Editörler
Fikri SALMAN
Uğur BAKAN
Ufuk BAKAN
E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ

Görsel Sanatlarda Güncel Uygulamalar

Görsel Sanatlarda Güncel Uygulamalar

Editörler
Doç. Dr. Uğur BAKAN
Doç. Dr. Ufuk BAKAN
Doç. E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ

İZMİR
KÂTİP ÇELEBİ
ÜNİVERSİTESİ
2010

İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Yayın No: 37

Bu eserin, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Yönetim Kurulu'nun 06.09.2023 tarih ve 2023-27 sayılı toplantısında alınan 9. kararı uyarınca, elektronik kitap olarak yayımlanmasına karar verilmiştir.

Her hakkı saklıdır.

© İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Yayınları
2023

Sertifika No: 46629

Editörler: Fikri SALMAN
Uğur BAKAN
Ufuk BAKAN
E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ

ISBN: 978-605-72469-3-6

Görsel Sanatlarda Güncel Uygulamalar / Editör: Fikri Salman, Uğur Bakan, Ufuk Bakan, E. Nilüfer Üstündağ.-- İzmir : İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, 2023.
Çevrimiçi (263 sayfa : resim, şekil). -- (İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi; Yayın No: 37)
E-ISBN: 978-605-72469-3-6

1. Görsel Sanatlar 2. Görsel Sanatlar – Teknik
I. Salman, Fikri – II. Bakan, Uğur – III. Bakan, Ufuk – IV. Üstündağ, E. Nilüfer

Adres : İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Rektörlüğü, Balatçık Yerleşkesi, 35620 Çiğli İzmir, Türkiye
Telefon : +90 232 329 3535 / 1255 **E-posta** : ykb@ikc.edu.tr
Belge-geçer : +90 232 386 0888 **Web** : ykb.ikc.edu.tr

Eserin hukuki ve etik sorumluluğu yazarlara aittir. Tüm hakları saklıdır. Bu kitabın yayın hakkı İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi'ne aittir. İzinsiz kopyalanamaz ve çoğaltılamaz.

İçindekiler

Bölüm 1
Sanal Evrende Mitoloji Temalı İçeriklerin İncelenmesi: Roblox Örneği
Bahadır UÇAN 1

Bölüm 2
2000 Sonrası Türk Sinemasında Çoklu Kahramanlar: Maskeli Beşler; İntikam Peşinde Film Örneği
Akıl Fikret TOSUN 13

Bölüm 3
Dergi Tasarımının Tarihsel Süreci; Avrupa'dan Amerika'ya Göç Eden Sanatçılardan Mehmet Fehmi Ağa Ve Alexey Brodovitch'in Dergi Tasarımına Etkileri
Bedia Zeynep ÇAKAR 29

Bölüm 4
Kültür-Sanat Posterlerinde Minimalizm: Stephan Bundi Poster Analizleri
Gürkan GÖKAŞAN 49

Bölüm 5
Karikatür Sanatı Bağlamında Telif Hakları
Erdem ÇAĞLA, Şeref KOCAMAN, Emel UZUNER 65

Bölüm 6
Sinemada Yüce ve Tarifsiz Alanı Tanımlamak
Kevser ÇAKIR DEMİR 77

Bölüm 7
İllüstrasyonda Gerçeküstü Yaklaşım: Selçuk Demirel ve John Berger'in Zaman Kavramı
Mediha ESMERAY 95

Bölüm 8
Dijital Oyun Kültürü Ekseninde Bir Sanal Sanat Oyun İncelemesi: Sanal Çömlekçilik "Let's Create!Pottery VR"
Nazlı H. ZORKUN ÇAĞLAYAN 109

Bölüm 9
Dijital Oyunda İllüstrasyon ve Karakter Tasarımı Üzerine Bir İnceleme
Merva KELEKÇİ OLGUN 121

Bölüm 10
Cyanotype Fotoğraf Baskı Tekniğinin Hazır Nesne ile Kullanımı
Mert Çağıl TÜRKAY 139

Bölüm 11
Yeni Sinemacılar Dönemindeki Türk Sinema Film Afişlerinde Cinsiyet Temsili: Türkan Şoray Film Afişlerinin Gösterge-Bilimsel Analizi
Tutku AKTER GÖKAŞAN 159

Bölüm 12
İklim Değişikliği Temalı Time Dergisi Kapaklarının Ekolinguistik Analizi
Uğur BAKAN, Ufuk BAKAN, E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ 177

Bölüm 13
Sanayi Devrimi Dönemi Artistik Posterlerdeki Kadın Stereotipler
Vildan AÇAN 201

Bölüm 14
Vladimir Propp'un Biçimbilimsel Yaklaşımına Göre "God Of War" Oyununun Analizi
Uğur BAKAN, Ufuk BAKAN, E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ 217

Bölüm 15
Çocuk Kitabı Resimlemelerinde Resimleyenin Anlamı Geliştiren Müdahalelerine (Detay Kullanımına) Genel Bir Bakış
Cem KARA 241

Önsöz

Sevgili Okurlar,

İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi olarak, görsel sanatların çeşitli disiplinlerinde ortaya çıkan yaratıcı üretimlere odaklanan bu kitabın oluşturulmasından büyük bir gurur duyuyoruz. Görsel sanatlar dünyasının yenilikçi yaklaşımlarını, yaratıcı uygulamaların, teknikleri ve fikirleri bir araya getirdiğimiz "Görsel Sanatlarda Güncel Uygulamalar" adlı kitabımızla, sizlere ilham veren bir kaynak sunmayı hedefliyoruz. Bu kitap, günümüzdeki en ilgi çekici görsel sanat uygulamalarını bir araya getirerek, sanat dünyasındaki dönüşümleri keşfetmeyi amaçlamaktadır. Kitap grafik tasarım, illüstrasyon, dijital sanat, enstalasyon sanatı, sokak sanatı, deneysel fotoğrafçılık, heykel ve daha birçok disiplinden örnekleri içermektedir.

Bu kitabı hem görsel sanatlara merak duyanlara hem de bu alanda faaliyet gösteren tasarımcılara, sanatçılara ve profesyonellere yönelik hazırladık. İçeriğimiz, yazarlarımızın farklı sanat pratiklerine dair yenilikçi fikirlerinden oluşmaktadır. Umarız, bu kitap sizin için bir ilham kaynağı olur ve görsel sanatların sonsuz dünyasında yeni keşifler yapmanızı sağlar. Değerli katkılarıyla öne çıkan yazarlarımız başta olmak üzere, bu kitabın oluşumunda emeği geçen herkese içtenlikle teşekkür ediyoruz.

Keyifli okumalar dileriz.

2023- İzmir

Doç. Dr. Uğur Bakan
Doç. Dr. Ufuk Bakan
Doç. E. Nilüfer Üstündağ

Bölüm 1

Sanal Evrende Mitoloji Temalı İçeriklerin İncelenmesi: Roblox Örneği

Bahadır UÇAN

Özet: Sanal evren pandemi sonrası dijital alanlardaki gelişmelerle birlikte kullanımı ve uygulamaları yaygınlaşan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Mark Zuckergerg'in "metaverse" açıklamasıyla birlikte dünyada ilgi uyandırdığını söylemek yanlış olmayacaktır. Sanal evren, bu kavramın Türkçeleştirilmiş bir üst başlığı olarak görülebilir. Decentraland, Sandbox, Roblox gibi günümüzün yaygın sanal evren platformları geliştirilmiş ve bu yapılarda çeşitli yeni sosyal deneyim alanları kazandırılmıştır. Roblox, izleyici kitlesi ve oyun ekseninde sunduğu zenginlik ile diğer örneklerden farklı bir noktada durmaktadır. Bu çalışmada önemli bölümü 16 yaş altı izleyici kitlesinden oluşan Roblox örneğindeki mitoloji temalı oyun ve deneyim içerikleri incelenmiştir. Bu bağlamda içerik ve etki noktasında farklılığa sahip olan ve öne çıkan 4 örnek ele alınmıştır. Seçilen örnekler tema ve uygunluk, oyun deneyimi, senaryo ve tasarım içeriği gibi unsurlar üzerinden değerlendirilmiştir.

Analysis of Mythology Themed Content in The Virtual Universe: Roblox Example

Abstract: The virtual universe emerges as a concept that has become widespread with the developments in digital fields after the pandemic. It would not be wrong to claim that Mark Zuckergerg aroused interest in the world with his "metaverse" explanation. Virtual universe can be seen as a Turkish-translated title of this concept. Today's widespread virtual universe platforms such as Decentraland, Sandbox, Roblox have been developed and various new social experience areas have been gained in these models. In this study, mythology-themed game and experience contents in the Roblox sample, which consists of an audience under the age of 16, were examined. In this context, 4 prominent examples, which differ in content and impact, are discussed. The selected examples are evaluated over elements such as theme and suitability, game experience, scenario and design content.

Doç. Dr. Bahadır Uçan
Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi.
bucan@yildiz.edu.tr

GİRİŞ

Sanal evren, "öte-evren" ya da "evren ötesi" gibi kavramları da karşılayabilecek şekilde fiziksel dünyanın dışında bir yeni gerçeklik düzleminde oluşturulmuş kavramların bütününe işaret edebilir. Ancak günümüzde yaygın anlamda İngilizce "metaverse" kelimesinin Türkçeleştirilmesi olarak da anlaşılabilir. Bu nedenle güncel teknolojiler ve özellikle "oradalık" hissine dayanan genişletilmiş gerçeklik teknolojileri ile yakın ilişkilidir.

Sanal evren (metaverse) sanal ortamlar, dijital nesneler ve insanlarla çok duyusal etkileşimi mümkün kılan teknolojilere dayanmaktadır. Genişletilmiş gerçeklik (GG) sisteminin temsili doğruluğu, derinlik algısını iletebilen stereoskopik ekranlarla sağlanır (El Beheiry, vd. 2019). Bu, her bir göz için ayrı ve biraz farklı görüntülerle mümkündür. Yüksek çözünürlüklü GG ekranlar, 90 ile 180 derece arasında değişebilen geniş bir kullanıcı görüş alanını etkinleştirir. GG sistemleri ayrıca 2B sistemlere kıyasla üstün işitsel ve görsel deneyimler sunar (Mystakidis, 2022).

Sanal evren deneyimlerinin varlığı iki anahtara bağlıdır: 1) içerik deneyimi ve 2) içerik oluşturma. Bazı şirketler, içerik olarak sanal dünyalar sağlamaya odaklanır. İçerik deneyimi ve içerik oluşturmanın kesiştiği noktada konumlanan şirketler de mevcuttur. Geliştiricilere bu sanal sosyal ağları oluşturmaları için bir platform sağlamak ve oyuncuların bunlara erişmesini sağlamak içerik oluşturmak ve içerik deneyimlemeyi birleştirmenin bir yolu olarak görülebilir (Mirza-Babaei, vd. 2022).

Decentraland, Sandbox, Roblox gibi sanal evrenler, güncel teknolojilerin temsil bulduğu yapılarak görülebilir. Alex Knapp'e göre Roblox, ayda 70 milyonun üzerinde bir ziyaretçi kitlesine sahiptir. "Robux" olarak isimlendirdikleri kripto para birimi ile oyun içi alışveriş imkanı sağlanmaktadır. 100 Robux 1 dolara denk gelmektedir (Knapp, 2018).

MeepCity, JailBreak, Murder Mystery 2, Welcome to Bloxburg, Mining Simulator gibi oyunlar Roblox oyunları olarak ilk 7 ayda 16 milyon doların üzerinde bir gelir düzeyini yakalamışlardır (Knapp, 2018). Ekonomik büyüklüğü dışında Roblox büyük çoğunluğunun 16 yaş altı izleyiciden oluştuğu bir platform olmaktadır.

Araştırma, yaygın bir sanal evren platformu olan Roblox'ta yer alan mitoloji içerikli oyun ya da oyun benzeri deneyimleri temel almaktadır. Araştırmanın amacı mitoloji temalı, oyun ve deneyim noktasında farklılaşan örneklerin betimsel içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmesi olmaktadır. Kapsam ve sınırlılık bağlamında oyun içeriği noktasındaki çeşitliliği nedeniyle Roblox tercih edilmiştir. Roblox, sanal gerçeklik, bilgisayar ve mobil kanalları üzerinden erişilebilen çoklu kullanıcılı bir yapı sunmaktadır. Oyun temelli bir yaklaşıma sahip olan Roblox üzerinden farklı kullanıcılarla birlikte oyun oynamak mümkün olduğu gibi oyun yapmak ve sunmak imkanları da mevcuttur.

YÖNTEM

Araştırma yöntemi olarak sosyal bilimler araştırma yöntemlerinden olan betimsel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Betimsel içerik analizi yöntemi, belirli bir konuda ya da alanda birbirinden bağımsız olarak oluşturulan nitel ve nicel çalışmaların araştırılıp düzenlenmesi olarak özetlenebilir. Bu yöntem ile ilgili konu ya da alandaki genel eğilimler belirlenmektedir. Bu yöntemde elde edilen sonuçların, hedeflenen konulara dönük olarak gelecekte planlanan çalışmalara rehberlik etmesi hedeflenmektedir (Ültay, vd. 2021).

Evren ve Örneklem

Bu çalışmada sanal evren uygulamalarından Roblox özelinde mitoloji temalı oyun ve deneyim uygulamaları betimsel içerik analizi yöntemi ile ele alınmıştır. Bu kapsamda senaryo kurgusu ve oyun deneyimi noktasındaki farklılıkları sebebiyle analiz 4 örnek çalışma üzerinden gerçekleştirilmiştir. Roblox sanal evreninde yapılan "mitoloji" içerikli oyun ve deneyim aramasında Grek kültür değerlerinin öne çıktığı görülmüştür. Greek Mythology oyunu bu sebeple seçilmiştir. Diğer 3 oyun/deneyim örnekleri ise tematik farklılığı ile çalışmaya dahil edilmiştir. Bu bağlamda Japon mitlerinden esinlenilen Mythology (Horror), oyuncuya vampir olma simülasyonu benzeri bir deneyim yaşatmayı amaçlayan The Vampire Mythology Beta ve Türk-Moğol miterinden esinlenilerek tasarlanan KairaLand Myhtology örnekleri seçilmiştir.

Araştırma Etiği

Mevcut araştırma süresince "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" çerçevesinde hareket edilmiştir.

SANAL EVREN (METAVERSE) VE OYUN

Metaverse (sanal evren) ve oyunlar, insanların hayatlarını dönüştürmek gibi bir fonksiyona sahip olabilmektedir. Metaverse (sanal evren) ve oyun birleştirildiğinde bu dönüşüm sosyal ve eğlence odaklı olabilmektedir. Bourlakis ve ark. (2009) sanal evrenlerin çoğunun çok kullanıcılı oyunları baz alarak ilerlediklerini belirtmiştir. Bu ilişkinin gücünü doğrulayabilecek araştırmalar mevcuttur. Bu birleşik çabadaki ilerleme, birçok tüketici ve araştırmacılar için yeni fırsatlar sunmaktadır (Papagiannidis, vd. 2013). Sanal evren uygulamalarından da önce pek çok oyunda çok kullanıcılı deneyimin arkadaşlıklar kurmak gibi sonuçlar doğurabildiği görülmektedir. Örneğin, World of Warcraft(Wow) başarısını bu yönü üzerinden tarif etmektedir: "gerçek" etkileşimler yakalamak için sosyal varlık inşa etmek (Shin ve Kim, 2022).

Görüldüğü üzere oyun ve sosyalleşme, sanal evren deneyimleri birbiriri üzerinde gelişme gösteren kavramlar olmaktadır. Öyle ki, sanal evren yapılarının tamamını bir oyun deneyimi olarak okumak da mümkündür. Roblox ise, diğer sanal evrenlerden farklı olarak temel amacını ve işlevini oyun oynatmak ve dahası oyun ürettirmek üzerine kurmuştur.

Roblox Sanal Oyun Platformu

Roblox'tan önce, öğretim yazılımı yapan bir şirket olan "Knowledge Revolution" vardı. Öğrencilerin fizik deneylerini simüle etmelerine izin vermek için tasarlanırken, belki de tahmin edilebileceği gibi, bunu bir oyun gibi ele aldılar. Baszucki, "Eğlence, kendi deneyini oluşturmak gibi görünüyordu" diyor. "İnsanlar oyunu oynarken biz okullara ve laboratuvarlara gittiğimizde, hepsi araba kazalarına ve binaların yıkılmasına neden oluyordu ve gerçekten komik şeyler yapıyorlardı." Bir kum havuzu sağlandığında, çocuklar sadece kütle veya hız hakkında deneyler yapmakla kalmadılar, aynı zamanda arkadaşlarına gülüp eğlenmek için gösterebilecekleri oyunlar veya deneyimler yaptılar.

Knowledge Revolution, 1989'da Dave Baszucki ve kardeşi Greg (daha sonra Roblox'u birlikte kurmayan, ancak şimdi yönetim kurulunda olan) tarafından kuruldu. Yaklaşık on yıl sonra, profesyonel simülasyon araçları yapan MSC Software tarafından 20 milyon dolara satın alındı. Dave, melek yatırımcı olmak için ayrılmadan önce orada dört yıl daha devam etti (Morrison, 2019).

Steve Jobs kuşağı olarak adlandırılabilecek daha eski bir girişimci grubunun parçası olan Baszucki'nin arketipi, Jobs'tan çok Mr. Rogers girişim modeli benzeriydi. Sanal ortamlar, oyunlar, eğitim, dijital kimlik ve teknolojinin geleceği gibi Roblox'a benzer prototipler çalıştılar. Bu yolculuğun bir yerinde, Roblox fikri ortaya çıkmıştır. Dave Baszucki ve Erik Cassel Roblox'un kurucuları olarak bilinir (Morrison 2019; Roblox 2022). 2004 yılında kurulmuş ve 2006 yılında piyasaya çıkmıştır. Özellikle pandemi döneminde ciddi bir atılım yaptığı söylenebilir. Roblox kısa sürede mobil, bilgisayar ve sanal gerçeklik etkileşimli modelleriyle yaygınlaşmıştır. Kullanıcı kitlesinin büyük bölümünü 16 yaş altı çocuklar oluşturmaktadır (Roblox, 2023).

ROBLOX "MİTOLOJİ" TEMALI OYUN İÇERİKLERİNİN İNCELENMESİ

Roblox üzerinden mitoloji içerikli oyun araması yapıldığında 100'ün üzerinde örneğe rastlanılmaktadır (Roblox, 2022). Bu içeriklerde Grek kültürü üzerinde yoğunlaşma olduğu görülmektedir. Bu çalışmada oyun içeriği ve senaryoları ile farklılaşan dört ana oyun üzerinden değerlendirmelerde bulunulmuştur: Mythology (Horror), Greek Mythology, The Vampire Myhtology Beta ve KairaLand Mythology.

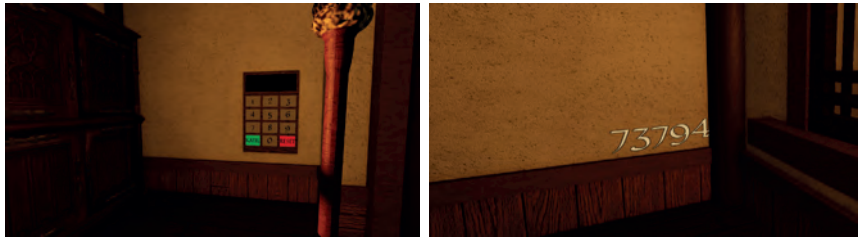
Mythology (Horror)

Roblox sanal evreninde mitoloji içerikleri noktasında korku temasıyla farklılaşan bir oyun dinamiğine sahip Mytholoy (Horror), hikaye anlatımı ve bulmaca çözümü mantığına dayanmaktadır. Mythology(Horror) RPG (rol yapma oyunu) statüsünde bir oyun olmaktadır. Japon mitlerinden ve mimiari geleneğinden izler taşıyan oyun, kullanıcının karşısında çıkan ipuçlarını çözerek anne ve babasını kurtarmaya çalışması temelinde bir hikaye ve oyun kurgusuna sahiptir.



Şekil 1. Mythology (Horror) oyunu başlangıç sahnesi örneği (Mythology, 2022).

Japon mimarisinin izlerini taşıyan bir ortamda geçen oyunda, oyuncu kendisini evinde ve yatağında bulmaktadır (Bkz. Şekil 1). Ancak burada anne ve babasının kaçırılmış olduğu bilgisi edinilir. Bulmaca çözme mantığına dayanan oyuna dair unsurlar korku temalı sinematik anlatımlar ile de benzerlik taşımaktadır.



Şekil 2. Mythology (Horror) oyunundaki çeşitli bulmacalar ve ipuçları (Mythology, 2022).

Oyun içerisinde konumlandığımız karakter anne ve babasını arayan bir çocuk olmaktadır. Bu arayış karşımıza çıkan ipuçları (Bkz. Şekil 2) üzerinden anlam kazanmakta, ayrıca amacımıza ulaşmamıza engel olacak bir varlığın etkisi hissedilmektedir.



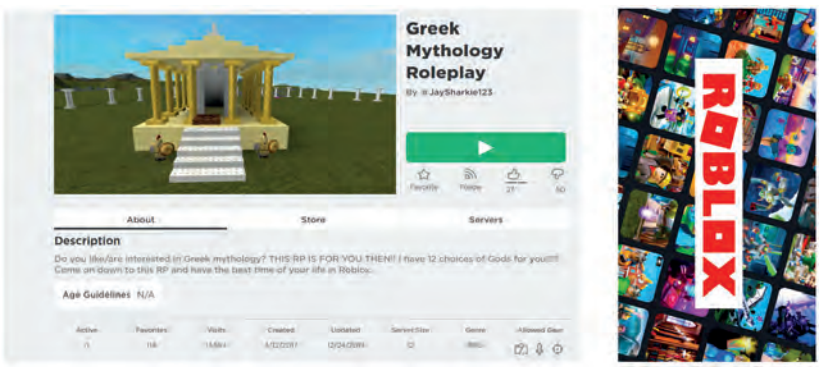
Şekil 3. Dış mekan örneği (Mythology, 2022).

Şekil 3'te ise oyun evrenine ait dış mekan yapısı göze çarpmaktadır. İlk ipuçları sonrası odadan dışarı çıkıldığında Japon evleri ve bahçelerini anımsatan yapılar daha canlı biçimde karşımızdadır. Bununla birlikte korku oyunlarının hemen bütününde olduğu gibi karanlık bir evrende konumlanan oyun, giderek zorlaşan bulmacalar ile akıcı bir ilerleyişe sahiptir.

Greek Mythology

Roblox oyun incelemelerinde mitoloji eksenli araştırmada en çok öne çıkan unsur Yunan mitolojisi olmaktadır. Yunan mitolojisini temel alan içeriklerin çokluğu ve çeşitliliği dikkat çekicidir. Roblox oyun örneği olarak ise rol yapma oyunu sınıfında değerlendirilebilecek "Greek Mythology" incelenmiştir. 13.500 üzerinde bir ziyaretçiye sahip olan oyun, diğer Yunan mitolojisi temalı örnekler içerisinde bu yönüyle de dikkat çekici olmaktadır.

Greek Mythology, FRP (fantezi rol yapma) oyunu kapsamına girmektedir. Oyunca Yunan mitolojisi tanrı ve tanrıçalarından birini seçerek kendisini Antik Yunan dönemi Olympos'unu andıran bir evrende bulur. Çeşitli görevler yaparak ve bunları başarı ile tamamlayarak karakterini geliştirmeye çalışır ve diğer tanrılar ile rekabete girer.



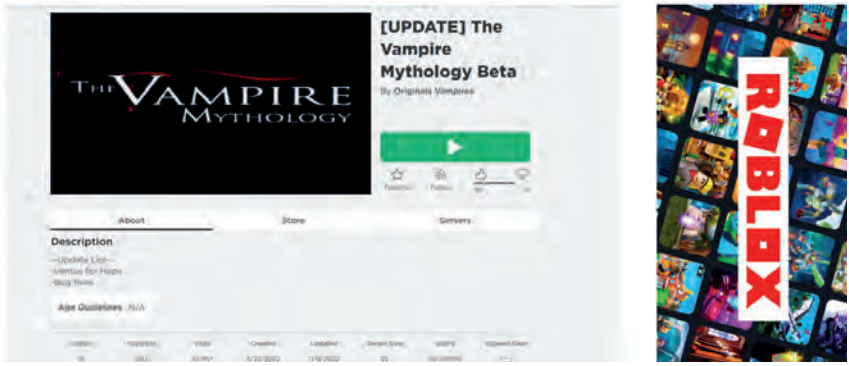
Şekil 4. Greek Mythology Roleplay (Greek Mythology, 2022).

Şekil 4'te temel hatlarıyla görüntülenebildiği gibi vadettiği içerikle uyumlu bir tapınak görseli karşımıza çıkmaktadır. Yunan mitolojisinde betimlenen 12 tanrıdan birini seçmemiz istenmektedir. Roblox sanal evren mantığı sebebiyle çok kullanıcılı bir yapıya sahiptir ve istenilen tanrı seçimi yapmak kolay olmamaktadır. Ayrıca temel tanrılar olan Zeus, Poseidon gibi tercihler içinse karakter gelişimi gerekmektedir.

The Vampire Mythology Beta

Kan içen yaratıkların var olduklarına dair inancın tarih öncesi çağlara kadar uzandığı iddiası yaygın olarak kabul görmektedir (Frost, 1989: 3). Bu tür yaratıklar farklı coğrafyalarda çeşitli isimlerle anılmaktadırlar. Kuzey Hindistan'da *kalika*, Batı Afrika'da *sasabonsam/ asasabonsam*, Güney Afrika'da *impundulu*, Kuzey Hindistan'da *BrahmarākŞhasa*, Çin'de *jiāngshī* isimleri bunlardan bazılarıdır (Bunson, 1993: 2, 11, 219; Suckling, 2006: 31).

Vampir arketipinin kökleri, Osmanlı tarihinde "Kazıklı Voyvoda" olarak ünlenen Eflak prensi III. Vlad Tepeş'e (1431-1476) dayandırılmaktadır. III. Vlad Tepeş, İrlandalı romancı Bram Stoker'in 1897'de yayımladığı Gotik romanı Dracula'nın esin kaynağıdır (User, 2010). Stoker'a, III. Vlad Tepeş hakkındaki bilgilerin araştırmacı Armin Vambéry tarafından verildiği söylenmektedir (Leblanc 1997: 360; User, 2010).



Şekil 5. Oyun genel arayüz görünümü (Roblox, 2022).

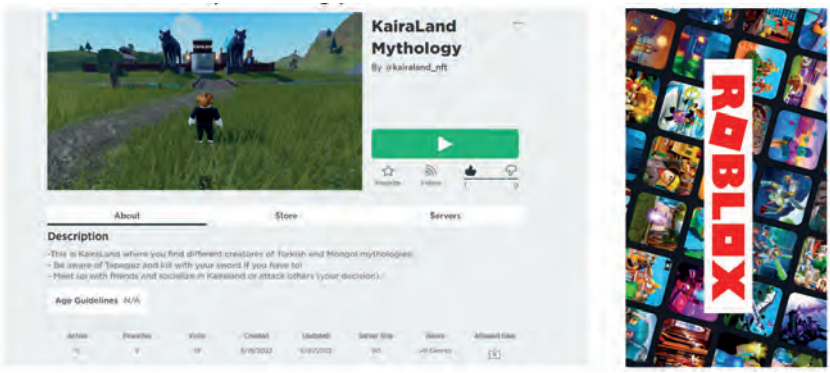
"The Vampire Mythology Beta" vampir olma deneyimini Roblox üzerinden oyunculara sunmaktadır. Şekil 5'te görüldüğü gibi 33.900 kişinin üzerinde bir ziyaretçiye ulaşan oyun 323 oyuncunun ise favori oyunu olarak listelenmiştir.

Rol yapma oyunu sınıfına dahil edilebilecek bu oyun, vampir serüvenlerini sanal evren platformuna taşıması yönünden ilgi çekicidir.

Oyun, çoklu kullanıcılı mantığıyla (tüm Roblox örneklerinde olduğu gibi) oyuncuyu vampir dünyasının içine sokar. Diğer vampirler ile rekabete girişen oyuncu, karakterini güçlendirmeye çalışır.

KairaLand Mythology

KairaLand Mythology olarak adlandırılan oyun deneyim alanı, Türk ve Moğol mitlerinden esinlenerek hazırlandığı belirtilen tek içerik olmaktadır (Roblox 2022).



Şekil 6. Oyun genel arayüz görünümü (Kairaland, 2022).

Oyun deneyiminin açıklama metninde şekil 6'da görüldüğü üzere şu ifadelere yer verilmiştir: "Burası KairaLand, Türk ve Moğol mitolojisinden yaratıkları görebileceğiniz bir yer. Tepegöze dikkat edin ya da kılıcınızla vurabilirsiniz. Bu ortamda arkadaş edinebilir, sosyalleşebilir ya da diğerlerine saldırabilirsiniz (sizin seçiminiz)."



Şekil 7. Oyun genel arayüz görünümü (Kairaland, 2022).

Şekil 7'de oyun evrenin genel bir girişi görülmektedir. Oyun başlama noktaları farklılaştığı için tek bir karakter doğma yeri yoktur. Bir kulübenin içinde ya da oyun merkezine yakın bir yerde doğabilir ve oyuna başlayabilirsiniz.



Şekil 8. Oyun genel arayüz görünümü (Kairaland, 2022).

Kairaland Mythology tanıtımında (Bkz. Şekil 6) yer aldığı gibi Türk ve Moğol mitlerinden karakterler ile karşılaşmanızı vadetmektedir.

Oyun deneyim alanı olarak kurgulanan evrende Semrük Bürküt", "Kaira", "Tekboynuz" gibi karakterlerin kendi alanları olmakla birlikte (Bkz. Şekil 8) etrafta Tepegöz ve Tulpar gibi karakterlere rastlamak mümkündür. Uçan halı, kılıç kullanımı, ateşböcekleri olan bir kavanoz gibi evrende dolaştıkça ilginç nesneler bulmak mümkündür.

Kairaland Mythology diğer oyuncularla savaşmayı kullanıcı tercihine bırakmaktadır. Oyun sırasında tüm oyunculara saldırabilen Tepegöz benzeri karakterler dışında oyuncular oyun alanını deneyimlemek ya da sohbet etmekle yetinebilmektedir. Bu noktada karakter gelişimi mantığı bulunmamakla birlikte farklı yerlere gizlenen nesneler bulunmaktadır. Örneğin deneyim alanının uzak yerlerinde bulunan mağaralarda "görünmezlik" pelerini bulunabilmektedir. Ayrıca "uçan halı" gibi nesneler üzerinden seyahate çıkmak da mümkün olmaktadır. Oyun, Türk ve Moğol mitlerinde yer alan karakterler, isimleri ve birtakım özellikleriyle karşılaşabildiğimiz bir deneyim ortamı sunmaktadır. Örneğin "Kaira" olarak merkezde konumlanan Gök Tanrı figürü belirli belirsiz bir ruhani yapıda iken, "Semrük Bürküt" karakteri mavi ışınlar yaymaktadır.

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Sanal evren ekseninde oluşturulan prototip yapılar, ürün ve uygulamalar web 3.0 teknolojisinin entegre olmasından itibaren gerçek kimliğine ve "demokratik" duruşuna sahip olabilecektir. Bununla birlikte alanda yenilikçi çalışmalar ilgi çekmektedir. Roblox ve ona ait oyun dünyası bu örneklerden biri olmaktadır. Özellikle genç izleyici ve oyuncu kitlesine sahip olmasıyla dikkat çeken Roblox uygulamayı kullananların hem oyuncu hem de oyun üreten tarafta olmalarını sağlayabilmektedir. Bu çalışma kapsamında Roblox'ta yer alan mitoloji içerikli oyun ve deneyimler incelenmiştir. Betimsel içerik analizi ile edinilen deneyimler üzerine değerlendirmelerde bulunulmuştur. Mitoloji içeriklerinin Grek kültürü çerçevesinde yoğunlaştığı, yeni içeriklerde ve farklı coğrafyaların kültürleri üzerine kurgulanacak olası katkılara ihtiyaç duyulduğu söylenebilir. Grek kültürü üzerine arama yapıldığı karşımıza çıkan rol yapma ya da simülasyon temelli oyunlar, mitoloji içerikli Roblox oyunlarının temel içeriğinin Grek mitlerine dayandığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda Yunan mitolojik karakteri (Athena, Hades, vb.) bir karaktere bürünerek diğer karakterler ile yarışmak, bu yarış içerisinde Grek tanrılarını ve bu tanrıların yaşadıklarına inanılan Olympos benzeri atmosferi deneyimlemek mümkün olmaktadır.

Mitoloji içeriklerinin yine hemen tamamı rol yapma oyunu merkezli ilerlemektedir. Mitoloji içeriğinin zenginleşmesi noktasında senaryo ve tasarım özelinde başkalaşan örneklerin gerekli olduğu söylenebilir. Mitoloji temalı oyunların yaygınlaşması noktasında başka kültür varlıklarının kaynak olarak dahil edilmesi ve rol yapmak oyunları ötesinde kurgular geliştirilmesi bu tür kültür varlıkları değerlerinin temsil bulması ve gelecek kuşaklara aktarılması önemli görülmelidir. Araştırma, sanal evren ve oyun ilişkisini Roblox modeli üzerinden ele alarak, Roblox üzerinde üretilen dört oyun ve deneyim örneği üzerinden mitoloji, sanal evren ve oyun ilişkisine dikkat çekmeyi hedeflemiştir. Mitolojinin oyun anlamında kullanımı ve bunun sanal evrenle yakınlığının örnekler üzerinden ortaya konulması amaçlanmış, oyunların tasarım, kurgu ve oyun dinamikleri üzerinden incelemeleri yapılmıştır.

KAYNAKÇA

Bourlakis, M., Papagiannidis, S., & Li, F. (2009). Retail spatial evolution: paving the way from traditional to metaverse retailing. Electronic Commerce Research, 9(1), 135-148.

Bunson, M. (1993). *The vampire encyclopedia*. London: Thames & Hudson Ltd.

El Beheiry, M., Doutreligne, S., Caporal, C., Ostertag, C., Dahan, M., Masson, J.-B. (2019). *Virtual Reality: Beyond Visualization*. J. Mol. Biol., 431, 1315–1321.

Frost, B. J. (1989). *The monster with a thousand faces: guises of the vampire in myth and literature*. USA: University of Wisconsin Press.

Greek Mythology (2022). Retrieved from https://www.roblox.com/games/692209518/Greek-Mythology-Roleplay.

Kairaland (2022). Retrieved from https://www.roblox.com/games/9667771862/KairaLand-Mythology.

Knapp, A. (2018). *How roblox is training the next generation of gaming entrepreneurs.* USA: Forbes. Retrieved from https://www.forbes.com/sites/alexknapp/2018/09/17/how-roblox-is-training-the-next-generation-of-gaming-entrepreneurs/?sh=7090c98e51a9.

Leblanc, B. H. (1997), "*The death of dracula: a darwinian approach to the vampire's evolution": bram stoker's dracula: sucking through the century, 1897-1997*, Editor: Carol Margaret Davison, Toronto: Dundurn Press, 351-376.

Mirza-Babaei, P., Robinson, R., Mandryk, R., Pirker, J., Kang, C., & Fletcher, A. (2022). *Games and the Metaverse*. In Extended Abstracts of the 2022 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, 318-319.

Morrison, C. (2019). Retrieved from https://techcrunch.com/2019/07/11/how-roblox-avoided-the-gaming-graveyard-and-grew-into-a-2-5b-company/.

Mythology (2022). Retrieved from https://www.roblox.com/games/8737066106/MYTHOLOGY-Horror.

Mystakidis, S. (2022). *Metaverse*. Encyclopedia, 2(1), 486-497.

Papagiannidis, S., Pantano, E., See-To, E. W., & Bourlakis, M., (2013). "Modelling the determinants of a simulated experience in a virtual retail store and users' product purchasing intentions," *Journal of Marketing Management*, 29 (13-14), 1462-1492.

Roblox (2022). Retrieved from https://www.roblox.com/.

Roblox (2023). Retrieved from https://tr.wikipedia.org/wiki/Roblox.

Shin, E., & Kim, J. H. (2022). The Metaverse and Video Games: Merging Media to Improve Soft Skills Training. *Journal of Internet Computing and Services*, *23*(1), 69-76.

Suckling, N. (2006). *Vampires (facts, figures & fan).* London: Hardcover.

User, H. Ş. (2010). *Vampir*. Türk Dili Araştırmaları Yıllığı - Belleten, 58 (2), 119-130. Retrieved from https://dergipark.org.tr/en/pub/belleten/issue/32741/363436.

Ültay, E., Akyurt, H., & Ültay, N. (2021). *Sosyal bilimlerde betimsel içerik analizi*. IBAD Sosyal Bilimler Dergisi, (10), 188-201.

Bölüm 2

2000 Sonrası Türk Sinemasında Çoklu Kahramanlar: Maskeli Beşler; İntikam Peşinde Film Örneği

Akıl Fikret TOSUN

Özet: Özellikle kimi sinema yazarlarınca 1980'lerde belirgin bir şekilde arttığı ifade edilen, ancak sinema tarihinin başlangıcından bu yana görülen çoklu kahraman filmleri 1990'larda tırmanışa geçmiş, 2000'li yıllarda da varlığını aynı şekilde devam ettirmiştir. Benzer yaklaşım Türk sineması için de geçerli görünmektedir. Özellikle 2000 sonrası Türk sinemasında komedi türündeki filmlerde karşılaşılan çoklu kahraman filmleri, çoklu kahraman modellerinin varlığı nedeniyle tıpkı Dünya sinemasında görülen diğer film örneklerinde olduğu gibi, klasik anlatı sinemasının alışıla gelmiş tekli karakter merkezli anlatı yapısı üzerinde yarattığı etkileri ile dikkat çekmiştir. Klasik anlatı sinemasında anlatıyı yapılandırmanın bir yolu merkezi bir karakterin kullanılmasıdır. Çoklu kahramanlar-karakterler ile bu merkez doğal olarak parçalanmış, karakterlerin görev ve sorumlulukları dağıtılmış, anlatı çoğu kez aynı hedefe odaklanmış farklı karakterler üzerinden yapılandırılmıştır. Karakter sayısının fazlalığı, karakterlerin beyaz perdedeki kapladığı süreyi, görünürlüklerini etkilemiş, bunun sonucunda klasik anlatı sinemasında seyircilerin karakterlerle kurduğu duygu ve yaşantı birliğini, yani özdeşleşme stratejilerini dağıtmış, başka bir deyişle özdeşleşme alternatiflerini çoğaltmıştır. Yönetmenliğini Murat Aslan'ın yaptığı 2005 yılı yapımı Maskeli Beşler: İntikam Peşinde adlı komedi filminin çoklu kahramana dayalı anlatı yapısı yukarıda ifade edilen benzer özellikleri taşıdığından amaca yönelik örneklem çerçevesinde yapısal bir analize tabi tutulmuştur.

Multiple Heroes in Turkish Cinema After 2000: The Masked Five; in Search Of Revenge Movie Example

Abstract: Multi-hero films, which were stated to have increased significantly in the 1980s by some film writers, but have been seen since the beginning of the history of cinema, started to climb in the 1990s and continued to exist in the same way in the 2000s. A similar approach seems to be valid for Turkish cinema as well. Especially after 2000, multi-hero films encountered in comedy-type films in Turkish cinema attracted attention with their effects on the conventional

Dr. Öğr. Üyesi Akıl Fikret Tosun
Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
akilfikrettosun@yyu.edu.tr

single-character-centered narrative structure of classical narrative cinema, just like other examples of films seen in world cinema, due to the existence of multiple hero models. One way of structuring the narrative in classical narrative cinema is to use a central character. With multiple heroes-characters, this center is naturally fragmented, the roles and responsibilities of the characters are distributed, and the narrative is structured through different characters, often focusing on the same goal. Since the multi-hero-based narrative structure of the comedy movie "The Masked Five: In Search of Revenge", which was directed by Murat Aslan in 2005, has been subjected to a structural analysis within the framework of a purposeful sample.

GİRİŞ

Sinema tarihi boyunca kahramanlar film öyküsünün taşıyıcı dinamikleri olarak dikkat çekmişlerdir. Film endüstrisinin ürettiği komedi, dram, melodram, western, polisiye, korku, bilim kurgu vb. pek çok türe ait filmlerin temel motivasyonları kahramanlardır. Kahramanlar öykünün ilerlemesine, çatışmanın gerçekleşmesine, geleneksel dramatik eğrinin oluşmasına neden olan olayların ve süreçlerin ana aktörüdür. Kahraman sinema tarihi boyunca devam eden ve anlatı stratejilerinin yanı sıra üretim biçimini şekillendiren star sisteminin görünür yüzüdür. Çoklu kahraman modeli sinema tarihi boyunca anlatı stratejisinin bir parçası olan ve filmin seyirci ile kurduğu bağı güçlendiren tekli kahraman modeli göz önüne alındığında bazı farklılıklar göstermektedir. Her şeyden önce star sisteminin çoğullaştırılmış bir biçimi olan ve tekli kahraman modelinin üzerindeki dramatik yükü paylaştıran çoklu kahramanlar modeli farklı bir pazarlama ve anlatı stratejisidir. Bu model Klasik anlatı sinemasının tek kahramanlı-karakterli yapısına bir alternatif olarak görülebilmesinin yanı sıra aynı zamanda film estetiğinin merkez kavramlarından birisi olan katharsise yol açan özdeşleşme sürecini de etkilemektedir.

Bu alternatif modele bakmadan önce kahramana ve kahramanın anlatı yapısındaki işlevine bakmakta fayda görülmektedir. Kahraman Aristoteles'in (MÖ 384- MÖ 322) Poetika adlı yapıtında vurguladığı ve dram sanatında dört temel türden birisi olan Tragedyanın merkezinde yer almaktadır. Bu durum çalışmanın kapsamı çerçevesinde oldukça önemlidir. Çünkü karakter merkezli klasik anlatı sineması da Griffith aracılığıyla Tragedyadan devraldığı miras ile yapılandırılmıştır. Bu nedenle Aristoteles'in kahramana bakış açısını ifade etmek zorunlu görülmektedir.

1.1. Kahraman

Kahraman sözcüğü "korumak ve hizmet etmek" anlamında bir kökten gelen Yunanca bir kelimedir. Kahraman, başkaları için kendi gereksinimlerinden

ödün veren kişidir, tıpkı sürüsünü korumak ve ona hizmet etmek için fedakârlık yapan çoban gibi. Kahraman kavramı temelde kendinden ödün vermeyle ilişkilidir. Vogler kahraman sözcüğünü, bir ana karakteri ya da başrol oyuncusunu tanımlamak için kullandığımı unutmayın demektedir (Vogler,2009, s.71). Aristoteles'in kuramı mükemmelden daha aşağıda olan bir kahramanı, yani insanca kusurları olan bir kahramanı gerektirmektedir. Tragedya, bir kahramanın kendi çevresindeki koşullarla savaşıp yenik düşmesini anlatan bir oyun türüdür. Kahramanın yenildiği şey her zaman ondan daha büyük onun yaşamından daha anlamlı olan bir şeydir. Kahramanın savaşımından evrensel boyutları içinde önemli bir olay çıkar, ama bu sonuç kahramanın yenik düşmesiyle önem kazanır. Karakterin ahlak yönünden iyi olması, bugün bize garip görünse de, Aristoteles'in dramatik kuramının temelidir. Aristoteles oyunun sonunda kötü ve istenmeyen bir duruma düşen karaktere seyircinin yakınlık duyması için ahlak yönünden iyi olmasını bir koşul olarak görür. Seyircinin duyacağı yakınlık trajik hazzın kaynağıdır. Yakınlıktan kasıt, iyi ve yüce bir kahramana duyulan acıma duygusudur. Trajik kahraman erdemli ve adil olmayabilir, ama iyi bir insandır. Aristoteles, erdemli kişilerin mutluluktan felakete düşmüş olarak gösterilmesinin seyircide korku ve acıma değil, ancak hiddet uyandıracağını söyler. Onun için, tragedya ahlaksal durumların bulunduğu bir oyun türüdür. Korku ve acıma duygularıyla seyirciyi etik-entelektüel bir arınmaya götürecek olan tragedyada tamamen iyi ve yetkin karakterin felakete sürüklenmesi seyirci için hiçbir ahlaksal sonuç getirmez. Tragedya kahramanı iyi olmalı, ama ondan ders alınacak zaafları ve yanlışları da yapısında barındırmalıdır (Nutku, 2001, s.33-46). Kuşkusuz Aristoteles'in Poetika adlı yapıtı, özellikle de tragedya'ya dair görüşlerinin mirasına konan sinema sanatı için bir referans niteliğindedir. Aristoteles'in Poetikası dramatik metinlerin yaratılması ve icra edilmesindeki bazı temel ilkelerin ana hatlarını verir. Kitap birçok senaryo kitabında dramanın kökenlerine gönderme yapar. California Üniversitesi Senaryo Yazarlığı Eş Başkanı, Prof Richard Walters, Aristoteles'in sinemada bugüne kadarki en etkili kişi olduğunu savunur. Walters kendi hocasının Poetika'nın gerçek senaryo yazma kitabı olduğunu söylediğini hatırlatır (Batty, 2011, s.20). Aristoteles'in kahramana yönelik sınıflandırması Frye ve Crane gibi yazarlar için ilham verici olmuştur. Aristoteles, kahramanın durumunun iyileşmesine ya da kötüleşmesine göre, talihli ve ölümcül olay örgüleri arasında bir ayrım yapmıştır. Aristoteles, sınıflandırmasında üç tipe izin vermiştir: sınırsız iyi, sınırsız kötü ve ikisinin arasında bir yerde bulunan asil. Hain bir kahraman başarısızlığa uğrar; adalet yerine geldiği için, düşüşünden tatmin sağlarız; Asil bir kahraman hatalı seçim sonucu başarısızlığa uğrar; bu durum acıma ve korku duygularımızı uyandırır; Hain bir kahraman başarılı olur; ancak olasılık duygumuzu ihlal ettiği için, bu durum bizde nefret uyandırır. Frye'in Karaktere vurgusu Aristo'yu hatırlatır ancak burada değerlendirme kriteri iyilik ya da kötülük değil, kahramanın izleyicilerle karşılaştırılan güçleridir. Ronald Crane'in taksonomisi de geleneğe dayanır: Aristo'nun ileri sürdüğü

altı özelliğinden üçünü kullanır. Crane eyleme dayalı, karaktere dayalı ve düşünceye dayalı olay örgüleri arasında bir ayrım önerir. Eyleme dayalı olay örgüsü kahramanın durumunda bir değişim gerektirir, karaktere dayalı olay örgüsünde, kahramanın ahlaki karakterinde bir değişim söz konusu olur, son kategori ise düşünce ve duygulardaki değişime dayalıdır (Chatman, 2008, s.78-80). Öte yandan kahramanın belirli görevleri bulunmaktadır. Bu görevler yerine getirilmeden kahraman kendi kimliğini ve seyircideki algısını-gerçekliğini inşa edemez. Campbell'e göre kahramanın ilk işi ikincil etkilere ait dünya sahnesinden ruhun, güçlüklerin gerçekten yerleşmiş olduğu şu nedensel bölgelerine geri çekilmek ve orada güçlükleri halletmek, kendi başına onların kökünü kazımak (yani, kendi yerel kültürünün yardımcı demonlarıyla çatışmak) ve bozulmamış, dolaysız deneyimi ve C. G. Jung'un "arketipsel imgeler" dediği şeyin asimilasyonunu aşmaktır. Öyleyse kahraman, yerel ve kişisel tarihsel sınırlamalarla çatışarak onları aşmış ve genel geçerliği olan, olağan insani biçimlere ulaşmış olan kadın ya da erkektir. Kahraman modem bir insan olarak ölmüştür; fakat ebedi insan -mükemmelleşmiş, belirsiz, evrensel insan- olarak yeniden doğmuştur, öyleyse, onun ikinci önemli görevi ve amacı bizlere, dönüşmüş olarak geri dönmek ve yenilenmiş yaşamdan aldığı dersi öğretmektir. Mitoloji aşırı erdemli insanı en büyük kahraman saymaz. Erdem, bütün karşıtlık çiftlerinin ötesine geçen artan kavrayışa pedagojik giriştir. Erdem, ben-merkezli egoyu bastırır ve kişi üstü merkezliliği olası kılar; fakat bu başarıldığında, bizim egomuzun ya da başkasının egosunun acısı ya da hazzı, kötü huyu ya da erdemi ne olacaktır? Hepsinden öte, öyleyse aşkın güç her şeyde, harika ve değerli olan her şeyde, derin hürmetimiz olan her şeyde yaşar. Çünkü Herakleitos'un belirttiği gibi: benzemeyenler bir araya gelir ve farklardan en güzel uyum doğar ve her şey çatışmayla ortaya çıkar. Bütün erdemlerimizin içinden yıkım çıkar (Campbell, 2010, s.27-31). Vogler için kahramanlar, gönüllüler ve gönülsüzler, bir gruba bağlı olanlar ve yalnızlar, anti-kahramanlar, trajik kahramanlar ve katalizör kahramanlar dahil birçok türe ayrılırlar. Vogler yazarın yolculuğu adlı kitabında kahramanı arketipler üzerinden yorumlarken Campbell'den farklı olarak Freud'un ego kavramı ile de ilişkilendirir. Psikolojik terminolojide Kahraman arketipi, Freud'un ego — anneden ayrılan ve kendisini insan ırkının gen kalanından ayrı tutan kişilik bölümü - olarak adlandırdığı şeyi temsil eder. Nihayetinde, Kahraman, sınırlan ve egonun yanılsamalarını aşabilen kişidir, ama başlangıçta tüm kahramanlar egodurlar: Ben, tek, kendini grubun geri kalanından ayrı tutan kişisel kimlik. Birçok Kahramanın yolculuğu, çocuğun anneden ayrılışına karşılık düşen, aileden ya da klandan ayrılma öyküsüdür. Kahraman arketipi, egonun kimlik ve bütünlük arayışını simgeler. Hepimiz aslında, eksiksiz, entegre insanlar olma sürecinde, içimizdeki gardiyanlar, canavarlar ve yardımcılarla yüzleşen kahramanlarız. (Vogler, 2009, s.71). Kahramanın yolculuğu, bir kazanım değil, yeniden elde etme işidir, keşif değil, yeniden keşfetme işidir. Aranan ve tehlikeli bir şekilde kazanılan tanrısal güçlerin her zaman kahramanın kalbinde olduğu ortaya çıkar.

Basitçe söylemek gerekirse, kahramanın aksiyon ve olaylar dünyasına yaptığı yolculuk, sonunda içe doğru bir yolculuk gerektirir. Eğer kahraman büyüyecekse eğer kahraman kendi kâsesini veya nimetini anlayacaksa ve onu genel olarak kültürle paylaşacaksa sonunda eve doğru bir yolculuk gerektirir (Kallis, 2001, s.1).

1.2. Sinemada Kahraman Modelleri : Çoklu Kahramanlar

Farklı sinema kültürlerinde, anlatı boyunca kahramanın evriminin bazı ayrıntıları farklılık gösterebilir. Japon dönemi filmlerinde temel fark, çoğu Amerikan filminde bulunan romantik sonun olmamasıdır. Sybil Anne Thornton Japon dönemi filmlerindeki trajik kahraman, anti-kahraman ve sosyal kahraman olmak üzere kahramanları üç kategoriye ayırır. Bir Kurosawa kahramanı, trajik bir kahraman ile sosyal bir kahramanın birleşimi olabilir. Trajik kahraman bizden biridir. O mutlaka erdemli değildir, mutlaka derin suçluluk duygusundan muaf değildir. O, bize güçlü bir şekilde insanlığımızı hatırlatan, bizim için ayakta kabul edilebilecek bir adamdır. Anti-kahraman (kahraman için herhangi bir ihaneti veya çaresizliği akla getirir) topluma ve değerlerine tamamen yabancılaşmıştır. Toplumsal kahraman genellikle tarihsel bir figüre dayanır. Üst samuray rütbesindeki lordlar ve yargıçlar önde gelen tüccarlar ve hatta çete patronlarıdır. Kusursuz giyimli ve bakımlı, yardımsever, çocuklara karşı nazik ve insanların kişisel sorunlarının yanı sıra cinayet gizemlerini çözmelerine yardımcı olan kahramanlardır. Kahraman (bilinçli veya bilinçsiz olarak) toplumun kötülerini yok ederek toplumu iyileştirir. Bir trajedinin odak noktası, kahramanın kendisine kötü davranan kötü adamlardan intikam almasıdır. Kahraman intikam kadar adaletle de motive olur (Vahdani, 2018, s,14-53).Her kahramanın dramatik yapı ile ilişkili olarak dramatik bir amacı bulunmaktadır. Bu dramatik amaç aynı zamanda katharsise yol açacak özdeşleşme (seyircinin kahramanla duygu ve yaşantı birliğine girmesi) süreçlerini de tetiklemektedir. Kahramanın dramatik amacı, izleyicinin öyküye dahil olmasına yardım etmektir. Bir masalı dinleyen ya da bir oyun veya filmi seyreden her insan, öykünün ilk bölümlerinde Kahraman ile özdeşleşmeye, onunla bütünleşerek öykü dünyasını onun gözleriyle görmeye davetlidir. Öykücüler, bunu, kahramanlarına bir nitelikler bileşimi, evrensel ve eşsiz bir vasıflar karışımı vererek başarırlar. Kahramanların, hepimizin özdeşleşebileceği ve kendi içimizde bulabileceğimiz nitelikleri vardır. Hepimizin anlayabileceği evrensel güdülerle yönlendirilmişlerdir: Sevilme ve anlaşılma, başarma, hayatta kalma, özgür olma, intikam alma, yanlışları düzeltme ya da kendini ifade etme arzusu. Öykü boyunca en çok öğrenen ve gelişen kişi kahramandır. Kahramanlar engelleri aşıp amaçlarına ulaşırlar, ama aynı zamanda yeni bilgiler ve bilgelik de edinirler. Birçok öykünün temelinde, bir rehber ve bir kahraman ya da bir âşık ve bir kahraman, hatta bir düşman ve bir kahraman arasında gerçekleşen bir eğitim süreci vardır. İnsanlar genellikle kahramanların güçlü ve cesur olduklarını düşünürler,

ama - gerçek kahramanlık belirtisi olan – fedakârlığın yanında bunlar ikincil niteliklerdir. Fedakârlık, kahramanın bir ideal ya da bir topluluk uğruna değerli bir şeyden, hatta belki kendi hayatından ödün vermesidir (Vogler, 2009, s.71-77).

Çoklu kahraman filmleri anlatı ve pazarlama stratejilerinin bir ürünü olarak görülebilir. Hollywood öykü inşası nedensellik, sonuç, psikolojik motivasyonlar, engellerin üstesinden gelme ve hedeflere ulaşma dürtüsü üzerinden inşa edilir. Karakter merkezli -yani kişisel veya psikolojik- nedensellik, klasik hikayenin armatürüdür. Hollywood film yapımında çok önemli bir faktör olan yıldız sisteminde karakter tutarlılığının önemi görülebilir. Hollywood sineması, yinelenen motifler aracılığıyla her karakterin bireyselliğini ve tutarlılığını pekiştirir. Bir karakter, önemli bir özelliği tanımlayan bir konuşma veya davranış detayıyla etiketlenecektir.1924'te bir Alman eleştirmen, Hollywood karakterini 'eylem adamı' olarak yazmıştır. İlk perdede hedefi belirlenir; son eylemde ona ulaşır. Bu iki eylem arasına giren her şey bir güç testidir. Karakterlerin hedefleri nedensel zincirler üretir (Bordwell, Staiger ve Thompson, 1985, s12-15). Alman eleştirmenin eylem adamı olarak tanımladığı Hollywood karakteri çoklu kahraman filmlerinde eylem adamları olarak karşımıza çıkar. Öte yandan film teorisinde, merkezi bir karakterin, bir "kahramanın" varlığı, Filmde tasvir edilen olaylara anlatısal çözüm getiren eylemler, genellikle klasik anlatı olarak adlandırılan şeyin tanımlayıcı özelliklerinden biri olarak kabul edilir. Tek ana kahraman, Syd Field (2005) Robert McKee (1997) ve Linda Aronson (2000) tarafından yazılanlar gibi, en popüler senaryo yazma kılavuzlarında zorunlu bir bileşen olarak yer aldığı bir film anlatısıdır Hem McKee hem de Aronson, "alternatif" anlatım biçimleri olarak adlandırdıkları şeyin varlığını kabul etseler de tek bir kahramanı olan hikayelerin her zaman bir norm olduğunu iddia etmişlerdir (Azcona, 2010, s.2-5). Anlatıyı inşa etmenin bir yolu olarak merkezi-temel bir karakterin kullanılması sinema tarihinin başlangıcından itibaren uygulanan bir stratejidir. Ancak anlatısal stratejiler olarak çok sayıda kahramana dayanan filmler stüdyo döneminde nadiren denenmesine rağmen bugün ustalıkla geliştirilmiştir (Bordwell, 2016, S.36). Thompson bu anlatı stratejilerini filmde var alan ve öyküyü ilerleten, hedefe odaklı kahraman sayıları üzerinden özetler. Thompson için anlaşılır bir neden-sonuç zinciri elde etmede ve uzamsal ve zamansal değişimleri izleyiciye açık tutmada, bir senarist neredeyse her sahnede hedefe yönelik bir kahramanın görünmesine veya anlatımın farklı hedeflere sahip iki ana karakter arasında veya hatta bütün bir ana karakter grubu arasında kaymaya devam etmesine bağlı olarak farklı stratejiler kullanmak zorundadır. Bunlar tek kahramanı olan filmler, paralel kahramanları olan filmler ve çoklu kahramanı olan filmlerdir. Thompson için çoklu kahramanlar filmleri bir spektrum boyunca düzenlenebilir. Bir kutupta, anlatı, paylaşılan bazı durumlarla birbirine bağlanan ancak birbirleri

üzerinde önemli nedensel etkisi olmayan bir dizi olay örgüsü içerebilir. Bu tür filmlerde, paralel kahraman filmlerinde olduğu gibi, ana karakterlerin bağımsız olarak takip ettikleri farklı hedefleri vardır. Karşı kutupta, her ne kadar bunu başarmanın araçları üzerinde anlaşamasalar da birkaçı ya da tamamı kabaca eşit öneme sahip ve ortak bir amaç için çalışan bir grup insanı içeren çok kahramanlı anlatı yatar. Tipik örnekler, bir ekibin tehlikenin üstesinden gelmek için birlikte çalıştığı afet filmleri ve diğer olay örgüleri olabilir. Poseidon Macerası (1972), Gene Hackman ve Ernest Borgnine karakterlerinin hangi kaçış stratejisinin izleneceği konusunda sık sık çatıştığı, ancak grubun genel olarak işbirliği yaptığı basit bir örnek sunar. Spektrumun tam ortasında, birbirinden bağımsız çözümlere sahip, ancak çapraz ve birbirini etkileyen birkaç ana karakter ve olay örgüsü içeren çok-kahramanlı anlatı buluruz. Grand Hotel belki de mükemmel bir örnektir, çünkü otelin kendisi, daha önce bir araya gelmemiş, yeni bireysel hedefler oluşturmak ve birbirlerinin hayatlarını önemli ölçüde etkilemek için bir araya gelmemiş bir grup ana karakter için uygun bir ortam sağlar (Thompson, 1999, s.45-284). Her şeyden önce sinemada mümkün olduğunca çok seyirci çekmek için pazarlama stratejilerinin bir parçası olarak yıldızlardan oluşan bir oyuncu kadrosu kullanılması son derece mantıklıdır. Bu strateji aynı zamanda çağdaş sinema anlayışının bir sonucudur. Topluluk ve mozaik filmler (Trohler 2000, 2007), sıralı ve tandem anlatılar (Aronson 2001), çok sesli, paralel ve zincirleme olay örgüsü (Ramırez Berg 2006) veya ağ anlatıları (Bordwell) 2006) gibi çeşitli şekiller ve adlar altında çok kahramanlı filmler, çağdaş sinemanın en görünür ve tekrar eden trendlerinden biri olarak ortaya çıkmıştır. Terimin belirttiği gibi, "Çok kahramanlı filmler", benzer anlatı ilgisine sahip çok sayıda karaktere sahip filmlerdir. Çoğu film olay örgüsünü tek bir kahramanın yörüngesi, hedefleri ve arzuları etrafında yapılandırma eğiliminde olsa da çoklu kahraman filmler, aralarında katı bir anlatı hiyerarşisi oluşturmadan daha geniş bir karakter grubunu içerir (Azcona, 2010, s.2-9). Bordwell'in ağ anlatıları olarak tanımladığı çoklu kahraman filmleri izleyicilerin aksiyonu kolayca takip etmesini mümkün kılan, uzun süredir devam eden çok-kahramanlı olay örgüsü geleneklerine dayanmaktadır. Ağ anlatıları, tek veya çift-kahraman olay örgüsüne önemli bir alternatif olarak ortaya çıkmıştır. Bu tür hikayeler 1990'dan beri yaklaşık 150 filmle oldukça yaygın hale gelmiştir. Ağ anlatıları, genel olarak herhangi bir anlatı kaynağını kullanır (geri dönüşler, kısıtlı zaman çerçeveleri ve benzerleri), ancak biçim kendi bazı tercihlerini gösterir. Hikaye dünyası ile ilgili olarak, bir ağ anlatısı birkaç kahramanı merkez alır. Bazıları ayrı hedefler peşinde koşarken, diğerlerinin hiç hedefi olmayabilir. Bu karakterler ister birbirlerini tanıyor ister yabancı olsunlar, aşağı yukarı aynı uzay-zaman çerçevesinde yaşarlar ve belirli koşullarda yüz yüze etkileşime girebilirler. Eylem hatları, bire bir yakınsamalarda veya daha kapsayıcı ilişkilerde kesişir (Bordwell, 2008, s.29-199). Bununla birlikte çoklu kahraman modeli sinema tarihinin sessiz sinema dönemine kadar etiketlendirilebilir. Anlatı yapısı olarak çok kahramanlı film yeni bir icat

değildir ve yalnızca endüstrinin belirli sektörlerinin hikayeleri yeni, orijinal yollarla anlatma girişimi olarak açıklanamaz. Onun öncülleri D.W. Griffith'in yönettiği sessiz filmlere kadar götürülebilir. Griffith'in Hoşgörüsüzlüğü (1916), Edmund Goulding' un Grand Hotel (1932), George Cukor'un Dinner at Eight'da (1933), Gregory La Cava'nın Sahne Kapısı (1937), George Cukor'un Kadınları (1939), Robert Z. Leonard'ın Weekend at the Waldorf'ta (1945) filmleri dikkat çekmektedir. Çoklu kahraman filmleri müzikaller dışında özellikle savaş, savaş esiri ve hapishane ile ilgili filmlerde kullanılmıştır. The Magnificent Seven (1960), The Guns of Navarone (1961), The Great Escape (1963) , The Dirty Dozen (1967) , The Asphalt Jungle (1950), The Killing (1956), Ocean's 11-Eleven (1960), Seven Thieves (1960) ve The Italian Job (1969) gibi büyük filmler, diğerleri arasında formata başka bir boyut eklemiştir. Şimdiye kadar adı geçen filmlerin çoğunun aksine, bunlar çok sayıda karakteri güçlü ve net bir eylem çizgisiyle birleştirir. The Great Escape filminde kamptan kaçmak, The Dirty Dozen'da Alman subaylarla dolu bir Fransız şatosuna saldırmak ya da büyük suç filmlerinden herhangi birinde zekice planlanmış bir suç planı yapmak gibi. Bu örneklerde her karaktere, planın başarılı bir şekilde sonuçlanması için çok önemli olan çok özel bir görev verilir, böylece topluluk üyelerinin her birinin önemini kanıtlarken aynı zamanda grup dinamiklerini keşfetmek için verimli bir zemin sağlanır (Azcona, 2010, s.9-15). Çoklu kahramanlara dayalı anlatı stratejileri 1980'li yıllarda birçok filmde uygulanmaya devam etmiş ve bu anlatı stratejileri geniş kitleler tarafından ilgi görmüştür. 1980'ler, çeşitli kahramanlar ve/veya olay örgüsü içeren filmlerin sayısında eşi görülmemiş bir artışa tanık olmuştur. The Return of the Secaucus Seven, Fame (1980), Diner, Fast Times at Ridgemont High (1982), A Midsummer Night's Sex Comedy (1982), The Big Chill, Choose Me (1984), The Breakfast Club (1985), St Elmo's Fire, Hannah and Her Sisters (1986), Matewan (1987), Radio Days (1987), September (1987), Eight Men Out (1988), The Moderns (1988), Do the Right Thing (1989), Parenthood (1989), ve Steel Magnolias (1989) gibi filmler çok kahramanlı film tarihinde yeni bir aşamanın başlangıcını göstermektedir. Bu on yıl boyunca, belirli bir derecede biçimsel ve tematik tutarlılık ortaya çıkmaya başlamış ve çok-kahramanlı filmin bir tür olarak gelişmesi ve değerlendirilmesi için yol açılmıştır (Azcona, 2010, s.19). Klasik anlatı sinemasının ana karaktere dayalı dikey hiyerarşik yapısı çoklu kahraman filmlerinde anlatının merkezinde özellikle ortak hedefe kitlenmiş bir grup ya da topluluk söz konusu ise neredeyse yatay olarak yeniden düzenlenir. Margrit Trohler, çoklu kahramanlar hakkındaki kitabında, "topluluk" veya "grup" terimini, mekansal olarak merkezi bir buluşma yerine bağlı büyük insan gruplarını içeren filmlere atıfta bulunmak için kullanır. Karakterler farklı olay örgüsüne dahil olur, ancak olay örgüsü geliştikçe aralarındaki bağlantılar çoğalır. 1990'larda grup anlatıları üretilmeye ve yayınlanmaya devam ettikçe, formatta farklı bir varyasyon fark edilmeye başlanmıştır. City of Hope (1991) ve Short Cuts gibi filmler, çok kahramanlı bir model kullanır. Merkezi bir buluşma yeri ile ilgili bir grup insan arasındaki

etkileşimleri öne çıkarmak yerine, bu filmler, hikaye boyunca çoğunun yolları kesişse ve hikayeleri, esas olarak tesadüf yoluyla iç içe geçse bile, görünüşte birbirleriyle hiçbir bağlantısı olmayan çok daha izole karakterleri ele alır. Trohler'in bu yeni trendi mozaik filmler olarak adlandırır. Bir anlatı merkezinin olmaması ve görünüşte ayrı hikâyelere ait karakterlerin rastgele bağlantılı olması nedeniyle, Trohler mozaik filmleri en iyi yansıtan yapı olarak Deleuze ve Guattari'nin köksap kavramını –hiyerarşik bir organizasyonu olmayan, herhangi bir noktanın keyfi olarak bir başka noktaya bağlanabildiği, bir yapı anlayışını- ele alır. (Azcona, 2010, 19-21). Bu tür mozaik film anlatı stratejileri, olay örgüsünü tesadüflerin yönlendirmesi, izole edilmiş karakterler ve grup bilincinin dışlanması nedeniyle özdeşleşme, katharsis ve yabancılaşma vb. gibi estetik unsurlar göz önüne alındığında seyircinin filmle kurduğu ilişki biçimini dönüştürme potansiyeline sahiptir.

Bazı metinlerde çoklu kahramanlar kolektif kahramanlar olarak da anılır. Kolektif kahramanlı filmler karşılıklı bağımlılığı iletmek için karmaşık bir anlatı yapılanmasını kullanır. Öncelikli olarak daha büyük bir topluluk açısından var olan bireyleri sunarlar: Bu tür topluluk parçaları içinde çözüm, tek bir kahramanın yetersizliğini kabul eden bir şekilde grup dinamiklerinden ortaya çıkar. Bu anlatı stratejisinin muhteşem örnekleri arasında Jean Renoir'un Rules of the Game, William Wyler'ın The Best Years of Our Lives, King Vidor'un Our Daily Bread, Gillo Pontecorvo'un Battle of Algiers, Robert Altman'ın Nashville, Alan Rudolph'un Choose Me, Remember My Name, Lawrence Kasdan'ın The Big Chill, Spike Lee'nin Do the Right Thing, John Sayles'ın Return of the Secaucus 7, Matewan, Paul Haggis'in Crash, Paul Thomas Anderson'un Magnolia, Alejandro González Iñárritu'nun Amores perros ve Babel adlı filmleri yer alır. Yoğun nüfuslu bu filmler çoğulculuğu ve kapsayıcılığı ifade eder (Insdorf, 2017, s.96-97). Öte yandan kolektif kahramanlar grup bilinci çerçevesinde merkez karakterler olabilmektedir. Merkezi bir karakter olarak işlev gören bir grup kolektif bir kahramandır. Bu argüman, bu kimlikler kritik bir ortak zemin etrafında birbirine bağlandığında, (kolektif bir hedefe-amaca sahip olduklarında) kahraman kavramının çoklu kimlikleri kapsayabileceği fikrini ortaya koymaktadır. Kolektif bir kahraman sadece hakikat kavramlarına karşı oynamaz; karakterin tanımlayıcı bir yönü olarak bireyciliğe ilişkin kültürel bilgimize meydan okur. Merkezi karakterler birbirine karşı tanımlanmamıştır; daha ziyade, birbirleriyle olan ilişkileri aracılığıyla odak haline gelirler. Bir karakterin bireyselliğinin, kolektif kahramanın doğasında var olan birliktelikle derinden bağlantılı olduğunu ve onunla şekillendiğini anlarız (Kipling, 2016, s.4-6). Aranson bu bağlantıyı grup maceralarıyla ilişkili filmlerde daha da net kurar. Çoklu kahraman filmleri bir grubun macerasıyla ilgilidir ve fikrin hararetі bu grubun eylemleri ve kişisel ilişkileridir. Film fikriniz veya model olarak kullanmak istediğiniz bir film bir grup insanla ilgiliyse (örneğin, sorunlu bir aile, herhangi bir takım, bir grup öğrenci, bir kasaba sakini), hepsi grubun tehdit altında hayatta

kalmasıyla aynı maceraya dahil olan, muhtemelen tek bir kahraman hikayesi değil, birden fazla kahraman hakkında bir hikayedir. Buradaki sloganınız aynı takım, aynı maceradır. Çoklu kahraman filmleri tüm dünyada çok popülerdir, çünkü bunlar grup zihniyetine ve grup etkileşimine, geleneksel "tek kahraman/tek yolculuk" un hitap etmediği bir şeye bakmak için bir araç sağlarlar (Aronson, 2000, s.207).

Kristin Thompson'un da ifade ettiği gibi çoklu kahraman filmlerinde birkaçı ya da tamamı kabaca eşit öneme sahip ve ortak bir amaç için çalışan bir grup insanı içeren çok kahramanlı anlatı yatar. Türk sineması göz önüne alındığında çoklu kahramanlar yaklaşımı tam da bu açıdan değerlendirilmelidir. Aranson'un deyimiyle aynı takım, aynı macera ve bu slogana ilave olarak aynı hedef. Metnin başındaki tanımı tekrarlamakta fayda bulunmaktadır. Klasik anlatı sineması mantığında gelişen Türk sinemasında, çoklu kahramana dair filmler benzer anlatı ilgisine sahip çok sayıda karaktere sahip filmlerdir. Çoklu kahraman filmleri, Azcona'nın da ifade ettiği gibi aralarında katı bir anlatı hiyerarşisi oluşturmadan daha geniş bir karakter grubunu içerir. Bu çerçeveden bakıldığında Türk sineması özelinde mozaik filmler olarak nitelendirilen, klasik anlatı modelinden uzaklaşmış, merkezsizleşmiş bir anlatı yapısından bahsetmek olanaklı görülmemektedir. Burada yaşanabilecek temel sorun özdeşleşme ile ilgili olabilir. Çoklu kahraman filmleriyle Türk sinemasında da karşılaşılmaktadır. Özellikle savaş temalı filmler ile komedi filmlerinde çoklu kahraman modeli uygulanmıştır. 2000 yılı öncesi dikkat çeken Hababam Sınıfı, Köyden İndim Şehre, Şaban Oğlu Şaban, Süt Kardeşler vb. çoklu kahramanlı komedi filmlerinde olduğu gibi, 2000 sonrası Türk sineması göz önüne alındığında da çoklu kahraman modeli yine sıklıkla komedi filmlerinde görülmektedir. Özellikle Maskeli Beşler ve Çakallarla Dans, Hababam Sınıfı, Çılgın Dersane, Kolpaçino, Kafalar karışık, Kendinden Kaçak, Düğün Dernek gibi filmler çoklu kahraman modeli ile dikkat çekmektedir. Öte yandan Kurtlar Vadisi, Av Mevsimi, Kabadayı, Dağ, Behzat Ç. Kelebeğin Rüyası vb. gibi filmler kahramanların aralarında katı bir anlatı hiyerarşisi oluşturmadığı fikri sorunlu görülse de benzer anlatı ilgisine sahip oldukları düşünülerek çoklu kahraman filmlerine dahil edilebilirler.

1.3. Maskeli Beşler: İntikam Peşinde Film Analizi

İncelemeye konu olan ve Murat Aslan'ın yönettiği 2005 yılı yapımı Maskeli Beşler : İntikam Peşinde adlı film aynı eylem hattı üzerinden ilerleyen karakterlerin var olduğu bir çoklu kahraman filmidir. Maskeli Beşler karakterlerin arzulanan nesneye ya da duruma ulaştığı hedefe yönelik olay örgüsü, karakterlerinin arzusunun hedefi oluşturması, anlatının gelişmesinin rotasının bu hedefe ulaşmayı içermesi, neden-sonuç ilişkisi içindeki bir olaylar zinciri vb. (Bordwell, Thompson, 2012, s.91-102) göz önüne alındığında gerek kahramanları gerekse anlatı yapısı ve stratejileri

bağlamında klasik Hollywood sinemasının kodlarını barındırmaktadır.

Film bir yetiştirme yurdunda kalan karakterlerin 27 yıl sonrasında yaşadıkları kolektif süreci anlatmaktadır. Her şeyden önce filmdeki kahramanlar-karakterler Tezcan (Şafak Sezer),Bahattin (Peker Açıkalın), Zeki (Melih Ekener), Murat (Mehmet Ali Alabora), Kamil (Cengiz Ayvazoğlu), tam da Aristoteles'in Poetika adlı eserinde ifade edilen Tragedya Kahramanları gibidir. Aristoteles'in kuramı mükemmelden daha aşağıda olan bir kahramanı, yani insanca kusurları olan bir kahramanı gerektirmektedir. Tezcan, Zeki, Murat, Bahattin ve Kamil tamda hırsızlık gibi kusurları olan karakterlerdir. Tragedya, bir kahramanın kendi çevresindeki koşullarla savaşıp yenik düşmesini anlatan bir oyun türüdür. Filmdeki beşli kahraman da kendilerine hapishanede babalık yapan gardiyan Salih'in hasta oğlu Tolga için bir savaşa girmişler ve sonunda yakalanıp hapishaneye geri dönmüşlerdir. Kahramanın yenildiği şey her zaman ondan daha büyük onun yaşamından daha anlamlı olan bir şeydir. Beşli için bu yenilgi Tolga'nın hayatını kurtarmalarıyla kendi yaşamlarından daha anlamlı bir sonuç üretmiştir. Kahramanın savaşımından evrensel boyutları içinde önemli bir olay çıkar, ama bu sonuç kahramanın yenik düşmesiyle önem kazanır. Beşlinin hapishane ile sonuçlanan savaşım süreci dramatik açıdan bir insan hayatının kurtarılması ile daha da önemli hale gelmiştir. Karakterin ahlak yönünden iyi olması, bugün bize garip görünse de, Aristoteles'in dramatik kuramının temelidir. Oyunun sonunda kötü ve istenmeyen bir duruma düşen karaktere seyircinin yakınlık duyması için "ahlak yönünden iyi" olmasını bir koşul olarak görür Aristoteles. Seyircinin duyacağı yakınlık trajik hazzın kaynağıdır. Yakınlıktan kasıt, iyi ve yüce bir kahramana duyulan acıma duygusudur. Trajik kahraman erdemli ve adil olmayabilir, ama iyi bir insandır. Gerçekten de beşli kahraman trajik kahramanlardır. Kahramanlar filmin sonunda hapishaneye düşmeleriyle kötü ve istenmeyen bir duruma düşmüştür. Fakat bir çocuğun hayatını kurtarmak için verdikleri ahlaki mücadele seyircide hayranlık uyandırmıştır. Hapishaneye düşmeleri seyircinin beşli kahramana karşı duyduğu acıma duygusunu pekiştirmiştir. Beşli kahraman hırsızlıkla geçen yaşamlarında adil olmasalar da iyi insanlardır. Aristoteles, erdemli kişilerin mutluluktan felakete düşmüş olarak gösterilmesinin seyircide korku ve acıma değil, ancak hiddet uyandıracağını söyler. Onun için, tragedya ahlaksal durumların bulunduğu bir oyun türüdür. Korku ve acıma duygularıyla seyirciyi etik-entelektüel bir arınmaya götürecek olan tragedyada tamamen iyi ve yetkin karakterin felakete sürüklenmesi seyirci için hiçbir ahlaksal sonuç getirmez. Tragedya kahramanı iyi olmalı, ama ondan ders alınacak zaafları ve yanlışları da yapısında barındırmalıdır. Beşli kahramanın iyi olmakla beraber hırsızlık gibi bir zaafa sahiptir. Bu anlamda hırsızlık (ki bu hırsızlık sonrasında iyi bir amaca yönelmiştir) ve iyilik birlikteliği Aristoteles'in ifadesiyle ahlaksal bir sonuç çıkartmıştır. Aristoteles, kahramanın durumunun iyileşmesine ya da kötüleşmesine göre, talihli ve ölümcül olay örgüleri arasında bir ayrım

yapmıştır. Aristoteles, sınıflandırmasında üç tipe izin vermiştir. Sınırsız iyi, sınırsız kötü ve ikisinin arasında bir yerde bulunan asil. Bu çerçevede beşli kahraman sınırsız iyi, sınırsız kötü arasındaki asil tiplerdir.

Chatman'ın Aristoteles'den yola çıkarak ifade ettiği hain bir kahraman başarısızlığa uğrar; adalet yerine geldiği için, düşüşünden tatmin sağlarız; Asil bir kahraman hatalı seçim sonucu başarısızlığa uğrar; bu durum acıma ve korku duygularımızı uyandırır; Hain bir kahraman başarılı olur; ancak olasılık duygumuzu ihlal ettiği için, bu durum bizde nefret uyandırır sözleri filmde karşılığını bulmaktadır. Filmde beşlinin yetiştirme yurdundan arkadaşları olan Tekin (Dost Elver) hain bir kahramandır. Sonunda yakalanıp cezaevine girmesi seyirciye bir tatmin duygusu sağlamaktadır. Beşliye karşı yetiştirme yurdunda yaptığı hainlik sonrasında Zengin bir aileye evlatlık verilmesi seyircide Tekin'e karşı bir nefret duygusu uyandırmıştır. Öte yandan filmdeki kahramanlar Campbell'ın kahraman modeliyle de örtüşmektedir. Kahramanın görevi dönüşmüş olarak geri dönmek ve yenilenmiş yaşamdan aldığı dersi öğretmektir. Basitçe söylemek gerekirse, kahramanın aksiyon ve olaylar dünyasına yaptığı yolculuk, sonunda içe doğru bir yolculuk gerektirir -eğer kahraman büyüyecekse eğer kahraman kendi kâsesini veya nimetini anlayacaksa ve onu genel olarak kültürle paylaşacaksa sonunda eve doğru bir yolculuk gerektirir. Gerçekten de filmde beşli kahraman hırsızlıktan insan hayatını kurtarmaya yönelik erdemli ve kutsal bir göreve giden bir yolculukta dönüşmüşler, yenilenmişler ve ait oldukları hapishaneye-Campbell'in ifadesiyle evlerine geri dönmüşlerdir.

Bu süreçte maskeli beşleri (çoklu kahramanları) motive eden ve anlatı stratejisini şekillendiren iki ana etken bulunmaktadır. Bunlar ölüm korkusu ve intikam arzusudur. Ölüm teması, kahramanın olay örgüsü içindeki konumuna meydan okuyabilen veya onu yeniden şekillendirebilen bir anlatı stratejisine dönüşür. İntikam ise kahramanın hedefidir ve onu hikayede ileriye iten enerjiyi üretir (Vahdani, 2018, s.1-12). Gerçekten de gardiyan Salih'in oğlu Tolga'nın sağlık durumundan kaynaklanan ölüm teması maskeli beşleri şekillendiren bir anlatı stratejisi olarak kullanılmıştır. Maskeli beşlerin Tekin'den almak istedikleri intikam ise hem ölüm teması üzerine inşa edilir hem de hikayeyi ileriye taşıyan enerjiyi üretir. Bu enerji aynı zamanda seyirciyi hikayeye eklemleyen enerjiyi de üretir.

Bunların yanı sıra Sybil Anne Thornton'un Japon dönemi filmlerindeki kahramanları 1-Trajik kahraman, 2-Anti-kahraman ve 3- Sosyal kahraman olmak üzere üç kategoriye ayırması Maskeli Beşler filmi içinde tutarlı görülmektedir. Maskeli Beşler trajik kahramanlardır. Trajik kahraman tıpkı beşli kahraman gibi bizden biridir. Beşli kahraman mutlaka erdemli değildir, mutlaka derin suçluluk duygusundan muaf değildir. Beşli kahraman bize bir insan hayatını kurtarmak gibi güçlü bir şekilde insanlığımızı hatırlatan, bizim için ayakta kabul edilebilecek adamlardır. Beşli kahraman tıpkı bir Kurosawa kahramanı gibi, trajik bir kahraman ile sosyal bir kahramanın birleşimidir. Anti-Kahraman Tekin kendisinden

başka kimseyi düşünmeyen, tıpkı yetiştirme yurdundaki beşli kahramana tuzak kurarak ihbar etmesi gibi rahatlıkla hainlik yapabilen (kahraman için herhangi bir ihaneti veya çaresizliği akla getirir), kendi bankasının parasını soyabilen, topluma ve değerlerine tamamen yabancılaşmış, duyarsız bir anti-kahraman modelidir. Filmdeki toplumsal –sosyal kahraman bakımlı, yardımsever, çocuklara karşı nazik ve beşli kahramanın kişisel sorunlarını çözmeye çalışan Salih'dir.

Öte yandan filmdeki kahraman modeli Vogler'in bir kahramanda aradığı nitelikleri barındırmaktadır. Kahraman, tıpkı beşli kahraman gibi başkaları için kendi gereksinimlerinden ödün veren kişidir, tıpkı sürüsünü korumak ve ona hizmet etmek için fedakârlık yapan çoban gibidir. Kahraman kavramı temelde kendinden ödün vermeyle ilişkilidir ve bu bağlamda beşli kahraman aynı hedef ve arzu doğrultusunda, bir çocuğun hayatını kurtarmak adına kendilerinden ödün vererek, cezaevine girme pahasına fedakarlıkta bulunmuştur.

Bu çerçeveden bakıldığında Maskeli Beşler filmi çoklu kahraman anlatı modelini (mozaik film anlatısı dışında) takip etmektedir. Linda Aronson'un çoklu kahraman filmlerine yönelik saptamaları önemlidir. Ona göre çoklu kahraman filmlerinde öykü içeriklerinden birisi tıpkı maskeli beşler filminde olduğu gibi kuşatma filmleri başlığı altında değerlendirdiği hikaye içeriklerinden birisi olan hapishanelerdir. Hapishanedeki mahkûmlar ya hapsedilmeyle başa çıkmak için yaratıcı yollar bulurlar ya da kaçmaya çalışırlar. Bu tür filmlerdeki karakter yapısı kışkırtıcı, dışarıdaki ve haindir. Kışkırtıcı sosyal kuşatmalarda statükoya meydan okuyacaktır. Gerçek fiziksel kuşatmalarda (hapishaneler veya yarı hapishaneler) azmettirici, kaçış girişimine öncülük eden kişi olacaktır. Arayışa, kuşatmaya veya yeniden birleşmeye neden olan bir karakter, ‹kışkırtıcı› diyebileceğimiz bir karakterdir. Dışarıdaki, grubun yanında var olan ancak grubun bir parçası olmayan bir karakterdir. Üçüncü karakter tipi içerideki haindir. İçerideki hain, çatışma ve gerilim için dışarıdakinden daha güçlü bir güçtür. İçerideki hain grubun diğer üyelerini sabote etmeye, itibarsızlaştırmaya, devirmeye ve hatta öldürmeye çalışan bir grup üyesidir (Aronson, 2000, s.210-216). Maskeli Beşler filminde karakter yapısı dikkate alındığında kışkırtıcı karakterler Murat ve Bahattin'dir. Yetiştirme yurdunda arkadaşlarını kilere baskın yapmaya kışkırtan Murat'tır. Tolganın tedavisi için arayış içinde olan, plan kuran Murat ve Bahattin'dir. Filmde dışarıdaki karakter Gardiyan Salih olarak görülmektedir. Maskeli Beşlerin yanındadır, cezaevinde onlara her türlü yardımda bulunur. Fakat grubun bir parçası değildir. Maskeli Beşler filminde içerideki hain yetiştirme yurdunda beşli kahramanı sabote etmeye, itibarsızlaştırmaya kalkışan Tekin'dir. Filmin açılış sahnesinde 6 çocuk gizlice yetiştirme yurdunun kilerine girer. Aralarından birisi (hain) tuvalete gitme bahanesiyle kilerden çıkarak arkadaşlarını (Bahattin, Tezcan, Kamil, Zeki, Murat) kadın yöneticiye şikayet eder. Beş arkadaş cezalandırılır, itibarsızlaştırılır, sabote edilir.

Diğer yandan Klasik anlatı sineması yapısı bağlamında çok kahramanlı filmler Maskeli Beşler filminde olduğu gibi serim, düğüm, çatışma, doruk nokta ve çözümden oluşan klasik dramatik yapıyı ve yükselen dramatik eğriyi takip eder. Anlatı yapısı sadece film öyküsünün gelişim modelini değil aynı zamanda o öykü deneyimlerimizin yapısını da oluşturur. Bu çerçevede Klasik anlatı yapısı bağlamında çoklu kahraman filmlerinde rastlanma ihtimali en yüksek risk Tragedyanın görevi doğrultusunda katharsis için (acıma ve korku duygularıyla ruhun tutkulardan arındırılması) gerekli olan özdeşleşmenin (seyircinin perdedeki oyuncuyla duygu ve yaşantı birliğine girmesi) sağlanamamasıdır. Öte yandan doğası gereği ikiden fazla kahramanı merkezine alan bu tür filmlerde özdeşleşme stratejileri de geliştirilir. Herhangi çok kahramanlı filmde, karakterler arasında, birinin öne çıktığı bir hiyerarşi olması muhtemeldir. Nitekim Maskeli Beşler filminde Murat karakteri fiziksel özellikleriyle (boy, yakışıklılık vb.) diğerleri arasında bir hiyerarşi oluşturur. Bu fiziksel özelliklere dayalı hiyerarşi grubun diğer üyeleri tarafından da kabul görür. Üstelik Murat olay örgüsü içerisinde diğerlerinden farklı olarak Gardiyan Salih'in kızı Meryem ile duygusal bir süreç yaşar. Tüm bu farklılıklar seyircinin diğerlerine nazaran Murat ile daha çok özdeşleşmesine yardımcı olur. Böylece Vogler'in ifade ettiği kahramanın dramatik amacı izleyicinin öyküye dahil olmasıdır fikri (dolayısıyla özdeşleşme süreçlerini tetiklemesi) gerçekleşir.

SONUÇ

Sonuç olarak çoklu kahraman modeli tekli kahraman modeline bir alternatif olarak görülmelidir. Çoklu kahraman modelinin filmlerin gişe potansiyeli üzerindeki etkisi göz önüne alındığında yapımcılar tarafından bir alternatif olarak görülmesi son derece doğaldır. Özellikle kolektif duyguların yoğunlaştığı atmosferlerde çoklu kahramanlar seyirciler için cazip görülebilir. Toplumun ya da topluluğun ortak bir hedef doğrultusunda dayanışma ruhu içerisinde güçlükleri aşarak başarıya ulaşması anlatı stratejisi olarak son derece etkileyicidir. Kuşkusuz çoklu kahraman modeli tekli kahraman modeli göz önüne alındığında filmin dramatik yükünü kahramanlar arasında paylaştırarak bir çeşitlilik-zenginlik ürettiği görülmektedir. Özellikle çalışmanın merkezinde konumlandırılan Maskeli Beşler gibi komedi filmlerinin doğası gereği ürettiği komik durumların çoklu kahramanlar modeli ile çarpan etkisi yarattığı görülmektedir.

