



E-ISSN: 1309-7156

Uluslararası Hakemli ve Açık Erişimli Elektronik Dergi
International Peer-Reviewed and Open Access Electronic Journal

Cilt / Volume 7
Sayı / Issue 2
Aralık / December 2023

<http://sanatveinsan.com>
journalofartandhuman@gmail.com

Malatya / TÜRKİYE

EDİTORYAL KURUL / EDITORIAL BOARD

İmtiyaz Sahibi ve Baş Editör: Levent İSKENDEROĞLU
Dergi Editörü: Egemen Umut ŞEN

Alan Editörleri

Editör- Prof. İsmail Aytaç (Sanat Tarihi)
Editör- Prof. Fatih Özdemir (Grafik Tasarım)
Editör- Prof. Ata Yakup Kaptan (Plastik Sanatlar)
Editör- Prof. Emine Koca (Moda Tasarım)
Editör- Doç. Ali Ayhan (Müzik)
Editör- Doç. Burhan Yılmaz (Resim)
Editör- Doç. Selçuk Ulutaş (Sinema ve Estetik)
Editör- Dr. Öğr. Üyesi Fırat Arapoğlu (Sanat Eleştirisi)
Editör- Süleyman Topaloğlu (Sosyoloji)
Editör- Dr. Öğr. Üyesi Teymur Erol (Türk Dili ve Edebiyatı)
İngilizce Dil Editörü- Doç. Bilal Genç
Türkçe Dil Editörü- Prof. İlhan Erdem

Yayın Kurulu

Prof. Zakir Azizov – Heykel/Malatya/Türkiye
Doç. Ali Korkut Uludağ – Müzik/Erzurum/Türkiye
Doç. Burhan Yılmaz – Resim/Düzce/Türkiye
Doç. Ceyda Alparslan Kuzu – Plastik Sanatlar/Girne/Kuzey Kıbrıs
Doç. Binnaz Koca – Resim/Malatya/Türkiye
Dr. Eda Demir Tosunoğlu- Geleneksel Türk Sanatları/Malatya/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Kübra Dilek Tankız – Klasik Batı Müziği/Malatya/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Pınar Biçici Çetinkaya – Seramik Malzemeler/Malatya/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Sevtap Kanat – Grafik Tasarımı/Malatya/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Teymur Erol – Türk Dili ve Edebiyatı/Muş/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Tuna Taşdemir – Müzik/Malatya/Türkiye
Araştırma Görevlisi Esranur Kılınç – Resim/Malatya/Türkiye
Araştırma Görevlisi M. Erkan Turan – Resim/Van/Türkiye

Danışma Kurulu

Kurul Başkanı Prof. İsmail Aytaç – Türk İslam Sanatı/Malatya/Türkiye
Prof. Ata Yakup Kaptan – Grafik Tasarım/Samsun/Türkiye
Prof. Fatih Özdemir – Grafik Tasarım/Nevşehir/Türkiye
Prof. Özer Kanburoğlu – Fotoğraf ve Video/İstanbul/Türkiye
Doç. İbrahim Sarıtaş – Siyaset Bilimi/Ankara/Türkiye

