk adamına dönüşmesinin asker yıllarına dayandığını düşünür. Yedeksubay Okulu'nda Türkiye'nin dört bir yanından gelen insanlarla bir arada yaşarken onlardan biri olmuştur. Fakat askeri disipline ve kıyafete bir türlü uyum sağlayamadığı için sık sık ceza almış ve hafta sonu izinlerine çıkamamıştır. İlhan Berk, Melih Cevdet ve Mustafa Seyit Sütüven ile birlikte hafta sonu izinlerinden döndüklerinde Eyüboğlu'nu bir duvarın dibine çökmüş ya Yunus Emre şiirleri okurken ya da “Yaradana Mektuplar” şiirini yazarken bulduklarını hatırlar. Meşhur “İstida” şiirini bu izinsiz hafta sonlarında okul duvarının dibine çökmüş bir haldeyken yazmıştır. İlhan Berk askerlikten sonra onun giyim kuşamındaki özensizliğin daha da arttığını dile getirir (Berk, 1975). Berk, Hareke'de çalıştığı dönemde bir anısında Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun müdürü görmek üzere bankaya geldiğini, fakat söküklüklerini kopçalı iğnelerle tutturduğu pantolonu ve yağ boya içindeki ceketiyle genel müdürün onun Bedri Rahmi olduğuna inanmadığını anlatır (Berk, 1975).

“Bedri Rahmi'nin yaşam dünyası resimdi. Dünya onun için çizilmek, çizilmek içindi. Bu dünyada bir deniz kıyısı, bir ağaç, bir adam, gök, kuşlar, yıldızlar, gece, evler, sokaklar, balıklar, bu dünyayı dolduran daha nice şey, çizilmek, bir resime girmek, orada yaşamak içindi” (Berk, 1975). Berk'e göre Bedri Rahmi; cepleri bir yığın kâğıt ve kalemle dolu, dünyayı yazmaya ve çizmeye çıkmış bir Evliya Çelebi'dir. Bir ağaçtan bir çocuğun gözlerine kadar, her şeye ilk kez görüyormuşçasına büyük bir coşkuyla ilgi duyar. Bunları görmek de yetmez ve paylaşmak, bu sevincini bölüşmek isteyerek “Bak, şuna, şu keçinin gözlerine bak!” diye etrafındakilerin dikkatini çeker (Berk, 1975). Yaşamak onun için mavi, kırmızı, siyah ve yeşil demektir. Kalem, fırça sanki eline yapışık doğmuş gibidir. “Eğer resim diye bir şey bu yeryüzünde olmasaydı, o bunu bulur çıkarır, yeryüzüne yazar, onu var ederdi. Onunla, bir onunla vardı bu dünya” (Berk, 1975).



Görsel 3. Bedri Rahmi Eyüboğlu “Han Kahvesi”, 125x125 cm, tuval üzerine akrilik, 1973, *İstanbul Modern Sanat Müzesi Koleksiyonu*.

İlhan Berk’e göre Bedri Rahmi Eyüboğlu doğayı büyük bir okul ve savaş alanı gibi görür; girdiği her mekânı kısa sürede bir atölyeye çevirir. Bir evdeyse o evin tüm odaları, duvarları, kapılar, pencereler, avlular, üç beş günde resimle dolar; hatta yerleri de kaplar. Bir yeryüzü işçisi gibi durmadan çalışır. Dış dünyayı resmin içine dahil eder, her ses ve ışığı resminin parçası haline getirir (Berk, 1975).

Bedri Rahmi, dışarıdan çok coşkulu ve güleç görünmesine rağmen aslında hüznü biridir. *İnsanlarla çok çabuk anlaşır; herkesle konuşmak ister ve suskunluğa asla dayanamaz.* Uzun sessizliklerde İlhan Berk onun karşısındakine “Konuşsana!” diye parladığını hatırlar. Yeni yerler ve yeni insanlar tanımayı sever. Her gittiği yerden bir şeyler alır, üstünü başını, arabasını, eski bir testi, bir kilim, bir tahta, taş, boncuk ya da cam parçasıyla doldurur. Yunus Emre’nin şiirlerini ezbere bilir, kendi şiirlerini ne kadar uzun olursa olsun ezbere okuyabilir. Şairliğini pek açığa vurmak istemese de durup dururken şiir okumak için tutturur. Halk şiirlerini hüznü bir

sesle söyler. İlhan Berk onun ilgili bir hoca olarak Nedim Günsür, Orhan Peker, Turan Erol gibi öğrencilerinin neler yaptıkları, nasıl yaşadıkları, sanatı bırakıp bırakmadıklarını ilgiyle takip ettiğini takip zikreder (Berk, 1975).

kâğıt taşırdı. Çekâtidin bütün cepleri, pantolonu, gömleği kalemle dolu olurdu. Dünyayı ya-maya çıkmış bir Evliya Çelebi'ydî. Evliya Çelebi gibi hiç bir şeyi kaçırmak istemez, büyük, küçük herşeye ilgi duyar-dı. Bir çocuğun gözleri, elle-ri, ayakları, bir pencere, bir kapı, kırık bir dal, yavaş ya-vuş akan bir su, bir demet ku-ru ot, bağırana bir sardunya, kütlemiş bir gül, bir atın göz-leri, bir dağ, bir koy, daha ni-ce şeyi ilk görüyormuş gibi coşar, bağırırdı. Bunları gör-mek de yetmezdi ona. Paylaş-mak, bu sevinçini bölüşmek isterdi.

-Bak, şuna, şu keçinin göz-lerine bak! derdi.

Bu bir keçi, bir kedi, bir çocuk muydu, koşar onu ku-caklar, herkese de göstermek isterdi. Yaşamak karşısında Halikarnas Balıkcısı gibi bir büyük serüven adamıydı. San-ki denizlerin, ırmakların, or-manların bir oğluydu. Yine o-nun gibi bir doğa okuyandandı.

Doğa onun için herşeydi. Yaşamın büyük askeri idi. Dünyayı, doğayı savaşa çıkmış gibiydi. Bir evde midir, evin bütün odaları, bütün duvarla-rı, kapılar, pencereler, avlu-lar, üç beş günde resimlerle dolardı. Bu da yetmez sonun-da yerleri de kaplar, yerleri de tekeline alırdı. Bir tekne-deyse, tekne kâğıt kalem, bo-yayla dolar taşırdı. Sehasını bir sokağın ağzına mı kurmuş-ur, sokağı birkaç saat için-de atelyesine benzetir çıkar-dı. Elinde fırçalar, kalemler aşağı yukarı dolaşır, düğün pantolonunu, kolları sarkan gömleğini, ayağından çıkan a-yakkabılarını söyle yarım ya-malak tutturur, sokağı, insan-ları, evleri, ağaçları, bulutla-rı tuvaline doldurmadıkça fır-çasını bırakmazdı. Bedri için yaşamak demek, bir mavi, bir kırmızı, bir siyah, bir yeşil demektir. Dünya onun için bir renk, bir çizgi cümbüşüydü. Ama bir forsa, bir maden, yer-yüzü iççisi yaşamı, tutsaklı-ğı. O nerede olursa olsun, re-sim yapardı. Kalem, fırça san-ki eline yapışık doğmuş gibiy-di. Eğer resim diye bir şey bu yeryüzünde olmasaydı, o bunu bulur çıkarır, yer-yüzü-ne yazar, onu varederdi. Omu-la, bir onunla vardı bu dünya. Resim istediği biçimi almış-sa karşısına geçer, bakar, ba-kardı. Sonra yavaş yavaş ra-kısını doldurur, içine ta içine sessiz sadasız çekilmek is-terdi. Ama bu dünya yine onu rahat bırakmaz, birden yine doğrulur eli kaleme kâğıda uzanır, uzanırdı. Çalışırken



1972'de, evindeki atelyesinde eşiyile birlikte



"Türkü, nakış alıp hiç bir şey vermediğimiz" köylülerle



Bir "Yazma" sergisinde, öğrencileri arasında

6

CİHAT BURAK

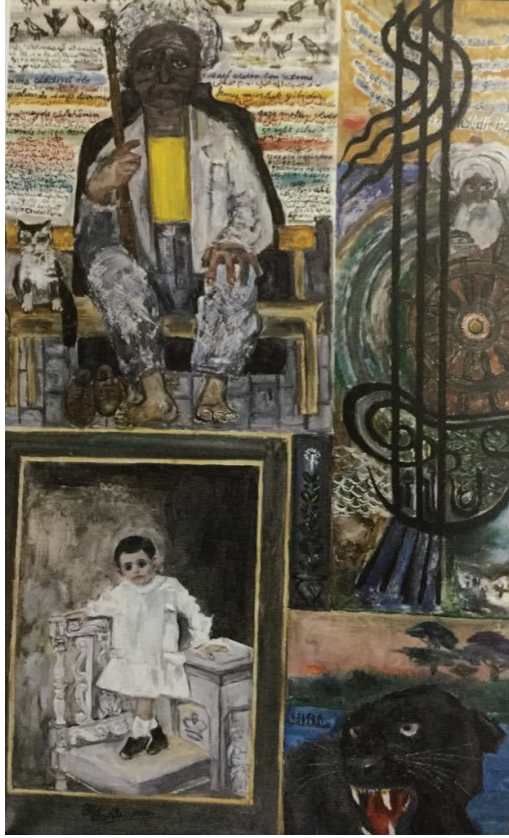
İlhan Berk, Cihat Burak üzerine 1978’de *Türk Dili* ve 1996’da *Defter* dergisinde toplam iki yazı yazmıştır. 1978’de *Türk Dili*’nde yayımlanan yazısında Cihat Burak’ın resmiyle uyumlu şekilde kendi yazısını da parçalı, sayfa üzerinde görsellik oluşturacak şekilde *kâğıda dağılmış halde kurgular*: *Cümleler yarıda kesilip bir alt paragrafa devam eder, bazı kısımlar italik yazılır, tanımlar muğlaktır, şiirsel ve ironik bir dil yazıya hâkimdir*. Berk, Cihat Burak’ı bir “in adamı” ve bir “rint” olarak tanımlar. Eski kâğıtlar, kediler, fırçalar, kuşlar ve ‘şimdiki zaman’ adını verdiği tarihle dolu bir inde yaşar. En yakın arkadaşları çağdaşları değil; Evliya Çelebi, Karahisari ve Şeker Ahmet Paşa gibi tarihî figürlerdir. Pazar günleri huzura çıkacakmış gibi giyinip, Beyazıt’ta, Fatih’te, Yenikapı önlerinde onlarla dolaşır. Cihangir’in labirentlerinden çıkıp Fatih’teki atölyesine gider, sonra kendini sokaklara, özellikle Balıkpazarı’na atar. (Berk, 1978)

İlhan Berk onu Türk resminin Hoca Nasrettin’i olarak tanımlar; tıpkı onun gibi alaycı ve rint bir kişiliğe sahip olduğunu söyler. Akşamları kendini bırakan, rahatına düşkün biridir. Berk, onun fiziksel portresini tarihteki isimlere benzeterek kelimelerle resmeder: Cihat Burak, Yavuz Sultan Selim gibi değirmi güzel yüzlü, geniş alınlı ve kalın dudaklıdır. Boyu yoktur, ya da bütün 1915 doğumlu Aksaraylılar gibi bir insan boyundadır ve babasıyla pek el ele yürümemiştir. Sehпасının önündeyken biraz önüne saçları düşer ve eli hep bıyığına gider. *Şişmanlığı, Şakir Ağa veya Zekâi Efendi gibi eski İstanbul efendilerinin heybetini anımsatır* (Berk, 1978). Resimlerinde kadınlar hep çıplak, hep şemsiyeli, hep sokağa çıkacakmış gibidir. Çocuklar elma şekeri emer, kadınlar özgüvenle yürür. Baki, Yahya Kemal ve Nâzım Hikmet gibi şairler onun tablolarında daima ayaktadırlar. İstanbul’un çağdaş lümpenleri olarak gördüğü kuşlar ve evlerinde dolaşır gibi rahat resmettiği aslan başları onun eserlerinin vazgeçilmezidir. (Berk, 1978). “Bir derviş, bir evliya da diyebilir miyiz, sessiz yaşamasına bakıp? Hep aynı yollardan gidip gelen, köşesini seven, vergisini veren, sokakların elinden tutan, vukuatsız, kimlik cüzdanı bembeyaz (hep yol kıyılarını izlemiş ve hiç trafiği bozmamıştır çünkü)” (Berk, 1978).