Maskeli Beşler filmi bir anlatı merkezinin olmadığı ve görünüşte ayrı hikâyelere ait karakterlerin rastgele bağlantılı olduğu, hikaye boyunca çoğunun yolları kesişse ve hikayeleri, esas olarak tesadüf yoluyla iç içe geçse bile, görünüşte birbirleriyle hiçbir bağlantısı olmayan çok daha izole karakterleri ele alan bir çoklu kahraman modeli üzerinden yapılandırılmamıştır. Yani Trohler'in tanımlamasıyla bir mozaik film değildir. Maskeli Beşler filmi 2000 sonrası Türk sinemasında görülen çoklu

kahraman filmleri gibi klasik anlatı yapısından beslenen bir kolektif-grup anlatısıdır. Kahramanlar fedakarlıklar göstererek ortak bir amaç uğuruna birlikte hareket etmişler ve kutsal bir hedefe ulaşmaya çalışmışlardır. Aristoteles'in tragedya geleneğinden ve kahraman modelinden beslenen bu filmler klasik anlatı sinemasının anlatı stratejileri üzerinden yapılandırılmıştır. Özellikle komedi filmleri göz önüne alındığında Popüler film yıldızlarının gişe hasılatlarını garanti ettiği varsayıldığından Türk sinemasında çoklu kahraman tercihlerinin anlatının yanı sıra ticari bir strateji olduğu görülmektedir. Bunun yan sıra bu tür filmler için Campbell'in kahraman modeli de belirleyici olmaktadır.

KAYNAKÇA

Aronson, L. (2000). Scriptwriting Updated: New and Conventional Ways of Writing for the Screen. Allen & Unwin.

Azcona, M.M.(2010). *The Multi-Protagonist Film*. Wiley Blackwell.

Batty, C. (2011). *Movies That Move Us*. Palgrave.

Bordwell, D. (2008). *Poetics of Cinema*. Routledge.

Bordwell, D. (2016). *Hollywood'un Film Dili* (çev. Zahit Atam, Yusuf Can Ekinci, Barış Tanyeri).Doruk yay.

Bordwell, D., Thompson, K. (2012). *Film Sanatı* (çev. Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat). De Ki yay.

Bordwell, D.,Staiger, J.,Thompson, K. (1985). The Classical Hollywood Cinema. Routledge.

Campbell, S. (2010*). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* (çev. Sabri Gürses). Kabalcı yay.

Chatman, S. (2008). Öykü ve Söylem (çev. Özgür Yaren). De Ki yay.

Insdorf, A. (2017). Cinematic Overtures. Columbia University Press.

Kallis, S.M.(2001). *The Hero and the Perennial Journey Home in American Film*. University of Pennsylvania Press.

Kipling, T. (2016). *The Collective Protagonist: Multiple Points of View and the Search for Truth in Familial Narrative*s. University of Washington (Yayımlanmamış Tez)

Nutku, Ö. (2001). Dram Sanatı. Kabalcı yay.

Thompson, K.(1999). *Storytelling in the New Hollywood*. Harward University Press.

Vahdani, A. (2018). *The Hero and the Grave*. McFarland & Company.

Vogler, C. (2009). *Yazarın Yolculuğu: Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları* (çev. Kenan Şahin). Okuyan Us yay.

Bölüm 3

Dergi Tasarımının Tarihsel Süreci; Avrupa'dan Amerika'ya Göç Eden Sanatçılardan Mehmet Fehmi Ağa Ve Alexey Brodovitch'in Dergi Tasarımına Etkileri

Bedia Zeynep ÇAKAR

Özet: Matbaanın bulunmasıyla birlikte Avrupa'da yayılmaya başlayan dergi, on beşinci yüzyılda bilimsel araştırmaları yaymak amacıyla kullanılmıştır. Dergi tasarımlarına, ilk olarak kitap katalogları gibi edebiyatın temellerini oluşturacak eleştiriler eklenmiştir. İlk süreli yayın olan "The Gentlemen's Magazine" 1931'de yayın hayatına başlayarak baskı teknolojisinin gelişimiyle birlikte birçok farklı dergi sayılarının artmasına da neden olmuştur. Sanayi Devriminin toplum ve aile hayatında yarattığı değişimler, okur-yazarlığın artması gibi etkenler dergiciliğin tanınmasında ve benimsenmesinde önemli bir etki oluşturmuştur. On dokuzuncu yüzyıla kadar dergi gelişimini sürdürmüştür. Bu süreye kadar dergi tasarımından bahsedilmemiş, gazete ve kitap arasında bir görüntüye sahip olmuştur. Toplumun bilgi edinme ve hobilerine cevap vermek üzere farklı konularla, farklı kitlelere cevap veren dergi tasarımı teknolojinin gelişimi, ürün maliyetinin düşmesi ve dağıtım ağının genişlemesiyle tasarlanmaya başlanmıştır. Çağdaş sanat akımlarından Fütürist sanatçılar, tipografisel yaklaşımlarla tipografiyi ilk kez görsel bir eleman olarak dergi tasarımında kullanarak tipografiye yeni bir bakış, bir hareket kazandırmıştır. 1920'lerin sonuna gelindiğinde ise sayfa tasarımına grid (ızgara) sistemi, kolaj ve fotomontaj teknikleri eklenmiştir. İkinci Dünya savaşı öncesi Avrupa'daki karışıklık, Avrupa'da yaptıkları tasarımlarla dikkat çeken birçok sanatçı, tasarımcı, yazar, düşünür gibi entelektüellerin Amerika'ya göç etmesine neden olmuştur. Sanatçılar, yirminci yüzyılın başında Avrupa'da başlayan modern hareketleri Amerikan kültürüne harmanlayarak gelişimine katkı sağlamıştır. Günümüze kadar gelen dergi tasarımı değişen dünyayla birlikte yeni kimlikler kazanarak, farklı grafik anlatımlarla sonsuz bir devinim yaşamaktadır. Çalışma, dergi tasarımının gelişim sürecini, Avrupa'dan Amerika'ya göç eden sanatçılardan Mehemed Fehmy Agha ve Alexey Brodovitch'in tasarımsal yaklaşımları ile dergi tasarımına yön veren çalışmaları, grafiksel anlatımları ele almaktadır.

Öğr. Gör. Bedia Zeynep Çakar
Ege Üniversitesi, Ege Meslek Yüksekokulu Grafik Tasarım Bölümü
bedia.zeynep.cakar@ege.edu.tr

Historical Process of Magazine Design; The Effects of Mehmet Fehmi Aga And Alexey Brodovitch on The Design of The Magazine The Artists Immigrant From Europe to America

Abstract: The journal, which started to spread in Europe with the invention of the printing press, was used to spread scientific research in the fifteenth century. Factors such as the changes created by the Industrial Revolution in social and family life and the increase in literacy significantly impacted the recognition and adoption of journalism. Criticisms forming the basis of literature, such as books and catalogs, were added to the magazine designs. The first periodical, "The Gentlemen's Magazine," started its publication in 1931, and the development of printing technology also led to an increase in the number of different magazines. The fact that the contents of the magazine cover many different topics that are informative and entertaining has caused such publications to enter homes.The magazine continued developing until the nineteenth century with an image between a newspaper and a book. The magazine design, which is a response to different subjects and audiences to respond to the society's information and hobbies, has begun to be designed with the development of technology, the decrease in product costs and the expansion of the distribution network. Futurist artists, one of the contemporary art movements, used typography as a visual element for the first time in magazine design with typographical approaches, bringing a new perspective and movement to typography.By the end of the 1920s, grid system, collage and photomontage techniques were added to the page design. With the changing world of magazine design, which has survived to the present day, new identities and different graphic expressions are experiencing a continuous movement. The turmoil in Europe before the Second World War caused many intellectuals, such as artists, designers, writers, and thinkers, to emigrate to America. Artists contributed to its development by blending modern movements that started in Europe at the beginning of the twentieth century with American culture.The study deals with the development process of magazine design, the design approaches of artists who immigrated from Europe to America, Mehemed Fehmy Agha and Alexey Brodovitch, and the works that shape the magazine design.

GİRİŞ

Dergi tasarımının gelişim süreci, matbaanın icadı ile başlamıştır. İlk dergilerin basımı, sadece metinlerin olduğu sayfaların bir araya getirilmesiyle gerçekleştirilmiştir. Ancak zamanla, dergi tasarımları görsel unsurların da kullanılmasıyla daha da gelişmiştir. 1800'lü yıllar sanayi devrimiyle birlikte toplumda derin değişikler yaşandığı dönem olarak tanımlanırken, bu değişimler teknolojik, sosyolojik ve sanatsal gelişimleri de beraberinde getirmiştir. Mimarideki gelişimler, fotoğraf makinasının

icadı, matbaanın gelişimi gibi pek çok önemli gelişimler yaşanmıştır (L,Kılıç. 2008: 300 – 306). Dergi tasarımının ilk gelişimi, 19. yüzyılın ortalarına kadar uzanmaktadır. Bu dönemde, dergilerde sadece metinler kullanılırken, sayfaların düzeni ve tipografisi daha da önem kazanmıştır. 20. yüzyılın başlarında ise, dergi tasarımı renkli baskı teknolojisinin gelişmesiyle birlikte büyük bir atılım yapmıştır. Dergi sayfalarına resimler ve grafikler de eklenmiş ve okuyucuların ilgisini çekmeye başlamıştır. 1950'lerde, dergi tasarımı daha da gelişerek, modern tasarım anlayışının öncülerinden biri haline gelmiştir. Bu dönemde, dergi sayfaları daha yaratıcı ve özgün bir hale gelmiş, tipografi de daha dinamik hale getirilmiştir. 1960'larda ise, popüler kültürün yükselişi ile birlikte dergilerin tasarımı daha da renkli ve canlı bir hale gelmiştir.

İkinci dünya savaşı ile Avrupa'daki karışıklık, askeri gücün her alanda egemen olması sanatı baskı altına alarak birçok sanatçının Amerika'ya göç etmesine neden olmuştur. Bunun sonucunda Avrupa'da yapılmış cesur atılımlar gerçeklik kazanarak Modern hareketlerin gelişmesine katkı sağlamıştır. Dünya savaşları nedeniyle Amerika'ya göç eden sanatçı ve tasarımcıların Avrupa'da başlamış olan modern hareketlerin Amerikan kültürüne harmanlayarak oluşturdukları yenilikler dergi tasarımında da gözlenmiştir. Bu anlamda Avrupa'dan Amerika'ya göç eden tasarımcılardan Mehmet Fehmy Aga ve Alexey Brodovitch'in gibi tasarımcıların dergi tasarımında çığır açan yenilikleri ve tasarımsal çözümlemeleri dikkat çekmiştir. Başlangıcından bugüne dönemin sanat akımları ve üslupları göz önüne alındığında, ekonomik, teknolojik gelişimle dergi tasarımının hızla değişim geçirdiği ve içinde bulunduğu dönemden izler taşıdığı gözlemlenmiştir.

Çalışma iki aşamada ele alınacaktır. İlk aşama, dergi tasarımının tarihsel süreci, ekonomik, sosyal ve teknolojik gelişmeleri ele alınmış olup, dergi tasarımının gelişiminde tasarımcı, sanat yönetmeni, sanat editörü gibi tasarımcı tanımlamaları yapılmıştır. Sanayi devrimi, Amerika'daki modernleşme süreci ve göç eden sanatçıların dergi tasarımına etkileninden bahsedilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise, Avrupa'dan Amerika'ya göç eden tasarımcılardan Mehmet Fehmy Aga ve Alexey Brodovitch gibi dergi tasarımının gelişim sürecine katkı sağlayan sanatçılar ve yaptıkları çalışmalar dönemleri baz alınarak incelenmiştir. Çalışma dergi tasarımının tarihçesi ve gelişimi hakkında literatüre katkı sunarken, tasarımcılar, yayıncılar ve diğer profesyonellere Aga ve Brodovitch'in tasarım felsefelerini, yaklaşımlarını ve dergi tasarımında kullandıkları teknikleri inceleyerek, dergi tasarımı konusunda yeni fikirler ve perspektifler sunması açısından önem taşımaktadır.

YÖNTEM

Bu çalışmada Aga ve Brodovitch'in tasarım felsefeleri ve yaklaşımlarına ilişkin veriler literatür taraması ile toplanmıştır. Araştırma evrenini, dergi tasarımı alanındaki tarihsel ve güncel dergi tasarımları oluşturmaktadır. Mehmet Fehmy Aga ve Alexey Brodovitch'in dergi tasarımı alanındaki etkilerini ve katkılarını analiz etmek üzere amaçlı örneklem yöntemiyle Aga ve Brodovitch' ait dergi tasarımları seçilmiş ve analiz edilmiştir.

Araştırma Modeli

Araştırma modeli, araştırmanın amacına uygun toplanan verilerin çözümlenebilmesi için düzenlenmesidir. Nitel araştırma, niteliksel verilerin toplanması, analizi ve yorumlanması yoluyla bir araştırma sorusuna cevap aramayı amaçlayan bir araştırma modelidir (Merriam, S. B. 2009). Araştırmanın amaçlarına, sorularına, hipotezlerine ve verilerin toplanması, analizi ve yorumlanmasına ilişkin stratejilere dayanarak tasarlanır (Creswell, J. W. 2014). Çalışma nitel araştırmanın tasarımı, veri toplama yöntemleri, analiz teknikleri ve sonuçların öznel yorumlanması şeklinde ele alınmıştır.

Evren Örneklem

Evren, incelenen bir konuyla ilgili tüm özellikleri içeren kapsamlı bir kümedir. Örneklem ise, belirli bir araştırma veya inceleme için seçilen ve evrenin bir alt kümesini temsil eden bir grup veya örneklem birimidir. Örneklem, genellikle evreni temsil ederken daha küçük ve daha yönetilebilir bir küme oluşturmak için seçilir. (Yıldırım, A., & Şimşek, H. 2016). Araştırmanın evreninde dergi tasarımının tarihçesi ve gelişimi hakkında literatüre katkı sunarken, araştırmanın örnekleminde Aga ve Brodovitch'in dergi tasarımına önemli katkı sağlayan iki sanatçının çalışmaları, üslupları ve tasarım kimlikleri ele alınmıştır.

Veri Toplama Araçları

Çalışmada doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Konu ile ilgili detaylı literatür taraması yapılarak, doküman analizi ile yorumlanmıştır. Doküman analizi yöntemi; incelenen konunun ayrıntılı taranarak çıkan bilgiler doğrultusunda yeni bir bütünlük oluşturulmasıdır (Patton, M. Q. 2014).

Veri Analizi

Veri analizi, bir veri setindeki bilgileri anlamak, organize etmek ve yorumlamak için kullanılan bir süreçtir. Bu süreç, bir araştırma veya inceleme için toplanan verilerin anlamlı hale getirilmesini sağlar. Veri analizi, araştırmacıların elde ettikleri verileri anlamalarına, keşfetmelerine

ve sonuçları yorumlamalarına yardımcı olur (Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. 2013). Çalışmada betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır.

Araştırma Etiği

Araştırma sürecinde "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" çerçevesinde hareket edilmiştir.

DERGİ TASARIMI VE TARİHSEL GELİŞİM SÜRECİ

Dergi tasarımın tarihine bakıldığında, gazete ve kitap görüntüsünden farklı; yazıyla resmin birlikte olum çabası içinde görülmektedir. İlk yayınlandığı an itibariyle tüketilme süresi de gazete ve kitaptan daha farklılık göstermekteydi. İçeriğinde yer alan başlıklar, metinler ve resimler farklı konumlanmaktadır. Metinler bir ya da iki sütün halinde sayfada yer alırken, resimler sayfanın ortasında yazılar ise sağ ve sol tarafa eşlik etmektedir. Resim ile yazı çok nadir bir arada kullanılmaktadır.

1731 yılında Amerika'da yayınlanan "The Gentlemen's Magazine" dergi adını alan ilk olarak yayıncılığını Edward Cave yapmıştır (A.Grossman. 1992, s:12).


The Gentleman's Magazine:

ST JOHN'S GATE.

For MAY 1759.

CONTAINING,

By SYLVANUS URBAN, Gent.

LONDON:

Resim 1. The Gentlemen's Magazine, 1731

Avrupa'da aynı yıllarda toplumun dikkatini çekecek bilimsel ve eğlendirici olarak farklı dergilerde yayınlanmıştır. Yine aynı yıllarda edebiyat dergilerinin adımları atılırken, bu dergiler ile birlikte yeni sanat ve edebiyat akımlarının doğmasına zemin hazırlanmıştır. On sekizinci yüzyıla gelene kadar ki sürede bugün bile benzerleri olan bilim ve edebiyat dışında farklı konuları ele alan dergilerin olduğu görülmüştür. Teknolojinin henüz gelişmediği, dağıtım organlarının düzenlenmediği, okur-yazarlık oranının

çok düşük olduğu dönemde dergi tanımı çok gelişme gösterememiştir. Okuryazarlık oranının artması ile birlikte merak uyandıran, bilgi veren içeriklerin oluştuğu okuyucuyu aydınlatan yayınlar ortaya çıkmıştır. Bunlar; 1704-1713'de İngiltere'de Review, 1709-1711 The Tatler, 1711-1714 Spectator. Almanya'da daha çok edebiyat dergileri gözlenmiştir. Bunlar; 1785-1849 Allegemeine Literatur Zeitung, 1789-1800'lerde Goethe'nin çıkarmış olduğu Propylaen. Amerika'da ise 1787-1793 Museum, 1709-1797 New-York Magazin dergileri yayınlanmıştır (Ana Britannica. 1987: 162).

Dergilerde kullanımaya başlanan bir başka tasarım öğesi olan illüstrasyonların tahta kalıplar ile basılması zor ve maliyetli bir iş olarak görülmektedir. Görsel yaratıcılıkta da teknoloji çok fazla gelişmediğinden harf kalıpları, baskı presleri ve kağıtlar İngiltere'den ithal edimiş buda maliyetin artmasına neden olmuştur. Amerikan dergi yayıncılığının ilk dönemlerinde baskı ve illüstrasyonların röprodüksiyonlarının kalitesinin kötü olmasından dolayı baskılar, ağaç baskı ile çoğaltılmıştır. "Royal American Magazine", Amerikan dergi yayıncılığında düzenli illüstrasyon kullanan ilk dergi konumuna gelmiştir. Böylece illüstrasyon öğesi ilk kez bir derginin tamamlayıcı elemanı olarak kullanılmıştır (A.Grossman. a.g.y., s:12). Dergi tasarımında Moda ile ilgili llüstrasyonlara yazıdan daha fazla yer veren 1836-1898 yayınlanan "Godey's Lady's Book" dergisi de çok yüksek tirajla büyük başarı sağlamış dergiler arasında yer almıştır.





Resim 2. Royal American Magazine, 1774 **Resim 3.** Godey's Lady's Book, 1836

Avrupa'da baskı tekniği ile çok sayıda farklı resimli dergiler yayınlanmıştır, L'illüstration in Paris, Die illstrierte Zeitung. Amerika'da ise Illustrated Newspaper ve Harper's Weekly dergileri örnekler arasında yer almaktadır (A.Grossman. a.g.y., s:13).

İlk baskısı 1867'de olan ve günümüze kadar ulaşan Harper's Bazaar, dergi, moda, güzellik ve yaşam tarzı konularında kapsamlı bir içerik

sunmaktadır ve moda endüstrisinde bir otorite haline gelmiştir. Yıllar boyunca, Harper's Bazaar dünyanın en etkili moda tasarımcıları, modelleri ve ünlüleri ile birlikte çalışarak, moda ve stil konusunda ilham kaynağı olan bir dergi olmuştur. Vogue dergileri bu dönemde yayınlanmış dergiler olup, edebiyat, moda, bilim, çocuk gibi farklı birçok konuyu ele alan kolay okunan dergiler olmuştur. İngiltere'de, Fransa'da, İtalya'da düşün ve edebiyat gibi dergiler yayın hayatına girmiştir. Dergi tirajlarının artması rekabet ortamı oluşturmuş, reklam vermek isteyenlerin dergilere olan ilgisi artınca dergiler renkli basılmaya, sayfa düzenlemeleri gibi tasarımsal yaklaşım zorunlu hale gelmişti. Bu durum derginin devamlılığını ve sayfalar arası bütünlüğü de beraberinde getirmiştir.

Renkli baskının ardından taşınabilir fotoğraf makinasının icadı haber dergiciliği tanımını ortaya çıkarmıştır. Televizyonun yaygınlaşması, bilgi akışının hızlanması dergiciliğin habere yetişmesini zorlaştırmıştır. Farklı meslek grupları, eğlence, merak uyandıran konular farklı dergi tarzlarının ortaya çıkmasını neden olmuştur. (H. Steven, A. Fink, 1993). Dergi tasarımı, farklı birçok hedef kitleye ulaşabildiği gibi ajanslar ve reklam veren kurumlar tarafından da cazip hale gelmişti bu yüzden dergiler içerik bakımından kendini zenginleştirebilmek adına tasarımda, görsel doneleri tanımlamak zorunda kalmıştır.

Sanayi Devrimi ve Amerika'ya Göç

On sekizinci yüzyılın ikinci yarısında İngiltere'de başlayan, yeni buluşların üretime etkisiyle buhar gücüyle çalışan makinelerin makineleşmeyi tetiklemesi ve ortaya çıkarması sonucu yaşanan gelişmeler sanayi devrimin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu dönem sanayileşmenin hızlandığı, toplumsal değişikliklerin yaşandığı, okuryazar oranının arttığı, yeni yaşam biçimlerinin ortaya çıktığı bir dönem olmuştur. İlk olarak İngiltere'de başlayan daha sonraları Kuzey Avrupa ve Kuzey Amerika'ya yayılan devrim tüm sektörlerde görülmeye başlanmış, sanatsal faaliyetlerde de önce İngiltere olmak üzere Fransa ve daha sonraları Amerika'da benimsenmiştir. Sanayileşme beraberinde deniz ticaretini de getirdiği için sipariş sonrası üretilen işler Amerika'ya gemi yoluyla getirilirken sonrasında İngiltere ve Paris'te eğitim gören sanatçıların göç etmesinde etkin rol oynamıştır (Uludağ. 1997). Tekniğin gelişimi ile büyük bir aşama kaydeden Sanayi devrimi, sadece tekniğin değil aynı zamanda insanlık tarihinin de başlangıcı olmuştur (İpşiroğlu, N., İpşiroğlu, M. 1991, s:13-16).Bu dönemde, üretim süreçlerindeki gelişmeler, ürünlerin daha hızlı ve daha ucuz bir şekilde üretilmesine olanak sağlamıştır. Bu gelişmeler, birçok alanda olduğu gibi dergi tasarımında da etkili olmuştur.

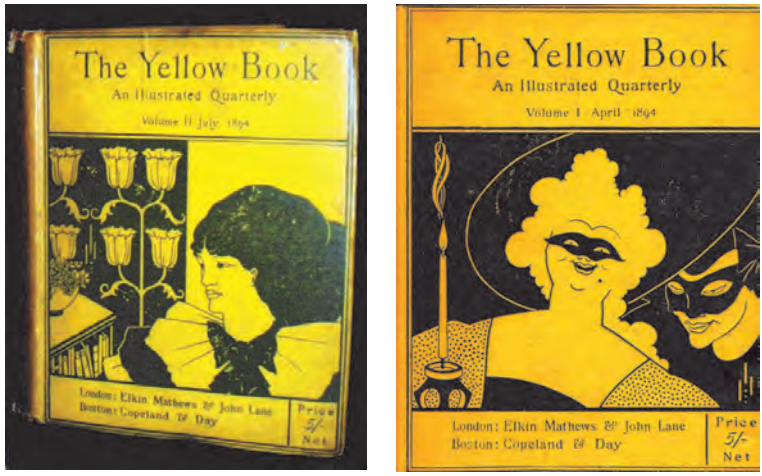
Gelişen teknoloji ile dergiler birçok sahada toplumu karşılamıştır. Bu dönemde, dergilerin içeriği ve tasarımı, sadece birkaç sayfadan oluşan basit broşürlerden, daha görsel ve gösterişli yayınlara doğru evrilmiştir.

Sanayi Devrimi, matbaa teknolojilerindeki gelişmeleri hızlandırdığı için, daha kaliteli baskılar ve daha karmaşık tasarımlar mümkün hale gelmiştir. Yayıncılar fiyat düşürerek, tirajlarını arttırarak oluşan yeni meslek gruplarıyla farklı kitlelere ulaşmayı amaçlamıştır. Sanayi Devrimi döneminde, dergi tasarımında özellikle üç şey öne çıkmaktadır: Tipografi, görsel tasarım ve fotoğrafçılık. Önceden, dergilerin çoğu siyah beyaz baskılarla yayınlanmıştı. Ancak daha sonra renkli baskılar mümkün hale geldi ve dergiler, görsel açıdan daha çekici hale gelmiştir.

Birinci Dünya Savaşından sonra toparlanmaya çalışan ülkeler, İkinci Dünya Savaşı'nın patlak vermesiyle büyük bir yıkım yaşamıştır. Avrupa'nın sanat anlamındaki yeri, Paris'in sanat anlamındaki öndeliği savaşla birlikte büyük bir çöküş yaşamıştır. 1930'ların sonlarına doğru gelindiğinde Nazilerin Bauhaus okullarını kapatması ve yükselen terör eylemleri, Avrupa'daki sanatçıların ve sanat kavramının üzerinde büyük bir baskı oluşturarak, ülkelerdeki sanatçı ve entelektüellerin Batı'ya kaçmasına neden olmuştur. Avrupa'daki pek çok sanatçı atılımlarını Amerika'da kalarak, gerçekleştirmek istemişti. Bu modern hareketin başlangıcı olmuştur (Lynton, 2009, s:226). İlk olarak bu modern hareket Amerika'da çok iyi karşılanmamış modernleşme hareketini benimseyen Amerikalıların 1913'te New York'ta açmış oldukları "Armony Show" büyük bir protestoyla kapatılmıştır. Avrupa'da yaşanan politik olayların ağır bir şekilde devam etmesi ülkeyi terk eden sanatçı ve entelektüellerin Amerika'ya göç ederek modernizimin gerçekleşmesine katkı sağlaması ile beraber farklı disiplinlerin ve farklı sanat anlayışlarının sentezlenebileceğini göstererek, göçlerle birlikte gelen tasarım ve sanat merkezi artık Avrupa'dan Amerika'ya yönlenmiştir (Bektaş, 1992, s:25-26).

Amerika'daki Modernleşme Süreci: Avrupa'dan Amerika'ya Göç Eden Sanatçıların Dergi Tasarımına Etkisi

Matbaanın bulunması Avrupa'da ortaya çıkan basılı yayın organlarından olan dergi tasarımının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Zaman içerisinde dergi tasarımı, Endüstri devriminin gelişimi ile teknolojinin gelişmesi, okur-yazar oranının artması, toplumu bilgilendirici ve eğlendirici birçok farklı içerikle evlere girmesine neden olmuştur. İlk olarak ahşap kalıplarla basılan maliyeti artan dergiler makineleşmenin gelmesi ile birlikte hızla gelişim göstermiştir (Tuncay, 1998; Şenocak, 2014). Baskı tekniğinin gelişmesi, sanayi devriminin yaşanmasıyla hızlanmış ve çok az zamanda çok sayıda baskı üretimi sağlanmıştır. Sanayi devrimi sonrası Arts&Crafts hareketinin başlamasıyla dergi tasarımı tekrar ele alınmış, süreli yayının "art editor'ü olan Abrey Beardsley 1894'de yazın ve sanat dergisi olan "The Yellow Book" ile tanınmıştır. The Yellow Book sarı renkli kapak tasarımı ile Lodra'da yenilik ve ahlaka aykırılığın sembolü olmuştur (D.Bektaş. 1992, s:25)



Resim 4. The Yellow Book, 1894

Arts and Crafts hareketi Sanayi Devrimine karşıt bir tavırla ortaya çıkan zanaat ve el sanatlarının gerekliliğini vurgulamış bir sanat hareketidir. Dönemin tasarımcıları arasında yer alan William Morris, kitap tasarımı ve tipografiye yenilik kazandırmıştır. 1890 – 1910 yılları arasında ortaya çıkan Art Nouveau sanat akımı ise makineleşmeyi eleştirel bir bakış açısıyla ele alarak tasarımlarda dekoratif bir üsluba yer vermiştir.

Bu üslup dergi tasarımlarını da etkilemiş sayfalar arası süslemeler, resimli afişler ön planda kullanılmıştır. "Harper's ve Century" gibi dergilerde yer alan resimli afiş tasarımları gibi Art Nouveau'nun Amerika'daki başlangıcına etki eden Will brandley "The Chap Book" ve "The Inland Printer" gibi dergilerin illüstrasyon, kitap tasarımı ve basımı, harf, karakter gibi farklı birçok alanda çalışarak Yirminci Yüzyılın dergi tasarım anlayışına öncülük etmiştir (Bektaş. 1992, s:25).



Resim 5. The Chap Book



Resim 6. The Inland Printer
Will Brandley, 1895

Yirminci Yüzyılın başlarında Avrupa'da başlayan Fütürizm, Dadaizm, Kübizm, konstrüktivizm, Sürrealizm gibi modern sanat akımlarıyla gelen devrim niteliğindeki sayfa tasarımı ve tipografik gelişmeler dönemin grafik tasarımını da etkisi altına almıştır (Becer, 2002). Avrupa'dan Amerika'ya göç eden tasarımcılar Amerikan kültür anlayışını harmanlayarak tipografik sayfa düzenlemelerinde kullandıkları boşlukları dinamik ve modern etkiler ile öne çıkarmışlardır (Novin, 2010). Modern hareketlerin etkileri ile dergi tasarımlarındaki hızlı gelişmeler, yüksek tiraja sahip olan dergilerin kitleler tarafından benimsenmesine neden olmuştur. Avrupa'dan Amerika'ya göç eden grafik tasarımına öncülük eden sanatçılardan Mehemed Fehmy Agha, Alexey Brodovitch gibi sanatçılar Fransa'da eğitim görmüş ve moda dergilerinin sayfa tasarımında uzmanlaşmış, modern anlayışın benimsenmesine büyük katkı sağlamışlardır (Bektaş, 1992). Sayfa tasarımlarına yenilik getiren sanatçılar, tipografik sayfa tasarımları gibi görsel ve tipografiyi bir bütün olarak kullanmışlardır. Tasarımda yaratılan boşluklar dinamik bir öğe olarak tanımlanmıştır. Geleneksel üsluptan çıkıp farklı formlarda değişikliklere gidilerek boşluklar, dinamik bir öğe şeklinde ele alınmıştır. Tüm bu tasarımsal yenilikler Amerika'daki tutucu tavrı yıkarak reklam şirketlerini harekete geçirmiş Amerika'da modern anlayışın benimsenmesine neden olmuştur. Avrupa'dan Amerika'ya göç eden tasarımcılar, dergi tasarımında etkin rol oynamış, günümüze kadar gelen farklı tasarım anlayışını getirmişlerdir.

Mehmet Fehmy Agha

Avrupa'dan Amerika'ya göç eden sanatçılardan biri olan Mehemed Fehmy Agha, Rus – Türk kökenli bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelmiştir. Kiev'de sanat eğitimi alarak, sonraları Paris'e yerleşmiştir. Alman Vogue dergisinin tasarımını yapan Agha 1928-1942 yılları arasında Vogue'un tasarımlarını yapmış, Avrupa'da Modern hareketlerin tasarımsal ayağını Amerikan dergi tasarımına taşımıştır (Lıvıngstone Alan, Isabella. 1994, s:32).





Resim 7. Vogue Dergisi Kapak, 1930 **Resim 8.** Vanity Fair Magazine

Agha, sıradan bir tasarımcı olmadığını teknik ve bilimsel bilgileriyle kanıtlamış olup, tipografi ve fotoğrafı etkili bir şekilde kullanan tasarım dilini yenilikçi tasarım anlayışıyla yoğuran bir Amerika'da etkin bir tasarımcı olmuştu (William, 1991; Bektaş, 1992).

Agha, Vogue dergisinde tipografiyi sadeleştirerek tasarımlarda belli bir sistem yaratmıştı. Sütun arası boşlukları ve sayfa arasındaki boşlukları genişleterek, sütunları dış çizgilerinden arındırmış, başlıkları küçültmeye giderek boşluk içinde küçük puntoyla yazılmış başlıkların daha etkili olacağını göstermiştir. Böylelikle dergi tasarımlarında boşluğu bir tasarım öğesi olarak kullanan tasarımcılardan biri olmuştur(William, 1991, s: 48). Görsel ve metin arasındaki ilişkiyi oldukça sade bir şekilde kullanarak, deneysel ve yenilikçi tasarım anlayışıyla adından sıkça söz ettirmiştir.



Resim 9. Mehmet Fehmy Agha, Vanıty Fair



Resim10. Mehmet Fehmy Agha



Resim11. Mehmet Fehmy Agha Sayfa Tasarımları



Resim12. Mehmet Fehmy Agha Sayfa Tasarımlar

Öztuna'nın belirttiği gibi Mehmet Fehmy Agha tasarımlarında konstrüktivizmin sade ve yalınlığını, Art Deco'nun hareketli yapısını bir arada kullanarak, tipografiği asimetrik biçimde yerleştirmesi dergi tasarımına yeni bir soluk getirmiştir. Metinlerde genel olarak serifsiz yazı karakteri olan "Futura" fontunu kullanmış, başlıklarda küçük harflere yer vermiştir (Öztuna. 2009, s:29).

Agha, sayfa tasarımlarında yer alan fotoğraf biçimlemesinde de farklılıklara giderek, silme fotoğraflar, şipşak çekilmiş moda fotoğrafları, sayfanın dışına taşmış fotoğraflar, metinler ile bütün bir şekilde hareket eden fotoğraflarla tarzını yansıtan tasarımlar yapmıştır. Amerikan dergi tasarımında yapmış olduğu bu yenilikçi tavırla tasarım anlayışına yeni bir soluk getirmiş, ilk sanat yönetmeni unvanının da sahibi olmuştur. Mehmet Fehmy Aga, Vanity Fair dergisinde yer verdiği zaman zaman illüstratif, zaman zaman fotografik kapak tasarımlarıyla da politik ve sosyal konulara değinerek, adını sıkça duyurmuştur. 1943 yılına kadar bu dergide sanat yönetmenliğine devam ederek kapak tasarımı ve sayfa tasarımlarındaki özgün, modern tasarım anlayışıyla tasarımcıları etkilemiş, dönemin dergi anlayışına yön vermiştir (Remington. 2003).



Resim 13. Mehmet Fehmy Agha, Vanity Fair Dergi Kapak Tasarımları

Avrupa'dan Amerika'ya göç eden ve dergi tasarımında modern üslubu ve yenilikçi tavrıyla bilinen bir başka tasarımcı olan Alexey Brodovitch'tir. Rusya'da dünyaya gelen Brodovitch, eğitim hayatı için ailesiyle birlikte Paris'e yerleşerek hayatına orada devam etmiştir. Önceleri sahne tasarımcısı olarak hayatına devem eden sanatçı, sanatçılar için düzenlenen bir balo afişi olan "Bal Banal" (Bkz Resim 11) adlı afişle birincilik ödülü alarak Grafik Tasarımcı olarak adını duyurmuştur (Yılmaz, s:113). Brodovitch, 1930'da Amerika'da eğitimci olarak çalışmaya başlayarak hızlı bir şekilde tasarım dünyasında adını duyurmuş böylelikle Harper's Bazaar dergisi editörünün dikkatini çekerek derginin sanat yönetmeni olarak çalışmasını istemiştir. Böylelikle Brodovitch çok uzun yıllar çalışmalarına devam etmiş, sanatsal bakış açısını Amerikan kültürü ile harmanlayarak modern tasarım anlayışıyla birleştirmiştir (Tuncay, 1998).



Resim 14. Alexey Brodovitch "Bal Banal" Afiş Tasarımı

Brodovitch, minimalist bir yaklaşımla etkili ve ekonomik bir tavırla sayfa tasarımlarına yeni bir soluk getirmiş, sayfa bütününde yazı sütunlarını hareketli bir şekilde yerleştirerek metinsel değerleri tasarımsal bir parça olarak çözümlemiştir. Sayfaları karşılıklı gelecek şekilde tasarlayarak birbirinin devam niteliğinde kullanmış, fotoğraflarda alışılmadık çekim açıları ve etkileyici kadrajlar yaratmıştır (Ayıkol, 2014).



Resim 15. Harpers' Bazaar Dergisi, Tasarımcı Alexey Brodovitch, 1948.



Resim 16 - 17. Harpers' Bazaar Dergisi, Tasarımcı Alexey Brodovitch



Resim 18. Harpers' Bazaar Dergisi, Tasarımcı Alexey Brodovitch

Sayfa tasarımlarında kullandığı farklı fotoğraf kullanımı kimi zaman dekupe ederek kimi zaman tekrar ettirerek, sayfadan taşırma, kontrast bölünmeler, farklı perspektif anlayışıyla tasarımlarıma canlılık ve hareketlilik kazandırmıştır. Brodovitch'in sayfa düzenlemesinde kullandığı boşluk alanlar tasarıma dinamik ve kontrast değerler oluşturmuştur. Tasarımlarında genellikle Bodoni yazı fontunu kullanmış, fotoğraf, illüstrasyon gibi öğeleri tipografik bir unsur gibi bütünleştirmiştir (Öztuna, 2009). Tasarımlarında kullanacağı fotoğraflar için dönemin başarılı fotoğrafçılarıyla çalışmış, bir çok tasarımcı ve fotoğrafçıyı piyasaya kazandırmış, farklı dergilerde sanat yönetmenliği yapmıştır (Öztuna, 2009).



Resim 19. Harpers' Bazaar Dergisi, Tasarımcı Alexey Brodovitch, 1930

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Sanayi Devrimi'nin gelmesi beraberinde getirdiği makineleşme baskı işlemlerinde büyük ve köklü değişikliklere neden olmuştur. Önceleri uzun, meşakkatli ve maliyetli olan baskı süreçleri kısa zamanda hızlı ve ucuz bir şekil almıştır. Endüstri devrimiyle okuma – yazma oranlarının artması, farklı iş sahalarının ortaya çıkması, iş gücünün yerini makinelerin alması, sosyal alanların çıkması ve kadının toplum içindeki rollerinin değişmesi gibi pek çok değişiklikler tasarım alanlarında hızlı gelişimlere neden olmuştur. İş gücünün yerini makinelerin alması boş zaman kavramının ortaya çıkmasıyla dergilerin evlerin içine girmesine ve farklı alanlarda, farklı kitlelere ulaşmasına neden olmuştur. Bu anlamda bir çok grafik tasarım alanları ve grafik ürünler ortaya çıkmasıyla beraber dönemin basılı yayını olan dergi tasarımları da oldukça popüler bir kavram olmuştur. Farklı alanlara, farklı kitlelere göre çeşitlilik gösteren dergiler toplumu bilgilendiren, eğlendiren, yaşam tarzını etkileyen önemli bir unsur haline gelmiştir. Dergilerin bu denli ön plana çıkması bu dönemde farklı tasarımcılarında ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Editörlerin, yapımcıların tasarıma önem vermeleri ve farkındalığı arttıracak, yenilikçi, dinamik buldukları kişilerle çalışmak isteyişleri tamda bu dönemde Avrupa'daki siyasi olayların yaratmış olduğu karışıklıklardan kaçan sanatçıların Amerika'ya göç etmeleri sonucu modern hareketin bu sanatçılarla başlaması ve tasarıma yön vermesine neden olmuştur. Amerika'nın modernizime karşı sert tutumu Avrupa'dan Amerika'ya göç eden sanatçıların Avrupa'da var olan sanat akımlarından etkilenerek Amerikan kültürünü sentezleyerek yarattıkları sanat anlayışıyla bambaşka tasarım işlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Dönemin önemli bir yayın aracı olan dergiler, isimlerinden sıkça bahsedilen ve

dergi tasarımlarına yeni bir soluk getiren Avrupa'dan Amerika'ya göç eden tasarımcılardan olan Mehmet Fehmy Agha ve Alexey Brodovitch'in farklı tasarımsal bakış açılarıyla yeni bir yol almıştır. dergi tasarımında fotoğrafı öne çıkaran bir yaklaşım benimsedi. Fotoğrafları, dergi sayfalarında diğer içeriklerden ayırt etmek için özel bir yerleştirme yöntemi kullandı. Tasarımcılar, tasarımlarında fotoğrafı büyük boyutlu ve geniş bir şekilde kullanılıyordu Brodovitch ve Agha tipografiyi de önemli bir tasarım elemanı haline getirdi. Dergi sayfalarındaki yazıları, alışılmışın dışında düzenledi. Yazıları diğer tasarım öğeleriyle uyumlu hale getirdi. Böylece, yazılar ve görseller birbirini tamamlayan bir tasarım haline getirildi. Brodovitch ve Agha, ayrıca sayfa düzeninde de yenilikçi bir yaklaşım benimsedi. Sayfa düzeninde, sıradışı bir düzenleme yöntemi kullanarak görsel hiyerarşi oluşturdu. Bu sayede, sayfalar daha çekici bir hale geldi ve okuyucuların dikkatini çekti.

Bu tasarımcılar, dönemin güzellik ve moda değerlerinin ön planda olduğu popüler kültürün öne çıktığı dönemde Avrupa'da benimsedikleri tasarım anlayışını Amerikan kültürüyle harmanlayarak dergi tasarımında ilklere imza atmışlardır. Agha ve Brodovitch konstrüktivizmin sadeliği, Art Deco'nun hareketliliğini tasarımlarına yansıtarak minimalist bir tasarım anlayışını yakalamışlardır. Tasarımlarında oluşturdukları yalınlıkla, görsel ve tipografiyi birleştirerek dinamik bir bütünlük sağlamışlardır. Bu modern yaklaşım okuyucunun da modernizmi benimsemesini sağlamıştır. Tasarımcılar geleneksel üsluptan modern tarzdaki geçişlerinde kapak tasarımlarından, sayfa iç tasarımlarında kullandıkları farklı düzenlemelerle; tipografik düzenlemeler, etkili fotoğraf kullanımlarıyla dikkatleri üzerlerine çekmiş, farklı tasarımcılara ilham kaynağı olmuşlardır.

Brodovitch'in ve Agha'nın dergi tasarımına etkisi, bugüne kadar sürüyor. Dergi tasarımcıları, bu sanatçıların yenilikçi tasarım yaklaşımını benimseyerek, sayfa düzeni, tipografi ve fotoğraf kullanımı konularında onların öncülüğünde ortaya çıkan fikirleri geliştiriyorlar. Brodovitch'in ve Agha'nın tasarım yaklaşımları, grafiksel üslupları dergi tasarımı alanında bir devrim yaratmıştır ve günümüzde hala önemini korumaktadır.

Çalışma dergi tasarımcılar, yayıncılar ve diğer profesyonellere Aga ve Brodovitch'in tasarım felsefelerini, yaklaşımlarını ve dergi tasarımında kullandıkları teknikleri inceleyerek, dergi tasarımı konusunda yeni fikirler ve perspektifler sunması açısından önem taşımaktadır.

KAYNAKÇA

Ayıkol, Aysel. (2014). Dergi Tipografilerinin Kıyaslamalı İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

L. Kılıç, Zaman çizelgesi için bkz. Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi,

Dost Kitapevi Yayınları, Ankara, 2008, s. 300- 306.

Ana Britannica, Cilt:VII, Ana Yayıncılık, İstanbul, 1987, s.162.

Heller Steven, Anne Fink. Covers and Jackets, PSB, New York, 1993.

Alvin Grossman, "Historische Rückblende" in Graphis Magazindesign 1, Graphis Verlag AG, Zürih, 1992, s.12.

Dilek Bektaş, Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1992, s:25.

Uudağ, Kemal. (1997). Sanat Ve Endüstride Üretim Mantığı, Sanayi ve Sanat, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.

İpşiroğlu, N. and İpşiroğlu, M., Sanatta Devrim, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1991, s.13-16.

Lynton, Norbert. (2009). Modern Sanatın Öyküsü. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Becer, Emre (2002). İletişim ve Grafi k Tasarım. Ankara: Dost Yayınevi.

Lıvıngstone Alan, Isabella. Encyclopedia of Graphıc Desıgn and Desıgners, The Thames and Hudson, Londra, 1994, s:32

William, Owen. Magazine Desing. Londra: Laurence King Ltd. 1991, s: 31-32.

Öztuna, Hacı Yakup (2009). Dergi Tasarımında Büyük Dönüşüm İlk Sanat Yönetmeni; Mehemed Fehmy Ağa, Grafik Tasarım Dergisi s:29.

Remington, Roger (2003). American Modernism Graphic Desing, 1920 to 1960.London: Laurence King Publishing.

Şule Yılmaz. Avrupa'dan Amerika'ya Göç eden Roman Trytov _Erte_, Alexey Brodovitch, Mehemed Fehmy Agha'nın Modernlesme Sürecinde Grafik Tasarım ve Dergi Tasarımı Anlayışına Etkileri. İstanbul Aydın Üniversitesi , İstanbul. S:111.

Tuncay, A. M. (1998). Dergi Tasarımı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Merriam, S. B. (2009). Qualitative research: A guide to design and implementation. John Wiley & Sons.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Seçkin Yayıncılık.

Patton, M. Q. (2014). Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice. Sage Publications.

Elektronik Makale ve Yayınlar

Novin, G. (2010). A History of Graphic Design: Chapter 58;(a) History of Layout Design and Modern Newspaper & Magazins. Layout Design in 20th century. (b) History of Layout Design and Modern Newspaper & Magazins. The American layout design revolution , http://guity-novin.blogspot.ca/2012/04/modernnewspaper- magazine-layouts.html#Twelve.(Erişim tarihi : 29.03.2023)

Görsel Kaynakça

Resim 1 The Gentlemen's Magazine, 1731

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Gentleman%27s_Magazine

Resim 2 Royal American Magazine, 1774

https://en.wikipedia.org/wiki/Royal_American_Magazine

Resim 3 Godey's Lady's Book, 1836

https://en.wikipedia.org/wiki/Louis_Antoine_Godey

Resim 4 The Yellow Book, 1894

https://brightonmuseums.org.uk/discovery/history-stories/aubrey-beardsley-never-judge-a-book-by-its-yellow-cover/

https://go.distance.ncsu.edu/gd203/?p=24817

Resim 5 The Chap Book, Will Brandley

https://www.metmuseum.org/art/collection/search/339044

Resim 6 The Inland Printer

https://www.museunacional.cat/en/colleccio/inland-printer-june-1894/william-henry-bradley/004294-c

Resim 7 Vogue Dergisi Kapak

https://archive.vogue.com/issue/19381015

Resim 8 Vogue Dergisi Kapak, July- 1932

https://www.pinterest.com/pin/86483255325422212/

Resim 9. Mehmet Fehmy Agha, Vanıty Fair

https://twitter.com/Pollen_Studio/status/1201912662625521664/photo/1

Resim 10 Futura Font.

https://archivalproject.school.blog/2018/12/05/vanity-fair-mehemed-fehmy-agha/#jp-carousel-70

Resim 11 olacak Mehmet Fehmy Aga Sayfa Tasarımları

https://digitalcollections.rit.edu/luna/servlet/detail/RIT~3~3~248~11149:Scrapbook-of-collected-writings-by-%3Fsort=title%252Ccreator%252Ctype&fullTextSearch=fullTextSearch?qvq=q%3Aagha%3Bsort%3AtitleIT%7E3%7E3&mi=0&trs=1&cic=RIT%7E3%7E3

Resim 12 Fanity Faır Dergi

https://jfarrellstudio.wordpress.com/2011/11/17/design-profile-mehemed-fehmy-agha-and-the-spread/

https://www.flickr.com/photos/20745656@N00/2124170354

Resim 13 Alexey Brodovitch "Bal Banal" Afiş Çalışması

https://www.artnet.com/artists/alexey-brodovitch/bal-banal-8rSHqZWHhzPXwnoPvxyiYQ2

Resim 14 -15 Alexey Brodovitch , Harper's Bazaar Dergi iç sayfalar

http://www.designishistory.com/1940/alexey-brodovitch/

Resim 16 Alexey Brodovitch , Harper's Bazaar Dergi iç sayfalar

https://museum-gestaltung.ch/en/ausstellung/alexey-brodovitch-der-erste-art-director/

Resim 17 Alexey Brodovitch , Harper's Bazaar, 1930.

https://igetakickoutofyou.me/2013/09/04/a-brodovitch-legacy/

Bölüm 4

Kültür-Sanat Posterlerinde Minimalizm: Stephan Bundi Poster Analizleri

Gürkan GÖKAŞAN

Özet: Sanat, iletişim ve tasarım kavramlarının birbirleri ile olan ilişkileri aracılığıyla, Grafik Tasarım ürünlerinden poster/afiş tasarımının toplumsal, sanatsal, ticari ve politik amaçlar için kullanılabilmesine olanak sağlamıştır. Böylece Grafik Tasarım; Sanat, Tasarım ve İletişim disiplinlerinin bir arada kullanılarak harmanlandığı bir alan olarak günümüzde önemli bir yere sahip olduğu gerçeği aşikârdır. Öte taraftan hem Grafik Tasarım ürünlerinden olup hem de en yaygın kullanılan iletişim araçlarından biri olan Poster veya Afişin görsel kodlar aracılığı ile izleyiciye verilmek istenen mesajı gerek direkt, gerekse de dolaylı olarak iletebilme özelliğine sahip olduğu da bilinmektedir. Yapılan çalışma kapsamında "belirli bir mesajı iletmeyi amaçlayan, genellikle halka açık alanlarda duvara asılan bir tasarım öğe"si (Uğur, 2020: 1206) olan poster (afiş) tasarımlarında "Minimalizm" in bir anlatım şekli olarak kullanılmasının incelenmesi amaçlanmaktır. Bu bağlamda, Red Dot gibi dünyaca ünlü birçok tasarım ödülüne lâyık görülen İsviçreli grafik tasarımcı Stephan Bundi'nin tasarladığı posterlerdeki "Minimalizm" akımının etkileri göstergebilim yöntemi ile irdelenecektir. Çalışmada yöntem olarak Nitel yöntem seçilmiştir ve bu bağlamda Göstergebilim kuramcısı Roland Barthes'ın, "Gösterge, Gösteren ve Gösterilen" başlıkları altında görsellerin analizleri yapılacaktır. Araştırma kapsamında, söz konusu sanatçının sadece kültür-sanat temalı posterlerinin ele alınacağı bu çalışma, posterlerdeki tasarım elemanları, renk, tipografi, kompozisyon gibi tamamlayıcı unsurların incelenmesi sağlanacaktır. Çalışmanın amacı doğrultusunda, tanınmış sanatçı Bundi'nin sadece kendi resmi web sitesinde yayınlamış olduğu 2017-2021 yılları arasında tasarladığı kültür-sanat posterleri temel alınacaktır. Sanatçının bu dönemlerde tasarladığı; "The Chinese" [Çinli] (2017), "The Rhine Mermaids" [Ren'in Denizkızları] (2018) , "Sonny Boys" [Sonny Çocukları] (2019), "La Fille du Régiment" [Alayın Kızı] (2019), "Liaisons Dangerousness" [Tehlikeli Bağlantı] (2019), "The Breakdown" [Arıza] (2020), "Fellini 1920-2020" (2020), "Nichts Geschenkt!" (2020-21) [Bedava Değil], "Symphonic myth" [Senfonik Efsane] (2021) posterleri incelenecek ve göstergebilimsel analizleri yapılacaktır. Çalışma, Bundi'nin yalnızca 2017-2021 yılları arasında tasarladığı ve kendi resmi internet sayfasında yayınladığı Kültür-Sanat temalı posterleri ile sınırlandırılmıştır.

Dr. Öğr. Üyesi Gürkan Gökaşan
Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
1ggokasan@ciu.edu.tr

Minimalism In Culture-Art Posters: Stephan Bundi Poster Analysis

Abstract: The relationship between the concepts of Art, Communication, and Design, has enabled poster design, one of the products of Graphic Design, to be used for social, artistic, commercial, and political purposes. Thus, Graphic Design is obvious that it has a significant role today as an area where the disciplines of Art, Design, and Communication are collated together. On the other hand, it is also known that a Poster, which is a graphic design product and one of the most widely used communication tools, can convey the message to the audience through visual codes, either directly or indirectly. The study is aimed to analyze the use of "minimalism" as a form of expression in poster designs, which is "a design element that aims to convey a certain message and is usually hung on the wall in public spaces" (Uğur, 2020: 1206). In this context, the effects of the "Minimalism" movement in the posters designed by the Swiss graphic designer Stephan Bundi, who is deemed worthy of many world-famous design awards such as Red Dot, will be analyzed with the semiotics method. The qualitative method was chosen as the method in the study, and in this context, visuals will be analyzed through the titles of Semiotics theorist Roland Barthes'; Sign, Signifier and Signified. Within the scope of the research, only the culture-art-themed posters of the artist in question will be discussed, and the complementary elements such as design elements, color, typography, and composition in the posters will be analyzed. According to the study, the culture-art posters designed by the well-known artist Bundi between the years 2017-2021, which he published only on his official website, will be taken as a basis. Posters that were designed by the artist during this period are; "The Chinese" (2017), "The Rhine Mermaids" (2018), "Sonny Boys" (2019), "La Fille du Régiment" (2019), "Liaisons Dangerousness" (2019), "The Breakdown (2020), "Fellini 1920-2020" (2020), "Nothing for Free" (2020-21), "Symphonic myth" (2021). The study is limited to the Culture-Art-themed posters that Bundi designed between the years 2017-2021 and published on his official website.

GİRİŞ

Yer yüzünde oldukça eski bir geçmişi olan Grafik Tasarımın başlıca amacı, tasarımın kendisi ile izleyici kitle veya hedef kitlenin arasında köprü oluşturmaktır. M.Ö. 15000 yıllarına dayandığı bilinen Fransa'nın güney batısındaki Lascaux Mağarası'ndaki resimlemelerin günümüz Grafik Sanatının temelini oluşturduğu söylenebilir.

Sanat, iletişim ve tasarımın birlikte kullanılması ile elde edilen grafik tasarım ürünleri toplumsal yapının ihtiyaçlarına yönelik içeriklere sahip olmakla birlikte, aynı zamanda mesajı vermek isteyen tarafın düşüncelerini, amaçlarını, duyurularını vb. topluma aktarma görevi üstlenmektedir. Berger (2008) yaşadığımız şehirlerde birden fazla reklam imgesiyle karşılaştığımızı

ve bunlarla hemen hemen her köşede karşılaşabildiğimizi ifade etmektedir. Her yanımızı saran bu görsel iletişim araçlarının karakteristik özellikleri birbirinden farklı olmakla birlikte, vermek istedikleri mesajlar da farklılık gösterebilmektedir.

Günümüzde grafik tasarımın ve iletişimin oldukça önemli olduğu bilinmektedir. Bu yüzden grafik tasarımın en yaygın ürünlerinden poster tasarımı gerek basılı gerekse dijital biçimde izleyiciye sunulmaktadır. Uzuner ve Şahin (2019)'in aktardığı üzere, poster tasarımlarını; Reklam/Ticari Posterler, Sosyal Posterler ve Kültürel Posterler olarak üç farklı başlık altında toplamak mümkündür. Bu kategoriye ek olarak Politik/Siyasi içerikli posterleri de eklemek mümkündür.

Gayret (2016) 'Minimalizm' sanat akımının 1960'ların başlarında yeni bir oluşum amacıyla başladığını ve Soyut Ekspresyonizm içerisinde bulunan aksiyon sanatına bir tepki niteliğinde ortaya çıktığını aktarmıştır. Yazara göre Minimalist sanatçılar, sanatın kişisel deneyimlerin yansıması olduğu düşüncesine karşı çıkmışlar ve sanatın kendisinden başka birşeye ihtiyaç duyamayacağını ve yalnızca kendisini temsil edebileceğini savunduklarını, ayrıca bu sanat akımının amacı eserin objektif olması, ifadesiz olması ve kendisi dışında başka birşeyi temsil etmeyeceğini belirtmiştir (Introduction to Minimal Art - Understanding Minimalism).

Gökaşan (2017) poster ve afiş tasarımlarının kullanımda aynı amacı temsil etse de bu iki kelimeyle anıldığını aktarmaktadır. Propagandadan tiyatro oyunlarına, sinemadan tüketim ve hizmet ürünlerine kadar çok geniş bir yelpazede kullanılan poster tasarımları, asıldıkları yere göre geniş kitleleri etkileyebilmektedir.

Opara ve Cantwell (2014) Tüketici kitlesinin rengi biçim ve hareketlilikten önce fark ettiğine vurgu yapmaktadır. Yazarlara göre tasarımcılar rengi ilk olarak izleyiciyi tanımlamak ve gördüklerini beğenmeye ikna etmek, ardından da daha fazlasını kavramak, sonra da satılanı satın almak için kullanır. Yine de, herkes rengi farklı algıladığı için, renk uygulaması son derece yanlış olabildiğini aktarmışlardır.

Araştırma kapsamında, Grafik Tasarım alanında Red Dot Tasarım Ödülleri gibi birçok ödüle layık görülen ve MoMa/Modern Sanatlar Müzesi'nde poster tasarımı sergilenen İsviçreli Grafik Tasarımcı Stephan Bundi'nin Kültür-Sanat alanında tasarladığı posterler incelenecektir. Ele alınan posterlerde yer alan görsellerin Göstergebilimsel analizleri yapılacak ve Minimalizm akımı ilişkisi ele alınacaktır.

Yapılan çalışmada, Stephan Bundi'nin 2017-2021 yılları arasında tasarladığı Kültür-Sanat temalı posterleri incelenecektir.

YÖNTEM

Araştırma kapsamında, veri analizlerinde temel alınacak yöntem Göstergebilim kuramcılarından Roland Barthes'ın analiz yöntemi olarak belirlenmiştir. "Gösterge, Gösteren ve Gösterilen" olarak üç ana grup aracılığıyla yapılan analiz ile araştırma sorularına yanıt aranacaktır.

Araştırma Modeli

Yapılan çalışmada Nitel Yöntem seçilmiş ve Göstergebilim kuramcılarından Roland Barthes'ın 'Gösterge, Gösteren ve Gösterilen' yöntemi kullanılmıştır.

Evren ve Örneklem

Araştırma kapsamında Stephan Bundi'nin resmi internet sitesinde yer alan ve 2017-2021 yılları arasında tasarladığı 'kültür-sanat' temalı dokuz poster tasarım çalışması Göstergebilim yöntemiyle analiz edilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Çalışmanın amacı doğrultusunda, tanınmış sanatçı Stephan Bundi'nin sadece kendi resmi internet sitesinde yayınlamış olduğu 2017-2021 yılları arasında tasarladığı kültür-sanat posterleri temel alınacaktır. Bu dönemlerde; *"The Chinese" [Çinli] (2017), "The Rhine Mermaids" [Ren'in Denizkızları] (2018) , "Sonny Boys" [Sonny Çocukları] (2019), "La Fille du Régiment" [Alayın Kızı] (2019), "Liaisons Dangerousness" [Tehlikeli Bağlantı] (2019), "The Breakdown" [Arıza] (2020), "Fellini 1920-2020" (2020), "Nichts Geschenkt!" (2020-21) [Bedava Değil], "Symphonic myth" [Senfonik Efsane] (2021)* posterleri incelenecek ve göstergebilimsel analizleri yapılacaktır.

Veri Analizi

İncelenecek posterler, Roland Barthes'ın "Gösterge, Gösteren ve Gösterilen" olarak üç kategoride yer alan başlıklar aracılığıyla analiz edilecektir. Öncelikle görseller üzerinden yapılacak bulgular neticesinde saptamalar yapılacak, ardından da bu görsellerin değerlendirmelerine yer verilecektir. Bircan (2015)'e göre Roland Barthes'ın öne sürdüğü Göstergebilim kuramında "Gösterge, gösteren ile gösterilen arasında oluşan ilişki sonucunda anlamlama meydana gelmektedir. Barthes'ın bu noktada belirli bir birikim sonucunda incelenecek gösterge dizgelerinin bilimi özelliğine sahip olacak göstergebilim oluşturmayı hedeflediğini söylemek mümkündür. Böylece incelenen poster tasarımlarındaki grafik elemanların, renklerin, biçimlerin ve diğer birleştirici unsurların anlamlandırılması bu kuram aracılığı ile yapılacaktır.

Araştırma Etiği

Yapılan araştırma kapsamında "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" çerçevesinde hareket edilmiştir." Seçilen yöntem Nitel yöntem olduğundan dolayı, araştırma süresince anket yapılmamıştır.

BULGULAR

Çalışmanın bulgular başlığı altında, Grafik Tasarım Sanatçısı Stephan Bundi'nin 2017-2021 yılları arasında tasarladığı 'kültür-sanat' temalı dokuz poster tasarımı tek tek incelenecek ve saptanan bulgular aktarılacaktır. Söz konusu posterlerin bulgu ve değerlendirmeleri aşağıdaki bölümde yer almaktadır.

"The Chinese" [Çinli] (2017)

Benjamin Lauterbach'ın komedi oyunu *"The Chinese" [Çinli]*, Gelecekteki Almanya'da geçen, Çinli bir adam vejetaryen bir yaşam tarzının mutluluğunu keşfetmesiyle şekillenen bir oyunu temsil etmektedir. Posterde sarı zemin üzerine yalın bir anlatımla kullanılan görseller dikkat çekmektedir.



Şekil 1. "The Chinese" (URL 1)

Tablo 1. "The Chinese" Poster Tasarımı Göstergebilimsel Analizi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Poster illüstrasyonu 1	Kaş ve ağıza benzetilen salatalık turşuları illüstrasyonu	-Gülen surat ifadesi, -Ekşimsi, keskin tat
Arka plan rengi	Sarı renk	Sıcak renk
Tipografi	The Chinese	Oyun adı ve detayları

Stephan Bundi, bu posterde sarı zemin üzerine farklı açılarda kullanılmış salatalık turşusu illüstrasyonları ile bir surat ifadesi oluşturmuştur. Yalın bir dille ele alınan poster tasarımında alt-ortada oyunun adı, yazar/yönetmen bilgileri ile birlikte oyunun sahne alacağı tarihlere yer verilmiştir. Mavi ve yeşil renk tipografi kullanımında font seçimi modern bir yaklaşımla birlikte Serifsiz (Tırnaksız) bir fontla tamamlanmıştır.

"The Rhine Mermaids" [Ren'in Denizkızları] (2018)

Jacques Offenbach'in yazdığı *The Rhine Mermaids* Operası, Ren deniz kızlarının birtakım olaylara müdahale edişi, mücadeleleri ve şiddete karşı zafer kazandırdığı barışçı bir operayı anlatmaktadır. Bundi'nin 2018 yılında tasarladığı posterde sadece 'merdiven' illüstrasyonu, üç farklı tonda zemin rengi ve oyuna ilişkin bilgiler yer almaktadır. Poster tasarımında yalın bir dile eşlik eden illüstrasyonlar pastel tonlardaki renkler ile tamamlanmıştır.



Şekil 2. "The Rhine Mermaids" (URL 2)

Tablo 2. "The Rhine Mermaids" Poster Tasarımı Göstergebilimsel Analizi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Poster illüstrasyonu 1	Su içerisindeki merdiven	Aşama, iniş-çıkış
Arka plan renkleri	-Mavi -Siyah -Yeşil	-Su, deniz -Belirsizlik -Doğa, yer/zemin
Tipografi	"Les Fees Du Rhin"	Oyun adı ve detayları

"Sonny Boys" [Sonny Çocukları] (2019)

Bir zamanlar başarılı olan Sonny Boys'un, yıllardır düşmanları vardır ve yoldan çekilmiştir. Neil Simon'un Broadway komedisini anlatan oyun, bir dostluğun trajikomik hikayesini ele almaktadır (URL 3). Posterde mavi-yeşil geçişli arka plan, merkezde büyük siyah bir şemsiye ve şemsiyenin altında yağan yağmur görülmektedir.



Tablo 3. "Sonny Boys" Poster Tasarımı Göstergebilimsel Analizi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Poster illüstrasyonu 1-2	-Siyah Şemsiye -Yağmur damlaları	-Hüzün -Bereket
Arka plan renkleri	-Mavi -Yeşil	-Su -Doğallık
Tipografi	"Sonny Boys"	Oyun adı ve detayları

“La Fille du Régiment” [Alayın Kızı] (2019)

Beyaz arka plan üzerine kullanılan eşit ebatlarda ‘kırmızı ruj’ ve ‘silah mermisi’ illüstrasyonlarının yer aldığı ‘La Fille du Régiment’ isimli oyun posterinde yalın bir anlatım söz konusudur. Oyun adı ve diğer bilgiler tipografik hiyerarşi kuralına uygun bir biçimde kurgulanmış ve posterin üst kısmında konumlandırılmıştır. Bu posterde de diğer posterlerdeki gibi yalın bir anlatım kullanan Bundi, Minimalist yaklaşımın posterle ilişkisini grafik tasarım tekniklerini kullanarak yansıtmıştır.



Şekil 4. “La Fille Du Regiment” (URL 4)

Tablo 4. “La Fille Du Regiment” Poster Tasarımı Göstergebilimsel Analizi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Poster illüstrasyonu 1	Kırmızı Ruj	Cinsel çekicilik
Poster illüstrasyonu 2	Silah Mermisi	Tehdit
Arka plan rengi	Beyaz	Sadelik/Yalınlık
Tipografi	“La Fille Du Regiment”	Oyun adı ve detayları

“Les Liaisons Dangereuses” [Tehlikeli İlişkiler] (2019)

Barok Dönem’in önemli sanatçılarından Antonio Vivaldi’nin ‘Les Liaisons Dangereuses’ Türkçe ismiyle ‘Tehlikeli İlişkiler’ Operası’na ait poster tasarımında kullanılan ‘muz kabuğu’ görseli dikkat çekmektedir. Sağ üst köşede kullanılan operanın ismi ise tipografi hiyerarşisi bakımından önem arz etmektedir. Muz kabuğunun kayganlık oluşturmasından kaynaklı ‘tehlike’ kavramı bu görselle ilişkilendirilmiştir.



Şekil 5. "Les Liaisons Dangereuses" (URL 5)

Tablo 4. "Les Liaisons Dangereuses" Poster Tasarımı Göstergebilimsel Analizi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Poster illüstrasyonu 1	Muz kabuğu	Tehlike
Arka plan rengi	Açık yeşil	-
Tipografi	"Les Liaisons Dangereuses"	Oyun adı ve detayları

"The Breakdown" [Arıza] (2020)

'Die Panne' veya Türkçe çevirisi ile 'Arıza' oyunu Friedrich Dürrenmatt tarafından yazılan ve Stephan Bundi tarafından 2020 yılında posteri tasarlanan bir çalışmadır. Sarı arka plan üzerine kullanılan siyah insan silüeti ve kırmızı uyarıcı üçgen levha çalışmanın büyük bölümünü kaplamaktadır. Oyun ismi tipografik hiyerarşi bakımından uygun bir biçimde kurgulanmış ve üçgen levhanın sağ kenar açısına paralel biçimde yerleştirilmiştir.



Şekil 6. "Die Panne" (URL 6)

Tablo 4. "Die Panne" Poster Tasarımı Göstergebilimsel Analizi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Poster illüstrasyonu 1	Kırmızı Üçgen Levha	Tehlike
Poster illüstrasyonu 2	Yetişkin erkek silüeti	-
Arka plan	Sarı	Uyarı
Tipografi	"Die Panne"	Oyunun adı ve detayları

"Fellini 1920-2020" (2020)

Dünyaca üne sahip İtalyan film yönetmeni Federico Fellini'nin 100.yaşı nedeniyle adına ithafen tasarlanan posterde yeşil-mavi geçişli bir arka plan yer almaktadır. Üst kısımda 'Fellini' ve '1920-2020' ibareleri yer almaktadır. Posterin merkezinde yer alan iki maske illüstrasyonu mavi renk ile kurgulanmıştır.



Şekil 7. "Fellini" (URL 7)

Tablo 4. "Fellini" Poster Tasarımı Göstergebilimsel Analizi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Poster illüstrasyonu 1-2	Mavi maske	Gizem
Arka plan	Mavi-yeşil	-
Tipografi	"Fellini"	Oyunun adı ve detayları

"Nichts Geschenkt!" (2020-21) [Bedava Değil!]

'Nichts Geschenkt!', Türkçe çevirisi ile 'Bedava Değil!' oyunu İsviçre'deki kadın haklarını özetleyen oyun posterinde, zeminde mor bir arka plan kullanılmış ve merkezde ip illüstrasyonu kurgulanmıştır. Oyuna ait bilgilerin sol üst köşede yer aldığı tasarımda, diğer posterlerde olduğu gibi oyun ismi tipografik hiyerarşi bakımından büyük puntolarda kullanılmış ve diğer detaylar daha küçük puntolarla yazılmıştır.



Şekil 8. "Nichts Geschenkt!" (URL 7)

Tablo 4. "Nichts Geschenkt!" Poster Tasarımı Göstergebilimsel Analizi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Poster illüstrasyonu 1	Düğümlenmiş İp	İntihar/Ölüm
Arka plan	Mor	Kadın hakları
Tipografi	"Nichts Geschenkt!"	Oyunun adı ve detayları

“Symphonic myth” [Senfonik Efsane] (2021)

‘Symphonic Myts’ isimli oyunun Türkçe çevirisi ‘Senfonik Efsane’ olarak karşılık gelmektedir. ‘MYTHOS’ isminin poster tasarımında kullanılması ve her harfin farklı puntolarda yazıldığı görülmektedir. Tipografik sanat anlayışıyla bu tarz posterlerin tasarımı çalışmaya modern bir görünüm sağlamakla birlikte, çalışmayı daha soyut bir dille anlattığını ifade etmek mümkündür.



Şekil 9. “Mythos” (URL 9)

Tablo 4. “Mythos” Poster Tasarımı Göstergebilimsel Analizi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Arka plan	Lacivert	Soğuk renk
Tipografi	“Mythos”	Oyun adı ve detayları

DEĞERLENDİRMELER

“The Chinese” [Çinli] (2017)

Spreewald salatalık bir mutfak spesiyalitesi anlamına gelmekte ve bir çeşit salatalık turşusu olarak bilinmektedir (URL1). Şekil 1’de görüldüğü üzere, poster tasarımda minimalist bir dil kullanılmıştır. Oyunun içeriği ile ilişkili kullanılan turşu illüstrasyonlarının tutarlı bir şekilde kullanıldığı gözlemlenmiştir. Yalın bir zemin üzerinde sadece “salatalık turşusu” görseli kullanılarak oyun içeriği yalın bir dille anlatılmaya çalışılmıştır. Turşu illüstrasyonları gözler ve ağzı temsil ederek oyunda adı geçen “The Chinese” karakterini temsil etmektedir. Adams, Stone ve Marioka (2008)’ya göre farklı

iki renk aynı yoğunluğa sahip olsa da, az miktarda sıcak renk bile, soğuk rengin daha geniş bir alanına hakim olabilir. Dolayısıyla büyük bir zemin üzerine uygulanan sıcak renk ciddi bir biçimde yoğunluk sağlamıştır.

"The Rhine Mermaids" [Ren'in Denizkızları] (2018)

Üç farklı rengin zemin olarak kullanıldığı posterde, merdiven detayı grafik eleman olarak kullanılmış ve merkezde büyük bir alanda konumlandırılmıştır. Tipografinin dikey kullanımı posterde dinamik bir görüntü sağlamıştır. Üç farklı renk tonu; açık mavi, siyah ve açık yeşil renkleri posterde farklı katmanları simgelemektedir. Ayrıca bu renkler yaklaşık 30 derecelik bir açıyla kurgulandığından dolayı zemine üç boyut görünümü katmaktadır. Posterde merdiven illüstrasyonunun yarattığı "aşama, iniş-çıkış" algısı dikkat çekmektedir. Merdivenin suda kalan kısmı da üst kısmına oranla daha bulanık kullanılmış ve böylece minimalist bir yaklaşımla poster ele alınmıştır. Denizkızlarının konu alındığı Opera'da posterde suyun içine konulmuş merdiven ironik bir yaklaşım sergilerken, genel olarak belirsizlik, inişli-çıkışlı bir durum izlenimi aktarmaktadır.

"Sonny Boys" [Sonny Çocukları] (2019)

Sol üst köşese ise oyunun adı tipografik hiyerarşi kuralına göre büyük puntolarla ve belirgin bir biçimde sarı renkte yazılmıştır. Oyuna ait diğer bilgiler ise daha küçük puntolarla yine aynı kısımda yer almaktadır. Ayrıca yağmur damlaları ve şemsiyenin mizanpajdaki simetrik kullanımı ile oyuna ait bilgilerin sol üst köşedeki uyumunun postere tasarımına estetik bağlamda değer kattığını söylemek mümkündür. Arka planda kullanılan mavi-yeşil geçişli renk kullanımı ve şemsiye altında kullanılan damlalar çalışmaya dinamik bir görünüm sağlamıştır. Sol üst kısımda yer alan "Neil Simon" ve "Sonny Boys" isimleri oyun ile ilgili bilgi vermekle birlikte sarı renk ile kullanımı zeminle zıtlık yaratmıştır. Sanatçı siyah şemsiye illüstrasyonu ile dramatik bir izlenim aktarılmış ve yağmur damlalarının sadece şemsiyenin altında olması da ironik bir gönderme yapmıştır. Böylece oyun teması 'komedi'ye vurgu yapıldığını söylemek mümkündür.

"La Fille du Régiment" [Alayın Kızı] (2019)

Arka planın beyaz kullanımı, bu poster tasarımında da minimalist bir yaklaşım izlendiğinin bir göstergesi olarak ele alınabilir. Ortada ve büyük ebatlarda kullanılan "kırmızı ruj" ve "silah mermisi" illüstrasyonları oyun içeriği ile ilgili bilgi vermektedir. Çalışmanın üst kısmında büyük harflerle Lacivert renk ile Tırnaksız Font kullanımı aracılığıyla 'La Fille Du Regiment' ifadesi lacivert renk ile yazılmıştır. Oyuna ait diğer bilgiler ise kırmızı renkte kullanılmıştır. 'Kırmızı Ruj' göstergesi ile cinsel çekicilik

anlamı aktarılırken, aynı ebatlarda kullanılan 'silah mermisi' ile de hem silahlarla ilgili bir ifade hem de tehdit vurgulanmıştır. Oyunun Türkçe çevirisi 'Alayın Kızı' anlamına gelmektedir. Buradan da 'mermi' görseli ile ilişkilendirilen 'askeri birlik' içeriğini ortaya çıkarmak mümkündür.

"Les Liaisons Dangereuses" [Tehlikeli İlişkiler] (2019)

Açık tonlarda yeşil rengin geçişli kullanıldığı arka plan ile 'muz kabuğu' görseli uyumlu bir biçimde ele alınmış ve söz konusu görselin gücünden dolayı başka herhangi bir görsel kullanılmaya ihtiyaç olmadığı düşünülmektedir. Böylece sanatçı minimalist bir yaklaşımla poster tasarımını tamamlamıştır. Hem ölümcül bir aşk hikayesi hem de bitkin bir elitin kendi entrikaları altında çöktüğü bir dönemin portresinin çizildiği operada 'Muz kabuğu' göstergesi aracılığıyla oyun içeriğine gönderme yapılmakta ve 'tehlike' kavramı vurgulanmaktadır.

"The Breakdown" [Arıza] (2020)

'Kırmızı üçgen levha' ile dikkat çekme, tehlike veya uyarı kavramları vurgulanmaya çalışılan poster tasarımında, zemin rengi sarı ile dikkat çekici bir şekilde kurgulanmıştır. Trafik yönlendirmesi olarak kullanılan üçgen levhanın arka planında yer alan takım elbiseli 'yetişkin erkek silüeti' siyah ve beyaz renkler ile kullanılmış ve burada ana karakterin formal bir mesleğe sahip erkek olduğu anlaşılabilir.

"Fellini 1920-2020" (2020)

Poster tasarımında 'maske' illüstrasyonu kullanılması, Fellini'nin sanatı ve tarzı hakkında bilgi vermekte ayrıca 'maske' görselinin taşıdığı 'gizem' kavramının izleyiciye aktarılmasını sağlamaktadır. Gizemin yansıtıldığı oyun posterinde oyun kadar, oyuncular ve yönetmenin de bu gizemin bir parçası haline geldiğini söylemek mümkündür.

"Nichts Geschenkt!" (2020-21) [Bedava Değil!]

Oyunun kadın haklarını anlatan bir tema ile ilgili olması nedeniyle kullanılan mor zemin hem oyun ile ilgili bilgi vermekte hem de sarı ip illüstrasyonuna zıtlık katmaktadır. 'Bedava değil' ifadesine destek veren ve ölmenin/intihar etmenin dahi bedava olamayacağını gösteren 'düğümlü ip' bu noktada izleyiciye yalın ve net bir anlatım sağlamaktadır.

"Symphonic myth" [Senfonik Efsane] (2021)

Lacivert zemin üzerine kullanılan tipografide üç boyut etkisi yaratılmış ve beyaz-sarı renk tonları kullanılmıştır. Yaratılan üç boyut etkisine ek olarak, ışık-gölge efektleri de yazıya derin ve dinamik bir görünüm katmıştır. Diğer

poster tasarımlarından farklı bir biçimde ele alınan çalışma bu noktada kendisini ayrı konumlandırmayı da başarmıştır.

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Stephan Bundi'nin 2017-2021 yılları arasında tasarladığı 'kültür-sanat' temalı dokuz poster tasarımı Roland Barthes'ın Göstergebilim kuramı aracılığı ile analiz edilmiştir. Yapılan analizler kapsamında ortak noktalar ve farklılıklar tespit edilmiş ve içerik ile ilişkileri ele alınmıştır.

İncelenen dokuz poster tasarımının geneline soğuk renklerin hakim olduğu, tümünde Serifsiz Font/Tırnaksız Font kullanılarak çağdaş bir görünüm sağlandığı kanısına varılmıştır. Oyun/Gösterilere ait isimlerin tümünde tipografik hiyerarşi kullanımının yapıldığını ve diğer detayların bunlara göre daha küçük puntolarla yazıldığı gözlemlenmiştir. Posterlerin bir kısmında geçişli arka plan rengi kullanılmasına rağmen genel olarak tek renk tonları tercih edilmiş ve burada da minimalist anlayış hakim olmuştur. Posterlerde içeriği temsil eden nesneler veya figürler net, anlaşılır bir dilde ve yalın tasarlanmıştır. Özellikle 'komedi' yapımlarına ait poster tasarımlarında kullanılan illüstrasyonların 'ironik' anlamlar içerdiğini söylemek mümkündür. Çalışmalarda 'tipografi' kullanımı yoğunluk bakımından illüstrasyonlara kıyasla daha az dikkat çekmektedir. Dolayısıyla Bundi'nin araştırma kapsamında ele alınan poster tasarımlarında illüstrasyonların daha baskın olduğunu söylemek mümkündür. Posterlerde cinsiyet bakımından genel olarak temsili bir figür kullanılmamış ancak, dolaylı temsiliyetin kullanıldığını söylemek mümkündür.

Konu ile ilgili farklı çalışma yapacak olan araştırmacılar, grafik tasarım alanında dünyaca bilinen başka grafik tasarımcı veya grafik tasarımcıların 'kültür-sanat' temalı poster tasarımlarında yer alan 'cinsiyet' temsili konusunu ele almaları faydalı olabilecektir.

KAYNAKÇA

Adams, S., Stone, T., Morioka, A. (2008). Color Design Workbook: New, Revised Edition: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design, Rockport Publishing, USA

Berger, J. (2008). *Görme Biçimleri,* Çev. Yurdanur Salman, Metis Yayınları, İstanbul.

Bircan, U. (2015). Roland Barthes ve göstergebilim. Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi, 13(26), 17-41.

Uzuner, N. & Şahin, C. (2019) *Post Empresyonist Dönemde Henri De Toulouse Lautrec Ve Çağdaş Kültürel Afiş Tasarımına Etkileri,* Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 2019, Cilt.1, Sayı 2, 260-271

Gayret, T. (2016). *Minimalist Bir Afiş Sanatçısı: Pierre Mendell*. İdil Sanat ve Dil Dergisi, 5(23), 793-810.

Gökaşan, G. (2017). Digital Collage, Poster Design and Stephan Bundi: The Semiotic Analysis of Theatre Posters. Online Journal of Communication and Media Technologies, 7(3), 46-64.Morioka A., & Stone T. (2006) Color Design Work Book, Rockport Publishing, USA

Opara, E. & Cantwell, J. (2014) Color Works; Best Practises for Graphic Designers, Rockport Publishing, USA

https://atelierbundi.ch/en/portfolio/poster-en/der-chinese-2017/

https://atelierbundi.ch/en/portfolio/poster-en/the-rhine-mermaids-2018/

https://atelierbundi.ch/en/portfolio/poster-en/sonny-boys-2019/

https://atelierbundi.ch/en/portfolio/poster-en/la-fille-du-regiment-4/

https://atelierbundi.ch/en/portfolio/poster-en/liaisons-dangereuses-2019-3/

https://atelierbundi.ch/en/portfolio/poster-en/the-breakdown-2020/

https://atelierbundi.ch/en/portfolio/poster-en/fellini-1920-2020/

https://atelierbundi.ch/en/portfolio/poster-en/nothing-for-free-2020-21/

https://atelierbundi.ch/en/portfolio/poster-en/symphonic-myth-2021/

https://www.bachvereniging.nl/en/dangerous-liaisons

Bölüm 5

Karikatür Sanatı Bağlamında Telif Hakları

Erdem ÇAĞLA, Şeref KOCAMAN, Emel UZUNER

Özet: Karikatür sanatı, karikatür yarışmaları ve karikatür türleri hakkında yazılmış kitaplar dolusu bilgi olmasına rağmen karikatürü ve telif haklarını birlikte değerlendiren bir çalışmanın literatürde olmadığı anlaşılmıştır. Kaynak olarak ulaşılması son derece zor olan karikatürle ilgili somut telif hakkı uyuşmazlıkları incelenerek araştırma konumuz olan karikatür sanatı bağlamında telif hakları, hukukun teknik alanına girmeden, sanatçı perspektifiyle algılanması kolay şekilde işlenmiş, telif hakları ihlal edilen çizerlerin sahip olması gereken bilinç düzeyine ulaşması amaçlanmıştır. Gerçekleştirdiğimiz çalışma yalnızca literatür bilgilerinin aktarılmasından oluşmamaktadır, ulaşılması son derece zor olan karikatür ihlalleri ve hukuki sonuçları detaylıca irdelenerek sonuca varılmaktadır. Çalışmayı okuyan bir karikatürist veya sanatın diğer alanlarında eserler veren sanatçılar örnekleri inceleyerek kendi karikatürlerinin veya eserlerinin izinsiz kullanılması durumunda sahip olduğu hakları öğrenerek gereken hukuksal bilinç düzeyine ulaşacaktır.

Copyright in the Context of Cartoon Art

Abstract: This study aims to examine the relationship between cartoon art, cartoon competitions, and cartoon types, and the copyright issues that come with them, despite the abundance of information available on cartoon art. By investigating specific copyright disputes that are difficult to access as a source, the study aims to present an easy-to-understand perspective on copyright in the context of cartoon art from the artist's point of view and help cartoonists and other artists who create works in other areas to understand the rights they have if their cartoons or works are used without permission. The study does not delve into the technical aspects of law but instead focuses on the artist's perspective, and aims to help cartoonists and other artists attain the level of awareness they need when it comes to copyright infringement.

Dr. Öğr. Üyesi Erdem ÇAĞLA
İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, İstanbul
ercagla@gelisim.edu.tr

Dr. Öğr. Üyesi Şeref KOCAMAN
Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Tekirdağ
serefkocaman@nku.edu.tr

Dr. Öğr. Üyesi Emel UZUNER
Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Balıkesir
euzuner @bandirma.edu.tr

Our study does not simply involve the transfer of literary information but also includes a detailed examination of difficult-to-access cartoon infringements and their legal outcomes, in order to reach a conclusion.

By studying the examples presented in the study, cartoonists or artists working in other areas who read the study will be able to learn about the rights they possess in case of unauthorized use of their cartoons or works, and thus reach the necessary legal awareness level.

Materyal ve Method

Araştırmanın yöntemi olarak karikatür sanatının yasalardaki yeri incelenmiş, karikatür sanatının tanımı hususunda literatür taraması yapılmış ve geçmişte karikatürle ilgili yaşanmış uyuşmazlıklar somut olay çerçevesinde örnek olarak işlenmiştir.

Bulgular

Karikatür çizimlerinin eser vasfında olduğu, eser sahibi olan karikatüristlerin çizgilerinin başkaları tarafından çeşitli mecralarda izinsiz kullanılmasının sonuçlarına ulaşılmıştır.

Karikatürün Tanımı

Karikatürist ve Grafik Sanatçısı Faruk Çağla karikatürü "Karikatür: Dil, din, ırk, ulus, yaş ve eğitim farkı gözetmeksizin tüm insanlara mesajını veren bir sanat." olarak tanımlamaktadır (Çağla, 2018:30). Erdoğan Karayel ise karikatürü "Karikatürde hedef kitleye verilmek istenen mesaj, insanın algılama özelliğinin sınırların, bazen ötesini zorlar. Bir anlamda insana beyin jimnastiği yaptırabilen bir sanat." şeklinde yorumlamıştır.

Çizgi, karikatürün tanımında da önemli bir dayanak ve temel biçimlendirme elemanıdır. Karikatür; kişi ya da olayların gülünç ve çelişkili yanlarını yakalayarak bazen yazıyla da desteklenen abartılmış çizgilerle mizaha dönüştürme sanatı olarak tanımlanmaktadır. Karikatürün bu çizgiye dayalı, çizgiyle oluşturulan yapısı onu daha çok grafik sanatlara yaklaştırır." (Kaya, 1997:31). Prof. Dr. İsmail Kaya ise bu tanımlamasında çizgi ve karikatür ile grafik sanatların birbirine olan yakın bağına vurgu yapmıştır.

Önder Şenyapılı ise karikatürü "Bir karikatür, basit olarak gülünç bir çizim diye tanımlanabilir. Karikatürler bir olayı veya eylemi daha açık kılan sözlerle (altyazı) çizileceği gibi, sözler olmadan da çizilebilir. Altyazısız karikatürde söze gerek yoktur. Bu yazısız karikatürler dünyanın her yerinde anlaşılabilir." (Şenyapılı, 2003:165) ifadeleriyle tanımlayarak yazısız karikatürlerin evrensel oluşuna dikkat çekmiştir. Gerçekten de yazısız karikatürler dünya üzerindeki bütün dilleri konuşabilen, taşıdığı mesajı

tüm dünyaya kolay algılanabilir şekilde aktaran bir sanat olarak karşımıza çıkmaktadır.

Karikatür ve tiplemelerin yasamızdaki yeri

Karikatür; bir kişi, eşya ya da olaya ilişkin gülünç nitelikteki belirli karakteristik özelliklerin, alay ya da yergi (hiciv) yoluyla vurgulanması veya ön plana çıkartılması suretiyle oluşturulan abartılı çizimlerdir. Örneğin Walt Disney'in Micky Mouse'u ve Oğuz Aral'ın Avanak Avni'si gibi çizgi karakterler böyledir (Suluk vd. 2019:70).

Tipleme teriminden, bir insanın ya da hayvanın belirli bazı temel ve belirleyici özellikleri anlaşılmalıdır. Tipleme; dil ile ifade edilerek, çizilerek ya da nema filminde veya tiyatroda oynanarak oluşturulabilir. Yasada geçen tipleme teriminden, belirli bazı temel özelliklere sahip insanlar anlaşılmalıdır. Yasadaki "her tür tiplemeler" ifadesiyle, çizgi karakter çizen karikatüristin bulduğu tipin korunması kastedilmektedir. Bu düzenleme nedeniyle aynı tipin baskın özellikleri, yetenekleri ve tipik davranışlarıyla bireyselliği belirlenen fiktif (hayali) kişiliği, başka bir eserde izinsiz olarak kullanılamaz (Ateş, 2007:240 Aktaran Suluk vd. 2019:71).

Duayen karikatürist Bülent Arabacıoğlu'nun 1974 yılında Kent markası için tasarladığı "Tipitip" tiplemesi de verilebilecek örnekler arasındadır.

Cahit Suluk, bir sanat yapıtının varoluş amacının estetiklik olması gerektiğini ifade etmektedir. Bu sebeple sanat yapıtının özgünlük ilkesine dayanması gerektiğini de ifade etmektedir (Suluk, 2004:58).

FSEK 1-B-a bendine göre eser; onu yaratanın hususiyetini taşıyan ve ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri olarak sayılan her nevi fikir ve sanat mahsullerini ifade eder. Bu tanımdan da anlaşılacağı gibi, fikir ve sanat eserleri hukukunun himaye konusu, sanat, bilim ve edebiyat alanında özellik taşıyan yaratmalardır. Eserin tanımını yapmak güç olmakla birlikte eseri, kişinin duygu ve düşünceleri aracılığıyla yaratıcı bir faaliyet sonucu meydana getirdiği, hukuki bakımdan değer ifade eden ve toplumun kültürünü zenginleştiren ürünler olarak tanımlayabiliriz (Erdil, 2016:5).

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu madde 4'te ise Güzel Sanat Eserleri'nin neler olduğu detaylıca anlatılarak maddeler halinde sıralanmıştır. FSEK m.4'e göre güzel sanat eserleri; "Güzel sanat eserleri, estetik değere sahip olan;

1. Yağlı ve suluboya tablolar; her türlü resimler, desenler, pasteller, gravürler, güzel yazılar ve tezhipler, kazıma, oyma, kakma veya benzeri usullerle maden, taş, ağaç veya diğer maddelerle çizilen veya tespit edilen eserler, kaligrafi, serigrafi,
2. Heykeller, kabartmalar ve oymalar,
3. Mimarlık eserleri,

4. El işleri ve küçük sanat eserleri, minyatürler ve süsleme sanatı ürünleri ile tekstil, moda tasarımları,
5. Fotoğrafik eserler ve slaytlar,
6. Grafik eserler,
7. Karikatür eserleri,
8. Her türlü tiplemelerdir.