Bilim Kurulu

Prof. Abdulkadir Baharçipek – Uluslararası İlişkiler/Malatya/Türkiye
Prof. Ata Yakup Kaptan – Grafik Tasarım/Samsun/Türkiye
Prof. Ahmet Çaycı – Sanat Tarihi/Konya/Türkiye
Prof. Alaybey Karoğlu – Plastik Sanatlar/Ankara/Türkiye
Prof. Besim Özcan – Yakınçağ Tarihi/Erzurum/Türkiye
Prof. Bülent Yılmaz – Peyzaj Mimarlığı/Malatya/Türkiye
Prof. Camil Mihaescu – Güzel Sanatlar/Timisoara/Romanya
Prof. Cemal Yurga – Müzik/Malatya/Türkiye
Prof. Emine Koca – Tekstil ve Moda/Ankara/Türkiye
Prof. Emine Yıldız Doyran – Resim/Düzce/Türkiye
Prof. Erol Yıldır – Resim/İstanbul/Türkiye
Prof. Ersan Çiftçi – Müzik/Malatya/Türkiye
Prof. Esen Çoruh – Moda Tasarımı/Ankara/Türkiye
Prof. Fatih Özdemir – Grafik Tasarım/Nevşehir/Türkiye
Prof. Fatih Özkafa – İslam Sanatları/İstanbul/Türkiye
Prof. Fatma Koç – Moda Tasarımı/Ankara/Türkiye
Prof. Hüseyin Elmaz – Resim/Ankara/Türkiye
Prof. İlhan Erdem – Türkçe Eğitimi/Malatya/Türkiye
Prof. İrfan Yıldız – Türk İslam Sanatı/Dicle/Türkiye
Prof. İsmail Aytaç – Türk İslam Sanatı/Elazığ/Türkiye
Prof. Khaled Tadmori – Mimarlık Tarihi/Trablusşam/Lübnan
Prof. Kutgun Eyüpgiller – Mimarlık/İstanbul/Türkiye
Prof. Marcella Frangipane – Arkeoloji/Roma/İtalya

Prof. Mehmet Karagöz – Yeniçağ Tarihi/Malatya/Türkiye
Prof. Mehmet Ocakçı – Şehir Planlaması/İstanbul/Türkiye
Prof. Melda Özdemir – El Sanatları/Ankara/Türkiye
Prof. Metin Sözen – Sanat Tarihi/İstanbul/Türkiye
Prof. Neslihan Durak – Genel Türk Tarihi/Malatya/Türkiye
Prof. Omar Tadmori – Tarih/Tarblussam/Lübnan
Prof. Özer Kanburoğlu – Fotoğraf ve Video/İstanbul/Türkiye
Prof. Pınar Göklüberk Özlü – Tekstil ve Moda/Ankara/Türkiye
Prof. Şerife Tali – Sanat Tarihi/Ordu/Türkiye
Prof. Yüksel Gögebakan – Plastik Sanatlar/Malatya/Türkiye
Prof. Yüksel Şahin – Temsil ve Moda/Eskişehir/Türkiye
Prof. Zakir Azizov – Heykel/Malatya/Türkiye
Doç. Ali Ayhan – Müzik Eğitimi/Malatya/Türkiye
Doç. Ali Ertuğrul Küpeli – Resim/Ankara/Türkiye
Doç. Ali Korkut Uludağ – Müzik Eğitimi/Erzurum/Türkiye
Doç. Ayça Gülten – Mimarlık/Elazığ/Türkiye
Doç. Ayşe Budak – Sanat Tarihi/Nevşehir/Türkiye
Doç. Bekir Kocadaş – Sosyoloji/Adıyaman/Türkiye
Doç. Betül Aytepe Serinsu – Seramik/Nevşehir/Türkiye
Doç. Burhan Yılmaz – Resim/Düzce/Türkiye
Doç. Bülent Ümit Erutku – Fotoğraf/İstanbul/Türkiye
Doç. Binnaz Koca – Resim/Malatya/Türkiye
Doç. Ceyda Alparslan Kuzu – Plastik Sanatlar/Girne/Kuzey Kıbrıs
Doç. Derya Şahin – Resim/Malatya/Türkiye
Doç. Emine Tok – Bizans Sanatları/İzmir/Türkiye
Doç. Engin Gürpınar – Müzik/Malatya/Türkiye
Doç. Fahrettin Geçen – Resim/Malatya/Türkiye
Doç. Francesca Balossi Restelli – Protohistorya/Roma/İtalya
Doç. Fehime Yeşim Gürani – İç Mimarlık/Adana/Türkiye
Doç. Hanife Neris Yüksel – Heykel/Antalya/Türkiye
Doç. Hatice Harmankaya – Tekstil ve Moda/Konya/Türkiye
Doç. Irmak Bayburtlu – Tekstil ve Moda/İstanbul/Türkiye
Doç. Mehmet Göktepe – Resim/Van/Türkiye
Doç. Mesut Yaşar – Resim/Malatya/Türkiye
Doç. Murat Sezik – Siyaset Bilimi/Malatya/Türkiye
Doç. Mustafa Diğler – Resim/Karaman/Türkiye
Doç. Nihat Sezer Sabahat – Heykel/Ordu/Türkiye
Doç. Nurşen Işık – Mimarlık/Diyarbakır/Türkiye
Doç. Nurtaç Çakar – Seramik/Van/Türkiye
Doç. İbrahim Sarıtaş – Siyaset Bilimi/Ankara/Türkiye
Doç. Onur Zahal – Müzik Eğitimi/Malatya/Türkiye
Doç. Ozan Eroy – Müzik/Malatya/Türkiye
Doç. Özgür Ballı – Heykel/Düzce/Türkiye
Doç. Recep Özman – Eskiçağ Tarihi/Malatya/Türkiye
Doç. Selçuk Ulutaş – Sinema ve Estetik/Nevşehir/Türkiye
Doç. Selda Güzel – Tekstil ve Moda/Konya/Türkiye
Doç. Seniha Ünay Selçuk – Resim/Düzce/Türkiye
Doç. Sevtap Kanat – Grafik Tasarımı/Malatya/Türkiye
Doç. Şahabettin Öztürk – Kent Tarihi/Van/Türkiye
Doç. Şebnem Ertaş Beşir – İç Mimarlık/Antalya/Türkiye
Doç. Şener Şentürk – Eğitim Programları/Samsun/Türkiye
Doç. Vildan Tok Dereci – İllustrasyon/İstanbul/Türkiye
Doç. Yeliz Selvi – Disiplinler Arası Sanat/Şanlıurfa/Türkiye
Doç. Yeşim Aydoğan – Resim/Malatya/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Alahattin Kanlıoğlu – Fotoğraf/İzmir/Türkiye
Dr. Andrei Budescu – Sanat ve Tasarım/Romanya
Dr. Öğr. Üyesi Armağan Gökçearsan – Plastik Sanatlar/Ankara/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Atilla Emre Keskin – Sahne Tasarımı/Van/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Ayda Gök – Ürün ve Marka Yönetimi/Malatya/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Aysun Tuna – Bölge Planlama/Bolu/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Aytaç Özmütlu – Grafik Tasarım/Ordu/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Azize Reva Boynukalın – Resim/Sinop/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Bahtiyar Bahşi – Çağdaş Türk Lehçeleri/Malatya/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Beyler Yetkiner – Radyo, Tv, Sinema/Malatya/Türkiye
Dr. Eda Demir Tosunoğlu- Geleneksel Türk Sanatları/Malatya/Türkiye
Dr. Duygu Eroğlu Çopur – Türkçe Eğitimi/Malatya/Türkiye