Görsel 5. Cihat Burak, “Şairin Ölümü”, 140x280 cm, tuval üzerine yağlı boya, 1967, İstanbul Modern Sanat Müzesi Koleksiyonu

Berk'in gözünde Cihat Burak, resimlerinde bir nakkaş titizliğiyle çalışır. Her zaman yaşadığını, gördüğünü resmeder ve “Ben şunu gördüm” der gibi resimlerinin arasına bir fotoğrafçıya poz verir gibi kendini oturtur. Sessiz yaşamı, vergisini veren, trafiği bozmayan ve vukuatsız haliyle bir dervişe veya evliyaya benzer. Neyzen Tevfik gibi kalendir ve rint bir tabiata sahiptir. Cebinde mühür taşır gibi ince bir kurşun kalemle dolaşır. O, İstanbul'un tarihini, sokaklarını ve insanlarını bir derviş sessizliği ve bir mizah ustasının zekasıyla tuvaline aktaran, geçmişin ağırlığını bugünün neşesiyle harmanlayan bir ustadır (Berk, 1978). İlhan Berk yazısını bitirirken Hayali'nin “Cerr için dergâhına geldi kalender-vâr gül” mısrasını zikreder ve Cihat Burak'a “Ey resmimizin korkunç çocuğu!” nidasıyla seslenir (Berk, 1978).



Görsel 6. Cihat Burak, “Neyzen Tevfik”, 82x50 cm, tuval üzerine yağlı boya, 1985, Özel Koleksiyon.

İlhan Berk'in Cihat Burak hakkında diğer yazısı, onun Neyzen Tevfik isimli portresini anlatmaktadır ve Defter dergisinin 1996 tarihli kış sayısında yayımlanmıştır. Bu yazı da aynı şekilde devrik ve parçalı cümlelerle, alışılmamış bağdaştırmalarla dolu, gerçeküstücü tasvirlerin ağır bastığı şiirsel bir üsluba sahiptir. Yazının başlangıcında İlhan Berk, Neyzen Tevfik'i Fatih Parkı'ndaki bir bankta, yanında çocukluğu, kedisi, panteri ve Barbaros Hayrettin Paşa ile birlikte Fuji Dağı'na bakarken betimler. Bu sahnede doğa ve eşya alışılmışın dışındadır; dağların eteklerinde arılarla karıncalar ilerlemekte, hemen arkalarından da daha haritalara bile girmeyen bir deniz, çipil bir horoz, elli üç yaşında bir çocuk, Lut gölü, bir deve yükü Şam ipeği, cuma adında bir tepe, üstünden başından yalnızlık akan bir nehir, uykusu kaçmış bir akşam onları izlemektedir. Başlarının üstünde de çekirge, kuş sürüleri, çatma bir orkestra ve

şair Basho vardır. Gökyüzü ise bilinen formun oldukça dışındadır (Berk, 1996).

İlhan Berk, resimdeki dünyayı tanımlarken soyut, kavramsal ve simgesel ifadelerle başvurur. Metnin içine kısa bir şiir yerleştirir:

“... bir de sıkılğan bir üçgen
bir de hayvanların tini
bir de üç katlı bir evin tini
bir de çocuk-güneş
bir de hiç yerini değiştirmeyen bir gölge
bir de bir dikenli tel
bir de topal us” (Berk, 1996).

İlhan Berk, resmin hikayesine kendisine de dahil ederek *kâğıt kalem çıkarıp, Neyzen'in çocukluğunun resmini yapmaya başlarken* kendisini tasvir eder ve resim çizme sürecini anlatır. Beyazlar giymiş kendisine bakan Neyzen'i kirli beyaz resmeder, gözünü Fuji Dağı'na diken panteri siyahlara boğar. Panther iki ön ayağını öne koyarak bakışlarını sertleştirir, bıyıklarını gerer, kulaklarını diker. Yolun ağzında bir zerrin ve kum zambağı kılığında bir adam “Kırmızı Sienna, siyah-beyaz Cenova, gri Paris, renk renk Floransa, altın Venedik!” diye bağırmaya başlar (Berk, 1996). Berk, resimdeki Neyzen figürünü hareketleri, fiziksel ayrıntıları üzerinden dikkatlice çözümler. Resmin metne yansımaları ikili cümlelerle ifade edilir. Neyzen oturunca paltosunu arkasına almıştır. İlhan Berk paltosunu arkasına verir. Neyzen sağ eliyle neyi tutmuştur. Berk sağ eliyle neyi tutmuş yapar. Sol elini getirip sol dizinin üzerine koyar. Bu duruş gizli bir haç formu oluşturur. Berk onu da resmeder. Neyzen kıvrıkcık top saçları, sarı mintanı, önü açık ceketi ve beline kadar uzanan dört düğmeli pantolonuyla betimlenir. Pabuçlarını çıkarıp yanına koymuştur, ayağı sağa çevrilidir ve ayak parmakları görünür haldedir. Berk onun yüzünü hafif yana dönük resmeder, yalnız sağ kulağı görünür, gözleri kara ve bakışları koyu bir gölge altındadır. Arka planda lümpen kuşlar bir konup bir kalkmaktadır (Berk, 1996). Berk, Cihat Burak'ın bu kompozisyonu üzerinden “Ressamlar ölümün yazıcılarıdır” (Berk, 1996) yorumunu yapar. Dipnotlarda da resme dair “Hayvanların tini Tanrı'dır. Yalnız hayvanların mı? Asıl da eşyaların: En başta da kâğıtların, kurşunkalemlerin.” ya da “Fon resmin ana rahmidir. Ceninin deli danalar gibi çamurlar içinde dolaştığı. Ordan başlanır resime, oraya dönülür,” gibi yorumlarda bulunur (Berk, 1996). Resme uzaktan ve yakından tekrar tekrar bakar. Eser, değişen ve değişmeyen unsurların bir arada durduğu, değişerek değişmeden kaldığı, bir elmanın masada duruşu kadar doğal ama bir o kadar da sarsıcı bir varlık alanıdır (Berk, 1996).

Yazı, yazarın bu yoğun görsel ve zihinsel deneyiminin sonunda “Uyandığımda... (Uyandım mı?)” sorusuyla biter (Berk, 1996). Bu cümle, Cihat Burak’ın resminin izleyiciyi içine çektiği o tekinsiz ve büyüleyici düşsel atmosferi vurgular.

TURAN EROL

İlhan Berk’in 1980 yılında Türk Dili dergisinde yayımlanan yazısına göre Turan Erol’un sanatı; aydınlık, duru bir doğa tutkusu ve akılcı bir geometri üzerine kuruludur. Onun resimlerinde doğa unsurları, gökyüzü, evler ve insanlar bütün karanlıklarını, acılarını, küskünlüklerini, yalnızlıklarını atarak girerler. Resimlerinde fırtınalar ve yıkımlar yerini eşyanın saf tadına bırakır; beyazlar, maviler, sarılar, morlar, eflatunlar bu evrene hâkim olur. İlhan Berk’e göre Turan Erol, Orhan Peker’in paletindeki karaları beyaza boyamak için gelmiş gibidir. Doğada hiçbir karaltı görmez ve eşyaya hiçbir bulutun gölgesini düşürmez (Berk, 1980). Adeta Henri Matisse gibi “Benim resmime bakanlar erinç duymalıdır ancak (Berk, 1980)” demek ister.

Sanatçının resminde gizli bir geometri ve akılcı bir denge (Descartes’çı bir yapı) bulunur. Özellikle Paris’te yaptığı, dönüşünde de bir süre sürdürdüğü resimlerde bu denge ağır basar. Ağaç, *Kır*, *Luxembourg Parkı* gibi resimleri bu geometrinin doruklarıdır. *Mavi Ağaç*’ta lekecilik ağır bassada da yüzeyin içten içe parçalanması ve sonra yeniden bütünlenmesi bu geometriye dayanır. Berk’e göre Turan Erol, imgelemin sapmalarına izin vermez; doğayı aklın egemenliğince, en yalın ve ölçülü haliyle çerçeveleyip sunar. Doğanın paftasını kasnağa sıkı sıkı germiştir, sınırlar saptanmış, Descartes’çı düğümler öyle atılmıştır. Pierre Bonnard’ın işçiliğini eriterek sürdürür. Husserl gibi dünyayı bir daire içine alır, sonra da birer birer açıklanmaya bırakır. Usun buyruğunda yürütülen bu açıklama sebebiyle Erol’un resimlerinde sokaklar, evler, duru denizler, kırlar, yollar alabildiğine dengeli, düzgün, ölçülü, iple çekilmiş gibidir (Berk, 1980).

Chardin, Vermeer, Ensor, Matisse, Şevket Dağ, Cihat Burak, Orhan Peker gibi ressamın ev içleriyle ilgilenirken, Turan Erol sadece dışarıyla, kırlar, yollar ve sokaklarla ilgilenir. Ev içi onun sözlüğünde sadece bir virgüldür, hemen hiç ilgisini çekmez. Kendini evlere kapayan, nesnelerle yetinen ve dışarısını cehennem bilen Orhan Peker’in tersine o ancak dışarısını dünya diye kabullenmiştir (Berk, 1980).

Berk onu “beyazın ressamı” olarak tanımlar; beyaz renk, bir imparatorluk olarak onun buyruğuna verilmiştir, boyuna ona sarınır ve onunla haşır-neşir olur.

Beyaz da kırların, evlerin, ağaçların, suların içinde dolana dolana Turan Erol beyazlığını alır. Nasıl Orhan Peker siyahlarla varsa, Turan Erol da beyazlarla vardır (Berk, 1980).

Turan Erol'un resmi kendisi gibi ölçülü, düzenli, ağırbaşlı ve dengelidir. İlhan Berk dünyanın manzaralarının kimi ressamlarca bölünmüş ve parsellenmiş olduğuna inanır. Turan Erol'un da nerde sakin bir su, duru bir gökyüzü, bırakılmış bir sokak, yalnız bir ağaç, bir deniz, bulutsuz bir bozkır, çitlerle çevrilmiş bir toprak parçası görse zihninde parsellediğini; giderek de bu yerlere Turner'in, Bonnard'ın, Cézanne'ın resimleri gibi öykünmeye başladığını dile getirir. Onun doğası, esasen bir bozkır doğasıdır. Anadolu bozkırının yalnızlığını ve burukluğunu nesnelleştirerek resmimize dahil etmiş, bozkırı bir "bırakılmışlık" olarak yorumlamıştır. Bırakılmışlığın acısını ne denli silmek istese de resimlerinde doğa bir burukluğa dönüşmüştür. Berk'e göre Turan Erol resminin en önemli yönü ne kadar soyutlasa ve değiştirse de gerçekle bağını yitirmemesi ve gerçeği gizlememesidir. Resmimize bozkır, böylesine diri, aydınlık, hiç kuşkusuz, onunla girmiştir. Bozkır kadar Ankara'nın gecekondualarını, kent yaşamını da resminde merkeze almış, bu yapılardaki kütle yoğunluğunu ve sessizliği bu defa beyaz yerine kahverengiler, maviler ve siyahlarla yorumlamıştır (Berk, 1980).