Krokiler, resimler, maketler, tasarımlar ve benzeri eserlerin endüstriyel model ve resim olarak kullanılması, düşünce ve sanat eserleri olmak sıfatlarını etkilemez" (5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, 2022).

Olarak tanımlanmış ve 7. Bentte "Karikatür eserleri" maddesine, 8. Bentte ise "her türlü tiplemeler" maddesine yer verilmiştir. Dolayısıyla sahibinin kişisel özelliklerini barındıran bir başka deyişle yaratıcısının hususiyetini taşıyan karikatürler ve tiplemeler FSEK m.4/7-8 kapsamında eser olarak koruma altındadır.

5846 Sayılı yasadaki sanatçının mali ve manevi hakları

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu(FSEK) yalnızca eser vasfındaki çalışmaların haklarını korumaktadır. Eser statüsündeki karikatür çalışmalarını vücuda getiren çizerlerin "eser sahibi" olarak kanunda sayılan mali ve manevi hakları bulunmaktadır. Bunlar şu şekildedir;

Manevi Haklar FSEK'unda m.14 ila m.17 arasındaki haklardır. Bu haklar içerisinden genellikle uyuşmazlıklara konu olan haklar ve herkesçe kolay anlaşılabilmesi için yapılan açıklamaları şöyledir;

Madde 14 – (Umuma arz salahiyeti), Bir eserin umuma (kamuya, halka, herkese) arz edilip edilmemesini, yayınlanma zamanını ve şeklini sadece eser sahibinin belirleyeceğini,

Madde 15 – (Adın belirtilmesi salahiyeti), Eseri, sahibinin gerçek adı veya müstear (takma ad, rumuz) ile veya adsız olarak yayınlama hususunda verilecek kararın eser sahibine ait olacağını,

Madde 16 – (Eserde değişiklik yapılmasını menetmek), Eser sahibinin izni olmadıkça eser üzerinde ekleme, çıkarma ve değişiklik yapılamayacağını, ifade etmektedir.

Mali Haklar FSEK'unda m.21 ila 25 arasındaki haklardır. Bu haklar şöyledir;

Madde 21 – (İşleme hakkı), Bir eserden eseri işlemek suretiyle faydalanma hakkı sadece eser sahibine aittir.

Madde 22 – (Çoğaltma hakkı), Eser sahipleri münhasıran eserin aslını veya kopyalarını, herhangi bir şekil veya yöntemle, tamamen veya kısmen, doğrudan veya dolaylı, geçici veya sürekli olarak çoğaltma hakkına sahiptir.

Madde 23 – (Yayma hakkı), Bir eserin aslını veya çoğaltılmış kopyalarını,

kiralamak, ödünç vermek, satışa çıkarmak veya diğer yollarla dağıtmak hakkı eser sahibine aittir.

Madde 24 – (Temsil hakkı), Bir eserden, doğrudan doğruya yahut işaret, ses veya resim nakline yarıyan aletlerle umumi mahallerde okumak, çalmak, oynamak ve göstermek gibi temsil suretiyle faydalanma hakkı munhasıran eser sahibine aittir

Madde 25 – (İşaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla umuma iletim hakkı), Bir eserin aslını veya çoğaltılmış nüshalarını, radyo-televizyon, uydu ve kablo gibi telli veya telsiz yayın yapan kuruluşlar vasıtasıyla veya dijital iletim de dahil olmak üzere işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla yayınlanması ve yayınlanan eserlerin bu kuruluşların yayınlarından alınarak başka yayın kuruluşları tarafından yeniden yayınlanması suretiyle umuma iletilmesi hakkı munhasıran eser sahibine aittir (5846 S. FSEK, 2022).

Karikatür özelinde telif hakkı ihlalleri

Karikatür ve grafik sanatçısı Faruk Çağla 2005 yılında Eminönü Belediyesi'nin hazırlattığı çocuklara trafik eğitimi kitabı için çizdiği karikatürlerin daha sonra Başakşehir Belediyesi tarafından yayınlanan kitapta kendisinden izin alınmadan kullanıldığını ileri sürerek maddi tazminat davası açmıştır.



Resim 1. Örnek telif ihlali

Mahkeme davayı içinde grafik tasarımcı ve karikatürist bilirkişilerin de bulunduğu heyete göndermiş, bilirkişi heyeti davaya konu edilen karikatürlerin 5846 sayılı yasa ile koruma altına alınan eser vasfında olduğunu, eser sahibinin Davacı Faruk ÇAĞLA olduğunu, davacıya ait karikatürlerden 13 adedinin Davalının yayınladığı kitapçıkta kullanılmasının Davacı sanatçının FSEK m.21 kapsamında işlenme, m.22 çerçevesinde çoğaltma ve FSEK m.23 kapsamında yayma hakkının ihlali olduğunu ifade ederek her bir eser için 2010 yılı itibariyle 1.000TL, 13 eser

için 13.000TL bu tutarın FSEK m.68 kapsamında 3 katı olan 39.000TL'nin Davacı tarafından istenebileceği görüşünü mahkemeye bildirmiştir.



Resim 2. Örnek telif ihlali

Mahkeme bilirkişi raporu doğrultusunda karar vermiş Davacının davasını tam kabul etmiştir. Söz konusu karar ise Yargıtay tarafından kesinleştirilmiştir (T.C. Bakırköy 1. Fikri ve Sınaî Haklar Hukuk Mahkemesi, 2014/275E. Dava dosyası, T.C. YARGITAY 11. Hukuk Dairesi ESAS NO: 2018/4440, KARAR NO: 2020/1602).

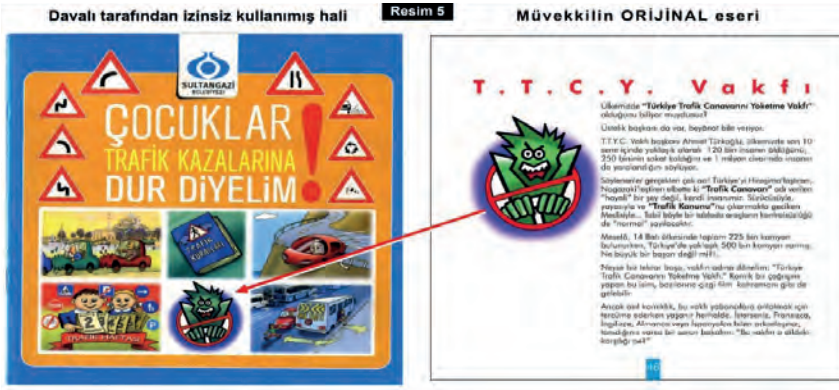
Karikatür ve grafik sanatçısı Faruk Çağla 2005 yılında Eminönü Belediyesi'nin hazırlattığı çocuklara trafik eğitimi kitabı için çizdiği karikatürlerin bu sefer de Sultangazi Belediyesi tarafından yayınlanan kitapta kendisinden izin alınmadan kullanıldığını ileri sürerek maddi tazminat davası açmıştır.



Resim 3. Örnek telif ihlali

Mahkeme davayı içinde grafik tasarımcı ve karikatürist bilirkişilerin de bulunduğu heyete göndermiş, bilirkişi heyeti davaya konu edilen

karikatürlerin 5846 sayılı yasa ile koruma altına alınan eser vasfında olduğunu, eser sahibinin Davacı Faruk ÇAĞLA olduğunu, davacıya ait karikatürlerden 18 adedinin Davalının yayınladığı kitapçıkta kullanılmasının Davacı sanatçının FSEK m.21 kapsamında işlenme, m.22 çerçevesinde çoğaltma ve FSEK m.23 kapsamında yayma hakkının ihlali olduğunu ifade ederek her bir eser için 2010 yılı itibariyle 1.000TL, 18 eser için 18.000TL bu tutarın FSEK m.68 kapsamında 3 katı olan 54.000TL'nin Davacı tarafından istenebileceği görüşünü mahkemeye bildirmiştir.



Resim 1. Örnek telif ihlali

Mahkeme bilirkişi raporunda belirtilen rakamdan daha düşük bir tutara hükmetmiş, Davacının üst mahkemeye itirazı sonucunda ortaya Başakşehir Belediyesi davasında alınan karar doğrultusunda bir sonuç çıkmıştır (T.C. BAKIRKÖY 1. FİKRİ VE SINAÎ HAKLAR HUKUK MAHKEMESİ 2015/253E. Dava dosyası, T.C. İSTANBUL BÖLGE ADLİYE MAHKEMESİ 16. HUKUK DAİRESİ DOSYA NO: 2017/4180 Esas KARAR NO: 2020/415 Karar).

Karikatür ve grafik sanatçısı Faruk Çağla 2005 yılında Eminönü Belediyesi'nin hazırlattığı çocuklara trafik eğitimi kitabı için çizdiği karikatürlerin Başakşehir, Sultangazi örneğinde olduğu gibi Bağcılar Belediyesi tarafından da yayınlanan kitapta kendisinden izin alınmadan kullanıldığını ileri sürerek maddi tazminat davası açmıştır.



Resim 5. Örnek telif ihlali

Mahkeme davayı içinde grafik tasarımcı ve karikatürist bilirkişilerin de bulunduğu heyete göndermiş, bilirkişi heyeti davaya konu edilen karikatürlerin 5846 sayılı yasa ile koruma altına alınan eser vasfında olduğunu, eser sahibinin Davacı Faruk ÇAĞLA olduğunu, davacıya ait karikatürlerden 18 adedinin Davalının yayınladığı kitapçıkta kullanılmasının Davacı sanatçının FSEK m.21 kapsamında işlenme, m.22 çerçevesinde çoğaltma ve FSEK m.23 kapsamında yayma hakkının ihlali olduğunu ifade ederek her bir eser için 2010 yılı itibariyle 1.000TL, 18 eser için 18.000TL bu tutarın FSEK m.68 kapsamında 3 katı olan 54.000TL'nin Davacı tarafından istenebileceği görüşünü mahkemeye bildirmiştir.



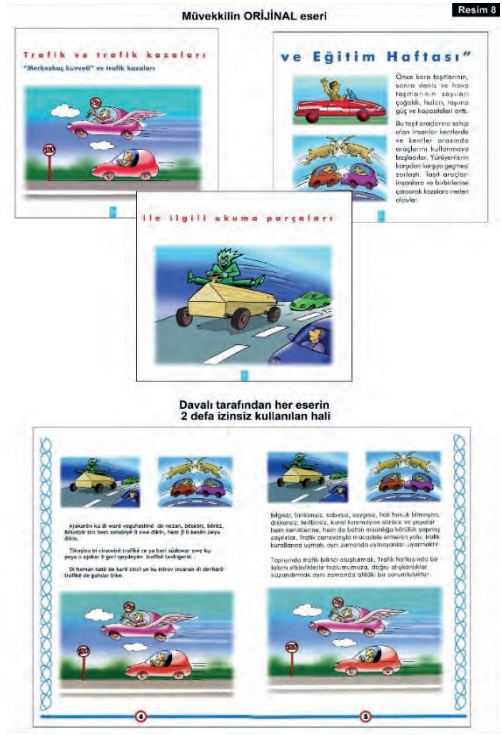
Resim 6. Örnek telif ihlali

Mahkeme bilirkişi raporunda belirtilen rakamdan daha düşük bir tutara hükmetmiş, Davacının üst mahkemeye itirazı sonucunda ortaya Başakşehir Belediyesi davasında alınan karar doğrultusunda bir sonuç çıkmıştır (T.C. BAKIRKÖY 1. FİKRİ VE SINAÎ HAKLAR HUKUK MAHKEMESİ 2015/233E. Dava dosyası, T.C. İSTANBUL BÖLGE ADLİYE MAHKEMESİ 16. HUKUK DAİRESİ DOSYA NO: 2017/4096 Esas KARAR NO: 2020/416 Karar).

Karikatür ve grafik sanatçısı Faruk Çağla 2005 yılında Eminönü Belediyesi'nin hazırlattığı çocuklara trafik eğitimi kitabı için çizdiği karikatürlerin daha sonra Kayapınar Belediyesi tarafından yayınlanan kitapta kendisinden izin alınmadan kullanıldığını ileri sürerek maddi tazminat davası açmıştır. Mahkeme davayı içinde grafik tasarımcı ve karikatürist bilirkişilerin de bulunduğu heyete göndermiş, bilirkişi heyeti davaya konu edilen karikatürlerin 5846 sayılı yasa ile koruma altına alınan eser vasfında olduğunu, eser sahibinin Davacı Faruk ÇAĞLA olduğunu, davacıya ait karikatürlerden 19 adedinin Davalının yayınladığı kitapçıkta kullanılmasının Davacı sanatçının FSEK m.21 kapsamında işlenme, m.22 çerçevesinde çoğaltma ve FSEK m.23 kapsamında yayma hakkının ihlali olduğunu ifade ederek her bir eser için 2010 yılı itibariyle 1.000TL, 19 eser

için 19.000TL bu tutarın FSEK m.68 kapsamında 3 katı olan 57.000TL'nin Davacı tarafından istenebileceği görüşünü mahkemeye bildirmiştir. Mahkeme bilirkişi raporunun aksine karar vererek davayı tümden reddetmiş, Davacının üst mahkemeye itirazı sonucunda ortaya Başakşehir Belediyesi davasında alınan karara paralellik arz eden bir sonuç çıkmıştır (T.C. BAKIRKÖY 1. FİKRİ VE SINAÎ HAKLAR HUKUK MAHKEMESİ 2015/237E. Dava dosyası, T.C. İSTANBUL BÖLGE ADLİYE MAHKEMESİ 16. HUKUK DAİRESİ DOSYA NO: 2017/4699 Esas KARAR NO: 2020/1006 Karar).

Araştırmamıza konu olan karikatür eserinin izinsiz kullanımıyla ilgili olan görseller aşağıda gösterilmektedir.



Resim 7. Örnek telif ihlali

Karikatür ve grafik sanatçısı Faruk Çağla 1987 senesinde Taksim Sanat Galerisi'nde açtığı sergisi için çizdiği "kafesteki çocuk" adlı karikatürün Davalı yayınevinden çıkan "Ortaokul Türkçe 6 Ders Kitabı" isimli kitapta kendisinden izin alınmaksızın ve imzasının silinerek kullanıldığını iddia ederek maddi tazminat davası açmıştır. Davalı taraf Davacıya ait karikatürü eğitim öğretim amacıyla iktibas serbestisi kapsamında kullandığı savunmasında bulunmuştur. Dosyaya rapor sunan bilirkişi heyeti; Davalıların dosya kapsamında tespit edilen kullanımlarının

FSEK bağlamında açık bir ihlal olduğunu, davacının mali haklarına tecavüz durumunun söz konusu olduğunu, ayrıca davacının adının belirtilmemesinin izinsiz olarak umuma arzı ve karikatürde şahsiyetini belirtir imzaya yer verilmemesi sebebiyle manevi haklara tecavüzün söz konusu olduğunu ifade ederek Davacının tanınmış bir sanatçı olduğunu vurgulayıp eserin değerinin 25.000TL olduğunu, Davacının bu tutarın 3 katını FSEK m.68 gereği talep edebileceğini mahkemeye bildirmiştir. Mahkeme bilirkişi raporu doğrultusunda karikatürün ders kitabında izinsiz kullanılması sebebiyle 75.000TL maddi tazminata hükmetmiştir (İSTANBUL 4.FİKRİ ve SINAİ HAKLAR HUKUK MAHKEMESİ ESAS NO: 2021/185 Esas KARAR NO: 2021/46).

Araştırmamıza konu olan karikatür eserinin izinsiz kullanımıyla ilgili olan görseller aşağıda gösterilmektedir.



Resim 8. Örnek telif ihlali

Buraya kadar yapılan araştırmadan görülmektedir ki eser vasfındaki tasarım ve sanat çalışmaları 5846 sayılı yasa ile pek çok ayrıcalıklar elde etmektedir. Bu koruma ayrıcalıklarını elde eden eser türleri içinde karikatür de yer almaktadır.

Eserlerin yaratıcısından izinsiz kullanılması durumunda ihlali gerçekleştiren taraf eser sahibine telif hakkı ödenerek eserin normal yoldan kullanılmasının çok daha üzerinde maddi zarara uğramaktadır. 5846 sayılı yasanın 68. Maddesi bu hususta dikkat çekicidir. Bu madde sayesinde eserin rayiç telif hakkı bedelinin 3 katı faiziyle birlikte izinsiz kullanan taraftan tahsil edilmektedir. Bu durum tabii ki eser sahibi olan sanatçının haklarını yasal yoldan aramasıyla mümkündür. Araştırmamız kapsamında yer alan somut ihlal örnekleri eser vasfındaki karikatür çizimleri üzerindeki yasal korumanın hayli kuvvetli olduğunu göstermektedir. Öyle ki; yerel mahkemenin tümden red kararı verdiği davalarda veya tazminat miktarını düşürdüğü davalarda dahi bir üst mahkeme sanatçıya kanuni haklarını teslim etmektedir. Bu sebeple karikatür sanatçıları sahip oldukları kanuni hakların ve eserlerindeki korumanın farkında olmaları hakların aranması noktasında önem taşımaktadır.

Sonuç ve Tartışma

Bilgi ve iletişim çağını yaşadığımız günümüzde toplumların internet ve sosyal medya kullanımı oldukça artmış, bilginin paylaşılması baş döndürücü hızlara ulaştırmıştır. Ülkemizde bireylerin aktif olarak internet kullanım oranı %80'lerin üzerine çıkmıştır (TÜİK, 2022). Yaşanan teknolojik gelişmeler neticesinde fiziki olarak yayınlanan mizah dergilerine olan ilgi dijital yayınlara yönelmiş bu bağlamda karikatüristler artık çizgilerini dijital ortamlarda yayınlama başlamış, kısa sürede sosyal medya ve internetin gücüyle çizgiler kısa zaman içinde geniş kitlelere ulaşabilir hale gelmiştir.

Teknolojinin bilgiye ulaşma noktasında sağladığı avantajlar yadsınamaz bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. Bununla birlikte internet ve teknoloji vasıtasıyla telif hakları eskiye kıyasla daha kolay bir şekilde ihlal edilmektedir. Örneğin; Bir karikatüristin eseri üzerinde yer alan karakteristik imzası silinerek veya karikatürde çeşitli görüntü işleme programları aracılığıyla kesme, ekleme, çıkarma işlemleri yapılıp eser dakikalar içinde sahibinin izni olmadan kullanılabilmektedir. Bu durum karikatür sanatçılarının Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamındaki pek çok hakkının ihlal edilmesine sebep olmasına rağmen karikatüristlerin sahip oldukları hakların yeteri kadar farkında olmadıkları dolayısıyla olası bir ihlal durumunda ne yapılması gerektiğini bilmedikleri görülmüştür. Oysa sanatçıların haklarını aramaları sanatın gelişimi kadar önemli olmalıdır. Özgün eser sahipleri meydana gelen telif hakkı ihlallerine karşı girişimde bulundukça intihal ve kopyalama azalacak böylelikle sanat özgünleşecek aynı zamanda gelişecektir.

KAYNAKÇA

5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu. 2022

Ateş, M. (2007). Fikri Hukukta Eser, Ankara

Çağla, F. (2018). *İllüstrasyon, Karikatür ve Grafik Tasarım Sanatı İlişkileri Bağlamında Grafik Sanatçısı Necati Abacı'nın Eserlerinin İrdelenmesi.* İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Erdil, E. (2016). Fikri Mülkiyet Hukuku Ders Kitabı, Vedat Kitapçılık

Kaya, İ. (1997). *«Çizginin Serüveni», sanatta Karikatür, Ankara 3. Uluslararası Karikatür Festivali.* Karikatür Vakfı, Ankara ODTÜ Geliştirme Vakfı Yayıncılık ve İletişim A.Ş. Yayınları.

Suluk, C. (2004). *Yeni Fikir ve sanat eserleri kanunu telif hakları ve korsanlıkla mücadele.* Hayat Yayınları.

Suluk, C. Karasu, R. ve Nal, T. (2019). *Fikri mülkiyet hukuku.* Seçkin Yayınları.

Şenyapılı, Ö. (2003). Neyi, Neden, Nasıl Anlatıyor Karikatür Kim Niye Çiziyor!?.

T.C. BAKIRKÖY 1. FİKRİ VE SINAÎ HAKLAR HUKUK MAHKEMESİ 2014/275E. Dava dosyası, T.C. YARGITAY 11. Hukuk Dairesi ESAS NO: 2018/4440, KARAR NO: 2020/1602

T.C. BAKIRKÖY 1. FİKRİ VE SINAÎ HAKLAR HUKUK MAHKEMESİ 2015/253E. Dava dosyası, T.C. İSTANBUL BÖLGE ADLİYE MAHKEMESİ 16. HUKUK DAİRESİ DOSYA NO: 2017/4180E. KARAR NO: 2020/415K.

T.C. BAKIRKÖY 1. FİKRİ VE SINAÎ HAKLAR HUKUK MAHKEMESİ 2015/233E. Dava dosyası, T.C. İSTANBUL BÖLGE ADLİYE MAHKEMESİ 16. HUKUK DAİRESİ DOSYA NO: 2017/4096E. KARAR NO: 2020/416K.

T.C. BAKIRKÖY 1. FİKRİ VE SINAÎ HAKLAR HUKUK MAHKEMESİ 2015/237E. Dava dosyası, T.C. İSTANBUL BÖLGE ADLİYE MAHKEMESİ 16. HUKUK DAİRESİ DOSYA NO: 2017/4699E. KARAR NO: 2020/1006K.

T.C. İSTANBUL 4.FİKRİ ve SINAİ HAKLAR HUKUK MAHKEMESİ ESAS NO: 2021/185 E. KARAR NO: 2021/46K.

TÜİK (2022). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2022 https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587

Bölüm 6

Sinemada Yüce ve Tarifsiz Alanı Tanımlamak

Kevser ÇAKIR DEMİR

Özet: Sinemada aşkın ve soyut imajların birbirine geçtiği süreçleri gözlemlemek ve üzerine bir tartışma yapmak bu çalışmanın esas meselesidir. Sinemada, gerçek-üstücülüğün ve yücelik vasfına ait imgelerin birbiriyle ilişkisi bu çalışma ile ortaya konmuştur. Araştırmanın ilk boyutu, kendisiyle soyut alanlar arasına kalın bir çizgi çeken modern insanın, tarif edilemeze (ineffable) ilişkin algısından doğan yüceye odaklanarak, bunu aşkınlıktan ayırmaktır. Bu açıdan ilk olarak yüce (sublime) kavramının kendisi müstakil bir kavram olarak ele alınmıştır. Yüce duygusu bir karşılaşmadır, insanın tarifsiz imajlarla ilk karşılaşmada verdiği zihinsel bir tepkimenin adıdır. Yüce duygusu anıların yetersiz çağrışımlarından doğar ve bir takım tam tanımlanamamış türde olaylar, durum ya da imgelerle açığa çıkar. Çalışmada İmmanuel Kant ve Edmund Burke'un büyük oranda kavramsallaştırdığı bu kavramın genel çerçevesi oturtularak, dünden bugüne sanat ve felsefe yoluyla değişen, gelişen potansiyeli ortaya konmuştur. Ardından yücenin sinemadaki temsillerine, aşkınla (transcendent) ilintisine ve bu temsillerin dünya sinemasındaki dünden bugüne karşılıklarına değinilmiştir. Son olarak bazı auteur yönetmenlerin sinemalarından verilen örneklerle yüce karşılaşmalar ortaya konmaya çalışılmıştır. Bu minvalde Andrey Tarkovsky, Robert Bresson, Terrence Malick ve Lars von Trier'in filmlerine kısaca değinilmiştir.

Defining the Sublime and Ineffable Space in Cinema

Abstract: Observing and discussing the processes in which transcendent and abstract images are intertwined in cinema is the main subject of this study. The relationship between images of supernaturalism and sublimity in cinema is revealed in this study. The first dimension of the research is to separate it from transcendence by focusing on the sublime arising from the perception of the indescribable by modern man, who draws a thick line between himself and abstract spaces. In this respect, firstly, the concept of sublime has been handled as a separate concept. The feeling of the sublime is an encounter, the name of a mental reaction that a person gives at the first encounter with indescribable images. The feeling of the

Kevser Çakır Demir
İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sinema Doktora Öğrencisi
kevser-cakir@hotmail.com

sublime arises from the inadequate associations of memories and is revealed by some undefined type of events, situations or images. The general framework of this concept, which was fully conceptualized by Immanuel Kant and Edmund Burke, has been established and its changing and developing potential has been revealed through art and philosophy from past to present. Then, the representations of the sublime in cinema, its relation to the transcendent and the equivalents of these representations in world cinema from past to present are mentioned. Finally, sublime encounters were tried to be revealed with the examples given from the cinemas of some auteur directors. In this respect, the films of Andrey Tarkovsky, Robert Bresson, Terrence Malick and Lars von Trier are briefly mentioned

Yöntem

Tarifsiz imajlarla ilk karşılaşmada doğan yüce duygunun ve aşkın duyumsamaların, dünya sinemasındaki tezahürlerini bulmak bu çalışmanın esas meselesidir. Sinemada gerçek-üstü alanı tasvir etmek isteyen yönetmenlere ilişkin çalışmalar, gittikçe artmaktadır. Yine de alan yazındaki yüce kavramı ile bu alanı tarif etmeye çalışan çalışmaların yeterli olmadığı gözlemlenmiştir. Soyut kavramların sinemada somutlaştırılması yeteri kadar zorken, aynı zamanda bu çabanın üzerine yazmaya çalışmak da bir o kadar zor olmaktadır. Bu noktada oldukça soyut bir alana dair bir sav oluşturmanın risklerinin farkında olarak, bu çalışma gerçekleştirilmiştir. Bilindiği gibi soyut bir alanda tanımlama yapmanın kendisi, doğal olarak soyutlamadan uzaklaşmayı mecbur kılmaktadır. Bu noktada bu tez çalışmasını destekleyeceği düşünülen; yüce, gerçek-üstü, tarifsiz gibi kavramlar üzerine elde edilen kaynaklarla çalışmanın ana fikri desteklenmeye çalışılacaktır. Yüce (sublime) kavramı, öncelikle müstakil bir kavram olarak ele alınacaktır. Yüce'yi bu tez çalışması kapsamında ele alırken, daha çok Edmund Burke'ün yorumu temel dayanak noktası olmuştur. Immauel Kant'ın yüce yorumunu da Burke üzerinden ele alan bu çalışmada, yüceyi temellendirirken bu düşünürlerin kavrama dönük yaklaşımlarından destek almıştır. Bilindiği gibi, yüce kavramı zaman içinde büyük değişimler geçirmiştir. Bu sebeple açık ve net bir şekilde ifade edilebilecek, yüceye dair tek bir tanımdan bahsetmenin zorluğu ortadadır. Bu noktada çalışmanın temel çabası, dünya sinemasında yüce karşılaşmaları bulabilmektir. Ele alınan yönetmenlerin filmlerinde tefekkür, huşu, inanç ve sıkıntının oluşturduğu tekinsiz duygu durumunun yüceyi oluşturduğu iddia edilirken, kimi filmlerin teknolojik yüceyi (technological sublime) açığa çıkardığı iddia edilecektir. Bahsi edilen savı ortaya koymak için, önce tezin ana kavramlarından biri olan yücenin çerçevesi netleştirilmeye çalışılacak, ardından literatür taraması ile dünya sinemasındaki örnekler sıralanacaktır. Nitel araştırma yürütecek olan bu tez çalışmasının son bölümünde Andrey Tarkovsky, Robert Bresson, Terrence Malick ve Lars von Trier'in bazı filmlerinin analizi yapılacaktır. Filmler çalışmanın kavramsal

çerçevesi dâhilinde tartıştırılacaktır. Son olarak, üzerine çalışılan alanın metinler arası olması, kültürel incelemeler ve film felsefesi alanıyla yakın ilişkisi sebebiyle, sinema alanında kullanılan analiz yöntemlerinden direkt olarak istifade edilememiştir. Konunun sinema ve sanat felsefesini de içeren boyutları sebebiyle, net bir konvansiyonel yöntemin kullanılmadığı, birleştirici metottan (combining method) istifade edildiği ifade edilmesi gereken hususlardan biridir.

GİRİŞ

Araştırmanın ilk boyutu, Aklın Çağı olarak nitelendirilen dönemin kısa bir özetini sunmak ve modernizm ve mondernizm sonrası dönemin etkilerini sanatta ve sinemada gözlemlemek olacaktır. 18.yüzyılda, batı merkezli dünyada ortaya çıkan 'Aydınlanma' düşüncesinin bir sonucu olarak toplumlar yavaş yavaş kilise hükümdarlığını reddederek, yeni bir dönemi başlatır. Aklın ve deneyselliğin temel ilkeleri oluşturduğu bu yeni dönemin ardından, 19. yüzyıl Avrupa'sı sanayileşme ve teknolojinin ilerlemesi ile daha önce karşılaşmadığı bir şeyle karşılaşmıştır; süratli bir ilerlemenin sonucu olarak ortaya çıkan modernizm ile. Modernizm düşüncesi, pozitivist aklın kutsalların yerine geçtiği yeni bir dönemde ortaya çıkmıştır. Modern araçların kullanıldığı bu yeni dönem, bilinebilir olmayanın sınırlarıyla ilişkiden kaçınarak, modernizmi bir fikir olarak tüm diğer inanç ve fikirlerin üstünde görüp dayatmıştır. Anthony Giddens, bu kavramı "feodalite-sonrası Avrupa'da yerleşikleşmiş ama yirminci yüzyılda etkileri bakımından tüm dünyayı ve tarihi kapsayacak hale gelmiş olan davranış kipleri ile kurumlarını dile getiren bir terim olarak kullanmaktadır" (Giddens, 1991). İnsanlık tarihi boyunca elde edilen tüm kazanımların hepsinden daha fazla bir ilerlemenin yaşandığı bu dönem, batılı insan için yeni icatların ve keşiflerin sıralandığı bu aklın ve bilimin çağı; bir baş döndürüyü de peşinden getirmiştir. Kazanılan teknolojik ivmenin, daima toplumların lehine şeyler üreteceği düşünülmektedir. Oysa bu durum hiç de beklenildiği gibi gerçekleşmeyecektir.

Endüstriyel hayat tarzı, tarihin en acımasız dönemlerinden biri olarak anılmaya mahkûm olacak kadar büyük sonuçlar doğurmuştur. İnsanlık için büyük yıkımlara yol açacak olan; Komünizm, Faşizm, Nazizm gibi ideolojiler ortaya çıkmıştır. Bahsi geçen bu ideolojiler, endüstrileşme süreci içinde meydana gelen bu olaylara yönelik nefretten ve makineleşme ile ortaya çıkan "erken kapitalizmin vahşiliğinden beslenmiş" ve bütün bu durumların oluşturduğu nefretten meydana gelmiştir (Davis, 2006, s. 973). Kendi endüstriyel ve kapitalist gelişmişliğiyle övünen Avrupa, iki büyük dünya savaşının sonuçlarını gördüğünde, bununla yüzleşmek zorunda kalacaktır. Savaşlar ardından yaşanan değişim, batı düşüncesin de büyük bir kırılmaya uğratmış ve modernizmin sorgulandığı yeni bir döneme geçiş yapılmıştır. Modernizmin etkinliğinin fikirsel olarak azalması, sinemada

da tek bir teknik anlatım ya da tek bir tanımdan bahsedilemeyeceğini göstermesi bakımından önem taşımaktadır. Bu nokradan sonra "sinema nedir, ne olmalıdır, sinemada bilinmeyen ya da görünmeyen alan tarif edebilir mi, inançlı bir sinema mümkün mü" gibi kritik sorular soran yönetmenlerin ortaya çıkışına da zemin hazırlamıştır.

Sinemanın başta, bir "atraksiyon sineması" (cinema of atraction) olarak ele alınması, güldürü ve eğlence (entertainment) amacı taşıyan bir araç olarak ifadelendirilmesi onun potansiyelinin geç keşfedilmesine neden olduysa da, bu yeni yönetmenlerin güçlü tarzları onu bambaşka bir potansiyele taşıyacaktır. Dolayısıyla deneyselliğin Tanrı'nın yerine geçtiği, Tanrı'nın ölümünün ilan edildiği ya da meleklerin bir "söylenti" den ibaret kılınmış olduğu iddiaları yön değiştirerek, sinemada melekler, inanç, tarifsiz (ineffable) ve soyut imajlar üzerine daha derin sorular sorulan yeni bir döneme geçilmiştir. Böylesi bir dönemin ardından bazı yönetmenler, felsefe, sanat ve edebiyatta üzerine çokça düşünülmüş bir kavram olan yüce (sublime) kavramı ile, kolayca ilişkilendirilebilecek hikayelerini sinemada bir bir ortaya koymaya başlarlar. Bu noktada, yüce kavramının çerçevesinin netleştirilmesi gerekmektedir. Yüce duygusu bir karşılaşmadır, insanın tarifsiz imajlarla ilk karşılaşmada verdiği zihinsel bir tepkimenin kendisidir. Yüce duygusu anıların yetersiz çağrışımlarından doğar ve bir takım tam tanımlanamamış türde olaylar, durum ya da imgelerle açığa çıkar. Bu sebeple de, görüntülerle çalışan sanatçılar, bu soyut çağrışım olan yüceliği uyandırmak için farklı kriterler kullanmak zorunda olmuşlardır (Jackson, 2016, s. 40).

Bu noktada tabiatüstü veya gerçeküstü kavramı da önemli bir kavram olarak ortaya çıkar, bundan kasıt "temel bir din kategorisine, yani başka bir gerçekliğin bulunduğuna dair tasdik veya inancı, ayrıca insanoğlu içinde gündelik tecrübelerin açılımlarının bulunduğu gerçekliği aşan yüce manalar"dır (Berger, 2012, s. 26). Yüce bu tarifsiz alanlarla insanın kurduğu ilişkide ortaya çıkmaktadır. Korkunçluktan, kaygıdan ve endişeden yüceyi temel olarak ayıran şey, şok duygusunun kendisidir. Bu farklılık, sinemada yüceyi beslemiş, yüce ile ilişkili belirli temsillere dayanan filmler kavramı çağrıştırmaya başlamıştır. Sinemada yücenin nasıl tezahür ettiği ve sinemada yüce olanın nasıl çağrıştırıldığı ya da yüce karşılaşmalara ne şekilde odaklanıldığı fikri ise, bu noktada cezbedici bulunmuştur. Bu açıdan çalışmanın ilk bölümünde yücenin fikirsel gelişimine, değişimine odaklanılarak, yüce tanımının çerçevesi netleştirilecektir. Bununla birlikte, yüce kavramının sanatta ne ifade ettiği konusu üzerinde durulup, yücenin sinemadaki karşılıklarının izi sürülecektir. Dünya sinemasında genel olarak manevi kaygılar taşıyan sinema türünde karşılık bulan bu kavramın örnekleri ortaya konulacaktır.

Özetle, bu çalışmada yüce kavramının değişen ontolojisi ortaya konacak ve estetik bir terim olarak ele alınan yücenin, herhangi bir nihai tanımından bahsetmenin zorluğu gösterilmeye çalışılacaktır. Buna rağmen, terimin

ilham verici potansiyeli ortaya konmaya çalışılacaktır. İkinci bölümde, dünya sinemasında özelde de sinema macerasına çok daha erken başlamış Avrupa Sineması'nda, kavramın işleniş biçimlerine bakılacaktır. Yüce kavramının dünya sinemasındaki ele alınış biçimlerine temas edildikten sonra, çalışmanın son bölümünde yüce estetiği ile ilgisi bakımından Andrey Tarkovsky, Robert Bresson, Terrence Malick ve Lars von Trier'in filmografisindeki bazı filmlere kısaca değinilecektir. Filmlerdeki söylem temel alınarak oluşturan yücenin, kurulan temsile katkısı incelenecektir.

Sanatta Yüce

Bu çalışma, yüce (sublime) kavramını modern, estetik ve felsefi tutumlar açısından ele alarak, sinema açısından önemine değinmek istemektedir. Bu bölümün amacı, konuya kapsamlı bir genel bakış sağlamak değil, yücenin çağdaş felsefedeki karmaşıklığını, belirsizliğini, devinim halinde sürekli değişimini ve ilham verici potansiyelini ortaya koymak olacaktır. Bu vesile ile, sanat ve felsefede yüce estetiğinin tanımı netleştirilmeye çalışılacaktır.

Yücenin Tarihsel Gelişimi

Longinus'un temellerini attığı, önce Edmund Burke'ün sonra da Immanuel Kant'ın geliştirdiği sanat ve estetikte yücelik olgusunu, sinema bağlamında ele almak için kavramın tanımını iyi yapmak gerekmektedir. 17. yüzyıla kadar batıda gelişen estetik algısında, pek çok düşünürün de ele aldığı gibi Aristoteles'in yaklaşımının baskın olduğu iddia edilebilir. Aristoteles'e göre "doğa, insan tarafından meydana getirilmiş tekhne'den farklı olarak physis'le gösterilen ve insan tarafından varlığa getirilmemiş varlıklardan oluşan bütünü, evrensel düzeni veya teleolojik sistemi ifade eder" (Aktaran: Cevizci, 1999, s. 250). Aristoteles'in tanımında düzenli bir doğa algısı vardır. Aristoteles, sanat alanında sanat eseri dışında, aşkın bir güzellik ideasını kabul etmez. Ona göre, güzellik ideası var olduğu için güzel bulunan nesnelerle sanat eserleri bir varlık kazanmazlar, güzel nesneler olduğu için nesnelerin güzelliğinden söz açmak mümkün olabilir (Aristotales, 1993. s.7). Bu arayış, ölçüler arasındaki uyum, proporsiyon ve oran gibi bazı temeller üzerinden gerçekleşmektedir. Bir şeyin güzel olarak isimlendirilmesi için bu ölçülere uyması gerekmektedir. Bundandır ki, doğadaki nesneler bu dönemin estetik algısında bir yere tekabül etmemektedir.

18. yüzyılda başlayan süreçte insanın doğayla girdiği ilişki değişerek, doğal dünya keşfedilir. Bu döneme kadar doğal dünyayı, yüce olarak övmek yaygın bir olay değildir çünkü doğa üzerindeki algı, doğanın bir an önce zapt edilmesi gereken, estetikten yoksun ve vahşi olduğu yönündedir. Marjorie Hope Nicolson'un, Mountain Gloom and Mountain Glory The Development of the Aesthetics of the Infinite kitabında, İngiliz şairlerin ve seyahat yazarlarının Alpler'in yüce olduğu algısını nasıl yeniden keşfettiklerini ayrıntılarıyla anlatmaktadır. 1650›lere kadar dağların sadece

dünya üzerindeki deformasyonlar, dünya üzerindeki «siğiller, kabarcıklar» olarak düşünülmüş olduğunu veya bir tür çorak arazi olarak algılandığını belirtmektedir (Nicolson, 1959, s. 62). Bu sebepledir ki, betimlenen güzellik algısının dışında kalan bu doğayı estetik olarak değerlendirmemişlerdir. Doğal dünyayla, özellikle dağlar gibi ihtişamlı objelerle karşılaşma anlarının sorgulandığı bir dönemdir bu. "Dağlar gözlere karşı bir saldırı olarak nitelendirilir, yine de tanrısallığı ifade ederler" (Shaw, 2006, s. 30). Bu noktada doğadaki nesnelerin karşısında hissedilen duygunun betimlenmesi için, yüce kavramı elverişli bulunmuştur. Bu doğal manzaranın karşısında hissedilen kavrayış ve duygu durumunun tanımlanmasına yönelik ilk adımdır. John Dennis gibi teorisyenler, yüce olduğu söylenen doğal bir nesnenin zihin tarafından işlenmesiyle yücenin ortaya çıktığını ifade eder (Shaw, 2006, s. 38).

İnsanın ihtişamlı ve içkin dünyayı aşan – aşkın- objelerle karşılaşması sırasındaki duyguları, doğa üzerindeki kendi varlığının ve yüceliğinin de ispatı olarak görülmektedir. Burke ise, mutlak büyük veya aşkın bir obje ile insanın karşılaşmasını "terörün çoşkusu" olarak tanımlar. Dublin'de bir sel felaketine tanık olan Burke, doğanın bu korkunç sahnelerine baktığında yaşadığı deneyimi, A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful (1757) adlı kitabında damıtarak yüce kavramını geliştirir. Burke, yücenin tanımını yaparken hazdan ayrıştığı noktaya şöyle işaret eder:

"Kendini koruma ile ilgili tutkular acı ve tehlikeye dayanır; bunların nedenleri bizi doğrudan etkiliyorsa bu tutkular yalnızca acı verirler; aslında acı ve tehlike altında olmamamıza rağmen, acı ve tehlike fikrini ediniyorsak o zaman bu tutkular keyif vericidir. Bu fikre haz adını vermedim çünkü acıya bağlıdır ve herhangi bir mutlak haz kavramından oldukça farklıdır. Bu keyfe neden olan her şeye yüce adını veriyorum" (Burke, 2008, s. 54).

Denilebilir ki Burke'e göre, direkt acı ve tehlike uyandırmadığı halde korkutucu, ürkütücü nesnelerle bağlantılı olarak insanı derinden etkileyen her şey yücenin kaynağıdır. Ancak belli bir mesafeden yüce duygusu yaşanmaktadır. O yüzden Büyük Kanyon'a ya da Alplere belli bir mesafeden bakmak yüce duygusunu tattırırken, yakın mesafeden yaşanan bir tehlike durumu bu duyguyu yaşatmaz. İnsanın doğal olanla bu mesafeden kesişmesi yüceliğin merkezi deneyimi olan *terörün coşkusunu* üretmektedir (Burke, 2008, s. 43). Burke, mesafe kadar önemli olan birkaç önemli hususun daha bahsetmiştir. Muazzam nitelikte enginlik, ihtişam ve sonsuzluk taşıyan imgelerin neden olduğu tutkunun, genelde "şaşkınlık" olarak açığa çıktığını belirtir. Burke, şaşkınlıktan sonra en güçlü duygu olarak ise "hayret" (amazement) hayranlık, huşu ve saygının geldiğini ifade eder (Burke, 2008, s. 61). Burke ayrıca tüm bu süreçlerin uslamlardan doğduğunu, akletme melekeleri sayesinde insanın bu duyguya sürüklendiğini belirtir (Burke, 2008, s. 61). Düşünür, "ihtişam da benzer bir biçimde yücelik kaynağıdır" der:

> "Kendi başlarına şahane ve değerli olan şeylerin bolluğu muhteşemdir. Yıldızlı gökyüzü, ne kadar sıklıkla görsek de, her zaman bir ihtişam duygusu uyandırır. Bu durum, ayrı ayrı düşünüldüğünde, yalnızca yıldızlara bağlanamaz. Bunun nedeni elbette yıldızların sayısıdır. Görünürdeki düzensizlik ihtişamı arttırır, çünkü itina ve ihtimam görüntüsü bizim ihtişamımıza çok aykırıdır. Ayrıca yıldızlar onları saymamızı olanaksız kılacak kadar karmaşık dizilmişlerdir. Bu durum onlara bir tür sonsuzluk avantajı verir" (Burke, 2008, s. 81).

Yüce kavramının üzerinde en fazla duran düşünürlerden biri diğeri de Immanuel Kant'tır. Özellikle *Critique of Judgment* (1790) adlı kitabında hem saf aklın hem de insan tecrübelerinin kaçınılmaz gerçek olduğunu düşünür. Kant'tan önce de şüphesiz pek çok düşünür tarafından bu konular tartışılmıştır, bahsedilen kavramlar yukarıda da belirtildiği gibi, Kant ile ilk defa ele alınmamıştır. Ancak diğer düşünürler her ne kadar önemli katkılarda bulundularsa da, bu incelemelerde sanat felsefesi boyutu eksik kalmıştır. "Kant'ın attığı büyük adım, işte bu noktadadır: O, ampirik incelemelerin ötesine geçmiş ve estetiği insan yaşamının kuramsal ve eylemsel yönüyle eşdeğer bir alan saymıştır" (Arat, 2013, s. 71). Bu açıdan bakıldığında özellikle sanat boyutunda yüce kavramı ele alınacak olduğunda, Kant'a başvurmadan bu konuyu derinlemesine ele almak mümkün gözükmemektedir. "Kant'a göre, fiziksel objelerin kendisi değil, hayal gücündeki bu objelerin temsili, estetik seyrin kendisine katkıda bulunur" (J.Elias, 2016, s. 23). Modern felsefenin en etkili isimlerinden olan düşünür, Burke'den ve diğer düşünürlerden devraldığı terimleri bir ileri boyuta taşıyarak, estetikle ilişkilendirir.

Kant'a göre, güzeli algılarken zihinsel partiküllere ve düşünsel süreçlere ihtiyaç hissedilmez. O kendi başına beğeninin bir unsuru olabilmektedir. "Güzel, yani güzelin dışında hiçbir şey olmamak, insanlar tarafından hiçbir anlam yüklenilmeyen doğanın nesneleri anlamına gelir ya da bilinçli bir biçimde, her türlü anlam yüklenilmesinden kaçınan" (Gadamer, 2017, s. 35) anlamlarına gelir. Dolayısıyla düşünür, güzel olanı beğeni yargısının bir sonucu olarak görmektedir. "Kant'ta güzel bir sınırın mevcudiyeti ile biçim verilen şey iken, yüce ise biçimsiz ve sınırsız olandır" (Vránkova, 2018, s. 7). Anlamdan bağımsız ve tam olarak güzel olarak nitelendirilemeyen nesneler yücedir. Yüceyle ayrışma noktası tam olarak bu şekilde başlar. Yüce duygusunun daha ziyade ihtişamlı nesnelerle ilk karşılaşmadaki uyumdan değil, çatışma hissinden açığa çıktığını iddia etmektedir. Çünkü tasarımlama gücü adlandırılamayan duyguları betimlemek için uğraşmaz, sadece bir şok yaşar. Yüce olgusunu matematik ve dinamik şeklinde iki boyutta değerlendiren Kant, bu anlamda da daha kapsamlı bir tanım sunmaktadır. Yüce terimini iki koldan değerlendirmeyi makul gören düşünür, matematik yüceyi kastederken, bizim ölçemediğimiz nesnelerin karşısında duyumsadığımız hisle bunu ilişkilendirmektedir.

Mısır piramitleri gibi büyük ihtişamlı yapılar bu noktada insanın ölçme veya sayma yetisini aşarlar ve matematik yüceyi oluştururlar. Bu sahneler karşısında bir acizlik hisseden insan, aslında büyük bir karşılaşma yaşar ancak bu tümüyle hoşa giden bir karşılaşma değildir, aksine o an için rahatsızlık veren bir hisle kişiyi kuşatır.

Dinamik yüce ise, sayısal terimlerle ölçülemez. Dinamik yüce, fırtına gibi, kasırga gibi tam bir formu olmayan doğal objelerin karşısında hissedilen duygu durumuyla açığa çıkar. Bu yüce deneyimi, tüm olası insan deneyiminin orijinal koşulu olarak aşkın ben ile yüzleşme anı olarak tanımlayan Kant'ın, üzerinde ısrarla durduğu yücelik tanımı esas itibariyle budur. Düşünür burada formsuz objelerin kişide oluşturduğu moral his üzerinde durur. Okyanuslar, dağlar, sonsuz gökyüzü, yıldızlar veya büyük doğa olayları gibi görüntülerin insanı huzursuz hissettirdiğini ve neredeyse korkutarak büyülediğini iddia eder. Doğadaki karşılaşmaların karşısında yaşanan eziklik duygusunun bu kavramla açığa çıktığını belirtir. Güvenli bir mesafeden deneyimlenen bu duygu temelde bir eziklik duygusudur ve insanın doğa karşısındaki acizliğinin bir hatırlatıcısıdır (Kant, 2007, s. 260). Kant, zihinsel süreçlerin etkileşimini, aklı ve yargıyı bu duygunun oluşumunda temel olarak kabul eder. "Kant'a göre, yüce, belirli bir şekli olmayan veya bir bütünsellik düşüncesi içeren her tür nesne karşısında duyulan hazzı ifade eder" (Cevizci, 1999, s. 941). Kant'ın bu yaklaşımı, teknolojik yüce kavramı için bir katalizör görevi görmüştür. İnsan yapımı görkemli nesneler için de bu noktadan sonra yüce kavramı kullanılmaya başlanır. "Büyük Kanyon'un yüce deneyimi", artık "karmaşık makineleriyle fabrikanın yüce deneyimi haline gelir" (Jackson, 2016, s. 21). Kant'ın terimin gelişimine katkısını gözlemlemek ve teknolojik yüce kavramının netleştirilmesinde etki ettiğini iddia etmek bu sebeple mümkün olabilmektedir. Bu noktada teknolojik yüce, ileriki bölümlerde bahsedilecek filmlerle ilişkilendirilebilmesi için, ele alınması gerekli kavramlardan biri olmaktadır.

1.1.2 Yüce'nin Kavramsal Dönüşümü

Bilindiği gibi 19. yüzyılda gelişen imkânlar sayesinde, insanlık daha önce deneyimlemediği bir hızda teknolojik bir dönüşüm yaşamıştır. Söz konusu değişikliğin muhtelif tezahürlerinden biri de, yüce kavramının, teknolojik yüce (technological sublime) kavramına evrilmesi sürecidir. 20. ve 21. yüzyılın travmatik olayları tarafından desteklenen yücenin niteliği, post-modern teknolojinin gelişmesiyle birlikte korku ve kaygının yoğunlaşmasının önemli bir unsuru olarak karşımıza çıkar. Teknolojik yüce tanrısal olanla ilk temasın oluşturduğu ruhani duyguyu betimlemek yerine, insan yapımı görkemli nesnelerle insanın ilk karşılaşmasındaki o ilk duyguya yönelmektedir. Tabiatüstü ile modern zihnin kesişiminde açığa çıkan bir duygudur bu adeta. Heyecan verici zevk duygusunda bir

çözülme başlar ve huşu ve merak hızla kendini bir terör duygusuna teslim eder, bu da yüce deneyimin daha karanlık bir yönünü ortaya çıkarmaktadır. Kısacası zihindeki sabit koordinatları bozan her türlü karşılaşma bu terör duygusunu yaşatmaya kadirdir. Aşkın objelerle karşılaşma için tanımlanan bu duyumsama hali, bu noktadan sonra insan yapımı görkemli objeler için de kullanılır hale gelmektedir. 18-19. Yüzyıl Amerikan ve Batı Avrupa zihniyeti doğayı bir 'öteki' olarak inşa eder. 19.yüzyılda belirli makineler yüce olarak ifadelendirilmeye başlanmıştır bile (Nye, 1994, s. 45).

Bu noktadan sonra, büyük tren yolları, metropoller, şehirler ya da emsalsiz bir şekilde yok etme kabiliyetine sahip savaş makineleri gibi insan yapımı görkemli objeler teknolojik yüce olarak isimlendirilmeye başlanır. Teknolojik araçların baş döndürücü bir hızla gelişmesi ve kameranın icat edilmesi gibi süreçler de insanın doğa karşısındaki hükümdarlığının bir göstergesi olmuştur. Yeni durum bağlamında oluşan insan duygu dünyası, insan üretimi olan bu yeni teknolojik nesnelerden derinden etkilenmeye başlar. Kameranın icadından sonra yapılan ilk filmlerde de bu durumun etkilerini görmek mümkündür. İlk Sinematograf'ın icadı ile birlikte, kişinin doğa üzerindeki gücü daha bir görünür olmuştur. İnsan doğayı gözlemleyebilmekte, yönetebilmekte ve bu icat sayesinde yeni ürettiği mekaniğe, metropollere ya da doğaya karşı boyun eğdiriciliğine duyduğu hayranlığı gösterebilmektedir. Bu açıdan bakıldığında, bu yeni mekanizmanın yani kameranın kendisinin de, teknolojik yüceyi oluşturduğunu iddia etmek mümkündür. Bu şekilde bir çabanın ürünü olarak ortaya çıkan ilk filmlerde, mekaniğe ve kameranın kendisine yönelik duyulan o büyük hayranlık çokça işlenmiştir. Dziga Vertov'un Kameralı Adam filmi, bunun en etkileyici örneklerinden birini teşkil eder.

Nye'nin teknolojik yüce nesneleriyle ilgili önemli vaka çalışmaları arasında; demiryolları, gökdelenler, şehir manzaraları, elektrik enerjisi şebekesi ve hatta atom bombası vardır. İlginç bir biçimde Nye, atom bombasını da nihailik duygusundan dolayı en son yüce olarak tanımlamıştır (Jackson, 2016, s. 26). Bu noktada görülecektir ki, bir önceki yücenin her zaman kendisinden sonraki yüceyi var etme potansiyeline sahip olduğunu iddia etmek mümkün gözükmektedir. Başka bir deyişle, dünün mekaniği bugünün teknolojisiyle, bu terörün yeni bir boyut kazanması olarak ortaya çıkmaktadır. Teknolojik yücenin tanımı da kendi geleceğini inşa eden bir tanım haline gelmiştir. O yüzden teknolojik yüceyle ilgili teoriler, genellikle bunun sonunun distopik bir son olacağını düşünerek, diptopyaya bağlanmaktadır. Bu noktadan sonra, doğal yücede hissedilen moral duygusu teknolojik yücede yerini daha karamsar bir duyguya bırakmıştır. Burke'ün hazlardan, Kant'ın da beğeniden ayırdığı yüce duygu, temelde pozitif bir değer iken, bu noktadan sonra daha negatif bir anlam taşır. Böylece kavram, insanın bu teknolojik imkânları kullanarak, doğadaki diğer yüce olanlara meydan okuduğu daha yeni bir anlamı oluşturmuştur.

Çağdaş eleştirinin de işaret ettiği gibi yüce, her ne kadar modernizmle ortaya çıkmışsa da bugün postmodern estetiğin önemli bir unsuru olarak tekrar canlanma kapasitesini içinde barındırmaktadır. Yücenin kavramsal gelişiminin seyri de bunu ispatlar niteliktedir. Bu kapsamda detaylı bir çalışma olan Kamila Vránkova'nın Modern Theories of the Sublime: The Question of Presentation makalesinin üzerinde durduğu gibi yüce ilk ifade edildiği günden bugüne değişim hacmini korumuştur. Terim süreç içerisinde bir takım dönüşümler yaşamışsa da vurguladığı etki değişmemiştir. Yüce'nin modern kültürün bir ögesi olarak sunumuna rağmen, pek çok çalışmanın da işaret ettiği gibi postmodernizm, estetiğin önemli bir unsuru olarak yüceyi yeniden ve yeniden canlandırmaktadır. Postmodern kültür, mutlak öteki olarak sunulamayan duyguya odaklanır ve sunulamayanı yücenin eş anlamlısı haline getirir (Vránkova, 2018, s. 3). Bu açıdan eski tanımlanamayan duygu, artık tanımlanmış insanın kendi dışındaki mutlak ötekileriyle karşılaşmasındaki durumunun betimlenmesi için bir belirleyici olmuştur.

2. Sinemada Yüce

Bu bölümün amacı, öncelikli olarak yüce ile sinemanın ilişkisini ortaya koymaktır. Sinemanın ilk filmlerdeki kameranın bir şok mekanizması olarak algılanmasının, sinemada yüce bir duygu açığa çıkarma ihtimaline değinilecektir. Ardından sinemada anlam oluşturmak üzerine düşünülerek ve sinemada tarifsiz imajları konu edinen yönetmenlerin sinemasına genel bir bakış atılacaktır.

2.1. Tarifsizin Sineması

"Sinema, sanatsal niteliği tamamıyla yeniden-üretilebilirliğine göre belirlenen ilk sanat formudur" (Benjamin, 2016, s. 28). Sinema bu yönüyle sonsuzluğa dönük bir eğilimdir. Sürekli yeniden ürtetilebilir olması, sınırları aşma dürtüsünün tetiklediği bir tepkimeye yol açar. Aynı zamanda görünen ve görünmeyen alanlara da temas etmesi bakımından benzersiz özellikler taşır, tarifsiz (ineffable) ilişkin bir tarif sunma kapasitesini her daim içerisinde barındırır. Benjamin'e göre sinema, aynı zamanda tam da ampirizm ve rasyonalite sınırlarının ötesinde, anlam sorularını keşfetmek için bir alan sağladığı için gelişmiştir (Aktaran: Pence, 2004, s. 35). Nitekim sinema tarihi boyunca, filmlerin aşkın ve yüce imajlarla ilgili derin ve potansiyel olarak cevaplanması zor sorular sorabileceği görülmüştür. Sinemada gerçek-üstü alana temas etmek ve betimlemeye çalışmak oldukça meşakkatli bir iş olsa da, bunu başarıyla gerçekleştirmiş pek çok yönetmenden bulunmaktadır. Bilinemez alanlar ya da yüce imajlar üzerinde çalışan yönetmenlerin tüm çabalarına rağmen, ilgilendikleri alanların farklılığı, çeşitliliği ve hatta çoğu zaman benzersizliği, tek bir tanımlama yapmak konusundaki zorluğu da beraberinde getirmektedir.

Bu tür çalışmaları, tek bir temsilin içinde değerlendirmek neredeyse imkânsız olsa da, belli ortak özellikler taşıyan, sinemada anlam arayışı içinde bulunan yönetmenlerin sinemasından bahsedilebilmektedir.

Öte yandan, sinemada tarif edilemez imajların, alanların ya da imgelerin varlığının altını çizmek her ne kadar cezbedici olsa da, bir o kadar da meşakkatli bir durumdur. Wilt, sinemasal gerçekçiliği analiz ederken, sinemada, "olağanüstü, esrarengiz, yüce, aşkın ve kutsal olanın, etkisini uygun şekilde üretmenin, ilginç bir şekilde zor olduğu" paradoksuna dikkat çeker (Wilt, 1998, s. 352). Sinemadaki imgelerin içinde, 'alenen görülmeyen' temanın işlenmesi ya da yüce imajların açığa çıkardığı duygunun aktarılması oldukça zor bir şeye talip olmaktır. Buna rağmen, çalışmanın devamında gösterildiği gibi bunu ustalıkla gerçekleştiren sinema örnekleri bulmak zor olmayacaktır. Sinemanın kendisinin modern bir icat olması kadar, onun tekniğine duyulan hayranlık meselesi de bu açıdan önem kazanmıştır. Yukarıda bahsi edilen iki erken dönem sinema anlatısı da, yeni icat edilen teknolojiye yönelik hayranlığı kabul etmektedir. İlk dönem sinema örnekleri, özellikle kameraya duyulan hayranlık, ilk yönetmenlerde açık bir şekilde gözlemlenebilmektedir. Dziga Vertov'dan, Walter Ruttmann ve Fritz Lang'e kadar pek çok yönetmen bu duygudan etkilenmiştir. Modern kentlerde dolaştırılan kamera ile, artık bu yeni mekaniğe duyulan hayranlık ve huşu, canlı bir varlık gibi aktörleşmiştir. Bu da sinema deneyimlerinde görülebilecek yüce olarak açığa çıkmıştır.

3. Yönetmen Sinemasında Yüce Karşılaşmaları

Bu bölümde, minimal anlatım tekniğini kullanan ve huşu, sıkıntı, korku, endişe veya gündelik hayatın buhranlarını işleyen bir takım yönetmenlerin, seyircide yüce duygusunu açığa çıkardığı ifade edilecektir.

3.1. Tarkovski Sinemasında Yüce

Bu arayışı filmlerine aksettiren yönetmenlerden biri, Andrei Tarkovski'dir. Tarkovski, sinemada "kendi anlatım tekniği"ni oluşturmaya girişmiş ilk yönetmenler arasında yer alır. Tarkovski, insanın manevi duygularına yoğunlaştığı filmlerinde, yıkıcı endüstriyel üretimin etkilerinden, inanç sistemindeki kopmalardan, gelecek kaygısından, insanlığın başındaki tehlikelerden bahsederken, yüceyi sinemasının bir parçası haline getirir. İnsanoğlunun erişebileceği en büyük teknolojik silahlardan biri olan nükleer silahların insanlık için ciddi ve kesin bir tehdit olarak belirmesini konu edindiği Kurban (1986) filminde de Tarkovski, yüceye başvurmuştur. Kurban filmi, Alexander isimli başkarakterin, ailesi ve aile dostlarıyla doğum gününü kutlamak için bir araya geldikleri bir günde, karşılaştıkları bir nükleer tehdit sonucunda yaşadıklarını

anlatır. O gün, açık bir nükleer bomba tehdidiyle baş başa kalmış olmanın getirdiği bir endişe ile her biri sarsılır. Filmin ilk sahnesi, bir baba ve oğlun görseliyle açılır. Adam ve küçük oğlu, deniz kenarındaki cılız bir ağaca su verip, etrafını taşlarla çevirir. Alexander, onu her gün aynı saatte sularsa dünyanın mutlaka değişeceğini söyler. Film, aynı çocuğun kırılgan fidanı dikkatlice suladığı bir kareyle sona erer.

Cılız ağaç metaforu, insanlığın bugünkü hali gibidir. İnsan aklını ve materyal bilgiyi Tanrı'nın yerine koyan insanın, tabiatüstü ile ilgili tüm arayışlarını rafa kaldırması onu cılız bir ağaca çevirmiştir. Oysa, onun tarifsiz imajlara dönük arayışı bitmek bilmez bir ihtiyaçtır, bir ağacın suya ihtiyaç duyması gibidir. Alexander'ın doğum gününde Otto'nun getirdiği hediye, bu açıdan manidardır. Otto, Alexander'a 17.yüzyıl haritasının gerçek kopyası gibi görünen çok özel bir hediye getirir. "Peki, neden özellikle aydınların 'Büyük Yüzyıl' dedikleri 17.yüzyıl haritasıdır hediyesi acaba? Çünkü 17.yüzyıl modernliğin özgüven zaferini kazandığı bir dönemdir. Nitekim birkaç saat sonra başlayacak olan atom felaketi de, bu kesin zaferin ve bilimsel özgüvenin açık bir sonucudur" (Ahmedi, 2011, s. 259). Filmin bir başka sekansında, "ve bütün bunlar kayboldu, artık dua bile edemiyoruz" diyen doktorun da ifade ettiği gibi, insanlık aşkın her karşılaşmayı öteleyen bir hale gelmiştir. Tarkovski, Kurban filminin başkarakteri hakkında şöyle yazar: "Hangi formda olursa olsun modern teknolojinin, manevi hayatı tehlikeye soktuğundan içgüdüsel olarak haberdardır" (Tarkovski, Le Temps Scelle, s.205'den aktaran: Ahmedi, 2011, s. 258). Yaşanan nükleer endişe gösterecektir ki, açık bir şekilde teknolojik tehdit altında olan Alexander'ı sarsan bu korku ve terör atmosferi, onu yüce bir karşılaşmaya hazırlamaktadır. Bu sebeple, Kurban filminde, korkunun sınırında gerçekleşen tüm olaylar, tümüyle yüce ile insanın ilk karşılaşmasındaki etkileri barındırmaktadır.

Tarkovski'nin filmlerinde yoğunlaştırılmış zamansallık, sıkıntı, tefekkür, huşu ve terör hissi gibi bir dizi duyusal durumu uyandırma eğilimindedir. Yönetmen pek çok filminde, batılı ülkelerde yaşanan hızlı sanayileşme ve teknolojik gelişmelerle birlikte, insanın yaşadığı duygusal çatışmalara odaklanır. Bu çatışmalar, en nihayetinde bu çalışmada özetlenen, yüce duyguyu açığa çıkaran bir duyguya yol açmaktadır. Tarkovski'nin filmleri ekseninde iddia edilebilir ki, onun sineması, insanın yüce ile karşılaşmaları ekseninde yaşadığı ruhsal ve manevi bunalımlara ve manevi bir tefekküre işaret etmiştir.

3.2. Bresson Sinemasında Yüce

Minimal anlatım tekniğini kullanan, "görünüşte ne yaptığını, ne için yaptığını kesin olarak bilen" bir diğer yönetmen de Robert Bresson'dır (Schrader, 2008, s. 73). Bresson sineması da özü itibariyle, aşkın bir üslup kullanarak seyircide yüce duygusunu açığa çıkarmaktadır. Bresson'a,

"anlatı ötesi biçim arayışları"na girişmiş, sinemaya sanat ve felsefe ile ilişkisi bakımından büyük katkılarda bulunmuş bir yönetmen olarak bakılabilir. Sineması biçimseldir çünkü "toplu ayin, ayin müziği, ilahiler, hacılık, dualar ve büyüler" gibi anlatılar onun aşkınlığı tasvir etmek için kullandığı biçimsel yöntemlerdir (Schrader, 2008, s. 74-75). Bresson'ın "sıradan olanı benzersiz olanla ifade etmesi" ve "sonsuz derecede büyük olanı, sonsuz derecede küçük olanla ilişkilendirme becerisi" (Gianvito, 2009, s. 55) onu benzersiz yönetmenlerden biri kılmıştır. Hayatın bitmez döngüsünü anımsatan yapımlarıyla, insanoğlunun mutlak alana ilişkin sorularını, gündelik hayattan parçalar ile gündeme getirmeyi başarır.

Bresson sineması, gündelik yaşamın kaçınılmaz gerçekleri içinde aşikâr olmayan aşkın imgelerle ilgilenirken, yüce duygusunu usulca uyandırır. "Bresson'un 'gerçekliği', alelade olanın kutlanması gibidir; küçük sesler, bir kapının gıcırdaması, bir kuşun cıvıldaması, bir tekerin dönmesi, durağan görüntüler, sıradan manzaralar, boş suratlar (Schrader, 2008, s. 77). Bu anlamda "transandantal özneyi, kendi zihni aracılığıyla kavranılamazı deneyimlemek istemesi ve özne ile aşkın arasındaki bir ilişkisellik" (Oruç, 2014, s. 6) olarak sunar. Filmleri açık edilmemiş, yoğun duyguların ekseninde ilerler. Pek çok filmindeki oluşan güçlü etkiler bir yana, Jean d'Arc'ın Davası (1962) filmindeki etki, bu çalışmanın ilgilendiği yüce duyguya, en uygun etkiyi uyandırmaktadır. Bu filminde anlatının merkezine inancı yerleştirerek, şehadete hazırlanan Jeanne d'Arc'ın spiritüel yolculuğunun aşkın üslup ile ele alınması konu edinir. Jeanne d'Arc'ın hikâyesi, Fransa'da bilinen tarihi bir anlatıya dayanır. İngilizlere karşı savaşmış bir kadındır Jeanne d'Arc. Bu savaşı da din/mezhep adına örgütlemiştir. Sonrasında İngiliz hükümdarlığına yakın olan kimselerce yakalanır ve İngiltere'ye yakınlık duyan bir Fransız kilisesi tarafından cadılık yapmakla suçlanıp, yargılanmaya başlar.

Bresson, bu tarihsel anlatıyı buradan itibaren canlandırmıştır. Bresson, bu noktadan sonra mahkemeyle, mahkûmiyetle, hücreyle, inançla ve aşkınla ilgili temaları kurcalamaya başlar. Jeanne d'Arc'ın Davası, bir yerde kapalı kalmanın buhranı ve hücrenin getirdiği içsel sıkıntıyı güçlü bir şekilde işler. Öyle ki, mahkeme salonu bir noktadan sonra, kesin olarak gelmekte olan ölüm cezasını katmerlendirir. Aynı zamanda film boyunca, uzun diyaloglar halinde işlenen yargılanma süreci ve Jeanne d'Arc'ın yakılma sahnesi ile seyirci yüce duyguya içsel bir endişe ve ona tezat gibi görünen bir huşu duygusuyla birlikte yaklaştırılır. "Doğal ortam seslerinin dışında, sessizlik anları imgeler üzerine düşünmemizi ve karakterlerin duygularını daha güçlü bir biçimde duyumsamamızı sağlar" (Oruç, 2014, s. 60). Jeanne'in idama giderken kullanılan bir takım sesler bu noktada yüceyi oluşturmaktadır. Jeanne'nin bedeninin halatlarla sarılma sesi ve yavaş yavaş çalılıkların alev alma sesleri duyulmaya başlar, bu sesler seyirciden yoğunlaşmayı talep ederek yüce bir çağrışım uyandırmaktadır. Bresson'un kahramanları, "yabancılaşmaya mahkûm edilmişlerdir.

Dünyadaki hiçbir şey onların içsel tutkularını yatıştıramaz, zira tutkuları dünyadan gelmemektedir. Bu yüzdende çevrelerine değil de, bunun yerine çok daha yakın görünen öteki hissine cevap verirler" (Schrader, 2008, s. 92). Jeanne'nin bir takım tanrısal sesler duyması örneğinde olduğu gibi ses ile aşkın duyumsamalar iç içe kullanılmıştır.

"Film-zihin sesi geri plana çekmeye ve her türlü sesi düşünüşünden tamamen çıkartmaya karar verdiğinde, sessizlik güçlü bir duygu haline gelir. Filmin bu seçimi, müziğin sakladığı şeyi görmemizi sağlamak, kendimizi duyumsatmak, kalp atışlarımızı dinletmek, kendi algılarımıza yoğunlaşmamızı sağlamak vb. birçok amaca yönelik olabilir. Belki de sadece derindeki gürültüyü öne çıkartmak veya bizi patlamalara hazırlamak için düşünülmüştür" (Frampton, 2013, s. 192). Gerçek şu ki, Frampton'un içsel patlamalara hazırlanmak olarak özetlediği bu durum, bu çalışmanın konusu olan yücenin seyircide uyandırılmasıdır. Dikkat ve yoğunlaşma gerektiren uzun diyaloglarıyla, yönetmen seyirciden yoğun bir ilgi talep ederken, Jeanne d'Arc'ın Davası, gündelik olaylardaki aşkın imgeleri görünür kılarak, yüce etkiyi oluşturmaktadır.

3.3. Malick Sinemasında Yüce

Son dönemin en etkili yönetmenlerinden Terrence Malick'in, Hayat Ağacı (2011) filmi de hayal gücüne dayalı ve yüceyi kozmik imajlar üzerinden ele alan filmlerden biridir. Duyuların hayal gücüyle irtibatına da atıf yapan film, "kozmik bir boyutu gündelik davranışla ilişkilendirir" (Soyer, 2017, s. 51). Film, O'Brien ailesinin gündelik yaşamını konu edinirken, ailenin çocuklarından birinin ölüm haberi gibi trajik bir olayın gelişmesiyle ailedeki bozulan düzenden bahseder. Anne, baba ilişkileri ekseninde insanın doğayla, tabiatüstü imajlarla ve tecelliyle irtibatı aktarılır. Hayat Ağacı'nda "tabiat kendini sadece anne ve babanın yüzünde değil, ölümün, Tanrı'nın ve hatta hayatın kendisi ile gösterir. Yaşam açısından ve doğanın müdahaleci yolu ile izlememiz gereken bir yoldur" (Soyer, 2017).

İddia edilebilir ki, Malick'in bu filmi bu yüce sinema örneğinin en çarpıcı biçim denemelerinden birini teşkil eder. Açıktır ki, sinemada "hissedilen duyum" ile "algılanan imge" arasında farklar vardır. "Duyum bizim bedenimizin içindedir, imge ise bedenimizin dışında"dır (Bergson, 2007, s. 171). Tam bu noktada, bu içsel duyum, tam olduğunda algılanamaz imajları anlayabilmeye yaramaktadır. Film, başlarken de biterken de gökyüzünden, kozmik düzeyden, yıldızlardan ve ağaçlardan pek çok kare içerir. Tüm bu yüce imajlar, bu noktada bir sonsuzluk anlatısı kurmaya yaramaktadır. Samanyolu ve yıldızlar ya da mikro ölçekli biyolojiye atıf yapılan sahnelerle, esasında korkuyla, ümitsizlik arasında bir çaresizlikle insanın dünyadaki yeri ve bu dünyanın bir sona doğru ilerlediği fikri seyircide derinleşir.

Bu sekanslarla, yönetmen doğanın kendisi üzerinden ürettiği korku

ve terör duygusuyla yüceyi uyandırmaktadır. Malick'in bu filmi, gerçeğin pek çok imgesini yeniden kullanarak aşkın bir anlatı kurarken, hayal gücünün davet ettiği duygu yücenin bizzat kendisidir. Bu sebeple filmin seyri, özellikle kozmik ses tasarımı kullanması, tecelli, ölüm ve gerçeküstü alana yaptığı aşkın atıflarla seyircide yüce bir etki bırakmaktadır. Malick tarafından yazıp yönetilen Voyage of Time (2016) isimli belgesel filmi de bu noktada zikredilebilir. Seyircide açık bir şekilde doğal yüceyi ortaya çıkaran bu yapım, yaşama, yaşanan bu dünyaya ve insanın dünyayla girdiği etkileşime bakan film, yönetmenin hayata bakışı ve filmlerindeki genel yaklaşımlarından ilhamla hazırlanmışa benzemektedir.

3.4 Trier Sinemasında Yüce

Sinemada aşkın bir duyguyu oluştururken aynı zamanda yüceyi bu çağrışıma destek olarak kullanan yönetmenlerden biri olarak, Lars von Trier'in Melancholia (2011) isimli filmine de değinmek gerekir. Filmde, Justine ve Michael çiftinin düğün törenlerinde gerçekleşen bir olay aktarılır. Aile ilişkileri bozulup, düğünde aksaklıklar yaşanırken, Melancholia isimli gezegen an be an dünyaya yaklaşmaktadır. Dünyanın sonu gelmektedir fakat başta kimse bu gerçeği kabullenemez. Bu bir korku, dehşet ve çılgınlık atmosferine yol açar. Bu terör duygusuyla baş etmek bu noktadan sonra seyirci için de zorlaşır. Hayal gücünün temsillerine boyun eğilir.

"İnsan deneyimi çok az bilgi üzerine kuruludur, kıyamet gibi kavramların tam olarak anlaşılması her zaman zor olmuştur. Deneyimlerimiz daha çok güzellik, ödül veya amaç gibi daha keyifli konularla şekillenir. Bu nedenle, kaçınılmaz bir kıyamet hakkında bir film izlemek rahatsız edici ve işlenmesi zor olabilir. Böylesine bir muazzamlığı izlerken, terörden büyüleniriz. Melankoli, pek çok açıdan böyle duygular yaratır"(Soyer, 2017, s. 51).

Oldukça iç karartıcı bir kıyamet sahnesi sunan film, gezegenin gittikçe büyüyen siluetinin dünyaya çarpmasıyla sonlanır. Burada yaklaşan gezegen imajı, yücenin algılanamaz ve tahayyül edilemez gerçeğinin seyirciye algılanabilen nesneler tarafından verilmesidir. Bunun gerçekleşme ihtimaline ilişkin zihinsel tahayyül, bir takım korku, endişe ve kaygıları besleyerek duyuları harekete geçirir ve bizzat sinema yoluyla seyircide yüce duyguyu oluşturur. Lars von Trier'in sinemada yapmaya çalıştığı şey, dünyanın sonuyla ilişkilendirdiği bir "tekinsiz" atmosfer oluşturmaktır. Melancolia gezegeni, insanın bilinemez imajlarla karşılaşma ihtimalinin metaforudur. Seyircinin ölüme ve ölüm üstü imajlarla karşılaşmasına yönelik duyduğu korku ve endişe ise, filmin yüce duyguyu tetiklemesinden ileri gelmiştir. Bu noktada Trier'in Melankolia'sındaki dünyanın sonunun gelmesinin yarattığı korku ve kabullenmenin eşlik ettiği yüce duygusunun bir benzerini, son dönemde seyirci karşısına çıkan, Adam McKay'in Don't Look Up (2021) filminde

de görmek mümkündür. Don't Look Up filminde, 'gezegen katili' olarak ifadelendirilen bir gezegenin dünyaya çarpacak olması üzerine oluşturulan anlatı da, insanlığın, hükümetlerin, medyanın yozlaşmışlığına vurgu yapılırken, insanın ihtişamlı nesnelerle karşılaşma anlarındaki terör, şok, korku, kaygı ve tedirginlik gibi duyguları da ortaya konmuştur.

Bu bakımdan tüm bu filmler, kozmik ve ihtişamlı imajlarla karşılaşmalar yaşatan yüce sineması örneği olarak görmek mümkündür. Görüldüğü üzere, sinemada pek çok yönetmen tamamen metaforik imgelerle, algıladığımız dünyanın daha da ötesinde, daha da üstündeki bir takım tarifsiz imajlarla ilgilenmişlerdir ve ilgilenmeye devam etmektedir. Böylesi muazzam imajlar karşısında izleyici olarak filme katılan seyirci ise, karşılaştığı terör ve şoktan etkilenmektedir. Çünkü bu yönetmenler, dünyanın bilinmeyen sonuyla ilgilenmek ya da insanın, gezegenin yaratılışına dair sorular sormak suretiyle kaçınılmaz olarak yüceyi açığa çıkarmaktadır. Tüm bu filmlerdeki, güçlü duygu kapasitesi ve zihinsel hayal gücünün algılarımızı aşan karşılaşmaları, onları yüce sinemasının birer örneği kılmaktadır.

Sonuç

İnsanlık tarihi boyunca gerçeklik ve gerçek-üstücülük, bilinen veya tarifsiz (ineffable) imajlar her daim tartışılan konulardan biri olmuştur. Sistemin nesnel ve rasyonel olduğunu, her şeyin ölçülebilir sınırlar içinde bulunduğunu iddia eden yaklaşımların aksine, gerçekliğin üstünde, insanın kendi ötesinde gizlenmiş alanlar olabileceği fikri insanı tarih boyunca yüce (sublime) bir duyguyla baş başa bırakmıştır. Buna kimi zaman ulu bir dağ görüntüsü, kimi zaman bir doğal afetin etkilerine şahit olmak, kimi zaman sıkıntı ve bunalmanın kendisi, kimi zaman bilinmezin sınırlarında gezinmek, kimi zaman da ihtişamlı tarifsiz imajlarla karşılaşmak etki etmiştir. İddia edilebilir ki, bu karşılaşmalar insanın tabiatüstü ile teması esnasındaki duygulardan biri olarak açığa çıkmaktadır. Dolayısıyla, gerçek-üstünün gündelik hayatta yeniden üretimi esnasında yaşanan duygusal çarpışmalar da oldukça gerçek bir deneyim haline gelebilmektedir. Burke'un bir sel felaketinden etkilendiği gibi, Kant'ın Samanyolu'ndan etkilendiği gibi, modern insan da bu sefer kendi ürettiği bir filmden etkilenebilmektedir.

Kameranın cezbedici etkisi karşısında insan, ihtişamlı objelerle yaşadığı karşılaşmalara benzer yeni karşılaşmalar yaşamaktadır. Yüce duygusunu açığa çıkaran bazı yönetmenlerin sinemasından bahsedilebilmektedir. Bu yönetmenler, ticari alanın dışına çıkarak, özgün bir anlatı kurar ve sinema içinde felsefi ve düşünsel derinlikli yeni bir alan oluştururlar. Bu tür filmler yapan yönetmenler, sinemayı bir tefekkür tekniği olarak görerek, sanatla iç içe kılmışlardır, böylece sinemayı sadece ticari araç ya da eğlence (entertainment) aracı olarak görülen bir nesne olmaktan uzaklaştırmışlardır. Bu çalışmada bahsedilen yönetmenlerin ortak özelliği, bizzat gerçeği göstermektense, gerçek-üstü ile ya da ihtişamlı objelerle

karşılaşmaları başka bir alana atıf yaparak gerçekleştirmeleridir. Bu anlatı denemelerinin birçoğu, yönetmenlerin sinemaya dair yaklaşımlarının bir sonucu olarak ortaya konmuştur. Ancak, tahmin edileceği üzere, tüm bahsi geçen filmleri ya da yönetmenleri tek bir tanımlama ile ele almak oldukça zor ve iddialı bir tutum olacaktır. Yine de yüce sineması olarak belli bir çerçeveye sığdırılabilir olmaları bakımından benzeştikleri iddia edilmiştir.

Son olarak belirtmek gerekir ki, bir sanat yapıtında veya sinema gibi görsel çalışmalarda, tek bir anlam ve tek bir değer düşündüren kuramların sakıncaları olduğu muhakkaktır. Hele de belirlenmiş, sabit referans noktaları olmayan, "şey"ler hakkında yazmak oldukça zor olabilmektedir. Algılanabilen hakikatler dışında, algılanamayan alanları tasvir etmek ya da üzerine düşünsel bir çabaya girişmek beraberinde büyük bir zorluk taşımaktadır. Zorunlu hakikat bilgisinin dışında alanları işaret eden filmleri değerlendirirken bir takım benzetmelere, varsayımlara, yorumlara ve kavramlara sığınmak bu açıdan kaçınılmaz gözükmektedir. Bu çalışma da, bu zorunlu alanlara kaymak suretiyle, oldukça soyut imajlarla ilgili bir takım kaçınılmaz genellemeler yapmak durumunda olmuştur. Dolayısıyla buradaki amaç, yazıda bahsi geçen tüm yönetmenlerin filmlerini tek tipleştirmek ya da indirgeyip, kapalı bir alana hapsetmek değil, aksine yüce sinemasının çerçevesine dâhil olan bu yönetmenlerin sinemalarının değişen simasını tekrar ortaya koymaktır.

KAYNAKÇA

Ahmedi, B. (2011). *Kayıp Umudun İzinde Andrey Tarkovski Sineması.* İstanbul: Küre Yayınları.

Arat, N. (2013). *Kant Estetik'inde Güzel ve Yüce Değerleri. Felsefe Arkivi,* 0(21). 69-83. https://dergipark.org.tr/tr/pub/iufad/issue/1312/15530

Aristotales. (1993). *Poetika*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Benjamin, W. (2016). Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı. Pasajlar içinde (50-86 ss). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Berger, P. L. (2012). *Melekler Hakkında Söylenti.* İstanbul: Rağbet Yayınları.

Bergson, H. (2007). *Madde ve Bellek: Beden–Tin İlişkisi Üzerine Deneme*. Ankara: Dost Yayınları.

Burke, E. (2008). *Yüce ve Güzel Kavramlarımızın Kaynağı Hakkında Felsefi Bir Soruşturma.* Ankara: BilgeSu Yayıncılık.

Cevizci, A. (1999). *Paradigma Felsefe Sözlüğü.* İstanbul: Paradigma Yayınları.

Davies, N. (2006). *Avrupa Tarihi*. İstanbul: İmge Kitabevi.

Frampton, D. (2013). *Filmozofi: Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak İçin Manifesto*. İstanbul: Metis Yayınları.

Gadamer, H.G. (2017). *Güzelin Güncesi*. İstanbul: Çizgi Kitabevi.

Gay, P. (2017). M*odernizm Sapkınlığın Cazibesi Baudelaire'den Beckett'e ve Ötesine*. İstanbul: Everest Yayınları.

Gianvito, J. (2009). *Şiirsel Sinema - Andrey Tarkovski*. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Giddens, A. (1991). *Modernity And Self-Identity: Self And Society In The Late Modern Age*. California: Stanford University Press.

J. Elias, J. (2016). Güzellik, İyilik ve Hayret. N. Kançal-Ferrari, & A. Taşkent, Tasvir Teori ve Pratik Arasında İslam Görsel Kültürü içinde (21-33 ss.) İstanbul: Klasik Yayınları.

Jackson, D. W. (2016). *The Atomic Infinite: Aesthetics of the Sublime in 1950s Science Fiction Films*. Carleton University.

Kant, I. (2007). Critique of Judgment. Oxford and New York: Oxford University Press.

Nicolson, M. H. (1959). M*ountain Gloom and Mountain Glory: The Development of the Aesthetics of the Infinite*. Ithaca, NY: Cornell University Press.

Nye, D. (1994). American Technologican Sublime. Cambridge MA and London: The MIT Press.

Oruç, M. (2014). Bresson Sineması'nda Aşkınlığın İçkinliği. Ankara Üniversitesi Tez Arşivi.

Pence, J. (2004). Cinema Of The Sublime: Theorizing The Ineffable. Poetics Today içinde. 25 (1). (29–66 ss.) https://doi.org/10.1215/03335372-25-1-29

Schrader, P. (2008). Bresson, Ozu, Dreyer Sinemasına Bir Bakış Kutsalın Görüntüsü. İstanbul: Es Yayınları.

Shaw, P. (2006). The Sublime. London and New York: Routledge Press.

Soyer, S. (2017). Sublime and The Aesthetics Of Film Sound: Kantian Approach to Sound in Cinema. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi.

Vránkova, K. (2018). Modern Theories of the Sublime: The Question of Presentation. (3–15 ss.) Eger Journal of English Studies XVIII.

Wilt, J. (1998). Acts of God: Film, Religion, and 'FX'. J. Mahoney, Life of Things: Essey on Lit-erature and Religious Experience içinde (53-331 ss.) New York: Fordham University Press.

Bölüm 7

İllüstrasyonda Gerçeküstü Yaklaşım: Selçuk Demirel ve John Berger'in Zaman Kavramı

Mediha ESMERAY

Özet: Zaman, geçmişten geleceğe doğru sistematik bir ilerleyişin göstergesi olmasının yanı sıra bir kavram olarak duygu ve düşüncelerin temsili olarak da nitelendirilebilir. Çağlar boyunca zaman, çeşitli yöntemlerle ölçülmeye çalışılmıştır. Zamanın nesnel ve öznel olarak ele alınabilmesi, onu hem yorumsuz bir gösterge hem de kişinin düşüncesine göre değişiklik gösterebilen göreceli bir temsil haline getirebilmektedir. Günlük hayatın soyut bir ögesi, olay ve akışların göstergesi olarak zaman, nesnel olarak tüm kişiler için eşit ve değişmeyen bir ölçüt iken öznel olarak kişisel görüş ve yorumlar ile şekillenebilir. İllüstrasyonlar, bilgilendirme ve mesaj verme misyonunun yanında düşünce ve hayallerin somut bir göstergesi olarak da kullanılan görsellerdir. Görsel iletişimin de önemli bir örneği olan illüstrasyonlar, açık ve geniş bir ifade şekli de oluştururlar. Gerçeküstü illüstrasyonlar, gerçeği yok saymadan, gerçeğin kendisi ve ötesindekinin temsilidir. Selçuk Demirel'in gerçeküstü illüstrasyonlarında zaman kavramının ele alınacağı bu çalışmada, zamanın insan zihninde uyandırdığı temel duyguların yanı sıra sanatçının yüklediği anlamlar sembol, simge ve işaretler yardımı ile incelenerek, bir kavram olarak zamanın illüstrasyonlar üzerinden değerlendirmesi yapılacaktır. Bu çalışmada zaman kavramı, Selçuk Demirel'in zaman temalı desenleri ile John Berger'ın metinleri üzerinden incelenecek ve değerlendirilecektir.

The Surreal Approach in Illustration: The Concept of Time By Selçuk Demirel and John Berger

Abstract: In addition to being an indicator of a systematic progression from the past to the future, time can also be characterized as a representation of feelings and thoughts as a concept. Throughout the ages, time has been tried to be measured by various methods. The fact that time can be handled objectively and subjectively can make it both an uninterpreted sign and a relative representation that can vary according to one's opinion. While time, as an abstract element of daily life, as an indicator of events and flows, is objectively an equal and unchanging criterion for all people, it can be subjectively shaped by personal opinions and comments. Illustrations are visuals that are used as a concrete indicator of thoughts and dreams as well as their mission of informing and giving a message. Illustrations, which are an important example of communication with visuals, also create

Arş. Gör. Mediha Esmeray
Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi
medihaesmeray@gmail.com

a clear and broad form of expression. Surreal illustrations are representations of reality itself and beyond, without ignoring reality. In this study, in which the concept of time in Selçuk Demirel's surreal illustrations will be discussed, the basic emotions that time awakens in the human mind as well as the meanings attributed by the artist will be examined with the help of symbols, symbols and signs, and time as a concept will be evaluated through illustrations. In this study, the concept of time will be examined and evaluated through the time-themed patterns of Selçuk Demirel and the texts of John Berger.

GİRİŞ

Zaman, varoluşun ve işleyişin bir göstergesi olmasının yanı sıra, duygu ve düşüncelerin ifadesi olarak da nitelendirilebilir. Bir ölçme aracı olarak düşünüldüğünde zaman, nicel bir varlık gösterir. Belirli formüller ve ölçekler ile ifade ettiklerinin yanında zaman, ölçülemeyeninin karşılığı olarak da düşünülebilir. Çok yönlü bir ifade aracı olarak zaman, alan sınırlaması olmaksızın sıklıkla kullanılan, ifade alanı geniş bir göstergedir. Bir kavram olarak düşünüldüğünde, geçmişten günümüze varlığın bir ispatı, dolayısıyla süregelmenin işareti olarak kabul edilebilir. Zaman, sürekliliği ve var olmayı bir ölçüyle ifade etme noktasında somut bir veri kaynağı iken, aynı anda varlığın soyut bir göstergesi de olabilmektedir. Bu çalışmanın problemi, zamanı çok yönlülüğünden yola çıkılarak, görsel bir ifade aracı olarak ele almak ve zaman kavramını duygu ve düşüncenin bir göstergesi olarak incelemektir.