Dr. Öğr. Üyesi Esra Yıldırım – Güzel Sanatlar Eğitimi/Bartın/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Evren Selçuk – Heykel/Düzce/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Ferdi Karaönçel – Müzik/Hakkari/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Fuat Şancı – Sanat Tarihi/Adıyaman/Türkiye
Dr. Funda Aksüt – Resim/Malatya/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Gülşah Polat – Tekstil ve Moda/Çanakkale/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Halil Fazıl Ercan – Sanat Eserleri Restorasyonu/Malatya/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Hasan Tahsin Selçuk – Mimarlık/Samsun/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Hatice Aybike Karakurt – Seramik/Nevşehir/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Hilal Bozkurt – Halı Kilim Dokuma/Çanakkale/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Kübra Dilek Tankız – Müzik/Malatya/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Levent Değirmencioglu – Müzik/Kayseri/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Güneş Açıkgöz – Müzik/Malatya/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Mehriban Ganberova – Müzik/Azerbaycan
Dr. Öğr. Üyesi Nurcan Pınar Eke – Görsel İletişim Tasarımı/Ankara/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Pınar Biçici Çetinkaya – Seramik/Malatya/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Sadık Çalışkan – İletişim/Malatya/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Sanem Soylu Yılmaz – Mimari Restorasyon/İstanbul/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Serkan Vural – Grafik Tasarım/Çankırı/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Sinem Budun Gülas – Tekstil ve Moda/İstanbul/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Teymur Erol – Türk Dili ve Edebiyatı/Muş/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Tuna Taşdemir – Müzik/Malatya/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Yaşar Subaşı Direk – Mimarlık/Van/Türkiye
Dr. Ar. Gör. Yeliz Cantekin – Heykel/Düzce/Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Yusuf Aydoğdu – Yeni Türk Edebiyatı/Bingöl/Türkiye