Görsel 7. Turan Erol “Altındağı’ndan”, 80x100 cm, tuval üzerine yağlı boya, 1976, Türkiye İş Bankası Sanat Eserleri Koleksiyonu.

İlhan Berk'e göre Turan Erol'un teknik ve üslubunda en başından beri leke ve renk egemendir. Bozkır çağı resimlerine kadar salt lekecedir. Bodrum resimleriyle birlikte çizgi ve figür de ağırlık kazanmaya başlamıştır. Soyutlama ve figürün silinmesi son dönemlerine dek gizli gizli sürer. Yine de figürü hiçbir zaman geriye atmamış, renk zenginliği figürü saklamaya yönelmiş gibi görünse de hep öne çıkarmıştır. Soyutlama, nesnenin içsel duyarlılığını yüzeye vurmak için bir yöntem olarak kullanılır. Bozkır resimlerinde leke ve soyutlama yavaş yavaş hızını yitirir. Renkse yine hakimiyetini sürdürür. (Berk, 1980)

Berk'e göre Turan Erol'daki leke ve soyutlama bozkır resimlerine gelince, yavaş yavaş hızını yitirir. Renkse yine buyruğunu sürdürür. Zaten renk bütün yaşamı boyunca onun yakasını bırakmamıştır. Böyle bir sonuç onun renkçi olarak nitelenmesini de sağlar. Bodrum resimlerinde gerek soyutlama gerek lekecilik tamamen silinmeye doğru gider. Son resimlerinde ise figür ve ona bağlı olarak çizgi bütün ağırlığıyla öne çıkar. Önceki resimlerinde insan figürü çok azdır. Renkler de birden şahlanır. "Beyaz artık daha beyaz, mavi daha bir mavidir. Yeşil de daha önce hiç görünmediği bir biçimde görünür. Kısaca, bütün renkler artık egemenliklerini ilan edivermişlerdir. Korkusuz, bırakırlar kendilerini" (Berk, 1980). *İstanbul resimlerinde insan figürlerinin, deniz, rıhtım, gökyüzüyle aynı ölçüde, birden yer alması dikkat çeker* (Berk, 1980).

Sanatçı, resimleri gibi ölçülü, ağırbaşlı, gösterişsiz ve sessiz bir kişiliğe sahiptir. İşini bir derviş sabırla görmeye çalışır. Açık ve aydınlık yerleri seven, ressam tavrı takınmayan evcil bir insandır (Berk, 1980).

İlhan Berk'in gözünde Turan Erol, doğayı bir derviş titizliği ve akılcı bir disiplinle inceleyen, bozkır doğasını ve beyaz rengi resminin temel ögesi haline getiren bir peyzaj resamıdır (Berk, 1980).

Nitekim iki yıl sonra, Ağustos 1982'de *Hürriyet Gösteri* dergisinde yayımladığı bir diğer yazısı "Bir Peyzaj Ustası: Turan Erol" başlığını taşır. Bu yazıda Turan Erol'un çocukluğu, eğitim süreci ve Türk resmindeki özgün yeri daha kapsamlı bir şekilde ele alınır. İlhan Berk'e göre Turan Erol, Türk resminde bozkırın topoğrafyasını çıkaran ve kırın bitimsiz tarihini yazan en önemli ustalardan biridir. Onun resminde egemen öge peyzajdır. Sanatçı, elinde kalem kâğıtla Diyarbakır, Ankara, Bodrum, İstanbul gibi her gittiği yerin göğüne, çiçeğine ve insanına sahip çıkarak onların sonsuz coğrafyasını kurmayı amaçlar. (Berk, 1982)

Turan Erol'un çocukluğu, *İlhan Berk'in kendisinden aktardığı üzere* "pek tatlı olmayan", mahcup ve pısırik yetiştiği bir dönemdir. Resim tutkusu Milas ortaokulundayken başlamış, evdekilerin karşı çıkmasına ve annesinin "deli

boyacı” diye aşağılamasına rağmen bu tutku artarak devam etmiştir. Okul arkadaşı Nihat'ın resim çizmesi, vesikalık fotoğrafları kareleyerek büyültmesi onu büyülemiş ve resme teşvik etmiştir (Berk, 1982) *İstanköylü göçmen bir ailenin pasta dondurma dükkanında gördüğü bir zenci çocuk portresi* ve okulunun karşısında tek odalı bir evde oturan Madam Raşel adlı Musevi bir kadının evindeki kız kardeşinin portresi Turan Erol üzerinde derin etki yaratmıştır. (Berk, 1982)

Güzel Sanatlar Akademisi'ni bitirdikten sona Diyarbakır'a, ardından Ankara'ya gitmiş ve orada uçsuz bucaksız bozkır, yoksul gecekondu ve ölüdoğa (nature morte) üzerine odaklanmıştır. Diyarbakır'da insan figürleriyle de uğraşmıştır. *İlhan Berk'in dikkat çektiği üzere* resim tarihinde güller, buketler, meyve sepetleri gibi natürmortlar resmedilmiş olsa da bozkır ölüdoğası için bir örnek fazla yoktur. “Turan Erol birden bu yolda yalnız olduğunu anlayacaktır. Dünyada yine tek başınadır. Bir Orhan Peker'in bozkır ölüdoğasının elinden tuttuğunu gördüğü için mutludur” (Berk, 1982). *Şeker Ahmet Paşa'dan Hoca Ali Rıza'ya, İbrahim Çallı'dan Bedri Rahmi'ye* kadar uzanan zengin bir Türk peyzaj resmi geleneğinin mirasını devralmış, ancak bu etkileri aşarak kendi özgün ve çağdaş yolunu bulmuştur (Berk, 1982).



Görsel 8. Turan Erol, “Ağrı Dağı”, 36x27 cm, kağıt üzerine guaj boya, 1997, Özel Koleksiyon.

İlhan Berk, Turan Erol'un doğa yaklaşımını “yapıcı (konstrüktif) anlayış”, “soyutlama” ve “ekspresyonizm” üzerinden çözümler: 1961’de yaptığı Tırpan adlı resmindeki gibi ayrıntıları atarak yüzeyi dikey ve yatay doğrularla, leke ve ölçünün iç içe oluşturduğu bir anlatım şeklinde kurar. Paris evresinde geometri disiplini gizlenmeğe, lekeci bir duyarlılığa sahip olmaya başlar. Onun Türk manzara resmine getirdiği en büyük yenilik, doğayı soyutlamayla ele almasıdır. “Hem bu anlatım onun ‘tabiatı’nın da bir aynası, gereği, kişiliğidir. Duru, sessiz, kımıltısız dünyadır hep aradığı. Bu yüzden soyutlama ona en çok giden bir yöntemdir” (Berk, 1982). Ekspresyonizmse en çok Bodrum resimlerinde ortaya çıkar. “Turan Erol şimdiye değin baktığı nesnelere, göğe, denize, ağaca, duvarlara, birden başka bir gözü yeğler olmuştur. Nesnelerin ölü sessizliği, duru, silik halleri, kendini elinden geldiğince gizleyen renkler: maviler, kahverengiler, beyazlar, morlar, sarılar, yeşiller, birden şahlanıp bağırmağa el kol sallamaya, çılgınlıklar atmaya başlamıştır. Sanki ilk kez dünyaya geliyorlardır, ilk kez görüyorlardır dünyayı (Berk, 1982)” *İstanbul resimleri başta olmak üzere bazı peyzaj resimlerinde sise boğma, silikleştirme, çizgileri daha soluk çizme eğilimi gösterse de resmine coşkulu bir ifade hâkim olmuştur.* Onun resminin asıl kapısını açan anahtar soyutlamadır. “Kandinski’nin boş tuvalde birdenbire büyük anlam yükleri bulması gibi, o da yüzeyin o büyük yalınlığına vurulacaktır (Berk, 1982)”. Onun resminde tüm gereksiz öğeler atılarak öz ortaya konulur. Soyutlama ile birlikte doğanın savrukluğu, başıboşluğu, gözü kapallılığı resim karşısında hizaya gelir (1982).

İlhan Berk paragraf arasında Turan Erol’un üç resmini, Ağaç, Luxembourg Parkı ve Kır’ı şiir dilinde yeniden yazar.

Ağaç

Turan Erol beyazı karıyor. Kendi beyazını. Önünde bir göğün. / Yan gözle bakıyor doğa. / -Sana da sıra gelecek diyor. Bir Ankara kırına. / Kuyruğa giriyor uzakta bir ağaç. Benim de sesim olsun diye bu uğultuda. / yavaşça. / Paçaları çamur içinde.

Luxembourg Parkı

Luxembourg Parkı diye bir siyah-beyaz. Paris’te: Allah’ın elinde. / Gece vardiyasına hazırlanıyor. Bir başına. / -Göğün orda toplanın ben de geliyorum, diyor. / Ve sıkılan bir ağaç. Bıyıklı. Ve de adam asılır uzunlukta. / Uzakta, olmayan yüzü bir suyun. Yalnız şiirlerde görülen.

Kır

Bir Kayaş kırılım ben. Bir Mart sonu. Bozkır çiçekli. / Dışarda ilkyaz 'Geldim' diyor. / Bir öğle sonuyum. Okulu asmış. Duruk. En eski aletler gibi. / Bir güz göğü. Bir kadın ağzında şarkı söyler gibi. / Bir siyah-beyaz, bu yazıda (Berk, 1982).

SONUÇ

İlhan Berk resim konusunda teknik bir eğitim almış olmamasına rağmen resim zevkinin, şair ruhu ve sezgilerinin kuvvetiyle Fikret Muallâ, Bedri Rahmi Eyüboğlu, Cihat Burak ve Turan Erol'u resimleriyle birlikte değerlendirdiği oldukça derinlikli yazılar kaleme almıştır. Bahsettiği isimler, dönemin soyut, akılcı ve geometrik resim hattında eserler veren isimlerdir; aynı zamanda İlhan Berk'in yakın ilişkiler kurduğu, resimlerini gösterdiği ve resim çizmek yönünde kendisini teşvik eden sanatçılardır. Yakın ilişkileri onun bu sanatçıları kendi yaşamlarıyla birlikte kanlı canlı anlatabilmesini sağlamıştır. *İlhan Berk'in yazılarında çizdiği ressam portreleri ve resim tasvirleri şiirsel bir üsluba, anlattığı isimleri daha canlı tasvir edebilmek üzere yoğun benzetme ve metaforlara sahiptir.*

Fikret Muallâ, Bonnard'ı andıracak şekilde adeta bir çocuk gibi resim yapan ve resmettiklerini gerçek renkleri yerine kendi renkleriyle donatan, resimlerinde kendi insanlarını karakter olarak yaratabilen bir ustadır.