Zaman, değişkenliğin ve kesinliğin bir ifade biçimi olarak çeşitli şekillerde ele alınmıştır. Zamanı bireyin kontrolü dışında, sürekli olarak devam eden bir süreç olarak tanımlayan Smith (1998); zamanın geçmişten günümüze süregelen, geleceğe doğru ilerleyen bir akışı nitelediğinden bahseder (Smith, 1998). Bir akışın ve ilerleyişin ifadesi olarak zaman, kabul edilenin ötesinde, her şeyin dışında devam eder ve ölçülebilir bir kavramdır. Zaman, doğuştan gelen bir gelenek, insan doğasının değişmez, mutlak bir parçasıdır (Elias, 1988). Geçmişten günümüze zaman, başlangıcın ve devamlılığın kesin bir ölçütü iken bütün bunların ötesinde, kişilerin özelinde algılanan, duygu ve düşünceler yardımı ile şekillenebilen bir ifade aracı olarak da varlığını gösterir.

Zaman, her insanın farklı algıladığı felsefi, psikolojik ve sosyolojik boyutları olan bir olgudur (Gürbüz ve Aydın, 2012). Zamanın ölçülebilir olup olmadığı konusunda pek çok görüş varken, zamanın niteledikleri bakımından zengin bir ifade biçimi haline gelişine tanık olmamak olası değildir. Tanık olmaktan kasıt, zamanı ölçülebilir bir birim haline getiren saatlerin, günlerin, ayların ve yılların ilerleyişinin bir kanıtı olarak kabul edilirken, kişilerin kendi duygu dünyalarında yarattıkları bir sıralamanın, ilerleyişinin ve hatta durağanlığın da kanıtı olarak düşünülebilir.

Zaman kavramı, kişilerin duygu dünyalarının ve düşüncelerinin

bir yansıması olarak düşünüldüğünde, beraberinde ifade çeşitliliğini de getirmektedir. Bu ifade şekillerinden biri olan illüstrasyonlar, zaman kavramı bağlamında ele alınacaktır. Görsel bir ifade aracı olan illüstrasyonlar üzerinden, gerçeküstü yaklaşımla incelenmesi amaçlanan zaman kavramı, kendisine yüklenen çeşitli anlamlar aracılığı ile değerlendirilecektir. Zaman kavramı, gerçeküstü bir yaklaşımla, illüstrasyonlar üzerinden incelenecektir.

YÖNTEM

Araştırmanın yöntemi, zaman kavramını seçilen görsel örneklerin görsel-metin ilişkisi bağlamında çözümlemeleri yoluyla incelenmesiyle sınırlıdır. Bu incelemede, 'Saat Kaç?' kitabında yer alan Selçuk Demirel illüstrasyonları ile John Berger metinlerinin birlikteliği, desen-metin ilişkisi bağlamında temel alınacak ve bu çerçevede incelecek ve yorumlanacaktır.

İLLÜSTRASYONDA GERÇEKÜSTÜ YAKLAŞIM

Bir hareket olarak Gerçeküstücülük (Sürrealizm), I. Dünya Savaşı'nın ardından, 1916'da Zürih'te ortaya çıkan Dada hareketinin yarattığı olumlu bir muadil olarak sunulmuştur. Gerçeküstücülük'ün (Sürrealizm'in) doğuşu temelde, 1919'da André Breton tarafından otomatik yazının keşfiyle, 1924'te yayınlanan 'Manifeste du Surréalisme' ile ilişkilendirilmektedir. Bu metnin yayımlanmasıyla ve hemen ardından 'La Révolution Surréaliste' dergisinin yaratılmasıyla birlikte başlayan gerçeküstü dönem, 1924'ten 1969'a kadar olan süreyi kapsadığı bilinmektedir (Aspley, 2010). Sanatın ve eleştirinin kabul edilmiş standartlarına bir başkaldırı, belirli bir bakış açısının keşfi olarak ortaya çıkan gerçeküstücülük, André Breton' un rüya düşüncesi ve psişik otomatizm tutumunu tanımladığı için kendi başına bir öncü olarak görülmüştür (Gauss, 1973).

Gerçeği reddetmeden, gerçeğin insanda yarattığı farklı yansımalarla ilgilenen gerçeküstücülük, sanat ile ilişkisi bağlamında öncü bir tavır olarak kabul edilebilir. Gerçeküstü (Sürrealist) sanat, rüyalara ve fantezilere dayanır. Tuhaf olaylarla, imkânsız karşılaşmalar ve görüntüler ile doludur. Breton, sanatçıların gerçeği kopyalamamalarını, hayal ve düşlerini resmetmeleri gerektiğini söylemiştir (Bolton, 2000).

Gerçeküstü İllüstrasyonlar

Bir metinle ilgili olan, o metni açıklayan her türlü resimlemeler illüstrasyon olarak tanımlanabilir. İllüstrasyonlar, kimi zaman bir başlık ve sloganın da görsel olarak betimlenmiş ve yorumlanmış şeklidir (Becer, 2015). İllüstrasyonlar, sorunları çözerken, eğlendirirken, süslerken, yorum yaparken, bilgilendirirken, ilham verirken, açıklarken, eğitirken, kışkırtırken, kandırırken, büyülerken ve hikâye anlatırken yaratıcı, ayırt

edici ve son derece kişisel biçimlerde çoğaltmak için içeriği görsel olarak iletir. Zengin bir tarihe sahip eski bir ortam olan illüstrasyonlar, fikirleri ve mesajları herhangi bir ortamda yaratılan ikna edici görüntülerle ileten canlı, dinamik ve çağdaş bir ifade, yorumlama ve iletişim aracıdır (Wigan, 2009).

İllüstrasyon uygulamaları, görsel sanatlar bağlamında, geniş bir çerçevede düşünüldüğünde çok yönlü, zengin ve sürekliliği olan bir görsel iletişim aracı olarak da kabul edilebilir. İnsanın var olduğu ilk anlardan bugüne kadar geçen süreçte yöntemler, uygulama şekilleri, kullanılan malzeme ve ortamlar farklılık gösterse de temelde değişmeyen şey, illüstrasyonların duygu ve düşüncelerin etkili bir ifade aracı olduğudur. Bu bağlamda illüstrasyonlar, gerçeküstü yaklaşımın da önemli bir aracı haline gelmiştir.

'Gerçeküstü (sürrealist) illüstrasyon' şekilde adlandırılan bu uygulamalar metinle, sözlü ve yazılı ifadelere alternatif, zengin bir görsel iletişim şekli oluştururlar. İllüstrasyonda gerçeküstü yaklaşımlar, gerçeküstü hareketin başlangıcında günümüze süregelen uygulamalar ile varlığını sürdürmektedir. İllüstrasyonda gerçeküstü yaklaşımın ilk uygulamalarından, (Şekil 1' de verilmiş olan) sanatçı René Magritte'ın eseri 'Golconda', gerçeğin ötesini arayan, sanatçının düş dünyasını yansıtan önemli bir örnek olarak kabul edilmektedir. Golconda isimli illüstrasyonda dikkat çeken ilk şey, yağış sahnesinin yağmur damlaları ile değil de birbiri ile aynı giyinen, aynı görünen erkekler ile tasvir edilmesidir. Magritte yalnızca düş dünyasını yansıtmakla kalmamış, illüstrasyonda kullandığı, kendi gibi görünen pek çok erkek figürüyle aslında bir bakıma kendi gerçeğini de bu sahneye dahil etmiştir.



Şekil 1. René Magritte, Golconda, 1953 (https://bayaiyi.com/rene-magritte-golconda/)

İllüstrasyonda gerçeküstü yaklaşımın bir diğer örneği olan ve sürrealist sanatçı Rafal Olbinski tarafından oluşturulan ve Şekil 2'de görülen, 'Memories of Hampton' isimli illüstrasyon, yine sanatçının duygu dünyasının yansıması olarak ortaya çıkan bir gerçeküstü illüstrasyon uygulamasıdır. Olbinski'nin eserinde gerçeğe yakın figürler ve nesneler mevcuttur fakat gerçek olanlarla oluşturulan bu illüstrasyon, sanatçının duygu dünyasının özelinde, aslında kendi gerçeğini arayan bir sahnedir.



Şekil 2. Rafal Olbinski, Memories of Hampton, 1996 (https://www.etsy.com/uk/listing/1240955626/rafal-olbinski-memories-of-hampton-rene)

SELÇUK DEMİREL VE JOHN BERGER'IN ZAMAN KAVRAMI

İllüstrasyonda gerçeküstü yaklaşım bağlamında, Selçuk Demirel'in illüstrasyonları ve John Berger'ın metinleri ile oluşturdukları 'Saat Kaç?' kitabı, zaman kavramına farklı bir bakış açısıyla yaklaşmaktadır. Selçuk Demirel'in hayal dünyasının yansımasının, John Berger'ın metinleri ile birleşiminden oluşan bu kitap, aynı zamanda illüstrasyonda gerçeküstü yaklaşım açısından önemli bir örnek sayılabilir.

Selçuk Demirel Kimdir?

Selçuk Demirel, Türk illüstrasyon, karikatür sanatçısı, mimar ve yazardır. Demirel'in illüstrasyonlarından oluşan sayısız kitapları, diğer kitaplara yaptığı kapak illüstrasyonlarının yanı sıra, dünya genelinde bilinen, önemli kabul edilen (Le Monde, The New York Times vb. gibi) pek çok dergi ve gazete için hazırladığı illüstrasyonları da mevcuttur.

"Uluslararası bir illüstratör olan ve çizgilerini düzenli olarak kitaplaştıran Selçuk Demirel, eserlerinde kültür, medya, ekonomi, politika ve doğa gibi

küresel kavramlara getirdiği eleştirel ve mizahi yaklaşımlarla tanınır. Demirel'in çalışmaları kitap illüstrasyonlarından dergi ve kitap kapaklarına, desen albümlerinden çocuk kitaplarına, kartpostaldan afişe dek çeşitlilik gösterir. Resim, grafik, fotoğraf ve hatta heykelin üç boyutlu etkisinin hissedildiği bu çizimler, izleyiciye doğrudan mesaj vermek yerine çeşitli çağrışımlar yapar" (www.galerinevistanbul.com). Sanatçının çizimlerinin amacı, fotoğraftaki gerçekliğin yetmediği, yazılarak anlatılamayacak meselelere dokunarak kendine özgü alfabesi, mizah ve düşünce dünyasıyla derdini aktarmaktır. Demirel, çizimlerinin bir hikâye anlatmadığını, kendi kendini de eleştiren bir noktada durmaya çalıştığını ve ona bakanın da katkılarıyla hayat bulduğunu belirtir. Demirel'in temaları daha çok insan hakları, kadın, din ve politik baskılar, gözetlenen düşünce, düşünce özgürlüğü, jeopolitik, çatışmalar, savaş, barış, ekonomik krizler ve doğa üzerinde yoğunlaşmaktadır (www.galerinevistanbul.com).

John Berger Kimdir?

John (Peter) Berger, İngiliz asıllı sanat eleştirmeni, ressam, şair, çevirmen, senarist, düşünür ve ödüllü bir yazardır. Sanatın ve kendi sanatının toplumu yansıtması gerektiğine inanan, eserleri ve eleştirileri ile de bunu tekrarlayan Berger, güçlü ifade şekli ile sanata karşı yıllardır süregelen bakış açısını değiştirmeyi hedefleyen söylemleri ile önemli bir yer edinmiştir (www.britannica.com).

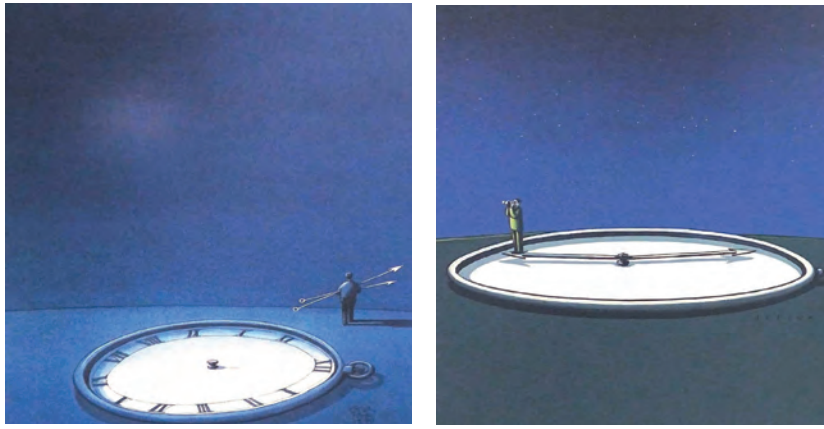
Selçuk Demirel ve John Berger

Selçuk Demirel'in mizah ve düşünce dünyasıyla derdini anlattığı illüstrasyonlarının, John Berger'in alışılagelmişin çok dışında kendine yer edinmiş bakış açısı ve yorumuyla birlikteliği, uzun yıllara dayanmaktadır. Berger'in duygular dünyasına gösterdiği ilgi, Demirel'in gerçekliğin yetmediği noktada gerçekliğin ötesini arayan resimlemeleriyle adeta bir ahenk oluşturmayı amaçlamıştır. Demirel ve Berger'in yaratıcı iş birliğine dayanan eserleri; Kıyıdaki Adam (1998), Katarakt (2011), Duman (2016) ve Saat Kaç? (2018), bu birlikteliğin önemli örnekleridir.

Saat Kaç? Kitabı

Selçuk Demirel ve John Berger'in ortak çalışması olan 'Saat Kaç?' kitabı, 2018 yılında yayınlanmıştır. Desen-metin birlikteliğinin bir örneği olan bu kitap, kişiyi düşünmeye çağırmayı ve zamanı, düşüncenin tarihsel ve siyasal mevsimleriyle birlikte değişen, felsefi bir kavram olarak ele almayı amaçlamaktadır. Söz konusu kitabın önsözünde Maria Nadotti (2018), zamanı bir kavram olarak ele alındığı bu ortak çalışmada; belleğin ve yas tutmanın, aşkın ve umudun, biyolojik bedenin, direnişin ve başkaldırışın, tasarıların ve ileri görüşün, doğanın, düşlerin ve yaratıcılığın, yazının ve

çizimin zamanının betimlendiğini söyler (Berger ve Demirel, 2018). Varoluş, Demirel için de Berger için de insana özgü bir ayrıcalık değildir. Var olan doğa ve şeylerdir, sanat yapıtları ve gündelik nesneler, kediler, ağaçlar ve saatlerdir. Eylem ve düşünceler, bütün bu sıralanan şeyler için kesin bir biçim almadan, sürekli olarak farklı şekillerde karşımıza çıkarlar (Berger ve Demirel, 2018). Zaman boş değil, aksine açıktır. Açık olanın betimlemesi, Demirel'in düş, Berger'in ifade dünyasıyla sınırlı değildir. Zaman, kimi zaman sonsuz olanın, olasılıkların ifadesidir.



Şekil 3. Saat Kaç (Berger ve Demirel, 2018)

Şekil 3: Saat kadranı, akrep, yelkovan, rakamlar, dürbün ve insan figürü.

Şekil 3'te görülen illüstrasyonlarda, zaman–insan ilişkisi üzerinden, zaman kavramı betimlenmiştir. İnsanın zamanı, zamanın da insanı yönetişi, saatin parçası olan ve geçen zamanı niteleyen akrep ve yelkovan nesnesi ile ilişkilendirilmiştir. Zamanın karşısında insanın bekleyişi, insanın zamanı yönetişi (ya da yönetemeyişi) zamanın ise her şeye rağmen akıp gidişi vurgulanmak istenmiştir. John Berger (2018)'in söz konusu illüstrasyonlar için oluşturduğu metinler ise şu şekildedir:

"Bir şehir meydanında, belediye binasının çatısındaki büyük saat zamanı gösterirmiş. Ne zaman taşradan bir tren gelse – günde tek sefer, sabahın köründe – meydanda kurnaz bir adam olurmuş, bir kendi cep saatine bir büyük saate bakan. İş aramak için trenle şehre yeni gelen bir çoban, adama orada neden öyle dikildiğini sormuş. Bekliyorum, demiş adam, işlerimden biri de bu, belediye saatini kontrol ediyorum. Büyük saat durduğunda, buradan – saati işaret etmiş – doğru zamanı söylüyorum, böylece belediye kâtibi saati tekrar ayarlıyor" (Berger ve Demirel, 2018: 12).

"Öykülerimizi okuyan ya da dinleyenler, her şeyi bir mercek ardından görür gibi görür. Bu mercek anlatının gizidir ve her öyküde geçicilikle zaman-dışılık arasında bir yerde yeniden tıraşlanır" (Berger ve Demirel, 2018: 16).

İllüstrasyonda yer alan dürbün nesnesi, zamanın dışında olanı görmek adına, mercekle ilişkilendirilmiştir. İnsan, zamanın ardında ya da ötesinde olanı ancak bir mercekle görebilir.



Şekil 4. Saat Kaç (Berger ve Demirel, 2018)

Şekil 4: Saat kadranı, insan figürü, harfler ve kelimeler.

Şekil 4'te görülen illüstrasyonlarda, zamanın temsili amacıyla kullanılan ana figür, saat nesnesidir. Saat kadranında yer alan ve zamanın ölçülebilmesine yarayan rakamlar yerine harfler ve elinde rakamlar olan insan figürleri kullanılmıştır. İlk illüstrasyonda yer alan harfler; saat yönünde 'good bye, hello' kelimelerini oluşturmuştur. Zamanın akışı, bir şeylerin bitişi ve başlangıcı bu kelimeler ile nitelenmiştir. Diğer illüstrasyonda, rakamların yerinde yer alan figürler, zamanın akışını nitelemektedir. Figürlerin hareketleri incelendiğinde, panik, telaş ve hız söz konusudur. Zamanın hızla ilgisi tesadüf değildir, bu konuda göreceli olan zamanın kimi zaman geçmediği, durağanlığı temsil ettiği kimi zaman ise akışa uyum sağlayıp, hızla akıp gittiğidir. John Berger'ın söz konusu illüstrasyonlar için oluşturduğu metin ise şu şekildedir:

"Paniğe kapılmış değilseniz, karanlık telaşı azaltıyor. Zaman çoğalıyor" (Berger ve Demirel, 2018: 98).



Şekil 5: İnsan figürü, dürbün ve saat kadranı.

Şekil 5'te görülen illüstrasyonda, kullanılan insan figürü, elindeki dürbün nesnesi ile bekleyişi temsil etmektedir. Figürün ağız kısmına yerleştirilen akrep ve yelkovan ise duraksamayı, sabrı ve beklentiyi nitelemektedir. Dürbünün her iki tarafında yer alan saat kadranı hem rakamlar hem de roma rakamları ile detaylandırılmıştır. Geçip giden süreyi temsil eden bu çeşitli rakamlar, bir bakıma geçmişten günümüze geçen zamanı ve hala da devam etmekte olanı anlatmayı amaçlamaktadır. John Berger'ın söz konusu illüstrasyonlar için oluşturduğu metin ise şu şekildedir:

"Sabır. Sabır çünkü tarihin o büyük hareketleri her zaman 'bu arada' dediğimiz o küçük ayraçların içinde başlamıştır (Berger ve Demirel, 2018: 20).

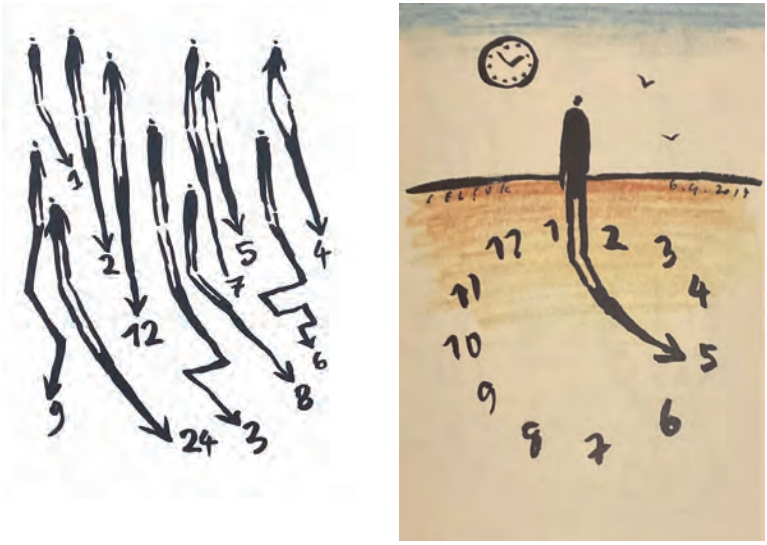


Şekil 6. Saat Kaç (Berger ve Demirel, 2018)

Şekil 6: Kuş figürü, insan figürü, saat kadranları, kanatlar ve gökyüzü.

Şekil 6'da görülen illüstrasyonlarda, zamanın geçişini, akışını ve sonsuzluğunu temsil eden kuş ve kanat figürleri kullanılmıştır. İlk illüstrasyonda akrep ve yelkovanın hareketi ile oluşan kuş figürleri, onları

uğurlayan bir insan figürüyle uçmayı, gitmeyi ve kaybolmayı nitelemektedir. Diğer illüstrasyonda ise zamana meydan okuyan kanat figürü kullanılmıştır. Saat kadranının parçalanmış ve artık zamanı gösteremez hale gelmesi, bir meydan okumayı anlatmaya çalışmaktadır. Zamanın ötesinde bir şeyler olabileceği, zamanı ve hatta belki her şeyi durdurabileceği de söylenebilir. John Berger' e göre ise bu sahneler şunları anlatmaktadır: "Bir tür kuş zamanı tik-takı ama bizimkinden çok daha hızlı" (Berger ve Demirel, 2018: 100). "Gene de öyle durumlar vardır ki, zamana ya da herhangi bir zamana meydan okurlar" (Berger ve Demirel, 2018: 56).



Şekil 7. Saat Kaç (Berger ve Demirel, 2018)

Şekil 7: İnsan figürü, rakamlar, saat, kuşlar ve gölgeler.

Şekil 7'de görülen illüstrasyonlarda, zamanın yansıması, bu yansımayı betimleyen insan figürleri, saat kadranı, rakamlar ve gölgeler ile tasvir edilmiştir. İlk illüstrasyonda, insan figürlerinin her birinin gölgesi bir uzantı oluşturarak, farklı bir rakama denk getirilmiştir. Uzantıların gölge niteliği kesindir fakat bu gölgenin şekli de yine akrep ve yelkovanı anımsatmaktadır. Her insanın zamanı, kendi içerisinde gizlidir. Zaman, her insana özel şekilde göreceli dir. Gölge şekillerinde yer alan uzunlu ve kısalı hareketlenmeler, aslında bu göreceliğin açık bir ilanıdır. Uzanan gölgeler, zamanı temsil etse de bu zaman her temsil ettiği kişiye özel ve biriciktir. Diğer illüstrasyonda ise yine insan figürünün gölgesi, akrep ve yelkovanı anımsatmakta ve bir saati işaret etmektedir. Buna ek olarak, kuşların temsil ettiği geçip giden zamanı izleyen figür, belki bir bekleyiş belki de bir uğurlama, bir veda içerisindedir. Bir kurtuluş, bir affetme ya da bir bırakışı da temsil edebileceği düşünülen

bu sahne, aslında zamanla olan ilişkisi bakımından çoklu anlamlara sahip olabilmektedir. John Berger tarafından bu sahnelerin çağrışımları, şu şekilde metne dökülmüştür:

"Zaman yine de değişik hızlarda ilerliyordur. Çünkü, yaşadığımız bu zaman geçişi tek değil aksine birbirine zıt iki dinamik süreçten oluşur: birikme ve çözünme. Bir anda yaşanan ne kadar derinse, deneyim, yaşantı birikimi de o kadar çoktur. Zamanın daha uzunmuşçasına yaşanması bu yüzdendir. Zaman akışının çözünmesi böylece engellenmiştir. Yaşanmış süre bir uzunluk değil, derinlik ve yoğunluk sorunudur" (Berger ve Demirel, 2018: 62).



Şekil 8. Saat Kaç (Berger ve Demirel, 2018)

Şekil 8: Kum saati ve saat kadranı.

Şekil 8'de görülen illüstrasyonda zaman, kum saati ve saat kadranı ilişkisi üzerinden betimlenmiştir. Kum saatinde yer alan kumun akışıyla ölçülebilen zaman, bu defa ölçülebilmekten ziyade, akıp gitmeyi, erimeyi ve belki de yok olmayı nitelemektedir. Kum saati içerisinde erimeye devam eden bir şekilde yer alan saat kadranı, beşerî zamanın ötesinde, belki sonsuz olanı belki de artık ölçülemeyecek olanı anlatmaktadır. Akışın verdiği anlam, görecelidir. John Berger (2018)'ın kaleminden bu sahnenin metni şu şekildedir:

"Beşerî zamanın nasıl geçtiğinin farkında olması gerekir bir odanın. Aksi takdirde ruhunu kaybetme riski vardır. Daha doğrusu sessizliğin ruhsuzlaşma tehlikesi doğar" (Berger ve Demirel, 2018: 18).

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Zaman, sistematik birilerleyişin göstergesi olmasının yanında ölçülemeyenin ve göreceli olanın da temsilidir ve yüklendiği anlamlar fazlasıyla çeşitlilik göstermektedir. Bu çalışmada, gerçeği olduğu kadar gerçeğin ötesini de niteleyen zaman kavramı, Selçuk Demirel'in illüstrasyonları ve John Berger'ın metinlerinin birlikteliğinden yola çıkılarak, 'Saat Kaç?' kitabında yer alan görseller ve metinler üzerinden incelenmiştir. Bu inceleme ile zamanın, kişinin duygu ve düşünce dünyasının bir yansıması olarak; yoruma açık ve çok yönlü bir ifade aracı olabildiği görülmektedir. 'Saat Kaç?' kitabını oluşturan ve zaman kavramını alternatif bir yaklaşımla ele alan illüstrasyon ve metinlerin kendi içerisinde oluşturduğu uyum üzerinden, Demirel ve Berger'ın zaman kavramından bahsedilebilmek mümkündür. İllüstrasyon ve metin birlikteliği üzerinden oluşturulan bu çalışmanın, zamanının bir kavram olarak ne denli çeşitli karşılıklar bulabildiğini anlayabilmek adına önemli olabileceği düşünülmektedir. Verilen çeşitli örnekler ile bu kavram, kendi duygu durumlarına göre yükledikleri anlamlar penceresinden bakılarak incelenmiş ve değerlendirilmiştir. Bu inceleme neticesinde ulaşılan ise illüstrasyonlarda, zaman örgüsü içerisinde çeşitli figür ve nesnelere yüklenen anlamlar ile zamanı niteleyen, her biri farklı sahnelerin gerçekleşmiş olmasıdır. Zamanın akışı kadar, ilerlemeyişi ve durağanlığı da söz konusudur. Zamanın gerçekliğinden uzaklaşmadan, zamanın ötesini betimlemek, bu kavrama farklı şekillerde bakabilmek mümkündür. Geçmişten günümüze, zamanla ilgili pek çok tanım ve anlamlandırma mevcuttur. Zaman kavramına farklı açılardan bakmayı mümkün kılan, zengin bir görsel anlatım diline sahip olan Selçuk Demirel illüstrasyonları, John Berger'ın metinleri, bir uyumun temsili olmuştur. İncelenen illüstrasyonlar, zamanın kesin bir biçim almayışının göstergesi gibidir. Demirel'in illüstrasyonlarının, Berger'da çağrıştırdıkları, zaman kavramının göreceliliğinin bir ispatı niteliğindedir. Bu çağrışım ile ulaşılan sonuç, zamanın gerçek anlamının ötesinde, kişinin duygu ve düşünce dünyasında şekillenen, yorumlanabilen ve anlamlandırılabilen bir kavram olduğudur.

KAYNAKÇA

Aspley, K. (2010). *Historical dictionary of surrealism.* Toronto: The Scarecrow Press.

Becer, E. (2015). *İletişim ve grafik tasarım.* Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Berger, J., Demirel S. (2018). *Saat kaç?* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Blumberg, N. (2020). John Berger British essayist and cultural thinker. https://www.britannica.com/biography/John-Berger

Bolton, L. (2000). *Art revolutions surrealism.* New York: Ntc Contemporary Publishing.

Elias, N. (1988). *Über die zeit.* Berlin: Shurkamp Verlag.

Elias, N. (2000). *Zaman üzerine*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Galeri Nev İstanbul (2021). Selçuk Demirel. https://www.galerinevistanbul.com/tr/artists/48-selcuk-demirel/biography/

Gauss, C.E. (1978). *The aesthetic theories of french artists form realism to surrelism.* London: The Johns Hopkins Press.

Gürbüz, M. & Aydın, A.H. (2012). Zaman kavramı ve yönetimi, *KSÜ Sosyal Bilimler Dergisi,* 9(2).

Smith, H.W. (1998). *Hayatı ve zamanı yönetmenin 10 doğal yasası.* (Çeviren: A. Cıngıl Çelik). İstanbul: Rota Yayın Yapım Tanıtım.

Wigan, M. (2009). The visual dictionary of illustration. London: Thames & Hudson.

Rafal Olbinski, Memories of Hampton (2023, 15 Jan). https://www.etsy.com/uk/listing/1240955626/rafal-olbinski-memories-of-hampton-rene

René Magritte, Golconda (2023, 12 Ocak). https://bayaiyi.com/rene-magritte-golconda/

Bölüm 8

Dijital Oyun Kültürü Ekseninde Bir Sanal Sanat Oyun İncelemesi: Sanal Çömlekçilik "Let's Create!Pottery VR"

Nazlı H. ZORKUN ÇAĞLAYAN

Özet: 21. yüzyıl ile beraber dijital teknolojiler kültürel hayatın içine oldukça hızlı girerek büyük dönüşümlere neden olmuştur. Sanat ve oyun her ne kadar özdeş etkinlik olarak sayılmasa da, zaman algısını değiştirdiği gibi insanı özgür kılmasıyla, aynı kaynaktan çıktığını ve sanatın aslında oyunun bir türevi olduğunu söyleyebiliriz. Dijitalleşen kültürün getirisinde McLuhan'ın da dediği gibi artık vücudumuzun uzantısı hale gelen dijital araçlarla, zaman ve mekan algısının yeniden oluşturulduğu sanal ortamların içinden dünyaya bakmaktayız. Dijital oyunlar yeni gerçeklik teknolojileri sayesinde insanlara eğlenebileceği, sosyalleşebileceği, sanatın bir çok dalıyla uğraşabileceği yeni alternatif bir dünya sunmaktadır. Ayrıca dijital oyunların; insanları, başka türlü ilgilerini çekmeyecek alanlara entegre etme konusunda büyük bir potansiyele sahip olduğunu söylemek de yanlış olmaz. Özellikle sanat tabanlı dijital oyunlar kullanıcıyı, mevcut dijital sanat dilinin tarihsel bağlamıyla tanıştırmakta ve bireysel eserler oluşturmaya yöneltmektedir.

2019 yılında Infinite Dreams şirketi tarfından çıkartılan sanal gerçeklik oyunu "Let's Create! Pottery VR", seramik sanatına farklı bir boyut katmaktadır. Basit eğlence kategorisinde yer alan oyun, detaylı tasarım sistemiyle sanal bir seramik atölyesini canlandırmaktadır. Seramik tasarım ve üretiminin her aşamasının titizlikle tasarlandığı bu oyun, sanal gerçeklik sistemlerinin gelecekte daha çok yer alacağı geleneksel tabanlı sanatlarda belki de geniş kitlelerin ilgisini artıracak ve sanattaki en yeni yaratıcı eğilimleri de ortaya çıkaramaya yardımcı araçlardan olacaktır. Bu araştırmada, geleneksel çömlekçiliği dijital oyun platformuna taşıyan "Let's Create! Pottery VR" uygulaması, dijitalleşen sanatsal oyun kültürü ve seramik sanatı ekseninde değerlendirilmeye çalışılmıştır.

Nazlı H. Zorkun Çağlayan
DEU GSF Seramik ve Cam Bölümü
nazzorkun@gmail.com

A Virtual Art Game Analysis In The Axis of Digital Game Culture: Virtual Pottery "Let's Create! Pottery VR"

Abstract: With the 21st century, digital technologies have leached in to cultural life very quickly, causing great transformations. Although art and play are not counted as identical activities, we can say that it comes from the same source as it changes the perception of time flow and frees people, and that art is actually a derivative of play. As McLuhan said in the return of digitalized culture, we look at the world through digital tools that have become an extension of our body, through virtual environments where the perception of time and space is recreated. Under favour of the new reality technologies, digital games offer a new alternative world where people can have fun, socialize and deal with many branches of art. It would also be fair to say that digital games have great potential to integrate people into areas that would otherwise not be of interest to them. In particular, art-based digital games introduce the user to the historical context of the current digital art language and lead them to create individual works. In 2019 released by Infinite Dreams Company virtual reality game "Let's Create! Pottery VR" adds a different dimension to ceramic art. The game, which is in the category of simple entertainment, revives a virtual ceramics workshop with its detailed design system. This game, in which every stage of ceramic design and production is meticulously designed, will perhaps increase the interest of large masses in traditional-based arts, where virtual reality systems will be more involved in the future, and will be one of the tools that will help reveal the newest creative trends in art. In this research, the "Let's Create!VR Pottery" application, which brings traditional pottery to the digital game platform, has been tried to be assessed in the axis of digitalized artistic game culture and ceramic art.

GİRİŞ

Varoluşundan bu yana insanoğlu; dünyayı, kendini ve tüm evreni algılamaya çalışmıştır**.** Bu algılama ve anlamlandırma sürecinde ise ilk başvurduğu yöntem oyun olmuştur. İlk ihtiyacı iletişim olan insanın, alfabeyi bulana kadar iletişimi oyunla sağladığı ise diğer bir gerçektir (Yılmaz, 2022, s. 99). Huizinga oyunu; "özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bir amaca sahip olan, gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet" olarak tanımlamıştır (Huizinga, Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, 2006, s. 50). Canlı bir şekilde hareket etmek anlamına gelen oynamak fiili oyunun her daim hareket etmeyi içerdiğini vurgulamaktadır. Oyun aslında tanımlanmaya ihtiyaç duyulmayan ancak tarif etmeye çalışıldığında birçok açıdan değerlendirildiğinden dolayı basit karşılığı olmayan bir kavramdır (Yılmaz, Sekizinci Sanat Oyun Homo Ludens'in Metaverse Yolculuğu, 2022, s. 102-103).

Oyun, genel olarak gerçek dünyanın dışında gerçekleşen eğlenceli, keyfi bir etkinliktir ve kesin olmayan kendine özgü kuralları, kültürü vardır. Oyun kavramı, insanoğlunun sahip olduğu şimdiye kadar çevrelerinde gördükleri şeyleri taklit etme yöntemleri geliştirmektedir. Oyun, herhangi bir maddi çıkardan bağımsız, kazancı olmayan bir faaliyettir. Oyunun kendine özgü zaman, mekan sınırları vardır ve kuralları bu sınırlar içinde değişmeyen metodik bir tarzı, belirli sınırları olan bir etkinliktir. Jesper Juul, oyunu "değişken ve ölçülebilir bir sonucu olan, farklı sonuçların olduğu kural tabanlı bir sistem" olarak tanımlamaktadır. Farklı değerler verilir, oyuncu sonucu etkilemek için çaba harcar, oyuncu sonuca duygusal olarak bağlı hisseder ve etkinliğin sonuçları tartışılabilir (Yengin, 2011, s. 22).

Nietzsche, Heraklietos'un; "Dama oynayan bir çocuktur zaman, krallık çocukta!" fragmanından yola çıkarak varoluşu oyun ile tanımına değinmektedir. Herakleitos, dünyanın sonunun hayattaki karşıtlıklar arasında bir oyun olmadığı takdirde sona ereceği görüşündedir. Oyun hem kaçış hem de düzeni temsil ederek karşıtlıkları içinde barındırmaktadır. Varlık ise evrenin oyun alanıdır, evren oyuncaktan ibaret olmakta ve insanın da tüm çabası böylece oyun oynamaktan geçmektedir (Nietzsche, 1956, s. 37).

Dijitalleşen kültür ekseninde baktığımızda ise oyunun hızla dijital platformlara taşındığı görülmektedir. Dijital teknoloji araçlarının yaygınlaşması ile beraber geleneksel oyunlar unutulmaya başlamış, yerini dijital oyunlara bırakmıştır. Dijital oyunların geleneksel oyunlardan en önemli farkı üretim sürecinin endüstri ürünü olması ve profesyonel bir ekip ile oluşturulmasıdır (Binark, 2008, s. 48). Dijital oyunların etkileşimli yapısı ve geniş skalası ile oldukça farklı türleri de içerisinde barındırabilmektedir. Bu yönde tasarlanan dijital sanat oyunları eğlence özelliğinin haricinde eğitici rol de oynamaktadır.

YÖNTEM

Bu çalışmada, Infinite Dreams şirketi tarafından 2019 yılında çıkartılan sanal gerçeklik oyunu "Let's Create! Pottery VR!", sanal bir çömlekçi atölyesine sahip bir VR çömlek simülasyon oyunu incelenmiştir. Arayüz tasarım ve kullanılan araçların farklılık gösterek oluşturulan Dojagi isimli diğer simülasyon çömlekçilik oyunuyla olan uygulama farklılıkları araştırılmıştır. Sanat ve oyun gibi iki farklı kültürel olgu dijital sanat oyunu çerçevesinde ele alınmıştır. Gerçekleştirilen çalışmalar neticesinde simülasyon oyunların sanat alanındaki gelişiminin uygulamalı sanat alanlarını etkileyen önemli bir etken olabileceği konu edilmiştir. Dijital oyunun sanata entegresi üzerine ortaya konan eserler, alan yazım taramaları ve Let's Create! Pottery VR, Dojagi oyun deneyimleri ile toplanan verilerin betimlenmesi üzerine izlenen yöntem çerçevesinde araştırma yapılmıştır.

Araştırma Modeli

Bu araştırmada, literatür taraması, analizi ve dijital ortamda paylaşılan veriler toplanarak nitel araştırma yöntemi izlenilmiştir. Bu bağlamda Let's Create! Pottery VR simülasyon oyununu oynayan oyuncular tarafından sosyal medya üzerinden paylaşılan deneyimler, dijital kütüphane araştırmaları, konuya ait yayınlanmış kitap, makale ve internet kaynaklarından yararlanılarak konuyla ilgili çağdaş veriler ışığında araştırma ortaya konulmuştur.

Evren ve Örneklem/Katılımcılar

Araştırma literatür taraması ve dijital oyun incelemesi çevresinde nitel olarak incelenmiş ve Let's Create! Pottery VR simülasyon çömlekçilik oyunu kendine özgü arayüzü, fiziksel aktiviteleri ve etkileşimli dönüşümü kendi online sitesindeki oyuncu deneyimleri ile örneklendirilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Veri toplama araçları kapsamında Let's Create! Pottery VR oyun deneyimine ek olarak Kore tasarımı Dojagi simülasyon çömlekçi oyunu ve araçları incelenmiştir. Farklı simülasyon atölye ortamına sahip olan iki oyun arasında geleneksel çömlekçiliğe olan benzerlik ve ayrışma noktalarına değinilmiştir. Sanatsal bir obje tasarlamaya yönelik bir oyun olmasından dolayı ortaya çıkabilecek form özellikleri de inceleme kapsamında yer almaktadır.

Veri Analizi

Literatür, oyun deneyimleri, teknolojik etkileşim yapısı ve farklı arayüz, araçları verilerin analiz sonuçlarını oluşturmaktadır. Sanal çömlekçilik oyunu ile geleneksel çömlekçilik arasındaki gerçekliğe yakınlığı incelenmiş ve Let's Create! Pottery VR oyunundaki tasarım uygulama aşamaları, sonuçları değerlendirilmiştir.

Araştırma Etiği

Yapılan bu çalışmada kullanılan kaynaklar ve deneyimlerin yer aldığı alanlar belirtilerek araştırma süresince Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" çerçevesinde hareket edilmiştir.

BULGULAR

Yapılan araştırmada, sanat ve oyun kavramlarına dijital kültür ekseni çerçevesinde bakılmıştır. Sanal gerçeklik teknolojisi ile dijital platformda oyun olarak tasarlanan simülasyon çömlekçilik oyununun geliştirmeye

açık oluşu ve uygulamalı sanatlarda eğitim alanında da kullanıbilecek yeni bir araç olması bulgular arasında yer almaktadır. Özellikle oyunun kullandığı teknolojisinin güncellemeye açık olması, eklentilerle eğitim ya da tasarım alanında yeni bir araç olarak kullanılabilmesine olanak tanıması oyunu güçlü kılan diğer etmenler arasında yer almaktadır.

Sanat ve Oyun

Sanat ve oyun, oldukça özdeş iki etkinliktir. Bourriaud; sanatı "Sanatsal etkinlik, formları, tarzı ve işlevleri değişmez bir öze değil, çağlara ve toplumsal içeriklere göre evrilen bir oyundur." olarak tanımlamaktadır (Bourriaud, 2018, s. 17). Sanatın oluşumuna dair cevaplar arayan, sanat felsefesinin yanıtlarında yer alan, üç başlıktan biri de, oyun olarak sanat incelemesidir. Çünkü, hem sanat hem de oyun insanı bulunduğu hal ve ortamdan başka bir yere, hayata geçiren bir olgudur. Oyun, günlük hayatın sıkıcı ya da negatif yönlerinden kaçısı sağlamakta, insanı bir şekilde özgür kılmaktadır (Yılmaz, Sekizinci Sanat Oyun Homo Ludens'in Metaverse Yolculuğu, 2022, s. 124).

Platon, dünyayı ve dünyaya dair herşeyi idealar dünyasındaki birer yansıma olarak düşünmekte ve sanatın da bir yansıma olduğunu savunmakta, taklit -mimesis- olarak ele almaktadır. Aynı şekilde Aristotales de sanatı taklit olarak nitelendirmektedir. Oyun ise, doğanın taklidiyle gelişmektedir. Çünkü oyun sırasında, her canlı türünün yavruları öğrenme ve yaşamlarını devam ettirmeyi bu etkinliklerin deneme ve taklidiyle gerçekleştirerek deneyimlemektedir. Bu durumda da sanat eğer taklitten ortaya çıkmış ise, oyunun da iyi bir taklit olduğu sonucuna varılabilmektedir (Karayağmurlar, 1990, s. 195).

Sanat ve oyun kuramının kurucusu sayılabilecek Schiller; insanda duyusal ve akılsal iki güdünün varolduğunu dile getirmektedir. Duyusal güdü, insanı fiziksel varlığından kaynaklanarak zamanın sınırları içerisinde kurgular ve hem değişimi hem de gerçekliğin kaynağı olmaktadır. Akli olan güdü ise, insanın mutlak varlığından kaynaklanarak özgürlüğe ulaşmaya çalışan insanın, değişim içerisinde kendi kimliğini de korumasını savunan güdü olarak tanımlanmaktadır. Schiller; özgürleşmek için sanata ihtiyaç duyan insanın ise ancak bunu oyun yoluyla gerçekleştireceği sonucunu çıkarmaktadır (Schiller, 2001, s. 57). Aslında sanat ve oyunun özdeş olmasında en önemli unsur, özgürlük ve huzur bulma unsurudur.

Dijital Oyun

Temel anlamda geleneksel oyunlardan uzam farkıyla ayrılan dijital oyunların en önemli farkı temelinde endüstri ürünü olmasıdır. Geleneksel oyun nosyonunun yerini, bugün iletişim ortamlarının yeni teknolojilerinden yararlanan bir oyun nosyonu almıştır. Fizikselliğe dayalı geleneksel oyun

anlayışı, yerini dijital olarak üretilen oyun anlayışına bırakmaktadır. Fiziksel uygulamalar ve araçlar tarafından yaratılan oyunun ortamı, kullanıcıların katılımıyla görsel bir sisteme dayalı bir ortama dönüştürülmüştür. Bu dönüşüm süreci yeni özellikleri beraberinde getirmektedir (Yengin, 2011, s. 22).

Oyunun dijitalleşme süreci ise öncelikle video oyunları ve sonrasında bilgisayar ortamına taşınmasıyla oluşmuştur. Dijital oyunlar interaktif yani etkileşimli ve içine gömülme olarak tanımlanan immersive bir aktivitedir ve dijital oyunun temelinde yer almaktadır. Dijital oyunlara uzak nesneler gibi bakmak mümkün olmamakla beraber, oyuncular tarafından da sanki oyunun tasarımcısıymışçasına sahiplenilerek oyananılmaktadır (Burnett, 2018, s. 230).

Chris Melissinos, video oyunlarının tam anlamıyla teknoloji ve sanatın birleştiği noktada olduğunu belirterek, aslında dijital oyunların sanat formuna yakınlığına dikkat çekmiştir. Oyun dijitalleşmeden önce tarihsel perspektiften incelemiş olan Michael Thomas, bilgisayarların oyun alanında kullanılmasıyla dijital oyun formunun bir sanat formu olabileceğini söylemiştir. Video oyunlarında oyuncu pasif değil aktiftir. Bilgisayarların oyun teknolojisine dahil olmasıyla oluşan dijital oyunlar yeni teknolojilerden; sinema, fotoğraf, grafik tasarım, etkileşim tasarımı, hikâyecilik gibi diğer tasarım ve sanat formlarından da etkilenerek, bu etkinliklerden birden fazlasını içerisinde barındırabilmektedir (Türker, 2014, s. 181).

"Franca'ya göre dijital oyun; dijital yazılım veya birden çok kişinin oyun araçlarına kurulu olarak tek başına (yapay zekaya karşı) veya karşılıklı çevrimiçi ağ üzerinden fiziksel olarak kullanılabildiği bir boş zaman değerlendirme aktivite yazılımıdır" (Sağlam, 2021, s. 230). İçinde ekonomik kaygıların yaşandığı, gerçek ve sanal kimliklerin tartışıldığı bir çağda, bilgi toplumu kitle iletişiminden farklı bir şey aramakta ve bireysel deneyimler peşinde koşmaktadırlar. Dijital oyun ortamları, kullanıcıların fikir toplamasını sağlayarak, gerçek yaşam olaylarının aksine sanal deneyimler kazanmalarına izin vermektedir. Zengin görselleri sayesinde, dijital oyunlar bireylerin öğrenme süresini kısaltma özelliğine sahiptir. Dijital oyunlar, kullanıcılara kendilerini farklı kimliklerde varolabilecekleri sanal dünyalar sunar. Bu şekilde modelleme yoluyla kullanıcılar kendilerini özgürleştirebilirler (Yengin, 2011, s. 20).

"Oyun, oyuncu ve oynama bağlamı, parçalarının tüm özelliklerine ihtiyaç duymayan bir melezleşme sürecinin temellerini atar." Dijital oyunların en etkileyici kısmı, gerçeklikten hayal dünyasına hızlı geçisin büyüsüdür. Bu büyülenme hissi ise, oyunda sanal özelliklerin kullanılabilmesinden dolayı, mekan ve zamanın dışına çıkma şansı sunmaktadır (Burnett, 2018, s. 248). Oyunlar ile sanatçılar arasındaki yaratıcı etkileşim, ilk olarak "Game Show" ile 2001 yılında Massachusetts Çağdaş Sanat Müzesinde gerçekleşerek, sanatçıların oyun, yapı ve temalarına etkilerini ortaya koymuştur. Dört

bölümden oluşan ve Rhizome.org'dan Alexander R. Gallaway ile Mark Tribe tarafından hazırlanan sergi aynı zamanda ağ sanatı ve enstalasyon sanatını da yansıtmıştır (Wands, 2006, s. 166). 2012 yılında New York'un en önemli müzelerinden biri olan MoMa'da Paola Antonelli küratörlüğünde 14 tane dijital oyundan oluşan koleksiyonun sergisi, dijital oyunların sanat eseri olup olmadığı konusunda tartışmaları da beraberinde getirmiştir(Sezen, 2013, s. 130). Sanat ve dijital oyun arasındaki bağlantı, sanat ortamının dijitalleşmesi sonrasında sanatçıların dijital oyun ortamını da üretim ve tasarım sürecine entegre etmesiyle belirginleşmektedir. Özellikle üretim aşamasında oyun, dijital teknolojiye dair bir alan oluşturmaktadır (Sayılgan, 2019, s. 331).

Dijital alanda çalışan çoğu sanatçı tarafından bilgisayar, yaratıcı araçların kullanımına kolaylık sağlamaktadır. Sanal ve gerçek arasında melez bir yapı oluşturabilmekte ve dışardan katılıma olanak sağlayarak, interaktif bir yapıyı da olanaklı kılmaktadır. Kathleen Ruiz, Bang Bang isimli etkileşimli multimedya oyun enstalasyonunda, tek kişilik bir video oyununa alternatif bir etkileşim sunmuştur. Oyun tabanlı bu sanat yapıtı, izleyici yada katılımcıyı sanal şiddet, katarsis ve simüle edilmiş uzayda duyarsızlaşma düşünceleri üzerine kuruludur (Wands, 2006, s. 180-181).



Şekil 1. Kathleen Ruiz "Bang Bang" Etkileşimli Multimedya Oyun Enstalasyonu (Ruiz, 2000)

Sanat tabanlı dijital oyunlar; oyuncuların yaratıcı becerilerini geliştirerek dijital sanattaki mevcut eğilimleri öğretmede önemli bir rol üstlenmekte, mevcut dijital sanat dilinin tarihsel bağlamıyla tanıştırmakta ve bireysel eserler oluşturmaya yöneltmektedir. Sanat oyunu olarak adlandırılan oyunlardan kasıt, sanatsal anlatım dilini ortaya koyarak oyuncuları bu yönde duygusal olarak etkilemektir. Ana akım oyunlarından farkı, tasarım ve katmanları arasındaki ilişki ile estetik kaygısına, anlatım dili ve oynanış

biçimine dayanmaktadır. Ayrıca popüler kültürde yer alan ana akım oyunlar gibi, ticari kaygısı ön plana çıkmamaktadır. Bunun yerine akılda kalıcı ve oyuncu üzerinde oyunu oluşturan tasarımsal etkiler bırakma amacı gütmektedir. Sanat oyunlarında ilk amaç hikayeyi anlatmaktan çok, yaşatmak üzerine kuruludur (Türker, 2014, s. 191).

VR Pottery Sanal Çömlekçilik

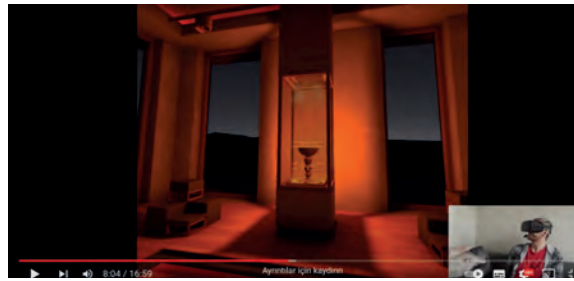
2019 yılında Infinite Dreams şirketi tarafından çıkartılan sanal gerçeklik oyunu "Let's Create! Pottery VR!", sanal bir çömlekçi atölyesine sahip bir VR çömlek simülasyon oyunudur. Pottery VR sistemi, yaratıcı bir eğitim deneyimi içermekte, aynı zamanda VR kitleriyle de uyumlu çalışabilmektedir. Uygulamanın en önemli özelliklerinden biri, gerçekçi bir deneyim için oldukça etkileyici geri bildirime sahip olmasıdır. Basit eğlence kategorisinde yer alan oyun, detaylı tasarım sistemiyle sanal bir seramik atölyesini canlandırmakta ve seramik sanatına farklı bir boyut katmaktadır. Let's Create! Pottery VR! çömlekçi simülasyon dijital oyunu gerçekçi bir atölye ortamı sunmaktadır. Tornada şekillendirme yaparken ince ayrıntılara girilebilmekte sonrasında simülatif olarak fırınlanıp dekorlanabilmektedir.



Şekil 2. Let's Create! Pottery Vr! oyunundan görünüm, Oculus VR kit denemesi ile vr çömlekçi tornasında şekillendirme (OVERVIEW - Let's Create! Pottery VR | Part X Gameplay | Oculus Quest VR, 2021)



Şekil 3. Let's Create! Pottery Vr! oyunundan görünüm, Oculus VR kit denemesi ile, renklendirme (OVERVIEW - Let's Create! Pottery VR | Part X Gameplay | Oculus Quest VR, 2021)



Şekil 4. Let's Create! Pottery Vr! oyunundan görünüm, Oculus VR kit denemesi ile, fırınlama (OVERVIEW - Let's Create! Pottery VR | Part X Gameplay | Oculus Quest VR, 2021)

Aynı zamanda birçok oyuncuya sahip olan VR oyunu, oyuncular arasında interaktif bir iletişime de müsaade ederek üretilen sanal seramiklerin sergilenmesi gibi aktivitelere de olanak tanımaktadır. Dojagi, Pottel, Wawtao gibi farklı şirketler tarafından ortaya çıkarılan farklı VR çömlek simülasyon oyunları da mevcut olmakla beraber, birbirinden farklı arayüzlere ve detaylara sahiptirler. Kendi ellerinizle çömlek yapabileceğiniz, yarışmalara katılabileceğiniz ve daha fazlasını yapabileceğiniz bir sanal gerçeklik çömlek çarkı simülasyonu olan DOJAGI, UTPlus Interactive tarafından geliştirilmiş, HTC Vive, Oculus Rift ve Windows Mixed Reality için de mevcuttur (DOJAGI: The Korean Pottery - Trailer [VR, HTC Vive, Oculus Rift, WMR], 2019). Dojagi sanal çömlek oyunu da, yeni başlayanlar için oyun tabanlı bir uygulama ve çömlekçi tornası simülasyonudur. Pottery VR sistemi yaratıcı bir eğitim deneyimi içermekte, aynı zamanda VR kitleriyle de uyumlu çalışabilmektedir. Uygulamanın en önemli özelliklerinden realistik çömlekçi tornasında kullanılan su ve dip alma aletlerine sahip olmasıdır.



Şekil 5. Dojagi the Korean VR Pottery oyunundan görünüm, Oculus VR kit denemesi ile, çömlekçi tornasında şekillendirme, sağdaki su ayrıntısı ile (DOJAGI: The Korean Pottery - Trailer [VR, HTC Vive, Oculus Rift, WMR], 2019)



Şekil 6. Dojagi the Korean VR Pottery oyunundan görünüm,

Oculus VR kit denemesi ile, çömlekçi tornasında şekillendirme sırasında gerçekçi el hareketlerinden görünüm (DOJAGI: The Korean Pottery - Trailer [VR, HTC Vive, Oculus Rift, WMR], 2019)



Şekil 7. Dojagi the Korean VR Pottery oyunundan görünüm, Oculus VR kit denemesi ile, çömlekçi tornasında dip alma uygulaması (DOJAGI: The Korean Pottery - Trailer [VR, HTC Vive, Oculus Rift, WMR], 2019)

Bu oyunların temelinde, çömlekçi tornasına merak ve bu merakın eğlenceli bir şekilde eğitime dönüşmesi bulunmaktadır. Oyun oynayarak sanat objeleri meydana getirilebilmekle beraber VR çömlekçi tornasında şekillendirilen bir ürünün dijital 3B yazıcısıyla, çıktı alınabilmektedir. Ayrıca çevrimiçi platformalarda sanal çömlek sergileri, yarışmaları da düzenlenmektedir.

SONUÇ

Gelişen teknolojilerin sağladığı artan gerçekçilik ve bağlantı ile sanal gerçeklik (VR), sanat ve tasarım alanında önemli bir potansiyel göstermiştir. Son yirmi yılda sanal çömlekçilik, sanal gerçeklikte yeni modelleme deneyimi sağlayan bilgisayar destekli tasarımda (CAD) ilginç bir araştırma konusu haline gelmiştir. Maya ve 3DS Max gibi genel amaçlı profesyonel modelleme araçlarıyla karşılaştırıldığında, sanal çömlek sistemleri genellikle çömlek yaratma simülasyonu için tasarlanmış, kullanımı kolay arayüzlere sahiptir. Araştırmacılar bu konuyu çeşitli sanal çömlek sistemleri önererek keşfetmiş olsalar da, aslına uygunluğun sanal çömlek sistemlerinde kullanılabilirliği ve kullanıcı performansını nasıl etkileyebileceği tam olarak açık değildir (Zihan Gao, 2019).

Virtual Pottery yani sanal çömlekçilik, oyun ve araştırma bazlı olmak üzere iki çeşitten oluşmaktadır. Sistemler esas olarak geleneksel çömlek simülasyon sistemine sahip acemi kullanıcılara ve sanal çevre için araçlar sağlamaya yöneliktir. Yöntemler, VR kitinden, araçlar ve dokunsal geri bildirimden farklıdır. Sistem; seramik sanatçılarının yaratıcılığını genişletmek için seçilerek, bu anlamda da somut el ve parmak dönüşümü kullanılarak reel dünyada şekillenen çömlek yapımını yakalayan bir fiziksel-sanal deneyim ve yaratıcı yapımın sınırlarını genişletmek amacını gütmektedir (Sarah Dashti, PotteryVR: Virtual Reality Pottery, 2022).

Yeni gelişmiş seramik VR simülasyon, bazı engellere sahip olsa da; daha iyi bir deneyim için geleneksel çömlek simülasyonunu yeniden oluşturmak için umut verici bir yöntemdir. Çömlekçilikte yüzey detayından kaynaklanan ve 3B programlara hakimiyetteki çeşitli zorluklar için kullanılabilecek farklı bir araç olmaya doğru ilerlemektedir. Kili şekillendirmenin yeni yollarını keşfetmek ve çömlekçiliği VR dünyasına getirmekle ilgili olan bu tip oyunların aslında; yaratıcılık, tasarım ve problem çözmeyi geliştirmek için kullanılabilecek için birçok alanda fırsat sağlayacağı bir gerçektir. Zamanla, bu doğrultuda yapılan araştırmaların detaylandırılarak geliştirileceğinele ve sadece seramik değil uygulamalı sanatlar gibi birçok alana fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Bourriaud, N. (2018). *İlişkisel Estetik.* İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

Burnett, R. (2018). *İmgeler Nasıl Düşünür?* İstanbul: Metis Yayınları.

DOJAGI: The Korean Pottery - Trailer [VR, HTC Vive, Oculus Rift, WMR]. (2019). https://www.youtube.com/watch?v=KghZZqMgZWU

Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme.* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Karayağmurlar, B. (1990). Sanatta Yaratıcılık ve Eğitim . *Tez Danışmanı: Prof.*

Dr. İhsan Turgut . İzmir, (Yüksek Lisans Tezi): Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı.

Nietzsche, F. W. (1956). *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe.* Ankara: İş Bankası Kültür Cep Kitapları.

OVERVIEW - Let's Create! Pottery VR | Part X Gameplay | Oculus Quest VR. (2021). https://www.youtube.com/watch?v=xGfGygv5270 adresinden alındı

Ruiz, K. (2000). Game Theory: Bang Bang: https://homepages.rpi.edu/~ruiz/Bang/Bang.html adresinden alındı

Sağlam, M. (2021). Dijital Oyunlar ve Çevirim İçi Tüketim Üzerine Etkisi:Üniversite Öğrencileri Üerine Bir Araştırma. Ö. S. Aslı İgit içinde, *Djital İletişim Kuram ve Araştırmaları* (s. 227-253). Ankara: Nobel Yayınları.

Sarah Dashti, E. P.-N. (2022, June 20). PotteryVR: virtual reality pottery. *Visual Computer International Journal of Computer Graphics (dergi)*. Springer Link: https://link.springer.com/article/10.1007/s00371-022-02521-2 adresinden alındı

Sayılgan, Ö. (2019). Bir Sanat Formu Olarak Dijital Oyun. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 322-339.

Schiller, F. (2001). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup.* Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.

Sezen, D. (2013). Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 129-147.

Turan, E. Y. (2019 , Haziran). Schiller: Sanatın Oyunda Özgürlük Olarak Yansıması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, s. 505-513.

Türker, Ç. (2014). Video Oyunları Bir Sanat Formu Olabilir Mi? G. Ö. Fatma Akyürek içinde, *Saraydan Sokağa Oyun* (s. 179-199). İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.

Wands, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı.* İstanbul: Akbank Sanat.

Yengin, D. (2011, July). Digital Game as a New Media and Use of Digital Game. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC*, s. 20-25.

Yılmaz, E. A. (2022). *Sekizinci Sanat Oyun Homo Ludens'in Metaverse Yolculuğu.* İstanbul: Destek Yayınları.

Zihan Gao, H. W. (2019, June 11). RealPot: An Immersive Virtual Pottery System with Handheld Haptic Devices. *Multimedia Tools and Applications*.

Bölüm 9

Dijital Oyunda İllüstrasyon ve Karakter Tasarımı Üzerine Bir İnceleme

Merva KELEKÇİ OLGUN

Özet: Dijital kültürün yaygınlaşması teknolojiyi çevrimiçi olarak günlük işlerin içine entegre edip, sanatın gittikçe dijital hale dönüşmesine zemin hazırlamıştır. Teknolojinin gelişimi ileriki dönemler için yeni düşünce, kavram ve biçimlemelerin oluşmasını sağlamış olup sanat ve sanatçıyı etkilemektedir. Tasarımcı, fikrini ve hayal dünyasında şekillendirdiği imgeyi görselleştirerek birden fazla alanda kullanmaya başlamıştır. Sayısal ortam, birçok alanda kolaylık sağlayarak dijital sanat eserlerinin oluşmasına olanak sağlamaktadır. Dijital sanatla oluşturulan illüstrasyonlar, her geçen gün artmaktadır. İllüstrasyonun dijital ortamda hazırlanarak sunulması bu dünyayı genişletmiş olup reklam filmleri, animasyon, oyun dünyası ve birçok alan içinde sıkça kullanılmaktadır. İllüstrasyon görsel tasarım alanında imgenin gücünü beslemektedir. Görsel tasarım olanaklarının artması görüntü biçimlerinin değişmesine ve bu alan içinde farklı ihtiyaçların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Karmaşık düzende çözülemeyen bir konunun illüstrasyonlarla kolayca çözümlene bilmesi de görselin kavramlarla birbirinden ayırt edilebilmesini sağlamaktadır.

Dijital oyun endüstrisinde, kullanılan karakter tasarımları ve evreni de bu alanın gelişimini hızlandırmıştır. Oyun dünyasının hızla ivme kazanarak ilerlemesi farklı türde oyunların tasarlanmasına ve farklı karakter özellikleri ile piyasaya çıkmasını sağlamıştır. Oyun tasarımı içinde geliştirilen karakterlerin görsel biçimleri, mekân kurguları ve konsept tasarımları bir bütün olarak ele alınarak oyun dünyası içine entegre edilmektedir. Karakter tasarımı, reklam, animasyon filmleri, oyun dünyası ve özel yapımlar için kullanılmaktadır. Uygulama yapılan televizyon, tablet, telefon, oyun konsolları vb. birçok materyal için farklı boyut, konsept, form ve görsel farklılıklar içeren özellikler ile tasarlanarak oluşturulur. Tasarlanan karakterin görsel özelliklerinin anlaşılabilirliği ve kullanılan yöntemleri kullanıcının üzerindeki etkileriyle birlikte sürecin tüm gelişimi karaktere hayat verirken bu evrenin alt yapısını oluşturmaktadır. Karakter, oyun dünyası için vazgeçilmez bir parçadır. İllüstrasyon olarak tasarlanan karakterin özellikleri, eskiz çalışmaları proje içi uygulamaları için örnek oluşturulmuş araştırma analiz edilerek incelenmiştir.

Dr. Merva Kelekçi Olgun
Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü
mervakelekciolgun@beykoz.edu.tr

An Analysis On Illustration And Character Design In Digital Games

Abstract: The widespread adoption of digital culture has integrated technology into daily activities online and has paved the way for art to become increasingly digital. Technological development has enabled the emergence of new ideas, concepts, and forms in the future, affecting art and artists. The designer has started to use the visualized image that he shapes in his mind and imagination in multiple fields. The digital environment provides many conveniences in various areas and enables the creation of digital artworks. Illustrations created with digital art are increasing day by day. The presentation of illustration in digital media has expanded this world, and it is frequently used in advertising films, animation, gaming industry, and many other areas. Illustration nourishes the power of image in the field of visual design. The increase in possibilities of visual design has resulted in changes in image forms and the emergence of different needs in this field. The ability to easily solve a complex issue with illustrations also ensures that images can be distinguished from concepts.

In the digital gaming industry, the character designs and universe used have also accelerated the development of this field. The rapid progress of the gaming world has enabled the design of different types of games and their introduction to the market with different character features. The visual forms, spatial constructions, and concept designs of the characters developed in game design are integrated into the gaming world as a whole. Character design is used for advertising, animation films, gaming industry, and special productions. It is designed with different dimensions, concepts, forms, and visual differences for many materials such as television, tablet, phone, gaming consoles, etc. The understanding of the visual features of the designed character and the effects of the methods used on the user shape the entire process of giving life to the character and creating the infrastructure of this universe. The character is an indispensable part of the gaming world. The characteristics of the character designed as an illustration are examined by analyzing the sketch studies and research conducted as an example for project-based applications.

GİRİŞ

Dijital teknikleri kullanılarak sonsuz üretim sağlayan olanaklar, bilginin aktarımı ile sınırsız bir ortam oluşturmaktadır. İmgenin görselleştiği yaratıcılığı kullanarak dijital dünyanın sınırsızlıklarını sonuna kadar kullanma, fikrin uygulanabilirliğini olanaklarını, yeniliklerini tasarıma aktarmak sürecin önemli parçalarındandır.

Oyun oynamanın temel mantığı eğlenceli vakit geçirerek o zaman diliminden haz almak olarak tanımlanabilir. Oyun içinde kurgulanan konunun senaryosu karakterden, mekana kadar her anlamda oyuncuyu kendine bağlamaktadır. Oyuncunun çoğu zaman karakter yerine kendini

koyması ve kurallara uyması, uymadığında oyundan çıkarılması gibi cezai şartların oyuncu üzerinde baskı oluşturabilmektedir. Bu şartlar çerçevesinde oyuncu sanal ortamda ve oyun dünyası içinde olduğundan karakter ile bağ kurmaktadır.

Oyun içinde diyalog kurulması sanal ortamda kişilerin birbirine bağlanmasına ve güven duymasını sağlar. Oyunu oynayan yaş gruplarındaki oyuncular, sanal dünya içinde yeni bir kimlik, görüntü ve çeşitlik kazanarak oyuna olan bağımlılığı arttırmaktadır.

YÖNTEM

Araştırmanın yönteminde oyun ve animasyon endüstrisinde dijital ortamda karakterler tasarlama süreci incelenerek örnek bir çalışma hazırlanmıştır. Karakterin performansı düşünülerek sanal karakterlere hayat vermek için tasarımcı tarafından yaratıcı kararlara odaklanılarak tasarlanmıştır.

Karakter tasarımında görsellerini şekillendirmek için zihinsel imgeleme, yenilikçi tasarım, estetik ve kültürü bir araya getirmelerini kolaylaştıran yaratıcı süreç incelenerek analiz edilmiştir. Karakter tasarımı oluştururken şekillerin görsel olarak birleşiminden karaktere ait farklı kişilik özelliklerini iletmek için nasıl oluşturulduğu analiz edildiği hangi referanslardan etkilenildiği çeşitli video oyunları ve animasyon filmleri incelenerek karşılaştırma yapılmıştır. Karakterin üretim sürecinde nasıl bir yol izlemesi gerektiğine dair bir araştırma yapılmış olup karakterin geliştirilmesinde farklı bir stil kullanılmıştır.

Çalışmanın tamamlanabilmesi için, çevrimiçi bir platform kullanılarak erişilebilen çizim programı ile karakterin tarz ve kişilik özellikleriyle ilgili birkaç soruyla karakter şekillenmeye başlamıştır. Karakter tasarımının değerlendirmeleri için sorulan sorularla karakterin tutarlılığı incelenmiştir.

Karakter tasarımında kullanılan grafiksel stil ile ilgili soruların formüle edilme aşaması karakterin şekillenmesi için hazırlanmıştır. Karakterlerin oyundaki konumundan dolayı bu soruları cevaplamak önem arz etmektedir.

DİJİTAL ORTAMDA TASARIM

Günümüzde doğal ve gerçekte var olmayan şeyler yeniden tasarlanarak farklı görüntüleme teknikleri kullanılmaya başlandı. Sanat, estetik formlar oluşturarak öğrenmeyi bilişsel bir işlev haline getirmektedir. Oluşturulan sanat eserinin, teknolojiyi analog ortamda oluşturup dijital alana aktarmak figürün hacmini görselleştirmek ve kavramsallaşmasını sağlamaktadır.

Dijital ortamda geliştirilen tasarım ve sanatsal çalışmalar görsel zekanın algısal ve teorilerin deneyimsel gelişimini sağlamaktadır. Geçmiş ve bugün arasında bağ kurularak oluşturulan düşüncenin bilişşsel bir işlevi vardır. Bu nedenle sanat gerçekliğin sınırlarını aşarak empati ile geliştirilen görüntüleri işlemektedir.

Dijital ortamda tasarım yapmak konu üzerinde düşünüp, hayal edip ve uygulamayı içerdiğinden bilgi birikiminin yansımasıyla şekillenmektedir. Düşünmenin ön planda olduğu ve geleneksel yöntemde yapılan çalışmanın aynısını dijital ortamda yapılması da çizim sürecinin bir parçasıdır. Süreci bir hikaye gibi düşünerek giriş, gelişme ve sonuç kısımlarının kurgusunu yaparak bir hazırlık sürecine başlanmalıdır. Projenin hazırlanma sürecinde fikrin kavram haline getirilerek görselleştirilmesi oyun tasarımı içinde illüstrasyonun ve karakterin oluşumu için önemli bir yere sahiptir.

DİJİTAL İLLÜSTRASYON

Dijital devrimin başlangıcı olarak bilgisayar, teknoloji döneminin alt yapısını hazırlamıştır. Dijital teknolojiler hayatın her alanında var olup tüm işleyişin içine entegre olmuş yaşamımıza büyük ölçüde etki etmiştir. Zamanla kullanılan elektronik cihazlar değişkenlik göstererek yeni güncel teknolojik materyallerle yer değiştirmiştir. Sanayi, ticaret, medya, sağlık vb. birçok alan içinde dahil edilmiştir.

Fantastik dünyaları oluşturmak için faklı teknikler kullanarak yeni bir evren inşa etmek gerekir. Dünyayı gözlemleyerek işlevsel, bilişsel aynı zamanda sanatsal deneyimleri estetik biçimlerle aynı kare içinde sunmak oyun dün dünyasının önemli bir parçasıdır. Bir imge oluştururken imgeyi oluşturan düşüncenin bilişsel işlevi olduğunu yorumlamaktır. Sanatla gerçekliğin sınırlarını aşarak karşılıklı düşünceleri etkileyip hayal gücünün sınırlarını tasarımla birleştirmek gerekir.

İllüstrasyon ve karakter tasarımında gerekli olan hayal gücünü teknoloji ve gerekli ekipman, donanımla birlikte tasarlanmalı dijital oyun kültürünün bir parçası olarak düşünülmelidir. Dijital sanat olarak tanımlanan illüstrasyon, geleneksel yöntem ve tekniklere göre yararlanma seviyesi giderek artmaktadır. Gelişen teknoloji ile sinema, oyun dünyasında karakter tasarımı, evren, mekan illüstrasyon olarak hazırlanmaktadır. Oyun evreni için tasarlanan karakterler, mekan, zaman ve uzam olarak oyun anlam kazanarak oyuncunun oyun ile etkileşim kurabilmesini sağlamaktadır. Böylelikle oyuncu, oyun içinde sürekliliği sağlayabilmektedir.

KARAKTER TASARIMI

Dijital oyun endüstrisinde, kullanılan karakter tasarımları ve evreni de, bu alanın gelişimini hızlandırmıştır. Oyun dünyasının hızla ivme kazanarak ilerlemesi farklı türde oyunların ve karakterlerin tasarlanmasına ortam hazırlamıştır. Bu oyun tür ve içerik özellikleriyle piyasaya çıkmasını sağlamıştır. Oyun tasarımı içinde geliştirilen karakterlerin görsel biçimleri, mekan kurguları ve konsept tasarımları bir bütün olarak ele alınarak oyun dünyası içine entegre edilmektedir. Karakter tasarımı, reklam, animasyon filmleri, oyun dünyası ve özel yapımlar için kullanılmaktadır. Uygulama

yapılan televizyon, tablet, telefon, oyun konsolları vb. birçok materyal için farklı boyut, konsept, form ve görsel farklılıklar içeren özellikler ile tasarlanarak oluşturulur. Tasarlanan karakterin görsel özelliklerinin anlaşılabilirliği ve kullanılan yöntemleri kullanıcının üzerindeki etkileriyle birlikte sürecin tüm gelişimi karaktere hayat verirken bu evrenin alt yapısını da oluşturmaktadır (Ekström, 2013).

KARAKTER TASARIMININ İLLÜSTRASYON İLE İLİŞKİSİ

İnsan ya da benzeri karakterlerin tasarımında ayırt edici ve benzersiz özellikler ön planda olmalıdır. Karakter tasarımı aynı zamanda görsel iletişim araçlarından biri olarak kabul edilmesi iki kavramın birbirinden ayrılmaz parçası olduğunu gösterir. Nasıl ki bir karakter hazırlanırken her evresi planlanarak ilerliyorsa illüstrasyon içinde aynı kurallar geçerlidir.

Karakter oluşturulurken her çizgi birleşerek etkili bir tasarım sürecine dönüşmektedir. Karakter tasarlanırken sürecin en önemli kısmı hedef kitleyi belirleyerek, buna uygun olarak hikaye ve yazılı metin karakterin nasıl tasarlanacağını ve üzerindeki etkisini de göstermektedir (Chand, 2016).

Karakter tasarımı, ağırlıklı olarak işlevselliği, hedefleri, hareketleri, alışkanlıkları ve dünya görüşünü hedef kitleye sunarak karakterin estetik yapısıyla da insan deneyiminin gözlenebilir niteliklerini vurgular (Lankoski, 2004).

Karakter tasarımının illüstrasyon ile bağlantısı önemlidir. Çünkü karakerin tasarımının ortaya çıkmasında bize referans olacaktır. İllüstrasyonun stili ne olacak, oyunun konsepti hedef kitlesi göre de değişkenlik gösterebilecek bir tasarım olmalıdır. Önemli olan bir stil belirleyebilmektir. Karakter ve illüstrasyon birbirini tamamlamalıdır (Kelekçi Olgun, 2021).

İllüstrasyon ve karakter tasarımında sürecin bir parçası olabilmek için tasarlanacak karaktere kendinden parçalar eklemek gerekir. Kendi canlandırdığınız bir karaktere ne kadar çok kendinizden bir parça yansıtırsanız resminiz o kadar inandırıcı olacaktır. Karakteri en iyi anlatan şekil ve karakter özellikleri iletişim kurabilecek biçimde yansıtılmış olmasıdır.

Çizim yaparken karakterin yerine kendinizden bir parça koyarak tasarlamak karakterin pozuna ve kişilik özelliklerine yansıyacaktır. Hangi kasın gergin hangi bacağın daha ağırlığının taşıdığını bilmek tasarlanacak karakterin özellikleri daha iyi aktarmaya, oyuncu ile karakter arasında bağ kurmaya yardımcı olacaktır.

Karakter tasarımı oluşturulurken sosyal-kültürel durum, ideojilerin, metaforların, mitolojilerin o dönemde yaşamış olan insan, canlı ve farklı türlerin hakkında bilgi sahibi olunması da fayda sağlayacaktır. Tasarlanacak

karakterin kişilik özellikleri yansıtacak kavramlar ve anahtar ipuçları koyularak karakter üzerinde esrarengiz bir anlam oluşturulabilir.

Karakter tasarımında illüstrasyonun biçimi, rengi, biçimi ve stili karakterin gelişimi için önem taşımaktadır. Tasarımcının karakter ile kurduğu bağ, algı ve alışkanlıkların karakterde nasıl somutlaştığını hedef kitle ile nasıl bir ilişki kuracağını aynı zamanda karakterle ne kadar duyarlı olduklarını belirleyecektir.

Karakter tasarımında çizgilerin anlaşılabilir olması karakterin farklı açılardan görselleştirilebilmesi için önemli bir detaydır. Karakterin hareketli yapısı anlamsız ayrıntılardan uzak olması tasarımın sürecini uzatacaktır. İllüstrasyonun tasarımında karakterin evreni göz önünde tutularak hedef kitle ile olan iletişim kurabilmesini de etkileyecektir.

Tasarımın tamamında etkili olan mekan ve çevre faktörü de oyuncunun oyuna bağlanabilmesini doğrudan etkilemektedir. Karakterin yaşadığı çevre, renk, uyum ve stil oyunun genelinde önem taşımaktadır.



Şekil 1. Limbo Oyunundan Kareler (www.androidoyun.com, 2022)

Limbo oyununda depresif bir stil mevcuttur, bu stilin karakterin üzerine yansıdığı görülmektedir. Karakterin illüstrasyon tarzı rengi, çizgisi ve tasarımı bu durumu bize karakterin içine kapanık ve olumsuz bir durum içinde olduğunu yansıtmaktadır. Oyunun geçtiği mekanda kullanılan rengin karakterin depresif halinin çevresine yansıdığını ve

oyun içindeki dinamiği oluşturmaktadır. Depresif bir karakter yaratmak için karakterin yapısal özelliklerine bunu yansıtmak gerekir. Karakterin karanlık dünyasındaki yaşamı ve vermiş olduğu mücadele oyunun genelinde oyuncuya yansıtılmıştır. Karakteristik özellikler oluşturulurken stil ve oyun dinamiği birlikte yürütülmeli ve karakterin oyunun genel yapısına uygun tasarlanması da oyuna bağlanmayı tutarlı hale getirecektir. Oyundaki karakterler canlılardan ipuçları alınarak hazırlanmalıdır.

Oyunun evrenine bakıldığına karakterin tasarımı ve oyunun geçtiği mekan form, renk, biçim içindeki tutarlılık oyunun genel başarısını da yansıtmaktadır. Yüzünde herhangi bir detay bulunmayan sadece gözelerindeki ışıkla seçilen Limbo sıska bir karakter olarak tasarlanmış, siyah bir dünya içinde yaşaması depresif bir tabiat içinde olduğunu göstermektedir. Tamamen siyah olan karakter olumsuz bir kişiliğin olduğunu göstermektedir.

Karakter tasarımının oyun konsepti dışında tasarlanması oyuncunun oyun ile bağ kurmasını engeller. Oyun oyuncuyu içine çekemez. Oyunun karakter ile bağlantısının olmadığı gibi gerçekçiliğini de aktaramaz.

KARAKTER TASARIMINDA TARİHSEL REFERANS

Karakter tasarımında bir evreni bulunmaktadır. Bu evrende mitolojiden ve dini sembollik anlatıların var olduğu, sanat, felsefe, edebiyat, popüler kültür vb. birçok konunu varolmaktadır.

Herhangi tarihsel referans zorunluğu olmadığı gibi güncel konuların olması ve bu konulara referansta bulunmak karakterin derinliğini artıracaktır. Böylece oyuncu karakter hakkında daha detaylı ve derin portresini çizmesini sağlayarak oyunu daha çekici hale getirecektir. (Kelekçi Olgun, 2021).

KARAKTER TASARIMININ OYUN TASARIMINA OLAN ETKİSİ

Karakter tasarımının oyun tasarımına etkisi çok açık bir biçimde sıralanabilir. Bazı oyunlar sadece karakter üzerinden gittiği düşünüldüğünde oyuna yön veren bir alanda olduğu da söylenebilir. Bu oyunları örneklendirmek gerekirse; Red Dead Redemption 2, Assassin's Creed, Gwent, gibi güncel oyun örneklerini sıralayabiliriz. Farklı oyun türleri ve karakterleri de çoğalabiliriz.

Red Dead Redemption 2 oyununa bakıldığında karakterlerde abartılı şekil ve oranların olmadığı görülür. Karakterlerde iyi, kötü gibi kategoriler olmadan karakterlere ait ipucu kullanılmadan geliştirilen bir oyun kurgusu görülmektedir. Baş karakterlerde farklı kıyafet ve aksesuarlarla birbirinden ayırt edici özellikler gösterilmektedir.



Şekil 2. Red Dead Redemption 2, (www.giantbomb.com, 2022)

Oyunun içeriğine bakıldığında karakterin hayat hikayesini bir sinema filminde gibi tasarlanmıştır. Karakter ile etkileşim içinde olup bir takım aksiyonlar yaparak oyunun devamlılığı sağlanıyor. Fakat oyun içindeki genele tabloya bakıldığında sanki bir sinema filmi izleniyormuş gibi hissiyat yaratmaktadır.

Oyun tasarımındaki başlangıç noktası olarak ilk önce karakteri görüyoruz daha sonra oyunu karakterin üzerine kuruyoruz. Karakter tasarlanırken karakterin bir amacı olması gerekmektedir. Oyuncunun görevi ise karakteri oyun içindeki amacına ulaştırmaktır. Amaca ulaşana kadar tasarımcının oyun kurgusuna uygun biçim, renk, stil, formu sağlaması da karakterin bir parçası olarak kurgulanmalıdır.

KARAKTER TASARLAMA AŞAMALARI

Karakter tasarımı 2D ve 3D karakter modelleme evreleri psikolojik, sosyolojik, antropolojik ve morfolojik yapısı detaylandırılabilir, anatomik olarak tutarlı, hareket kabiliyeti yüksek, sürdürülebilir ve farklı mecralara aktarılabilir bir karakter tasarımının oluşumu amaçlanarak hazırlanmalıdır.

Karakterler tasarımının genel prensiplerinin tanımlanması, karakter tasarımında anatominin gösterimi, hareket kabiliyetinin algılanması, karakter tasarımının farklı mecralarda kullanılabilirlik ilkesinin tartışılması, dijital ortamda karakter tasarımı geliştirilebilmelidir.

Karakter tasarımı ve stili araştırmalarının bir parçası olarak, tasarımcılar referans videoları inceleyip, hareket, davranış, nesnelerle ışık etkileşimi ve gerçek dünyada nesnelerin nasıl var olduğunu inceleyerek fikir sahibi olabilirler. Tasarımcılar ayrıca tamamen yeni bir şey yapmak için eskizlerle başlamalıdırlar (Giri&Stolterman, 2020).

Tasarlanan karakterin görsel özelliklerinin anlaşılabilirliği ve kullanılan

yöntemleri kullanıcının üzerindeki etkileriyle birlikte karakterin tasarlanma süreci eskizden başlanarak detaylandırılmalı, gerekli programlara aktarılarak çizim süreci tamamlanmalıdır.

KARAKTER TASARLANIRKEN KİMLİK NASIL OLUŞTURULMALI

Karakterin performansını ortaya koyabilmek yoluyla sanal karakterlere hayat vermek için alınan yaratıcı kararlara odaklanılır. Karakterin tasarımı için uygulamayı tasarlayan tanımlayıcı anlayış için, tasarımcıların bakış açısından, karakter tasarımına giren motivasyon ve diğer insan faktörleri hakkında teoriler oluşturmaya yardımcı olabilmektedir (Giri&Stolterman, 2020).

Dijital oyun tasarımında bir karakter tasarmı hazırlanacaksa öncelikle bir evren belirlenmeli ve kurgu ona göre düzenlenmelidir. Karaktere ve mekana uygun belirli sorular sorularak tasarımın parçaları birleştirilmelidir. Bu bağlamda karakter tasarlanmadan önce belirli sorular sorularak cevaplar birleştirilmelidir. Soruları bu şekilde sıralayabiliriz.

Karakter Tasarlama Sürecinde Sorulması Gereken Sorular
-Karakter nerde hangi evrende ne zaman hangi coğrafyada hangi yüzyılda ya da hangi dünyada yaşamaktadır?
- Karakter kaç yaşındadır?
- Karakter iyi mi kötü mü?
-Karakter kahraman mı düşman mı?
- Karakterin bir amacı var mı?
- Karakterin bir vizyonu var mı?
- Karakterin geçmişe ait bir tramvası psikolojik bir durumu var mı?
- Oyun dünyasındaki var olacak bu karakter neyi değiştirmek istiyor?
- Karakterin motivasyon kaynağı nedir?
- Oyunun hedef kitlesi kimdir?

Sorulan bu sorular karakterin hem tasarımının oluşmasında grafiksel bir etki olarak tasarlanırken hem de kişiliğinin oluşmasına olanak sağlayacaktır. Oyun dünyasında oyunun devamlılığı göz önüne alındığında baş karakterin misyon ve vizyonu oyuncu üzerinde doğrudan etki bırakarak devamlılık sağlayacaktır.

Sorulan sorulardaki cevapları sıralayacak olursak şöyle söyleyebiliriz.

Karakterin kimliği oluşacaktır.

Karakter tasarımı oyunun tamamında önemli bir etken olarak karşımıza çıktığından süreklilik sağlanacaktır.

Hedef kitleye uygun karakter tasarımı oyunun amacında önemli bir referans ön plana çıkacaktır.

İlk önce bir evren oluşturulup karakter geliştirilmesi tasarımda ve oyun

içinde bütünlük sağlayacaktır.

Karaktere ait şekiller, oran ve kategorize edilen ve edilemeyen durumlar çözümlenebilir.

Karakterde planalanan iyi ve kötü yönler hedef kitleye uygun bir biçimde tasarlanabilir.

Tasarlanan karakter için sorular çoğaltılabilir. Animasyon, çizgi film, video oyunu gibi alanlarda kullanımına göre çeşitlilik kazandırılabilir. Karakteri detaylandırma karaktere yeni bir boyut kazandırır. Sitil, biçim, kişilik oluşturmada karakteristik özelliklerinin ön plana çıkmasına yardımcı olur.

KARAKTER TASARIMINDA GÖRSEL BİÇİM

Görsel iletişim için bilinen sanat öğeleri referans ve fikirlerin birleşimiyle doğanın yeşil olması, gökyüzünün mavi olması, kanın kırmızı olması gibi birçok insan tarafından görsel olarak bilinen bilgilerdir. Tasarımcı ya da sanatçı bu görsel vurguların uygun fikirlerle birleştirildiğinde etkili görsel ipuçları oluşturulabilir. Böylece oyuncu üzerinde etki bırakan akılda kalıcı bir karakter tasarımının ortaya çıkışı ile sonuçlanabilir.

Karakter tasarlamanın birçok yolu vardır. Tasarımın nasıl yapılması gerektiğine sanatçı ya da tasarımcı karar verir. Ancak süreç oyunun nasıl olması gerektiği ile sınırlıdır. Oyun türü ve bileşenlerine göre farklılık gösterir. Eğer bir kelime oyunu hazırlanacaksa kelimelerin okunabilirliliği ön planda olabilecek biçimde tasarlamak gerekecektir.

Oyun tasarımında kullanılmak üzere geliştirilen illüstrasyon karakterinin görsel bir mesajı etkili bir biçimde aktararak iletebilmesi oyuncu için önemli etkendir. Oyunun içinde tasarlanacak karakterin erken aşamada oluşumunu eskiz olarak biçimlendirerek keşfetmek karakterin okunabilirliliğini kolaylaştıracaktır.

Dijital oyunlarda geliştirilen illüstrasyonun karakter tasarımında önemli bir rol oynarak karakterin silüetini ortaya çıkaracaktır. Tasarlanacak karakter soyut ise gerçeklikten uzak olarak eğer karakter bir insan ise oyuna bağlı olarak ne kadar stilize edildiğine göre değişir. Stilize edilmiş bir oyun, ayırt edici bir silüet aracılığıyla bir karakterin tanımlanması söz konusu olduğunda genellikle daha fazla yaratıcılığa, abartılı şekillere ve orantılara izin verecektir. Oranlar sonsuz şekillerde değiştirilebilir ve özellikle birçok farklı insan temelli karakter yaratmak için kullanışlıdır: Küçük başlı ve büyük gövdeli bir karakter, küçük gövdeli ve büyük başlı bir karaktere kıyasla tamamen farklı bir şekilde oyuncu ile iletişim kuracaktır (Tsai, 2007).

Oyunun görsel stili için geliştirilecek karakter tasarımı oyunun tamamında ön planda olacaktır. Karakterin kahraman, düşman, sevimli, tehlikeli gibi ifade biçimlemede edebilmesi için şekilleri (kare, üçgen,

daire) ve kavramları birbiri ile etkileşim içinde olacaktır. Karakterin biçimi ayırt edici özelliklerin dışında karakterlerin önemli yönleriyle de abartılarak tasarlanabilir.Karaktere ait aksesuar, yetenek ve güçleri de karaktere ait bir parça olarak ön plana çıkacaktır. Karakterin akılda kalabilmesi için bu parçalar da tasarıma uygun olarak hazırlanmalıdır.

KARAKTER TASARIM SÜRECİ

Karakteri tasarlama süreci üç adımda gerçekleşir. Araştırma, konsept gelişimi ve sonuç aşaması biçiminde süreci yönetebiliriz. Karakteri oluşturmadan önce bu aşamalardan geçmek önemlidir. Öncelikli olarak karakteri tanımak ve anlamak gerekir. Karakterin iyi ya da kötü huylu olması, duygusal ve ruh halinin nasıl olduğunu, güçlü ve zayıf yönlerini varsa sınırlılıklarını belirlmek, karakterin duruşunu, pozunu ve ne söylediğini bilmek karakteri tanımak ve geliştirme sürecinde boyunca 'neden' sorusunu akılda tutmak önemlidir (Mattesi, 2008).