İÇİNDEKİLER / CONTENT

1	İçsel Dinamizmin Görüntüsü: Jackson Pollock Rabia Kaya & Serpil Akdağlı	1-10
2	Moda ve Sanat İlişkisi Bağlamında Yves Saint Laurent'den Günümüze Mondrian Elbise Tasarımının Dönemsel Analizi Esra Ok Zöhra & Fatma Koç	11-25
3	Yapay Zeka İle Animasyon Buluşması: Hareketin Yeni Dönemi Yeliz Cantürk & Armağan Gökçearsan	26-44
4	Kelime Müzesi Üzerine Bir Değerlendirme: Yazı mı Tura mı? Binnaz Koca & Yeliz Selvi Gölpunar	45-62
5	Williams, Korsgaard ve McDowell Bağlamında Eylem İçin İçsel ve Dışsal Sebepler Tartışması Aykut Aytış	63-72
6	Görsel Sanatların Canlı ve Etkileşimli Medyumu: Instagram Özgür Ballı & Yeliz Cantekin	73-80
7	Yapay Zeka ile Deneysel Takı Tasarımı: Komutlarla Yaratıcılığın İzlendiği Yeni Bir Boyut Nesrin Yeşilmen	81-89
8	In The Context of Art As Politics, Thomas Hirschhorn's "Community of Fragments" Installation Aesthetic Arif Esen Baykurt	90-99

Sayıdaki Makale Türleri

Araştırma Makalesi
7

Derleme Makale
1

Çeviri Makale
0

Diğer Yayınlar
0

Rabia KAYA

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, rabia.kaya4@ogr.dpu.edu.tr, Kütahya-Türkiye

ORCID: 0000-0002-0962-9273

Serpil AKDAĞLI

Doçent, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, serpil.akdagli@dpu.edu.tr, Kütahya-Türkiye

ORCID: 0000-0003-1617-6302

İçsel Dinamizmin Görüntüsü: Jackson Pollock

Özet

İkinci Dünya Savaşı ardından ileri dönemde Amerika'da değişen sanat ortamı, geçmiş akımların birikimlerini ve etkisini yapısal anlamda içerisinde bulundururken, sanatçılar da kendine özgü bir yeni sanat dilleri geliştirmiş, kompozisyon, teknik ve var olan plastik değerlerin dışına çıkarak somutlaşmış biçimciliği yıkmışlardır. Oluşum çerçevesinde Amerikan kültüründe gerçekleşmiş sanat tarihinde önemli bir yer edinen Soyut Dışavurumculuk akımı resim sanatının ve günlük hayatın realitesindeki sınırların mutlak olarak ayrıştığı içe dönük bir yaklaşım olmuştur. Sürecin düşünsel yapısıyla uyumlu ve bilinçli devinimlerin geçersiz kılınarak tümüyle içsel yaratımın, dürtülerin egemenliğinde sürdürülen otomatizm tekniği birçok Amerikalı sanatçıyı ve Jackson Pollock'u etkilemiş, özgün nitelik kazanmasında önemli bir etken olmuştur. Bilinçdışı hareketlerin serbest akışı Pollock'un sanat anlayışındaki gelişim sürecinde devam eden tavrı olmak ile beraber avangard sanatçı niteliğini kazandırmıştır. Bu makalede otomatizm etkisi ile gerçekleşen Jackson Pollock'un eserlerinin biçimsel ve teknik özellikleri, süreç içerisinde değişimi nitel araştırma yöntemleri ile incelenmiş ve sanatçının avangard sanata olan katkıları vurgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Soyut Dışavurumculuk, Jackson Pollock, otomatizm, avangard sanat