Bedri Rahmi Eyüboğlu, Berk'in kendisini forsa mahkumlarına benzettiği portresinde kalender halk adamı kişiliğiyle, hayatının şiir ve resimle iç içe oluşuyla öne çıkarılır. Takım kıyafetlerin kendisine yakışmayışı, yer yer kılıksız olarak nitelediği rahat giysileri, halka ait mekanlara ait olan ve insanlarla kolay kaynaşan biri olması Berk'in sık sık tekrarladığı ayrıntılardır. Bir ressam gözüyle her şeyi ilk kez görüyormuş gibi incelemesi, dünyayı bir renk cümbüşü olarak algılaması, fırça eline yapışık doğmuş gibi yaşaması ve bulunduğu her mekânı kısa sürede resimlerle doldurması Berk'in en dikkat çekici gözlemleridir.

Cihat Burak, *İlhan Berk'in yazılarında şiirsel ve metaforik dile en fazla yöneldiği ressamdır.* Bir in adamı olarak nitelediği ve İstanbul'u tarihî şahsiyetlerle birlikte gezerken hayal ettiği Cihat Burak'ı anlatırken devrik, parçalı, kesik cümleler ve yer yer şiir parçaları kullanır. *Neyzen Tevfik* portresini tasvir ettiği yazısında ise metnini tam olarak tablonun kendisi haline getirir ve şiir diliyle tabloyu yeniden var eder.

Turan Erol ise beyazın, duru doğanın ve Anadolu bozkırının ressamı olarak Berk'in yazılarına yer bulur. Ressamı çocukluğundan itibaren detaylı ele alan Berk, onun ussal, ölçülü, geometrik ve lekeci üslubunu ilk resimlerinden son resimlerine kadar titizlikle değerlendirir. Berk onun resimlerinde temelde üç öge görür: yapıcılık, soyutlamacılık ve dışavurumculuk. Onun doğa resme getirdiği en önemli yenilik manzarada soyutlamaya yaslanmasıdır. Daha ziyade dış mekân ressamı olduğuna ve figürlerinin azlığına dikkat eder. Dış görünüşünün ve tavrının bir ressam tipine uymadığını, oldukça sade, mütavazı, sessiz ve iyi huylu görüldüğünü niteleyerek resmini de karakterinin bir yansıması olarak niteler. Paragraf arasında Turan Erol'un *Ağaç*, *Luxembourg Parkı* ve *Kır* resimleri için üç şiirsel düzyazı yerleştirir.

İlhan Berk'in kendine has üslubu bu yazılara şiirsel bir ton katmış, tasvir ettiği resimlerin soyutluğunu dil oyunları, parçalı cümleler ve alışılmadık bağdaştırmalarla ifade etmiş; başka bir deyişle resmi şiire taşımıştır. İlhan Berk'in yazıları, bir şairin gözünden ressamların portresini sunmakta; bu yönüyle resim ve *şiir arasındaki bağa dair disiplinler* arası bir kaynak ortaya koymaktadır.

KAYNAKÇA

- Berk, N. İ. (1943, 7 Ekim). Fikret Mualla. *Servetifünun/Uyanış*, 32.
- Berk, İ. (1975, 26 Eylül). Bedri Rahmi'nin yaşamı: Bedri Rahmi 'yaşama'ya alabildiğine tutkun bir serüven adamı olarak bir resim dünyasında yaşadı. *Milliyet Sanat*, 4-7.
- Berk, İ. (1978, Şubat). Cihat Burak. *Türk Dili*, 37 (317), 100-102.
- Berk, İ. (1980, Aralık). Turan Erol. *Türk Dili*, 41 (348), 552-562.
- Berk, İ. (1982, Ağustos). Bir peyzaj ustası: Turan Erol. *Hürriyet Gösteri*, (21), 34-37.
- Berk, İ. (1996, Kış). Fuji Dağı: Cihat Burak'ın resmi üstüne. *Defter*, (26). <https://defterdergisi.wordpress.com/2012/11/07/sayi-26/> adresinden erişildi.
- Berk, İ. (2014). *Enis Batur'a mektuplar*. İstanbul: Noktürn Yayınları.
- Berk, İ. (2025). İlhan Berk ile Bir Konuşma. *Aksak çizgi – Yeni söyleşiler* (Y. Armağan, Haz.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Dirlikyapan, J. Ö. (2017). *Kabuğunu kıran hikâye* (3. bs.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Tansuğ, S. (1988). *Türk Resminde Yeni Dönem*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

GÖRSELLER KAYNAKÇASI

- Görsel 1. Berk, N. İ. (1943, 7 Ekim). Fikret Mualla. *Servetifünun/Uyanış*, 32.
- Görsel 2. İstanbul Modern. Fikret Mualla retrospektifi. 2 Mart 2026 tarihinde <https://interaktif.istanbulmodern.org/tr/resim-galerisi/sergi/fikret-mualla-retrospektifi/10> adresinden alınmıştır.
- Görsel 3. Eyüboğlu, B. R. İstanbul Modern. Sanat Müzesi Koleksiyonu. 2 Mart 2026 tarihinde <https://www.istanbulmodern.org/koleksiyon/han-kahvesi> adresinden alınmıştır.
- Görsel 4. Berk, İ. (1975, 26 Eylül). Bedri Rahmi'nin yaşamı: Bedri Rahmi 'yaşama'ya alabildiğine tutkun bir serüven adamı olarak bir resim dünyasında yaşadı. *Milliyet Sanat*, 6.
- Görsel 5. İstanbul Modern Sanat Müzesi Koleksiyonu. 2 Mart 2026 tarihinde <https://www.istanbulmodern.org/koleksiyon/sairin-olumu> adresinden alınmıştır.
- Görsel 6. Dindar, E. (2019). *Cihat Burak Resimleri ve Öyküleri*. [Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. (Tez No. 589939).
- Görsel 7. Erol T. "Altındağı'ndan". 1 Mart 2026 tarihinde [https://artsandculture.google.com/asset/altındağ-ı-ndan-from-altındağ-turan-erol/RwGevaS-ILRx8g](https://artsandculture.google.com/asset/altindaği-ndan-from-altındağ-turan-erol/RwGevaS-ILRx8g) adresinden alınmıştır.
- Görsel 8. Artam. 3 Mart 2026 tarihinde <https://artam.com/muzayede/353-cagdas-ve-klasik-tablolar/turan-erol-1927-agri-dagi> adresinden alınmıştır.

11. BÖLÜM

DİJİTAL BASKI VE OFSET BASKI ARASINDAKİ FARKLAR

Öğr. Gör. Uğurcan KARAMAN

Işık Üniversitesi

Meslek Yüksekokulu

Ugurcan.karaman@isikun.edu.tr

<https://orcid.org/.0000-0001-6780-946X>.

GİRİŞ

Basım ve yayıncılık sektöründe teknolojik gelişmelerin etkisiyle birlikte baskı teknikleri de önemli gelişimler ve dönüşümler ile çeşitlenmiş bu alandaki üretim süreçleri daha esnek daha hızlı ve maliyeti önemli ölçüde etkin hale gelmiştir. Geleneksel baskı teknikleri içerisinde yer alan ofset baskı, 20. yüzyıl boyunca yüksek tirajlı ve kaliteli baskılar elde etmek için etkin üretimin ana yöntemi olarak kullanılmış; özellikle kitap, dergi, gazete ve ambalaj sektörlerinde standardizasyonun sağlanmasında önemli rol oynamıştır. Bu baskı yönteminin temelinde, mürekkebin doğrudan kâğıda değil, önce bir kalıba ve ardından lastik bir yüzeye aktarılarak kâğıda basılması prensibi yatmaktadır. Ofset baskı, baskı öncesi hazırlık süreçlerinin karmaşıklığına ve ilk kurulum maliyetlerinin yüksekliğine rağmen, büyük hacimli üretimlerde birim maliyeti düşürmesi açısından uzun yıllar tercih edilmiştir.

Bununla birlikte, dijitalleşmenin ivme kazandığı 21. yüzyılda, bilgiye hızlı erişim ihtiyacının artması, görsel iletişimin güç kazanması ve kişiselleştirilmiş içerik üretimine olan talebin yükselmesi, baskı teknolojilerinin evrilmesini zorunlu kılmıştır. Dijital baskı, adından da anlaşılacağı üzere, dijital ortamdaki verilerin herhangi bir ara kalıp veya film gerektirmeksizin doğrudan baskı yüzeyine aktarılması esasına dayanmaktadır. Bu yöntem, baskı sürecinin hızını önemli ölçüde artırmakta, ön hazırlık gereksinimini ortadan kaldırmakta ve

dolayısıyla zaman ile maliyet açısından avantaj sağlamaktadır. Özellikle bireysel kullanım, kurumsal promosyon ürünleri, kişiselleştirilmiş davetiyeler, etiketler ve kısa süreli pazarlama materyalleri gibi az adetli ve değişken içerikli baskı işlerinde dijital baskı tercih edilmektedir. Ayrıca değişken veri basımı (variable data printing) teknolojisi sayesinde, her bir baskı çıktısının içeriği kolaylıkla farklılaştırılabilen, bu da kişisel pazarlama ve veri odaklı kampanyalar açısından yeni olanaklar sunmaktadır. Dijital baskının esneklik sağlaması, küçük işletmeler ve tasarım odaklı üreticiler için düşük başlangıç maliyetiyle pazara giriş imkânı tanımakta; bu yönüyle baskı sektörünün demokratikleşmesine katkıda bulunmaktadır. Ancak baskı kalitesi, renk doğruluğu ve büyük hacimli üretimlerde birim maliyet gibi kriterler dikkate alındığında, dijital baskı her durumda ofset baskının yerini alabilecek bir düzeye ulaşmamıştır.

Bu makalede, dijital baskı ile ofset baskının literatürdeki temel anlamları ve sektörel bazı işlevsellikleri detaylı olarak incelenmiş sonrasında bu iki baskı türünün teknikleri, teknik özellikleri, maliyet yapıları, üretim süreçleri, baskı kalitesi, çevresel etkiler ve kullanım alanları açısından karşılaştırmalı bir şekilde ele alınacaktır. Çalışmanın temel amacı, bu iki baskı türü arasındaki farkları sistematik bir çerçevede inceleyerek, hangi koşullarda hangi yöntemin daha avantajlı olduğunu ortaya koymaktır. Bu bağlamda, makale yalnızca teknolojik karşılaştırmalarla sınırlı kalmayacak, aynı zamanda baskı sektöründe faaliyet gösteren firmaların tercih kriterleri, müşteri talepleri ve üretim hacimleri gibi pratik faktörleri de göz önünde bulunduracaktır. Dijital ve ofset baskının avantajları ve dezavantajları, hem teorik bilgiler hem de sektörel uygulama örnekleri üzerinden değerlendirilecektir. Özellikle düşük tirajlı işler ile yüksek tirajlı üretimler arasında hangi teknolojinin daha uygun olduğuna ilişkin analizler, baskı türü seçimi sürecinde karar vericilere yol gösterici olmayı hedeflemektedir.

1. OFSET BASKI

Ofset baskı, dolaylı baskı ilkesine dayanan ve baskı teknolojileri arasında hem yüksek kalite hem de ekonomik üretim sağlayan bir yöntemdir. Ofset baskı tekniği, mürekkebin önce metal bir baskı kalıbından bir ara silindire, ardından baskı yüzeyine aktarılması prensibine dayanmaktadır; bu sayede mürekkep doğrudan kâğıda temas etmeden aktarılır. Ofset baskının en önemli avantajlarından biri, baskı kalitelerinin yüksek dayanıklılığı ve mürekkep orantı dengesinde maksimum verim sağlaması sayesinde uzun baskı hacimlerinde bile

renk ve kalite istikrarını sağlanabilmesidir. Bunların yanı sıra ofset baskı, dijital baskıya göre daha sade ve tekdüze bir sistem ile çalıştığından dolayı baskı sistemlerinin içerisinde en sade süreçleri geçiren baskı türlerinden biridir. Ofset baskıya genel olarak bakıldığında üç ayrı sistemle nihai sonuca ulaşabiliriz. Baskı öncesi sistemleri, baskı ve baskı sonrası sistemleri olmaktadır.