Karaktere uygun anahtar kelimeler ve sıfatlar atanır. Geniş bir araştırmadan sonra çeşitlendirmek için farklı isimler tercih edilir (Solarski, 2012). Bu anahtar kelimeler daha sonra referans bulmak için kullanılır: Bir kişilik özelliği veya görsel bir ipucu olarak kategorize edilen resimler, çoğu zaman ilham olarak alınarak hazırlanmış olabilir.

Karakter tasarımını hazırlarken hangi görsel ipuçları bir arada kullanılacaksa gelişim süreci içinde incelenerek görsel birikim yapılarak çizim aşamasına geçilmesi daha yararlı olacaktır.

Karakter tasarım süreci, belirli projeye ve tasarımcının tercihlerine bağlı olarak değişkenlik gösterebilmektedir.

Karakter tasarım sürecine başlamadan önce, projenin gereksinimlerini ve konuyu iyi anlamak önemlidir. Hedef kitle kim? Projenin tarzı ve tonu nedir? Ayar ve süre nedir?

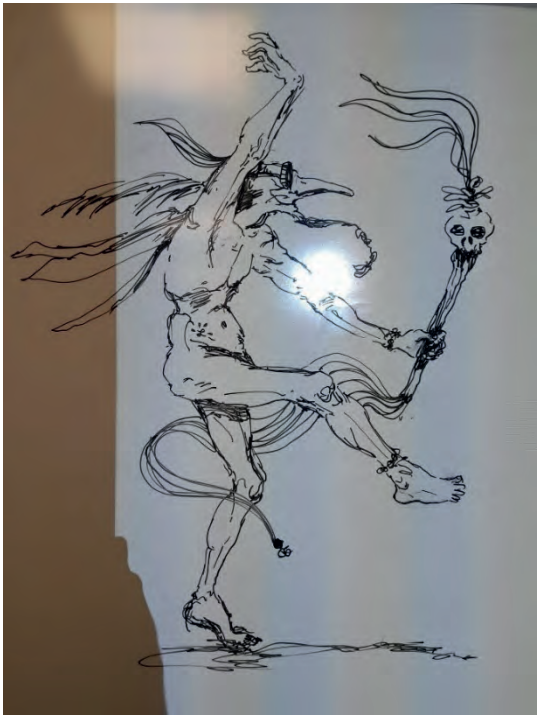
Projeyi iyi anladıktan sonra, karakter için beyin fırtınası fikirleri geliştirilmeli. Kişiliklerini, arka planlarını, fiziksel özelliklerini ve onları öne çıkaracak benzersiz özellikleri yaratıcı bir biçimde oluşturulmalıdır.

Karakter için fikirler bu aşamada detaylar önemsenmeden eskiz oluşturulmalı sadece temel şekillere ve oranlara odaklanmak gerekmektir.

Oluşan eskizlerden birkaçını seçerek ve sadeleştirmeye başlanmalı. Daha fazla ayrıntı ekleyip, farklı pozlar ve ifadelerle denemeler yapılmalı ve renk paletini devreye koyarak renk denelemeri yapılmalıdır. Son aşama olarak gerekli düzenlemeler ve detaylar eeklenmeli ve karakterin oluşum süreci tamamlanmalıdır.

Görsel ilgi ve de etki yaratmak için pozlamalara dikkat edilerek oyun karakterinin stilini koruyan bir tasarım oluşturulmuştur. Bir kart oyununda kullanılmak üzere tasarlanan karakter, tarihsel bir referanslar içermektedir. 16. Ve 17. Yüzyılda yaşayan Jacques Callot'un eserlerinden

etkilenilerek karakterin tasarımı şekillenmiştir. Fransız asıllı olan sanatçı, barok bir matbaacı aynı zamanda ressamdır. Eserlerinde askerler, palyaçolar, çingeneler, dilenciler ve saray yaşamının yer aldığı gravürler yapmıştır. Karakterin özelliklerini geliştirmek için tasarımda abartılı bir pozlama, detaylar, aksesuar ve karakteri şekillendiren unsurlarla birlikte tasarlanmıştır.



Şekil 3. Kart oyunu için tasarlanan karakter tasarımı eskizi

Bir kart oyunuda kullanılmak üzere karakter tasarımı hazırlanmıştır. Tasarım, eskiz olarak betimlenmiştir. Karakter bir palyaço olarak oluşturulmuştur. Karakterin şekli ve stili oluşturulurken bağlantılı karakter incelemesi yapılmış, referanslara dayalı olarak bir tasarım olarak şekillenmiştir.

Jacques Callot'un çizimlerinden referans alınarak bir eskiz hazırlanmıştır. Karakter, joker gibi eğlenceli fakat onun daha erken dönem uyarlaması olarak tasarlanarak çizilmiştir.



Şekil 4. Karakterin vectörel çizimi

Karakterin özelliklerini geliştirmek için detaylara önem verilmiş, silueti net biçimde aktarmak öncelik olmuştur. Oyun içeriği karakter üzerinden iletleyerek tasarlanmıştır. Hayatla dalga geçen bir karakter görülmektedir. Karakterin stili, yaşam tarzına göre şekillendirilmiştir.

Karakterdeki tasarımda çizgilerin hareketli olması dinamizmi aktarırken, ayağının havada olması dans eder gibi bir pozisyonda bulunması keyifli ve coşkulu bir hali yansıtmaktadır. Dans eder biçimde el ve kol hareketleri karakterize edilerek zarafetten uzak komik ve kabalığı sembolize eden bir karakter tasarlanmıştır.

Karakterin dinamik pozları, yakın ve esprili gözlemlere dayalı olarak tasarlanmıştır. Merakla, yapaylık ve natüralizm birlikte kullanılarak gerçeklikten uzak bir o kadar yakın olarak karaktere yansıtılmıştır.



Şekil 5. Karakterin renklendirilme aşaması

Bu adımda karakter üzerinde renk denemeleri yapılmıştır. Şekil, unsur ve de kişilik özellikleri ön planda tutularak karaktere nasıl aktarıldığı aşamalı olarak gösterilmiştir. Karakterin değişken ruhu hali göz önünde bulundurularak renklerin uyarlaması yapılmıştır.



Şekil 6. Karakterin renklendirilmiş hali ve mekan ile uyumlaması

Karakterin final aşamasında canlı renkler ve kontrast bir renk paleti kullanılmıştır. Karakterin pozunun dinamik olması da göz önünde bulundurularak renklendirme aşaması tamamlanmıştır.

Psikolojik algı açısından zıt ve uyumlu renkler sınırlı bir biçimde kullanılmaktadır. İzleyici ya da oyuncu oyun içinde bu renkleri gözlemlerken olumlu özellikler kazanmaktadır. Renkleri karakter üzerinde oluştururken oyuncudan renkleri tamamlaması beklenir. Kullanılan renkler farklı tepkileri doğurabilir. Toplumda bilinen renk teorilerinin dışında gençlerin renkler üzerindeki algısı ile yetişkin bireylere göre renk anlamları yeniden değerlendirilir (Fogelström, 2013).

Genel bir kural olmamakla birlikte dengesiz karakterlerde kontrast renkler kullanılmaktadır. Örneğin, joker karakteri gibi hayatta mutlu olmaya kendini zorlayarak canlı renkleri seçip ama mutlu olamayan bir kişilik olarak renkler karaktere yansıtılmıştır.

Kart oyunda istenilen karakterin ruh halinin değişkenlik göstermesi ve dengesiz olmasıydı. Bu sebeple tasarlanan karakterde stil olarak palyaçodan referans alınmıştır. Karakterin beden dilinde abartılı hareketler renk, aksesuar ve dinamizm yansıtılmıştır. Karakterin yüzünün tam görünmemesi içe dönük kişiliğinin yansıması olarak

neşeli, üzgün, kızgın, mutsuz olduğu belirtilmeden tasarlanarak çizilmiştir. İlk bakıldığında korkutucu gibi görünen karakter, incelendiğinde güçlü, gururlu, meydan okuyan bir kişi gibi görünse de aslında ruh halinin çaresizliğine yansıdığı görülmektedir.

SONUÇ

Karakter tasarımında karakterin ne olduğuna odaklanmak gerekir. Tasarımın gerçek olabilmesi için tasvir edilen karakter ne ise o özelliklere bakarak referansla ilerlemek karaktere derinlik katacaktır. Red Dead Redemption 2, The Last of Us, Uncharted, God of War, Heavy Rain gibi oyunların sürükleyici bir deneyim yaratmak için sinematik hikaye anlatımı, çarpıcı grafikler ve yenilikçi oyun mekanikleri kullanıldığı görülmektedir. Oyunlar incelendiğinde karakterin fiziksel özellikleri anlatıyla birleştirerek benzerleri, bir film veya TV şovu hissi veren bir deneyim yaratmak için kamera açıları, ışıklandırma, ses tasarımı ve hikaye anlatımı dahil olmak üzere bir dizi sinema tekniği kullanılarak tasarlanmıştır.

Oyun tasarımı içindeki karakterler kim ne eşit derece önemli olacak biçimde sınıflandırılırken, özellikler karakterin kim olduğunu bilmek ve anlamak için tasarımda ortaya çıkarılmalıdır. Oyun içeriğine bakıldığında oyun bir karakter etrafında kurulur. Bu karaktere ait özellikler ve amacının olması gerekir. Amaç doğrultusunda oyuncu olarak karakteri oyundaki amacına ulaştırmak hedeflenerek oyuna başlanır ve sonuca ulaşılır.

Karakter tasarımında yüz ve duyguları ifade etmek birinci sırada gelmektedir. Yüz ifadesi, vücut ifadesine göre ikinci sırada gelirken vücudun geri kalanında olup bitenler içinde tasarlanarak uygulanmalıdır. Karakter tasarımında net bir silueti, yüz ifadesi olmasa bile hem kişiliği hem de duyguları iletebilmelidir. Eller vücut dilini iletmede etkili bir yöntem olarak tasarlanmalı ve ifade biçimini iletmede önemli rol oynamaktadır. Karakter tasarımında tasarlanan karakterin kendi dünyasında tutarlı olması gerekir. Fiziksel biçimin yüz ve vücut özelliklerine yansıtılarak belirtilmelidir. Kişi özelliklerinin mutluluk, başarı, olumlu, olumsuz durumların karaktere üzerinde betimlenerek tasarlanması karakterin başarısına doğrudan etki etmektedir.

Görsel dilin kültürler arasındaki özellikleri içinde rengin anlamları birbirinden farklılık gösterebilir. Karakter tasarımında renk önemli bir unsur olarak karşımıza çıkarken, renklerin dünyası çok geniş bir perspektiften incelenebilir. Genel olarak bakıldığında mavi renkler daha iyi yeşiller daha kötü diye tanımlayamayız. Örnek olarak Batman karakterine ve yaşantısına bakıldığında baştan aşağı siyah bir karakterin iyilik için savaşan kötülere engel olan bir karakter olarak tasarlandığını aynı zamanda rengin karakterdeki etkisini de göstermektedir.

Karakter tasarımında biçim incelemesi yapıldığında şeklin evrensel dili iletişim kurmada önemli bir etkendir. Bu bağlamda şekiller tasarımcılar

için büyük önem arz etmektedir. Dairesel ve üçgen şekiller kavramı doğada büyük ölçüde yer almaktadır. Yuvarlak olan şekiller güvenli olma eğilimindeyken, köşeli olan şekiller daha temkinli olmamızı hatırlatır. Karakter tasarımında kullanılan şekiller her zaman var olan kurallar üzerinden ilerlemez. Örneğin penguen karakteri tamamen dairesel formlara sahiptir. Oyun içindeki karakterinin yansıması olarak tehditkâr olması renk olarak saflığı simgeleyen beyaz kullanılması karakterin şekil ve renk olarak farklılık göstermektedir. Buna bağlı olarak karakter tasarlarken bu hususlar göz önünde bulundurularak karakter tasarımı oluşturulmalıdır.

Oyunun içinde geçtiği evren ve mekan birbiri içinde tutarlı olmalıdır. Böylece karakterin oyun içindeki bileşenlerinin oyuncu karşısında gerçek yaşam deneyimi sunmasını sağlayacaktır. Karakter tasarlarken bu hususlar göz önünde bulundurulduğunda oyun içinde daha akıcı bir iletişim kurulabilecektir.

Karakter tasarımı yaparken sanatı ve tasarımı iyi anlamak gerekir. Bunun için ilk önce konuyu iyi analiz etmek etken olacaktır. Sonra karakter tasarım aşamalarını takip etmek ve tasarım aşamasındaki akışı belirlemek gerekir. Çalışmanın son kısmında görsel nitelikler belirlenmeli karakterin kişiliğinin şekline odaklanmak doğru olacaktır. Mevcut bir oyunda karakteri yapan iyi ve kötü kişilik özelliklerini belirlemek sürecin ilerlemesini sağlayacaktır. Daha sonra karakterin stilini belirlemek yararlı olacaktır. İnandırıcı karakterler yaratmak için tasarımcıların dünya trendlerini anlamaları bu konuda önemlidir. Karakterin sadece dış görünüşüne değil renk, ışık, kontrastlık özelliklerine de odaklanmak gerekir. Bu özellikler arttıkça karakterin kişiliği tam olarak ortaya çıkar. Bu durumda oyun içinde karakterin her şeyin her zaman göründüğü gibi olmadığını tasarımcı tarafından yansıtılabilmelidir.

Karakter tasarım süreci bireyselleştirilmiş bir süreçtir ve önceden belirlenmiş bir formüle sahip değildir. Karakter tasarımı süreci, nefes alabilirlik faktörleri, konfor ve hacmin korunması, vücut, anatomi ve teknik zorluklar, stilin sanal ve insan karakterleri arasında farklılık gösterdiği alanlardır. Sanal karakterler, yaşayan bir canlınınkine benzer anatomik özelliklere sahip olmalıdır ki karakterin tutarlılığını ve oyuncu ile bağ kurabilmesine yardımcı olmalıdır.

Karakter tasarımı eğlenceli bir süreçtir ve tasarımcıların tasarım sürecini yönlendiren kişisel motivasyonları vardır. Sanal karakterler aracılığıyla hikaye anlatımına inandırıcılık unsuru eklemek ve izleyicinin hayal gücünü genişletmek, tasarımcılar için temel motive edici faktörler arasındadır. Oyuncunun hayal dünyasını genişletmek amaçlanarak karakterin tasarımı biçimlendirmesi daha etkili olacaktır. Oyuncu tarafından yaratıcı fikirlerin ön plana çıkması oyuna bağlanmayı da doğrudan etkileyecektir.

KAYNAKÇA

Chand, A. (2016). Breathing Life into a Character: Conceptual Tools for Understanding the Relationship between Illustrator and Character Design. (Doctoral dissertation). University of Newcastle, Australia.

Ekström, H. (2013). How can a character's personality be conveyed visually, through shape? International Journal of Humanities and Social Science Research, 7(2), 34-40" .

Fogelström, E. (2013). Investigation of Shapes and Colours as Elements of Character Design, Degree Project in Game Design. Uppsala University.

Giri, N., & Stolterman, E. (2020). Pixel Perfect: Fashion Styling in Virtual Character Design Process. In HCI in Games: Second International Conference, HCI-Games 2020, Held as Part of the 22nd HCI International Conference, HCII 2020, Copenhagen, Denmark, July 19–24, 2020, Proceedings 22 (pp. 76-87). Springer International Publishing.

Kelekçi Olgun, M. (2021). Dijital Oyunda Karakter Tasarımı Ders Notları. İstanbul: Beykoz Üniversitesi.

Lankoski, P. (2004). Character Design Fundamentals for Role-playing Games. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), The Video Game Theory Reader 2 (pp. 259-272). New York: Routledge.

Mattesi, M. (2008). Force: Character Design from Life Drawing: Character Design from Life Drawing (Force Drawing Series). *96*.

Solarski, C. (2012). Drawing Basics and Video Game Art.

Tsai, F. (2007). *Effective Character Design.* https://dokumen.tips/documents/effective-character-design-imaginefx-francis-tsai.html. adresinden alındı

www.androidoyun. (21.09.2022). www.androidoyun.club: https://androidoyun.club/2020/10/limbo-v1-20-full-apk-tam-surum.html adresinden alındı.

www.giantbomb.com. (03.12.2022). www.giantbomb.com: https://www.giantbomb.com/arthur-morgan/3005-35916/images/ adresinden alındı

Bölüm 10

Cyanotype Fotoğraf Baski Tekniğinin Hazır Nesne ile Kullanımı

Mert Çağıl TÜRKAY

Özet: 19. yy.'da, matematikçi, kimyager ve gökbilimci John Frederick William Herschel tarafından keşfedilen Cyanotype baskı, gün ışığının (UV) ana faktör olarak kullanıldığı bir fotoğraf baskı tekniğidir. Alternatif fotoğraf baskı tekniklerinden biri olan Cyanotype, iki bileşiğin karışımı ile oluşturulmakta ve bir yüzeye uygulanmaktadır. Dijitalleşen dünya ve teknolojik gelişmeler birçok alanda olduğu gibi sanat alanında da hızlı bir dönüşüme neden olmuştur. Fotoğraf, bu dönüşümleri özümseyen en önemli sanat dallarının başında yer almıştır. Kimi sanatçılar, hızla gelişen dijital teknoloji ve bu teknolojinin sunmuş olduğu olanaklara karşı öznel bir tavır göstermişlerdir. Fotografik denemelerinde 19. ve 20. yüzyıl geleneksel fotoğraf teknikleri kullanan sanatçılar, 'fotografik anlam', 'gerçeklik', 'temsil' ve 'temas' gibi kavramları sorgulamışlardır. Günümüzde antik teknikleri kullanan sanatçılar hazır nesneleri de işin içerisine dahil ederek çok katmanlı bir algı oluşturabilmektelerdir. Cyanotype tekniği, muhtelif yüzeylere uygulanabilir olması, fotoğrafın iki boyutlu algısını kırabilen, fotoğrafı bir enstalasyon biçimine dönüştürebilen bir yapıya sahip olmasına katkı sağlamaktadır. Bu çalışma, kökeni fotoğrafın icadına kadar dayanan Cyanotype tekniğinin, tarihsel süreçte önemli sanatçılar tarafından nasıl kullanıldığını, günümüzde bu yöntemi kullanan sanatçıların bu tekniğe bakış açılarını ve bu yöntem ile geliştirdikleri kişisel ve sanatsal ifadelerini incelemeyi amaçlamaktadır. Cyanotype'ı kullanan çağdaş sanatçılar, yapıtları ve kullandıkları yöntem arasındaki ilişki bağlamsal olarak ortaya konulacaktır.

Using Cyanotype Photographic Printing Technique wıth Ready-Made Objects

Abstract: Discovered in the 19th century by the mathematician, chemist and astronomer John Frederick William Herschel, Cyanotype printing is a photographic printing technique using daylight (UV) as the main factor. Cyanotype, one of the alternative photo printing techniques, is created with a mixture of two compounds and applied to a surface. The digitalizing world and technological developments have caused a rapid transformation in the field of art as in many other fields. Photography has been one of the most important branches of art to absorb these transformations. Some artists have

Arş. Gör. Mediha Esmeray
Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi
medihaesmeray@gmail.com

shown a subjective attitude towards the rapidly developing digital technology and the possibilities offered by this technology. In their photographic experiments, artists using 19th and 20th century traditional photographic techniques have questioned concepts such as 'photographic meaning', 'reality', 'representation' and 'contact'. Today, artists using ancient techniques are able to create a multi-layered perception by incorporating ready-made objects into the work. The Cyanotype technique contributes to the fact that it can be applied to various surfaces, breaking the two-dimensional perception of photography and transforming photography into an installation form. This study aims to examine how the Cyanotype technique, which dates back to the invention of photography, has been used by important artists in the historical process, the perspectives of artists who use this method today, and the personal and artistic expressions they have developed with this method. The relationship between contemporary artists using Cyanotype, their works and the method they use will be contextualized.

GİRİŞ

Alternatif fotoğraf baskı tekniklerinden biri olan Cyanotype, fer(demir) amonyum sitrat ve potasyum ferrisiyanür adlı iki bileşiğin karışımı ile oluşturulmakta ve bir yüzeye uygulanmaktadır. Yüzey, bu kimyasal karışımlarla UV ışığa duyarlı hale getirilmektedir. Mavi renkli bir fotoğraf elde edilebilen, karanlık oda gerektirmeyen bu fotografik teknikte temel ilke; oluşturulan solüsyonun çeşitli yüzeyler üzerine uygulanması ve bu yüzeyin bir negatif veya bir obje kullanılarak UV ışığa maruz bırakılmasıdır.

Teknoloji ile birçok sanat disiplininde görülen dijitalleşme ile üretim biçiminden farklı, geleneksel yöntemleri kullanmaya devam eden veya dönüştüren sanatçılar tarafından daha sık tercih edilen bir yöntem olarak sunulan bu tip alternatif fotoğraf baskı teknikleri temas ve süreç kavramlarının daha yakından deneyimlenmesini mümkün kılmaktadır. Geleneksel yöntemlerdeki teknik kusursuzluk arayışından ziyade güncel farklı üslupları ve tasarım metotlarını disiplinlerinin içerisine dahil etmektelerdir. Bu sebeple günümüzde antik teknikleri kullanan sanatçılar kumaş, taş, tabak, deri, beton yapı gibi birçok hazır nesneyi de işin içerisine ekleyerek çok katmanlı bir form oluşturabilmektelerdir. Hazır nesne ve görüntü arasındaki bağlantı, kendi içinde melez bir yapı oluşturur. Fotoğraf artık çok boyutlu, dokunulabilen, etrafında harekete izin veren bir hale gelmiştir. Bu melez birliktelikten fotoğrafın boyut, temas ve gerçeklik algısı ile süregelen yorumundan farklı, yeni bir düşünce biçimi ortaya çıkmaktadır. Bu çalışma, alternatif fotoğraf baskı tekniklerinin birçok sanat disiplinini bir araya getirerek eserlerin bambaşka bir boyuta aktarılmasını ve fotoğraf medyumunun ne kadar zengin bir biçimde diğer sanat ortamlarına entegre olabileceğini işaret etmektedir. Fotoğrafın kendi dilini korurken alışagelmiş iki boyutluluğundan uzaklaşabilen bu tavır

fotoğraf için önem arz etmektedir. Çalışmanın örneklemleri ile Cyanotype tekniğinin günümüzdeki fotoğraf sanatı içerisindeki konumunun ve yorumunun tartışılması hedeflenmektedir.

CYANOTYPE'IN KEŞFİ

19. yy.'da, matematikçi, kimyager ve gökbilimci John Frederick William Herschel tarafından keşfedilen Cyanotype baskı, gün ışığının (UV) ana faktör olarak kullanıldığı bir fotoğraf baskı tekniğidir. (Stulik ve Kaplan, 2013: 4). Alternatif fotoğraf baskı tekniklerinden biri olan Cyanotype, fer(demir)amonyum sitrat ve potasyum ferrisiyanür adlı iki bileşiğin karışımı ile oluşturulmakta ve bir yüzeye uygulanmaktadır. Yüzey, bu kimyasal karışımlarla ultraviyole ışığa duyarlı hale getirilmektedir. Mavi renkli bir fotoğraf elde edilebilen, karanlık oda gerektirmeyen bu fotografik teknikte temel ilke; oluşturulan solüsyonun çeşitli yüzeyler üzerine uygulanması ve bu yüzeyin bir negatif veya bir obje kullanılarak UV ışığa maruz bırakılmasıdır. Bu teknik, demir ihtiva eden bileşiklerin çözeltilerinin siyanür ile bir araya gelerek mavi rengi almasıyla oluşur. Kimyasal sürecin ağırlıklı olduğu bu yöntem fotoğrafla ilişkilendirilmesinden önce resim sanatında da renklendirme amaçlı kullanılmıştır.

Fotoğraf eleştirmeni Mike Ware'e göre Sir John Herschel, fotoğrafa renk katmanın yollarını da aramıştır. Newton'ın bilimsel pratiğini sürdüren Herschel, beyaz ışığın renk tayfından oluştuğunu bilmektedir. İşin püf noktasının beyaz ışığı ayırmak ve belirli renkleri tam olarak ortaya çıkarmak olduğunu ve bunu yeniden analiz ederek, herhangi bir renkten tamamen muaf ışınları elde etmenin mümkün olduğunu ifade ederek bu düşüncesini teorileştirmiştir. (Ware, 1998).



Görsel 1. John Frederick William Herschel, "Still in My Teens", 1838



Görsel 2. John Frederick William Herschel, "Lady With A Harp", 1842

CYANOTYPE FORMÜLÜ VE UYGULANIŞI

Alternatif fotoğraf baskı tekniklerinden biri olan Cyanotype, fer(demir) amonyum sitrat ve potasyum ferrisiyanür adlı iki bileşiğin karışımı ile oluşturulmakta ve bir yüzeye uygulanmaktadır.

Cyanotype formülü:

A) 20 gr Fer Amonyum Sitrat (yeşil) 100ml suda eritilir.

B) 8 gr Potasyum Ferri Siyanür 100ml suda eritilir.

Daha sonra, A ve B solüsyonları eşit oranda karıştırılarak istenen yüzeye sürülür ve bir kurutucu yardımı ile kurutulur. Bu kimyasallardan oluşan solüsyon ışığa duyarlıdır. Güneş ışığı ya da aynı dalga boyundaki bir ışığa maruz kaldığında kararır. Bu durumda, solüsyon sürülen yüzeyin üzerine ışık geçirmeyen bir materyal koyulduğunda, yüzeydeki ışık gören yerler kararacak materyalin altında kalan yerler ise kararmayacaktır.

Tercih olarak bir nesne ile fotoğraf baskısı hazırlanacaksa ortaya çıkacak sonuç görüntü nesnenin izdüşümü olacak şekilde yani negatif olarak belirecektir. Bu tekniğe fotoğraf terminolojisinde "fotogram" denilmektedir. Fotogram, kamerasız veya optik bir aksam olmadan belirli nesnelerle elde edilebilen bir görüntü tekniğidir. Bir negatif ile fotoğraf oluşturulmak isteniyorsa pozlama sonrasında pozitif görüntü elde edilir. Pozlama süresi güneş ışığı ile belirlenecekse çevresel etmenler göz önünde bulundurulmalıdır. Bu sebeple günümüzde daha kontrollü bir aydınlatma ve poz süresinin iyi belirlenmesi açısından UV ampuller tercih edilmektedir. Işığa duyarlı hale getirilen yüzey üzerine muhtelif nesneler veya negatifler yerleştirilir ve güneş ışığında veya ultraviyole bir aydınlatma yardımı ile

pozlama gerçekleştirilir. Bu pozlama sonrasında, duyarlı hâle getirilmiş yüzey üzerinde ışık geçirmeyen yerler beyaz, geçiren yerler ise mavi renkte olacaktır.

Tekniğin uygulama sürecindeki tercihlerin muhtelifliği, uygulama biçiminin sonsuzluğu ve sanatçıların üslubu ile üretilen her Cyanotype baskı tekildir, biriciktir.

Cyanotype baskı, görüntüyü sabitlemek için sadece suya ihtiyaç duydukları için popüler hale geldiği 1880'lere kadar yaygın olarak kullanılmamıştır. Günümüzde fotoğraf disiplininde sıklıkla Cyanotype ve diğer alternatif baskı teknikleri kullanılarak üretilmiş birçok sanat eseri ve örneğe rastlanmaktadır (Reed, 2010).

Anna Atkins

Fotoğraf üretiminde bu tekniğin yayılmasında Anna Atkins'in fotoğraf kitabının önemli bir katkısı bulunmaktadır. Atkins, kurutulmuş alglerin, deniz yosunlarının orijinallerini doğrudan Cyanotype uygulanmış kağıtlara yerleştirerek kontak baskılı fotogramlar oluşturmuştur.



Görsel 3. Anna Atkins, "Photographs of British Algae: Cyanotype Impressions", 1843-1853



Görsel 4. Anna Atkins, "Photographs of British Algae: Cyanotype Impressions", 1843-1853

Fotoğrafın icadından önce bilim insanları, botanik örneklerin biçimini ve rengini kaydetmek için ayrıntılı açıklamalara ve sanatsal çizimlere veya gravürlere güveniyorlardı. Atkins, ayrıntılı ve titiz botanik görüntülerini, 1843 tarihli "İngiliz Alglerinin Fotoğrafları: Cyanotype İzlenimleri (Photographs of British Algae: Cyanotype Impressions)" adlı kitabında

Cyanotype tekniğini kullanarak yayınlamıştır. Sınırlı sayıda nüshasıyla, örneği Görsel 5'te incelenebilecek ilk fotoğraf kitabı olarak tarihte yerini almıştır (Natural History Museum, 2022).



Görsel 5. Anna Atkins, "Photographs of British Algae: Cyanotype Impressions", 1843

Aslında fotoğrafın henüz bir sanat olup olmadığının konuşulduğu bir dönemde Atkins'in kitabı fotoğrafa boyut kazandırılabileceğinin de habercisi olarak yorumlanabilir. Atkins'in Cyanotype baskıları bu sebeple ayrıca önem taşımaktadır.

Sonraki dönemlerde, özellikle teknolojik gelişmeler ve fotoğrafın kendisini bir sanat disiplini olarak ortaya koyması sürecinde alternatif baskı tekniklerine olan ilgi devam ederken tekniğin araştırılması ve kusursuz şekilde yorumlanması daha ön planda olarak ilerlemiştir.

20. yüzyıl ile Piktoryalizm hareketinden modern dönemin ortalarına kadar Cyanotype tekniğinin kullanımı diğer tekniklere göre sınırlı şekilde gerçekleşmiştir. Diğer alternatif baskı tekniklerinden olan Van Dyke, Salt Print, Albümin baskı, Platinyum baskı, Karbon baskı gibi tekniklerin ton bakımından daha sık kullanımına rastlanmaktadır. Ve tüm bu baskı teknikleri özel bir ihtiyaç dahilinde olmadığı sürece genellikle kâğıt, kumaş, deri gibi iki boyutlu yüzeylere uygulanmıştır. Dönemde dokümanter fotoğrafa geniş zemin verilmesi de alternatif tekniklerin uygulanma sıklığını azaltmıştır (Mulligan & Wooters, 1999).

Fotoğrafın tasvir ettiği veya kaydettiği konudan daha fazlası olduğu aşikârdır. Fotografik görüntünün maddeselliği fotoğraf nesnesinin bir parçasıdır. Bu anlamda ışık farklı malzeme ve desteklerle kaydedilirken, mesajın bir parçası haline getirilir ve bazı durumlarda gözlemcinin bu fotoğraf nesnesinden yapabileceği yeni bir okuma katmanı oluşturulur.

Nesne-görüntü bağlantısında hangisi dönüştürülür? Nesne mi yoksa görüntü mü? Birlikte kendi başlarına birer varlık ve kendilerine ait bir doğaya sahip bir melez olurlar. Görüntü ile nesne arasındaki bu bağlantı, bir yüzleşmenin, üretilebilirlik kavramı ile hazır nesne arasındaki bir gerilimin zeminidir. Sonuç, katmanlarının üst üste binmesidir. Bununla birlikte, bu melez yüzleşmeden belki de fotoğrafın nesne ile olan yenilikçi bir iletişiminin doğduğu söylenebilir.

Marcel Duchamp'ın hazır nesneyi sanat eseri olarak nitelendirmesi sonrasında diğer tüm sanat disiplinlerindeki dönüşüm ve yeni arayışlarla beraber fotoğrafta da paralel bir sürecin etkileri görülmektedir. Geleneksel ve kabul gören sanat üretim yöntemlerini ironi ve yergi eşliğinde yıkmak Duchamp'ın kariyerinin ana fikirlerinden olmuştur (Baudrillard, 2010). "Ready-made" veya hazır nesne kullanımı ve anlayışı, avangart olarak nitelendirilecek olursa, özellikle seri üretim nesnelerini sanat yapıtı olarak sunmanın, sanat kanonuna veya ticari üretim sektörüne yalnızca bir karşı çıkıştan ibaret olmadığı; daha özgün ve zengin anlamlar taşıdığının kabul edilmesi önemlidir. Sıradan bir endüstriyel üretim nesnesinin veya gündelik bir nesnenin, estetiğin ve sanatçının da sürecin içerisine dahil olduğu bir beraberlikle, sanatsal pratiklere yeni bir estetik yaklaşım getirdiği ve sanat nesnesine dönüştüğü ortaya çıkmaktadır.

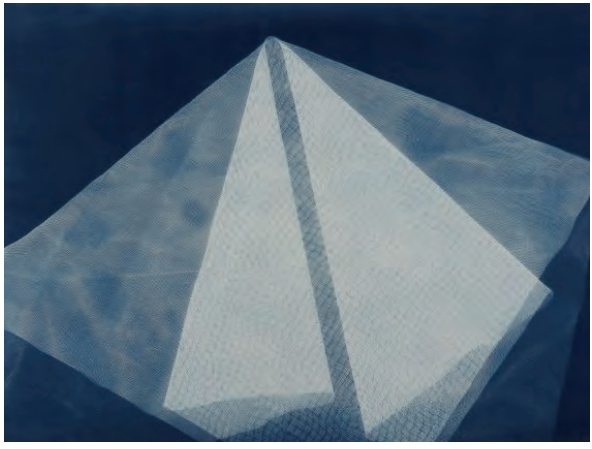
Fotoğraf estetiğinde uzman olan Fransız sanat eleştirmeni François Soulages, "Ready-made, fotografik mantığı en uç noktalarına sürükler: Bir şeyin görüntüsünden öte, sanatçı bize o şeyin kendisini sunar." (Soulages, 2022: 339). "Ready-made sanata geçiş paradigmasını gerçek kılar ki bu durum fotoğraf için iki açıdan büyük önem taşır: Bir yandan, görsel bir fenomeni fotoğraflayan sanatçı onu radikal bir fotografik başkalaşımın ardından sanat dünyasına sokar; diğer yandan, bir fotoğrafı alıp sanata yerleştirerek onun sanatsal olduğunu ilan etme hakkını kendinde bulur." sözleri ile hazır nesne-fotoğraf birlikteliğinin sanat pratiğindeki yerini ifade etmektedir (Soulages, 2022: 339). Hazır nesne ve asamblaj kavramları ile doğal veya hazır malzemelerin parçalarından oluşturulan sanat eserleri beraberinde alternatif baskı tekniklerini yeniden bir üretim sahasına dönüştürmüştür.

1950 ve 1960'lardan itibaren Cyanotype, Robert Rauschenberg, Betty Hahn, Barbara Kasten gibi sanatçılarla birlikte yeniden popüler bir teknik olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu isimler fotoğrafa suluboya, dikiş, nesne gibi farklı materyalleri ve modeller ile performatifliği dahil ederek boyut kazandırma ve algıyı dönüştürmede önemli rol oynamışlardır (Görsel 6, 7 ve 8). 1970'lerde ABD'de ortaya çıkmış olan ve "Fotoğrafın Antik Avangardı" olarak adlandırılan bir fotoğraf hareketi bütün bu geleneksel sürece geri dönüşü tanımlamaktadır (Rexer, 2002).





Görsel 6. Robert Rauschenberg, "Cyanotype baskı (ve Susan Weil)", 1951 (sol)
Görsel 7. Betty Hahn, "Cyanotype baskı-suluboya ve pastel", 1987 (sağ)



Görsel 8. Barbara Kasten, "Cyanotype baskı – Fotogram", 1975

Günümüzde antik avangart hareket içinde çalışan fotoğraf tabanlı sanatçılar çok sayıdadır. Özellikle hazır nesne ile yapılan uygulamalar ve ortaya çıkan yeni olanaklar sanatçıların dikkatini çekmiş ve birçok eski tekniğin çağdaş bakış açısıyla yeniden yorumlanabilmesi sağlanmıştır. 2000'li yıllara ve günümüze gelindiğinde artık evrensel bir yapıdan söz edilebilmektedir.

ÇAĞDAŞ FOTOĞRAFTA CYANOTYPE ÜRETİMLERİ

Soulages'a göre "Çağdaş sanatta sanatsal nesnenin yerini yöntem alır; sürecin kendisi, üretim süreci içinde işin kendisi ve uygulama üzerinde durulur." (Soulages, 2022: 15). "Dikkatler fotoğrafın kendisinden fotografik edime ve eyleme, fotoğrafların gösterimine, dolaşımına ve izlenmesine kayar. Yapıtın ortaya çıkışına ayrılan zaman, yapıtın var olduğu ve seyredildiği zamanın önüne geçer." (Soulages, 2022: 15). Bu durumda, fotoğrafın zenginliğinden ve dönüşümünden bahsetmek mümkün olacaktır. 21. yüzyılda özellikle hazır nesne ile yapılan uygulamalar ve ortaya çıkan yeni olanaklar sanatçıların dikkatini çekmiş ve birçok eski tekniğin çağdaş bakış açısıyla yeniden yorumlanabilmesi sağlanmıştır. Özellikle çağdaş fotoğrafta birçok ögenin bir araya gelmesiyle fotografik dildeki dönüşümü gözlemek önemli sanatçıların üslupları ile ifade edilebilir. Çağdaş fotoğrafta Cyanotype tekniğinin zengin ve geniş bir uygulama alanı bulunmaktadır. Bu çalışma kapsamında Elçin Acun, Ellie Cooper, Murat Han Er, Berta Ibanez, Kimberly Halyburton ve Thomas Mailaender'in çalışmalarının özgünlükleri sebebiyle incelenecek ulusal ve uluslararası sanatçılar olarak seçilmiştir. Estetik, tarih, kimlik, politika, cinsiyet gibi birbirinden farklı konulara dikkat çekmek amacı ile hazır nesne üzerine Cyanotype baskı uygulayan bu ulusal ve uluslararası çağdaş fotoğraf sanatçılarının üretimlerinden örnekler verilmiştir.

Elçin Acun

"Garbage" isimli, dilimizde "çöp" anlamına gelen serisinde, Görsel 9 ve 10'da görüldüğü gibi çeşitli atık ürünlerinin üzerine tabanca görüntülerini basan Elçin Acun, fotoğrafı bir deneyim ve performans olarak aktarmaktadır. Eserde görüntünün yüzeyi artık düz, bozulmamış ve kontrollü değildir. Bunun yerine somut, bazen öngörülemez ve istenmeyen ayrıntılarla dolu olarak izleyenin karşısına çıkmaktadır. Fotoğraflarında çeşitli nesnelerin üzerindeki birbirinden farklı işlevlere sahip tabancalar ile sembolik bir anlatım kurmaktadır. Fotoğrafın alışılmadık bir yönünü yaratmak ve keşfetmek için üç boyutlu bir alan sunarak izleyicilerin dünyayı nasıl gördüklerini ve algıladıklarını tekrar düşünmelerini istemektedir.



Görsel 9. Elçin Acun, "Garbage", 2013



Görsel 10. Elçin Acun, "Garbage", 2013

Acun, günümüz global dünyasının hayat döngüsüne getirdiği denge, insanlığı üretmekten çok doğanın bize sunduğu bitmekte olan kaynakları harcamaya koşullandırmaktadır. Eserinin detaylı açıklamasını kişisel internet sayfasında "İnsanoğlunun yarattığı "medeniyet" çöpten başka bir şey üretmez. Tabanca ve çöp, hayat üzerinde kurduğumuz dengenin retorik birleşimidir." şeklinde ifade etmektedir (Elçin Acun, 2022).

Ellie Cooper

İngiliz sanatçı Cooper, "Bir Yabancının Sunağında" isimli çalışmasında çeşitli antika ve ikinci el mağazalarından topladığı buluntu fotoğrafları kullanarak eserlerini üretmektedir. Görüntülerdeki unutulmuş insanları, Romanesk ve Gotik resim dönemlerine ait tarihi teknikleri, biçimsel uygulamaları çembere nakşederek yeniden önemli kılmaktadır. Sanatçı, elle tutulabilir boyuta taşınan imgelerin, sanat tarihine referans vererek

geçmişi kabul etmenin öneminin bugünümüz ve geleceğimiz ile ilgili olduğunu ifade etmektedir.

Görsel 12'de oluşturulmuş eser örneğinde görüldüğü üzere, kuşaktan kuşağa aktarılan, aile bağlarını da simgeleyen bu nesne ve ikonografiyi bir arada kullanarak imge ve nesne ilişkisini vurgulamaktadır.



Görsel 11. Ellie Cooper, "Bir Yabancının Sunağında (At The Altar of a Stranger)", 2018-2022



Görsel 12. Ellie Cooper, "Bir Yabancının Sunağında (At The Altar of a Stranger)", 2018-2022

Murat Han Er

Eserlerinde dijital fotoğraf ve alternatif fotoğraf baskı tekniklerini kullanan Murat Han Er; oluşturduğu fotoğraf düzlemini günlük, sıradan malzemelerle buluşturarak içerik ve biçim arasında ısrarcı anlamlar oluşturmaktadır. Sanatçı, yara bandı üzerine Cyanotype uyguladığı "İçsel Yara" serisinde, mevcut yaşam içerisinde bulunulan düzene bir sitem, tepki olarak uğultulardan, acılardan uzaklaşma, gündelik mücadelelerden sıkılma, var olan yaşamı reddedip, yara bandının ardında yeni bir dünya kurma isteği üzerine gitmektedir. Dış dünya ile iç dünya arasına çekilen bu bant bir nevi toplumla figür arasına örülen duvar ve bu duvardan oluşan bir sığınağı temsil etmektedir.



Görsel 13. Murat Han Er, "İçsel Yara", 2013



Görsel 14. Murat Han Er, "İçsel Yara", 2013

Görsel 13 ve 14'teki eserlerinde hem nesnenin kendisi hem de fotoğraftaki modelinin üzerinde aynı nesne göze çarpar. Fotoğrafın geleneksel kanonunu takip eden fotografik portrelerden oldukça farklıdır. Malzeme ve tekniğin doğası, nesnenin görüntüsü ve nesnenin direkt kendisi ile oluşturulan bu ilişki, izleyici ile organik bir temas kurmaktadır. Bu temas, izleyicinin eser ile kurduğu fiziksel bağın yanında sürecin de bir parçası haline getirmektedir.

Berta Ibanez

Pandemide doğmuş olan "ELLER" isimli bu fotoğraf projesinin kökeninde iki temel unsur olduğunu belirten Kolombiyalı sanatçı, bir yanda antik baskı tekniklerinden Cyanotype ile sürekli bir deneysellik arayışından ve diğer yanda, üretilen mevcut küresel bağlamda kök salmış bir konu üzerinde çalışma ihtiyacından bahsetmektedir. Ibanez projesini oluştururken çalışmalarının bulunduğu kişisel internet sayfasında şu

sözleri ilave eder: "Fiziksel temas bir risk ama aynı zamanda büyük bir eksiklik haline geldi. Sarılmanın, temasın ve basit bir el sıkışmanın yasak olduğu dönemlerdeyiz. Yakın arkadaşlarımın ellerini fotoğraflayarak başladığım seride artık dokunamadığım tüm dostlarımın ellerini düşünüyorum ve bu sebeple uzaktaki arkadaşlarımdan ve ailemden ellerinin fotoğraflarını göndermelerini talep ediyorum."(Tied To Light, 2022). Topladığı fotoğrafları negatife dönüştürerek onları yeniden kullandığı küçük karton kutulara basmaktadır. Hâlihazırda var olan ve çöpe atılmaya hazır kâğıtları, kutuları neden kullanmadığımızı sorgulamaktadır. Çünkü pandemi döneminin tüketim alışkanlıklarımızı değiştirmemiz gerektiğini bizlere öğrettiğini söylemektedir.



Görsel 15. Berta Ibanez, ".E.L.L.E.R. (.H.A.N.D.S.)", 2020-2021

Bu seri, pandemi döneminde hazır nesne ile üretim yapılarak dokunmayla bağlantılı duygusal yönü işaret etmektedir. Görsel 15, 16 ve 17'deki çalışmalarında aynı zamanda çevre konusundaki duyarlılığımıza hitap eden ve nesne ile ekolojik bir bağ kuran sanatçı, fotografik algıya böylelikle birçok farklı katman da eklemiştir.





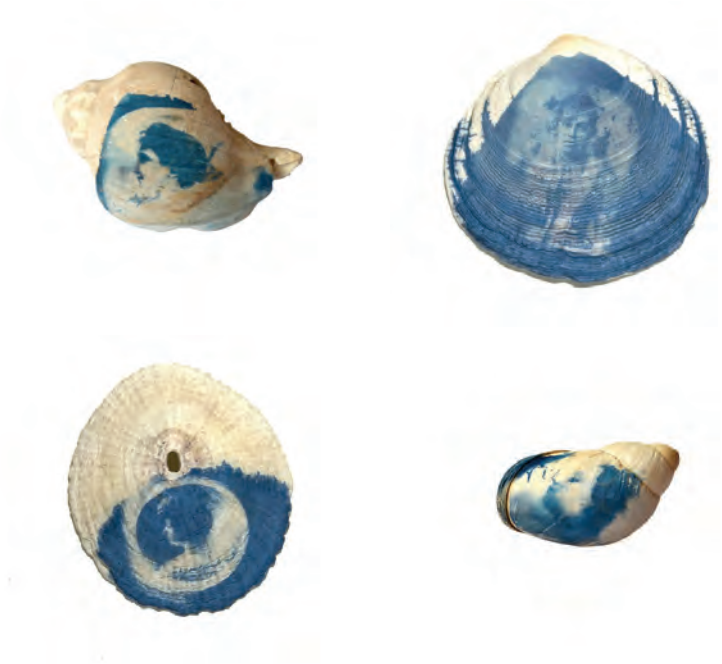
Görsel 16. Berta Ibanez, ".E.L.L.E.R. (.H.A.N.D.S.)", 2020-2021(sol)

Görsel 17. Berta Ibanez, "E.L.L.E.R. (H.A.N.D.S.)", 2020-2021(sağ)

Kimberly Halyburton

Kimberly Halyburton Güney Amerikalı alternatif fotoğraf baskı teknikleri ile eserlerini üreten bir çağdaş sanatçıdır. Fotoğraflarında aile arşivinden görüntüler ve ülkesi Şili'den nesneler kullanarak, kadın imajını temsil etmeye ve böylece mevcut toplumsal kaygıları karşıtlaştırıp görünür kılmaya çalışmaktadır.

"Güneş ışığıyla çizerek, kalıcı veya solgun, bazen keskin ve bazen dağınık görüntüler oluşturmanın dokunulabilir veya elle yapılabilir fotoğrafı önemsiyorum. Bir kâğıdın, bir taşın, bir kumaşın, bir kabuğun, bir yaprağın iziyle iç içe geçmiş bir yüzün fotoğrafı beni görüntünün kökenine geri götürüyor." sözleri ile dijital dünyada fotoğraf ve temas kavramının tarih ile olan bağını ifade etmektedir (Kimberly Halyburton, 2022).



Görsel 18. Kimberly Halyburton, "Kabuk Üzerine Cyanotype (Concha de tu Madre)", 2018

Görsel 18'de verilen eserlerde, deniz kabuğu üzerine Cyanotype ile basılmış kadınların yüzlerinden oluşmaktadır. Görüntü ve nesne arasındaki ilişkiden çıkarabilecek anlamlarla ilgilenmektedir. Halyburton eserinde, Şili'de kadınların temsili üzerine bir yansıma sunmaktadır. Kadın algısını, dilimizde mevcut olan cinsiyetçiliği, kadınların objeleştirilmesini ve nesnenin kelime anlamı ile bağdaştırarak kadınların günlük hayattaki konumunu sorgulamaktadır.

Thomas Mailaender

Ultraviyole ışığa maruz bırakılarak yapılan bu fotoğraflar, sanatçının "Eğlence Arşivi"nden alınan görüntülerden meydana gelmektedir. İnternetten derlenen tuhaf ve anonim imajlardan seçerek Cyanotype baskılarını üretmektedir. Kimi zaman çok büyük boyutlardaki alçı levhalar, ahşap buluntu plakalar üzerine monte edilen çalışmaları, günümüzde insan davranışının çoğu zaman absürt doğasına dikkat çeken buluntu görüntüler içermektedir. Mailaender, eserlerine genellikle buluntu görüntüleri ve nesneleri dahil ederken antik fotoğraf süreçlerini günümüzün bir arkeoloğu gibi güncellemektedir. Yüzeyler ve nesneler arasındaki engelleri ortadan kaldırarak uyumsuz çarpışmalara ve tuhaf fantezilere izin vermektedir.



Görsel 19. Thomas Mailaender, "Cyanotypes-Eğlence Arşivi", 2018-2021

Eserle karşılaşmanın normatif modelinin aksine sanatçının üretimi, eşsiz öznelliğinin ve tüm yaratıcı sürecin devreye girmesiyle tamamen farklı bir algı düzeyine taşınabilmektedir. Görsel 20'de yer alan örnekteki fotoğraflarda artık fotoğraf ve mekân iç içe geçmiştir. İki boyutlu deneyim ortadan kalkarak, direkt olarak fotoğrafların içerisinde gezilebilen mimari bir deneyim sunmaktadır. Sanatçının eserlerini nitelemek için Duchamp ile paralel olarak, Mailaender'in yerleştirmesi hazır nesne ile performans arasında durduğu söylenebilir. Sanatçının performatif sürecin bazı sosyal ve kültürel yankılarını çok farklı amaçlara doğru çeken ve genişleten Cyanotype'ları neden güncele geri getirdiğinin izahının kolaylıkla yapılmasını sağlamaktadır.



Görsel 20. Thomas Mailaender, "Cyanotypes-Eğlence Arşivi", 2018-2021



Görsel 21. Thomas Mailaender, "Cyanotypes-Eğlence Arşivi", 2018-2021

Atkins'in ilk fotoğraf kitabını yapmasından yüz yıl sonra, ekranlarımızın artık kameralar, diğer destek birimlerinin veritabanları ve araçlar olduğu günümüzde Maliaender de Atkins'ten esinlenerek bu dijital dönemde bireyin eserini üretim sürecinden ve eseriyle olan sıcak temasından uzaklığını eleştirir nitelikte birkaç adet fotoğraf kitabı üretmiştir.

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Cyanotype, ilk fotoğraf kitabına ilham verdiyse, fotoğrafın zenginleşerek dönüşen yolculuğunda özellikle dijital görüntü dünyasının gerçek, temas ve temsil kavramları ile olan iletişimini sorgulayan, araştıran ve irdeleyen günümüzdeki sanatçılar paralel güzergahta ilerleyerek fotoğrafın dilini daha da kuvvetlendirmişlerdir. Fotoğraf, Cyanotype tekniğinin verdiği sonsuz imkanlar ve hazır nesne ile birleşerek hem fiziksel hem de algısal düzlemde farklı bir boyuta taşınmıştır. Cyanotype fotoğraf baskısı, nesne ile fiziksel bir mevcudiyet taşımaya başlarken sürece performatif

bir biçimde dahil olan sanatçının eyleminin ve söyleminin izlerini birçok katman ile izleyene iletmesine imkân tanımaktadır.

Fotoğraf, dijitalleşen dünyadaki dönüşümleri özümseyen en önemli sanat dallarının başında yer almıştır. "Gerçeklik", "temsil", "anlam", "temas" gibi kavramları sorgulayan kimi sanatçılar, hızla gelişen dijital teknolojinin getirdiği "süreç odaksız" bu üsluba karşı öznel bir tavır göstermiş ve hazır nesneleri de işin içerisine dahil ederek çok katmanlı bir algı oluşturabilmişlerdir. Bahsi geçen olguların Cyanotype baskı tekniği ve diğer alternatif baskı üretimi yapan sanatçılar için, uzun bir "süreç" ve çeşitli basamaklardan oluştuğu görülmektedir.

Bu çalışmanın sonucunda Cyanotype baskı tekniği ve üretiminin her türlü fotografik görüntünün oluşturulmasını mümkün kıldığı için günümüz sanatçılarını oldukça etkilediği ve bu tekniği kullanan sanatçıların çalışmalarında oldukça özgür bir üsluba sahip oldukları gözlemlenmiştir. Cyanotype tekniği, muhtelif yüzeylere uygulanabilir olması, performatifliği, fotoğrafın iki boyutlu algısını kırabilen, fotoğrafı bir enstalasyon biçimine dönüştürebilen bir yapıya sahip olmasına katkı sağlamaktadır. Aynı zamanda hazır nesnenin katkısı ile antik bir tekniğe avangart bir perspektif katmakta ve bambaşka bir estetik algının kapılarını açmaktadır.

KAYNAKÇA

Bajac, Q. (2005). *Karanlık odanın sırları, fotoğrafın icadı,* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Baudrillard, J. (2010). *Sanat komplosu, yeni sanat düzeni ve çağdaş estetik 1,* Çev: Elçin Gen. İstanbul: İletişim Yayınları.

Enfields, J. (2020). Guide to photographic alternative processes, USA: Routledge, Taylor & Francis Group.

Hacking, J. (2015). *Fotoğrafın tüm öyküsü.* Çev: Abbas Bozkurt. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

James, C. (2015). *The book of alternative photographic processes,* US: Cengage Learning, Inc.

Mulligan, T. & Wooters, D. (1999). *A history of photography: From 1839 to the present*. US: George Eastman House, Taschen.

Reeder, R. (2010). *Digital negatives for palladium and other alternative processes*. US: Lexington, KY.

Rexer, L. (2002). *Photography's antiquarian avant-garde: the new wave in old processes*. USA: Michigan University, Harry N. Abrams.

Soulages, F. (2022). *Fotoğrafın estetiği*. Çev: Deniz Eyüce Şansal. İstanbul: Espas Yayınları.

Stulik, D. C. & Kaplan, A. (2013). *Cyanotype: The atlas of analytical signatures of photographic processes.* US: The Getty Conservation Institute.

Szarkowski, J. (1989). *Photography until now,* New York: The Museum of Modern Art.

Ware, M. (1998). *Cyanotype: the history, science and art of photographic printing in Prussian blue.* History of Photography 22 (4), 371-379 https://www.mikeware.co.uk/mikeware/John_Herschel.html

Ware, M. (2020). *Cyanomicon, History, science and art of cyanotype: Photographic printing in prussian blue.* UK: University of Manchester.

Webb R. & Reed, M. (2000). *Alternative photographic processes, a working guide for image makers.* US: Silver Pixel Press

Elektronik Kaynaklar

Anna Atkins. MoMa (2022). https://www.moma.org/artists/231 erişim tarihi: 02.11.2022

Barbara Kasten. http://barbarakasten.net erişim tarihi: 02.11.2022

Berta Ibanez. (2022). https://tiedtolight.com/Berta https://www.alternativeprocesses.org/the-photo-object erişim tarihi: 27.09.2022

Betty Hahn. http://www.bettyhahn.com erişim tarihi: 01.11.2022

Courtney Reed. (2010). Ransom Center Magazine. https://sites.utexas.edu/ransomcentermagazine/2010/12/07/from-blue-skies-to-blue-print-astronomer-john-herschels-invention-of-the-cyanotype/ erişim tarihi: 25.09.2022

Elçin Acun. (2022). https://www.elcinacun.com/ erişim tarihi: 01.11.2022

Ellie Cooper. (2022). https://www.cooperphotographic.com/current-work-1 erişim tarihi: 30.09.2022

Khan Academy. https://www.khanacademy.org/humanities/becoming-modern/early-photo/early-photo-france/a/anna-atkins-and-the-cyanotype-process erişim tarihi: 26.09.2022

Kimberly Halyburton. (2022). https://kimberlyhalyburton.wixsite.com/ erişim tarihi: 28.09.2022

Mike Ware. (2022). https://www.mikeware.co.uk/mikeware/main.html https://www.mikeware.co.uk/mikeware/John_Herschel.html erişim tarihi: 02.12.2022

Murat Han Er. (2022). murathaner.com erişim tarihi: 30.09.2022

Natural History Museum. https://www.nhm.ac.uk/discover/anna-atkins-cyanotypes-the-first-book-of-photographs.html erişim tarihi: 25.09.2022

Robert Rauschenberg. https://www.rauschenbergfoundation.org/sites/default/files/2021-10/Bishop_BlankSpace.pdf erişim tarihi: 03.11.2022

Thomas Mailaender. (2022). http://www.thomasmailaender.com https://www.enrevenantdelexpo.com/2022/07/03/thomas-mailaender-lumiere-passion-au-centre-photographique-marseille/ erişim tarihi: 02.11.2022

Bölüm 11

Yeni Sinemacılar Dönemindeki Türk Sinema Film Afişlerinde Cinsiyet Temsili: Türkan Şoray Film Afişlerinin Gösterge-Bilimsel Analizi

Tutku AKTER GÖKAŞAN

Özet: Sinemanın, ister bir sanat dalı olarak isterse de ideolojik aygıt olarak ele alınsın, en etkili iletişim araçlarından biri olduğu söylenebilir. Geniş kitlelere seslenebilme/ulaşabilme özelliğine sahip olan sinema filmleri, sadece prodüksiyonun kendisi ile değil aynı zamanda bir nevi "teaser"i görevini gören afiş/posterleri ile de izleyiciye mesajlar iletebilmektedir. İzleyicilerin film izlemeye ayırdığı zaman içerisinde "pasif alıcı" konumunda olduklarından, "subliminal" mesajlara karşı daha savunmasız oldukları söylenebilir. Bu bağlamda yapılacak olan çalışmada en çok yapımda yer alarak dünyanın ''En çok film çeviren başrol kadın oyuncusu'' olarak Guinness Rekorlar Kitabı'na giren Türkan Şoray'ın "en iyi oyuncu" ödülünü aldığı "Genç/Yeni sinemacılar dönemine" denk gelen Sinema filmlerinin afişleri ele alınmıştır. Çalışmanın amacı doğrultusunda "Dönüş" (1972), "Hayallerim, Aşkım ve sen" (1987), "Soğuktu ve yağmur Çiseliyordu" (1991) ve "Bir Aşk Uğruna" (1994) filmlerinin afişleri dönemin yansıması olarak "cinsiyet temsili" bağlamında gösterge bilim yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir.

Gender Representation in Turkish Cinema Film Posters in the New Era of Filmmakers: A Semiotic Analysis of Türkan Şoray Film Posters

Abstract: Whether considered a branch of art or an ideological apparatus, It is possible to claim that cinema is one of the most effective communication means. Cinema films, which have the ability to address/reach large audiences, can convey messages to the audience not only with the production itself, but also with their posters that act as a kind of "teaser". It can be said that viewers are more vulnerable to "subliminal" messages since they are in the position of "passive receiver" during the time they spend watching movies. In this context, in the study that was carried out, posters of the movies of Türkan Şoray, who was included in the Guinness Book of Records as the world's "The leading actress who made the most films" by taking part in the most productions, that she was awarded the

Prof. Dr. Tutku AKTER GÖKAŞAN
Kıbrıs Amerikan Üniveritesi, Sinema ve Televizyon Bölümü
t.akter@auc.edu.tr

"Best Actress" and produced in the "Young/New Filmmakers Period". For the purpose of the study, the posters of the films "Dönş" (1972), "Hayallerim, aşkım ve sen" (1987), "Soğuktu ve yağmur yağıyordu" (1991) and "Bir Aşk Uğruna" (1994) as reflection of the period are semiotically analyzed in the context of "gender representation".

GİRİŞ

Sinemanın, ister bir sanat dalı olarak isterse de ideolojik aygıt olarak ele alınsın, en etkili iletişim araçlarından biri olduğu söylenebilir. Bu iletişim araçları Göker'in (2018) de belirttiği gibi "…. bir anlatı türü olarak, içerisinde bulunduğu ya da temsil ettiği dönemin siyasal, ekonomik, kültürel ve sosyal hayatından beslendiği ve etkilendiği gibi o dönemde yaşananları…" izleyiciye aktarabilmesi bağlamında da büyük önem arz etmektedir. Ancak şu da var ki, geniş kitlelere seslenebilme/ulaşabilme özelliğine sahip olan sinema filmleri, sadece prodüksiyonun kendisi ile değil aynı zamanda bir nevi "teaser"i görevini gören afiş/posterleri ile de izleyiciye mesajlar iletebilmektedir. Yönetmenin mesajını bir sinema filmi ile izleyicilerine aktarıyor olması sinemanın bir iletişim aracı olarak kabul edilmesine yeterli bir neden olarak sayılabilinir. Daha önce de vurgulandığı üzere ister sanat isterse de ideolojik aygıt olarak ele alınsın, sinemanın bir iletişim aracı olduğu tartışmasız gir gerçek.

Dahası söz konusu çalışmada sinema filmi, ideolojik mesajların estetik/sanatsal kodlarla örüngülendiği bir iletişim aracı olarak ele alınmaktadır. Temelde ideolojinin sanasal olarak yansıtılması sanatın da kendi içinde ideolojik bir yanı olduğu varsayımı üzerine de durmaktadır çalışma. Filmler aracılığıyla aktarılmak istenen gerek müzik/ses, kostüm, kamera açısı, diyaloglar gerekse de grafik tasarım aracılığı izle izleyicilerine ulaştırabilmektedirler. Tabi bu süreçte izleyici de aktarılan mesajın kod-açımı noktasında büyük önem taşımaktadır.

Sinema filmlerinin aynı zamanda toplumsal değişimler için de kullanılan bir araç olarak kabul edilmektedir (Mukherjee, 2014). Mukherjee'nın (2014) da belirttiği üzere Çağdaş Sinema, toplumun gerçeklerini vurgulamanın yanı sıra, asla ihmal veya inkar edilemeyen bazı önemli sosyal meselelerle de ilgilenmektedir. Bu bağlamda bir sinema filmi veya o filme dair herhangi bir tamamlayanın analizi esnasında o dönemin sosyal meselelerinin de göz ardı edilmemesi gerekmektedir.

Bilindiği üzere, bireyler sinema filmlerini gündelik yaşam pratiklerinin rutinlerinden uzaklaşmak, monotonluktan kurtulmak, stres atmak, eğlenmek, vakit geçirmek gibi nedenlerden izlemektedirler. Sebep bunlardan hangisi olursa olsun, izleyicilerin film izlemeye ayırdığı zaman içerisinde "pasif alıcı" konumunda olduklarından, "subliminal" mesajlara karşı daha savunmasız oldukları söylenebilir. Pasif izleyiciden

kasıt, izleyicilerin etkileme gücüne sahip iletişim araçları karşısında etkiye maruz kalan edilgen alıcılar olmalarıdır. Bu tür seyirciler verileni sorgusuz kabul eden sunulan metne eleştirel yaklaşmayan bireylerdir de diyebiliriz. Öte taraftan filmlerin bir nevi "teaser"i görevini gören izleyicide merak uyandırmayı amaçlayan görsel iletişimin en önemli unsurlarından biri olup "herhangi bir malın ya da hizmetin varlığı hakkında tüketiciyi uyarmak ve onu bilgilendirmek amacıyla hazırlanan, üzerinde fotoğraf, yazı, renk ve resim olan çeşitli boylarda hazırlanmış…….medya ürünleri…" (Göker, 2018) olarak tanımlanan afiş/posterleri için de aynisini söylemek de yanlış olmayacaktır. O'Nail'in (2008) de aktardığı üzere anlam sistemlerini ve göstergelerin anlamsal yüklerini çözmek için göstergebilim, her kültürel ürünü (filmler, televizyon ve radyo programları, reklam afişleri) bir metin olarak görmelidir.

Posterlerin iki düzeyinde işlev gördüğünü söylemek mümkündür. Bir yandan, bir metanın üreticisine fayda sağlamak için rakiplerinden öne çıkmasıyla doğrudan ilişkilidir - başka bir deyişle ekonomik bir boyutu vardır. Öte yandan, bizi bir şeye ikna etmek için kullanılan kendi içinde bir dildir (Tziamtzi, Kyridis, Vamvakidou, Christodoulou ve Zagkos, 2015). Afişler her şeyden önce bir tür ideolojik söylemdir; bir reklam yaratımı olarak görülürler ve bir kitle iletişim biçimidirler. Görsel grafik yapıları, öncelikle ikonik işlevleri aracılığıyla çok anlamlı, yüksek yoğunluklu mesajları iletmelerini sağladığından, reklamcılıkta yaygın olarak kullanılırlar. Anlam taşıyıcıları olarak, toplumda zaten var olan kodların müdahalesine izin vererek ideoloji üretirler. Aynı zamanda imgelerden, kavramlardan, fikirlerden, algılardan ve mitlerden, diğer bir deyişle hakim kültürde mevcut olan unsurlardan yararlanırlar. Afişler yalnızca egemen ideolojiyi yansıtmakla kalmaz, onu işlerler (Tziamtzi, et. Al. 2015). Film afişleri söz konusu olduğunda, mesaj iki farklı kod kullanılarak oluşturulur: dilsel ve ikonik. Farklı olmalarına rağmen, bu iki kod bir sistemin bileşenleridir ve birbirlerine eklemlenmeli çalışırlar.

Bu bağlamda yapılan olan çalışmada en çok yapımda yer alarak dünyanın ''En çok film çeviren başrol kadın oyuncusu'' olarak Guinness Rekorlar Kitabı'na giren Türkan Şoray'ın "en iyi oyuncu" ödülünü aldığı "Genç/Yeni sinemacılar dönemine" denk gelen Sinema filmlerinin afişleri ele alınmıştır. Çalışmanın amacı doğrultusunda "Dönüş"(1972), "Hayallerim, Aşkım ve sen" (1987), "Soğuktu ve yağmur Çiseliyordu" (1991) ve "Bir Aşk Uğruna" (1994) filmlerinin afişleri dönemin yansıması olarak "cinsiyet temsili" bağlamında gösterge bilim yöneti kullanılarak analiz edilmiştir.

YÖNTEM

Çalışmada göstergebilim yöntemi kullanılmıştır. Bu bağlamda görsel metinlerde yer alan herbir unsur bir işaret olarak ele alınacak ve bu işaretler araştırma sorusu kapsamında analiz edilmeye çalışılacaktır. Bilindiği

üzere göstergebilimin popüler kültüre uygulanması 1950›lerde Roland Barthes›ın ki göstergebilimsel analizin politik boyutlarını oluşturmaktan da sorumludur, çalışmasıyla başlamıştır. Genel bağlamda, göstergebilim kültürel işaretler ve sembollerin incelenmesidir de denilebilir. Göstergebilimsel analiz, "okuyucu" davranışını şekillendiren ve metin mesajlarına, tematik içeriğe ve hareketsiz veya video görüntülerine yanıt veren bilinçsiz kültürel kalıplara daha derin bir bakıştır denilebilinir.

Durum Çalışması

Çalışma kapsamında araştırma sorusuna yanıt bulmak adına en çok filmde rol alarak Guinness rekorlar kitabına geçmiş olan Türk Sinema oyuncusu Türkan Şoray'ın "en iyi oyuncu" ödülünü aldığı "Genç/Yeni sinemacılar dönemine" denk gelen Sinema filmlerinin afişleri ele alınacaktır. Çalışmanın amacı doğrultusunda "Dönüş"(1972), "Hayallerim, Aşkım ve sen" (1987), "Soğuktu ve yağmur Çiseliyordu" (1991) ve "Bir Aşk Uğruna" (1994) filmlerinin afişleri dönemin yansıması olarak "cinsiyet temsili" bağlamında gösterge bilim yöneti kullanılarak analiz edilmiştir.

Veri Toplama ve Analizi

Sözkonusu çalışmada, adı geçen sinema filmlerine ait orjinal posterleri sosyal medya üzerinden araştırılıp, elde edilen görsel metinler yukarıda da belirtildiği üzere Barthes'in göstergebilin tekniği kullanılmak sureti ile analiz edililmiştir. Toplamda, "Dönüş" filmine ait 3, "Hayallerim, Aşkım ve sen" filmine ait 2, "soğuktu ve yağmur çiseliyordu" filmine ait 2 adet ve son olarak "bir aşk uğruna" adlı sinema filmine ait bir afiş elde edilmiştir.

Araştırma Etiği

Mevcut araştırma süresince "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" çerçevesinde hareket edilmiştir."

BULGULAR ve DEĞERLENDİRME

Dönüş (1972) Filmi

Senaryosunu Sefa Önal'ın, yapımcılığını İrfan Ünal'ın yaptığı Dönüş filminin yönetmenliğini Türkan Şoray yapmıştır. Görüntü yönetmenliğini ise Kaya Ererez'in yaptığı Dönüş filmine ait üç adet poster bulunduğundan, çalışmanın kapsamı doğrultusunda üçü de incelenmiştir.



Resim 1. Dönüş (1972) Filmi Afiş no 1

Tablo 1. "Dönüş" filmi afiş no 1.

Görüntüsel Gösterge	Gösteren	Gösterilen
DÖNÜŞ AFİŞ NO #1	Kucağında gözleri açık yatır vaziyette çocuk olan kadın	Geride bırakılan Anadolu kadınının çilesi
		Gönlü rahat gitmeyen/ huzursuz giden çocuk
	Yüz ifadesi, bakışlar, aralık duran ağız	Üzgün olduğu ve birşeyler söylemek istediği ancak söyleyemediği
	Siyah başörtüsü	Matem, hüzün, üzüntü
	Sarı/samani arka plan	Hüzün, üzüntü
	Modern giyimli, şapkalı ve kravatlı adam	Refah seviyesi yüksek şehirli erkek
	Erkeğin ark planda olması	Kadının geçmişi, ardında bıraktığı
	Erkeğin elinde çanta tutması	Adamın "giden" olduğunu Kadının "terk edilen", "geride bırakılan" olduğu
		Terk edilen kadın "dul"dur, kadın bu noktada "savunmasız"dır, "sahipsiz"dir
	Başrol erkek oyuncunun adı kırmızı font ile "dönüş" yazısının altına yazıldı	Dönecek olanın erkek olduğu gerçeğin
	Türkan Şoray, ismi üstte turuncu ve sarı renkleri ile verilmiştir	Kadın başrol oyuncunun birincil başrol oyuncu olduğuna vurgu yapmaktadır,
		Turuncu ve sarı sıcak renkler olmakla birlikte canlılığı "vahşi"liği, "aktifliği" ve bu doğrultuda da hiddeti çağrıştırdığından kadının hırçık, yaban ve hiddetine gönderme yapı

Kadın önde kucağında çocuk oluşu anne olduğunun göstergesi, çocuk hasta veya ölü yatış biçiminden öyle anlaşılmakta. Ancak gözleri açık "gözü açık gitmek gönlü rahat gitmek veya huzursuz gitmek" manasında kullanılmaktadır. Kadının bir üzüntüsü olduğu yüz ifadesinden anlaşılmaktadır. Yardım dileyen gözlerle bakmakta ve ağzı birşey söylemek istercesine aralık durmakta. Buna ilaveten siyah başörtüsü takması bir matem, yas veya üzüntüsü olduğu çıkarımsamasını da yaptırmaktadır. Zaten fonda kullanılan soluk sarı/samani renk de bunu destekler niteliktedir.

Arkada duran erkek kadının kırsal giyiminin aksine modern giyimli, şapkalı ve kravatlı ki bu da şehirli havasını vermektedir. Kadının kırsal erkeğin şehirli olduğu antogonizmasının ardında erkeğin refah seviyesinin kadınınkine mukayesen daha yüksek olduğuna işaret etmektedir. Arkada duran erkek ayni zamanda kadının geçmişi ardında bıraktığı anlamına da gönderme yapmaktadır diyebiliriz ki erkeğin elinde tuttuğu çanta da "giden" olduğunu döğrular niteliktedir. Bu noktada kadın "dul", "terk edilen", "geride bırakılan" mesajı taşırken, az evvel de belirtilen çaresiz yüz ifadesi ile "erkeksiz" "kocasız" kaldığı zaman kadının ne denli "çaresiz" olabileceği mesajını vermektedir. "Dul" olmanın olumsuz bir anlam taşıdığı Doğu (Türk) kültüründe "kusur" olarak da adlandırılmaktadır. Kadının "erkek"/"koca" olmadığı zaman "eksik", "savunmasız" veya "sahipsiz" olduğu bir kültürde kadın ancak "erkek" ile "tamamlanmış" olarak kabul görmektedir.

Öte taraftan "dönüş" kelimesi yani filmin adı mavi ile yazılırken ki mavi sıcak renklerden biridir (Özer, 2012) gökyüzünü geleceği temsil ettiği düşünülerek "erkek"in dönebileceği umuduna gönderme yapmaktadır. Başrol erkek oyuncunun adı kırmızı font ile "dönüş" yazısının altına yazılarak, dönecek olanın o olduğu gerçeğine dikkati çekmektedir.

Buna ilaveten Türkan Şoray, yani kadın başrol oyuncunun ise ismi üstte ki bu da birincil başrol oyuncu olduğuna vurgu yapmaktadır, turuncu ve sarı renkleri ile verilmiştir. Turuncu ve sarı sıcak renkler olmakla birlikte canlılığı "vahşi"liği, "aktifliği" ve bu doğrultuda da hiddeti çağrıştırdığından kadının hırçık, yaban ve hiddetine gönderme yapılmaya çalışılmaktadır.

Bu noktada kadın kullanılan göstergeler aracılığı ile ikincil, zayıf, çaresiz olarak; erkeği ise birincil ve güçlü olarak temsil edilmektedir.

Dönüş (1972) Filmi Afiş no #2

Sözkonusu filmin afişinde ilk göze çarpan mavi gökyüzü birbirine sevgi ile sarılan köylü genç bir çift. Bu afişte de filmin diğer afişinde olduğu gibi köy yaşamına ve bu yaşam içerisinde geçen bir hikayeye gönderme yapıldığı gözlemlenmektedir. Kuzu sürüsü genç kadın ve adamın kıyafetleri de bu fikri destekler niteliktedir.

Kadının sevdiği adama gözükapalı güvendiği ancak erkeğin gözünün biraz daha açık olduğu kadın oyuncunun sarılırken gözlerinin kapalı

erkek oyuncunun gözlerinin ise açık olmasından anlaşılabilmektedir. Yine diğer afişte olduğu gibi ayni renkler afişe hakimken göderilen mesajın da benzeştiğini söylemek mümkün. Mavi gökyüzü temiz ve açık olduğundan kasvet olmadığı bir olumsuzluk taşımadığını söylemek mümkündür.

Öte taraftan ön planda göğüs çekimden erkek ve kadın ana karakterler verilmiş ki erkek önde şehirli kıyafeti şapkası ile ileriye yani geleceğine bakarken arkasında bir "kadın" bıraktığı ve bu kadını köyde bıraktığı anlamını afişteki sıralamadan çıkarmak mümkün. Arkada bırakılan kadının kucağında bir çocuğun olması onun anne olduğu mesajını vermekle birlikte elinde kuru ekmek olması ve onu yiyor olması refah seviyesi bağlamında zor durumda olduklarına gönderme yapmaktadır. Kadın karakterin adamı ardında bırakamadığı ve "erkeğine" kızgın olduğu bakuşlarından da anlaşılmaktadır. Filmin adı olan "Dönüş" ise kırmızı renkle yazılmış ki aslında burada kızgınlık, öfke (Yıldırım, 2017) ve ayni zamanda da sevgi (Öner, 2010) olduğunu söylemek mümkündür.

Tablo 2. "Dönüş" filmi afiş no 2

Görüntüsel Gösterge	Gösteren	Gösterilen
DÖNÜŞ AFIŞ NO 2	Temiz mavi gökyüzü	Geleceği aydınlık olduğu, bir problem olmadığı
	Birbirine sarılan köylü genç bir çift	Sevgi, aşk
	Kuzu sürüsü Yemenili genç kadın Kırsal giyimli oğlan	Kırsal kesimde hayvancılıkla uğraşan köylü kadın ve onun sevdiği köylü adam
	Gözleri açık adam Vs. Gözleri kapalı sarılan kadın	Köylu kadının erkeğini gözü kapalı sevdiği ve inandığı, onun yanında huzur bulduğu, adamın ise tam olarak ayni hisleri paylaşmadığı anlatılmaya çalışılmaktadır.
	Ön planda göğüs çekim erkek şapkalı modern kıyafetli adam öne bakmakt	Şehirli adam geleceğine bakmak
	Arka planda göğüs çekim yemenili kadın	Arkada bırakılan "terk edilen" kadın
	Kucakta çocuk	Terk edilen kadının anne olduğu
	Kuru ekmek	Refah seviyesinin düşüklüğü, fakirlik
	Kadının kızgın bakışı	Kadın karakterin adamı ardında bırakamadığı ve "erkeğine" kızgın olduğu
	Filmin adı olan "Dönüş" ise kırmızı renkle	Kızgınlık, öfke ve ayni zamanda da sevgi
	Kadının köy kıyafeti	Naif köy kadını
	Kucağında ağlayan bir çocuğun olması	Tek başına bir çocuka terk edildiği mesajı

Adam ve kadının verilen imajlarındaki farklılık okunduğunda ise adamın köyden şehire gittiğini, hayatını değiştirdiğini kadının ise köyde tek başına bir çocukla kaldığını ve ileriye değil geriye giden bir hayat kalitesi olduğunu söylemek mümkün. Buradaki göstergeler mimiklerden önce karakterlerin giyim tarzlarındaki farklılıklardır diyebiliriz. Kadın köy kıyafeti ile naif köylüyü temsil ederken ve değişiklik olarak adama sarılırken kucağında ağlayan bir çocuğun olması tek başına bir çocuka terk edildiği mesajı içermektedir. Öte taraftan erkeğin ki bu onun "kocası" durumundadır ileriye gitmesi afişteki konumlandırılmadan da anlaşılmaktadır. Kadın adama kızgın bir yüz ifadesi ile bakarken içinde bulunduğu durumdan onu suçluyor olması ekonomik açıdan, elindeki ekmeği yerken görüntülenmiş olmasıdır diyebiliriz.

Dönüş (1972) Filmi Afiş no #3

Tablo 3. Dönüş Filmi (1972) Afiş no #3

Görüntüsel Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Dönüş (1972) Filmi Afiş no #3	Sarı/ samani renk	Sonbahar, hastalık, hüzün
	Siyah renk giyen kadın	Matemi, hüznü, üzüntüsü olan bir kadın "Karalar bağlamak"
	Çocuklu kadın (sırtta) tek başına	Anne
		Hayat mücadelesi vermekte
		Yalnız
		çocuğunun tüm sorumluluğunu/ yükünü almak
	Yemeni	Kırsal kesim kadını
	Anne sırtında saklanarak bakan çocuk	Korku
	Kadın göz hizasından az da olsa yukarıdan yani üst açı ile çekilmiş	Zayıf/ savunmasız kadın
	Kızgın bakışlar	Orada olmayan birine veya birşeye, hayata dair kızgınık/öfke
	Sarı fon renginde filmin ismi "Dönüş"	Dönülmeyeceği/ dönüşün olacağına dair inançsızlık
		Dönülse dahi hiçbirşeyin eskisi gibi olmayacağı
	Arka planda var olan ağaçlar ve kırsal görüntü	kadının geride bırakıldığını, giden değil de arda bırakılan olduğu

Dönüş filminin karşımıza çıkan bir diğer afişinde de önceki iki afişe benzer renk tonlamaları, kostüm ve kamera açıları kullanılmıştır. Zeminde diğer afişlerde kullanıldığı gibi sonbahar ve hastalığı anımsatan soluk sarı/samani renk kullanılmış bu vesile ile dramatik bir anlam yüklenmiştir. Kadın karakter yine siyah giymek sureti ile "karalar bağladığına", bir yasta, üzüntü-marazda olduğuna gönderme yapmaktadır. Anne olduğu burada da sırtında taşıdığı çocuktan anlaşılmakta olan kadın, tek başına resmedilerek aslında hayat mücadelesinde yalnız olduğuna işaret etmektedir. Çocuğu sırtında taşıması fedakar "Doğu" kadınına gönderme yapmakta, evladını bütün zorluklara karşı göğüs germek, çocuğunun tüm sorumluluğunu almak manasına gelen "sırtında" taşımak deyimi "yananlamı" burada direk göstergeler verilerek ifade edilmiştir. Kadın göz hizasından az da olsa yukarıdan yani üst açı ile çekilmiştir ki bu da kadının izleyici tarafından "zayıf" ve/veya "savunmasız" olarak algılanmasına sebebiyet vermektedir. Çocuk ise annesinin arkasına saklanarak bakmakta ki burada onun da "korkmuş"/ "savunmasız" olduğu gerçeğine gönderme yapmaktadır. Buna ilaveten kızgın bakışlarının ön plana çıkması, filmin adı "Dönüş" kelimesinin siyah zemin üzerine yine soluk sarı verilmesi, onu tek başına bırakanın döneceği umudunun olmadığı manasına da gönderme yapmaktadır.

Dönmesi durumunda bile sonbahar rengi taşıyan "dönüş"ün, hiçbirşeyin eskisi gibi olmayacağı göstregesi olduğu da düşünülebilinir. Arka planda var olan ağaçlar ve kırsal görüntü de kadının geride bırakıldığını, giden değil de arda bırakılan olduğuna da işaret etmektedir.

Hayallerim, Aşkım ve sen (1987)

Yönetmenliğini Atıf Yılmaz'ın, senaristliğini Ümit Ünal ve yapımcılığını Cengiz Ergun'un yaptığı 1987 yapımı filmin görüntü yönetmenliğini ise Çetin Tunca yapmıştır. Sözkonusu filme ait iki adet poster bulunduğundan her ikisi de analiz edilmiştir.



Resim 2. Hayallerim, Aşkım ve sen (1987) Afiş no#1

Tablo 4. Hayallerim, Aşkım ve sen (1987) Afiş no#1

Görüntüsel Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Hayallerim, Aşkım ve sen (1987) Afiş no#1	Kırmızı arka plan	Aşk şehvet ve tutku
	"dekolte" ve "seksi" gecelik	
	Kırmızı Perdeler	
	Siyah gecelik	Asalet
		Yas
	Kadın oyuncunun vücut dili; oturma şekli ve yüz ifadesi	Mağrur oluşu
	oyun perdesini de andıran kırmızı perdeler	Hayatın bir oyun gördüğümüz kompozisyonun ise bu oyunda bir sahne olduğuna, kadının ise "oyuncu" olduğu
	Loş bir ortamda oturan kadın ileriye bakıyor	"Birini" beklemek
	Yazıların beyaz font ile yazılması	Tüm bu yoğun kırmızının içerisinde "temiz"liğin, "saf"lığın halen mevcut olduğu
	Yatağın dağınık olması	Yatağın cinsellik amaçlı kullanıldığını
	Üzerinde seksi bir kadının oturması	

Yönetmenliğini Atıf Yılmaz'ın yaptığı ve Türkan Şoray'ın yine başrol oynadığı 1987 yılı yapımlı sinema filminin ilk afişinde kırmızı rengin hakim olduğu göze çarpmaktadır. Kırmızı renk aşk, şehvet ve tutkunun rengi olarak düşünülebilinir ki kadın başrol oyuncunun yatakodasında, yatakta "dekolte" ve "seksi" bir kıyafetle poz veriyor olması da bu çıkarımsamayı da destekler niteliktedir. Kadının elbisesi veya geceliği siyah dekoltedir ki siyah renk de hem asaletin rengi hem de "yas" rengi olarak nitelendirilebilinir. Kadın oyuncunun vücut dilinden, oturma şekli ve yüz ifadesinden mağrur bir kadın olduğu fikrine kapılmak mümkündür. Perdelerin de arkaplan renginin de kırmızı olması ortamdaki "şehvet"in artmasına neden olduğu söylenebilir. Ayrıca oyun perdesini de andıran kırmızı perdeler hayatın bir oyun gördüğümüz kompozisyonun ise bu oyunda bir sahne olduğuna, kadının ise "oyuncu" olduğuna gönderme yaptığını söylemek mümkündür. Loş bir ortamda oturan kadın iileriye bakarak "birini" beklediği hissini de uyandırmaktadır. Yazıların ise beyaz font ile yazılmış olması, tüm bu yoğun kırmızının içerisinde "temiz"liğin, "saf"lığın halen mevcut olduğa da gönderme yapmaktadır. Yatağın dağınık olduğu, kullanıldığına gönderme yaparken üzerinde seksi bir kadının oturması yatağın cinsellik amaçlı kullanıldığını kırmızı renkle birlikte destekler niteliktedir.

Hayallerim, Aşkım ve sen (1987) Afiş no#2

Diğer afişinde de olduğu gibi bu afişte de "kırmızı" ve "siyah" renklerin hakim olduğunu girmekteyiz. Bu afişte kırmızı renk sadece perdeler ve kadın oyuncunun rujunda kullanıldığı için önceki afiş incelemesinde olduğu gibi "oyun" fikrine ve rujun renginden kaynaklı "aşk", "tutku" ve "şehvet" fikrine gönderme yaptığını söylemek mümkündür. Kadının yüzünün bir maske olarak nitelendirilmesi de oynadığı "rol"leri temsil etmektedir. Maskeyi de kendisinin tutuyor olması bunu kendi iradesi ile yaptığının göstergesidir.

Kadının yüzündeki ince tül diğer bir teğişle taktığı vualet şapka kadına gizem ve asalet katmaktadır. Daha ziyade 1960'larda gelinlerin (Dirgar vd. 2021) tercih ettiği "vualet"in beyaz değil de siyah olması da bu noktada ayrıca dikkat çekicidir. Sol üst köşede yer alan 4 ödül, sözkonusu filmin ödüllü bir film olduğu ile ilgili bilgi vermektedir. Yazıların yine beyaz fontta yazılması "saf", "temiz" duyguların var olduğu hissini verirken, kadının "karanlık"ta siyah zemin üzerinde verilmesi "zor durum", "zor" veya "karışık" duygular olaylar içerisinde olduğunu düşündürmektedir.

Tablo 5. Hayallerim, Aşkım ve sen (1987) Afiş no#2

Görüntüsel Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Hayallerim, Aşkım ve sen (1987) Afiş no#2	"Kırmızı" perdeler	Hayatın bir "oyun" olduğu
	"Kırmızı" ruj"	"Aşk", "tutku" ve "şehvet"
	"Siyah" arka plan	Karanlık/bilinmezlik
		"Zor durum", "zorluk"
		"Karışık" duygular olaylar
	Maske	Kadının oynadığı "rol"ler
	Maskeyi kadınn kendisi tutuyor	Bunu kendi iradesi ile yaptığının göstergesi
	Kadının yüzündeki ince tül/ vualet şapka	Gizem ve asalet
	Sol üst köşede 4 ödül	Sözkonusu filmin ödüllü bir film olduğu ile ilgili bilgi vermektedir
	Yazılar beyaz fontta	"Saf", "temiz" duyguların var olduğu
	Maskeyi tutan elin giydiği eldivenin de beyaz olması	Pandomim
		Drama yöntemlerinden biri olması da "kadının" dramatik bir durum içerisinde "rol" aldığı

Maskeyi tutan elin giydiği eldivenin de beyaz olması, bir pandomim sanatçısını çağrıştırıyor ki pandomim drama yöntemi içerisinde yer almaktadır (Çalışkan, N. ve Karadağ, E. 2005). Drama yöntemlerinden biri olması da "kadının" dramatik bir durum içerisinde "rol" aldığı fikrini destekler niteliktedir.

Soğuktu ve Yağmur Çiseliyordu (1990)

Senaristliğini de yönetmenliğini de Engin Ayça'nın yaptığı Soğuktu ve yağmur yağıyordu adlı sinema filmine ait iki adet poster bulunmuştur. Söz konusu filmin başrollerini Türkan Şoray, Ekrem Bora ve Gülsen Tuncer paylaşmıştılar.





Resim 3. Soğuktu ve Yağmur çiseliyordu (1990) Afiş no #1

Adı geçen filmin posterinde parmağındaki yüzükten evli olduğunu düşündüğümüz ancak üzgün yüz ifadesinden dolayı mutsuz, yorgun ve durgun olduğu hissini uyandıran bir kadın var. Kadının kıyafetinin rengi olan siyah da matem rengi olarak yaygın bir biçimde kullanıldığından kadının içinde bulunduğu olumsuz duygunun pekiştirilmiş olduğu düşünülebilir. Bu kadının (Türkan Şoray) başrol oyuncusu olduğunu fotoğrafının ön plana çıkarılmasından dolayı söyleyebiliriz. Bunu Türkan Şoray isminin diğer isimlerden büyük fontlarla yazılması da desteklemektedir. İkinci kadın karakter, filmin ikini önemli karakteri de yine kadın olan Gülsen Tuncer'in üçüncü önemli karakterin erkek yani Ekrem Bora olduğunu da yazım karakterlerinin büyüklüğünden söylemek yine mümkündür.