Image of Internal Dynamism: Jackson Pollock

Abstract

While the changing art environment in America in the advanced period after the Second World War included the accumulations and influences of past movements in a structural sense, artists also developed their own unique new art languages, broke down embodied formalism by going beyond composition, technique and existing plastic values. Abstract Expressionism, which has taken an important place in the history of art realized in American culture within the framework of its formation, has been an inward-looking approach in which the boundaries in the reality of painting and everyday life have been completely separated. The automatism technique, which is compatible with the intellectual structure of the process and is completely maintained under the domination of internal creation and impulses by overriding conscious movements, has influenced many American artists and Jackson Pollock and has been an important factor in gaining an original quality. The free flow of unconscious movements has given Pollock the quality of an avant-garde artist along with being the attitude that continues during the development process in his understanding of art. In this article, the formal and technical characteristics of Jackson Pollock's works, which are realized with the effect of automatism, the change in the process are examined by qualitative research methods and the artist's contributions to avant-garde art are emphasized.

Keywords: Abstract Expressionism, Jackson Pollock, automatism, avant-garde art

1. Giriş

Amerika'da İkinci Dünya Savaşı öncesinde, 1930'lu yılların bunalımlı geçen dönemi genç sanatçıların solcu ilkelerden etkilenmesine neden olmuştur. Başkan Roosevelt'in Federal Sanat Projesi (Federal Art Project), kamusal alanlarda toplumsal gerçekçilik sanat anlayışında resimler üretmesi için genç sanatçılara iş imkânı sunarak onları desteklemiştir. Marksizm'e sempati duyan Jackson Pollock (1912-1956) bu projenin New York ayağını oluşturan sanatçılar arasında yer alarak ileride avangard oluşumda önemli rolü üstlenecek olmanın ilk adımlarını atmıştır. Pollock enternasyonalistti, bu yüzden Federal Sanat Proje'sinin 'yalnızlaştırıcı' ideolojisinden uzaklaştı. Tüm hoşgörüsüne rağmen Projenin temel kaygısı yerel Amerikan imgelerinin toplumsal açıdan erişilebilir olmasını sağlamaktı. Pollock açısından bu tür kaygılar fazlasıyla sığıldı (Hopkins, 2018: 13). Projeye, gerçekleşen toplantılarında sağ görüşlüler tarafından, eserlerin fazlasıyla sol eğilimi yansıttığı gibi gerekçelerle çok fazla eleştiri getirilmiştir. Ülkede Amerika'nın tümüyle kendine özgü sanat anlayışı oluşması gerektiğini düşünen ulusalcı görüş ile etnik grubu önemsemeyen yenilikçi, üstün sanatı doğrulamaktan taraf olan enternasyonal gelişmelerden haberdar iki farklı görüş arasında çatışmalar yaşanmıştır. Siyasi karamsarlığın başlaması ile Amerikancılık ve Marksizm sınırları iyice ayırmış 1940'lı yıllarda Amerika'nın komünizme olan tutumu yıkılması yönünde belirginleşmiştir. İlerleyen dönemlerde gelişen sürecin sanata yansması sanatçıların düzen karşıtı yönelimi yerine içe dönük tutumu tercih etmeleri olmuştur. Siyasi yaptırımların yaşandığı politikada çelişkili düşünceleri olan sanatçılar, karamsarlık içerisindeki bir dönemde yeni sanatsal arayış ve özgün olma çabası ile soyut-gerçeküstüçülük yönünde evrilmiştir. Siyasal, estetik, ahlak ile ilgili kavramların dışında kalarak özgürlük hareketi adına mutlak resim yapmanın Amerikan resim sanatında değişimin başlangıcı olduğunu belirten Harold Rosenberg aynı zamanda savaş sonrası dönüştüremediği dünya karşısında, bireyselliği belirgin sanatçının tuvalin dünya niteliği kazanmasını arzular duruma geldiğini ifade etmiştir (Antmen, 2021: 148).