1.1. Ofset Baskı Temel Birimleri (Besleme, Baskı, Kalıp, Merdane)

Ofset baskı sistemi, matbaacılık sektöründe en yaygın kullanılan baskı yöntemlerinden biri olup, bu sistemin verimli ve kaliteli çalışabilmesi, temel birimlerin doğru işleyişine bağlıdır. Ofset baskı makinesi temel olarak besleme (kağıt verme), baskı, kalıp, blanket (kauçuk) ve merdane sistemi gibi ana birimlerden oluşur. Besleme birimi, baskı altı malzemesinin düzenli ve kesintisiz şekilde baskı ünitesine aktarılmasını sağlarken; kalıp silindiri, baskı yapılacak görsel içeriğin bulunduğu alüminyum kalıbı taşır. Bu kalıptaki görüntü, blanket silindirine ve oradan da kağıda aktarılır. Su ve boya merdane grupları ise görüntü netliği ve renk kalitesi açısından kritik öneme sahiptir; su merdaneleri ofset sisteminin litografik özelliğini destekleyerek sadece görüntü dışı alanların nemli kalmasını sağlarken, boya merdaneleri ise görüntü alanlarına mürekkep aktarımını gerçekleştirir. Sistemin temelinde yer alan bu birimler arasındaki mekanik ve kimyasal denge, baskı kalitesini doğrudan etkilemektedir (Yıldız, 2013; Erkan, 2016). Ayrıca blanket silindirinin esnek yapısı sayesinde kalıp, doğrudan kağıda temas etmeden baskı yapılır, bu da kalıbın ömrünü uzatırken, farklı yüzeylere baskı yapma esnekliği de sağlar. Bu temel birimlerin her birinin işlevi ve birbirleriyle uyumu, yüksek tirajlı ve kaliteli baskıların elde edilmesinde belirleyici rol oynamaktadır.

1.2. Ofset Baskı Sisteminde İş Süreçleri (Baskı Öncesi, Süresi ve Sonrası)

Baskı öncesi hazırlık süreci, dijital ortamda tasarlanan içeriklerin baskı aşamasına geçmeden önceki temel teknik evrelerini kapsamaktadır. Baskı kalitesinin sürdürülebilir şekilde sağlanmasında belirleyici bir rol oynayan bu süreç; görsellerin uygun çözünürlükte hazırlanması, renk ayırım işlemlerinin gerçekleştirilmesi ve baskı dosyalarının teknik gerekliliklere uygun biçimde düzenlenmesi gibi çeşitli adımlardan oluşmaktadır. Bu süreçte kullanılan

terminoloji, grafik tasarımcılar ile baskı uzmanları arasında ortak bir iletişim zemini oluşturur.

Terimlerin anlamlarının doğru ve tutarlı biçimde kavranması, hem sözlü hem de yazılı iletişim açısından kritik öneme sahiptir ve baskı sürecinin hatasız ve verimli biçimde yürütülmesi açısından gereklidir.

Araştırma ve baskıya uygunluk kısmında geniş çaplı bilgi gerektiren bu çalışmalar, günümüzün getirdiği yenilikler ve teknolojiler ile baskı öncesi yardımcı programları kullanarak bu alandaki çeşitli sektörlerde hazırlanmaktadır. Geleneksel yönetme bakıldığı zaman ise baskı öncesi süreçlerde, tasarımın dijital ortamda hazırlanması, renk ayrımı yapılması, montajlanması ve CTP (Computer-to-Plate) veya direk baskı teknolojileri ile baskı kalitesini doğrudan etkileyen kritik adımlar atılırken bu adımların titizlikle incelenip baskıya hazır hale getirilmesidir (Tenli, 2002:3-4).

1.3. Baskı Öncesi Aşamalar

- İşi alma,
- Tasarım çalışmaları,
- Baskı öncesi montaj çalışmaları,
- Kalıp hazırlama,
- Baskı alınması.

Baskı öncesi montaj çalışmalarından sonra, basılması istenilen ürünler, ofset, tampon, uv, şeker, serigrafi veya dijital seçeneklerinden biri ile işleme başlanılmakta ve istenilen metaryelin üzerine aktarılmaktadır. Baskı sektöründe aktif olarak kullanılan bu tarz baskı yöntemlerinin tümü birbirinde tamamen farklı sistemlerle çalışmaktadırlar. Hepsi kendine özel teknik ve teknoloji ile baskı sistemini gerçekleştirmektedir (Tenli, 2002:8-10). Baskı endüstrisinde sıkça kullanılan tabaka ofset baskı tekniğine ait üretim sürecine ilişkin bazı detaylar aşağıda açıklanmıştır.

Baskı sürecinde, abaka ofset baskı tekniğinde kullanılan mürekkep, baskı yapılan malzemenin yüzey özelliklerine bağlı olarak hem fiziksel hem de kimyasal süreçler sonucunda kurumaktadır. Fiziksel kuruma, mürekkebin yüzeydeki emilim ve buharlaşma yoluyla katılaşmasını içerirken; kimyasal kuruma, oksidatif polimerizasyon gibi kimyasal reaksiyonlarla mürekkebin yapısal olarak sertleşmesini kapsamaktadır. Bu iki kuruma mekanizması, baskı malzemesinin gözenekliliği, emiciliği ve yüzey enerjisi gibi faktörlerden

etkilenmektedir. Kuruma tamamlandığında, mürekkebin baskı yüzeyinde homojen ve sürekli bir film tabakası oluşturmaya beklenir. Bu film tabakası, istenilen renk yoğunluğunun elde edilmesi, baskı kalitesinin artırılması ve uzun süreli görsel dayanıklılık açısından kritik öneme sahiptir. Bu bağlamda son olarak, dört renkli CMYK sistemi sayesinde geniş renk gamı ve hassas ton geçişleri elde edilir.

Baskı yapıldıktan sonra sırası ile ayıklama, kesim, mücellit vb. Gibi bölümlerden geçmeleri gerekmektedir. Bu işlemlerden geçerek baskı yapılan ürünler hazır hale gelmektedir. Bu işlemlerden sonra baskı işlemleri biten ürünler kullanıcıya bitmiş hali olacak şekilde teslim edilir. Matbaacılık sektöründe kağıt dışındaki baskı metaryellerinin çok çeşitli bir baskı sonrası olduğu söylenemez, ürününe göre yalnızca baskı alınıp kuruma işlemine bırakılabilir, kağıt diğer metaryellere göre daha çok kullanılan üründür, bu sebepten dolayı baskı sonrası adımları genellikle aynı aşamalardan geçmektedir (Evliyagil, 2003:7-177).

Matbaa sektöründe insan gücüne en çok ihtiyaç duyulan kısım baskı sonrasıdır, günümüzde teknolojinin gelişmesiyle bu ihtiyaç bir hayli düşmüştür. Yeni teknoloji ile birlikte matbaa makinesindeki çıkış ünitelerine bağlanan teknolojik makineler sayesinde üretimin baskı sonrası işlemlerini yerine getirecek makineler kullanılmaya başlanmıştır. Bu bağlamda aşağıda kağıt baskı sonrası işlemleri sırası ile bulabilirsiniz.

- Baskıların kuruması
- Bıçak (Kesim)
- Perforaj, Gofre Cilt ve kaplama işlemleri
- Basılan işi koruma veya mat-parlak görüntü verme işlemleri (Selefon, vernik)
- Son kesim işlemleri (Traşlama)
- Basılan işlemleri ayırma (Harmanlama)
- Katlama, yapıştırma veya kıvrırma
- Mücellit (Ciltleme)
- Paketleme
- Teslimat.

Tüm bu baskı sonrası işlemlerin makine tarafına bakacak olursak, baskı bitiminden sonra makinedeki kalıpların sökülmesi ve merdanelerin temizlenmesi gerekmektedir, aksi takdirde mürekkepler kurumaya geçer bu durumda makineye ciddi zararlar verebilir. Bunun gibi düzenleme işlemleride baskı sonrası işlemler arasında değerlendirilebilir.

1.4. Ofset Baskı Teknolojileri

Ofset baskı teknolojileri, dijitalleşen matbaa endüstrisinin ihtiyaçlarına yanıt verecek şekilde sürekli evrim geçirmekte olup, hem baskı kalitesini artırmakta hem de üretim süreçlerini optimize etmektedir. Günümüzde ofset baskıda kullanılan en önemli teknolojiler arasında bilgisayardan kalıba (Computer to Plate - CTP) sistemleri, otomatik renk kontrol sistemleri, nemlendirme ve mürekkep yönetimi yazılımları ile entegre kurutma teknolojileri öne çıkmaktadır. Özellikle CTP teknolojisi, geleneksel film çıkışı ve montaj işlemlerini ortadan kaldırarak, kalıp üretim sürecini dijitalleştirip zaman ve maliyet açısından önemli avantajlar sağlamaktadır. Modern ofset baskı makinelerinde yer alan spektral ölçüm sistemleri ve otomatik renk dengeleme modülleri, operatör müdahalesini en aza indirerek baskı esnasında tutarlılığı ve renk doğruluğunu artırmaktadır. Ayrıca, UV ve IR kurutma sistemleri gibi gelişmiş kurutma teknolojileri, baskı sonrası işlemleri hızlandırmakta ve yüzey kalitesini artırmaktadır. Bu teknolojik gelişmeler, sadece üretim verimliliğini değil, aynı zamanda çevresel sürdürülebilirliği de desteklemektedir; zira düşük kimyasal kullanımı ve enerji tasarrufu sağlayan sistemler, ofset baskıyı çevreye duyarlı bir üretim biçimine dönüştürmektedir. Dolayısıyla, çağdaş ofset baskı teknolojileri, grafik endüstrisinin kalite, hız ve çevresel sorumluluk kriterlerini karşılamaya yönelik bütüncül çözümler sunmaktadır.

2. DİJİTAL BASKI

Dijital kavramı, kökenini İngilizce ‘digital’ kelimesinden almakta olup, Türkçede ‘sayısal’ anlamında kullanılmaktadır. Bu kavram, verilerin sürekli bir biçimde değil, belirli aralıklarla alınan ayrık sinyaller aracılığıyla temsil edilmesini ifade eder. Dijital sistemlerde yaygın olarak kullanılan ikili (binary) sayı sistemi, verileri yalnızca iki farklı değerle—0 ve 1—ifade eder. Bu ikili değerler, belirli kombinasyonlar hâlinde bir araya getirilerek hem sayısal bilgilerin hem de harf gibi alfabetik karakterlerin temsil edilmesini mümkün kılar. Özellikle 20. yüzyılın son çeyreğinde yaşanan iletişim devrimi, iletişim teknolojilerinde dijitalleşmenin doğrudan bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Bu dijital dönüşüm, bilgi iletiminin daha hızlı, güvenilir ve verimli hâle gelmesini sağlayarak modern iletişim sistemlerinin temelini oluşturmuştur.