Tablo 6. Soğuktu ve Yağmur çiseliyordu (1990) *Afiş no #1*

Görüntüsel Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Soğuktu ve Yağmur çiseliyordu (1990) Afiş no #1	Parmakta yüzük	Evli Kadın
	Üzgün yüz ifadesi	Mutsuz, yorgun ve durgun
	Arka planda kullanılan solgun sarı renk	"hastalık", "hüzün"
	Siyah kıyafet	Matem
		Hüzün
		Olumsuz duygu
	Türkan Şoray'ın fotoğrafının ön plan	Başrol oyuncusu
	koltuk ve koltuğa oturuş biçimi	Asil, refah seviyesi yüksek bir kadın
	yukarıya yerleştirilmiş ud/ mandolin çalan adam	Kadının üzerine bir düş, hayal, rüyaymış gibi yerleştirilen adamın kadının hayatında önemli bir yere sahip olduğu

Kadının üzgün oluşu arka planda kullanılan solgun sarı renk ile de pekiştirilmiş ki sarının "hastalık", "hüzün" rengi olduğunu söylemek mümkündür. Sözkonusu kadının mutsuzluğunu yukarıya yerleştirilmiş ud/ mandolin çalan adama bağlamak mümkün. Kadının üzerine bir düş, hayal, rüyaymış gibi yerleştirilen adamın kadının hayatında önemli bir yere sahip olduğu onu başının üzerine yerleştirmelerinden dahi söylenebilir. Burada üzen yine "adam" üzülen, biçare durumda olan ise yine "kadın" olarak konumlandırılmakta. Adamın kadını bu duruma bilinçli veya bilinçsiz soktuğu mesajı net olarak verilmemiş olsa dahi, adamdaki herhangi bir jest, mimik veya kullanılan herhangi bir görsel birleşen adamın kadını bilinçli olarak bu duruma getirmediğine gönderme yapıyor. Kadının oturduğu koltuk ve koltuğa oturuş biçiminden asil, refah seviyesi yüksek bir kadın olduğu düşünülebilir.

Soğuktu ve Yağmur çiseliyordu (1990) *Afiş no #2*

Bu kez siyah fon kullanılan film posterinde, gece karanlığındaki bir sokak arka plana yerleştirilmiş. Yolların ılak görünümünden yağmur yağdığı fikrine göndeme yapan arka planda 2 kadın 1 erekek oyuncu dikkati çekmektedir. Bu kadın oyunculardan Türkan Şorayın başrol oyuncusu olduğu ön plana yerleştirilmesinden anlaşılmaktadır. Zarif, refah seviyesinin yüksek oluşu ve hanımefendiliği kadın başrol oyuncunun kılık

kıyafetinden, beden dilinden yani duruşundan ve jest-mimiklerinden anlaşılmaktadır. Filmin bu afişinde ise erkek karakter yani Errem Bora ikincil derecede önemli oyuncu ve diğer kadın ise üçüncül derecede önemli kadın oyuncu olarak görsel metinde sıralanmıştır. Ekrem Boranın ud/mandolin çaldığından müzkle uğreştığını, romantik bir kişiliğe sahip olduğunu söylemek mümkündür. Türkan Şoray mağrur bir şekilde gülümseyerek yere bakarken Ekrem Bosa udunu çalarken ona bakmaktadır ki bu da aralarında duygusal bir bağ olduğuna gönderme yapmaktadır. Ayni zamanda filmin adı olan "Soğuktu ve yağmur çiseliyordu" yazısı kırmızı font ile yazılmış ki kırmızı burada aşka gönderme yapmaktadır denilebilinir. Arka plandaki kadın oyuncunun siyah renk kıyafetler giymesi bir üzüntüsü, hüznü olduğu fikrine gönderme yapmaktadır. Bu afişte anlatılmak istenenler daha ziyade renkler kullanılmak surati ile anlatılmış demek mümkündür.

Tablo 7. Soğuktu ve Yağmur çiseliyordu (1990) Afiş no #2

Görüntüsel Gösterge	**Gösteren**	**Gösterilen**
Soğuktu ve Yağmur çiseliyordu (1990) Afiş no #2	Siyah arka plan	Gece
	Yolları ıslak sokak	Yağmur
		Kış
	Türkan Şoray ön plana yerleştirilmiş	Kadın Başrol oyuncu
	Kıyafetleri	Zarif, refah seviyesinin yüksek oluşu ve hanımefendi
	Beden dili	
	Türkan Şorayın arkasına yerleştirilen erkek karakter	Ikincil derecede önemli oyuncu
	Erkek karakterin arkasın yerleştirilen diğer kadın	Üçüncül derecede önemli karakter
	Ud/mandolin çalması	Adamın müzisyen olduğu
		Romantik bir kişiliğe sahip olduğu
	Mağrur bir şekilde gülümseyerek yere bakar	Kadın ile adamın aralarında duygusal bir bağ olduğu
	Ekrem Bora udunu çalarken ona bakar	
	"Soğuktu ve yağmur çiseliyordu" yazısı kırmızı font ile yazılmış	Kırmızı burada aşka gönderme yapmaktadır
	Arka plandaki kadın oyuncunun siyah renk kıyafetler giymesi	Bir üzüntüsü, hüznü olduğu



Resim 4. Bir Aşk Uğruna (1994)

Bir Aşk Uğruna (1994)

Yönetmenliğini Tunca Yönder'in yaptığı, senaryosunu Nuran Devres, Selim İleri ve Sefa Önal'ın yazdığı "Bir Aşk Uğruna" adlı filmin aşk filmi olduğu ilk etapta posterin arkaplan renginden anlaşılmaktadır ki bu renk şarap kırmızısıdır. Pembeden koyuya doğru giden fon romantizmin içkisi olarak da tanımalanabilecek roze şarap ile kırmızı şarabı çağrıştıran renklere gönderme yapmaktadır. Ayni zamanda mürekkep lekesi gibi lekenin fonda yer alması ve bu fonun da kırmızı renkte olması bir aşk mektubunu çağrıştırmaktadır. Filmde baş rolde kadın karakter, yan karakterlerde üç erkek ve bir kadın karakter daha olduğu gösterilmektedir. Karakterlerin önem sıraları içlerine yerleştirilmiş oldukları otograf çerçevelerinden anlaşılmaktadır. Başrol oyuncusu olan Türkan Şoray başındaki siyah şapkası, üzerindeki kürk ve vücut duruşu ile refah seviyesi yüksek asil bir kadına gönderme yapmaktadır.

Erkek oyunculardaCan Gürzap'ın yer aldığı foto çerçevesi adeta Türkan Şoray'ın çerçevesi ile bütünleşmiş durumda konumlandırılmıştır ki bu izleyiciye yakınlıkları ile ilgili bilgi vermektedir denilebilinir. Ancak ikinci ana karakter olan Faruk Peker'in yer aldığı fotograf çerçevesi de Türkan Şoray'ınkine yakın şekilde konumlandırıldığından bir aşk üçgeni varmış havasını yaratmaktdır. İknci erkek karakter olan Faruk Peker'in bir askeri canlandırdığı bu filme fotosunun konumlandırılmasından eş olmadığı göndermesi sözkonusudur. Bu durumda Can Gürzap Türkan Şoray'ın eşi Faruk Peker ise aşığı olarak temsil edilmektedir denilebilinir.

Tablo 8. Bir Aşk Uğruna Film Afişi

Görüntüsel Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Bir Aşk Uğruna Film Afişi	Kırmızı Arka plan	Şarap
		Romantizm
		Şehvet, tutku
	Fonda mürekkep lekesi gibi leke	Eski bir aşk mektubu
	İçlerine yerleştirilmiş oldukları fotograf çerçevelerinin büyüklüğü ve sırası	Baş rol kadın karakterin, yan karakterlerde üç erkek ve bir kadın karakter daha
	Siyah şapka, kürk ve vücut duruşu	Refah seviyesi yüksek asil bir kadın
	Can Gürzapın yer aldığı foto çerçevesi adeta Türkan Şoray'ın çerçevesi ile bütünleşmiş	Yakınlıkları ile ilgili bilgi-
		Eş
	Faruk Peker'in fotograf çerçevesi de Türkan Şoray'ınkine yakın	Yakını ama bağlı değil—eş değil—sevgili
		Bir aşk üçgeni
	Faruk Peker'in üniforması	Asker

SONUÇ ve ÖNERİLER

Sinema filmleri ister bir sanat formu olarak isterse de ideolojik bir aygıt olarak kabul edilsin, film afişlerinin de estetik, teknik, sosyal, ideolojik vb. açılardan çeşitli yönlerden geliştiğini söylemek mümkündür. Posterlerin içeriğinin bir dizi anlamsal koda dayalı olarak göstergebilimsel bir analizini sağlamak adına çalışmada, yukarıda da belirtilen Türkan Şoray'ın "en iyi kadın oyuncu" ödülüne layık görüldüğü filmlerinin afişlerini toplumsal olarak üretilmiş ürünler ve ideolojinin taşıyıcıları olarak incelenmiştir. Bilindiği üzere filmler, olay örgülerinin görselleştirilmesi, içerik temalarının çeşitlendirilmesi ve görsel özel efektlerin özgünlüğü nedeniyle geleneksel medyaya göre doğal bir avantaja sahiptir ve bu doğal avantaj, yeni nesillerde daha fazla yakınlık ve ses kazandırmaktadır (Chunyuan, ve Li, 2021). Diğer bir deyişle, filmler ideolojik bir sanat biçimi olarak, kültürel aktarım ve değer çıktısı özelliklerine sahiptir. Buna ilaveten daha önce de söylendiği

üzere filmlerin bir yan kültürel ürünü olarak, film afişlerinin rolü esas olarak filmi tanıtmaktır. Dolayısı ile afişler filmi henüz izlemeden önce izleyicilere, film, filmin teması, filmdeki karakterlerin "karakterleri" ve de o karakterlerden beklentilerimizin ne olması gerektiği ile ilgili bizlere ipuçları verirler.

Çalışmadaki esas amaç adı geçen Türk filmlerinin posterlerinde ve dolayısı ile de filmlerin kendilerinde "kadın" ile "erkek"e ne gibi anlamlar üretildiğini, veya o zamanın varolan anlamlarının yeniden üretildiğini ortaya koymaktı. Göstergebilimsel analiz kullanılan çalışmada kullanılan her türlü görsel kod ve sistem incelenmeye, "subliminal" mesajlar ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

Buna göre kadın genel olarak "anne" veya "eş" olarak temsil edilmekle birlikte, "ikincil" ancak "mağrur" ve duygusal olarak "zayıf", "korumaya muhtaç" olarak temsil edilirken; erkek "bağımsız", "özgür" ve "güçlü" olarak resmedilmiştir. Bilhassa romantik ilişkilerde kadına "korunmaya ve kollanmaya muhtaç" imajının verilmesi içerisinde bulunulan ataerkil yapıyı destekler niteliktedir. Buna ilaveten erkeğe de verilen birincillik, erklik gibi özellikler de sözkonusu yapıyı destekler niteliktedir denilebilir. Bu doğrultuda dönemin filmlerini "pasif alıcılar" olarak izlemiş olan veya filmin afişi ile karşılaşan izleyici; subliminal olarak gönderilen "erkek" ve "kadın"ın nasıl olması gerektiğine dair subliminal mesaja maruz kalır. Bu mesajı tüketen izleyici sadece izlemekle kalmaz ayni zamanda bu "gerçek"liği de tüketmek sureti ile meşrulaştırmış olmaktadır.

Yapılan çalışma Türkan Şoray'ın sadece " en iyi kadın oyuncu ödülü almış olduğu filmler olduklarından sözkonusu çıkarımsamaları tüm Türkan Şoray filmlerine veya sözkonusu dönemin tüm filmlerine mal etmek doğru olmayacağından, bir sonraki çalışmada durum çalışmasını genişletilmesi daha geniş bir çıkarımsamada bulunulmasına olanak sağlayacaktır. Bir sonraki çalışmada Türkan Şoray'ın rol aldığı tüm filmlerin afişleri incelenmek sureti ile sanatçı üzerinden verlmeye çalışılan olması geeken "kadın" imajı hakkında konuşulabilinir. Buna ilaveten sonraki çalışmalarda söz konusu sanatçı ile sınırlı kalmayıp dönemsel olarak Türk sineması filmlerinin afişleri temel alınıp incelenebilir. Daha da ileri gidilecek olunursa sözkonusu filmlerin afişleri ile filmlerin kendilerinde temsil edilen cinsiyet temsilleri karşılaştırmalı çalışılarak araştırmanın sağlamasını yapmak mümkündür.

KAYNAKÇA

Chunyuan, L., & Li, L. (2021). Research on the Application of Cultural Symbol Digitization in Movie Poster Design. In *E3S Web of Conferences* (Vol. 236, p. 05095). EDP Sciences.

Çalışkan, N. & Karadağ, E. (2005). Dramada Beden Dili . Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi , 6 (2) , 103-113 . Retrieved from https://dergipark.org.tr/en/pub/kefad/issue/59538/856367

Dirgar, E., Oral, O., İlleez, A. A. ve Yarar, E. (2021). Gelinlik Sektörü Ve Gelinlikte Model Tercihleri. İksad yayınevi: Ankara. [url: https://iksadyayinevi.com/wp-content/uploads/2022/01/gelinlik-sektoru-ve-gelinlikte-model-tercihleri.pdf son erişim: 17/10/22, 12:07]

Göker, N. (2018) Sinema Seyirci İlişkisini Etki Çerçevesinde Düşünmek: Bir İzleyici Araştırmasının Sonuçları. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (AKİL) Haziran (29) s. 270-292)

Mukherjee, T. (2014). Emergence of Cinema as a strong Tool of Social Change. *Global Journal For Reserach Analysis*, 229-233.

O'Neill, S. (2008). Interactive media: The semiotics of embodied interaction. Springer Science & Business Media.

Öner, F. K. (2010). *İlköğretim öğrencilerinin resimlerinde renk ve duygu ilişkisi ve kırmızının öğrencilerde yarattığı kavramsal ve simgesel çağrışımlar* (Doctoral dissertation, Marmara Universitesi (Turkey)).

Özer, D. (2012). Toplumsal düzenin oluşmasında renk ve iletişim. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 6,* 265-281.

Tziamtzi, C., Kyridis, A., Vamvakidou, I., Christodoulou, A., & Zagkos, C. (2015). Social signified in the movie posters of Hollywood movies made for children. *Studies in Social Sciences and Humanities, 3*(5), 295-310.

Yildirim, C. (1845). Rengin Arkeolojisi-Kirmizinin Simge Tarihi. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat, 3*(3).

Bölüm 12

İklim Değişikliği Temalı Time Dergisi Kapaklarının Ekolinguistik Analizi

Uğur BAKAN, Ufuk BAKAN, E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ

Özet: İklim ve hava koşulları birçok şey üzerinde belirleyici etkiye sahiptir. Bu etki, insanların barınma alanlarından yetiştirilen ürünlere, hayvan türlerinin dağılımına ve akarsu seviyesinde yaşanan değişimlere kadar birçok alanda kendini gösterir. İklim değişiklikleri genellikle uzun bir zaman alırken, bu değişikliği hızlandıran en büyük faktör, 1750'li yıllardan sonra sanayi devrimiyle birlikte ortaya çıkan kentleşme, nüfus artışı ve buhar gücüyle çalışan makinelerin yaygınlaşmasıdır. Fosil yakıtlara olan talebin artması sonucunda tüketim hızlanmış ve bu durum iklim değişikliklerinin hızlanmasına sebep olmuştur. İklim değişikliğinin olası etkileri uzun zaman dilimi içerisinde gerçekleşmesine rağmen, sıcaklık, yağış ve bunlara bağlı olarak hava durumlarındaki neden olduğu sel, fırtına, dolu, tipi, kuraklık gibi ani hava olayları ile etkisini kısa sürede de göstermekte, buzulların erimesi, deniz suyu seviyesinin yükselmesi gibi ekosistem üzerinde ciddi etkilere yol açmaktadır. Bu araştırmada 1977-2022 yılları arası yayınlanan Time Dergisi'nde iklim değişikliği konusunun nasıl işlendiği ve çevre sorunlarının derginin tasarım öğelerinde ne ölçüde yer aldığı araştırılacaktır. Araştırmanın bir diğer amacı; temel ekolojik sorunları ele almak için dilbilimin nasıl kullanılabileceğini göstermektir. Çalışmanın alt hedefleri ise (a) izleyicileri ikna etmek için dergi kapak tasarımlarında kullanılan ana dilsel ve görsel özellikleri incelemek ve (b) analiz edilen kapak tasarımları arasındaki benzerlikleri ve farklılıklar nitel analiz yaklaşımlarına göre gözlemlemektir. Bu çalışmada dergi kapaklarındaki görsellerin multimodal analizinde multimodal öğeler içeren analizi açısından van Leeuwen'in Sosyal Aktör ile Kress ve van Leeuwen'in Görsel Tasarım Grameri'nden yararlanılmıştır.

Echolinguistic Analysis of Climate Change Themed Time Magazine Covers

Abstract : Climate and weather conditions have a decisive influence on many things. This effect manifests itself in many areas, from people's housing areas to cultivated crops, the distribution of animal species

Doç. Dr. Uğur Bakan, Doç. Dr. Ufuk Bakan, Doç. E. Nilüfer Üstündağ
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ugur.bakan@ikcu.edu.tr
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ufuk.bakan@ikcu.edu.tr
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, emineniluferustundag@ikc.edu.tr

and changes in the stream level. While climate changes usually take a long time, the biggest factor accelerating this change is urbanization, population growth, and the spread of steam-powered machines that emerged with the industrial revolution after the 1750s. As a result of the increase in demand for fossil fuels, consumption has accelerated and this has led to an acceleration of climate changes. Although the possible effects of climate change occur over a long period of time, temperature, precipitation and, accordingly, sudden weather events such as floods, storms, hail, type, drought caused by weather conditions also show their effect in a short period of time, causing serious effects on the ecosystem such as melting glaciers, rising sea water levels. In this research, it will be investigated how the issue of climate change is handled in Time Magazine published between 1977 and 2022 and to what extent environmental problems are included in the design elements of the magazine. Dec. Another aim of the research is to show how linguistics can be used to address basic ecological problems. The sub-goals of the study are (a) to Decipher the main linguistic and visual features used in magazine cover designs to convince the audience and (b) to observe the similarities and differences between the analyzed cover designs according to qualitative analysis approaches. In this study, van Leeuwen's Social Actor and Kress and van Leeuwen's Visual Design Grammar were used in terms of multimodal analysis of images on magazine covers containing multimodal elements**.**

GİRİŞ

Atmosferdeki sera gazlarının oranı, kol gücüyle yapılan üretim şeklinin yerini kömür gücüyle çalışan makinelere bırakmasıyla artmıştır. Karbondioksit miktarının yükselmesinin etkileri her geçen gün hissedilebilir hale gelerek iklim değişikliğine yol açtığı görülmüştür. İklim değişliklerinin olası etkilerine bakıldığında buzulların erimesi sonucu deniz suyu seviyesinde yaşanan yükselmelere, yağış miktarının değişmesine, hava olaylarında yaşanan ani değişimlere, ekosistem üzerinde bir dizi olumsuz duruma yol açtığı bilinmektedir. Bu olumsuz durumların üstesinden gelmek tek bir ülkenin başa çıkacağı bir sorun olmadığından birçok ülkenin birbirleriyle uyumlu bir şekilde çalışması başta olmak üzere, bilim adamları, sosyal bilimciler, mühendisler ve farklı sektörlerde çalışanlarında birlikte çözüm önerileri hazırlamalarını zorunlu kılmıştır. İklim değişikliğine yönelik ilk çalışmalar 19.yy başladığı görülürken akademik bir çalışma alanından sıyrılarak politik bir inceleme alanı haline gelmesi 1980'li yıllarda mümkün hale gelmiştir. Artan sera gazı salınımı düşürmek ve karbon emisyonun miktarını azaltmaya yönelik ülkelerin yürüteceği faaliyetleri planlamaya pek çok ortak girişim bulunmaktadır. Küresel iklim değişikliği ile mücadelede önemli bir mihenk taşı olan, 1992 tarihli Rio Konferansı, ulusların çevreye duyarlı yönetim anlayışlarını hayata geçirmelerine yönelik bir dizi düzenleme yapılması olanak sağlaması açısından son derece önemlidir. Bu konferansı önemli kılan gelişmeler arasında yeryüzü zirvesi,

çölleşme ile mücadele, biyolojik çeşitlilik ve iklim değişikliği ile mücadele sözleşmelerinin hayata geçirilmesidir. Konferans sonucunda herhangi bir hüküm ve zamanlamanın yer almaması sonucu 1997 yılında hazırlanan ve bir dizi yapılması gereken ödevleri içeren Kyoto Protokolü yürürlüğe girmiştir. Kyoto Protokolü'nün önemli bir unsuru olarak esnek bir yapı oluşturmasını mümkün kılarken öncelikli hedeflere ulaşılması için ulusal düzenlemelerin yerine getirebilmesidir. Kyoto Protokolü'nün 2020 yılından bitmesi üzerine Paris Antlaşması yürürlüğe girmiştir. Bu anlaşmayla birlikte ülkelere yapması gereken bir dizi görev yüklerken, küresel ısınmayı sanayi devrimi öncesine göre 2°C'nin oldukça altında tutan bir hedef belirlenmiştir.

Günümüzde internet erişiminin her noktaya ulaşması, sosyal medya uygulamalarının yaygınlaşması görsel, işitsel ve metinsel içeriklerin dünyanın farklı bölgelerine hızlı bir şekilde yayılımı hızlandırmış, kişilerin öğrenme biçimlerini değiştirmiştir. Genel anlamda kitle iletişimi, kitle iletişim araçları kullanılarak geniş izleyici kitlesini bilgilendirmek, eğlendirmek ya da reklâmlarda olduğu gibi ikna etmek amacıyla mesajların gönderildiği bir süreçtir (Erdoğan, 2009, s.9). Görsel ve işitsel öğelerin hızlı bir şekilde yayılımı kullanıcıların farkındalık yaratarak bilinçlenmesinde gazeteler, kamu spotları, dergiler, radyo yayınları, reklam afişleri, TV reklamları, sosyal medya da farklı hedef kitlelere yönelik hazırlanan görsel materyaller kamuoyunun bilinçlenmesinde önemli bir işlevi yürütmektedir. Ekodilbilim - bazen dil ve ekoloji olarak da adlandırılırken dilin içinde işlediği fiziksel ve sosyal ekolojik bağlamı ve dolayısıyla dil ve söylemin çevreyi ve ekolojiyi nasıl etkilediğini dikkate alan nispeten yeni bir dil bilimi alt alanı olarak kabul edilmektedir (Stanlaw, 2020, s.1). Dilbilimdeki diğer araştırma kollarından temel fark, dil ve çevrenin birbirine bağlı ve birlikte inşa edilmiş varlıklar olduğunun vurgulanmasından oluşur (Döring, Zunino, 2013, s.2). Bu çalışma da belirlenen dergi kapaklarındaki görsellerin analiz edilmesinin yanı sıra çevre bilimsel dilbilimi (Ecolinguistics) açıdan yazılar inceleme alanını oluşturmaktadır.

Bu çalışmanın amacı 1977 - 2022 yıllarında yayınlanan Time Dergisi'nde iklim değişikliği konusunun nasıl işlendiği ve çevre sorunlarının derginin tasarım öğelerinde ne ölçüde yer aldığı araştırmanın temel inceleme alanını oluşturmaktadır. Çalışmanın bir diğer amacı ise daha pragmatik: "iklim değişikliği ve biyoçeşitlilik kaybından çevresel adalete kadar temel ekolojik sorunları ele almak için dilbilimin nasıl kullanılabileceğini" göstermektir. Çalışmanın alt hedefleri ise (a) izleyicileri ikna etmek için dergi kapak tasarımlarında kullanılan ana dilsel ve görsel özellikleri incelemek ve (b) analiz edilen kapak tasarımları arasındaki benzerlikleri ve farklılıklar nitel analiz yaklaşımlarına göre gözlemlemektir. Kapakların çoklu model bir metin olarak anlaşılması için yazılı metin ile görseller arasındaki ilişkilere özellikle dikkat edilmiştir. Her dergi kapak tasarımının görsel kompozisyonu, bilgi değerine, dikkat çekiciliğe ve çerçevelemeye dikkat edilerek analiz edilmiştir.

YÖNTEM

Bu araştırmanın amacı, Time dergisi kapaklarındaki iklim değişikliği konusunun yer aldığı dergi kapaklarının zaman içinde nasıl değiştiğini belirlemektedir. Çalışmanın alt hedefleri ise (a) izleyicileri ikna etmek için afişlerde kullanılan ana dilsel ve görsel özellikleri incelemek ve (b) analiz edilen kapak tasarımları arasındaki benzerlikleri ve farklılıklar nitel analiz yaklaşımlarına göre gözlemlemektir. Nitel içerik analizi yaklaşımı aynı zamanda belirli bir zaman dilimindeki kültürel normların ve inançların bir yansıması olan kelimelerin veya içeriğin altında yatan anlamları keşfetmek için uygulanmaktadır (Hsieh & Shannon, 2005). Bu çalışmada dergi kapaklarındaki görsellerin multimodal analizinde multimodal öğeler içeren analizi açısından van Leeuwen'in (2008) Sosyal Aktör ile Kress ve van Leeuwen'in (2006) Görsel Tasarım Grameri'nden yararlanılmıştır. Çoklu model analizi temellerini, eleştirel söylem analizinden ve Halliday'in (1985) dilsel öğeler ve görsel tercihlerin metinde daha geniş söylemlere gönderme yaptığı fikrini öne sürdüğü fonksiyonel gramerinden almaktadır (Kress ve van Leeuwen, 2001). Kapakların çoklumodel bir metin olarak anlaşılması için yazılı metin ile görseller arasındaki ilişkilere özellikle dikkat edilmiştir. Her dergi kapak tasarımının görsel kompozisyonu, bilgi değerine, dikkat çekiciliğe ve çerçevelemeye dikkat edilerek analiz edilmiştir. Farklı kapak tasarımlarının nasıl anlam ifade ettiğini gözlemlemek için yazı dilinin ve görsellerin analizi yapılmıştır. Kress ve van Leeuwen'in (2006) yaklaşımı bir görüntünün üç yönünü ayrıntılı olarak ele almaktadır. Vektörler aracılığıyla gerçekleştirilen temsili anlam (örneğin, aktörlerin gözleri, elleri, kolları tarafından oluşturulan yönler), bakışla gerçekleştirilen etkileşimsel anlam, uzaklık ve açı ve bilgi değeri, belirginlik ve çerçevelemeden oluşan bileşimsel anlam olmak üzere üç aşamadan oluşmaktadır. Dergi kapaklarının görselindeki unsurların analizinde bu yaklaşımlarda belirlenmiş aşamalar izlenecektir. (a) "bilgi değeri" veya kompozisyon organizasyonu (örneğin, merkez/kenar, üst/alt veya sol/sağ); (b) "belirginlik" veya okuyucuların dikkatini çekmek için tasarlanmış farklı unsurlar (örneğin boyut, renk veya keskinlik, arka plan veya ön plan); ve c) "çerçeveleme" veya anlam oluşturmada birlikte hareket edip etmediklerini gösteren öğeleri birbirine bağlayan veya birbirinden ayıran çerçevelerin varlığı veya yokluğu şeklinde kapaklar incelenecektir. Bu çalışmada analiz edilecek veriler, 1972-2022 yılları arasında yayınlanmış Time dergisinin web sayfasındaki (www.time.com) 1200 kapak içinden iklim değişikliği ve çevre konulu yirmi kapaktan oluşmaktadır. Çok modlu metin analizi, çok çeşitli akademik ve pratik disiplinler için araştırma, öğretim ve uygulamanın önemli bir parçası olarak uygulanmaktadır. Álvarez (2016), çok modlu yaklaşımın, dilsel ve görsel modların birleşimi yoluyla anlamın nasıl yapıldığını anlamamıza yardımcı olduğunu belirtmektedir.

Araştırma Etiği

Mevcut araştırma süresince Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi çerçevesinde hareket edilmiştir.

İklim Değişikliği

İklim ve hava koşulları insanların barınma alanlarından, yetiştirilen ürünlere, hayvan türlerinin dağılımına, akarsu seviyesinde yaşanan değişimlere, bitki örtüsüne kadar birçok şey üzerinde belirleyici olmaktadır. Hava durumu ve iklim kavramı bazı durumlarda birbirlerinin yerine kullanılırken bu iki olgu hem değişim ölçeği hem tahmin edilebilirlik açısından farklı özellikler taşımaktadır. Hava durumu, çevremizdeki atmosferin anlık durumunu açıklamak amacıyla kullanılırken sıcaklık, yağış, nem, hava basıncı, bulutluluk, radyasyon, rüzgâr ve görüş mesafesi gibi değişkenlerin dakikalar ile günler arasında değişen kısa vadeli değişimlerinden oluşur (Schmittner, 2020, s.1). İklim, ise "yeryüzünün herhangi bir yerinde uzun yıllar boyunca yaşanan ya da gözlenen tüm hava koşullarının ortalama özelliklerinin yanı sıra, onların oluşma sıklıklarının zamansal dağılımlarının, gözlenen ekstrem (aşırı, uç) değerlerin, şiddetli olayların ve tüm değişkenlik tiplerinin bireşimi" biçiminde tanımlanır (Türkeş, 2001). İklim değişiklileri çok uzun zaman almasına rağmen bu değişimi hızlandıran en büyük gelişme ise sanayi devriminden sonra 1750'li yıllardan itibaren kentleşme, nüfus artışı, buhar gücüyle çalışan makinelerin yaygınlaşması sonucu fosil yakıta artan talep sonrası tüketimin hızlanmasıdır. İnsan nüfusunun giderek artması, küresel tüketimin hızlanmasına yol açarken bir taraftan da artan küresel refah seviyesi sayesinde kişi başına düşen kaynak ve enerji tüketiminin yükselmesi dünyanın kaynakları üzerinde var olan baskıyı giderek artırmıştır (Ünal, 2014, s.230). Görmez'e (2018) göre çevre sorunları dar anlamda hava, su ve toprak kirliliği ile bu kirliliğin çevrede yaşayan canlılar için tehlike yayması olarak algılanmaktadır (Görmez, 2018, s.4). Fosil yakıtların aşırı tüketimi sera gazı salınımını artırırken, küresel ısınma sonucu iklim değişikliği yaşanmaktadır. Sera gazı salınımında artış sonrası karbondioksit miktarının yükselmesine, ekolojik dengenin bozulmasına, bitki çeşitliğinin azalmasına, iklim kuşaklarında kaymaya, orman yangıların sayısında artış gibi bir dizi soruna yol açmaktadır.

Dünyayı çepeçevre saran atmosferin kalınlığının ekvatordan kutuplara doğru gidildikçe azaldığından ortalama kalınlığının yerden 560 km kadar uzandığı, okyanusların ise dünya yüzeyinin üçte ikisinden fazla bir alanı kapladığı ve ortalama derinliğinin 4 km olduğu bilinmektedir. Bu rakamlar ışığında Dünya'nın yaklaşık 6.400 km olan yarıçapıyla kıyaslandığında Dünya'nın atmosferinin ve okyanusların gezegenin boyutuna kıyasla yaklaşık bin kat daha ince olduğunu göstermektedir (Schmittner, 2017, s.1). Dünya üzerinde insan yaşamına elverişli olan alanların sınırlı olması ve

nüfusun her geçen gün artması bu alanların korunmasını giderek önemli hale getirmiştir.

İklim değişikliğinin olası etkileri uzun zaman dilimi içerisinde gerçekleşmesine rağmen, iklim değişikliğinin sıcaklık, yağış ve bunlara bağlı olarak hava durumlarındaki neden olduğu sel, fırtına, dolu, tipi, kuraklık gibi ani hava olayları ile etkisini kısa sürede de göstermektedir (Başoğlu, 2008). Fosil yakıtlar arasında tüketimin en fazla olduğu kömür küresel ısınmanın ana sorumlusu olarak görünmektedir. Kömürü %36 ile petrol, %20 ile doğalgaz takip ederken, kömür, üretilen bir birim enerji başına doğalgazın 1,7 katı CO2'yi atmosfere salmaktadır (Wwf, 2019). İster küresel isterse bölgesel ölçekte olsun, iklim değişikliği aşırı hava ve iklim olaylarının sıklığında, şiddetinde, alansal dağılışında, uzunluğunda ve zamanlamasında değişiklikler oluşmasına neden olmaktadır (Türkeş, 2019, s.4)). İklim değişikliğine yol açan diğer bir etmen de uzun zaman periyodları içerisinde radyasyon, kıtalarda yaşanan konum değişiklikleri, volkanik püskürmeler esnasında yaşanan olaylar bu duruma örnek olarak gösterilebilir (Soylu, Özkaya, 2021, s. 1591). Gıda maddelerinin topraktan başlayarak sofraya uzanması sürecinde üretimi, depolanması ve nakliyesi için harcanan enerji miktarı da sera gazı salınımını artırarak iklim değişikliğine yol açan diğer bir faktördür. İklim değişikliğinde yaşanan hızlı değişim buzulların erimesine, deniz suyu seviyesinde yükselmeye ekosistem üzerinde ciddi etkilere yol açmaktadır. İklim değişikliğinin olası etkileri arasında; enerji tüketimindeki değişimler, sıtma gibi salgınlarda artış, tarım yapılabilir alanların azalması ve açlık, doğal çevrenin bozulması ve temiz su kaynaklarına erişim gibi yer almaktadır (EC -DGE, 200).

İklim değişikliği birçok alanı etkilediği için başta politikacılar olmak üzere, bilim adamları, sosyal bilimciler, mühendisler ve farklı sektörlerde çalışanların birlikte hareket ederek çözüm üretmelerini zorunlu kılmıştır. Ayrıca iklim değişikliği ve küresel ısınma tek bir ülkenin üstesinden geleceği bir sorun olmadığı için tüm ülkelerin birlikte hareket ederek karbon salınımını azaltma yolunda zorunlu tedbirleri alması gerekir. İklim değişikliği kavramının bilim dünyası içerisinde incelenip kavramlaştırılması 19. Yüzyılın başlarına kadar uzanmaktadır. İlk kez 1827 yılında Fransız matematikçi ve fizikçi Joseph Fourier dünyanın güneşe uzaklığını düşündüğünde atmosferin yeryüzü sıcaklığını belirlemede önemli olduğunu vurgulayarak atmosferin esasında sera benzeri birtakım görevler gördüğünü tartışmaya açmıştır (Ağıralan, 2022, s.23). 1859'da İrlanda asıllı bir fizikçi John Tyndall, atmosferdeki öncelikle su buharı ve karbondioksitin atmosferde çok küçük miktarda yer almasına rağmen bu iki bileşenin iklim üzerinde etki yaratıp ısınmaya neden olduğunu keşfetmiştir (Dessler, 2016, s.211). 1896 yılında Nobel ödülü kazanmış ünlü bir kimyacı Svante Arrhenius, atmosferde yer alan karbondioksit miktarının iklim modeli oluşturmasında belirleyici olduğunu, karbondioksitin dünyayı çepeçevre sararak ısınmasını sağladığını keşfetmiştir. Ayrıca Arrhenius'un hesaplamaları öncelikle buzul çağlarını açıklamaya odaklanmış olsa

da insanların kömür yakmasındaki artışa bağlı olarak atmosfere karbondioksit salınımını artırdığını keşfetmiştir (Dessler, 2016, s.212). Aynı dönemde İngiliz mühendis ve mucit Guy Stewart Callendar, küresel ısınmayı CO2 emisyonlarına bağlarken, çalışmaları o sırada büyük ölçüde fark edilmemiştir. Bugün "Takvim Etkisi", küresel iklim değişikliğinin, başta fosil yakıtların yanması olmak üzere, antropojenik kaynaklardan atmosferdeki yüksek karbondioksit seviyelerine bağlı olarak ortaya çıkan sera gazı etkisinin Callendar'ın teorisiyle ilişkilendirilmiştir (Fleming, 2010, s.65). İklim Değişikliğini Etkileri üzerine 6 Ekim 2018'de düzenlenen Hükümetler arası İklim Değişikliği Paneli (IPCC) yayınlanan rapora göre, insan faaliyetlerinin yaklaşık 1°C küresel ısınmaya neden olduğu tahmin edilmiştir. Mevcut ısınma hızında, küresel sıcaklık artışı 2030 ile 2052 arasında 1,5°C eşiğine ulaşacağı ön görülmektedir. Aynı raporda bu amaçla, küresel antropojenik karbondioksit (CO2) emisyonlarının 2030 yılına kadar 2010 seviyelerine göre yaklaşık yüzde 45 oranında azaltılması ve tüm CO2 emisyonlarının 2050 yılına kadar antropojenik CO2 uzaklaştırmalarıyla dengelenmesi gerekmektedir. Gerekli önlemler alınmazsa Dünya Bankası Grubu tarafından 2018 yılında hazırlanan Dip Dalgası – İç İklim Göçüne Hazırlık isimli raporda Sahra Altı Afrika, Güney Asya ve Latin Amerika olmak üzere, üç gelişmekte olan bölgede 2050 yılına kadar 143 milyon kişinin iklim değişikliği nedeniyle iç göçe zorlanabileceği vurgulanmaktadır (Rigaud ve diğerleri, 2018).

İklim değişikliği sorununa, grafik tasarımın birçok uygulama alanında yer verilmiştir. Bu uygulamalardan biri de araştırmanın alanını oluşturan dergi kapak tasarımlarıdır. Dergi kapak tasarımlarında yer verilen iklim sorunları anlatımlarını aktarmadan önce dergi kapak tasarımının ne olduğu, kapak tasarımını oluşturan unsurların neler olduğunu aktarmak araştırmanın açıklığa kavuşması adına önem taşımaktadır.

Dergi Kapak Tasarımı

Genel çerçevede: "Yazı, ses, ya da görüntü aracılığıyla, iletişim kurmayı sağlayan yazılı (gazete ve dergi) ve elektronik basın (radyo, televizyon, sinema, ve film) internet, hypermedia, bilgisayar, video, haberleşme uydusu, kitap, slayt vb. gibi kitle iletişim araçlarının tümüne medya denilmektedir (Bülbül, 2000: 25). Dergi kavramına terim olarak bakıldığında; düzenli aralıklarla yayınlanan (haftalık, aylık vb), farklı ilgi alanlarına hitap eden, belirli konulara yönelik makale, deneme, inceleme, araştırma, eleştiri yazıları içeren ve genellikle resimli olan basılı yayın olarak tanımlanmaktadır (McLoughlin, 2000, ss. 1-2). Eski dilde toplamak, derlemek anlamlarında kullanılan mecmua kelimesinin kullanımı, günümüzde yerini "dergi" kelimesine bırakmıştır. Dergi kelimesinin batılı dillerde karşılığı "magazine" dir. Arapça kökenli olan magazine kelimesi; "içinde eşyaların depolandığı yer, satış yapılan dükkan" anlamlarına gelmektedir (Kocabaşoğlu, 1984, s. 3).

Toplumu bilinçlendiren medya iletişim araçları olarak tanımlanan

dergilerde belirli bir konu detaylı olarak incelenip, içeriği bilimsel, teknik, somut verilere dayanarak alanında uzman yazarlar veya konu ile ilgili içerik üreticiler tarafından hazırlanır. Süreli yayınlar kategorisinde tanımlanan dergiler; haftalık, on beş günde bir, aylık ve daha uzun periyotlarda yayınlandıkları için, yayın süresince okurun okuyabileceği bilgileri hep güncel kalacak bir üslupla okura iletmek zorundadırlar. Belirli konuların ayrıntılı olarak incelendiği dergilerin en belirgin özelliği, hedef okuyucu kitlesinin olmasıdır. Hedef kitlelerine göre dergiler; bilim, sanat, kültür, edebiyat, magazin, gezi-seyahat, moda, coğrafya, turizm, spor, güncel haber, mizah vb. şekilde çeşitlenmektedir. Ayrıca dergiler, hedef kitlelerine göre kadınlara, erkeklere, çocuklara, gençlere yönelik de gruplandırılabilir.

Okuyucuların dergi ile ilk iletişiminde en önemli unsuru dergi kapak tasarımıdır. Kapak tasarımı, derginin içeriği hakkında bilgi verirken aynı zamanda görsel bir etki yaratarak okuyucuların dikkatini çekmeyi sağlamaktadır. Dergi okuyucusunun ilgisini çekmek, satışları artırmak, derginin marka değerini yükseltmek adına dergi kapak tasarımı son derece önemli görülmektedir (Kavuran & Özpolat, 2016, s. 271). Her derginin kendi kimliğini meydana getiren görsel bir dili vardır. Dergi kapağında yer alan tüm yazılı ve görsel biçimler, derginin kimliğini yansıtır bir biçimde kullanılmalıdır. Bu noktada kapak tasarımında yer verilen görsel unsurların aktarılmak istenen mesaja ve oluşturulan görsel kimliğe uygun olarak çözümlenmesi gerekmektedir (Karaduman, 2007, s. 68). Günümüzde internet erişiminin her noktaya ulaşması, sosyal medya uygulamalarının yaygınlaşması görsel, işitsel ve metinsel içeriklerin dünyanın farklı bölgelerine hızlı bir şekilde yayılımı hızlandırmış, kişilerin öğrenme biçimlerini değiştirmiştir. Görsel ve işitsel öğelerin hızlı bir şekilde yayılımı kullanıcıların farkındalık yaratarak bilinçlenmesinde kamu spotları, reklam afişleri, Tv reklamları, sosyal medya da farklı hedef kitlelere yönelik hazırlanan reklam kampanyaları önemli bir işlevi yürütmektedir.

Dergi Kapak Tasarımını Oluşturan Unsurlar

Dergi kapak tasarımının yapısını oluşturan unsurlar; format ve grid sistemi olarak tanımlanırken, isim/logo, renk, tipografi, illüstrasyon ve fotoğraf ise kapak tasarımındaki görsel unsurlar olarak açıklanmaktadır (White, 1982, s. 3). Dergi kapak tasarımında aktarılmak istenen bilginin hedef kitleye doğru bir şekilde ulaşabilmesi için bahsedilen bu unsurların birbiri ile uyumlu olması gerekmektedir. Derginin her sayısında kapak tasarımının ortak bir tasarım dilinde çözümlenmesi, derginin tanınırlığı adına önem taşımaktadır (Karaduman, 2007, s. 67). Bu noktada kapak tasarımında yer verilen tüm yazılı ve görsel unsurlar dergi kimliğini yansıtacak şekilde ve dergi için oluşturulan görsel kimliğe sadık kalınarak çözümlenmelidir (Tuncay, 1998, s. 36).

Dergi yapısını oluşturan format bir diğer adı ile boyut; dergi tasarımını oluşturmak için kullanılan unsurların yer aldığı yüzeydir. Baskı üretiminde

format terimi; tasarımın baskı yüzeyine basılma, katlanma ve birleştirme şekline göre yerleştirilmesi olarak açıklanmaktadır (Thompson, 2018, s. 17). Format unsuru, derginin kendine özgü biçimsel bir özellik kazanması, böylece tanınması ve hatırlanması sağlamaktadır. Bu bağlamda bir derginin her sayısında tipografik sürekliliğe, görsel unsurların kullanımında tutarlılığa dikkat edildiği gibi, derginin formatının da her sayıda aynı ölçülerde olmasına dikkat edilmelidir.

Dergi kapak tasarımının görsel yapısının oluşturmasında, tasarımda kullanılan görsel unsurların belli bir organizasyon içerisinde düzenlenmesinde grid sisteminden yararlanılmaktadır. Grid sistemi; dergi kapak tasarımında görmediğimiz ancak varlığını algıladığımız yatay ve dikey çizgiler aracılığıyla tasarımda yer alan birbirinden bağımsız öğeleri okumada yönlendirici birer araç niteliğindedir (Uçar, 2004, s. 147). Bu noktada grid sistemi tasarımın iskelet yapısını oluşturmakta, hedef kitleye derginin içeriği ile ilgili bilgi aktarılmasında önemli rol oynamaktadır. Dergide yer verilen görsel unsurlardan biri isim/logodur. Dergiler de tıpkı ürünler gibi bütün dünya pazarına sunulmaktadır. Bu noktada ilgili pazarda tanınabilmek, dikkat çekebilmek, hatırlanabilmek amacıyla görsel bir kimliğe sahip olmak zorundadır. Alternatifler arttıkça süreli yayınlar arasında ayakta kalabilmek, hitap ettiği kitlenin kendisini seçmesini sağlamak için derginin görsel bir kimliğe sahip olması gerekmektedir. Bu bağlamda dergi tasarımında güçlü bir kurumsal oluşturmak adına dergi isim/logo önem taşımaktadır. Güçlü bir kurumsal logo oluşturmak için kurumla ilgili bütün verilerin sağlıklı bir şekilde değerlendirilmesi ve bu verilerin grafik tasarım elemanlarıyla beraber doğru bir noktada buluşturulması gerekmektedir.

Okuyucuya aktarılacak bilginin havasını ve atmosferini güçlendirmek, istenilen duyguyu yaratmak adına dergi kapak tasarımında kullanılan görsel unsurlardan diğeri de renktir. Renk unsuru kapak tasarımında, ayırt etme, bağlantı kurma, vurgulama ve gizleme işlevi görmekte, bu yönleri ile tasarım sürecinin ayrılmaz bir parçası haline gelmektedir. Sözel ifadelerin sembolik işaretlerle aktarılması amacıyla kullanılan yazı bir diğer adı ile tipografi dergi kapak tasarımında kullanılan görsel unsurlardan diğeridir. Derginin içeriğine ve tasarım diline uygun olarak bulunduğu konum, puntosu, ağırlığı, rengi, stili ve diğer tasarım unsurlarıyla olan ilişkisi düzenlenir (Ambrose & Harris, 2008).

Dergi kapak tasarımında yer verilen en etkin görsel unsurlardan bir diğeri imgedir. Kapak tasarımında imge; fotoğraf ya da illüstrasyon olarak kullanılmaktadır. Özellikle dergi kapaklarında sıkça kullanılan fotoğraf, dergi için birçok açıdan önem taşımaktadır. Dergi kapaklarında yer verilen fotoğraf ile görsel bir etkileşim yaratılabilir. Bu durum potansiyel okuyucuların dikkatini çekmek ve dergiyi satın almaya yönlendirmek için bir fırsat oluşturabilir. Başarılı bir fotoğraf, kapak tasarımının özünü yansıtan ve hedef kitlenin ilgisini çeken bir mesaj iletebilir.

Dergi kapak tasarımları, derginin kimliğini ve markasını yansıtmak için önemli bir araçtır. Kapak tasarımında yer verilen fotoğraf, derginin genel kimliğini, temasını ve tonunu vurgulanmaktadır (White, 1982, s. 4). Örneğin moda dergisi kapaklarında kullanılan moda fotoğrafları, derginin stilini ve moda odaklı içeriğini yansıtabilir. Fotoğraf, derginin markalaşma stratejisiyle uyumlu olarak seçildiğinde derginin algılanan değerini artırabilir. Fotoğraflar, okuyuculara duygusal bir bağ kurma fırsatı sunar. Bir fotoğraf, dergi kapak tasarımında belirli bir duyguyu veya deneyimi ifade edebilir ve okuyucuların o duyguyu hissetmelerini sağlayabilir. Örneğin, sevimli bir hayvan fotoğrafı, bir hayvan dergisi kapak tasarımında okuyucularda sevecenlik veya hayranlık duygusu uyandırabilir (White, 1982, s. 5).

Ekolinguistik

Ekolojik dilbilim veya Ekolinguistik, 1990'larda sosyodilbilimi yalnızca dilin gömülü olduğu sosyal bağlamı değil, aynı zamanda diğer türler ve fiziksel çevre dahil olmak üzere daha geniş ekolojik bağlamı da hesaba katacak şekilde yeni bir dil araştırma paradigması olarak ortaya çıkmıştır. Ekodilbilim, dilin içinde işlediği fiziksel ve sosyal-ekolojik bağlamı ve dolayısıyla dil ve söylemin çevreyi ve ekolojiyi nasıl etkilediğini hesaba katan nispeten yeni bir dil bilimi alt alanıdır. Ekodilbilim Derneği'nin amacı hem teorik hem de uygulamalı olmak üzere iki yönlüdür: Birincisi, insanları yalnızca toplumun bir parçası olarak değil, aynı zamanda yaşamın bağlı olduğu daha büyük ekosistemlerin bir parçası olarak gören dil teorileri geliştirmektir. İkinci amaç ise daha pragmatiktir. İklim değişikliği ve biyoçeşitlilik kaybından çevresel adalete kadar temel ekolojik sorunları ele almak için dilbilimin nasıl kullanılabileceğini göstermektir.

Metinsel Anlam

Analizin bu bölümünde, dergi kapak tasarımlarında sosyal aktörler ve sosyal eylemde tanımlanan rollere göre metinsel analiz yapılmıştır. Araştırma kapsamında ilkim sorunları başlığı altında ilk kapağa 1977 yılında rastlanmıştır. Nükleer Kabus başlıklı bu çalışmada barışçıl olarak kullanılan nükleer enerjinin beklenmedik bir anda bir kabusa dönüşebileceği anlatılmaya çalışılmıştır. Kapakta iki adet santral bacası, güneş doğumuna yakın bir saatte belirsiz bir şekilde sunulmuştur. Burada yeni doğacak olan günün "kabus" olarak başlayabileceğine atıfta bulunulmuştur. İkinci Dünya Savaşı'nın sonlandıran gelişme olarak kabul edilen Hiroşima ve Nagasaki'ye Amerika Birleşik Devletleri'nin atom bombası saldırısı büyük bir enerjinin de keşfedilmesini sağlamıştır. Uranyum-235 ve Plütonyum-239 tipi bu bombalar yüksek miktarda enerjinin düşük bir maliyetle kullanılabileceğini göstermiştir. Kısa bir

süre sonra dönemin bir diğer süper gücü Sovyetler'in bu teknolojiyi ilk olarak bomba yapımında kullanmış, 26 Haziran 1954'te Obninsk santrali ile dünyada ilk kamu elektrik şebekesine elektrik veren nükleer santrali kurmuştur. Bu gelişmenin ardından 27 Ağustos 1956'da ilk ticari maksatlı santral İngiltere'de Calder Hall 1'de faaliyete başlamıştır. Hızla yayılan nükleer santrallerin tehlikesine vurgu yapmak için 1977'de Time dergisi kapağında "Nükleer Kabus" başlığıyla çıkmıştır. (bkz. Resim 1) Kapak görselinde iki adet santral bacası yer alırken, görsel "nightmare" ifadesini destekleyici bir şekilde gece yarısı bir saatte silüet şeklinde temsil edilmiştir. Böylece beklenmedik bir zamanda ortaya çıkacak bir sızıntı ya da patlamanın bir kabusa dönüşeceğine vurgu yapılmıştır. Aynı yıl yayınlanan bir diğer kapak tasarımında ise küresel ısınma sonucu ortaya çıkan iklim değişikliklerine atıfta bulunulmuştur. (bkz. Resim 2) Büyük donma başlıklı bu çalışmada soğuk havanın etkileri bir aktör üzerinden anlatılmıştır. Kapakta kar maskeli orta yaşlarda bir erkeğin maskesinin bile donabileceği gösterilerek, küresel iklim değişikliğine karşı önlem alınmaması durumunda insanlığı koruyabilecek bir şeyin olmayacağı ifade edilmiştir.



Resim 1: Nükleer Kabus (Time, 1977)



Resim 2: Büyük Dondurma (Time, 1977)

26 Nisan 1986 tarihinde dönemin Sovyetler Birliği'ne bağlı Ukrayna'daki Çernobil Reaktörü'nde aşırı ısınmadan kaynaklanan büyük bir patlama meydana gelmiştir. Bu kaza Sovyet yöneticileri tarafından bir süre gizlense de etkileri çevre ülkelerce anlaşılınca zararsız bir patlama şeklinde açıklama yapılmıştır. Bu olay nükleer enerjinin sivil amaçlı kullanımı esnasında kayıt edilmiş en fazla miktarda radyoaktif madde salındığı ilk nükleer kaza olarak kayda geçmiştir. Kazadan sonraki 10 gün boyunca başta Avrupa olmak üzere havaya büyük miktarda radyoaktif madde salınmıştır. Çernobil şehri kazadan kısa bir süre sonra boşaltılmış, burada yaşayan kişiler çevre şehirlere

taşınmıştır. Buna rağmen radyosyona maruz kalan binlerce kişi ya kısa süre sonra hayatını kaybetmiş ya da uzun yıllar boyunca kanserle mücadele etmiştir. Sovyet sınırı dışında rüzgar ile taşınan radyoaktif maddeler Ukrayna, Beyaz Rusya, Rusya ile İskandinavya ve Avrupa'nın bir bölümüne taşınmıştır. Bu olayı konu alan 1986 tarihli Time dergisi kapağında siyah zemin üzerinde nükleer santral görseli kullanılmıştır. (bkz. Resim 3) Siyah renk felaketi ve kazanın gerçekleştiği geceyi temsil ederken, "Meltdown" erime yazısı tüm alanı kaplayacak şekilde kullanılmıştır. Reaktörün aşırı ısınmasını; sarı ve kırmızıdan oluşan çeşitli renklerde ısı haritasına benzer bir şekilde uygulanmıştır. Konunun ele alındığı kapakta çekirdek erimesine vurgu yapılarak "Meltdown" yazısı ile Çernobil reaktörünün sıcaktan eridiği sıcak renklerle vurgulanmıştır. Arka planda yer alan siyah renk ise nükleer felaketler sonucu yaşamın sonunun gelebileceğini işaret etmiştir. Time dergisinin 1986 yılında çıkmış kapağında ilk kez kara yaşamının deniz yaşamı üzerindeki tehdidi ele alınmıştır. (bkz. Resim 4) "Kirli Denizlerimiz" başlıklı kapakta eşit oranda deniz familyası sağ tarafta kara yaşamı ise sol tarafta temsil edilmiştir. Deniz yaşamı canlı ve tüm katmanlarıyla birlikte sunulurken, kara yaşamı yeşil alanların olmadığı kurak bir alanda çizilmiştir. İnsanoğlunun varlığını anlatan bu bölümde deniz yaşamına uzanan tehdit tırnakları uzun bir yaratığın elleriyle metafor edilmiştir.



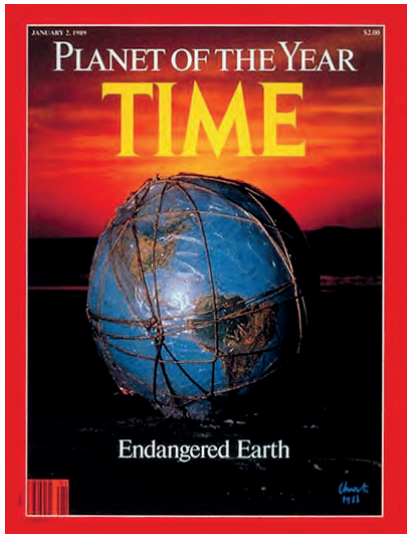
Resim 3: Erime (Time, 1986)



Resim 4: Kirli Denizlerimiz (Time, 1988)

Time dergisinin 1989'da yayınlanmış sayısının kapağında iplerle sıkıca bağlanmış bir dünya "Yılın gezegeni" başlığıyla sunulmuştur. (bkz. Resim 5) Yer kürenin altında ise "nesli tükenmekte olan dünya" yazısı yer almıştır. Görsel dikkatlice incelendiğinde ipler sorunlar sarmalını temsil etmektedir. Bu ipler dünyanın kendi döngününe karşı bir direnci

ifade ederken, sorunların artması sonucu artık dünyayın işlevini yerine getiremeyeceği ve yok olacağına atıfta bulunulmuştur. 2000'li yıllara gelindiğinde "Küresel Isınma" başlıklı görsel ve manşet Time yazısının önünde sunulmuştur. (bkz. Resim 6) Teflon bir tava üzerindeki yer alan yumurtanın sarı kısmı yer küreyle montajlanarak küresel ısınmaya gönderme yapılmıştır. Kapak zemininde kullanılan kırmızı ve sarı geçişle ısınma durumu pekiştirilmeye çalışılmıştır. Başlığın hemen alt kısmında yer alan 'Tırmanma sıcaklıklar', 'Eriyen buzullar', Yükselen denizler' ve 'Dünyanın her yerinde ısıyı hissediyoruz' şeklindeki sorunların temelinde Küresel Isınma olduğu tespit edilerek sorunun çözümünde siyasi aktörlerin duyarsız kalması "Washington neden yok?" şeklinde belirtilmiştir. Özellikle küresel ısınma konusunda duyarlılığın arttığı 2000'li yıllarda, çevre aktivistleri tarafından ülke yöneticilerine yoğun bir baskı yapılarak önlemler almaları konusunda çalışmalar yürütülmüştür.



Resim 5: Yılın Gezegeni (Time, 1989)



Resim 6: Küresel Isınma (Time, 2001)

2001 yılına ait diğer bir kapakta ise bir önceki sayıdaki sorunun çözümü için bir reçete sunulmuştur. (bkz. Resim 7) Sol bölümde "Dünya nasıl kurtarılır" başlıklı yazının yer aldığı kapakta Güney Amerika'da özellikle Meksika'da görünen sarı Zinnia Kirli Hanım Çiçeği kullanılmış, tomurcuk kısmında ise yine bir önceki kapakta olduğu gibi yer küre kullanılmıştır. Bu kapakta farklı olarak küre yeni doğan dünyayı temsilen oldukça canlı temsil edilmiştir. Kapağın sağ alt bölümünde "Sıcak ve vahşi hava gelecek şeylerin bir işaretidir. Ancak taze fikirler ve yeni teknolojiler bizi serinletebilir ve bu yüzyılı yeşil bir yüzyıla dönüştürebilir" şeklinde bir çözüm sunulmuştur. Doğaya geri dönüş tüm insanlığın sağlığı için önemli bir potansiyel olduğuna vurgu yapılmıştır. Hayatın kaybolduğu bir şehirdeki

yaşamın aksine, doğa hayatın geri döndüğü bir yer olarak gösterilmiştir. Doğa ile bu bağlantının kopması sonucu insanların onu korumaya olan ilgisinin de kaybedilebileceği ifade edilmiştir. Bir diğer kapakta ise küresel ısınma sonucu ilkimlerde meryada gelen değişimler kagırgalar üzerinden anlatılmıştır. (bkz. Resim 8) 2005 yılına ait bu kapakta kasırgaların tarihsel sürece göre daha sık ve şiddetli olduğu sorgulanmaktadır. Aşırı yağış, aşırı ısı ve kuraklık gibi hava olaylarındaki değişimlerle kasırgalar arasındaki bağlantı okuyuculara sorulmuştur. Amerika Birleşik Devletleri'ndeki kasırga kayıtları 1950'lere kadar uzanmaktadır ve yıldan yıla önemli ölçüde değişimler olduğu için uzun vadeli eğilimleri belirlemek zorlaşmıştır. Buna ek olarak, kasırgaların varlığının ölçülmesi, nicel verilerden ziyade görgü tanığı hesaplarına ve sonrası hasar değerlendirmelerine dayanmaktadır. İklimdeki değişikliklerin neden olduğu gelecekteki kasırga sıklığını ve yoğunluğunun belirlenmesinde ek bir zorluk, kasırgaların iklim modelleri tarafından iyi simüle edilemeyecek kadar coğrafi olarak çok küçük olmasıdır. Bu yüzden kapakta bu tehlikenin en fazla hissedildiği kıyı şeritlerine yapılan yatırımlara dikkat çekilmiştir.



Resim 7: Dünya nasıl kurtarılır (Time, 2001)



Resim 8: Kasırgalar daha mı kötü? (Time, 2005)

İletişim uzmanları, olumsuz duygusal durumlar yaratan iklim değişikliği mesajlarından kaçınılmasını büyük ölçüde tavsiye ederken, insanların duygularını nasıl kullandıklarına dair yeterli bilgi olmadığını ortaya koymaktadır. İklim değişikliği gelecekte ortaya çıkaracağı yıkıcı etkiler nedeniyle duygusal bir konu olarak ele alınması gerekmektedir. "Endişeli ol. Çok endişeli ol." başlıklı 2006 yılına ait bu kapakta küresel ısınmayla özdeşleşmiş kutupların erimesi ve çaresiz kutup ayısına dikkat çekilmiştir. (bkz. Resim 9) Kutup ayıları yaşadıkları bölgelerden dolayı küresel iklim

değişikliğinden ciddi şekilde etkilenmiştir. Ne yazık ki, iklim değişiklikleri olduğu gibi devam ederse, tüm kutup ayılarının 100 yıldan az bir sürede yok olacağı tahmin edilmektedir. Araştırmacılar, küresel ısınmanın mevcut seyrinde devam etmesi durumunda kutuplarda yaşayan canlı popülasyonunda ciddi azalmanın olabileceğine dikkat çekmektedir. Kutup ayıları sadece kalın buz katmanlarında dolaştıkları Arktik bölgesinde yaşadıkları için bu bölgelerdeki ısınma, doğal yaşam alanları buradaki canlıların neslinin yok olmasına neden olacaktır. Bu yüzden kapakta parçalanmış buz zemindeki kutup ayısı belirgin geleceği yok olacağı için geri kalan bölümler koyu flu olarak tasarlanmıştır. İklim değişikliği zaten gezegene endişe verici bir hızla zarar vermiyor. 'İşte sizi, çocuklarınızı ve onların çocuklarını nasıl etkilediği.', 'Devrilme noktasında dünya', 'Sağlığınızı nasıl tehdit ediyor', 'Çin ve Hindistan dünyayı kurtarmaya veya yok etmeye nasıl yardımcı olabilir?', 'İklim haçlıları' şeklinde alt başlıklarla tehdit pekiştirilmiştir. Bir yıl sonra yayınlanan benzer bir kapakta ise kutup ayıları dışında küresel ısınma sonucu yaşamları tehdit edilen canlılar anlatılmıştır. (bkz. Resim 10) Doğal Hayatı Koruma Vakfı (WWF), küresel ısınmanın 1,5 santigrat derece ile sınırlandırılamaması halinde Antarktika kıtasında yaşayan İmparator penguen kolonilerinin yüzde 50'sinin yok olabileceği uyarısında bulunmaktadır. Bu uyarıya benzer bir yaklaşım Time dergisinde yer alan 2007 yılına ait bir kapakta görünmektedir. Küresel Isınma Hayatta Kalma Rehberi: Fark yaratmak için yapabileceğiniz 51 Şey başlıklı bu çalışmada küresel ısınma sonucu hayatta kalma mücadelesi veren bir penguen çaresiz bir şekilde yönünü aramaktadır. Kutup bölgesinin toplam sıcaklığı her yıl artması, birçok uzman tarafından başta kutup ayıları ve penguenler olmak üzere sadece bu iklim koşullarında yaşayan birçok canlıyı etkilemektedir. Aslında, kutup sularındaki sıcaklıklar genellikle sıfırın çok altında olmasına rağmen, aşırı ısınmadan yükselen su seviyesi ve ısısı canlıların hayatta kalmasını zorlaştırmaktadır. Bu kapakla doğal ortamlarını korumak için şimdi eylemin yapılması gerektiği 51 başlık altında ifade edilmiştir.



Resim 9: Endişeli ol çok endişeli ol (Time, 2006)



Resim 10: Küresel Isınma Hayatta Kalma Rehberi (Time, 2007).

2008 yılına ait diğer kapakta ise "Küresel ısınmaya karşı savaş nasıl kazanılır?" sorusuna cevap aranmıştır. (bkz. Resim 11) Yeşil çerçeve ile sunulan bu kapağın "Time" yazısı da yeşil renkte kullanılarak bu savaşın kazanılması için ipucu vermiştir. Beyaz zemin üstünde siyah beyaz renkte ikonik bir fotoğraf kullanılmıştır. Associated Press'in fotoğrafçısı Joe Rosenthal tarafından çekilen II. Dünya Savaşı sırasında Japonya'ya bağlı Iwo Jima adasına ABD bayrağı diken 6 asker orijinal fotoğraftan farklı olarak bayrak yerine bir ağaç dikerek küresel ısınmaya karşı verilen savaşın doğaya geri dönülerek kazanılacağını belirtmiştir. Burada ağaç dikmek hem gerçek hem de yan anlam olarak kullanılmıştır. Ağaç dikmek gerçek anlamda doğaya dönüşün ve iklim değişikline karşı yapılacak önemli adımlardan birini oluşturmaktadır. Yan anlamda ise askerlerin ağaç dikmesi küresel bir savaş karşısında ilk adımın yapılması, savunma harcamalarının azalması, savaşların durması gibi pek çok anlam vurgulanmaktadır.

20 Nisan 2010'da Meksika Körfezi'nde meydana gelen patlama sonucu geniş bir kıyı şeridinde petrol sızıntısı yaşanmıştır. Deepwater Horizon petrol sızıntısı olarak tarihe geçen bu kaza yaklaşık 66 km'lik bir alanın kirlenmesine neden olmuştur. Bu olayın ele alındığı kapakta deniz yüzeyinin üzerini kaplayan pettol ve yağ kalıntıları arasında kalan bir gemi kuş bakışı olarak çekilerek fosil yakıtlar yerine temiz enerji ihtiyacı vurgulanmıştır. (bkz. Resim 12)



Resim 11: Küresel ısınmaya karşı savaş nasıl kazanılır? (Time, 2008)



Resim 12: Büyük Döküntü (Time, 2010)

Dünya nasıl hayatta kaldı başlıklı Time dergisi kapağında önceki sayılarda ele alınan önlemlerin sonuçları 2050 yılına uzanan bir perspektifle anlatılmıştır. (bkz. Resim 13) Tokyo kıyısında kuş bakışı çekilen bu görselde bir grup insan ıslak kumlarla dünya haritası yaratmaya çalışmaktadır. Toplumu ve küresel ekonomiyi iklim değişikliğiyle mücadele uygun bir şekilde dramatik olarak değiştirmeyi nasıl başarmış olduğu 2050'den günümüze geri dönerek anlatılmıştır. Time dergisinde 2000'li yıllardan itibaren sıklıkla işlenen küresel ısınma konusunda yeterli önemlerin alınmaması sonucu dünyayı bekleyen çölleşme tehlikesine vurgu yapılmıştır. Bu afişte kuş bakışı olarak çölleşmiş bir dünya üzerinde çaresiz insanların durumu ele alınmıştır. İklim değişikliğine neden olan artan sıcaklıklar, dünyanın çöllerinde belirgin şekilde hissedilmektedir. Bu afişin gerçek anlamında çöllerin ısınması yan anlamda ise toprak alanların çölleşmesi anlatılmaktadır. Bilim insanları, bu yüzyılın ikinci yarısında Orta Doğu ve Kuzey Afrika›da 56°C›nin üzerindeki "süper ve aşırı aşırı" ısı olaylarının sıklaşacağını tahmin etmektedir. Çölleşmeye katkıda bulunan insan faaliyetleri, tarım arazilerinin genişletilmesi ve yoğun bir şekilde kullanılması, yetersiz sulama uygulamaları, ormansızlaşma ve toprak alalarının yok olmasını sağlamaktadır. Bu sürdürülemez arazi kullanımları, toprak kimyasını ve hidrolojisini değiştirerek arazi üzerinde muazzam bir baskı oluşturmaktadır. 2013 yılında yayınlanan kapakta ekosistemin bozulması sonucu bazı canlı türlerinin artması sonucu avlanma kurallarının tekrar ele alınması işlenmiştir. (bkz. Resim 14) Lyme hastalığı salgını ve geyiklerle ilgili artan araba kazalarıyla karşı karşıya

kalan Durham, NC belediye meclisi, Kasım ayında şehir sınırları içinde avlanmaya izin veren bir tasarıyı oylamıştır. Ülke içinde birçok bölgede yaban hayatını tehdit eden şehirleşmenin önüne geçebilmek için geyik, tilki, yaban domuzu gibi hayvanların avlanması teşvik edilmiştir. Bu gelişmelerin ardından Time dergisi sorunun çözüm noktasının avlanmak yerine yaşam pramidi üzerinde insanların etkisinin azaltılmasına odaklanmıştır.



Resim 13: 2050: Dünya nasıl hayatta kaldı (Time, 2010)



Resim 14: 2050: Amerika'nın haşere sorunu

İklim değişikliği ve çevre konusuna farklı bir bakış açısıyla sunulan 2014 yılına ait kapakta, canlı çeşitliliğine yapılan müdahale ele alınmaktadır. (bkz. Resim 15) Tasarımı Justin Metz'e ait kapakta beyaz zemin üzerine çeşitli böcek türleri ve hareket izlerini de temsilen boşluklar kullanılmıştır. Boşlukların altında ise gezegenin değiştiğini anlatan yeni yazıların çıktığı görülmektedir. Bu sayıda ABD'deki doğal yollarla olmayan ve herhangi bir yerden getirilen canlı ve yabancı bitki türüne dikkat çekilmiştir. Bazı tahminlere göre, istilacı türler, nesli tükenmekte olan hayvanlar için habitat kaybından sonra ikinci en büyük tehdit olarak kabul edilmektedir. İstilacı türlerin çoğu ya kasıtlı olarak ya da egzotik evcil hayvanlar ya da bitkiler üzerinden ülkeye getirilmektedir.

Bu korkular göz önüne alındığında istilacı türler biyolojik bir savaşta düşman savaşçılar olarak nitelendirilmiştir. Yine de istilacılara karşı savaşın kazanılıp kazanılamayacağını ve hatta savaşılması gerekip gerekmediği sorgulanmaktadır. İklim değişikliğinin anlatıldığı diğer bir kapak tasarımında ise uygu görüntülerine yer verilerek fırtınaların giderek güçlendiğinin altı çizilmektedir. (bkz. Resim 16)

2017 yılına hava dalgalarıyla bu kapakta rüzgarların şiddetini ve büyüklüğünü göstermek için ısı haritası üzerinde de Amerikan eyaletlerinin sınırların yer aldığı bir harita kullanılmıştır.



Resim 15: Gezegen İstilacıları (Time, 2014)



Resim 16: Fırtına güçlenmeye devam ediyor (Time, 2017)

2020 yılına ait illüstrasyon tarzındaki bu kapakta geleneksel Time dergisi formatından biraz farklı olarak beyaz renkte Time yazısının üstünde "Son bir şans" altında ise "Gezegen için belirleyici yıl" başlığı kullanılmıştır. (bkz. Resim 17) Geçen iki yüzyıl boyunca Küresel İklim Değişikliği sonucu oluşan değişimler katmanlar halinde anlatılmıştır. Karbon emisyonu, küresel ısınma, buzul erime oranı ve deniz seviye yükselişi tasarımın sol tarafından sağ tarafına doğru yıllar içerisinde artan bir grafik gibi temsil edilmiştir.

Dünya'nın en sıcak on yılı listesinde 2013 ve 2021 yılları arasındaki dokuz yıl yer almaktadır. Küresel iklim değişiklikleri nedeniyle sıcaklıkların artması, nemin azalmasıyla orman yangınları için uygun ortam oluşturmaktadır. Bu da hem bitki örtüsünün tutuşmasını hem de yangınların yayılmasını kolaylaştırmaktadır. 2021 yılına ait bu kapakta dünyanın farklı bölgelerin eş zamanlı olarak başlayan ve uzun bir süre söndürülemeyen orman yangınları işlenmiştir. (bkz. Resim 18) Tamamen ormanlardan oluşan bir dünya haritası beş farklı eli tutan meşaleler tarafından tutuşturulduğu görülmektedir. «Salgın bizi daha iyi, daha yeşil bir dünyaya nasıl götürebilir?» başlığıyla salgın döneminde dünyanın birçok alanda yaptığı dönüşüme atıfla iklim değişikliği alanında yapılması gereken önlemlerin zorunluluğuna vurgu yapılmıştır.



Resim 17: Son bir şans (Time, 2020)



Resim 18: İklim her şeydir (Time, 2021)

Okyanuslar sorununun işlendiği 26 Nisan 2021 sayısının kapağı için Malezyalı sanatçı Red Hong Yi, kısmen heykel, kısmen performans sanatı olan bir görsel yaratmak için iki hafta harcamış ve çöplerden oluşan 7,5'e 10 fitlik okyanus dalgasına benzer bir yapı inşa etmiştir. (bkz. Resim 19) Isınan atmosfere karşı mücadelede fark yaratma potansiyeline sahip okyanus ve denizlerin karşı karşıya olduğu tehlikeyi anlatan bu kapakta ışık, hava ve denizin birleşimini yeniden yorumlanmış tek bir aktör olarak ele alınmıştır. Görsel olarak oldukça güçlü bu eserde insanların okyanuslara karşı yapmış olduğu tahribat anlatılmıştır. Siyah dalgaların üzerine ise "Okyanusların sorunu", "Suyun kullanılmayan gücü", "Mangrovları kurtar", "Daha Yeşil Gemiler" şeklinde kirliliğe neden olan sorun ve çözümler sunulmuştur. Araştırma kapsamında ele alınan son kapakta ise liderlerin iklim krizini müzakere edecekleri BM bünyesindeki COP27 iklim konferansı öncesinde, çağdaş sanatçı Olafur Eliasson'a bir tasarım ele alınmıştır. (bkz. Resim 20) "Yaptığımız Gezegen" başlıklı bu çalışma Time dergisinin alışılmış tasarımlarından farklı olarak optik bir illüzyon içermektedir. Eliasson, optik yanılsamayı kullanarak "görüntünün tuhaflığını artırmak" için dünyanın çoğu okuyucunun aşina olacağı görünümden farklı bir yüzünü göstermek için dünya görüntüsüyle uygulamıştır. Yeşil kalbe 12 saniye bakarak, ardından sayfayı çeviren ve bakmaya devam eden izleyicilerin gözlerinde aşırı ısınmış gezegeni sağlıklı bir dünyanın renkleri olan yeşiller ve maviler içinde "yeniden hayal edilmesi" sağlanmıştır. Bir şeye her bakıldığında, temel olarak gözlerle algılanan görselden sonra beyin bir ardıl görüntüyü yaratmaktadır. Bir şeye uzun süre bakıp sonra boş bir yüzeye bakıldığında

ve sonrasında görünen renkler genel olarak turuncu için mavi, yeşil için kırmızı vb. olarak oluşmaktadır. Sanatçı bu kapakta sadece renkleri yakalamayla kalmamış aynı zamanda dünyanın merkezindeki bir kalp ile "Bu görüntü aslında sayfada değil, sizin içinizde" yer alıyor mesajı vererek dünyanın geleceğini "Sen yaratabilirsin" önermesine bağlamıştır.



Resim 19: Okyanuslar sorunu (Time, 2022)



Resim 20: Yaptığımız Gezegen (Time, 2022)

SONUÇ

Araştırmada 1977 - 2022 yıllarında yayınlanan Time Dergisi'nde iklim değişikliği konusunun nasıl işlendiği ve çevre sorunlarının derginin tasarım öğelerinde ne ölçüde yer aldığı incelenmiştir. Dergi kapak tasarımlarının çoklu model bir metin olarak anlaşılması için yazılı metin ile görseller arasındaki ilişkilere dikkat edilmiştir. Her kapak tasarımının görsel kompozisyonu, bilgi değerine, dikkat çekiciliğe ve çerçevelemeye dikkat edilerek analiz edilmiştir. İncelenen dergi kapak tasarımlarında kullanılan görseller ile aktarılmak istenen konulara atıfta bulunulduğu saptanmıştır. Aktarılmak istenen konuya göre kullanılan görselin yanı sıra, dergi kapak yapısını oluşturan format ve grid unsurlarına, renk ve tipografik düzene dikkat edildiği gözlemlenmiştir.

Ele alınan kapak tasarımlarındaki görsel tercihlerin, hepsinde metinden daha geniş söylemlere gönderme yaptığı gözlemlenmiştir. İklim değişikliğine yönelik üretilen dergi kapak tasarımlarındaki görsel anlatımlarda fotoğraf ya da illüstratif bir anlatımlara yer verilmiştir. Kullanılan imgeler ile aktarılan konun alt metnine gönderme yapıldığı gözlemlenmiştir. Örneğin 1977 yılında üretilen Nükleer Kabus isimli kapak

tasarımında iki adet santral bacası; gece yarısı bir saatte silüet şeklinde temsil edilmiştir. Bu anlatımla beklenmedik bir zamanda ortaya çıkacak bir sızıntı ya da patlamanın bir kabusa dönüşeceğine vurgu yapılmıştır. Ayrıca görsel çözümlemelerde metaforik anlatımlara da yer verilmiştir. 1986 yılında çıkan kara yaşamının deniz yaşamı üzerindeki tehdidinin ele alındığı kapak tasarımında; insanoğlunun deniz kirliliğine sebep olması bir yaratığın elleriyle metafor edilmiştir.

Araştırma kapsamında incelenen bazı dergi kapak tasarımlarında aktarılmak istenen konuyu dikkat çekici hale getirmek adına fotoğraf manipülasyonlarının yapıldığı gözlemlenmiştir. 2001 yılında üretilen kapak tasarımında, teflon bir tava üzerindeki yer alan yumurtanın sarı kısmı yer küreyle montajlanarak küresel ısınmaya gönderme yapılmıştır. Bu uygulamalarda yer verilen renk ögesi anlatımı destekler nitelikte kullanılmıştır. Bahsi geçen kapak zemininde sarı ve kırmızı renkleri kullanılmış, renk geçişiyle ısınma durumu pekiştirilmeye çalışılmıştır. Ayrıca renk ögesi ile aktarılmak istenen konunun içeriğine de gönderme yapılmıştır. 2008 yılına ait kapak tasarımında "Küresel ısınmaya karşı savaş nasıl kazanılır?" sorusuna cevap aranmıştır, yeşil çerçeve ile sunulan kapağın "Time" yazısı da yeşil renkte kullanılarak savaşın kazanılması için ipucu vermiştir. İncelenen bazı kapak tasarımlarında rengin gücünden farklı yönlerde de yararlanıldığı saptanmıştır. 2022 yılında tasarlanan "Yaptığımız Gezegen" başlıklı kapak tasarımında optik bir illüzyon yaratılmıştır. Tasarımda yer verilen yeşil kalbe 12 saniye bakarak, ardından sayfayı çeviren ve bakmaya devam eden izleyicilerin gözlerinde aşırı ısınmış gezegeni sağlıklı bir dünyanın renkleri olan yeşiller ve maviler içinde "yeniden hayal edilmesi" sağlanmıştır.

Genel olarak kapak tasarımlarında dergi isminin aktarılan görsel tasarım dilini destekler nitelikte kurgulandığı gözlemlenmiştir. Örneğin 2010 yılında üretilen "Dünya nasıl hayatta kaldı" temalı kapak tasarımında TIME yazısı; toprağın üzerindeki bir alan olarak görsel çözümlemenin bir parçası şeklinde betimlenmiştir. Derginin her sayısında ortak bir görsel dil oluşturmak adına kullanılan çerçevenin bazı sayılarda tasarımdaki görsel çözümleme ile aynı renk paletinde uygulandığı, bu yaklaşımla görsel bir bütünlük oluşturulmaya çalışıldığı saptanmıştır.

KAYNAKÇA

Alada, A. Gürpınar, E. & Budak, S. (2012). Rio Konferansı Üzerine Düşünceler. İstanbul Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fa*kültesi Dergisi, 0* (3-4-5), 0-0. Retrieved from https://dergipark.org.tr/tr/pub/iusiyasal/issue/624/6250

Ağıralan, E. (2022*). Kentlilerin İklim Değişikliği Algısı: İstanbul Örneği*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi Anabilim Dalı, Ankara.

Ambrose, G., & Harris, *P. (2008). The Layout Book. AVA Publishing.*

Başoğlu, A. (2014). *Küresel İklim Değişikliğinin Ekonomik Etkileri Üzerine Model Denemesi ve Ekonometrik Bir Analiz*. (Yayımlanmamış Doktora Tez Çalışması) Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon.

Bozoğlu, B. (2019). *21. Yüzyılda İklim Krizi, Paris Anlaşması ve İklim Değişikliğine Uyum*, İstanbul: Dorlion Yayınevi.

Bozkurt, Y. (2018). *Avrupa Birliği'ne Uyum Sürecinde Türkiye'de Çevre Politikalarının Dönüşümü Çevre Sorunları ve Politikaları*, Bursa: Ekin Basım Yayın Dağıtım.

Dessler, A. (2015). *Introduction to Modern Climate Change* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/9781316156490

Döring, M., & Zunino, F. (2014). NatureCultures in Old and New Worlds. Steps towards an ecolinguistic perspective on framing a 'new' continent. *Language Sciences*, 41, 34–40. https://doi.org/10.1016/j.langsci.2013.08.005

Erdoğan, H. A. (2009). *Günümüz Kitle İletişim Araçlarının Görünen ve Görünmeyen Yüzü: Türkiye Örneği.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Konya Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Fleming, L. (2010). From Patrilects to Performatives: Linguist Exogamy and Language Shift in the Northwest Amazon. PhD dissertation. University of Pennsylvania.

Görmez, K. (2018). Çevre Sorunları (Gözden Geçirilmiş, 4. Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.

Hansen, A. (2010). *Environment, Media and Communication*. New York: Routledge.

Kaya, H. E. (2020). Kyoto'dan Paris'e Küresel İklim Politikaları. *Meriç Uluslararası Sosyal ve Stratejik Araştırmalar Dergisi, 4* (10), 165-191. Retrieved from https://dergipark.org.tr/tr/pub/meric/issue/56346/767509

Karaduman, B. (2007). *Bir Derginin Görsel Kimlik Tasarımında Biçim ve İçerik İlişkisi Açısından Tipografinin Önemi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.

Kavuran, T. & Özpolat, K. (2016). Görsel İletişim Aracı Olan Dergilerin Tasarlanma Süreci. *Fırat üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 26* (2), 267-275.

Koçabaşoğlu, U. (1984). *Cumhuriyet Dergiciliğine Genel Bir Bakış; Türkiye'de Dergiler, Ansiklopediler*. İstanbul: Gelişim Yayınları.

Milton, R. (1996). Introduction. In P.C. Stern., O.R. Yong., D. Druckman., & National Research Council (U.S.). (Eds.), *Global environmental change: Understanding the human dimension* (pp. 6). Washington D.C.: National Academic Press.

McLoughlin, L. (2000). *The Language of Magazines*. Rouutledge.

Rigaud, K. K., Sherbinin, A., Jones, B., Bergmann, J., Clement, V., Ober, K. et al. (2018). Groundswell: Preparing for Internal Climate Migration. World Bank Publications, Washington, DC. 12 Nisan 2023 tarihinde https://www.worldbank.org/en/news/infographic/2018/03/19/groundswell--- preparing-for-internal-climate-migration adresinden erişildi.

Sürmelioğlu, D. (2012). "Uluslararası Çevre Hukukunda Güncel Bir Sorun: Sınıraşan Çevresel Zararlar", *Uluslararası Hukukta Güncel Sorun Alanları*, Editör: Murat Saraçlı, Ankara: BigBang Yayınları.

Soylu, A. G. ve Durlu Özkaya, F. (2021). İklim Değişikliği ve Gıda Güvenliği Konulu Hakem Denetimli Makalelerin Bibliyometrik Profili, *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi, 5*(2): 1589-1602.

Schmıttner, A. (2018). *Introduction to Climate Science*. Oregan State University.

Stanlaw, J. (2020). *Ecolinguistics. In The International Encyclopedia of Linguistic Anthropology,* J. Stanlaw (Ed.). https://doi.org/10.1002/9781118786093.iela0110

Türkeş, M. (2001). *Hava, İklim, Şiddetli Hava Olayları ve Küresel Isınma*. Devlet Meteoroloji İşleri Genel Müdürlüğü 2000 Yılı Seminerleri, Teknik Sunumlar, Seminerler Dizisi: 1: 187-205, Ankara.

Thopmson, H. (2018). Trends in Layout Design of Feature Articles in Outdoor Magazines. Elon *Journal of Undergraduate Research in Communications, 9* (1), 16-25.

Tuncay, A. M. (1998). *Dergi tasarımı*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım.* Ankara: İnkılap Yayınları.

Ünal, S. (2014). *"Yeşil Teori", Uluslararası İlişkiler Teorileri Temel Kavramlar,* Editörler: Mehmet Şahin-Osman Şen, Ankara: Kripto Yayınları.

WWF (Doğal Hayatı Koruma Vakfı), (2019a). İklim Değişikliği ve enerji, Erişim: 28 Haziran 2021. İklim Değişikliği | WWF.

White, J.V. (1982). *Designing for Magazines*. New York: Reed Publishing.

Bölüm 13

Sanayi Devrimi Dönemi Artistik Posterlerdeki Kadın Stereotipler

Vildan AÇAN

Öz: Sanayi Devrimi, 18. yüzyılın ortalarında İngiltere'de başlamış, 19. yüzyıl itibariyle Avrupa ve Amerika'ya yayılarak dünyada ekonomik, toplumsal, siyasal ve kültürel pek çok değişikliğin gerçekleşmesine neden olmuştur. Bu dönem aynı zamanda gelişmekte olan reklamcılık sektörünün de yeni bir ivme kazanmasına yol açmıştır. Bu araştırmanın önemi, günümüzün kanıksanan kadın stereotiplerinin çıkış noktasının tespiti ve bunların olumlu bir dil geliştirmeye katkısını tartışmaya açmaktır. Bu amaçla, zeitgeist kuramından yararlanarak dönemin getirdiği değişimler ve bu değişimlerin topluma yansımaları incelenmiş ve kadın imgelerinin çağın değişimlerinden nasıl etkilendiği mercek altına alınmıştır. Ayrıca, çapraz durum çalışması yöntemiyle yirmi iki kadın imgesinin yer aldığı, yirmi adet posterin çözümlenmesine yer verilmiştir. Hazırlanan tabloda kadın imgeler dış görünüş, tutum ve davranış, toplumdaki yeri ve diğer unsurlar başlıklarıyla değerlendirilmiştir. Seçkideki posterlerin kadın imgelerinde sıklıkla rastlanan gülme/gülümseme eyleminin yanı sıra, rahat ve özgüvenli olma hali, eşitlikçi dil gelişimine katkı sağlayacak önemli stereotipler olarak ön görülmektedir. dünyası için vazgeçilmez bir parçadır. İllüstrasyon olarak tasarlanan karakterin özellikleri, eskiz çalışmaları proje içi uygulamaları için örnek oluşturulmuş araştırma analiz edilerek incelenmiştir.

Female Stereotypes In Artıstıc Posters of The Industrial Revolution Era

Abstract: In the middle of the 18th century, the Industrial Revolution began in Great Britain and spread to Europe and the United States in the 19th century, causing many economic, social, political and cultural changes in the world. This period also led the developing advertising industry to gain momentum. The importance of this research is to determine the starting point of today's well-accepted female stereotypes and to discuss their contribution in order to develop a positive language. For that purpose, by using the zeitgeist theory, the changes brought by the period in the popularisation of the artistic posters, and the reflections of these changes on society were examined and how women's images were affected by the changes of the era were analysed. Moreover, with the cross case-study method, 20 posters that

Dr. Vildan Açan
Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
vildana@ciu.edu.tr

included 22 women images were reviewed. These images were listed in a table and evaluated under the headings of appearance, attitude and behavior, place in society and other factors. Besides the act of laughing/smiling, which is frequently seen in the female images in the selected posters, being easygoing and self-confident is predicted as important stereotypes that will contribute to equitable language development.

GİRİŞ

Grafik tasarım, reklam ve medyanın beklentileri doğrultusunda kadın stereotipleri kullanır. Bu stereotiplerin bir kısmı toplumsal cinsiyet eşitliğinin önünde bir engel oluşturmaktadır. Bu sebeple kanıksanmış stereotiplerin çıkış noktasının tespiti için grafik tasarım tarihine odaklanmak bir zorunluluktur. Eşitlikçi dil arayışı içerisinde olduğumuz günümüzde, grafik tasarım tarihi araştırmalarının, grafik tasarımın geleceğini de şekillendireceğini söylemek mümkündür (Triggs, 2011). Dahası bir tasarım nesnesini en iyi biçimde anlamanın yolu, üretildiği dönemin kültürel koşullarını bilmekle yakından ilişkilidir (Dilnot, 1984; Buckley, 1986; Freedberg & diğ, 1994). Bu yüzden, günümüzde benimsenen stereotiplerin nasıl ortaya çıktığının ve yaygınlık kazandığının anlaşılması için tarihteki grafik tasarım uygulamalarına, toplumsal cinsiyet eşitliği bağlamında yeniden bakılması önem taşımaktadır.

İngiltere'de 18. yüzyılın ortalarında başlayan Sanayi Devrimi, 19. yüzyıla gelindiğinde Avrupa ve Amerika'ya yayılmış ve dünyada toplumsal, ekonomik, siyasal ve kültürel alanda köklü değişiklere yol açmıştır. Batı dünyasında başlayan kitle üretimi, işçi ve orta sınıfı ortaya çıkarırken, kazanılan paranın nasıl harcanacağı dönemin reklamcılık sektörüne ivme kazandırmıştır (Merriman, 2010; Iskin, 2014). Grafik tasarımcı Jules Chéret'nin renkli litografi baskı tekniğini kullanarak gerçekleştirdiği -yalın bir metin ile yalın bir görselden oluşan- artistik posterleri büyük ilgi çekmiş ve diğer tasarımcıların da bu biçimi kullanmasıyla artistik posterler dünyaya hızla yayılmıştır (Iskin, 2014). Böylece dönemin ruhuna uygun olarak boş zaman değerlendirme imkanları ve yeni tüketim ürünlerinin tanıtımları büyük boy posterler şeklinde cadde ve meydanlarda görülmeye başlanmıştır. Bu posterlerde sıklıkla kadın imgeleri yer almıştır.

Bu araştırma, Sanayi Devrimi döneminde üretilmiş olan ve kadın imgesi içeren afişleri ele almaktadır. Bu amaçla Sanayi Devrimi döneminde Batı uygarlığını etkileyen toplumsal değişimler mercek altına alınmış ve bu değişimlerin dönem kadını ile temsillerini nasıl etkilediği incelenmiştir. Araştırma genel olarak günümüzde benimsenmiş olan kadın stereotiplerin nasıl ortaya çıktığını sorgulamaktadır. Bu incelemenin önemi, günümüzün kanıksanan kadın stereotiplerinin çıkış noktasının tespiti ve bunların olumlu bir dil geliştirmeye katkısını tartışmaya açmaktır.