Dijital baskı, bilgisayar ortamında oluşturulan ya da sayısal formata dönüştürülmüş görsel ve metin tabanlı içeriklerin, herhangi bir kalıp kullanılmaksızın doğrudan fiziksel yüzeylere aktarılmasını sağlayan modern bir

baskı yöntemidir. Bu teknikte, baskıya uygun dijital dosyalar RIP (Raster Image Processor) yazılımı aracılığıyla piksellere dönüştürülerek baskı makinesine iletilir. Baskı sürecinde genellikle mürekkep püskürtmeli (inkjet) veya toner bazlı (elektrofotografik) sistemler kullanılır. Inkjet sistemlerde mürekkep doğrudan yüzeye püskürtülürken, toner bazlı sistemlerde elektrostatik yöntemle silindire yapışan toner, ısı ve basınç yoluyla yüzeye sabitlenir. Kullanılan mürekkep türüne bağlı olarak kurutma işlemleri değişkenlik gösterir; örneğin, UV mürekkepler ultraviyole ışıkla anında kururken solvent bazlı mürekkepler buharlaşarak kurur. Dijital baskı, düşük tirajlı ve kişiselleştirilmiş üretimlerde maliyet avantajı, kısa üretim süresi ve değişken veri baskısı gibi esneklikler sunması bakımından öne çıkar. Ayrıca son işlem seçenekleri (kesim, laminasyon, vernikleme vb.) ile ürünün dayanıklılığı ve estetik kalitesi artırılabilir. Her ne kadar yüksek hacimli üretimlerde geleneksel baskı yöntemlerine kıyasla maliyet açısından dezavantajlı olsa da, dijital teknolojiye gelişmeler bu farkı giderek azaltmaktadır.

1990'lı yıllardan itibaren kendinden sıkça bahsettirmeye başlayan dijital baskı sistemi geleneksel baskı sistemlerine dair birçok problemi kolayca çözen bir teknolojik gelişmedir. İlk üretilen makinalardan bu yana gelişmeler hızla devam etmiştir ve gelişmeye devam etmektedir. Teknolojideki hızlı gelişmeler, masaüstü yayıncılığa dolayısıyla da baskı teknolojisine etki etmiştir. Gelişmelerin sonucu olarak baskı sistemleri dijitalleşmeye başlamıştır.

Her sektör gibi matbaa sektörü de teknolojiye nasibini almış dijital baskı son senelerde matbaa baskının önüne geçtiğini söyleyebiliriz. Ofset baskıda kalıp pozlama renk ayarı gibi zaman ve maliyet açısından son derece önemli olan işlemlerin, dijital baskı sistemlerinde tamamen teknolojik bilgisayarlar ve makinenin çalışma dinamiği içerisinde tüm ofset makinelerinin yaptığı işlemleri maliyet ve zaman kaybetmeden yapılabilir. Dijital baskıda kullanılan iş öncesi hazırlık aşamaları ofset baskıya göre neredeyse hiç denilecek kadar az olduğu için bu durum işgücü, maliyet en önemlisi ise zaman tasarrufu sağlamaktadır. Aşağıda dijital baskının temel birimleri, makineleri, iş süreçleri ve teknolojileri birkaç örnek üzerinden incelenmiştir.

2.1. Dijital Baskı Temel Birimleri (Görüntü, Dram, Baskı Kafası)

Dijital baskı teknolojileri, geleneksel baskı yöntemlerinden farklı olarak doğrudan dijital verilerden çıktı alınmasına olanak sağlayan sistemlerdir. Bu sistemler, yüksek çözünürlüklü ve renk doğruluğu yüksek baskılar elde etmeyi

mümkün kılar. Dijital baskı sürecinde, görüntü işleme birimi (RIP), dram (fotoiletken tambur) ve baskı kafası olmak üzere üç temel birim kritik rol oynamaktadır.

2.2. Görüntü İşleme Birimi (Raster Image Processor – RIP)

Raster Image Processor, kısaca RIP olarak adlandırılan bu birim, dijital baskı sistemlerinin en önemli bileşenlerinden biridir. RIP, bilgisayar ortamında oluşturulan grafik ya da metin tabanlı dijital tasarımların baskı için uygun formata dönüştürülmesini sağlar. Özellikle RGB (Red, Green, Blue) renk uzayında hazırlanan dijital içeriklerin, baskı sürecinde kullanılan CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) renk uzayına dönüştürülmesi bu birim tarafından gerçekleştirilir. Bu dönüşüm, yalnızca renk uyumu açısından değil, aynı zamanda baskı çıktısının kalitesinin artırılması açısından da büyük önem taşımaktadır.

RIP üniteleri, özel olarak bu işlem için geliştirilmiş donanımlar ile çalışır ve bu donanımlarla entegre şekilde çalışan yazılımlar içerir. Bu yazılım ve donanımlar birlikte çalışarak, yüksek doğrulukta renk yönetimi, çözünürlük kontrolü, baskı hizalaması ve veri işleme gibi işlevleri yerine getirir. Dolayısıyla RIP, dijital baskı makinelerinin çıktı kalitesini doğrudan etkileyen, merkezi bir sistem bileşenidir.

2.3. Dram Ünitesi (Fotoiletken Tambur)

Dijital baskı makinelerinin birçoğunda yer alan dram (drum) ünitesi, elektrostatik kalıp veya fotoiletken tambur olarak da adlandırılır. Bu birim, dijital baskı işleminin elektrostatik görüntüleme aşamasında görev alır. Dram yüzeyi, lazer ya da LED ışık kaynakları ile pozlanarak elektrostatik bir görüntü oluşturulur. Bu görüntü, daha sonra toner veya mürekkep ile görünür hale getirilir.

Fotoiletken tamburun yüzeyi ışığa duyarlıdır ve pozlama işlemi sonucunda yüzeydeki elektriksel yük dağılımı değişir. Mürekkep ya da toner yalnızca pozlanmış (yani görüntü taşıyan) alanlara yapışır. Bu yöntem, geleneksel ofset baskıdaki kalıp kullanımına benzer bir işlev görse de, dijital ortamdaki doğrudan çıktı alınmasını sağlayan bir yapıdadır. Dram ünitesi, baskı kalitesinde sürekliliğin sağlanması ve doğru renk üretimi açısından son derece önemli bir bileşendir.

2.4. Baskı Kafası

Dijital baskı sistemlerinde kullanılan baskı kafaları, mürekkebin fiziksel olarak baskı yüzeyine aktarılmasında görev alan mekanizmalardır. Sektörde farklı baskı kafası türleri bulunmakla birlikte, en yaygın olarak kullanılan sistem inkjet (mürekkep püskürtmeli) baskı kafalarıdır. Bu sistemlerde, dört ana renk (CMYK) kullanılarak doğadaki geniş bir renk skalasının elde edilmesi mümkündür. Baskı kafaları, dijital verilerdeki renk bilgilerini işleyerek mürekkebi yüzeye küçük damlacıklar hâlinde püskürtür.

Bazı gelişmiş baskı kafası modellerinde, yalnızca dört temel renk değil, daha fazla ara renk (örneğin açık cyan, açık magenta gibi) kullanılmakta ve bu sayede daha geniş bir renk gamı ve daha yumuşak geçişler elde edilebilmektedir. Bu tür baskı kafaları, özellikle fotoğraf baskısı ve sanat reproduksiyonlarında tercih edilmektedir.

Baskı kafalarının uç kısmında yer alan ve mürekkebin püskürtüldüğü küçük delikli bölgelere “nozül” adı verilir. Nozül sayısı, baskı kalitesi ile doğrudan ilişkilidir; daha fazla nozül, daha yüksek çözünürlük anlamına gelir. Baskı kafalarının fiziksel boyutları ve yapısı, kullanılan makinenin modeline ve baskı türüne göre farklılık gösterebilir.

2.5. Dijital Baskı Sisteminde İş Süreçleri (Baskı Öncesi, Süresi ve Sonrası)

Dijital baskı teknolojilerinde kaliteli ve doğru sonuçlar elde edebilmek için sürecin her aşamasının sistemli bir şekilde planlanması ve uygulanması gerekmektedir. Bu süreç genel olarak üç temel bölümden oluşur: baskı öncesi hazırlık, baskı işlemi ve baskı sonrası uygulamalar. Her bir aşama, nihai ürünün kalitesini doğrudan etkileyen teknik ve operasyonel unsurlar içermektedir.

Baskı öncesi aşamada, bilgisayar destekli tasarım (CAD) programları aracılığıyla hazırlanan içerikler dijital ortama aktarılır. Bu tasarımlar, baskıda kullanılacak olan makinenin teknik özelliklerine göre belirli düzenlemelere tabi tutulur. Örneğin renk profillerinin CMYK formatına çevrilmesi, çözünürlük ayarlarının optimize edilmesi ve kenar boşluklarının yeniden yapılandırılması bu düzenlemeler arasında yer almaktadır. Ofset baskı sistemlerinde yaygın olarak uygulanan montaj (imposition) işlemi, sayfa yerleşimlerinin tabaka üzerinde belirli bir düzene göre ayarlanmasını gerektirirken; dijital baskı sistemlerinde bu tür işlemlere çoğunlukla ihtiyaç duyulmaz. Dijital yazıcılar, otomatik harmanlama özelliği sayesinde doğrudan sıralı çıktılar üretebilir. Bu

durum, özellikle kişiselleştirilmiş baskı işlerinde büyük bir zaman ve maliyet avantajı sağlar.

Tasarım süreci tamamlandıktan sonra, belgeler baskıya gönderilmeden önce RIP (Raster Image Processor) adı verilen bir yazılım veya donanım bileşeni aracılığıyla işlenir. RIP, RGB renk uzayındaki dijital verileri baskı için uygun olan CMYK formatına dönüştürerek, renk doğruluğunu ve baskı kalitesini garanti altına alır. Ayrıca, çözünürlük ayarları, hizalama kontrolleri ve veri işleme gibi işlemler de RIP ünitesi tarafından gerçekleştirilir. Bu sistem sayesinde tasarım, dijital baskı makinesinin anlayabileceği biçime çevrilmiş olur ve baskı kalitesi önemli ölçüde artırılır.

RIP işleminden geçen veriler, doğrudan dijital baskı makinesine aktarılır ve baskı süreci başlatılır. Bu aşamada her baskı makinesi, üretici firmaya ve teknoloji türüne bağlı olarak kendine özgü bir sistem üzerinden çalışır. Mürekkep püskürtmeli ya da lazer temelli sistemler, dijital verileri fiziksel çıktıya dönüştürmek için farklı yöntemler kullanmaktadır. Ancak ortak amaç, dijital ortamda tasarlanan içeriği, renk sapması yaşamadan ve çözünürlük kaybı olmaksızın yüzeye aktarabilmektir. Dijital baskının sunduğu doğrudan veri aktarımı özelliği, geleneksel yöntemlerde olduğu gibi kalıp üretimi ya da prova aşamalarını ortadan kaldırarak süreci büyük ölçüde hızlandırmaktadır.

Baskı işlemi tamamlandıktan sonra, elde edilen çıktılar genellikle çeşitli son işlem uygulamalarına tabi tutulur. Bu işlemler, baskı işinin türüne ve kullanım amacına bağlı olarak değişiklik gösterebilir. En yaygın baskı sonrası işlemler arasında ciltleme, tel dikiş, katlama, bıçakla şekillendirme (perforaj), gofre (kabartma), lak (selektif vernik) ve selefon (laminasyon) gibi uygulamalar yer almaktadır. Bu işlemler, baskının hem görsel hem de fiziksel kalitesini artırarak son ürünün kullanıcı deneyimini olumlu yönde etkiler. Dolayısıyla, dijital baskı süreci sadece tasarım ve baskıdan ibaret olmayıp, sonlandırma aşamalarıyla birlikte bütünsel bir üretim zincirini temsil etmektedir.

2.6. Dijital Baskıda Kullanılan Teknolojiler

Dijital baskı sistemleri, geleneksel ofset baskıya kıyasla farklı çalışma prensiplerine ve teknolojik altyapılara sahiptir. Bu sistemler arasında dijital fotoğraf baskı makineleri, süblimasyon boya püskürtme teknolojisi ve elektrofotografi gibi çeşitli yöntemler yer almaktadır. Bu teknolojiler, baskı materyalinin türüne, baskının kullanım amacına ve istenen kalite düzeyine göre tercih edilmektedir. Özellikle süblimasyon ve Ink-Jet (mürekkep püskürtmeli)

baskı teknikleri, dijital baskı sistemleri içerisinde hem yaygınlıkları hem de sağladıkları uygulama çeşitliliği açısından öne çıkmaktadır.

Süblimasyon baskı yöntemi, temelde bir termal transfer sistemi olarak çalışmaktadır. Bu yöntemde, boya şeridi veya özel mürekkepler, ısı yardımıyla doğrudan katı hâlden gaz hâline geçerek, baskı yüzeyine aktarılır. Boya, doğrudan materyalin yüzeyine değil, onun yapısına nüfuz edecek şekilde uygulanır. Bu özellik, süblimasyon baskının özellikle tekstil ürünlerinde, seramiklerde, metal yüzeylerde ve promosyon ürünlerinde tercih edilmesini sağlamaktadır. Termal transfer sistemlerinde genellikle tek şerit kullanılır ve bu sistemler geniş yüzey alanlarına baskı yapabilme kabiliyeti ile öne çıkar. Günümüzde gelişmiş dijital makinelerde süblimasyon sistemleri doğrudan entegre edilmiş durumdadır; bazı modeller ise yalnızca süblimasyon boyalarının kullanımına izin vermektedir. Bu teknolojinin sunduğu yüksek renk kalitesi, yıkamaya ve dış etkilere karşı dayanıklılığı gibi avantajlar sayesinde, özellikle tekstil sektöründe yoğun olarak kullanılmaktadır.

Öte yandan, Ink-Jet baskı yöntemi, dijital baskı sistemlerinde en yaygın kullanılan teknolojilerden biridir. Bu teknikte, mürekkep doğrudan baskı kafası aracılığıyla yüzeye püskürtülür. Sistemin temel çalışma prensibi, iki eksenli (X ve Y) bir hareket düzlemi üzerine kuruludur. Yatay ekseninde, mürekkep püskürtme işlevini yerine getiren baskı kartuşu hareket ederken; düşey ekseninde ise baskı yapılan materyalin ileri doğru hareketini sağlayan pabuç sistemi çalışır. Bu iki yönlü hareket, yüksek çözünürlükte ve detaylı baskı elde edilmesini mümkün kılmaktadır. Ink-Jet teknolojisi, hem su bazlı hem de solvent bazlı mürekkeplerle çalışabilen esnek bir yapıya sahip olması nedeniyle, kağıt, vinil, kanvas, film gibi birçok farklı malzeme üzerine baskı yapabilmektedir.

Sonuç olarak, süblimasyon ve Ink-Jet gibi dijital baskı teknolojileri, farklı uygulama alanlarına hitap eden, esnek ve yüksek kaliteli çözümler sunan sistemlerdir. Teknolojik gelişmeler doğrultusunda bu sistemler, daha hızlı, daha ekonomik ve çevre dostu hâle gelmekte; bu da dijital baskının geleneksel yöntemlere kıyasla tercih edilirliliğini artırmaktadır.

3. DİJİTAL BASKI SİSTEMİ VE OFSET BASKI SİSTEMİNE DETAYLI BİR BAKIŞ

3.1. Teknik Süreçler ve Baskı Prensipleri

Dijital baskı ve ofset baskı, temel olarak görüntüyü baskı yüzeyine aktarma prensipleri açısından farklılık gösterir ve bu fark, her iki yöntemin üretim süreçlerini doğrudan etkiler. Dijital baskı, dijital verinin doğrudan baskı makinesine gönderilerek kâğıt veya başka bir baskı yüzeyine aktarılması esasına dayanır. Bu yöntemde film veya baskı plakası gibi ara materyaller kullanılmaz; görüntü, inkjet (mürekkep püskürtme) veya lazer teknolojisi gibi çeşitli tekniklerle doğrudan uygulanır. Dijital baskı süreci, ön hazırlık aşamalarını en aza indirir ve böylece kısa süreli, düşük tirajlı ve değişken veri içeren baskılar için idealdir. Bu sayede, tasarımda yapılan son dakika değişiklikleri hızlıca uygulanabilir ve baskı işlemi aynı gün içerisinde tamamlanabilir. Öte yandan, ofset baskı işlemi çok aşamalı bir hazırlık ve üretim süreci gerektirir. Öncelikle baskı yapılacak görüntünün bilgisayar ortamında hazırlanması ardından bu görüntünün alüminyum veya başka bir metalden yapılmış plakaya aktarılması gerekir. Bu plaka, mürekkebi önce lastik bir yüzeye (blanket) aktarır, ardından da baskı yüzeyine basar. Bu ara katman sayesinde ofset baskıda daha net ve yüksek kaliteli görüntüler elde edilir. Ancak, plaka hazırlığı, baskı makinesinin kurulumu ve renk kalibrasyonu gibi işlemler hem zaman hem de işçilik açısından maliyet ve süreyi artırır. Bu nedenlerle ofset baskı genellikle yüksek adetli üretimler için daha uygun ve ekonomik olmaktadır. Bu iki yöntemin üretim süreçlerindeki temel farklılık, baskı kalitesi, hız, esneklik ve maliyet açısından önemli sonuçlar doğurmaktadır.

3.2. Baskı Kalitesi ve Renk Yönetimi

Baskı kalitesi, hem dijital baskı hem de ofset baskı tekniklerinin değerlendirilmesinde en kritik parametrelerden biridir. Ofset baskı, özellikle yüksek kaliteli ve renk doğruluğu gerektiren projelerde tercih edilen bir yöntemdir. Bunun temel sebebi, ofset baskının Pantone gibi spot renklerin kullanılmasına olanak sağlaması ve renk tonlarının hassas bir şekilde kontrol edilebilmesidir. Ofset baskıda kullanılan renklerin üretimi, ayrıntılı halftone tarama ve renk ayrımı teknikleri ile gerçekleştirilir. Bu teknikler, özellikle ince çizgiler, gölge geçişleri ve renk degrade uygulamalarında üstün sonuçlar verir. Ayrıca ofset baskı, kullanılan baskı plakasının ve kauçuk blanket'in yüzey

özellikleri sayesinde mürekkebin kağıda eşit ve yoğun bir şekilde aktarılmasını mümkün kılar. Böylece, detaylarda netlik ve renk doygunluğunda yüksek performans sağlanır. Moiré (görsel desende istenmeyen dalgalanmalar) etkisi ofset baskıda çeşitli baskı teknikleri ile minimize edilir.

Dijital baskı teknolojileri, özellikle son yıllarda önemli gelişmeler göstermiş ve baskı kalitesi açısından büyük ilerlemeler kaydetmiştir. Yüksek çözünürlüklü inkjet ve lazer baskı makineleri, canlı ve parlak renkler sunabilmekte, küçük ve orta ölçekli işlerde tatmin edici sonuçlar vermektedir. Ancak dijital baskıda renk yönetimi, özellikle Pantone spot renklerinin birebir karşılığı konusunda bazı sınırlamalara sahiptir. Dijital baskı, genellikle CMYK renk modeline dayanır ve bu nedenle markaların standart renklerine tam uyum sağlamak her zaman mümkün olmayabilir. Ayrıca, dijital baskıda kullanılan mürekkep türleri ve baskı yüzeyinin yapısı, renk tonlarının algılanmasını etkileyebilir. Özetle, dijital baskı kalite ve renk yönetimi açısından esneklik ve hız sağlarken, ofset baskı üstün renk doğruluğu ve detay kalitesi sunar.

3.3. Maliyet, Hacim ve Teslim Süreleri

Baskı teknolojilerinin seçiminde maliyet faktörü kritik bir rol oynamaktadır. Dijital baskı, ön hazırlık gerektirmemesi nedeniyle düşük adetli üretimler için ekonomik bir çözüm sunar. Başlangıç yatırım maliyeti ve kurulum süreleri oldukça düşüktür; bu da küçük işletmeler veya kişisel projeler için dijital baskıyı cazip kılar. Dijital baskı yönteminde baskı başına maliyet sabittir ve işin adet sayısına göre lineer olarak artar. Dolayısıyla düşük tirajlı ve hızlı teslim gerektiren işler için dijital baskı maliyet avantajı sağlar.

Ofset baskı ise yüksek başlangıç maliyetleri ve karmaşık hazırlık süreçleri nedeniyle genellikle büyük hacimli işlerde tercih edilir. Baskı plakalarının hazırlanması, makine kurulumu ve prova baskıları, başlangıç maliyetlerini artırır. Ancak yüksek tirajlarda baskı başına düşen maliyet önemli ölçüde azalır ve ofset baskı, özellikle 500-1000 adet ve üzeri işler için ekonomik hale gelir. Ayrıca, ofset baskının baskı süreci, yüksek hızda çalışabilen makineler sayesinde büyük hacimlerin kısa sürede üretilmesine olanak tanır. Teslim süreleri açısından dijital baskı, hızlı kurulum avantajı ile öne çıkarken; ofset baskıda prova, renk ayarları ve kuruma süreleri gibi etkenler teslim süresini uzatabilir.

3.4. Kişiselleştirme (Variable Data Printing)

Dijital baskının en önemli avantajlarından biri, kişiselleştirme yeteneğidir. Variable Data Printing (VDP) olarak adlandırılan bu özellik sayesinde her bir baskı adedi için farklı içerik üretilebilir. Örneğin, isim, adres, barkod veya kişiye özel grafikler gibi değişken veriler, tek bir baskı işi içerisinde sayfa sayfa farklılık gösterebilir. Bu teknoloji, doğrudan hedefli pazarlama, kişisel davetiyeler, müşteri ilişkileri yönetimi ve veri tabanlı reklamcılık alanlarında büyük fayda sağlamaktadır. VDP, ofset baskı ile ekonomik olarak gerçekleştirilemez çünkü her farklı içerik için ayrı baskı plakası hazırlanması gerekir ve bu da maliyeti ve zamanı artırır. Dijital baskıdaki kişiselleştirme imkanı, pazarlama stratejilerinde daha etkin ve sonuç odaklı çözümler sunar.

3.5. Malzeme Uyumluluğu ve Özel İşlemler

Ofset baskı, farklı malzeme ve yüzey türlerine olan geniş uyumluluğu ile bilinir. Kağıt, karton, plastik, metal yüzeyler gibi çok çeşitli baskı stokları üzerinde yüksek kalite baskı yapabilme kapasitesine sahiptir. Ayrıca, ofset baskı sonrası uygulanabilen UV vernik, folyo baskı, kabartma, telefonlama gibi özel kaplama ve efekt işlemleri de mümkündür. Bu özellikler, özellikle ambalaj, lüks katalog ve prestijli basılı materyallerin üretiminde tercih edilmesini sağlar.