YÖNTEM

Aşağıda araştırmanın yöntemi; araştırma modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları ve veri analizi başlıklarıyla açıklanmıştır.

Araştırma Modeli

Araştırmada bir nitel araştırma yöntemi olan çapraz durum çalışması kullanılmıştır. Bu kapsamda pek çok durum çalışması örneklem oluşturmak için ele alınmıştır (Gerring, 2007). Tasarımcının kendisinin toplumdan soyutlanması mümkün olmadığı gibi, tasarım nesnesinin de dönem koşullarından ayrı olarak ele almak mümkün değildir. Bu sebeple araştırmada bir sanat eserinin üretildiği dönemi de değerlendirmeye alan Zeitgeist kuramından yararlanılmıştır (Bernard, 1998). İnceleme, bir kadın imgenin sosyal konumunun, tutum ve davranışının tanımlanabileği varsayımına dayanmaktadır.

Evren ve Örneklem

Sanayi Devrimi kadınların yaşamlarını köklü biçimde etkileyen bir dönem olduğundan öncelikle bu toplumsal değişimlerin neler olduğu ve kadınları nasıl etkilediği ele alınmış, sonrasında bu dönemde üretilmiş posterler bir tablo oluşturularak incelenmiştir. Tablo 1'in (EK) başlıkları sırasıyla, posterin kendisi (Görsel); posteri tanımlayan unsurlar (Tanımlama); kadın imgesinin fiziksel özellikleri (Dış Görünüş); kadın imgesinin beden dili ve mimikleri (Tutum ve Davranış); kadın imgesinin sosyal sınıfı ve rolü (Toplumdaki Yeri); kadın imgesi haricinde posterde yer alan detaylar (Diğer Unsurlar) şeklindedir. Veri analizinin yanı sıra bulgular bölümünde, kadınları etkileyen dönem koşulları ile posterlerin içerikleri Tablo 2'de karşılaştırılmıştır.

Veri Toplama Araçları

Kültür sürekli gelişen ve dönüşen, yaşamın insana dayalı tüm unsurlarını kapsar (Gokasan & Aygenc, 2017). Bir tasarım nesnesi olarak poster, dönemin kültürel kodlarından bağımsız değildir ve popüler kültürün istek ve beklentilerini yansıtır (Barnicoat, 1985; Iskin, 2014). Bu sebeple posterler araştırma materyali olarak belirlenmiş ve müzayede, koleksiyon, kütüphane, müze arşivlerinden seçilerek yılına göre sınıflandırılmıştır. Ayrıca, Batı medeniyeti tarihine yönelik makale, dergi ve kitaplar da dönemin anlaşılabilmesi için taranmıştır.

Modern posterin doğuşunu temel alan bu inceleme 1887 tarihine ait "Librairie Romantique" (Romantik Kitapçı) adlı afişle başlamakta ve 1914 tarihli "Heraus mit dem Frauenwahlrecht: Frauen Tag" (Kadınların Oy Hakkı ile Dışarı: Kadınlar Günü) isimli görselle sonlanmaktadır. Araştırma

subjektif bir seçki olarak, yirmi iki kadın imgesinin yer aldığı yirmi posterle sınırlandırılmıştır. Bu çalışmaya kız çocuğu imgeleri dahil edilmemiştir. Seçkideki posterler on iki adet olmak üzere ağırlıkra Fransa'ya aittir. Bunun dışında üç adet poster İngiltere'den ve birer adet olmak üzere Belçika, Amerika, İsviçre, Macaristan ve Almanya'dan seçkiye afişler eklenmiştir.

Aynı posterde yer alan iki farklı imge için yılın ardından 1 ve 2 şeklinde rakam verilerek sınıflandırma yapılmıştır (ör: 1899-1 ve 1899-2). Aynı yıla ait birden fazla afişte ise yılı ile birlikte slogandan ilk kelime ya da ürünün adı eklenmiştir (ör: 1889 Job ve 1889 Bal). Posterde ikiden fazla kadın imgesi olması durumunda sadece ön planda olan kadın imgeye odaklanılmıştır. Afişin tarihinin kesin olmaması halinde yaklaşık tarihlendirilmiştir (ör: y. 1890).

Veri Analizi

Sanayi Devrimi ile birlikte başta fabrikalarda olmak üzere daha önce kırsal alanda yaşayan insanlar kentlerde çalışmaya başlamış, bunun bir sonucu olarak kalabalıklaşan nüfus yeni bir yaşam biçiminin şekillenmesine yol açmıştır. Geçmişte köylü olan bu çalışanlar, artık hem işçi hem de orta sınıf mensubu kentliler olmuştur. Para kazanan orta sınıf, dönemin lüks tüketim ürünlerine merak salarken, çalışma saatleri dışındaki boş zamanın nasıl geçirileceği de önemli hale gelmiştir (Merriman, 2010). Bunun bir sonucu olarak kozmetik, gıda, alkol, sigara, eğlence gibi sektörler posterler aracılığıyla kentlilere ürün ve hizmet çeşitliliği sunmaya başlamıştır (Iskin, 2014). Öte yandan, kent yaşamına geçiş toplumsal değişimleri de beraberinde getirmiştir. Fransa'da 19. yüzyılın ikinci yarısında -ağırlıkta gelişen eğlence sektörünün içerisinde- sosyal konumu düşük ve ahlaki değerleri zayıf kabul edilen bir kadın sınıfı (demi-monde) doğmuştur (Acan & Aygenc, 2021). Dönemin artistik posterlerini üreten tasarımcı/sanatçı eserlerinde bu sınıfa mensup kadınlara model olarak sıklıkla yer vermiştir. Yine bu dönemde İngiltere'de -feminizmin birinci dalgası kabul edilen- kadınların oy hakkı mücadelesi başlamıştır.

Aşağıda Tablo 1'de (EK) sunulan 1887-1914 yılları arasında üretilmiş yirmi posterin kadın imgelerine ait verilerin çözümlenmesi yer almaktadır.

Dış görünüş

Poster seçkisinde yer alan kadın imgelerden on ikisi genç olarak betimlenmiştir. Geri kalan imgelerin yedisi ne çok genç ne orta yaşlı, üçü ise orta yaşlı görünümdedir.

Kadın imgelerinin yüz orantısı ele alındığında on bir imgenin güzel olduğu saptanmıştır. Buna karşın sekiz kadın imgesinin çoğunlukla çekici olduğu, ancak güzellik vurgusuna sahip olmadığı (nötr) görülmektedir. Betimlemelerde kırmızı olarak renklendirilmiş dudakların ve

şekillendirilmiş kaşların baskın olduğu anlaşılmaktadır. Yüzü görülmeyen üç imge değerlendirmeye alınmamıştır.

İmgelerin hepsi beyaz tenlidir. Büyük bölümü normal kilo aralığında olup, iki imge kiloludur. Dört imgenin atletik olduğu ve bir imgenin ise ince uzun biçimde tasvir edildiği görülmektedir. Seçkide ince belli ve kıvrımlı hatları olan kadın imgeler ön planda olsa da yıllar içerisinde (1903 ve sonrası) düz hatlı kadın imgelerinin ortaya çıktığı görülmektedir.

Saç şekillerine bakıldığında bir kadın imgenin saçlarının açık olduğu (1897), bir imgenin şapkasının altından saçlarının dağınık bırakıldığı (1893), diğer tüm imgelerin ise saçlarının toplandığı görülmektedir. Kadın imgelerin saç renkleri ele alındığında ise dördünün sarışın, beşinin açık kumral, dördünün bakır kızılı ve birinin kızıl olduğu görülmektedir. Yine üç imge siyah ve üç imge de kahverengi saç rengine sahiptir. Açık tonların ve kızıl saçların seçkide baskın olduğu anlaşılmaktadır. İki imgenin saç rengi olmadığından değerlendirmeye alınmamıştır.

Çekici olarak sunulan kadın imge sayısı on beştir. Yedi kadın imgesindeyse çekicilik vurgusu yoktur. Genel olarak ince bel, bedenin üst kısmında (omuz, kol, sırt, boyun, göğüs gibi) farklı derecelerde teşhir ya da bacakların gösterilmesinin çekicilik yaratmak için kullanıldığını söylemek mümkündür. Öte yandan, seçkideki iki imgede beden teşhiri olmasına karşın bu çıplaklık cinsel çekicilik taşımamaktadır (1903, 1914). Bir başka çekicilik unsuru ise gülme/gülümseme eylemi dışında kadın imgelerinin dudaklarının aralıklı bırakılmasıdır (1890, 1893, 1897, y. 1910).

Tutum ve davranış

Seçkideki imgelerin eylemleri incelendiğinde ortak eylemde bulunanlar olduğu görülmüştür. Buna göre sırasyla yedisi gülmekte veya gülümsemekte; dördü (gülme amacı olmadan) dudaklarını aralarken; üçü ellerini bellerine koymuş halde; üçü başlarını geriye atmış halde; üçü bir ulaşım aracı kullanırken; üçü bir binek hayvanına binerken; üçü kollarını yana açarak; ikisi okurken; ikisi sigara içerken ve ikisi de gözlerini kapalı tutarken betimlenmiştir.

Duygu durum ve tutumların benzerlikleri ele alındığında ise on bir imgenin özgüvenli, dokuzunun rahat, sekizinin kışkırtıcı, sekizinin becerili (belli bir işi beceriyle gerçekleştirirken), altısının zarif, altısının neşeli, dördünün ciddi, üçünün flörtöz, ikisinin keyifli, ikisinin seçici, ikisinin iddialı, ikisinin talepkâr, ikisinin enerjik, ikisinin hülyalı ve ikisinin canı sıkkın olarak sunulduğu anlaşılmaktadır.

Toplumdaki yeri

Afişlerdeki kadın imgeler çoğunlukla kent yaşamı içerisinde ya da kentle bağlantısı olan, orta sınıfa mensup kişiler olarak tasvir edilmiştir. Seçkide

kentli olmayan tek örnek orta yaşlı olarak betimlenen köylü kadın imgesidir (1899-2). İşçi olduğu izlenimi veren üç imge genç kadın olarak betimlenmiştir (1908, 1909, 1914). Eğlence sektörü içerisinde çalışan/zaman geçiren kadın imgeler giyim ve davranış biçimleriyle demi-monde oldukları anlaşıldığından şuh kadın olarak değerlendirilmiştir. Seçkide sekiz imge şuh genç kadın olarak sunulurken, altı imge de toplumun çalışmayan saygın genç kadınları olarak betimlenmiştir.

Yine üst sınıfa mensup olduğu izlenimi veren üç imge toplumun saygın kadınları olarak kategorilendirilmiştir (1887, 1903, 1905). Sinema afişinde yer alan iki imge orta sınıfa mensup, toplumun saygın orta yaşlı kadınları olarak tanımlanmıştır (1895-1, 1895-2). Orta üst sınıfa ait olduğu izlenimi veren kadın imgenin (yanında yer alan çocuklar sebebiyle) anne olduğu varsayılmıştır. Seçkide anneliğe yönelik başka bir betimlemeye rastlanmamıştır.

Orta sınıfın yeniliklere ve lüks tüketime gösterdiği ilgiye yönelik tasarlanan afişlerde şampanya, sigara, bisküvi gibi ürünler şuh kadın imgeleriyle tanıtılırken (1890, 1889 Job, 1897, y. 1900); ampul, motosiklet, bisiklet gibi ürünler toplumun saygın ve modern genç kadın imgeleriyle sunulmuştur (y. 1910, 1896, 1899). Sarah Bernhardt'in (oyuncu) bir pudra afişinde yer alması bu dönemde ünlülerin reklam stratejisi olarak kullanılmaya başlandığını göstermektedir (y. 1890). Yine eğlence mekanı tanıtımlarında dansçı La Goulue ve Jane Avril'in mekanın yıldızları olarak afişlerde yer aldığı görülmektedir (1891, 1893).

Diğer unsurlar

Seçkideki posterlerde toplumun saygın kadın imgelerinin elbiselerinin kapalı olduğu ve dış mekanda şapkalı olarak betimlendikleri anlaşılmaktadır. Öte yandan şuh kadın imgelerinin betimlemelerinde dekolteli elbiseler ya da kışkırtıcı beden pozları dikkat çekmektedir. İşçi kadın betimlemeleri şapkasız olarak sade giyim biçiminde, önlüklü ya da kolları dirsek hizasında sıvalı olarak sunulduğu görülmektedir. Toplumun saygın genç kız ve genç kadınlarının dönem modasını yakından yansıttığını söylemek mümkündür.

Kabarık elbiselerle betimlenen kadın imgelerinin ince bel vurgusunun -dönemin zorunlu iç giyim aksesuarı olan- korsenin varlığıyla güçlendiği tahmin edilmektedir. 20. yüzyılla birlikte giyim biçiminde görülen daha düz elbiselerin, katmanlı iç çamaşır ve eteklik tasarımlarını da sadeleştirdiğini varsaymak mümkündür. Yine giyim biçimindeki değişikliklerin etkisiyle elbise yerine, iki imgenin etek ve bluzla betimlendiği görülmektedir (1899, 1909). Kıyafetlerin, şapkaların, ayakkabıların ya da saçların üstünde tüy, kurdele ya da çiçek kullanımının bu dönem yaygın olduğu saptanmıştır. Seçkide bilezik ve küpeyle betimlenen sadece bir kadın imge mevcuttur (y. 1890).

Kompozisyonlardaki kadın imgelerinin bacak tasvirleri incelendiğinde,

bacakların çoğunlukla saygın kadın imgelerinde gösterilmediği, ancak buna karşın şuh kadın imgelerinde daha cüretkar, uygunsuz ve teşhirci bir anlayışla sunulduğu saptanmıştır.

Seçkide yer alan posterlerin içerikleri ele alındığında ise sigara kağıdı, çikolata, bisküvi, şampanya, pudra, ampul, motosiklet ve bisiklet gibi yenilikçi ve lüks tüketim ürünleriyle ilgili olduğu; yine bir kitapçı, bir tatil beldesi, bir sinema filmi, birkaç dans ve eğlence mekanına yönelik boş zaman geçirme olanaklarının sunulduğu; farklı olarak ise İngiltere'deki kadınların oy hakkı mücadelesi için hazırlanmış ve sosyal bilinçlendirme amacı taşıyan dört afişin bulunduğu görülmektedir.

BULGULAR

Orta sınıfa mensup, kentli olarak algılanan seçkideki kadın imgeleri çoğunlukla genç, güzel ve çekicidir. Hepsi beyaz tenli ve çoğunlukla normal kilo aralığında betimlenmiştir. Bedenin üst bölümünde genel çıplaklık, ince bel, kırmızı dudak ve şekillendirilmiş kaşlar belirgin fiziksel özellikler olarak göze çarpmaktadır. Yine pek çoğu sarışın, açık kumral veya kızıl saç rengine sahiptir. İmgeler ağırlıklı olarak beden teşhirinden çekinmeyen, rahat ve özgüvenli olarak, zaman zaman kışkırtıcı biçimde sunulmuştur. Yine sıklıkla imgelerin zarif, beceri sahibi ve neşeli olarak tasvir edildikleri gözlemlenmiştir.

Hazırlanan Tablo 2'de dönem kadınını etkileyen toplumsal değişimler sıralanmış ve seçkideki kadın imgelerin tasvir biçimlerinde bu değişimlerin olup olmadığı karşılaştırılmıştır.

Tablo 2. *Toplumsal Değişimlerin Seçkideki Kadın İmgelerindeki Görünürlüğü*

Dönem	Kadınları Etkileyen Toplumsal Değişimler	Seçkideki Görünürlüğü
Sanayi Devrimi	Demi-Monde sınıfı	Örnekler mevcut
	Kentlerde çalışma	İşçi ve Demi-monde olarak
	Fabrikalarda çalışma	Bir örnek mevcut
	Oy hakkı mücadelesi	Örnekler mevcut
	Medeni haklar mücadelesi	Örnekler mevcut
	Teknolojik yenilikler	Örnekler mevcut
	Lüks tüketim merakı	Örnekler mevcut
	Boş zaman değerlendirme merakı	Örnekler mevcut

Not. "Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Bağlamında Grafik Tasarımda Kadın İmgesinin Kullanımı" başlıklı doktora tezinden uyarlanmıştır (Açan, 2022, s.123).

Tablo 2'de görüldüğü üzere bu dönemde kadınları etkileyen başlıca

toplumsal değişimler genel olarak demi-monde sınıfının ortaya çıkması; kent yaşamının başlamasıyla kadınların kentle bağlantılı işlerde ve fabrikalarda çalışması; başta oy hakkı olmak üzere medeni haklar konusunda kadınların mücadeleye girişmeleri; teknolojik yeniliklerin artması; çalışıp para kazanan orta sınıfın boş zamanını anlamlı şekilde geçirme arzusu ve lüks tüketim ürünlerine gösterdikleri ilgidir. Artistik posterlerin gelişen orta sınıfın sanat eserine dönüştüğü, posterlerin modellerinin ise toplumda saygınlıklarını yitirmiş demi-monde olarak tanımlanan bir sınıfa mensup anlaşılmaktadır.

Poster seçkisindeki kadın imgelerle dönemin toplumsal değişimlerinin birbiriyle örtüştüğü görülmektedir. Poster içeriklerinin kentte yaşayan orta sınıfa yönelik olup, ağırlıkta tüketim ürünleri, eğlence ve boş zaman geçirmeye yönelik tanıtımlar olduğu, öte yandan işçilere ve hak mücadelesine yönelik posterlerin feminist mücadele kapsamında üretildiği görülmektedir. Kent yaşamı içerinde farklı çalışma alanları olsa da seçkide sadece eğlence mekanlarında çalışan demi-monde sınıfına mensup kadınlar ile belirgin bir biçimde fabrika işçisi olduğu anlaşılan bir imge bulunmaktadır. Kadın imgeler eğlence ya da yeme içme ortamında çalışan/eğlenen olarak çizilmiştir. Dönemin işçi kadını yok sayılmasa da ön plana alınmamıştır.

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Popüler hale gelen posterler sanat eserlerine ulaşamayan orta sınıfın sanat eseri olarak benimsenmiştir. Sanat eserini üreten sanatçı aynı zamanda posteri de ürettiğinden, sanat bir anlamda -posterler aracılığıyla- modern kadın imgesinin yayılmasına katkı sağlamıştır. Afişlerde sunulan modern hayatla birlikte, modern kadının görünüş ve davranışları geniş kitlelerce benimsenmiş ve birer stereotipe dönüşmüştür (Açan, 2022).

Posterler çoğunlukta erkek sanatçılar tarafından üretilmiş, dönemin toplumsal değişimleri ve popüler eğilimlerini yansıtmıştır. Öte yandan, betimlenen kadın imgeler aynı zamanda sanatçının hayalinin bir yansıması olmuştur (Higonnet, 2005). Bu hayalin -sanatçının kabullerini yansıttığı posterlerle birlikte- dünyaya yayıldığını söylemek mümkündür.

Sık tekrarlarla Sanayi Devrimi'nden günümüze kadar ulaşan kadın stereotiplerin özellikleri sırasıyla beyaz ten, orantılı küçük yüz; renklendirilmiş dudak; şekillendirilmiş kaşlar; kızıl ya da açık tonlarda saç rengi; üst beden teşhiri; genç olmak; gülmek ve gülümsemek; rahat ve özgüvenli olmaktır. Bir yandan günümüzde bu özellikler hala toplumda çekici ve güzel kadının kim olduğunu belirlerken, diğer yandan kadının temsilini de dar bir kalıba sıkıştırdığı görülmektedir. Bu yüzden güçlü ve eşitlikçi dil gelişimi ancak var olan kalıpların dışına çıkabilen tasarımcılarla mümkün olacaktır. Son olarak, seçkideki posterlerin kadın imgelerinde sıklıkla rastlanan gülme/gülümseme eyleminin yanı sıra,

rahat ve özgüvenli olma halinin eşitlikçi dil gelişimine katkı sağlayacak önemli stereotipler olduğu ön görülmektedir.

KAYNAKÇA

Acan, V. & Aygenc, E. (2021). Changing portrayal of women during the late modern period in regards to visual communication design. *Visual Studies*, 37(4). 311–323. https://doi.org/10.1080/1472586X.2021.1950046

Açan, V. (2022). *Toplumsal cinsiyet eşitliği bağlamında grafik tasarımda kadın imgeleri* [Doktora tezi, Yakın Doğu Üniversitesi] Yakın Doğu Üniversitesi Kütüphanesi http://docs.neu.edu.tr/library/9179431041.pdf

Barnicoat, J. (1985). *Posters: A Concise History*. Thames and Hudson.

Bernard, M. (1998). *Art, Design and Visual Culture, An Introduction*. St. Martin's Press.

Buckley, C. (1986). Made in Patriarchy: Toward a Feminist Analysis of Women and Design. *Design Issues,* 3(2), 3-14. https://doi.org/10.2307/1511480

Dilnot, C. (1984). The State of Design History, Part I: Mapping the Field. *Design Issues,* 1(1), 4-23. https://doi.org/10.2307/1511539

Freedberg, D., Grabar, O., Higonnet, A., Klein, C. F., Tickner, L. & Vidler A. (1994). The Object of Art History. *The Art Bulletin,* 76(3), 394-410. https://doi.org/10.2307/3046035

Gerring, J. (2007). *Case Study Research: Principles and Practices*. Cambridge University Press.

Gokasan, G. & Aygenc, E. (2017). Visualisation of Written Culture with Digital Collage and Woman Representation: Visualisation of Woman Figure in the Mountain and Sea Themed Turkish Cypriot Legends, *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 8(3), 45-54. https://doi.org/10.5901/mjss.2017.v8n3p45

Higonnet, A. (2005). Tasvir-Görünüş, Boş Zaman ve Geçim. G. Fraisse & M. Perrot (Edt.), A. Fethi (Çev.), *Kadınların Tarihi Devrimden Dünya Savaşına Feminizmin Ortaya Çıkışı* (Cilt 4, s. 230–287) içinde. İş Bankası Yayınları. (Orijinal eserin basım tarihi 1993)

Iskin, R. E. (2014). *The Poster: Art, Advertising, Design, and Collecting, 1860s-1900s*. Dartmouth College Press.

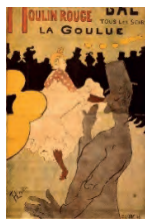
Merriman, J. (2010). *A History of Modern Europe: From the Renaissance to the Present*. (3. baskı). W. W. Norton & Company.

Triggs, T. (2011). Graphic Design History: Past, Present and Future. *Design Issues*, (27)1, 3-6. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00051

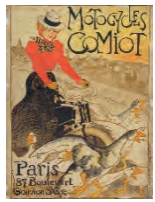
EK: Sanayi Devrimi Dönemi Posterlerinin İncelenmesi için Hazırlanan Tablo

Tablo 1. *Sanayi Devrimi Döneminde Üretilen Afişlerdeki Kadın İmgelerinin Özellikleri*

Görsel	Tanımlama	Dış Görünüş	Tutum ve Davranış	Toplumdaki Yeri	Diğer Unsurlar
	Librairie Romantique 1887 Eugène Grasset Fransa Renkli Litografi Poster Kitapçı Tanıtımı 40 × 28.3 cm	Beyaz tenli Kahverengi Toplu saç Perçemli Genç Yüzü görünmüyor Çekici	Başı aşağıya doğru Elindeki kitabı okuyor Bacak bacak üstüne atmış Ciddi Zarif Becerili	Genç kız Üst sınıf mensubu Eğitimli Kentli (Parisli)	Dökümlü ve uzun siyah elbise Beyaz fisto yaka Beyaz çorap ya da ayakkabı Kitaplar Gece Notre Dame Katedrali Kurukafa Puslu gece atmosferi
	Job: Papier a Cigarettes 1889 Jules Chéret Fransa Art Nouveau Renkli Litografi Poster Sigara Kâğıdı Tanıtımı 130 × 92 cm	Beyaz tenli Bakır kızıl Toplu saç Perçemli Sırt dekolteli İnce belli Dolgun kalçalı Genç Çekici Güzel İnce ve kalkık kaşlar	Omzunun üstünden arkaya bakıyor Sol eli belinde Sağ eliyle ağzındaki sigarayı tutuyor Özgüvenli Rahat Kışkırtıcı İddialı Flörtöz	Şuh genç kadın Demi-monde Orta sınıf mensubu Kentli	Sarı beyaz çizgili, kolları kabarık, sırtı ve omuzları açıkta bırakan elbise Korse Uzun sarı eldiven Sigara Duman
	Bal du Moulin Rouge 1889 Jules Chéret Fransa Art Nouveau Renkli Litografi Poster Eğlence Mekânı Tanıtımı 130 × 92 cm	Beyaz tenli Sarışın Toplu saç Perçemli Derin göğüs dekolteli Dolgun göğüslü Bacaklar diz üstünden itibaren açıkta Kollar açıkta İnce belli Genç Çekici Güzel Kırmızı dudak Koyu kirpik hattı Çok hafif pembe yanak	Eşeğe yandan oturmuş Başı sola doğru Yuları tutuyor Bir elinde çiçek dalı Başı yana çevrili Aşağıya doğru bakıyor Gülüyor Özgüvenli Rahat Kışkırtıcı Neşeli Flörtöz	Şuh genç kadın Demi-monde Orta sınıf mensubu Kentli Eğlence sektöründe ücretli çalışan Sürücü	Dekolteli, çiçekle süslü kısa sarı elbise Korse Kurdeleli sarı şapka, ayakkabı Kırmızı değirmen Katır/Eşek Diğer kadınlar Kervan

	Champagne Scohyers de Dorlodot 1890 Bilinmiyor Belçika Poster Şampanya Tanıtımı 122 × 81 cm	Beyaz tenli Açık kumral Kabarık, örgülü toplu saç Perçemli Derin göğüs dekolteli Dolgun göğüslü Kollar dirsek üstünden itibaren açıkta Omuz açıkta İnce belli Dolgun kalçalı Genç Çekici Güzel	Kadeh kaldırıyor Yukarı doğru kadehe bakıyor Hafifçe başını yana yatırmış Elbisesinin üst düğmelerini açmış Erkeğe sırtını dönmüş Masanın üstüne oturmuş Hafifçe gülümsüyor Özgüvenli Rahat Kışkırtıcı Neşeli	Şuh genç kadın Demi-monde Orta sınıf mensubu Kentli	Göğüs dekolteli altın sarısı, kabarık kısa kollu, uzun elbise Korse Masa Sandalye Buz kovası Kadeh Erkek
	Poudre de Riz: La Diaphane y. 1890 Alfred Clarey Fransa Poster Pirinç Pudrası Tanıtımı Ölçü belli değil	Beyaz tenli Kahverengi Dalgalı, aşağıya doğru toplu saç Perçemli Genç ile orta yaş arası Nötr Çekici	Ellerini çenesinin altında birleştirmiş Başı ve bakışları hafifçe yukarıya doğru Dalgın bakıyor Hülyalı Zarif	Saygın genç kadın Sahne oyuncusu Ünlü Eğlence sektöründe ücretli çalışan Orta sınıf mensubu Kentli	Beyaz, dökümlü, dantel, katlı bluz Mavi inci küpe ve bileklikler Palet Boya ve Fırçalar Büst Oyun atmosferi Sarah Bernhardt
	Moulin Rouge: La Goulue 1891 Henri de Toulouse-Lautrec Fransa Art Nouveau Renkli Litografi Poster Eğlence Mekânı Tanıtımı 190 x 116.5 cm	Beyaz tenli Sarışın Tepeden toplu saç Perçemli Sırt dekolteli Genç ile orta yaş arası Nötr Çekici Donuk yüz İnce kaşlar	Dans ediyor Bacaklarını açmış İç çamaşırını gösteriyor İleriye doğru bakıyor Özgüvenli Rahat Kışkırtıcı Becerili	Şuh genç kadın Sahne dansçısı Demi-monde Orta sınıf mensubu Kentli Eğlence sektöründe ücretli çalışan Ünlü	Beyaz iç etekliği İç çamaşır Puantiyeli bluz Erkek dansçı İzleyiciler Duman Dansçının ismi

	Olympia: Anciennes Montagnes Russes 1892 Jules Chéret Fransa Art Nouveau Renkli Litografi Poster Eğlence Mekânı Tanıtımı 122.9 x 87.8 cm	Beyaz tenli Sarışın Toplu saç Perçemli Derin göğüs dekolteli Dolgun göğüslü İnce belli Bacaklar açıkta Kollar açıkta Atletik Genç Çekici Güzel Kırmızı dudak	Ellerde çalgı zili var Kollar her iki yana doğru açmış Havaya doğru zıplıyor Başı sola doğru İleriye doğru bakıyor Gülüyor Enerjik Özgüvenli Rahat Kışkırtıcı Neşeli Becerili	Şuh genç kadın Demi-monde Orta sınıf mensubu Kentli Eğlence sektöründe ücretli çalışan	Ten rengi, açık pembe, çiçekle süslü elbise Elbiseyle uyumlu tüylü şapka, çiçekli ayakkabı Bando zilleri Hız treni
	Jane Avril 1893 Henri de Toulouse-Lautrec Fransa Art Nouveau Renkli Litografi Poster Eğlence Tanıtımı 125.4 × 91.5 cm	Beyaz tenli Sarışın Kabarık saç Açık saç? Perçemli Çekici Nötr Donuk yüz Genç ile orta yaş arası Kırmızı dudak	Dans ediyor Elleriyle kaldırdığı sağ bacağını tutuyor İç çamaşırını gösteriyor Dudakları aralık İleriye doğru bakıyor Özgüvenli Kışkırtıcı Rahat Becerili	Şuh genç kadın Sahne dansçısı Demi-monde Orta sınıf mensubu Kentli Eğlence sektöründe ücretli çalışan Ünlü	Gri, siyah üst Kırmızı eteklik Sarı ve beyaz iç eteklik iç çamaşır Elbiseye uyumlu tüylü şapka Siyah çorap ve ayakkabı Sahne Müzik aletini tutan müzisyen Nota kâğıdı Dansçının ismi
	Cinematographe Lumiere 1895 Marcellin Auzolle Fransa Renkli Litografi Poster Sinema Tanıtımı 120 x 160 cm	1 Beyaz tenli Siyah Toplu saç Kilolu Nötr Orta yaşlı 2 Beyaz tenli Açık kumral Toplu saç Perçemli Orta yaşlı Güzel	1 Film izliyor Başı yukarıya doğru Gülüyor Neşeli 2 Film izliyor Başı yukarıya doğru Gülüyor Neşeli Zarif	1 Saygın orta yaşlı kadın Orta sınıf mensubu Kentli 2 Saygın orta yaşlı kadın Orta sınıf mensubu Kentli Anne	Sinema salonu Perde ve film Diğer izleyiciler 1 Koyu yeşil, kabarık kollu uzun elbise Siyah yeşil şapka 2 Açık krem rengi elbise Beyaz fırfırlı dik yaka Siyah tüylü, sarı kurdeleli şapka
	Victor Bicycles 1896 Will H. Bradley Amerika Art Nouveau Renkli Litografi Poster Bisiklet Tanıtımı 67.2 x 100.6 cm	Beyaz tenli Siyah Toplu saç Genç Güzel Çekici	Bisiklet sürüyor Ona bakıldığının farkında değil İleriye doğru bakıyor Özgüvenli Ciddi Becerili Seçici	Saygın genç kadın Modern Kentli Orta sınıf mensubu Sürücü	Siyah uzun dökümlü elbise Siyah şapka Bisiklet Çiçekler Hayran bakan erkek

	Job 1897 Alphonse Mucha Fransa Art Nouveau Renkli Litografi Poster Sigara Kâğıdı Tanıtımı 76.4 x 62.1 cm	Beyaz tenli Açık Kumral Dalgalı uzun saç (açık) Göğüs dekolteli Kol, gerdan ve omuz açıkta Genç Güzel Çekici İnce ve kalkık kaşlar Hafif pembe yanak	Sol elinde sigara tutuyor Dudakları aralık Bedenini hafifçe öne eğmiş Başı yukarıya doğru Dumanı içine çekiyor Gözleri kapalı Kışkırtıcı Keyifli Rahat Umursamaz Hülyalı	Şuh genç kadın Demi-monde Orta sınıf mensubu Kentli	Ten rengi askılı elbise ya da gecelik Saçta toka Sigara Duman
	Motocycles Comiot 1899 Théophile-Alexandre Steinlen Fransa Art Nouveau Renkli Litografi Poster Motosiklet Tanıtımı 134 x 100 cm	1 Beyaz tenli Bakır kızıl Toplu saç İnce belli Dolgun kalçalı Genç Güzel Çekici Küçük kırmızı dudak Gözler sürmeli 2 Beyaz tenli Saç rengi belirsiz Saç örtülü Kilolu Orta yaşlı Nötr	1 Motosiklet sürüyor Ona bakıldığının farkında değil Başı aşağıya doğru Kazlara bakıyor Özgüvenli Ciddi Becerili Seçici 2 Elinde çapa Tarlada çalışıyor Genç kıza bakıyor Şaşkın	1 Saygın genç kadın Modern Kentli Orta sınıf mensubu Sürücü 2 Köylü orta yaşlı kadın Alt sınıf mensubu Eş	Kırmızı kabarık kollu, dik yaka bluz Boyunda pötikare, rüzgârda uçuşan eşarp Pötikare siyah kahve, uzun etek Beyaz, siyah bantlı fötr şapka Kahve eldiven Motosiklet Kazlar Çiftçiler Kırsal alan Köy/Kasaba

	H. Lalo Biscuits Amandines de Provence y. 1900 Leonetto Cappiello Fransa Renkli Litografi Poster Bisküvi Tanıtımı 140 x 100 cm	Beyaz tenli Bakır kızıl Kabarık, ortadan ikiye ayrılmış toplu saç İnce belli Genç Güzel Çekici İnce ve kalkık kaşlar Derin göğüs dekolteli Dolgun göğüslü Omuz, gerdan ve kollar açıkta Kırmızı dudak Koyu kirpik hattı	Masa başında oturuyor Başı yukarıya ve hafifçe sola doğru Elinde tuttuğu bisküviyi ağzına atıyor İzleyiciye bakıyor Gülüyor Gözler kısık Özgüvenli Rahat Kışkırtıcı Keyifli Flörtöz	Şuh genç kadın Demi-monde Orta sınıf mensubu Kentli	Sarı straplez, fiyonklu, kabarık uzun elbise Sarı, geniş çeperli, kırmızı çiçekli şapka Boyunda gri geniş aksesuar Şişe, kadehler, tabak, masa Bisküvi kutuları
	Chocolat Klaus 1903 Leonetto Cappiello Fransa Renkli Litografi Poster Çikolata Tanıtımı 159 X 115 cm	Beyaz tenli Açık kumral Toplu saç Omuz ve kollar açıkta Atletik Genç ile orta yaş arası Nötr Omuz, gerdan ve kollar açıkta Düz hatlar Hafif pembe yanak	Ata yandan binmiş Sağ eliyle yuları tutuyor Sol kolunu açmış Atın hareketine karşın dengede durmaya devam ediyor Başı aşağıya doğru Gözleri kapalı Gülüyor Özgüvenli İddialı Neşeli Enerjik Becerili	Saygın genç kadın Üst sınıf mensubu Binici Kentli	Yeşil straplez uzun elbise Üst bedeni saran gri şeffaf şal Yeşil şapka Kırmızı at Siyah arka plan
	Sommer in Graubünden 1905 Jakob Bollschweiler Renkli Litografi Poster Seyahat Tanıtımı 105 x 74 cm	Beyaz tenli Kahverengi Toplu saç Çekici Genç ile orta yaş arası Yüzü görünmüyor	Eşeğe yandan binmiş Dik oturuyor İleriye doğru bakıyor Zarif Ciddi	Saygın genç kadın Üst sınıf mensubu Turist Kentli	Dik yakalı, üstü soluk kırmızı beyaz elbise Soluk kırmızı, beyaz aksesuarlı şapka Eşek Dağlar

	'Won't you let me help you John?' 1907 Joan Harvey Drew İngiltere Elle Renklendirme Litografi Poster Artists' Suffrage League Kadınların Oy Hakkı Kampanyası Ölçü belli değil	Beyaz tenli Açık kumral Ortadan ikiye ayrılmış toplu saç Genç Güzel Kalkık kaşlar Düz hatlar	Stres altındaki erkeğe elini uzatıyor Başı sağa doğru Eli başındaki erkeğe bakıyor Talepkâr Destekleyici Zarif Şefkatli	Saygın genç kadın Orta sınıf mensubu Kentli	Fırfırlı renksiz, bisiklet yaka elbise Sarı şapka kırmızı çiçeklerle süslü Kırmızı eşarp Kırmızı şal Megafonlar Stres atmosferi "Sana yardım etmeme izin vermeyecek misin John?"
	"They have a cheek, I've never been asked!" 1908 Emily Ford İngiltere Litografi Poster Artists' Suffrage League Kadınların Oy Hakkı Kampanyası 102.3 x 76.4 cm	Beyaz tenli Saç rengi belirsiz Saç örtülü Perçemli Genç Güzel Düz hatlar Kollar dirsek altından itibaren açıkta	Sağ eliyle başını örttüğü şalını tutuyor Sol eli belinde Asılı bildiriyi okuyor Canı sıkkın	Çalışan saygın genç kadın İşçi sınıfı mensubu Orta sınıf mensubu Fabrikada ücretli çalışan Kentli Okuma yazması olan	Kırmızı şal Kolları sıvalı renksiz koyu uzun elbise Beyaz uzun önlük Fabrika bacası Yüksek duvar Kapı ve eşik Kadınlara yönelik yönetmelik "Yüzsüzler! Bana hiç sorulmadı!"
	Handicapped! 1909 Duncan Grant İngiltere Renkli Litografi Poster Artists' Suffrage League Kadınların Oy Hakkı Kampanyası 76 x 50 cm	Beyaz tenli Bakır kızıl Toplu saç Çekici Güçlü Kollar Atletik Dolgun kalçalı Dolgun göğüslü Genç ile orta yaş arası Nötr Kalkık kaşlar Hafif göğüs dekoltesi Kollar dirsekten itibaren açıkta	Hedefe varmak için dalgalı denizde kürek çekiyor Başını yana yatırmış Göz ucuyla yelkenlideki erkeğe bakıyor Yüzü asık Canı sıkkın Azimli Becerili	Çalışan saygın genç kadın Orta sınıf mensubu Yarışçı Kentli	Beyaz üstüne sarı, kollar dirseğe kadar sıvanmış v yaka bluz Kahve etek Kayık Dalgalı deniz Rüzgâr Yelkenli Erkek Oylar Handikap

	Tungsram y. 1910 Faragó Géza Macaristan Art Nouveau Viyana Secession Poster Ampul Tanıtımı 125 x 95 cm	Beyaz tenli Kızıl Toplu saç Düz hatlar İnce uzun beden Genç Yüzü görünmüyor Çekici Gerdan açıkta Kırmızı dudak	Sol eli belinde Başı yukarıya doğru Sağ elini gözlerinin üzerine siper etmiş Gökyüzüne bakıyor Dudakları aralık Rahat Meraklı Zarif	Saygın genç kadın Modern Orta sınıf mensubu Kentli	Yeşil zemin üzerine mavi dairelerin üzerinde olduğu kırmızı elbise Geniş çeperli siyah şapka Açık hava Işık Kedi Sahil Gökyüzü Kasaba
	Heraus mit dem Frauenwahlrecht Frauen Tag 1914 Karl Maria Stadler Almanya Poster Kadınların Oy Hakkı Kampanyası 27.9 × 42 cm	Beyaz tenli Siyah Ortadan ikiye ayrılmış toplu saç İri ayaklar Yalın ayak Güçlü kollar Atletik Genç ile orta yaş arası Nötr Kollar dirsekten itibaren açıkta Düz hatlı	Bacaklar açık İki eliyle tuttuğu büyük bayrağı sallıyor İleriye doğru bakıyor Yüzü asık Özgüvenli Talepkâr Gergin	Çalışan saygın genç kadın Orta sınıf mensubu İşçi sınıfı mensubu? Kentli/ köylü belirsiz	Siyah kolları sıvalı elbise Kırmızı büyük bayrak Uluslararası Kadınlar Günü Oy hakkı

Not: “Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Bağlamında Grafik Tasarımda Kadın İmgesinin Kullanımı” başlıklı doktora tezinden alınmıştır (Açan, 2022, s.148-153).

Bölüm 14

Vladimir Propp'un Biçimbilimsel Yaklaşımına Göre "God Of War" Oyununun Analizi

Uğur BAKAN, Ufuk BAKAN, E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ

Özet: Yapısalcı çözümleme psikoloji, sosyoloji, matematik, biyoloji gibi bilim dallarının yanı sıra daha çok antropoloji, dilbilim ve göstergebilim araştırmalarının yer aldığı birçok alanda uygulanmaya başlamıştır. Propp'un masalları çözümlemek için geliştirdiği bu yaklaşım bir edebi eserin yapısını yazarın hayatı, çevresi, felsefesi vb. gibi edebiyat dışı tüm materyallerle birlikte işlevlere ayırarak ele almaktadır. Bu çalışmada Yunan tanrıları tarafından savaş tanrısı Ares'i öldürmesi için gönderilen Spartalı bir savaşçı ve oyunun ana kahramanı olan Kratos'u hayatını konu alan "God of War" oyunu incelenmiştir. Aslen Yunan İmparatorluğu döneminde ve Vikingler çağına geçen bu oyun, temelde bu çağların ötesinde tanrıların mücadelesinin konu edindiği mitolojinin arka planından yararlanmaktadır. Bu çalışmada Santa Monica Studio tarafından 2018 yılında piyasaya sunulan "God of War" adlı oyunun, göstergebilim ve halkbilim alanında çalışmaları olan Vladimir Propp'un biçimsel yaklaşımı çerçevesinde analiz edilecektir. Bu çalışmada Propp'un masallardaki olay örgüsünü ve kişilerin rollerini tanımlayabilmek için geliştirdiği 31 işlev ve 7 eylem kümesi üzerinden çözümlenecektir.Echolinguistic Analysis of Clımate Change Themed Time Magazine Covers

Analysis of The Game "God of War" According to Vladimir Propp's Morphological Approach

Abstract: Structural analysis has started to be applied in many fields, such as psychology, sociology, mathematics, and biology, as well as in many fields where anthropology, linguistics, and semiotics researches take place. This approach, developed by Propp to analyze fairy tales, analyzes the structure of a literary work, such as the author's life, environment, philosophy, etc. Moreover, it deals with all non-literary materials by separating them into functions. In this study, the play "God of War" is about the life of Kratos, a Spartan warrior sent by the Greek gods to kill the god of war; Ares, the game's main hero, was

Doç. Dr. Uğur Bakan, Doç. Dr. Ufuk Bakan, Doç. E. Nilüfer Üstündağ
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ugur.bakan@ikcu.edu.tr
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ufuk.bakan@ikcu.edu.tr
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, emineniufer.ustundag@ikc.edu.tr

examined. This game, which was originally in the Greek Empire and the age of the Vikings, basically benefits from the background of the mythology, which is the subject of the struggle of the gods beyond these ages. In this study, the game "God of War," released by Santa Monica Studio in 2018, will be analyzed within the framework of the formal approach of Vladimir Propp, who has studied semiotics and folklore. This study will be analyzed through 31 functions and seven action sets developed by Propp to define the plot and people's roles in fairy tales

GİRİŞ

Dijital oyunlar gerçek hayata birebir benzeyen ya da fantastik öğeleri içeren sanal dünyalar yaratarak oyuncuların birden fazla hayatı deneyimlemesine imkân sağlamaktadır. Dijital oyunların geliştirilmesi, programlama, grafik tasarım, müzik ve diğer sanat ve tasarım disiplinlerinin birleşmesiyle gerçekleşmektedir. Oyunlar, genellikle büyük şirketler veya bağımsız geliştiriciler tarafından yapılmaktadır. Günümüzde bağımsız oyun tasarımcıları, her gün binlerce oyunu online platformlar aralığıyla oyun severlerle buluşturmaktadır. Dijital oyunların geliştirilmesinden sorumlu olan bu profesyoneller, oyun mekaniği, hikaye, karakter tasarımı, ses efektleri ve grafikler gibi oyunun birçok yönünden sorumludur.

Dijital oyunların önemli unsurlarından biri olan anlatı tasarımı; oyuncuların oyun dünyasına bağlanmasını ve oyunun hikayesini anlamalarını sağlaması açısından önem taşımaktadır. Anlatı tasarımı, oyun dünyasındaki karakterler, olaylar ve diyaloglar gibi unsurların bir araya getirilmesini içerir. Oyunlarda anlatı tasarımı kritik bir rol oynasa da epik özellikler herhangi bir tasarım öğesi gibi bütüncül bir yaklaşımla ele alınmaktadır. Bir oyunun başarılı olabilmesi için her zaman güçlü bir hikâyeye ihtiyaç duymamaktadır. Rol Yapma Oyunu (RPG) olarak bilinen oyun türlerinde oyuncular kurgusal karakterleri kontrol ederek oynamaktadır. Sinema tarzı anlatı özelliklerine sahip RPG oyunlarında; oyunun hikayesi karakter etrafında gelişen bir dizi olayın kapsamlı bir şekilde planlanmasıyla yapılmaktadır. Hikâye öğeleri genellikle ya etkileşimli olmayan sinematik "kesilmiş sahneler" kullanılarak ya da oyuncunun olası seçenekleri sınırlandırılarak gerçekleştirilmektedir. Sinemada olduğu gibi bir dizi olayın sıralı bir şekilde ilerlediği doğrusal anlatıda oyuncunun, akış içinde serbest bir şekilde ilerlemesine izin verilmez ve olay örgüsünü takip etmek zorundadır. Özellikle oyun mekaniğindeki yapay zekâ teknolojilerinin yetersizliği ve oyuncuların dizi, sinema gibi medya araçlarından alışık olduğu doğrusal anlatı tarzı halen aktif olarak kullanılmaktadır.

Geçtiğimiz yirmi yılda etkileşimli oyuncuların deneyimlerini çözümleyerek anlatı sistemleri oluşturmak için anlatı zekâsı uygulanmaktadır (Blair ve Meyer, 1997). Etkileşimli anlatı sistemleri yalnızca hikâye anlatımı deneyiminin kalitesini dikkate almakla kalmaz, aynı zamanda bir hikâyenin tutarlılığını kullanıcıya sağlanan kontrol

miktarına karşı dengelemektedir (Riedl, Saretto ve Young, 2003). Günümüzde teknolojinin sağladığı olanaklarla sinema kalitesinde bir deneyim sunan dijital oyunlar daha fazla oyuncunun katılımını sağlayabilmek için ilgi çekici öyküler üzerine odaklanmaktadır. Bu çalışmada Yunan tanrıları tarafından savaş tanrısı Ares'i öldürmesi için gönderilen Spartalı bir savaşçı ve oyunun ana kahramanı olan Kratos'u hayatını konu alan "God of War" oyunu incelenecektir. Aslen Yunan İmparatorluğu döneminde ve Vikingler çağına geçen bu oyun, temelde bu çağların ötesinde tanrıların mücadelesinin konu edindiği mitolojinin arka planından yararlanmaktadır.

YÖNTEM

Sony Computer Entertainment ve Santa Monica Studio (2005–2018) tarafından geliştirilen ilk God of War oyunu 22 Mart 2005'te piyasaya sürülmüştür. Yunan mitolojisinden etkilenen bu aksiyon-macera türündeki oyun kısa zamanda geniş bir kitlenin ilgisini çekmeyi başlamıştır. Bu çalışmada 2018 yılında piyasaya sürülen ve büyük ölçüde İskandinav mitolojisine dayanan God of War oyunun öyküsü yapısalcı bir yaklaşım olan Vladimir Propp'un yapısal çözümleme yöntemi modeline göre incelenmiştir. Akbaş (2019) tarafından yapılan benzer bir çalışmada God of War oyununun hikâye özellikleri değerlendirilmiştir. Yapısalcı çözümleme yaklaşımları dil, edebiyat çalışmalarının yanı sıra görselliğin ön plana çıktığı sinema, animasyon ve son dönemlerde video oyunların arka planında yatan olay örgüsünü ayrıntılı bir şekilde çözmek ve görünür kılmak amacıyla da kullanılmaktadır. Yapısalcılık; bir yaklaşım yöntemi olarak incelenen olayları ve olguları ayrıntılarına inerek arka planda yatan kuralları ve yasaları ortaya çıkarmaya odaklanmaktadır (Moran, 1981, s.176). Propp'un analiz yaklaşımı masalın temel yapı taşı olarak karakter işlevinin kullanımına odaklanmaktadır. Büyük ölçüde bir kahraman etrafında şekillenen hiyerarşik olay örgüsü avatarın oyundaki kötü adamla mücadelesini konu almaktadır. Bu analiz yöntemi masalların karakterler ve konu farklılığına rağmen birbiriyle örtüşen ortak bütünleyici 31 işlevin ve 7 eylem alanı olduğunu, bu işlevlerin her birini bir gösterge birimi olarak kabul etmektedir. Propp bu yaklaşımda masalların iki özelliğine vurgu yapmaktadır. Bunlardan ilki söz konusu masalların çok renkli ve çeşitli bir görünüm sunması ikincisi ise bu görünümün altında tek biçimciliğin yatmasıdır (Rıfat, 2020, s. 177).

BULGULAR

Araştırmanın kapsamında seçilen God of War serisinin ana karakteri olan Kratos, çoğu Yunan mitolojisindeki yaratıklara dayanan birçok farklı düşman türüyle savaşmak için bir dizi silah ve büyü gücü elde etmektedir. Geçmiş oyunlarda bir dizi düşmanıyla savaşan cinayet ve pişmanlık döngüsünde kalarak yeni bir başlangıç yapmak isteyen Kratos, beklentinin

dışında daha fazla soru, sorun ve yıkıcı sonuçlarla baş başa kalır (Conway, 2019, s.944). Bu macerayı Propp'un anlatı çözümlemesine göre belirlediği 31 unsura göre çözümlemesi şu şekildedir:

Oyunun başlangıç aşaması (simgesi α1): Bu bölümde oyundaki karakterler ve hikâye hakkında genel bir bilgi sunulmaktadır. Oyunun ilk sahnesinde yarı tanrı özelliği olan ve oyunun ana kahramanı Kratos, eşi Faye ve oğlu Atreus tanıtılmaktadır. İkinci sahnede ise oyunun amacı olan Kratos'un geçmişteki pişmanlıklarından ders çıkarmış bir şekilde oğlunu yetiştirmek istemesi çeşitli görevlerle anlatılmaktadır.

1. Uzaklaşma evresi (β): Oyunun tanıtım videosunda bilgiler verildikten sonra amaca uygun olarak serüven başlamaktadır. Özellikle birçok sahnenin yer aldığı RPG türündeki oyunlarda bu evre görev başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Genellikle bir mecburiyet sonucu karaktere yüklenen görevlerle gelişen bu evrede, oyunun sonunda görevlerin başarıyla sonuçlanmasıyla ilk evreye dönüş yapılmaktadır. Oyunun ilk aşamasında Kratos'un ikinci karısı ve Atreus'un annesi olan Jötunn savaşçısı Faye'nin ölümüyle bir bilgi verilir. Kratos'un eşinin ölümüyle sonrası küçük oğlunu alarak hayatta nasıl kalacağını öğretmek için uzun bir yolculuğa çıkmaktadır.

2. Engelleme evresi (γ): Dijital oyunlarda oyunun kalitesini artıran en önemli unsurların başında mücadele özelliği çeşitli yasak ve engellerle sağlanabilmektedir. Oyundaki en büyük engel kutsal olarak tanımlanan ve birçok bilmezin çözümleneceği dağ girişinin siyah bir sis ile kapalı olması ve sadece bu sis büyüsünün Alfheim'ın ışığı olarak belirtilen bir araç ile açabilmesidir. Ayrıca oyun içindeki hazine sandıklarındaki ödüllerin toplanabilmesi için sandıkların belirli görevlere bağlı açılabilen kilitleri yer almaktadır.

3. Yasakların aşılması evresi (δ): Bir hikâyede olay örgüsünün geçtiği ana ilişkin karakterin uyması gereken kurallar anlatının başında belirtilmektedir. Bu kurallar yasal olabileceği gibi etik ya da illegal kuralları da kapsayabilmektedir. Öykü içinde zıtlık ve dinamizmi sağlayabilmek için bu kuralların birileri tarafından çiğnenmesi gerekmektedir. Oyunun ilk aşamalarında Kratos, oğlu Atreus'a geçmişte yaptığı pişmanlıklardan ders çıkartarak sebepsiz yere hiçbir canlıyı öldürmemesini gerektiğini söylemektedir. Atreus, babasının yasağına rağmen bir Modi'yi öldürerek Kratos'a karşı çıkarak geçmişini tekrar sorgulamasını sağlamaktadır.

4. Soruşturma eylemi (ε): Sinemada olduğu gibi dijital oyunlarda da psikolojik travmalar ve sorgulamalar her zaman ilgi çekici olmaktadır. Kratos ve Atreus, maceraları süresince onları takip eden ve saldıran gizemli bir yabancının olduğunu düşünmektedir. İskandinav Mitolojisi'nin bir figürü olan ve yaşayan en akıllı adam olarak da bilinen Mimir, Kratos'a eşinin küllerini savurmak için aradıkları en yüksek zirvesinin aslında Jötunheim'da olduğunu, ancak oraya erişimin Odin ve Thor tarafından

engellendiğini bilgisi vermektedir. Bunu öğrenen Kratos, Helheim'dan kaçarken kendisine yardım eden Freya'nın düşmanları olan Baldur'un annesi olduğunu keşfederler. Bu bilgi öykü içindeki karakterin rollerinin geçişi için önemli bir örnek olarak gösterilmektedir.

5. Bilgi toplama evreni (ξ): Anlatıda bazı bilgiler olay örgüsüyle birlikte sunulurken bazı bilgilerin ise karakterin ulaşması istenmektedir. Bu dijital oyunlarda tasarımın önemli bir unsurlarından biri olan keşif olanağını sağlayarak oyuncuların oyunda kalma süresini etkilemektedir. Oyunun başlıca kötü karakteri olan Baldur, Kratos ve Atreus'un Dünya ağacının dokuz diyarından biri olan Helheim'e doğru gittiklerini öğrenir ve onlara pusu kurar. Midgard'a dönen bilge tanrı Mímir, Jötunheim'a ulaşmanın başka bir yolu olduğunu fark ederek bu bilgiyi paylaşmaktadır.

6. Aldatma/kandırma evreni (η): Bu evre, kötü karakterin amaca ulaşmak için yapmış olduğu yanıltıcı söylem ve eylemleri içermektedir. Freya, istemeyerek de olsa oğlu Baldur'un zarar görmemesi için onu tüm fiziksel ve büyülü tehditlere karşı bağışıklık kazandıran bir büyü yapar. Bu eylem onun ahlaki olarak iyi ile kötü arasında geçiş yapmasına neden olmaktadır. Faye ölmeden önce eşi Kratos'a ormandaki işaretli ağaçları kesmesini istemektedir. Kesilen her ağaç aslında bölgeyi düşmanlara karşı koruyan gizlenme büyüsünü bozmaktadır.

7. Suç evresi (θ2): Öykü içindeki sürekli iyimser atmosfer, izleyicilerde komedi filmi izler gibi pasif bir duygu durumu yaşatmaktadır. İzleyici ya da oyuncuların öykü içine dahil olabilmeleri için belirsizlik ve çatışmanın olması gerekmektedir. Bu yüzden anlatılarda her zaman bir suç unsurunun ve cezalandırma mekanizmasının olması gerekmektedir. Bu evrede karakterlerin bilinçli ya da bilinçsiz olarak bir suça karışmasından bahsedilmektedir. Kratos farkında olmadan en büyük düşmanı Baldur'un annesi Freya'dan yardım alarak karmaşık bir durum içinde kendisini bulmaktadır.

8. Kötülük evresi (A): Suç evresinden farklı olarak bu evrede aktif olan aktörler öykü içinde tanımlanmış kötü karakterin eylemlerini ifade etmektedir. Bu aynı zamanda bir beklenti olarak iyi karakterin çözmesi gereken sorunlar için zemin hazırlamaktadır. Oyunun ilk aşamasında başlıca kötü karakter Baltur, Kratos ile dövüşerek ona zarar vermektedir. Kratos'u öldüremeyeceğini anlayan Baltur, güç toplamak ve tuzak kurmak için alandan kaçmaktadır. Baltur yeğenleri Magni ve Modi ile birlikte dağın girişine pusu kurarak bir kez daha Kratos ve Atreus'a saldırır.

9. Eksiklik evresi (□): Anlatı, belirli bir süreç ve keşif sonucu elde edilen bilgi parçacıklarının birleşiminden oluşmaktadır. Bu bilgilerin toplanabilmesi için öncelikli olarak eksikliğinin tanımlanması gerekmektedir. Dijital oyunların tamamında harita menüsünde tamamlanması gereken görevler ve toplanması gereken nesneler belirtilmektedir. Oyunda Jötunheim'a ulaşabilmek için kristal, bilge Mimir'in ikinci gözü ve Kratos'un Leviathan

baltasının bir devin kalbini alma görevi için işe yaramadığının anlaması en önemli eksiklikler olarak görülmektedir.

10. Geçiş evreni (B3): Bu aşama eyleme yönlendirme evresi olarak kabul edilmektedir. Baldur'un saldırısı sonrası Kratos, oğlu Atreus'un artık güvende olmadığını düşünerek evden ayrılmaya karar vermektedir.

11. Karşıt eylem evreni (C): Oyunlarda her zaman iyiliğin kötülüğe karşı galip gelmesi beklenmektedir. Bunun için iyi karakterlerin bazı kararlar alarak kötülere karşı eyleme geçmesi gerekmektedir. Kratos, elindeki baltanın işe yaramadığını anladıktan sonra geçmişteki düşmanlarına karşı zafer elde ettiği eski silahları olan Kaos Bıçaklarını almak için eve dönmektedir. Bu dönüş aynı zamanda düşünsel olarak yeni bir başlangıç yapmak isteyen Kratos'un dönüşümünü sorgulamasını sağmaktadır.

12. Gidiş evreni (□): Dijital oyunlarda tasvir edilen mekanlar genellikle oyun içinde birkaç kez kullanılmaktadır. Bu yöntem tasarım açısından kolaylık sağladığı gibi oyuncunun öykü içinde unutmaması gereken unsurları da hatırlamasına yardımcı olmaktadır. Kratos eski savaş aletlerini aldıktan sonra görevini gerçekleştirmek için evinden ayrılmaktadır.

13. İşlevlerin tanımlanma evresi (D): Bu evrede yapılan bir eylemin öngörülmeyen sonuçları ortaya çıkmaktadır. Kratos, Faye'nin isteği üzerine ormandaki işaretli ağaçları keser. Halbuki bu ağaçlar kendilerini gizleyen bir sis yapmaktadır. Brok ve Sindri isimler cüceler ile Kratos değiş tokuş yaparak silah, kıyafet ve yetenek almaktadır. Dağa ulaşabilmek için gölden geçen Kratos ve Atreus, Jörmungandr adlı Dünya Yılanı ile karşılaşmak için silahlarını atmaları istenmektedir.

14. Kahraman tepki eylemi (E): Kratos kendi geçmişiyle yüzleşerek oğlunun düşünerek eylemde bulunmasını ve farklı biri olmasını istemektedir. Buna rağmen oyunun sonuna doğru tanrı olduğunu öğrenen Atreus, kibirine yenik düşerek babası Kratos'u okuyla vurmaktadır. Bu durum aynı zamanda Kratos'un geçmişteki suçlarının bir bedeli olarak kabul edilmektedir.

15. Yardımcı unsurların sunulma evresi (F): Kahramanın verilen görevleri tamamlayabilmesi için çeşitli araçlara ihtiyaç duymaktadır. Bu araçların birkaçı oyunun başlangıcında verilirken büyük bir kısmı ise görevler tamamlayınca verilmektedir. Oyunda Bifröst adı verilen ve Dokuz Diyar arasında seyahat etmek için kullanılan bir anahtar, gizlenme ve güç sağlayan çeşitli büyüler bulunmaktadır. Ayrıca oyunda toplanan ödüllerle Muhafız Kalkanı ve Spartalı Öfkesi gibi yeteneklerin yanı sıra bazı zırh parçaları ve silahlar geliştirilme olanağı verilmektedir.

16. Kılavuz eşliğinde yolculuk evresi (G): Bir amaç evresi olarak da kabul edilen bu evrede kılavuz eşliğinde bir dizi sıralı görevlerin yapılması beklenmektedir. Eşinin küllerini savurmak için en yüksek zirveye ulaşmayı isteyen Kratos ve oğlu, Dokuz Diyar'da yolculuk yapmaktadır.

17. Çatışma evresi (H): İyiliğin ve kötülüğün karşı kalmaya gelme eylemi

her zaman oyunun başında ve sonunda sunulmaktadır. İlk mücadele taraflar eksikliklerini görerek final karşılaşması için hazırlık yapmaları için süre tanımaktadır. Jötunheim'e doğru yolculuğu esnasında Kratos ve Atreus'a oyunun ana düşmanı Baldur'un yeğenleri Modi ve Magni birkaç kez tuzak kurarak saldırmaktadır. Kratos ilk dövüşte Magni'yi öldürdükten sonra Modi alandan kaçarak, sonraki aşamalarda Kratos'a pusu kurmak hazırlık yapacaktır.

18. İşaret evresi (I): İşaretler anlatıda karmaşıklığı giderebilmek için başvurulan en önemli yöntemlerin başında gelmektedir. Bu işaretler bir kişiyi tanımladığı gibi bir grup ya da geniş anlamda bir topluluğu da tanımlayabilmektedir. Bu oyunda Kratos alfa işareti ile temsil edilmektedir. Ayrıca ikonik olarak Kratos ve Atreus'un hikayesi dağın girişindeki tapınakta resmedilmektedir.

19. Zafer evresi (J): Hikâyenin sonuçlanabilmesi için iyi ve kötünün karşı karşıya gelmesi ve birinin kazanması gerekmektedir. Bu oyunda Baltur ve Kratos sonunda karşı karşıya gelir ve Baltur bu mücadeleyi kaybederek ölür. Bu yolculuk ayrıca Kratos ve Atreus arasındaki bağın da kuvvetlenmesini sağlamıştır.

20. Eksikliğin giderilme evresi (K): Anlatıda kahramanın belirlenen hedeflere ulaşabilmesinde yapması gereken en önemli adımlar olası sorunları tespit ederek bu doğrultuda ihtiyaç duyduğu eksikliklerin giderilmesini sağlamasıdır. God of War oyununda Kratos düşmanı Baldur'a karşı mücadele etmesine rağmen sonuç alamamaktadır. Oyunun ilerleyen aşamasında Atreus'un oku çeşitli görevlerin tamamlanmasıyla çeşitli özellikler kazanmaktadır. Freya'nın oğlu Baldur'u korumak için yapmış olduğu büyü Atreus'un bu okuyla etkisiz hale gelmektedir.

21. Dönüş evresi (□): Her öykünün sonunda iyilerin kazanması, kötülüğün bertaraf edilmesi ve iyilerin olayın başladığı alana dönmesi beklenmektedir. Bu oyunda da Kratos ve oğlu Faye'nin küllerini Jötunheim'ın zirvesinden savurarak eve geri dönerler. Oyunun sonunda Fimbulwinter adı verilen üç yıllık ağır kış devrinin başladığı bilgisi verilmektedir.

22. İzleme evresi (Pr): RPG türündeki oyunlarda çalışmanın sürekliliğini sağlayabilmek için zık karakterlerin birbirlerini izlemesi ve strateji geliştirmesi gerekmektedir. Kratos ve Atreus'un Midgard'ın zirvesine ulaşmalarını bekleyen Baldur, onları takip ederek dağın girişine pusu kurar.

23. Yardım evresi (Rs): Destekleyici ya da yardımcı karakter, adından da anlaşılacağı gibi bir şekilde hikâyeyi destekleyen ancak ön plana çıkmayan herhangi bir karakteri içeren geniş bir kategoriyi kapsamaktadır. Bu karakterler genellikle ana karakterler için destek sağlamaktadır, ancak herhangi bir karakterin gerçek görevini ya da olay örgüsünü belirgin bir şekilde etkileyecek işleve sahip değildir. Bu oyunda ormanın cadısı "Frigg" olarak da bilinen Freya karakteri birkaç görevden sonra ortaya çıkarak Kratos ve Atreus'a rehberlik etmektedir. Ayrıca Kratos'un aradığı doğru dağın Jötunheim olduğunu söyleyen bilgelik tanrısı Mímir, Kratos'a gerekli

malzeme ve teçhizatı sağlayan Brok ve Sindri cüceleri önemli yardımcı karakterler olarak sunulmaktadır.

24. Kimlik gizleme evresi (O): Anlatıda izleyici şaşırtabilmek ve olay örgüsü içinde bağlantı kurabilmesi için bazı şeylerin gizli olması beklenmektedir. Özellikle dijital oyunların ana tasarım unsurlarından biri olan keşif işlevinin sağlanabilmesi için karakterlerle ilgili bilgiler belirli aşamalarda oyuncularla sunulmaktadır. God of War serisinin ana karakteri olan Kratos geçmişte tanrılarla yapmış olduğu savaşı oğlundan gizleyerek oğlunun farklı bir kişiliğe sahip olmasını beklemektedir. Oyundaki en önemli gizem ise oyunun başından beri Kratos'a yardımcı olan Freya'nın aslında Baldur'un annesi olduğudur. Oyunun sonunda Kratos'un eşi Faye, oğlu Atreus'a mitolojik Mischief Tanrısı Loki olarak adlandırıldığı ve oğlunun da tanrısal özelliklere sahip olduğu ortaya çıkmaktadır.

25. Zorlu görev evresi (M): Oyunlarda ana karakterlere her zaman zorlu bir görev verilmektedir. Bu göre oyunun sonuçlanmasını sağlayabileceği gibi kilit özelliğe sahip bir aşamanın tamamlanmasını da sağlayabilir. Bu oyunda büyüye maruz kalarak hastalanan Atreus'un iyileşmesi için Kratos'dan bir devin kalbini getirmesi istenmektedir.

26. Zorlu görevi tamamlama evresi (N): Bu aşama karakter için bir sınama olarak kabul edilmektedir. Ana karakterden bir objeyi sağlaması, psikolojik olarak bir baskıya dayanması ya da geçmişiyle yüzleşmesi gibi bir durum yaratılmaktadır. Eski savaş aletleriyle birlikte Helheim'e gelen Kratos bir devin kalbini alarak oğlunun iyileşmesini sağlamaktadır.

27. Tanıma evresi (Q): Bu evrede saklanan bir gerçeğin bir olay veya duruma bağlı olarak bir değişim olduğu düşünülerek ortaya çıkması beklenmektedir. İtiraf aşaması olarak da bilinen bu evre bir pişmanlığın ya da değişimimin sonuçlandığını ifade etmektedir. Bu oyunun son bölümünde Baltur'la mücadele ederek onu öldüren Kratos, oğlu Atreus'a kendi geçmişini ve babası Zeus başta olmak üzere diğer Yunan tanrılarını öldürdüğünü itiraf etmektedir.

28. Ortaya çıkma evresi (Ex): Tanıma evresinde genellikle bir kahraman tarafından gizlenen bir sır ortaya konulurken, bu evrede ise itiraf dışında da bazı gerçekler ortaya çıkabilmektedir. Kratos, Freya tarafından iyileştirilen oğlu Atreus'a tanrı olduğunu söyler.

29. Biçim değiştirme (T): Özellikle seri niteliği olan RPG oyunlarında bir sonraki serinin başlangıcının hazırlanması için bir önceki oyunda biçim ya da statü değişikliği yapılmaktadır. Bu oyunda Atreus'un mücadele sonunda yarı dev ve tanrı olduğu ortaya çıkmasıyla serinin takip edecek oyunları bir zemin hazırlanmış olmaktadır.

30. Cezalandırma evresi (U): Klasik bir anlatıda iyi ve kötü mücadelesini kaybeden kötü karakterin yaptıklarının bedelini ödeyerek ceza alması gerekmektedir. Bu oyunun sonunda da Freya'nın koruma büyüsüne rağmen tüm yetenekleri elinden alına Baltur, dövüş sonrası ölmektedir.

31. Zafer evresi (W°): Masal anlatılarında genellikle ana kahraman yaptığı mücadelenin ödülü olarak prensesle evlenmektedir ya da en üst statüye kavuşmaktadır. Bu oyunda da kahraman evlenmek yerine, eşinin küllerini vasiyeti üzerine en yüksek tepeden savurarak görevini tamamlamış ve oğluyla ilişkilerinde yeni sayfa açmıştır.

1. Dijital Oyunlar

Dijital oyunlar genel olarak kullanıcıların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve oyun konsolları aracılığıyla tek başına ya da birçok kullanıcıyla takım halinde veya karşılıklı olarak etkileşim kurabildiği dijital ortamlardır. Chris Crawford dijital oyun kavramını: "Birçoğu hareketli grafiklerle desteklenen, oyuncunun el-göz koordinasyonuyla şekillenen, başta etkileşim olmak üzere belirli alt disiplinlere sahip, çeşitli içerikler barındıran, dijital medya desteği gerektiren dijital simülasyonlar" olarak tanımlamıştır (Crawford'dan akt, Denizel, 2012, s. 109). Aynı zamanda dijital oyunlar, kullanıcıların birbirleriyle ya da yapay zekaya karşı etkileşime girmesine olanak tanıyan yazılımlar olarak isimlendirilmektedir (Sayın, 2016, s. 168). Yapay zeka olarak geliştirilen dijital oyun araçları kullanıcıların duyu organlarına hitap ederek, oyuncuları iş birliğine ve iletişime teşvik etmektedir (Fuchs, 2008, s.2).

Geçmişte oyunlar, temel olarak minimum ses desteği ile bir ekran boyunca hareket eden iki boyutlu, düşük çözünürlüklü görüntülerden oluşmuştur (Schneider, 2001). Video oyunlarda yer alan içerikler ve oynanış şekillerinde yaşanan dönüşümler video oyunların farklı bir şekilde sınıflandırılmasını sağlamıştır. Oyunların sınıflandırılmasına yönelik katılım veya desteğe dayalı, öykü temelli olarak pek çok farklı sınıflandırma yaklaşımı öne sürülmüştür (Herz, 1997; Wolf, 2001; Newman, 2004). Ayrıca süreç içerisinde aksiyon, macera, spor, strateji, RPG (rol yapma oyunu), simülasyon, yarış ve çok oyunculu online oyunlar gelişmiştir. Dijital dünyanın sunduğu oyun karakterleri ve avatarlar tarafından tanımlanan kişisel profiller; oyuncuların kendilerini istedikleri gibi tanıtmalarına, yeni dünyalar kurmalarına olanak tanır. Böylelikle oyuncular, bireysel bir eğlenmenin yanı sıra kolektif bir eğlence de deneyimleyebilirler. Ayrıca dijital oyunlarda kişilere bir takım görev ve sorumluluklar yüklenmesi, oyuncuların bu görevleri tamamlama sürecinde sanal ortamda kendisini adeta yeniden keşfetmesini de sağlamaktadır.

Dijital oyun sektörü yaklaşık 40 yıllık bir geçmişe sahip olmasına rağmen günümüzde dünyanın gelişmiş ekonomilerinde yüksek getiri sağlayan bir sanayi sektörü olarak kabul edilmekte ve bu yönüyle kamu fonlarının ve büyük yatırımcıların sahip olduğu bir sanayi dalı haline gelmektedir. Dijital oyun endüstrisinin gelişimini beş aşamada ele almıştır. 1980'lerden önceki erken gelişme aşaması, 1980'lerin ortasından 1990'ların ortalarına kadar olan büyüme aşaması, 1990'ların sonuna kadar olan gelişme aşaması, 2000-

2005 olgunlaşma aşaması ve 2005'ten günümüze ilerleme aşamasıdır. Video oyunlarının ilk örnekleri 1950'lerde laboratuvarlarda bilgisayarlar üzerine araştırma yapan bilim insanlarının, bilgisayarların neler yapabileceğini ortaya çıkarmak amacıyla yapılan deneysel çalışmalarla ortaya çıkmıştır. 1980'lerden itibaren video oyunların görsel kalitesiyle bağlantılı olarak anlatı derinliği de büyük ölçüde gelişmiştir. Görsel efektlerin oyun motorlarıyla bütünleşmesi sonucu daha karmaşık fikirler uygulanmıştır. İnternetin yaygınlaşması ile çeşitli sanal rollere büründüğü (MMORPG) ve (MOBA) gibi oyun türleri her geçen gün daha fazla kullanıcı sayısına ulaşarak sosyalleşme aracı haline gelmiştir.

Dijital oyunların görsel uzamının gelişmesi, ekonomik boyutunun giderek önem kazanması ve farklı kültürel unsurları barındırması ve şiddet unsurlarını içermesi ve daha karmaşık bir yapıya bürünmesi video oyunlar üzerine yapılan çalışmaların sayısında artışına yol açmıştır. Bu çalışmalar arasında God of War III adlı video oyununu Barthes ve -Strauss'un ortaya koyduğu önermeler temel alınarak mitsel çözümleme yapmıştır (Sepetçi, 2016). Birçok sektörün geleceğini belirlemek amacıyla yapılan çalışmalara benzer bir araştırma da İstanbul bölgesinde oyun sektörünün geleceğini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Toplanan veriler ışığında oyun sektörünü geleceğine yönelik bir perspektif çizilmiştir (Bilir, Sahiner, Durmaz, 2017). Görsel ve işitsel öğelerden oluşan video oyunların geniş kitlelere ulaşmasında belirleyici olan dil verisinin etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Aynı çalışmada cinsiyet ve ırksal kalıp yargıları ile ırk, cinsiyet, vücut tipleri ve cinsel tasvir-kıyafet gibi değişkenler arasında bir ilişki olup olmadığı ortaya çıkarmak araştırmanın diğer bir boyutudur. Filmlerden video oyunlara uyarlamalar olduğu gibi video oyunlardan filmlere uyarlanan pek çok yapım olduğu için bu çalışmada video oyunlarından uyarlanan filmlerin seyirci üzerinde etkisi olup olmadığını ortaya çıkarmayı amaçlamıştır (Özsoy ve Turan, 2021). Oyunlardaki dramatik yapıyla ilgili yeterli düzeyde araştırma bulunmamaktadır. Bunun en temel sebebi 90'lı yıllara kadar oyun teknolojisini karmaşık anlatı oluşturabilecek yeterliliğe sahip olmamasıdır. Günümüzde artık oyun geliştirmede kullanılan yazılım ve donanım elemanları, sinematik anlatıma uygun projeler için yeterli düzeye ulaşmıştır. Böylece sanat yönetmenleri oyunlarda zihinlerindeki her türlü animasyon ve efekti uygulayabilmektedir. Bu oyunlar içinde belirli bir kitle oluşturabilmek için oyunun mekanik özelliklerinin yanı sıra hikâyesinin de ilgi çekici olması gerekmektedir. Dijital oyunların hikayelerin incelenmesinde genel olarak yapısal çözümleme yöntemleri kullanılmaktadır.

2. Göstergebilimsel Çözümleme

Düşüncenin aktarılmasında bir iletişim aracı olarak kullanılan ve aynı zamanda bir işaretler sistemi olan dil, semiyotik bir yapının ötesinde

sosyal bir fenomen olarak görülmektedir. Dilin semiyotik doğasının tezahürleri olarak kabul edilen anlamın çözümlenebilmesi için disiplinler arası bir yaklaşım gerektirirken göstergebilimden yararlanılmaktadır (Zimmerman, 2004). Gösterge (signe), gösteren (signifiant) ile gösterilen (signifie) arasındaki ilişkiyi inceleyen göstergebilim, her türlü nesneyi inceleme alanına dahil etmektedir (Shaumyan, 1987). Göstergebilim kavramının etimolojik kökenine bakıldığında sözcüğün "semeion" ve "logia" sözcüklerinin birleşiminden oluştuğu görülmektedir. Göstergebilimin kökeni, işaretlerin ve sembollerin (görsel ve dilsel) nasıl anlam yarattığına dair akademik çalışmalarda yatmaktadır. Leech ve Onwuegbuzie (2008) göstergebilimi, konuşma ve metin dahil olmak üzere işaretler arasındaki ilişkileri ve bunların amaçlanan özel anlamlarını araştıran bir bilim olarak tanımlamaktadır. Gösterge teorilerinin uzun bir geçmişi olmasına rağmen, bu alanda öncü çalışmalarıyla bilinen De Saussure'ne göre bir gösterge, hem fiziksel gerçeklikte aldığı formdan (gösteren olarak adlandırılır) hem de izleyicisi tarafından nasıl algılandığından veya yorumlandığından (gösterilenden) oluşmaktadır. Kavram ilk kez dilbilimsel alanda çalışma yapan Saussure'ün eserinde "gösteren" olarak adlandırdığı ses bileşeni ve "gösterilen" olarak adlandırdığı kavramsal bileşende yer almıştır (Saussure, 1974). Göstergebilimin altında yatan varsayım, eylem veya nesneleri anlamlandırmayı mümkün kılan temel bir gelenek ve ayrımlar sisteminin olması gerektiğidir. Bu noktada göstergebilimin rolü, göstergeleri oldukları gibi yapan uzlaşımları keşfetmektir. Bu kuram özellikle dil öğretimi ve edinimi ile ilgili yapılan çalışmalarda yaygın olarak kullanılmaktadır. Dilbilimin yöntemlerini nesnelere uygulayan ve her şeyi yani yüz ifadeleri, mimikler, mimari ve resim yapıtları gibi dilsel olmayan bütün olguları da dilsel olgular gibi ele alarak göstergebilimsel olarak yorumlamaya çalışılabilmektedir.

3. Yapısalcı Çözümleme

Yapısalcı çözümleme psikoloji, sosyoloji, matematik, biyoloji gibi bilim dallarının yanı sıra daha çok antropoloji, dilbilim ve göstergebilim araştırmalarının yer aldığı birçok alanda uygulanmaya başlamıştır. Yapısalcılık ve yapı sözcüğünün birçok kaynakta birbirlerinin yerine kullanıldığı ya da bu kavramı açıklamak amacıyla yapı sözcüğüne atıf yapıldığı görülmektedir. Farklı bilim dalları kavramın farklı bir yönünü ön plana çıkararak tanımlama çalışırken, yapı sözcüğünü canlı organizmaların yanı sıra cansız organizmaları açıklama cabası olarak tanımlanmaktadır (Nar, 2014, s. 31). Yapısalcı çözümleme temel olarak iki amaç üzerine yapılanmaktadır. İlk olarak metinlerinin asal iskeletini belirgin hale getirmek; ikincisi ise, görünür hale gelen bu asal iskelet üzerinden metninin özelliğini, yapısını bulmaya çalışmaktır (Sözen, 2013, s. 611). Bu alandaki öncü çalışmalar 1960 yıllarda çağdaş dilbilim ve göstergebilimin önemli temsilcilerinden Algirdas Greimas, Roland Barthes,

Claude Bremond ve Tzvetan Todoro, Vladimir Propp gibi araştırmacılar Levi-Strauss'un yaptığı çalışmaları inceleyerek bu alanın gelişmesine katkı sağlamıştır. Yapısalcılar, kavramın çerçevesini çizerken yeni bir anlam vermek yerine alışılmış yapı kavramının boyutunu değiştirmeye odaklanmıştır (Ducrot, 1973, s. 16). Geleneksel dil biliminde yapının varlığını benimsemekle birlikte dilin tarihsel süreçte yaşadığı dönüşümlere ve tekil öğeler üzerine odaklanılmaktadır. Saussure'ün öncülüğünü yaptığı bu dilbilimsel yaklaşımda, her öğenin yapı içerisinde bir işlevi sürdürdüğü varsayılarak her bir öğe bütünün bir parçası olarak kabul edilmektedir (Yüce, 2020, s.40). Yapı, birçok bileşenin bir araya gelmesi sonucu oluşan bütünün her bir bileşenin benzeşen ve karşılıklı bağını vurgulamaya çalışırken, bu parçalar arasındaki ilişkiler ağını sistematik bir şekilde analiz etmeyi amaçlamaktadır. Yapısalcılık temel olarak dil, gösterge, nedensizlik, farklılık, kod, dizim, dizi ve metafor ve metanomi gibi temel kavramlardan oluşmaktadır. Gösterge, genel açıdan bir şeyin yerine kullanabilen ya da kendi dışında başka bir şeye gönderme yapan varlık ya da nesnedir (Sığırcı, 2017, s. 51). Nedensizlik ise gösterilen (kavram) ile gösterene herhangi bir sebebe dayanmadan uzlaşmalı bir biçimde yaklaşırken oluşan bu bağlantıyı toplumsal açıdan değerlendirmektedir (Rıfat, 2020, s. 27). Farklılık ise anlam oluşum sürecinde temel bileşen olarak farklılığı kabul ederken, diziyi bir dil sistemindeki kavramlardan oluşan bir listeden seçim yapmamıza olanak sağlar. Sözdizimi ve göstergelere ilişkili olan dizim, sözcükler içerisinden seçim yaparak bir cümle oluşturma süreci olarak tanımlanırken, metafor ya da eğreltileme bir şeyi başka bir şeye benzetmeyle ya da kıyaslama ilişkisiyle açıklamaktır. Metanomi (düzdeğişmece) bir fikri ya da düşünceyi açıklamak için benzetme amacı taşımadan eş anlamlı olan başka bir kavram ya da nesneye gönderme yapılmasıdır. Yapısalcılığı temel olarak metinlerin çözümlemesinde kullanırken, metnin farklı katmanlardan oluşan şifreli bir yapıda olduğunu kabul ederken, bu sistemin anlamlı birimlerin bağlaşımları içinde varsayımından başlamaktadır (Barthes, 2009, s. 108).

Ünlü Fransız etnolog Claude Levi-Straus, Saussure'ün Genel Dilbilim Derslerinden etkilenerek yapısalcı yaklaşımı antropolojiye uyarlamış ve bu kavrama felsefe yerine bilimsel bir açıdan bakılması gerektiğini savunmuştur. Lévi-Strauss mitler üzerinden kültürel bileşenleri geçmiş dönemlerden başlayarak günümüze kadar yaşanan dönüşüm süreçlerini incelemiş benzerlikleri ve farklılıkları ayırt ederek toplumun yapı taşlarını ortaya çıkarmayı amaçlamıştır (Köse ve Kodal, 2011, s.7). Lévi-Strauss, 'ilkel' toplumlardaki mitler gibi antropolojik konular üzerine yaptığı çalışmalarla Sausure'ın dil üzerinde yaptığı çalışmaları bütünleştirerek yapısalcılığı daha geniş bir bakış açısı kazandırmıştır (Ritzer, 1992). Strauss'un 1962 yılında kaleme aldığı Yaban Düşünce isimli çalışmasında ilkel olarak adlandırılan toplumların sınıflandırma sürecine geleneksel kalıpların dışında farklı bir bakış açısıyla yaklaşmıştır. Toplumları sınıflandırma üzerine yaptığı çalışmalarla bir yandan yapısalcılığın en ilginç yönlerini anlatırken öte

yandan incelediği toplumların kültürel zenginliklerini ortaya koymaktadır. Bunu yaparken ön yargıları yıkarak ilkel topluluklarla gelişmiş toplumları kıyaslamakta ve düşünce yapıları arasında benzerliği ön plana çıkarmaya çalışmıştır (Yüce, 2020, s.12).

4. Propp ve Masalın Biçimbilimi Yazınsal Çözümleme Yöntemi

Biçimcilik alanında yapılan çalışmalar 1915-1930 yıllarında Moskova Dilbilim Çevresinde ve opoyazın (Şiir Dilini İnceleme Derneği) ile birlikte yürüttükleri sınırlı sayıdaki araştırmalarla başlarken, 1920'li yıllarda bu alana yönelik farklı girişimlerle birlikte giderek ilgi oluşmaya başlamıştır (Yüce, 2020, s. 120). Rus biçimciler, anlatının analiz edilmesi gereken bağımsız bir yaklaşım ya da bilim olması gerekliliğini vurgulamıştır. Bir başka açıdan felsefe, din bilim, estetik ve toplumsal etkenlerle açıklamak yerine doğrudan bu alana yönelik olarak düzenlenmiş bilimsel nitelikle ele almanın gerekliliğine vurgu yapmışlardır (Propp, 2020, s. 174). İnceleme alanı giderek genişleyerek atasözleri, bilmeceler, türküler ve ilahilerin içerisinde yer aldığı birçok alanda kullanılmaya başlamıştır (Ben-Amos, 1972, s. 125). Bu alanda öncü çalışmalar yapan Vladimir Propp, Slav Filolojisi Bölümünü bitirdikten sonra ülkenin farklı okullarında Rus dili dersleri vermiş, 1932 yılında Leningrad Üniversitesi'nde Almanca dersleri verdikten sonra elde ettiği bilgileri çalışmalarına taşımıştır (Propp, 2020, s.2). 1928 yılında Rusça basılan Morphology o The Folk Tale çalışması, 1958 yılına kadar batı dünyasında gerekli ilgiyi görememiştir. Propp'un çalışmasının, yapı analizinin yolunu açması açısından önemli olmasına rağmen, döneminin ideolojisiyle çatışan bir görünüm sergilemesi gerekli ilgiyi görmemesine yol açmıştır (Çobanoğlu, 2010). Propp, Afanasyev tarafından derlenen 100 Halk Masalını incelemiş ve Masalın Biçimbilimi adlı eserini 1928 yılında yayınlamıştır (Bars, 2014, s. 84). Propp bu çalışmasında masalların işlevlerini belirlemeye çalışmadan masalları çözümlemek üzerine daha önce yapılan çalışmaları eleştirerek, masalı incelemek için öncelikli olarak masalın kökenini ve doğuşunu araştırmanın ön koşulu olarak bilinmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Rıfat, 1985, s.13). Propp, incelenen masalların konuları değişse de kendi aralarında kıyaslandığında masalların kesitlerinin birbirleriyle örtüşen yapılardan oluştuğu görmüştür. Yapıtında, masallardaki işlevleri ve bu işlevleri taşıdıkları ikili anlamı belirledikten sonra masallar içerisinde yer alan diğer bileşenleri, kişilerin ayırt edici özelliklerini, bir masalın nasıl bölümlere ayrılacağını (yani işlevlerin nasıl saptanacağını), masalların çizelgelerinin nasıl görünür kılınacağına da değinmiştir (Propp, 2020, s.179).

Propp'un masallardaki ortak yapıları görünür kılmak amacıyla yaptığı çalışmalar sonrasında Algirdas Julien Greimas tarafından sadeleştirilerek masallardaki olay örgüsünü eyleyen sorunu olarak yaklaşarak Eyleyensel Örnekçeyi, Joseph Campbell'in karşılaştırmalı mitoloji eseri olan Kahramanın Sonsuz Yolculuğu çalışmasında görülmektedir (Taş, 2019, s. 401). Bu akıştaki olayları tanımlamak amacıyla Propp işlev sözcüğünü

kullanmıştır. İşlev… Bir kişinin eylemi, olay örgüsünün akışı içinde taşıdığı anlam açısından betimlenmiş eylemi… olarak tanımlanmaktadır (Propp, 2001, s.40). Propp inceledikleri masallar sonucunda 31 işlev ve bu işlevleri üstlenen 7 kişiden oluşmaktadır (Dündar, 2002, s. 116). Bu eylem alanlarını ve işlevlerini aşağıdaki şekilde sınıflandırmak mümkündür (Propp, 2011, 80-84):

Kahramanın eylem alanı: Arayış maksadıyla gitme (C↑), bağışçının isteklerine karşılık verme (E), evlenme (W).

Saldırganın ya da kötü kişinin eylem alanı: Bu işlevler Kötülük (A), itilaflar ve kahramana karşı gerçekleştirilen kavga biçimleri (H), takip ya da izleme (Pr).

Gönderenin eylem alanı: Sadece kahramanın görevlendirilmesi (geçiş anı, B) işlevini kapsar.

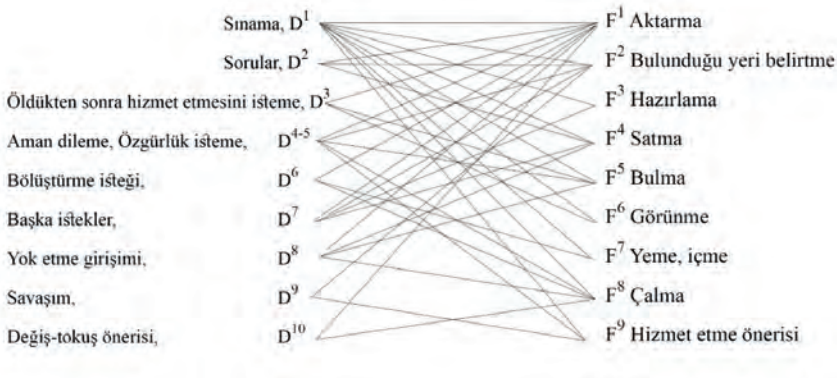
Yardımcının eylem alanı: Yardımcının işlevleri kahramanın uzamda geçiş yapması (G), bir eksikliğin ya da kötülüğün giderilmesi (K), zorlu görevlerin üstesinden gelmesi (N), kahramanın biçim değiştirmesi (T).

Bağışçının eylem alanı: Büyülü nesnenin iletilmesinin hazırlık süreci (D), büyülü nesnenin kahramana aktarılması (T).

Aranan kişinin ya da prensesin eylem alanı: Güç işleri yerine getirme isteği (M), özel bir sembolün zorla kabul ettirilmesi (J), sahte kahramanın görünür kılınması (Ex), asıl kahramanın tanınması(Q), ikinci saldırganın cezalandırılması (U), evlenme işlevleri (W).

Düzmece kahramanın eylem alanı: Arayış maksadıyla yönelme, bağışçının isteklerine karşı sonuçlanan olumsuz (E) tepkiyi, gerçeği yansıtmayan önermeleri (L) içerir.

Bu rollerin tüm masallarda hepsinin kullanımı zorunlu değildir, bazılarının atlandığı ya da yinelediğini olurken Propp'un burada temel olarak genel geçer bir dizgenin olup olmadığını ortaya çıkarmaktır (Akerson, 2019, s. 127). Propp halk masallarında bağışçının önemini vurgularken, bu bağışçının büyülü nesneleri kahramana aktarması farklı şekillerde gerçekleşmektedir. Nesnenin doğrudan verilmesi (F1), nesnenin belirtilen yerde olması (F2), Nesnenin üretilmesi (F3), Nesnenin satılması ve alınması (F4), Nesne rastlantı sonucu kahramanın eline geçmesi (F5), Nesnenin apansız ortaya çıkması (F6), Nesne içilip ya da yenmesi (F7), nesnenin çalınması (F8), çeşitli kişiler kendiliğinden kahramanın hizmetine girmesi (F9) şeklinde dokuz maddeden oluşur. Bağışçının hazırlayıcı (D) işlevi şu şekilde gerçekleşir: Sınama (D1), sorular (D2), öldükten sonra hizmet etmesini isteme (D5), aman dileme, özgürlük isteme (D4-5), bölüştürme İsteği (D6), başka istekler (D7), Yok Etme Girişimi (D8), savaşım (D9) ve değiş- tokuş önerisi (D10) olarak on başlıkla toplanmaktadır.



Şekil 1: Propp'un Bağışçının Hazırlayıcı İşlevi (D) ile Büyülü Nesnenin Aktarılma Biçimleri (F) Arasındaki Bağlantının Gösterimi)

Tablo 1: Propp'un Biçimsel Bilim Yöntemi ve İşlevler (Propp, 1968)

Numara	Sembol	Tanım	Numara	Sembol	Tanım
1	B	Uzaklaşma	16	H	Çatışma
2	Γ	Yasaklama	17	I	Özel İşaret
3	Δ	Yasağı Çiğneme	18	J	Zafer
4	E	Soruşturma	19	K	Giderme
5	Z	Bilgi Toplama	20		Geri Dönüş
6	Ŋ	Aldatma	21	Pr	İzleme
7	Θ	Suça Katılma	22	Rs	Yardım
8	A	Kötülük	23	O	Kimliğini Gizleyerek Gelme
8A	A	Eksiklik	24	L	Asılsız Savlar
9	B	Aracılık, Geçiş Anı	25	M	Güç
10	C	Karşıt Eylemin Başlangıcı	26	N	Güç İşi Yerine Getirme
11		Gidiş	27	Q	Tanıma
12	D	Bağışçının İlk İşlevi	28	Ex	Ortaya Çıkarma
13	E	Kahramanın Tepkisi	29	T	Biçim Değiştirme
14	F	Büyülü Nesnenin Alınması	30	U	Cezalandırma
15	G	Bir Kılavuz Eşliğinde Yolculuk	31	W°	Evlenme

Propp masalları yapı özelliklerine iki başlık altında sınıflandırırken masallarda şahısların icra ettikleri hareketleri sabit unsurlar olarak kabul etmekte ve bunları fonksiyon olarak tanımlarken aynı masallarda çevre ve şahısları ise değişken unsurlar olarak görmektedir (Akarslan, 2015, s. 286). Halk masallarında işlevlerin tamamının tüm masallarda bulunmasa da sırasının tüm masallarda değişiklik göstermediği sonucuna ulaşmıştır. Bu bakımdan Propp, masalların akışını incelediğinde hikâyenin olumsuz bir durum ya da eylem ya da kötülükle başladığını görmüştür. Kahraman bu eksikliği gidermek, kötülüğü ortadan kaldırmayı amaçladığı durumlarda bazı kişiler ona yardım eder, bazıları ise karşı koyar (Şimşek, 2012, s.313). Burada açıkça, bazı biçimlerin diğer biçimler üzerinde etkisini görünür kılarken; işlevleri gerçekleştirme biçimlerinin benzeşmesi olarak görülür (Propp, 2020, s.66). Halk masallarında akış ara işlevlerden geçerek düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırıldığı ve evlilik gibi olumlu bir gelişmeyle sonlanmaktadır.

5. Dijital Oyunlarda Anlatı Unsurları

Ticari olarak güçlü bir hikâyeye sahip olan video oyunlar, dramatik unsurları yeterli olmayan oyunlara kıyasla satış rakamlarında daha iyi performans gösterme eğilimindedir (Gameweek, 1999). Dijital oyun tasarımcıları bir hikâye anlatıcısı olarak işlev görmeden ziyade oyuncuların deneyimleriyle kendi anlatı yapılarının yaratıcısı olarak dinamik ve çift yönlü bir ortam sağlamayı amaçlamaktadır (Pearce, 2003; Qin ve ark., 2009). Video oyunlarında genel olarak geleneksel anlatı (metinsel anlatı) ya da çevresel hikâye anlatım (metinsel olmayan anlatı) yöntemleri kullanılmaktadır (Livingstone ve ark., 2016). Oyun türlerine göre anlatı unsurlarını analiz etmek için yapılan bir çalışmada çeşitli türlerden seçilen oyunları karakter arketipleri, olay örgüsü, seviye anlatımı ve karakter diyaloğu açısından analiz etmek için Vladimir Propp'un Modeli kullanılmıştır (Brusentsev, Hitchens & Richards, 2012). Araştırmanın amacı bu modelin çeşitli oyun türlerinden oyunları (FPS, RPG, Macera) analiz etmek için geçerli bir model olup olmadığını belirlemektir. Araştırma kapsamında Call of Duty 4 Modern Warfare (FPS), Dragon Age Awakening (RPG) ve Red Dead Redemption (Macera) oyunları analiz edilmiş ve Propp'un Modeli'nin karakter arketipleriyle uyumlu ayrıntı düzeyinin belirlenmesi için yetersiz olduğu sonucuna varılmıştır. Ayrıca Propp'un Modeli'nin diyalogların modelin işlevlerinin haritasını çıkartılması için gerekli olmadığı görülmüştür. Başka bir çalışmada, dijital oyun kavramı halk bilimi bakış açısı üzerinden ele alınmış ve bu alanda yapılan belli başlı çalışmalar incelenmiştir (Sarpkaya, 2021). Bu çalışmada halk bilim alanında çalışan araştırmacıların, dijital oyun kavramı üzerine yapmayı düşündükleri araştırmaları hangi bakış açısıyla ve neden araştırmaları gerektiği çalışmanın temel çıkarımını oluşturmaktadır. Diğer bir çalışmada ise dijital oyun dünyasındaki gelişmeler, olay örgüsünün karmaşık yapısı, bu yeni bakış açısına uygun

bir değerlendirme sistemini geliştirmeyi zorunlu kılmıştır (Feijó, Lima, Furtado, 2021). Bu yeni eğilim, etkileşimli içeriklerin daha anlaşılır kılınmasını sağlayan Bilgisayar destekli naratoloji adlı kavramı üzerine şekillenmiştir. Bu çalışma ilk olarak edebiyat alanından, ikincisi veri tabanı modellemesinden ve üçüncüsü dilbilimden gelen üç paradigma üzerine yoğunlaşmıştır. Bostan ve Turan, (2017) oyun hikayelerindeki kültürel farklılıkları incelemek ve tekrar eden hikâye kalıplarını belirlemek için Amerikan ve Japon hikayelerini konu alan RPG türündeki (Final Fantasy X, Final Fantasy XII ve Final Fantasy XIII, Mass Effect, Mass Effect 2 ve Mass Effect 3) oyunlar örneklem olarak seçilmiş ve Propp'un modeline göre analiz edilmiştir. Buna paralel olarak Amerikan oyunlarının hikayelerinde aynı yapıları tekrar tekrar kullandığını, Japon oyunlarının ise örüntü tekrarlama oranlarının daha düşük olduğu farklı hikâye yapı taşlarını kullandığını görülmüştür.

Yakın dönemde grafik teknolojisinin gelişimiyle birlikte sinema tarzı olarak da uygulanan çevresel hikâye anlatımı, yeni bir anlatı ortamı olarak oyuncular ve sanal oyun dünyası arasındaki ilişkiyi güçlendirmektedir (Tarnowetzki, 2015). Herhangi bir dramatik hikâyede karakterlerin kim oldukları, ne yapabilecekleri ve yapamayacakları ve oyundaki diğer karakterlerle olan bireysel ve kitlesel ilişkileri sosyal bağlam içinde tanımlanmaktadır (Dunne, 2016, s. 122). Bu açıdan oyun projelerinde görev yapan konsept tasarımcılar ve oyun mekaniğini hazırlayan programcılar hikâyeyi kusursuz bir şekilde yansıtabilmek için uyumlu bir şekilde çalışmak zorundadır. Oyun hikayeleri, klasik batı edebiyat geleneğinin belli başlı eserlerindeki temel unsurlara göre kurgulanmaktadır. Ancak oyunlardaki hikayelerde izleyici aynı zamanda aktif bir rol üstlendiği için başta ana karakter olmak üzere kendi duygu ve arzularının yansıtılmasını beklemektedir. Hurme (2016) kitapların, filmlerin ve oyunların anlatı özelliklerindeki farklılıklarını araştırdığı çalışmasında, kitapların sürükleyici anlatımının hayal gücüne, filmlerin duyusal deneyime ve oyunların ise etkileşime bağlı olduğunu vurgulamaktadır.

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Sessiz filmlerin popüler eğlence olarak ortaya çıkmaya başladığı 20. yüzyılın başlarından bu yana, yazarlar öykülerinden daha fazla kitlenin ilgi çekebilmek için pek çok yönteme başvurmaktadır. Filmlerden video oyunlara uyarlamalar olduğu gibi video oyunlardan filmlere uyarlanan pek çok yapım olduğu için bu çalışmada video oyunlarından uyarlanan filmlerin seyirci üzerinde etkisi olup olmadığını ortaya çıkarmayı amaçlamıştır (Özsoy ve Turan, 2021). Video oyunu endüstrisi, ekonomik durgunluk dönemlerinde bile büyümeye devam eden birkaç pazardan biri olarak dikkat çekmektedir. Bu büyümeyle birlikte akıllı ve yaratıcı video oyunu tasarımcılarına, geliştiricilerine ve sanatçılara olan ihtiyaç tüm zamanların en yüksek seviyesine çıkmıştır. Etkileyici grafiklerin

yükselişiyle birlikte dijital ortamın sınırlarını zorlamak isteyen oyun tasarımcıları, sinema kalitesinde karmaşık ve eğlenceli yapıtlar için yoğun bir emek sarf etmektedir.

Görsel sanatçılar bir karakterin görünümünü yaratırken, oyun yazarları ise bu karakterin kişiliğini ve fiziksel özelliklerinin sınırlarını belirlemektedir. Video oyunu yazarları ayrıca karakterin diyaloglarını, hikâye ve oyunun anlatısının diğer yönlerini tanımlamaktadır. Yapay zekâ teknolojileri bir video oyununda bir kişi tarafından kontrol edilmeyen karakterlerin (NPC'S) sanki bir insan tarafından kontrol ediliyormuş gibi veya kendi akıllarıyla hareket ediyormuş gibi davranmalarını sağlamaktadır. Böylece video oyunlarda gerçek hayata birebir benzeyen ya da fantastik öğeleri içeren sanal dünyalar yaratılarak oyuncuların birden fazla hayatı deneyimlemesine imkân vermektedir. Video oyunlarda yer alan içerikler ve oynanış şekillerinde yaşanan dönüşümler video oyunların farklı bir şekilde sınıflandırılmasında belirleyici olmuştur. Rol yapma türü olarak adlandırılan video oyunlar, en eski ve sadık kitlesi olan tür olarak kabul edilmektedir. Rol yapma oyun (RPG) türü gibi benzer birçok türde oyuncunun bir karakter veya karakter rolünü üstlenme eğilimi beklenmektedir. Böylece oyuncular sadece bir kişiyi kontrol ederek hikâyenin içindeymiş gibi hissetmesi sağlanmaktadır. Kahramanın macerası, kahramanın bir hedefe ulaşmak için engelleri aşmasıyla ilgili eylemler üzerine kurulmaktadır. İyi geliştirilmiş bir oyun karakteri oyunculardaki beklentilerinin ötesinde bir etki yaratarak hikayedeki bir aşama tamamlandıktan sonra bile bir izlenim yaratmaktadır. Oyunun içindeki diğer tamamlayıcı karakterler, kahramanın yolculuğun bir sonraki aşamasına geçmesine ve kişisel özelliklerini keşfetmesine yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Bunun sağlanabilmesi için oyuncuların karakterle kendilerini özdeşleştirmeleri ve epik anlatım tekniğine göre tamamen kurgusal tasarlanmış olan olaylarda rollerini yapmaları gerekmektedir. Bir karakterin sevimli veya ahlaki duruşunun idealleri karşılanması yerine oyuncuların karakterin kaderi hakkında endişelenmesine yetecek kadar çekici olması gereklidir.

Video oyunlar üzerine yapılan çalışmalar incelendiğinde, internetin yaygınlaşması ile çeşitli sanal rollere büründüğü devasa çok (MMORPG) ve (MOBA) gibi oyun türleri her geçen gün daha fazla kullanıcı sayısına ulaşarak sosyalleşme aracı haline gelmesi bu oyun türleri üzerine yapılan çalışmaların sayısında artışa yol açmıştır. E- spor oyunlarının demografik dağılımları, oyun oynama süreleri ve başarılı olmalarını sağlayan etmenleri görünür kılmak amacıyla yapılmıştır (Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı, 2018). Görsel ve işitsel öğelerden oluşan video oyunların geniş kitlelere ulaşmasında belirleyici olan dil verisinin etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Aynı çalışmada The Last of Us adlı video oyunun Türkçe altyazı çevirilerinden seçilen örnekler incelenmiştir (Yılmaz ve Canbaz, 2019). Bu çalışmalar arasında 2019 yılında MMORPG'lerde video oyunu karakterlerinin cinsiyet ve ırk stereotipileri üzerine yapılan çalışmada oyunlarda yer alan karakterlerin

cinsiyet, ırksal yargıları belirlemek amacıyla yapılmıştır (Bakan & Bakan, 2019). Aynı çalışmada cinsiyet ve ırksal kalıp yargıları ile ırk, cinsiyet, vücut tipleri ve cinsel tasvir-kıyafet gibi değişkenler arasında bir ilişki olup olmadığı ortaya çıkarmak araştırmanın diğer bir boyutudur. Video oyun kavramı halk bilimi bakış açısı üzerinden ele alınmış ve bu alanda yapılan belli başlı çalışmalar incelenmiştir (Sarpkaya, 2021). Bu çalışmada halk bilim alanında çalışan araştırmacıların, dijital oyun kavramı üzerine yapmayı düşündükleri araştırmaları hangi bakış açısıyla ve neden araştırmaları gerektiği çalışmanın temel çıkarımını oluşturmaktadır. Diğer bir çalışmada dijital oyun dünyasındaki gelişmeler, olay örgüsünün karmaşık yapısı, bu yeni bakış açısına uygun bir değerlendirme sistemini geliştirmeyi zorunlu kılmıştır (Feijó, Lima, Furtado, 2021). Bu yeni eğilim, etkileşimli içeriklerin daha anlaşılır kılınmasını sağlayan Bilgisayar destekli naratoloji adlı kavramı üzerine şekillenmiştir.

Oyunlardaki görsel ya da dilbilimsel özelliklerin analizi için yapısalcı yaklaşım olan göstergebilimsel analizlerden yararlanılmaktadır. Göstergebilim olay örgüsü içerisinde geçen her bir öğeyi anlamlı bir birim olarak yaklaşırken bu öğelerin işlevini ve bunlar arasındaki ilişki yapısını görünür kılmayı amaçlamaktadır. Göstergebilim, dilbilimin yöntemlerini nesnelere uygulayan, her şeyi yani yüz ifadeleri, mimikler, el-kol hareketleri incelemektedir. Sony Computer Entertainment tarafından geliştirilen 22 Mart 2005'te piyasaya sürülen ilk God of War oyunu araştırmanın örneklem alanını oluşturmaktadır. Yunan mitolojisinden izler taşıyan ve 2005 yılından piyasaya sürülen bu video oyun kısa zamanda büyük başarı göstermiştir. Bu başarının sonucu 2007 yılında God of War: Betrayal, 2009 yılında God of War Collection, 2013 yılında God of War: Ascension, 2018 yılında God of War, 2022 yılında God of War: Ragnarök isimleriyle görsel özellikleri ve oyun mekaniği geliştirilerek oyun severlerle buluşmuştur. Bu çalışmada 2018 yılında piyasaya sürülen ve büyük ölçüde İskandinav mitolojisine dayanan God of War oyunun öyküsü yapısalcı bir yaklaşım olan Vladimir Propp'un yapısal çözümleme yöntemi modeline göre incelenmiştir. God of War (2018) oyununu anlatısal özelliklerinin benzer çalışmalarda olduğu gibi Vladimir Propp'un 31 işlevine göre incelendiğinde masallarda belirtilen işlevlerin oyunlarda da geçerli olduğu görülmüştür (Brusentsev, Hitchens & Richards, 2012). Bir oyun hikayesi hazırlamadan önce oyunun teması ve temel mekanikler gibi unsurlar belirlenmektedir. Bir oyunun hikayesi, ihtiyaçlar ve hedeflerin belirlendiği birçok insanın görev aldığı karmaşık bir süreci ifade etmektedir. Özellikle RPG türündeki oyunların hikayelerinin Propp modeline göre eylem düzeyinin haritalamamasının mümkün olduğunu göstermiştir (Bostan ve Turan, 2017). İlgili literatür incelendiğinde oyunların anlatım dilinde kültürel farklılıkları belirleyebilmek için daha fazla çalışmanın yapılması gerekmektedir. RPG türündeki oyunların başarılı olabilmesi için mekanikleri ve dramatik yapısının güçlü olması gerekmektedir. Bu

tarz oyunlar yüksek grafik kalitesiyle birlikte oyuncuların ilgisini çekerek oyunda belirli bir süre kalmasını sağlamaktadır. Oyundaki bilinmezlik ve epik özellikleri yeterli değilse bir süre sonra oyuncular kendilerini pasif olarak görerek oyunu tamamlamaktadır. Bu yüzden rekabetin yüksek olduğu oyun endüstrisinde var olabilmek ve oyunların yeni serilerini üretebilmek için profesyonel bir yazar ekibine ihtiyaç duymaktadır. Bu çalışma ilk olarak edebiyat alanından, ikincisi veri tabanı modellemesinden ve üçüncüsü dilbilimden gelen üç paradigma üzerine yoğunlaşmıştır. Propp inceledikleri masallar sonucunda 31 işlev ve bu işlevleri üstlenen 7 kişiden oluşmaktadır. Masalların olay örgüsü çözümlendiğinde bu işlevlerin tümü yer almasa da işlevlerin sıralanışında değişlik görülmemektedir. Bu işlevler hangisinin oyun içerisinde yer aldığı nesnel bir bakış açısıyla incelenerek değerlendirilmiştir. Çalışmanın amacı edebi metinlerin analiz edilmesinde özelikle Propp'un biçimsel bilim açıdan yaklaşan ve halk masallarının içerisinde değişmez öğe olarak tanımlanan işlevlerin belirlenmesinde sıkça kullanılan bu yöntemin oyun araştırmalarında kullanılabileceğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Masalın Biçimbilimi yaklaşımının video oyunların görsel öğelerinin yanı sıra içerik yapısının ve oyuncuların görevlerinin nesnel bir bakış açısıyla incelemek araştırmanın diğer bir boyutunu oluşturmaktadır. Sonuç olarak, Propp işlevleri ortaya çıkarmak için Afanasyev'in derlediği 100 Rus Halk Masalını incelediği çalışma sonucunda ortaya çıkan 31 işlevin tümünün örneklem olarak seçilen God of War oyununda yer aldığı görülmüştür. Propp'un bu analitik yaklaşımı göz önüne alındığında, modelin referans noktaları doğrusal anlatı özelliğine sahip oyunların genel akışını tasarlamak için kullanılabilir olduğu görülmektedir. Özellikle mekanik unsurlarla hikâyenin karşılatılmasında yararlı bir araç olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Akarslan, T. (2015). Vladimir Propp'un Biçimbilimsel Yaklaşımı Çerçevesinde El Bilmez Alelacaip Oyunu Masalı Üzerine Bir İnceleme. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 10* (1), 283-300.

Akbaş, M. G. (2019). *Dijital oyunlarda hikaye ve hikaye anlatıcılığı:God of War Örneği* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Akerson, F. E. (2019). *Göstergebilime Giriş*. İstanbul: Bilge Kültür Sanat.

Bakan, U. & Bakan, U. (2019). Gender and Racial Stereotypes of Video Game Characters in (MMO)RPGs. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi, (34)*, 100-114. doi: 10.17829/turcom.514500

Bars, M. E. (2014). Vladimir Propp'un yapısal çözümleme yöntemi çerçevesinde Battal Gazi Destanı filminin incelenmesi, *Tarih Okulu Dergisi* (TOD), *7*(XVIII), 79-97.

Barthes, R. (2009). *Göstergebilimsel Serüven* (çev: Mehmet Rifat, Sema Rifat). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Ben-Amos, D. (1972). Formal or structural studies of traditional tales: The usefulness of some methodological proposals advanced by Vladimir Propp, Alan Dundes, Claude Lévi-Strauss and Edmund Leach by Bertel Nathhorst. *The Journal of American Folklore, 85*(335), 82-84.

Blair, D. & Meyer, T. (1997). Tools for an interactive virtual cinema. In R. Trappl & P. Petta (Eds.) *Creating Personalities for Synthetic Actors: Towards Autonomous Personality Agents* (pp. 83-91). New York: Springer.

Bilir, C., Şahiner, A. & Durmaz, C. F. (2017). İstanbul Bölgesi Bilgisayar, Yazılım ve Video Oyun Sektörünün Bugünü ve Geleceği. *Bilgi Ekonomisi ve Yönetimi Dergisi, 12* (2), 125-142.

Bostan, B. & Turan, O. (2017). Deconstructing Game Stories with Propp's Morphology. *Proceedings of the Eurasia Graphics 2017*, Istanbul, November 4-5.

Brusentsev, A., Hitchens, M., & Richards, D. (2012). An investigation of Vladimir Propp's 31 functions and 8 broad character types and how they apply to the analysis of video games. In *Proceedings of The 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Playing the System (IE '12)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 2, 1–10. https://doi.org/10.1145/2336727.2336729

Conway, S. (2019). Poisonous Pantheons: God of War and Toxic Masculinity. *Games and Culture, 15*(8), 943–961. doi:10.1177/1555412019858898

Çobanoğlu, Ö. (2010). *Halk Bilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Denizel, D. (2012). Sanatın yeni evresi olarak bilgisayar oyunları. *FLSF Felsefe Ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (13), 107-144.

Ducrot, O. (1973). *Le preuve et le dire*. Paris: Mame.

Dunne, W. (2016). *The Architecture of Story*. The University of Chicago Press.

Dündar, H. (2002). Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi. *Milli Folklor, 7*(55), 115-118.

Fuchs, C. (2008). *Internet and Society-Social Theory in the Information Age.* Routledge: New York.

Feijó, B., Lima, E., Furtado, A.L. (2021). A Transdisciplinary Approach to Computational Narratology: *Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment 2021* Conference içinde (ss. 3-12.). Brazil

Gameweek (1999). Digital Shakespeare: Does story equals sales? *Gameweek* (15), 65-66.

Herz, J. (1997). *Joystick Nation. How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*. Princeton, NJ: Little Brown & Company.

Hurme, J. (2016). *Storytelling in video game: creating a narrative for management game*. (Bachelor's). Turku University of Applied Sciences.

Köse, O. & Kodal, T. (2011). Claude Levi-Strauss'un Mit Çözümlemeleri Üzerinden Resimlerarasılık Perspektifinde Resim Değerlendirmesi. *Art-e Sanat Dergisi, 4* (7).

Livingstone, D., Louchart, S. J.-J., & Jeffrey, S. (2016). *Archaeological storytelling in games.*

Moran, B. (1981). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*. İstanbul: Cem Yayınları.

Mustafaoğlu R., Zirek E., Yasacı, Z. (2018). e-Spor Oyuncularının Demografik Özellikleri, *Oyun Oynama Süreleri ve Başarılarını Etkileyen Faktörler. Bağımlılık Dergisi*. *19*(4), 115-122.

Nar, M. Ş. (2014). Yapısalcılık Kavramına Antropolojik Bir Yaklaşım: Levi-Strauss ve Yapısalcılık. *Antropoloji*, (27), 29-46. doi: 10.1501/antro_0000000225

Newman, J. (2004). *Videogames*. New York: Routledge.

Öncü Yılmaz, T. & Canbaz, E. (2019). Hikâye Odaklı Video Oyunlarda Çevirinin Rolü: The Last of Us Video Oyunu Üzerine Bir Değerlendirme. Çeviribilim ve Uygulamaları Dergisi, (26), 77-103. doi: 10.37599/ceviri.518781

Özsoy, Ö. & Turan, B. O. (2021). Video Oyunlarından Uyarlanan Filmlerin Başarı ve Başarısızlık Analizi. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 11* (2), 635-658.

Pearce, C. (2003). *Towards a Game Theory of Game*. In: N. Wardrip-Fruin og P. Harrigan (ed.): In: *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge MA: The MIT Press.

Propp, V. (1985). *Masalın Biçimbilimi* (Çev. Mehmet Rifat-Sema Rifat). İstanbul: Kent Basımevi

Propp, V. (2011). *Masalın Biçimbilimi* (Çev. Mehmet Rifat-Sema Rifat). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

Rıfat, M. (2019). *20. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları 1 / Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Riedl, M. O., Saretto, C. J., & Young, R.M. (2003). Managing interaction between users and agents in a multiagent storytelling environment. *Proceedings of the second international joint conference on Autonomous agents and multiagent systems - AAMAS '03*

Ritzer, J. (1992). *Sociological Theory*. (Çev. Ümit Tatlıcan). New York: McGraw-Hill.

Qin, H., Patrick Rau, P.-L., & Salvendy, G. (2009). Measuring Player Immersion in the Computer Game Narrative. *International Journal of Human–Computer Interaction*, *25*(2), 107–133. https://doi.org/10.1080/10447310802546732

Santa Monica Studio. (2005–2018). [Playstation 2, 3, 4]. *God of war*. San Mateo, CA: Sony Interactive Entertainment.

Sarpkaya, S. (2021). Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi, 4* (6), 155-172.

Sayın, M. E. D. (2016). Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti ile Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul.

Schneider, E. (2001). *The Effects of Story Elements in Violent Video Games* (Publication No. 3005489) [Doctoral dissertation, Indiana University]. ProQuest Dissertations Publishing.

Sepetçi, T. (2016). Levi-Strauss ve Roland Barthes'ın Yaklaşımıyla "God Of War III" Oyununun Mitsel Çözümlemesi. *TRT Akademi, 1* (2), 488-507.

Sığırcı, İ. (2017). *Göstergebilim Uygulamaları Metinleri – Görselleri – Sanat Yapıtlarını ve Olayları Okuma*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Sözen, M. F. (2013). Yapısalcı Yöntem Ve Bir Film Çözümlemesi. *International Journal of Social Science*, *6*(8), 609-624.https://dx.doi.org/.109761/JASSS1973

Strauss, C. L. (1986). *Mit ve Anlam* (çev: Ş. Süer, S. Erkanlı). İstanbul: Alan Yayınları.

Şimşek, G. (2014). Los Angeles"Da Bir Külkedisi: Propp"A Göre Bir Film Çözümlemesi. *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5*(2), 311-324.

Taş, Ç. (2019). Animasyon Film Senaryosu Üretiminde Bir Yöntem Olarak: Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 9* (2), 398-413. doi: 10.20488/sanattasarim.691316

Tarnowetzki, L. (2015). *Environmental Storytelling and BioShock Infinite: Moving from Game Design to Game Studies* [Masters, Concordia University]. https://spectrum.library.concordia.ca/979820/

Wolf, M.J.P. (2001). Genre and the Video Game. In M. Wolf (Ed.), *The medium of the video game* (ss.113-134). Austin, TX: University of Texas Press.

Yüce, T. (2000). *Yapısalcılık*. İstanbul: Can Yayıncılık

Bölüm 15

Çocuk Kitabı Resimlemelerinde Resimleyenin Anlamı Geliştiren Müdahalelerine (Detay Kullanımına) Genel Bir Bakış

Cem KARA

Özet: Resimleyene ait dilin özgünlüğü her şeyden önce teknik, kompozisyon, renk ve figür-çevre yorumlarıyla ilgilidir. Bunlarla birlikte metin ve resimlemelerin birbirlerini nasıl tamamladığı da bir diğer önemli başlıktır. Bu noktada şu soru sorulabilir; Bir çocuk kitabında görselleştirilmek istenen konuyu destekleyen ancak detay olarak değerlendirebilecek kullanımlar da bir kitabın özgün karakterini ortaya çıkartan değerler arasında görülebilir mi? Bu çalışmada karşılaştırmalı çocuk kitabı incelemeleri üzerinden resimleyenin içeriğe olan katkısı ve farklı yaklaşımlar tespit edilmeye çalışılmıştır. Aynı içerik üzerindeki farklı yaratıcı çözümler kıyaslanarak, bir metnin nasıl daha özgün hale getirilebileceği araştırılmıştır. Araştırmada kullanılan kitaplar, resimlemeleri ile alışagelmiş yaklaşımların dışında kalan özgün eserler arasından seçilmiştir. Seçilen hikayeye ait farklı kitaplardaki sahneler, figür ve çevre yapıları, eylemler, kişilikler ve mimikler analiz edilerek bazı temel hususlar belirlenmiştir. Bunlar; farklı bakış noktaları, metaforlar, abartılar ve ipucu yerine geçen unsurların kullanılması, resimleyene ait belirli bir tarzın yer alması, resimleme unsurlarının içeriği destekleyecek şekilde bilinçli oluşturulması, çağrışımlar yapılması ve sebep-sonuç ilişkileri kurulması gibidir. Çalışmanın ortaya koyduğu en önemli sonuç ise; Bir çocuk kitabına ait özgünlüğün, metni eksiksiz destekleyen resimlemeler dışında, metni geliştiren detay kullanımlarıyla da ilgili olduğudur. Bu durum hem içeriğin daha iyi kavranmasını sağlamakta hem de sıradan olmayan bir eser ortaya çıkarılmasını desteklemektedir.

An Overview of The Interventions of The Illustrator (Using Detail) To Enchance Meaning In Children's Book Illustrations

Abstract: The originality of the illustrator's language is primarily related to technique, composition, color and figure-environment interpretations. Along with these, how the text and illustrations complement each other is another important topic. At this point, the following question can be asked; Can the uses that support the subject to be visualized in a children's book and that can be evaluated in detail

Doç. Cem KARA
Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümü
cmkr78@gmail.com

also be seen among the values that reveal the original character of a book? In this study, it has been tried to determine the contribution of the illustrator to the content and different approaches through comparative children's book reviews. By comparing different creative solutions on the same content, it has been researched how a text can be made more original. The books used in the research were chosen from among the original works that are out of the conventional approaches with their illustrations. Scenes, figures and environmental structures, actions, personalities and mimics in different books of the selected story were analyzed and some basic issues were determined. These; the use of different points of view, metaphors, exaggerations and clues, the presence of a certain style of the illustrator, the conscious creation of illustrative elements to support the content, the making of associations and the establishment of cause-effect relationships. The most important result of the study is; The originality of a children's book is related to the use of details that enhance the text, as well as the illustrations that fully support the text. This situation both provides a better understanding of the content and supports the creation of an extraordinary work.

Giriş

Çocuk kitaplarının çocuğun gelişiminde önemli ve hassas bir rol üstlendiği birçok akademik çalışmayla ortaya konulmaktadır. Bu çalışmalar kitapların çocuk için çevresini anlamlandırmada etkili bir bilgi kaynağı olduğunu kadar, belirli bir tavır ya da davranış geliştirilmesinde de dolaylı bir araç olarak kullanıldığını vurgulamaktadır. Çocukların özellikle erken çocukluk yıllarında kitaplarla kurduğu iletişimin tek faydası onların hayal gücünü desteklemek değildir. Örneğin, Mendoza ve Reese (2001) kitapların çocuklar için kendi inanç, davranış ve tutumlarını gözden geçirmelerini sağlayacak psiko-sosyal bir referans noktası olduğunu vurgulamıştır. Mendoza ve Reese'e göre kitaplardaki karakterler ve kitapta sunulan olaylar bir taraftan çocukların dünyayı başkalarının gözünden anlamalarını sağlarken, diğer taraftan da kendilerine ve dünyaya ait bir bakış açısı geliştirmelerine yardımcı olmaktadır (Akt. Çetin ve Cir, 2016). Özetle, kitaplardaki resimlemelerin metine destek olup, kelimelerle anlatmayı kat kat geliştirdiği söylenebilir. Resimli çocuk kitabı, basit bir şekilde süslü bir hikâye gibi görülebilir ancak, aslında anlatımı birçok yönden destekleyerek ifade etme özelliğine sahiptir (Yıldız, Yazıcı ve Durmuşoğlu, 2016).

Çocukların kitaplarla tanışma sürecinde karşılaştıkları ilk kitapların resimli çocuk kitapları olduğu bilinmektedir. Bu kitaplar 0-6 yaş grubundaki çocuklara okuma alışkanlığı kazandırmak ve çocukların tüm gelişim alanlarını desteklemek amacıyla hazırlanan ve zengin görsel içerikleriyle çocukların ilgisini çekebilen kitaplardır (Uzuner Yurt, 2011; Akt. Erol, Elhakan ve Burulday, 2021). Tartışılmasız en önemli bilgi ve görüş kaynağı

olan kitaplarla olan ilişkimizi, alışkanlıklarımızı belirleyen unsurlar en başta hiç şüphesiz görsel unsurlardır. Bu unsurların çocuğun dünyasını geliştirecek düzeyde olması ile birlikte onun dilinden olması da görsellerin başarısını belirleyen kıstaslar arasındadır. Bu açıdan bakıldığında Sever'in de belirttiği gibi; okul öncesi dönemde çocukların, sanatçılar tarafından hazırlanmış resimli kitaplarla karşılaştırılması, öğrenme hızı gittikçe gelişen çocuklara, zengin dünyayı ve bilgileri keşfettikçe bütün gelişim alanları için yeni ve doğal öğrenme ortamları yaratır. Bu kitapların, okulöncesi dönemdeki çocukların, dil gelişimi, bilişsel gelişim, kişilik gelişimi ve toplumsal gelişimlerine katkıda bulunabilmesi için hem dış yapı hem de iç yapı özelliklerine uygun olarak hazırlanması gerekir (Sever, 2008: 57; Gönen, 2000: 231; Akt. Körükçü, 2012).

Bir çocuk kitabı elbette iç ve dış yapı özelliklerinin bütününden yani hikaye ve resimleme unsurlarının birbirleriyle kaynaşmasından oluşur. Kitabın özgünlüğü kesinlikle bu özelliklerin tümünün nasıl ele alındığı ile doğrudan ilişkilidir. Alan yazın incelendiğinde çocuk kitaplarında bulunması gereken içyapı özelliklerinin tema, konu, kahramanlar, dil ve anlatım unsurlarından oluştuğu görülmektedir. Dış yapı özellikleriyle ilgili yapılan araştırmalar incelendiğinde ise; kitaba ait dış yapı özelliklerinin kağıdın boyutu, cinsi, kullanılan harfler, yazım ve noktalama işaretleri, sayfa düzeni (mizanpaj), resimler, kapak ve ciltleme ile künye bilgileri unsurlarından oluştuğu görülmektedir (Erol, Elhakan ve Burulday, 2021).

Resimler, kelimelerle aktarılamayan duygu ve düşünceleri çocuğa resimler aracılığı ile ilettiği için çocukların duyu algılarının gelişimine de katkı sağlamaktadır. Resimlerle etkileşime geçen çocuk, sanata ve estetiğe ilişkin ilk deneyimlerini kazanmaktadır. Bu nedenle resimleyen kişi, metnin duygusal anlatımına sanatsal bir duyarlılıkla yaklaşmalıdır. (Sever, 2003; Akt. Yıldız, Yazıcı ve Durmuşoğlu, 2016). Resimleyene ait sanatsal duyarlılık ve dolayısıyla ona ait 'özgün yaklaşım' öncelikle renk kullanımı, figür ve çevre yorumu, bakış açılarının tespiti ve teknik beceri ile ortaya çıkmaktadır. Resimli kitaplar aracılığı ile sunulacak bu yaratıcı dünyalara çocukta da yenilikçi yaklaşımlara olan ilgiyi ve alternatif çözümler getirme alışkanlığını besleyecek, esnek ve deneysel düşünmeyi de teşvik edecektir. Diğer taraftan metnin sınırları dışında kalan bir çok detayı kitabın sayfalarına taşımak, metindeki olay örgülerini kendi gözünden farklılaşan biçimde sunmak da çocuğun gözlemci, araştırmacı ve keşfedici kimliğini destekleyen yaklaşımlardan olduğu rahatlıkla söylenebilir. Ayrıca resimleyenin metni tamamlayacak bir biçimde, mimikleri, çeşitli figür hareketlerini ve özgün bakış açılarını kullanması, kendi görüşünü de hikayenin içine taşıyacaktır. Bu yöntemin, empatiyi, özdeşleştirmeyi ve model almayı etkin bir biçimde kullanan çocuk adına önemli olduğu unutulmamalıdır (Kara, 2021).

Resimli çocuk kitapları en az üç elementten oluşmaktadır. Bunlar; kelimelerle söylenen şeyler, resimlerle söylenen şeyler ve resim ile kelimelerin birleşmesi sonucu alıcıya iletilen şeylerdir (Galda ve Cullinan,

2001; Jalongo, 2004; Nikolajeva ve Scott, 2001; Akt. Çetin, 2021). Özellikle resimlerin kelimeleri destekleyerek anlamı genişletmesi diğer bir değiş ile resim ve kelimelerin birleşiminden ortaya çıkan yeni anlamlar çocuk kitaplarının kendisine has kimliğini oluşturan en belirgin özelliklerdendir. Hatta daha radikal bir söylem ile okul öncesi dönem kitaplarındaki resimsel unsurların yok sayılamayacak bir etkinliği olduğu rahatlıkla söylenebilir. Tam da bu noktada Şahin'in Anderson'dan yaptığı aktarımı paylaşmak yerinde olacaktır; çocuklar yazılardan çok resimlerin öyküyü anlattığına inanırlar. Siz onlara kitabı okurken sizin öyküyü resimlerden anlattığınızı düşünürler. Aslında iyi bir resimli kitap, öyküyü resim sanatıyla anlatır (Anderson, 2010; Akt, 63; Şahin, 2014). Özetle; resimler, hikâye ilerledikçe okuyucuyu hem bilişsel hem de duyuşsal olarak kitaba bağlar. Bu durum yazarın kelimelerine zenginlik ve derinlik katar (Wason-Ellam, 2010; Akt. Gönen, Uygun, Erdoğan ve Katrancı, 2012). Bir başka tespit ile; kelimeler, resimler olmadan tamamlanmamış ve yarım kalmış olurlar (Lewis, 2006; Nicolajeva ve Scott, 2000; Akt. Gönen, Uygun, Erdoğan ve Katrancı, 2012), denilebilir.

Yapılan çalışmalar incelendiğinde resimleme unsurlarının yerine getirdiği bazı temel amaçlar olduğu görülmektedir. Yılmaz'a göre; çocuk kitaplarında resimlerin üç ana görevi vardır ve bunlar; metni açıklama, tamamlama ve süslemedir. Metni açıklayıcı resimler anlatımı somutlaştırırken, metni tamamlayıcı resimler yazıyla anlatılması zor olan konuların çizim ile anlatılmasını sağlar ve süsleme amaçlı resimler ise kitabın daha çekici hale gelmesini sağlamaktadır (Yılmaz, 2016; Akt. Erol, Elhakan ve Burulday, 2021). Çetin ise, resimli çocuk kitaplarında ne tür resim-metin ilişkilerinin var olduğu ve bu ilişkilerin önemi araştırdığı çalışmasında yedi farklı araştırmacı tarafından oluşturulmuş olan sınıflandırmalar incelenmiştir. İnceleme sonrasında bütün sınıflandırmalarda yer alan ortak içeriğe sahip başlıkları 6 farklı grupta özetlemiştir. Bunlar; temsil edici, simetrik ve montaj resim-metin ilişkileri, resim ve metinlerin simetrik olarak birbirini tamamlaması, destekleyici, geliştirici ve ima resim-metin ilişkileri, destekleyici resimlerle hikâyelerin daha anlaşılır hale geldiği, yazıların ve resimlerin karşılıklı olarak birbirlerini destekleyici bir yapıda olması, tamamlayıcı, uygunluk, tamamlayıcı ve bire bir bağlı resim-metin ilişkileri, hikâyenin bir anlam kazanabilmesi için resim ve metinlerin birbirini tamamlaması gerektiğini ve ancak uyum içinde olduklarında bir anlam iletebildikleri, sapma, karşı sürüm ve ironi resim-metin ilişkileri, hikâyelerde bazen görsel ve metinlerin farklı şeyler anlatması, süsleyici ve dekorasyonel resim-metin ilişkileri, hikâyeyi daha çekici hale getirebilmek için ve okuyucuların hayal güçlerini geliştirebilmek için kullanılması, metni tanımlayıcı ve yorumlayıcı resim-metin ilişkileri, bazen yazıyla anlaşılması mümkün olmayabilen hikâyelerde okuyucunun metni kolayca kavramasını sağlayacak görsellerin kullanılmasıdır (Çetin, 2021).

Oğuzkan ise süsleyici, açıklayıcı, tamamlayıcı ve bütünleyici resimler için şu ifadeleri kullanmaktadır; metni süsleyici resimler: Çocukların düş kurmalarını sağlayacak, hayal dünyalarını geliştirecek, estetik duygularını geliştirecek resimlerdir. Metni açıklayıcı, yorumlayıcı resimler: Okumayı yeni öğrenen çocuklar için okuduğu ama anlamını bilmediği bir kelimenin anlamını, görsel olarak tanımlamasını kolaylaştıran resimlerdir. Kitaplarda, metinleri açıklayan, anlatan resimlerdir. Metni bütünleyici yani tamamlayıcı resimler: çocuğun görme olasılığının olmayacağı kadar hayali, yazı ile gözünde canlandırma ihtimalinin zor olduğu, yazı ile anlaşılması zor olabilecek nesne, doğa olayları ve çeşitli varlıkları çizimlerle anlatan resimlerdir. Çocuk bu hayali nesne ve olayları zihninde çizimlerle netleştirir (Oğuzkan, 2013; Akt. Dönmezler, 2019).

Çocuk, kendisine okunan metin ile resimler arasında bağ kuramadığı zaman hem kitaba olan ilgisini kaybetme anlamında hem de çevreyle ilişki kurma, öğrenme anlamında bazı eksiklikler, yanlış yönlendirmeler yaşayabilir. Bu sebeple bir çocuk kitabında resimler ile metin arasındaki uyum son derece önemlidir. Ancak bununla birlikte resimlemeler hiçbir zaman salt süsleyici bir öge olarak kullanmakla yetinilmemeli, aksine konuyu geliştiren bir unsur olarak kullanılma şansı değerlendirilmelidir. Tüm bu alıntılar neticesinde bu çalışmanın temel aldığı araştırma problemi şu şekilde özetlenebilir; resimleyene ait özgün dil her şeyden önce teknik, kompozisyon, renk ve figür-çevre tasarımları gibi resimleme unsurları ile ilgilidir. Ancak bunlarla beraber metin ve resimlemelerin birbirlerini nasıl tamamladığı da oldukça önemlidir. Buna göre; hikayeden yola çıkarak anlatımın sınırlarını aşmaya yarayan resimleme ile ilgili müdahaleler neler olabilir? Diğer bir deyiş ile resimlemenin bütününü oluşturan bir takım detaylar ve bunlara dair kullanım şekilleri kitabın özgün karakterini nasıl etkiler?

Bu çalışma ile karşılaştırmalı çocuk kitabı incelemeleri üzerinden resimleyenin içeriğe olan katkısı ve farklı uygulama anlayışları tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu temel amaç ile birlikte, çocuk kitapları resimlemesi alanında eğitim alan kişiler için konunun önemine dikkat çekmek, çeşitli yöntem sınıflandırmaları yapmak ve örnek uygulamalarla konuyu detaylı olarak açıklamak alt amaçlar arasında yer alır. Alan yazın incelendiğinde metin ve resimleme arasındaki ilişkinin nasıl uygulandığını gösteren araştırmaların yer aldığı görülmektedir. Bu araştırmalarla çeşitli tanımlar, yazılı örnekler ve sınıflandırmaların bulunduğu genel sonuçlara ulaşılabilmektedir. Ancak resimleme alanında yapılan bizzat bu çalışma ile konu üzerinde daha detaylı bir araştırma gereksinimine cevap verileceği, tespit edilen uygulama başlıkları ve ilişkili görsel örneklerle konuya daha da fazla açıklık getirilebileceği ön görülmektedir.

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu araştırmanın yöntemi belirli bir içerik kapsamında sınırlandırılmış olan örneklerin detaylı incelemeleri ve analizlerine dayalıdır. Çalışma bu bakımdan nitel bir araştırma olarak kabul edilebilir. Bir problemin çözümüne ilişkin gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerini kullanan nitel araştırma, daha önceden bilinen veya fark edilmemiş problemlerin algılanmasına, probleme ilişkin doğal olguların gerçekçi bir şekilde ele alınmasına yönelik öznel-yorumlayıcı bir süreci ifade etmektedir (Seale, 1999; Akt. Baltacı, 2019).

Yine Shenton ve Silverman'ın da belirttiği gibi nitel araştırmalarda sıkça kullanılan araştırmacının kendi bakış aracılığıyla bir yol haritası ve hedef belirleme yaklaşımı bu çalışmanın da kimliğini belirler. Onlara göre; keşfetme süreci, tüm araştırma yöntemlerinde işe koşulsa da nitel araştırmalarda incelenen olay ve olgunun detaylarının keskinleşmesi için elzemdir. Bunun yanında araştırmacı odaklı bir inceleme sürecini içerdiğinden nitel araştırmalar büyük ölçüde özneldir ve araştırmacının kişisel görüşlerinden etkilenebilir (Shenton, 2004; Silverman, 2016; Akt. Baltacı, 2019).

Evren ve Örneklem

Nitel araştırma süreci oldukça karışık bir veri çeşitliliğine sahiptir. Araştırmacılar bu denli farklılaşan veri setinden, araştırdıkları konu kapsamında olan verileri toplama amacındadırlar. Bu amaçlı yaklaşım nitel araştırmanın, amaçlı örneklem yaklaşımlarına yatkınlığını belirlemektedir. Nitel çalışmalarda araştırmacının, incelediği olguyu açıklamasında yardımcı olacak birey ve mekân ve durumları, çalışma için seçmesi amaçlı bir seçimdir. Çünkü amaçlı seçilen örneklem, çalışma probleminin ve çalışmanın merkezi, incelenen olgunun anlaşılmasına yönelik zengin bilgiler sunabilecek niteliktedir (Baltacı, 2018). Bu çalışmada da amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen örnekleme ait araştırmanın evrenini, 'Okul Öncesi Dönem Resimli Çocuk Kitapları', örneklemin kendisi ise; Araştırmanın yapıldığı dönemde Türkiye'de yeni baskısı bulunan ve Pamuk Prenses Masalı'nı anlatan resimli çocuk kitaplarıdır.

Diğer taraftan, nicel araştırmanın genellemelere dayalı doğası, evreni temsil edecek büyük ve geniş örneklemlere ihtiyaç duymasını gerektirir. Oysa nitel araştırmalar, çoğunlukla gözlem ve görüşmelere dayalı olarak yürütüldüğünden büyük ve geniş örneklemlere ihtiyaç duymaz; çünkü belirli bir aşamadan sonra gerek gözlemler gerek görüşmeler kendini tekrar etmeye başlayacaktır (Morse, 2016; Shenton, 2004; Akt, Baltacı, 2019). Bu bakımdan araştırmada seçilen araştırma örneklemi resimleyenin anlamı genişleten özgün müdahalelerini tespit edebilmek için belirgin bir sınırlamayı içerir.

Buna göre; 'Pamuk Prenses' hikayesinin görselleştirilmesinde olası özgün sonuçların önüne geçen baskın tavır 'Walt Disney' yorumu ile resimleme açısından sıradanlaşmış uygulama anlayışlarına sahip örnekler kapsam dışı tutulmuştur (Resim 2.). Tespit edilen, ulaşılabilen ve 2000 yılı sonrası basımı olan toplam 37 adet 'Pamuk prenses' kitabından 10 adeti belirtilen sınırlamanın dışında kalan ve incelenen kitapları oluşturmuştur (Tablo 1. ve Resim 1.).

Sıra	Kitabın İsmi	Yayınevindeki Serinin Adı	Yayınevi	Yayın Yılı	Orijinal Kitabın Yayın Yılı	Sayfa Sayısı	Ölçüleri	Yazan	Uyarlayan	Resimleyen
1	Pamuk Prenses	Değerli Masallar	1001 Çiçek Yayınları	2016	2014	32	24,5x28	Belirtilmemiş	Valentina Deiana	Simona Cordero
2	Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler	Dünyaca Ünlü Eserler	1001 Çiçek Yayınları	2018 (3. baskı)	2014	24	24x24	Grimm Kardeşler	Lesley Sims	John Joven
3	Pamuk Prenses	İlk Öykülerim	1001 Çiçek Yayınları	2019	2017	16	24x24	Grimm Kardeşler	Belirtilmemiş	Lucie Brunelliere
4	Pamuk Prenses	Uykudan Önce Masalları	1001 Çiçek Yayınları	2017 (3. baskı)	2013	16	23,7x32,7	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Ada Garcia Fernandez
5	Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler	Dünya Klasikleri	Almidilli Yayınları	2019	2012	32	24x24	Grimm Kardeşler	Eduard Jose	Agusti Asensio
6	Pamuk Prenses	Mavi Seri	Arkadaş Yayınları	2015 (2. baskı)	2014	64	15x21,5	Grimm Kardeşler	Belirtilmemiş	Francesca Rossi
7	Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler	Turuncu Seri	Arkadaş Yayınları	2017 (2. baskı)	2015	48	15x21,5	Grimm Kardeşler	Lesley Sims	Desideria Guicciardini
8	Pamuk Prenses	Ünlü Eserler	Mavi Kelebek Yayınları	2018	2018	28	24x24	Grimm Kardeşler	Belirtilmemiş	Mayalen Goust
9	Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler	Masal Zamanı	Nar Çocuk	2016	2015	16	31x44,5	Grimm Kardeşler	MCE	Quixot Timi
10	Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler	Yok	Pena Yayınları	2017	2014	80	29x36,8	Grimm Kardeşler	Giada Francia	Manuela Adreani

Tablo 1. İnceleme için seçilen kitaplar



Resim 1. İnceleme için seçilen kitapların kapakları



Resim 2. İnceleme dışında kalan kitapların kapaklarından örnekler

Veri Toplama Araçları

Araştırmanın veri toplama aracı olarak doküman analizi yöntemi seçilmiştir. Doküman analizi yöntemi Creswell'in de tabiri ile; araştırmada incelenen olgu veya olaylarla ilintili bilgiler içeren yazılı belgelerin ayrıntılı olarak taranması ve bu bilgilerden yeni bir bütünlük oluşturulması, olarak adlandırılır (Creswell, 2002; Akt. Baltacı, 2019). Baltacı'ya göre de yöntem bir genellemeyi beraberinde getirir. Araştırılan konu ile ilgili literatür taramasını da içeren doküman analizi, araştırmacının yaptığı gözlem ve görüşme kayıtları ile diğer belgelerin sistematikleştirilmesini sağlar (Baltacı, 2019). Bu kapsama göre çalışmada ilk olarak örneklem üzerinde 'metin ve resimleme ilişkisinin nasıl ele alındığını, resimleyenin metinden yola çıkarak oluşturduğu inisiyatif (anlamı geliştiren) kullanımlarının

neler olduğu' kaba bir tarama ile gözlemlenmiştir. Bu inceleme sonucunda elde edilen verilerin benzerliklerine göre gruplandırmalar oluşturulmuş ve bu gruplandırmalar altında belirli tespitlere yer verilmiştir. İkinci ve daha detaylı bir inceleme ile her bir grup başlığı altındaki tespitlere örnek olabilecek özgün uygulamalara ulaşılmaya çalışılmıştır.

Veri Analizi

Araştırma verileri analizinde ise Betimsel Analiz yöntemi uygulanmıştır. Betimsel analizde amaç, görüşme ve gözlem sonucu toplanan verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuyla buluşturulmasıdır. Çoğu betimsel analizde veriler önceden belirlenmiş temalara göre sınıflandırılır, sınıflandırılan verilere ilişkin bulgular özetlenir ve özetler ise araştırmacının öznel birikimi ile yorumlanır. Ayrıca araştırmacı bulgular arasında neden-sonuç ilişkisi kurar ve gerekirse olgular arasında yapısal farklılık analizleri ile karşılaştırmalar yapar (Kitzinger, 1995; Kvale, 1994; Akt. Baltacı, 2019).

Bulgular

Pamuk Prenses Hikayesi Üzerine

Metin ilk önce Alman Grimm Kardeşler tarafından sözden yazıya aktarılmış, bu süreçte Grimm Kardeşler metinlere müdahalelerde bulunmuştur (53'ncü masal, 'Sneewittchen' Kar Beyazı – Pamuk Prenses). Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler 1937 yılında Walt Disney tarafından çizgi filme uyarlandığında ise bir kez daha yeniden üretimin getirdiği değişikliklere maruz bırakılmıştır. ...Masalın yeniden üretiminde kahraman sayısından mekan ve zaman kurgusuna, olay örgüsüne kadar geniş bir yelpazede değişiklik yaşandığı görünmektedir.

Grimm masalları, soyadlarıyla anılan Wilhem ve Jakob kardeşler tarafından 1812 ve 1815 yıllarında iki cilt olarak basılan masal külliyatıdır. Külliyatın esas ismi Çocuk ve Yuva Masalları (Kinder und Hausmärchen) anlamına gelmektedir ancak dünyada Grimm Masalları olarak ünlenmiştir. Zipes'e göre (Zipes, 1975; Akt. Akçay, 2020), Grimm kardeşler sözlü halk hikâyelerini masal olarak yazıya dökerken değiştirmiş, donemin şartlarına uyarlamış ve bunları burjuvalaştırmışlardır. Ursula Ewig'e (Ewîg, 1990; Akt. Akçay, 2020) göre, ilk baskılardaki masallarla elyazması orijinalleri arasında farklılıklar görülmektedir. Elyazmasında sadece küçük notlar varken, ilk baskıda daha düzenlenmiş bir anlatım bulunmaktadır. Grimm Kardeşler, her baskıda eklemeler yaparak detaylara biraz daha ağırlık vermişlerdir. Bu katkılarla da 1812'deki ilk ciltte yer alan seksen altı masalın sayısı iki yüzü bulmuştur (Akçay, 2020).

Masalların hareketli hâle dönüşmesi Disney'le başlamış ve artık masalları hareketsiz ve yazılı formda düşünmek olanaksız bir duruma gelmiştir.

Masalları toparlama ve yeniden yaratma işi Disney'e düşmüştür. Disney bu işi öylesine bir başarıyla yapmıştır ki; artık insanların Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Pinocchio veya Cinderellayı Disney'in yarattığı hareketli hayal dünyası olmadan akıllarına getirmesi imkânsızdır. Disney dünyasının yüze gülücü ve şematik kolaylığı zamanla peri masallarının dünyasını aktarmak için en uygun araç haline gelmiştir. Disney, ekonomik buhran zamanı Amerikan ailelerinin bütçelerinden birazını filme aktarmaları konusunda onları ikna etmek için Grimm Masallarının anlatı yapısındaki bazı detayları değiştirmiş ve animasyon teknolojisinin sağladığı yenilikleri kullanmıştır. Bu sayede Disney, doksan dakika boyunca çocukların ve hatta onlarla birlikte ailelerinin de salonda oturmasını sağlamıştır (Inge, 2004, s. 138; Akt. Akçay, 2020). (Resim 3.- 4. ve Tablo 3.)



Resim 3. Paul Meyerheim, 1890, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Resimlemesi (Sohár, 2019).



Resim 4. Walt Disney, 1937, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Film Afişi (Akçay, 2020).

Grimm Masalı	Disney Filmi
Pamuk Prenses 7 yaşındadır.	Pamuk Prenses 14 yaşındadır.
Anne ölür, baba sağdır. Pamuk Prenses'in kökeni detaylı anlatılır.	Ebeveyn yoktur. Pamuk Prenses'in kökenine değinilmez.
Pamuk Prenses çalışmaz.	Pamuk Prenses hizmetçi gibi çalıştırılır, sarayı temizler.
Avcıyı Pamuk Prenses ikna eder, bundan sonra avcı prensese merhamet gösterir.	Avcı prensese acır ve ona akıl vererek ormana gitmesini tembih eder.
Prens önemsiz roldedir.	Prens filmde ön plandadır.
Kraliçe kanibalizmin sembolüdür, ciğer yer, kan içer.	Kraliçe Pamuk Prenses'in kalbini ister. kanibalizm simgesi silinmiştir.
Orman ürkütücüdür.	Ormandaki hayvanlar Pamuk Prenses'i cücelerin evine götürür.
Cücelerin evi temiz ve düzenlidir. Prenses cücelerin yemeklerinden yer, onların yataklarında yatar.	Cücelerin evi kirli ve dağınıktır. Prenses evi toplar, yemek yapar ve yorgunluktan uykuya dalar.
Cüceler altın madeninde çalışırlar.	Cüceler prlanta madeninde çalışırlar.
Cüceler anonimdir. Müzevazi bir roldedirler.	Cüceler karakterlere sahiptir. Cücelerin eylemleri sayesinde anlatı komediye olanak sağlar.

Kraliçe Pamuk Prenses'i öldürmek için cücelerin evine üç kez gider.	Kraliçe Pamuk Prenses'i öldürmek için cücelerin evine bir kez gider.
Kraliçe Pamuk Prenses'in düğününde kızgın demir ayakkabılarla ömür boyu dansa mahkum edilir.	Kraliçe cüceleri öldürmeye çalışırken uçurumdan düşer ve ölür.
Cüceler tabutu taşırken tökezler ve Pamuk Prenses hayata geri döner.	Pamuk Prenses prensin kendini öpmesiyle hayata döner.

Tablo 3. Disney Filmi ile Grimm Masalları arasındaki temel farklar (Akçay, 2020).

Pamuk Prenses hikayesinin ana teması kıskançlık, iyi ile kötünün mücadelesidir. Ana Karakterler; çocuk ve masum olan Pamuk Prenses ile kıskanç, kibirli, büyücü, acımasız bir üvey kraliçedir. Diğer önemli karakterler; madenci, çalışkan, düzenli, anonim karakterlere sahip olan yedi cüce, belirli bir karakter göstermeyen prens, merhametli bir avcı ve iyi duylu, duygusal anne kraliçedir (hastalanıp ölür). Olay döngüsü sarayı ve çevresi, ürkütücü orman, yedi cücelerin evi ve cam tabutun konduğu dağda geçer. Konu kısaca şu şekildedir;

Anne kraliçenin ölümü ile, kral yeniden evlenir. Üvey kraliçe her gün sihirli aynasını kullanarak kendisi hakkında güzel sözler duymak istemektedir. Pamuk prenses büyüdüğünde işler değişecektir. Sihirli ayna pamuk prensesin güzelliğinden bahsetmeye başlar. Bu sebeple kıskanç üvey kraliçe saray avcısı ile pamuk prensesi ormana ölüme gönderir. Ancak vicdanlı avcı pamuk prensesi öldürmez serbest bırakır. Ormanda korkuyla koşan pamuk prenses sonunda yedi cücelerin eviyle karşılaşır. Hikayenin devamında yedi cüceler pamuk prenses kendileri ile yaşamaya ikna edecektir. Sonrasında kıskanç üvey kraliçenin pamuk prensesi ortadan kaldırma planları işlemeye başlar. Kılık değiştirip, önce korse bağcıkları, sonra zehirli tarak ve en son da zehirli elma ile şansını arar. Her seferinde pamuk prensesin imdadına yedi cüceler koşmaktadır. Ancak zehirli elmayı ısıran pamuk prenses uyanamamıştır. Yedi cüceler onun için camdan bir tabut yapıp yanında beklemeye başlarlar. Daha sonra pamuk prensesin tabutunu ormandan geçen bir prens görür. Prens onu görür görmez aşık olmuştur. Prens onu götürmek ister ve uşakları tabutu taşımak isterken, pamuk prensesin boğazında kalan zehirli elma çıkar ve pamuk prenses uyanmıştır. Hikayenin sonunda pamuk prenses ve prens evlenirler. Kıskanç üvey kraliçe de cezalandırılır. (Tablo 4.)

KİTAPLAR	BÖLÜMLER														
	1			2		3			4			5			
	Kötü Kraliçe ve Sihirli Ayna			**Avcı**		**Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler**			**Kötü Kraliçenin Planları**			**Cam Tabut ve Prens**			
	İyi kraliçenin iğne ile parmağını delmesi ve bir çocuk isteği	Pamuk prensesin doğumu ve kralın yeniden evlenmesi	Pamuk prensesin büyümesi ve kötü kraliçenin kıskançlığı	Kötü kraliçenin avcı ile konuşması	Avcının pamuk prensesi serbest bırakması	Pamuk prensesin tehlikeli ormanda koşması	Pamuk prensesin yedi cücelerin evine girmesi	Pamuk prensesin uykuya dalması	Pamuk prensesin yedi cücelerle konuşması	Kötü kraliçenin kılık değiştirmesi ve korse bağcığı planı	Kötü kraliçenin zehirli tarak planı	Kötü kraliçenin zehirli elma planı	Camdan tabutun yapımı ve prensin pamuk prensesi görmesi	Pamuk prensesin iyileşmesi ve prensle saraya gitmesi	Pamuk prenses ile prensin evlenmesi ve kötü kraliçenin cezası
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

SAHNELER															
	Kötü Kraliçe ve Sihirli Ayna			**Avcı**		**Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler**			**Kötü Kraliçenin Planları**			**Cam Tabut ve Prens**			
1	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
2	***Y***	V	V	V	V	V	V	***Y***	V	V	V	V	V	V	V
3	***Y***	***F***	V	***Y***	***F***	***S***	V	V	***S***	***Y***	***Y***	V	***F***	***Y***	***Y***
4	***Y***	***Y***	V	***Y***	V	***Y***	V	V	***Y***	***Y***	***Y***	V	***F***	V	***Y***
5	***Y***	***F***	V	***Y***	V	***Y***	V	***Y***	V	***Y***	***Y***	V	V	***F***	***F***
6	V	V	V	V	V	***Y***	V	V	V	V	V	V	V	V	V
7	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	***F***
8	***Y***	***Y***	V	***Y***	V	V	***Y***	V	V	V	V	V	V	V	V
9	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	***F***
10	***Y***	***V***	V	***Y***	***Y***	V	V	***Y***	V	***Y***	***Y***	V	V	V	***Y***

V: Var, Y: Yok, F:Farklı, S: Sahne devamı

Tablo 4. İnceleme için seçilen kitaplardaki bölüm ve sahneler

Resimleyenin Anlamı Geliştiren Müdahaleleri

Resimleyenin anlamı geliştiren müdahalelerine (Detay Kullanımlarının) yönelik yapılan doküman analizi sonrası elde edilen bulgularda 27 farklı anlayış tespit edilmiş ve bu anlayışlar 3 ana grupta toplanmıştır.

- Karakterler, Nesneler ve Çevreye Ait Detaylar
- Eylemler (Hareketler), Duygular ve Davranışlara Ait Detaylar
- Konu, Olaylar (Durumlar) ve Sahnelere Ait Detaylar

Karakterler, Nesneler ve Çevreye Ait Detaylar

İnceleme ve gözlemler neticesinde hikayedeki herhangi bir karakterleri ortaya koyacak olan kişilik özelliklerinin çeşitli yöntemlerle anlatıldığı görülmektedir. Karakterin hareketleri veya mimikleri ile birlikte somutlaştırılabilecek bu kişilik özellikleri, sahnede yer alan bir takım özel nesneler veya yardımcı karakter ya da figürlerle de (Resim 5.-6. ve 7.) desteklenebildiği anlaşılmaktadır. Resim 5.'de incelenen 1. kitaptaki bir sahnede kötü kraliçeye ait kişilik özelliğinin maskeli, siyah bir kedi ile ilişkilendiği görülürken, resim 6.'da ise yine 1. kitaptaki başka bir sahnede ormanın masum canlıları ile pamuk prensesin kişiliği arasında bir bağ kurulduğu anlaşılmaktadır. Resim 7.'de de aynı tespit kapsamında 5. kitaptaki bir sahnede bu kez kılık değiştirmiş kötü kraliçe ile pamuk prensesin her ikisinin de kişilik özellikleri kuş figürleri ile desteklenirken bu kuşların mimik ve hareketleri anlatmak isteği karakterle özdeşleşmektedir. Ayrıca elde edilen verilere göre karakter ile özdeşleşen somut anlatımlar sahnedeki diğer unsurlara da yansıtılarak (Resim 8. ve 9.) karakterin kişiliğine bir gönderme yapabilir. Resim 8.'de 5. kitaptaki bir sahnede kötü kraliçe yaşadığı şatonun penceresinde gözükmektedir. Sahne incelendiğinde kötü kraliçeye ait karakterin şato üzerindeki kuru kafa şeklindeki rölyef ve heykellerle de aktarıldığı izlenmektedir. Resim 9.'da ise yine kötü kraliçeye ait kişilik özelliği 6. kitapta sihirli aynanın yılan şeklinde yapılan ayaklarından hissedilmektedir. Bununla birlikte incelenen kitaplardaki bazı sahnelerde bir detay kullanımı olarak cansız nesnelere insansı karakter kazandırıldığı da görülmektedir.



Resim 5. İncelenen 1. kitaptaki kötü kraliçe ve maskeli kediler resimlemesi



Resim 6. İncelenen 1. kitaptaki pamuk prenses ve masum hayvanlar resimlemesi



Resim 7. İncelenen 5. kitaptaki kötü kraliçe, pamuk prenses ve kuş figürler resimlemesi.



Resim 8. İncelenen 5. kitaptaki kötü kraliçe, şatosu ve şatodaki kuru kafa anlatımları.



Resim 9. İncelenen 6. kitaptaki yılan şeklinde anlatılan sihirli ayna ayağı anlatımı.

Diğer taraftan bir sahnenin odak noktasında olsun olması herhangi bir unsurun yapısı, kullanımı, herhangi bir figüre ait eşyalar veya çevreye ait görünüm detaycı bir yaklaşımla tanımlı bir karakteri sergileyecek şekilde resimlendirilebildiği de bulgular arasındadır (Resim 10.-11. ve 12.). Resim 10.'da 1. kitapta resmedilen yedi cücelere ait evin cephesinde gözüken ahşap iskelet yapı, resim 11.'de 5. kitapta resmedilen cam tabutun cam ve metal yapısı, bu yapıdaki işlemeler ve resim 12.'de 6. kitaptaki kötü kraliçenin resmedildiği sahnede yer alan vitray pencere bu tespite örnek uygulamalar olarak gösterilebilir. Bu noktada dikkat edilen ya da çıkış noktası olarak kullanılan değişkenlerin konu, dönem, zaman veya mekan gibi içerikler olduğu anlaşılmaktadır.

Resimlemelerde ayrıca bir karakter, nesne veya çevreye ait özel anlatımların bazen kitabın çeşitli sahnelerinde birer ipucuna dönüştüğü gözlenmektedir (Resim 13. ve 14.). Resim 13.'de 1. kitapta resmedilen sahne dikkatle incelendiğinde kılık değiştirmiş kötü kraliçe sivri burun yapısıyla ipucu vermekteyken, resim 14.'de ise yine 6. kitapta resmedilen bir sahnede kötü kraliçenin sihirli ayna ile konuştuğu sırada aynaya düşen yansımasın bir ipucu taşıdığı anlaşılmaktadır. Bu durum metni destekleyen, anlamını geliştiren bir uygulama olarak resimleyen tarafın bulunmuş bir çözüm olarak düşünülebilir.



Resim 10. İncelenen 1. kitaptaki yedi cücelere ait evin yapısını anlatan resimleme.



Resim 11. İncelenen 5. kitaptaki pamuk prensesin yattığı cam tabut yapısını gösteren resimleme.



Resim 12. İncelenen 6. kitaptaki kötü kraliçenin yaşadığı şatonun vitray penceresini gösteren detay.



Resim 13. İncelenen 1. kitaptaki kötü kraliçeyi ele veren sivri burnu ve buna dair resimleme.



Resim 14. İncelenen 6. kitaptaki kötü kraliçenin cadı görünümünü gösteren aynadaki yansımasına dair detay.

Eylemler (Hareketler), Duygular ve Davranışlara Ait Detaylar

Tespit edilen bulgulara göre çeşitli hareketler veya mimikler yoluyla bir karaktere ait kişilik özellikleri anlatılabileceği gibi karakterin içinde bulunduğu duygusal durum da yine aynı yollarla aktarılabilmektedir.

Bununla birlikte hikayede yer alan bir eylemi metinden yola çıkarak doğrudan anlatmak sıklıkla görülen bir yaklaşımdır. Ancak dolaylı anlatımlar, çağrışımlar, veya göndermelerle de yapılan anlatım kitabın söylemini geliştiren bir çeşit detaycı yaklaşım olarak değerlendirilebilir (Resim 15. ve 16.). Resim 15.'de 2. kitapta resmedilen bir sahnede kral ile iyi kraliçenin evlenmesi sanki bir anı fotoğrafı çekiliyormuş gibi anlatılırken,

resim 16.'da ise iyi kraliçenin hastalığı ve ölümü 10. kitapta taç yaprakları dökülen bir çiçek olarak ifade edilmektedir. Yine incelenen kitaplarda ayrıca hikaye ile örtüşen bir duyguyu ya da anlatımı zor olan soyut bir kavramı simgesel olarak ifade etmek de benzer bir anlayış olarak öne çıkmaktadır (Resim 17. ve 18.). Resim 17.'de 5. kitapta resmedilen sahne bir tehlike olabileceğini hisseden yedi cücelerin kapısı açık olan evlerine dikkatlice, saklanarak girmeleri anlatılırken, resim 18.'de 8. kitaptaki bir başka sahnede ise pamuk prensesin karanlık ormandaki korkusu hafif bir rüzgar ile uçuşan elbisesi ile de desteklenmektedir. Diğer taraftan bir eylem, duygu ya da davranışın vurgulanması için yapılan bazı kurguların ek olarak (kapsamdan uzaklaşmadan) içeriği zenginleştiren yan anlamları da üretebildiği de anlaşılmaktadır.



Resim 15. İncelenen 2. kitaptaki kral ve iyi kraliçenin evlenmesini anlatan sahne.



Resim 16. İncelenen 10. kitaptaki iyi kraliçenin hastalığı ve ölümü ile ilişkilendirilen sahne.



Resim 17. İncelenen 5. kitaptaki yedi cücelerin bir tehlike olma ihtimaline karşı dikkatli şekilde evlerine girdiğini gösteren sahne.



Resim 18. İncelenen 8. kitaptaki pamuk prensesin karanlık ormandaki korkusunu anlatan görünüm.

Resimleyenin hikaye ile ilgili önemli bir eylem, duygu veya davranışı anlatmada ya da vurgulamada etkili bir yol olarak farklı bakış açılarına yer vermesi çeşitli bulgularda rastlanmaktadır (Resim 19. ve 20.). Bu duruma örnek olarak; resim 19.'da 7. kitaptaki bir sahnede anlatılmak istenen duygu, mutluluğun, çalgı çalıp dans eden pamuk prenses ve yedi cüceler ile anlatılması, verilebilir. Resim 20.'de de 10. kitapta farklı bir bakış açısı ile pamuk prensesi görmeden yatakta uyuduğunu yedi cücelerin hemen yatağın başındaki hareket ve mimikleri ile anlamaktayız. Bu konudaki bir diğer tespit ise resimleme ile ilgili unsurların (renk, form, ışık v.b. gibi) bilinçli kullanımının tercih edilmiş olmasıdır.

Ayrıca bulgulardan anlaşılacağı üzere resimleyenin hikayedeki anlatımı somutlaştıran, somutlaştırırken de açıklayan, anlamını genişleten çözümlerinden birinin sebep-sonuç ilişkilerini gösteren detaylara yer vermesidir (Resim 21.-22. ve 23.). Örneğin; resim 21.'de, incelenen kitaplardan 1.'sinde kötü kraliçenin zehirli tarağı bir maşa taşıdığını, çünkü zehirli olduğunu anlamaktayız. Resim 22.'de ise 3. kitapta pamuk prensesin derin uykuya daldığı sahnede hemen yanında ısırık alınmış bir elma yer almaktadır. Resim 23.'de de 4. kitapta yer alan sahnede pamuk prensesin bu kez üç küçük yatağa ancak sığıp uykuya daldığı görülmektedir. Çünkü yataklar yedi cücelere aittir. Bir eylemi açıklayan ya da destekleyen mantıksal anlatımlara ya da gerilimi arttıran unsurlara yer vermek de benzer kapsamda değerlendirilebilir.



Resim 19. İncelenen 7. kitaptaki pamuk prenses ve yedi cücelerin mutluluğunun anlatımı.



Resim 20. İncelenen 10. kitaptaki yedi cücelerin farklı bir bakış ile uyuyan pamuk prensesi görmelerini anlatan sahne.



Resim 21. İncelenen 1. kitaptaki kötü kraliçenin bir maşa ile zehirli tarağı taşımasını gösteren resimleme.



Resim 22. İncelenen 3. kitaptaki pamuk prensesin zehirli elmayı yemesiyle birlikte uykuya dalmasını gösteren sebep-sonuç anlatımı.



Resim 23. İncelenen 4. kitaptaki pamuk prensesin 3 yatağa sığabildiğinin sebep-sonuç gösterimi.

Konu, Olaylar (Durumlar) ve Sahnelere Ait Detaylar

Resimleyen, hikayede geçen bir durumu ya da olayı görselleştirirken olayı anlatabilecek yeterlikteki bir ayrıntıya yer verebilmekte (Resim 24.-25. ve 26.) ya da durumu vurgulamak için abartıları kullanabilmektedir. Resim 24.'de 7. kitapta yer alan bir sahne sadece ısırılmış bir elma ve yere doğru yığılma etkilisini anlatan el ve koldan ibarettir. 10. kitaptaki başka bir örnekte de (resim 25.'de görüldüğü üzere) sadece elma tutan uzun tırnaklı bir el vardır. Belli ki bu el kötü kraliçeye aittir. Yine 10. kitaptaki örnekte (Resim 26.'da) de el ele tutuşmuş olma görüntüsü mutlu son ile ilişkilendirilebilir. Hatta başka tespitlerde de yer aldığı üzere çeşitli hareket veya mimik efektleri de yine bu durumu destekleyen unsurlar arasında görülebilir.



Resim 24. İncelenen 7. kitaptaki zehirli elmayı ısıran pamuk prensesin uykuya daldığını gösteren detay sahne.



Resim 25. İncelenen 10. kitaptaki kötü kraliçenin elini ve zehirli elmayı gösteren detay sahne.



Resim 26. İncelenen 10. kitaptaki pamuk prenses ve prensin el ele tutuşması, mutlu sonu gösteren detay sahne.

Resimleyenin anlamı geliştiren müdahalelerine örnek gösterilebilecek ve sıkça kullanılan yöntemlerden biri de sahneler arasında ipucu niteliğindeki çizimlere, kurgulara yer vermesi veya eklemesidir. Kurgu içinde 'Neden bu şekilde?' sorusunu sorduran görünümlerin oluşturulması, okuyucuyu düşündürten, sorgulatan ve konuya dahil eden kullanımlardan olduğu anlaşılmaktadır (Resim 27.-28. ve 29.). Resim 27. – 28. ve 29.'da (sırasıyla 3. kitap, 5. kitap ve 6. kitap) kapıdan eğilerek içeri girmekte olan pamuk prenses'in cücelere ait bir eve girdiği anlaşılmaktadır. Bu üç örnekteki sahnelerde bir masa, 7 sandalye ve yedi kişiye ait yemek takımı yer aldığı gibi farklı bir bakış açısıyla hemen kapının kenarında 7 adet şemsiye de görülmektedir.



Resim 27. İncelenen 3. kitaptaki pamuk prensesin yedi cücelerin evine girdiği görünüm.



Resim 28. İncelenen 5. kitaptaki pamuk prensesin yedi cücelerin evine girdiği görünüm.



Resim 29. İncelenen 6. kitaptaki pamuk prensesin yedi cücelerin evine girdiği görünüm.

Ayrıca bir metinde doğrudan yer almayan bir bilgi, süreç ya da eylemin eklenmesi, konuyu desteklemekle birlikte anlatımı daha da zenginleştirdiği görülmektedir (Resim 30. ve 31.). Resim 30.'da 1. kitapta yer alan sahnede pamuk prenses ormanın içinde korku içinde yürüdüğü görülmektedir. Hikaye içinde yer almasa da korkulu orman algısı bir takım yaratıklar ile pekiştirilmektedir. Resim 31.'de ise 2. kitapta yer alan resimlemede kötü kraliçe zehirli elma hazırlamaktadır. Zehirli elmayı hazırlarken yine hikayede detayları verilmese de bunu altında ateş yanan bir kazan ile yapmaktadır. Bununla birlikte resimleyenin belirli bir resimleme tarzını ortaya koyması, kullanması da detaycı yaklaşımın önünü açabilmektedir. Özellikle hicivsel veya karikatüristik bir tarz ya da mizahı kullanmak, bu yönde bir müdahalede bulunmak anlamı kolayca genişletebilmektedir. Bir resimleme problemi üzerine çözüm arayan kişinin yeni anlatımları ya da pratik anlayışları da ortaya koyabildiği anlaşılmaktadır. Örneğin uzun bir süreci, iki veya daha fazla sahneyi tek bir sahne içinde aktarabilen yorumlarda olduğu gibi (Resim 32. ve 33.). Resim 32.'de yine 2. kitaptaki bir sahnede yapılan bir tespit ile resimleyenin prens ve pamuk prensesin karşılaşmasını, pamuk prensesin cam tabut için derin uykuya dalması ile

birleştirdiği anlaşılmaktadır. Bu konu üzerindeki bir başka örnek (Resim 33.'de) 8. kitapta yapılan bir tespittir. Buna göre; kötü kraliçe bir taraftan sihirli ayna ile konuşmakta iken bir taraftan da pamuk prens ile yedi cücelerin bir araya geldiği görülmektedir.



Resim 30. İncelenen 1. kitaptaki pamuk prensesin korkuyla ormanda yürümesi ve yaratıkları görmesini canlandıran anlatım.



Resim 31. İncelenen 2. kitaptaki kötü kraliçenin zehirli elmayı hazırladığı, ateş yanan kazan anlatım.



Resim 32. İncelenen 2. kitaptaki prensin pamuk prenses ile karşılaşması ve pamuk prensesin cam tabutta uyumasını gösteren tek sahne.



Resim 33. İncelenen 8. kitaptaki kötü kraliçenin sihirli aynayı izlemesi ve pamuk prenses ile yedi cücelerin konuşmasını içeren tek sahne.

Bir resimlemede anlatımı zenginleştiren bir çok ögeye detay olarak yer verilebildiği görülmektedir. Hatta bu ögeler bizzat konuyu, durumu ya da sahneyi ilgilendiren ögelerden olmayabilir. Böyle bile olsa sahneye eklenen ve odak noktası dışında kalan detay niteliğindeki ögelerin konu, durum veya ortamın duygusunu yansıtacak, aktaracak kullanımlara dönüştürüldüğü de gözlemlenmektedir.

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Resimleyenin yaratıcı yönünü hareketlendiren her şeyden önce metnin sahip olduğu içerik özellikleridir. Bu özellikler resimleyen için birer çıkış noktalarıdır. Bu sebeple metni tamamlayan, destekleyen ve hatta yeni anlamlar geliştiren müdahaleler için resimleyenin öncelikle iyi bir metin analizi yapması gerekmektedir. Metnin ya da hikayenin ana temasını (fikri), karakterlerine ait kişilik ve fiziki özelliklerini, olayın geçtiği mekanları, çevreyi, konuyu, konudaki planları, sahneleri, zaman ve tarih ile ilgili göstergeleri, önemli nesneleri, yapıları, hakim duyguyu ve metaforları iyi tespit edebilmelidir. Bu tespitlerle ilgili bilgi edinmeli, hazırlık araştırmaları yapılmalıdır.

Bir çocuk kitabının içeriğini somutlaştırırken (resimlendirirken) onları açıklayan, açıklarken de anlamını genişleten uygulamalar kadar metni tamamlaya ya da destekleyen yaklaşımlar da bizzat detaycı bir bakış açısıyla ele alınmış olabilir. Diğer bir deyiş ile metin ve resimleme ilişkisi açısından tüm yaklaşımların içinde resimleyenin inisiyatif kullanma ve özgün bir görünümü ortaya çıkarma şansı bulunur.

Bir çocuk kitabına ait özgün görünüm elbette klişelerden ya da tüketilmiş olan tasvir veya yöntemlerden uzak durularak oluşturulabilir. Bununla birlikte her resimleyenin bir metin üzerinde kendi yaklaşımı ve yorumları, analizi, farklı çıkış noktaları ya da çözüm biçimleri olacağı değişmezdir. Bu süreç benzer uygulamaları ortaya koymakla sonuçlanabilir. Her ne kadar bu ihtimal var olsa dahi her bir kitap için kısmen de olsa resimleme unsurlarının kullanımı ve metin-resimleme arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi açısından mutlaka farklı sözler söylenecektir. Bu noktada önemli olan resimleyenin yapacağı bir anlatımda detay kullanımının ya da detayların bütünü oluşturan önemli yapı taşları olduğunun farkına varabilmesidir. Kullanacağı inisiyatiflerle hem görünüme şekil verebileceğini hem de özgün olma yolunda adımlar atabileceğini görmesidir. Bir çocuk kitabında metinden yola çıkılarak oluşturulan resimlemelerdeki özgün yön bütünü (tüm görünümü) oluşturan detay kullanımlarında saklıdır. Detay kullanımı içeriğin zenginleştirilmesini, daha iyi anlaşılmasını ve asıl önemlisi kimliksiz bir yapı sergilenmesinin önüne geçilmesidir.

Bulgular kısmında yapılan tespitler neticesinde ortaya çıkan detay kullanımlarına, anlamı geliştiren müdahalelere yönelik uygulama biçimleri aşağıdaki gibi özetlenebilir. Yapılan analizler ile netleştirilen başlıklarda resimleyenin nasıl bir yaklaşım ortaya koyacağı elbette belirleyici bir faktördür.

- Karakterin kişiliğini destekleyen, onun duygu durumu hakkında bilgiler veren mimik ve çeşitli vücut hareketleri, eylemleri kullanmak,
- Kişilik özelliklerinin desteklenmesi veya bir durumun daha iyi açıklanması için yardımcı nesne veya figür kullanımı gibi

çözümlerin bulmak, kişiliği kompozisyondaki diğer unsurlarda da hissetmek,

- Hem karakterin yapısına, hem de olay örgüsüne dair ipuçları verme, çağrışımlar yapmak,
- Kılık kıyafet, nesne, bina ve benzeri ögelerin tanımsız, nötr bir özellik göstermemesi aksine belirli bir dönem, kullanım şekli veya tasarım yaklaşımı ile ele almak,
- Olaylarla ilgili sebep – sonuç ilişkilerini göstermek,
- Zor olan soyut kavramların anlatımda farklı bakış açıları geliştirmek, simgesel anlatımlar yapmak,
- Farklı bakış açısını, dikkat çekmek, vurgulamak adına sıradan eylemlerin anlatımında da kullanmak,
- Anlamın kuvvetlendirilmesi için renk, kontrastlıklar, ışık ve benzeri gibi resimleme unsurlarını bilinçli kullanmak,
- Bir duruma daha iyi kavratabilmek için yaratıcı çözümlere dair görünümleri oluşturmak,
- Bir durumu anlatırken ayrıntı, abartı veya efektleri farklı bir bakış açısı anlayışıyla ele almak ya da gerilim arttırıcı unsurlar olarak kullanmak,
- Metnin kapsamından fazlaca uzaklaşmayacak ya da yanlış bir göndermeye sebep olmayacak şekilde zenginleştirme amacıyla yan anlamlar üreten kurguları düşünmek,
- Konunun aydınlatılması için yaygın bir bilginin kompozisyona dahil edilmesi,
- Resimleme için belirlenecek tarzın detaycı bir yaklaşımı destekleyebileceğini bilmek,
- Kitap sayfası ve olay örgüsü arasında mantıklı bir planlamanın yapmak, uzun süreçleri birleştirecek çözümler geliştirmek,
- Kompozisyonlarda ortamın duygusunu ya da durumu tamamlayacak yaratıcı unsurlara yer vermek.

KAYNAKÇA

Akçay, Z.G. (2020). Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Masalının Üç Hali: Grimm Kardeşler, Walt Disney Ve Ertem Göreç. *Erciyes İletişim Dergisi, 7*(2) 965-988.

Baltacı, A. (2018). Nitel Araştırmalarda Örnekleme Yöntemleri ve Örnek Hacmi Sorunsalı Üzerine Kavramsal Bir İnceleme. *BEÜ SBE Dergisi,7*(1), 231-274.

Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır?. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5*(2), 368-388.

Çetin, H. (2021). Resimli çocuk kitaplarında resim-metin ilişkileri ve bazı sınıflandırmaların değerlendirilmesi: bir meta-sentez çalışması. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 23*(2), 533-545.

Çetin, Ş.Ü., Cir Ö. (2016). Farklı Kültürlerdeki Çocuk Kitaplarının Resimlendirme Tekniklerinin ve Görsel Özelliklerinin İncelenmesi, *Başkent Üniversitesi Eğitim Dergisi, 3*(1), 1-12.

Dönmezler, E. (2019). Türkiye'de Yayınlanmış 5-8 Yaş Resimli Çocuk Kitaplarının Biçim, Resim ve İçerik Açısından İncelenmesi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi] Mersin Üniversitesi.

Erol, F.Z., Elhakan, G.B., Burulday, V. (2021). 3-6 Yaş Dönemindeki Resimli Çocuk Çocuk Kitaplarının İç Ve Dış Yapı Özelliklerinin İncelenmesi, *Akademik Matbuat, 5*(1), 115-130.

Gönen, M., Mehmet Uygun, M., Erdoğan Ö., Katrancı, M. (2012). Resimli Çocuk Kitaplarının Fiziksel, İçerik ve Resimleme Özellikleri Açısından İncelenmesi. *Millî Eğitim 196*, Güz, 258-272.

Kara, C. (2021). Okul Öncesi Dönem Çocuk Kitaplarında Yaratıcılığı Destekleyen Bir Faktör Olarak Resimlemelerin Kullanımı. *Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi, 3*(4), 221-240.

Özlem Körükçü, Ö. (2012). Okul Öncesi Eğitime Yönelik Resimli Çocuk Kitaplarının Bulunması Gereken Temel Özellikler Açısından İncelenmesi, *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi 14*(2), 243-254.

Sohár, A. (2019). Fairy tales retold in words and pictures: two variations on the Snow White theme. *Translation Matters, 1*(2), 9-29.

Şahin, G. (2014). Okul Öncesi Dönem Çocuk Kitaplarında Görsel Bir Uyaran Olarak Resim. Turkish Studies - International Periodical For The Languages, *Literature and History of Turkish or Turkic Volume 9*(3), 1309-1324.

University of Pittsburg. (Kasım, 2015). 53 Little Snow-White Jacob and Wilhelm Grimm. https://sites.pitt.edu/~dash/grimm053.html Erişim Tarihi: 29.10.2022

Yıldız, C., Yazıcı, D.N., Durmuşoğlu, M.C. (2016). 2010-2015 Yılları Arasında Yayımlanmış- Resimli Çocuk Kitaplarının Resimleme Özelliklerinin İncelenmesi. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi araştırmaları Dergisi, 1*(1), 43-55.