Dijital baskı ise daha sınırlı malzeme çeşitliliği ile çalışır. Genellikle düz, dokusuz ve özel kaplama yapılmamış kağıt türlerinde en iyi sonucu verir. Dokulu, aşırı emici veya plastik yüzeylerde mürekkep veya toner tutunması zor olabilir. Ayrıca kabartma, folyo gibi özel efektlerin dijital baskı sistemlerinde uygulanması sınırlıdır ve genellikle ilave işlemler gerektirir. Bu nedenle dijital baskı, malzeme ve işlevsellik açısından daha sınırlı bir yelpazeye sahiptir.

3. 6. Çevresel Etki ve Sürdürülebilirlik

Son yıllarda baskı sektöründe çevresel sürdürülebilirlik önemli bir gündem maddesi haline gelmiştir. Dijital baskı, kimyasal ve plaka kullanımını ortadan kaldırması sayesinde daha çevreci bir yöntem olarak değerlendirilmektedir. Mürekkep tüketimi, enerji kullanımı ve atık üretimi dijital baskıda genellikle daha düşüktür. Ayrıca baskı öncesi hazırlıkların az olması, hem su hem de kimyasal madde kullanımını azaltır. Bu durum, dijital baskının özellikle küçük ölçekli ve hızlı üretimlerde çevresel etkisini minimize eder.

Ofset baskı ise geleneksel yöntemler arasında en yüksek çevresel etkiye sahip olmasına rağmen, günümüzde bitkisel bazlı mürekkepler, su bazlı temizlik çözücüler ve geri dönüştürülebilir malzemeler kullanılarak çevre dostu uygulamalar geliştirilmiştir. Ancak plaka üretimi ve kimyasal temizleme işlemleri ofset baskının ekolojik ayak izini artırmaktadır. Baskı sonrası atık yönetimi ve enerji tüketimi konularında iyileştirmeler yapılsa da, ofset baskı hâlâ dijital baskıya göre daha yüksek çevresel maliyetlere sahiptir.

4. DİJİTAL BASKI SİSTEMİ İLE OFSET BASKI SİSTEMİNİN KARŞILAŞTIRILMASI

Matbaa sektörü daha kapsamlı daha adetli ürünler çıkardığı aşıkâr ancak günümüz teknolojisinde dijital baskı hem maliyet açısından hemde çeşitlilik açısından daha kullanışlı hale geldiğini söyleyebiliriz. Basılan ürünlere göre değişiklik gösterebilir dijital baskıda son işleminden sonra kağıt atıkları ofset baskıya göre daha az olmakla beraber, dijital baskı ile ofset baskının arasından en ayırt edici özelliği birbirinden çok farklı çalışma ve teknoloji sistemlerinin olmasıdır. Dijital baskı tamamen bilgisayar destekli bir yöntem ile çalışırken, ofset baskıda sistem su ile mürekkebin birbirine geçmeme sistemi üzerine kuruludur. Dijital baskıların hazırlanışı ve uygulanışı bilgisayar ortamında olduğundan dolayı işin ortasında da müdahale etme imkanı sunabiliyor. Ofset baskıda ise baskıya müdahale ancak tüm sistemi durdurmak ile mümkündür. Bu iki baskı türü sektöre göre kullanım yoğunluğu değişebiliyor.

4.1. Ofset Baskı-Dijital Baskı Farkları

Dijital baskı ve ofset baskı kendi aralarında çok farklı özelliklere sahiptir. Dijital baskı her zaman bilgisayar destekli olması ve düzenleme konusunda kolaylık sağlamasıdır. Ofset baskılarda kalıp sistemi olduğu için kalıp çıkardıktan sonra değişiklik yapmak pek mümkün değildir, bu sistemde maliyet açısından oldukça önemlidir. Eğer çoklu veya değişken sayfa bir baskı uygulaması yapılacaksa bu dijital baskı sistemi ile yapılmalıdır. Dijital baskı bu kullanışlı özelliği ile sektör ihtiyacına tam anlamı ile katkı sağlamaktadır. Aynı zamanda dijital baskı da kimyasalın daha az kullanıldığı da bilinir. Bu sebeple ofset baskıya göre daha avantajlı görünmektedir. Günümüze bakacak olursak ekonomik baskı denildiği zaman tabakada 1 milyon adet baskıya kadar alınabilen sonuçların sağlandığı ve kullanım bakımı en uygun teknik ofset baskı tekniğidir.

4.2. Ofset Baskı-Dijital Baskı Seçimi

Baskıda en önem arz eden kısım kaliteli bir baskı elde etmektir. Bu durumda kaliteli baskı olarak bilinen ofset baskı mı yoksa değişken arayüz baskılarına uygun olan dijital baskı mı seçilmeli konusu ihtiyaçlar doğrultusunda değişkenlik gösterir. Genelde adet olarak yüksek işlerde ofset baskı tercih edilmektedir. Bunun sebebi ise maliyeti ve kalitesinden dolayı daha iyi olmasıdır. Adet olarak az olan işlerde genelde dijital baskı tercih edildiğini görüyoruz. Bunun sebebi, dijital baskıda kalite olarak çok büyük fark olmadığı ve ofset baskıya göre maliyetlerinin tam tersi oluşundan kaynaklanmasıdır.

SONUÇ

Bu araştırma kapsamında, dijital ve ofset baskı teknikleri; baskı kalitesi, üretim süreçleri, maliyet etkinliği, kişiselleştirme kapasitesi, malzeme uyumu ve çevresel etkiler gibi çeşitli kriterler çerçevesinde ayrıntılı biçimde karşılaştırılmıştır. Elde edilen bulgular, her iki yöntemin de belirli kullanım alanlarında farklı ihtiyaçlara yanıt verebilecek özelliklere sahip olduğunu göstermiştir.

Ofset baskı, matbaa sektörünün temel taşlarından biri olmayı sürdürmekte olup, özellikle yüksek tirajlı işler için sunduğu düşük maliyet ve yüksek görüntü kalitesiyle öne çıkmaktadır. Gelişen teknolojiler sayesinde günümüzde çok çeşitli yüzeylere baskı yapılabilmekte ve renk doğruluğu ile netlik açısından oldukça başarılı sonuçlar elde edilmektedir. Bununla birlikte, ofset baskının kalıp hazırlığı ve kurulum süreci gibi üretim öncesi aşamalarının zaman ve maliyet açısından yoğun olması, düşük adetli işler veya hızlı teslimat gerektiren projeler için sınırlayıcı bir faktör oluşturmaktadır.

Dijital baskı ise, özellikle düşük tirajlarda ekonomik çözümler sunabilmesi, baskıya hazırlık sürecinin oldukça kısa olması ve kişiselleştirmeye olanak tanınması gibi avantajlarıyla dikkat çekmektedir. Geleneksel sistemlerin ihtiyaç duyduğu kalıp ya da film gibi unsurların ortadan kalkması, bu yöntemi daha esnek ve hızlı hale getirmiştir. Ayrıca, teknolojik gelişmeler sayesinde dijital baskı kalitesi de önemli ölçüde artmış ve birçok kullanım alanında tercih edilir hale gelmiştir. Nitekim, Şahinbaşkan'ın (2018:846) çalışmasında da belirtildiği üzere, dijital baskı sektörü her yıl yaklaşık %15'lik bir büyümeye kaydetmektedir.

Çevresel açıdan bakıldığında, dijital baskının daha az kimyasal madde kullanması ve daha düşük düzeyde atık üretmesi sebebiyle çevre dostu bir yöntem olarak öne çıktığı görülmektedir. Ofset baskı sistemlerinde ise çevreye

olan olumsuz etkileri azaltmak amacıyla bazı teknolojik geliřtirmeler yapılmakla birlikte, hâla geleneksel üretim sürecinin doğasında var olan çevresel yükler tam olarak ortadan kaldırılamamıştır.

Genel değerlendirme yapıldığında, dijital ve ofset baskı yöntemlerinin birbirlerinin alternatifi değil; aksine, farklı beklentilere ve üretim ihtiyaçlarına göre birbirini tamamlayan sistemler olduđu sonucuna ulaşılabılır. Baskı türü tercih edilirken; projenin kapsamı, teslim süresi, bütçesi, kalite beklentisi ve çevresel hassasiyetler gibi faktörler göz önünde bulundurulmalıdır. Önümüzdeki süreçte, teknolojik ilerlemelerin hem dijital hem de ofset baskı alanında daha çevreci, esnek ve entegre çözümleri beraberinde getirmesi beklenmektedir.

KAYNAKÇA

- Bahar A. Zafer Ö. Erdoğan K. (2010) “Ofset Baskıda Mürekkebin Kuruma Sürecinde Renk Değişimlerinin Tespit Edilmesi”, Politeknik Dergisi Cilt:13 Sayı: 2 s. 151-158.
- CottonB. & Oliver, R. Siberuzay Sözlüğü, *Resimli Terimler Sözlüğü*. (Çeviren: Özden Arıkan ve Ömer Çendeoğlu). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. , 1997 s. 62.
- Değirmencioğlu, E. (2000). “Dijital Baskı Makinaları ve Teknolojileri”, Matbaa&Teknik Dergisi, 2 (20), s.76-77.
- Dolanbay, H. (2007). “Dış Mekan Ink-Jet Baskı Tekniğinde Baskı Materyaline Bağlı Olarak İdeal Çözünürlüğün İncelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Dolanbay, T. (2007). *Dijital Baskı Sistemleri ve Uygulamaları*. İstanbul: Matbaa Teknik Yayınları.
- Durmaz, H. (2015). “Dijital Baskı Teknolojileri ve Grafik Tasarım Üzerindeki Etkileri.” Sanat ve Tasarım Dergisi, 13(2), s. 45-56.
- Elif U. (2025) “Baskı Öncesi Hazırlıkta Kullanılan Terimler ve Tanımlamaları”, Avrasya Terim Dergisi, 2025, 13 (1), s. 24 – 29.
- Erkan, M. (2016). *Ofset Baskı Teknolojisi*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Evliyagil, G. (2003). *Basım Sanayininin Temel Kavramları*, Ankara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Ankara.
- Sesli, Y. (2014). “Dijital Baskı Sistemlerinde Baskı Kalitesine Etki Eden Parametrelerin Belirlenmesi”, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Şahinbaşkan, T. (2018). “Etiket Üretimi İçin Dijital Baskı Sistemlerinin Değerlendirilmesi”, 6. Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Tenli, H. (2002). *İzmir’de Matbaacılık Sektörünün Mevcut Profili*, İzmir Ticaret Odası, İzmir.
- Tunay, A. (2011). *Matbaa Sistemlerinde Baskı Öncesi ve Baskı Süreçleri*. İstanbul: Akademi Basım.
- Uçar, R. (2004). *Ofset ve Dijital Baskı Sistemleri*. İstanbul: Grafik Sanatlar Yayınları.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*, İnkilap Kitapevi, İstanbul.
- Uğur, E. (2001). “Yeni Bir Baskı Tekniği Olarak Dijital Baskı Sisteminin Analizi”, *Matbaa & Teknik Dergisi*, İstanbul.
- Yavuz, İ. (2010). *Renk Yönetimi ve Dijital Baskıda Renk Doğruluğu*. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Yavuz, V. (2010). *Matbaacılık Sektöründe Dijital Baskı Sistemleri: Dijital Baskı Sistemleri ve Ofset Baskı Sistemlerinin Karşılaştırılması*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimler Enstitüsü, Ankara Yayınları.
- Yıldız, M. (2013). *Baskı Teknikleri ve Uygulamaları*. İstanbul: Matbaa Teknik Yayıncılık