1940'lı yıllarda New York'ta bulunan iki farklı soyutlama yaklaşımından biri geleneğe bağlı anlayışı içinde barındıran, görsel gerçeklikten geometrikleştirme yolu ile soyutlamaya ulaşan ve modern anlama gelen, post-kübit Avrupalı soyutlama anlayışıdır. Bu dönemde yenilik arayışındaki Amerikan sanatçıların sanatsal kaygılarının kaynağında, sanatçı entelektüel Robert Motherwell; Amerikan Modernizmde orijinal yaratıcı ilke olmadığını belirtmiş ve çözümün üslup niteliği taşımayan, üslupsallık ya da dayatılmış bir estetik içermeyen yaratıcı bir ilke bulmak olduğunu vurgulamıştır (Danto, 2013: 29). Savaşın başlaması sonucu Avrupa'dan kaçarak Birleşik Devletler'e sığınan Sürrealistler doğru bir zamanlama ile New York'a yerleşmiş Amerikalı sanatçılar üzerinde etkili olmuştur. Soyut Dışavurumculuk akımının oluşumunda rol alan Sürrealistlerin yaratıcı ilkenin özgün yaratımında önemli payı bulunmuştur. Almanya'dan en erken gelen kişi olan Hans Hofmann, 1930-40'lar boyunca New York City ve Provincetown'daki genç sanatçılara soyutlama öğretmiştir. Max Ernst, Salvador Dalí ve Yves Tanguy savaş sürgünü olarak gelmiş ve 1940'larda New York'ta eserleri sergilenmiştir. André Masson, Birleşik Devletler'e kalıcı olarak taşınmış ve beraberinde Soyut Dışavurumcu kuşağın ilgisini çeken bir tür otomatik yazı ve ressamca doğaçlama getirmiştir. Otomatizm ve "hayata psikik tepkiler" ile ilgilenen Matta (Roberto Echaurren), genç Amerikalıların da ilgisini çekmiştir. Piet Mondrian, 1940'ta Amerika Birleşik Devletleri'ne gelerek geometrik soyutlama hakkındaki teorilerini doğrudan tanıtmıştır. Geleceğin Soyut Dışavurumcuları, çeşitli Avrupa hareketlerinde yer alan deneyimli sanatçılarla, New York'tayken tanışma fırsatı bulmuş ve böylece sanat yapımına yönelik yeni teoriler ve yaklaşımlar denemişlerdir (Marter, 2005: 2). Amerika'da biçimlenecek bu yeni sanat, post-kübitizm ve dönemin ruhsal yapısına karşılık bulan gerçeküstüçülüğün, bütünleşmiş hali gibidir. Soyut Dışavurumculuk'ta gerçeküstüçülüğün etkisi ile bilinçaltı serbest bırakılmış herhangi bir plan oluşturulmadan çağrışımlar yoluyla tesadüfi rastlantısal biçimlerle eser üretilmiştir. Sürrealistler, şansa ve tesadüfe başvurmayı yaratılışın ilk ilkesi haline getirerek, modern sanatın daha katı

biçimciliklerini atlatmışlardı. Ancak Pollock ve bazı çağdaşları, sürrealist stratejileri kendi sanatsal ihtiyaçlarına uyarlamakta hızlı davranmışlardır. Gizemli tarzı ve edebi içeriği özleştirip ve onun özgürlük niteliğini, saf resimsel değerleri, iyileştirme ile uygulamışlardır. Resim yapmanın ilişkili fikirlerinden ziyade ifade araçları, sanat eserinin temel içeriği haline gelmiştir. Amerikalı öncü sanatçılar, öfkeleri ve skandal atmosferi kriz duygularına uyduğu için Sürrealizm'e çekilseler de, beklenebileceği gibi, öncelikle bir hayal ve özel rüyalar sanatına değil, anlık bir duyum sanatına sürüklenmişlerdir (Hunter, 1956: 8-9).

2. Otomatizm ve Jackson Pollock Çalışmaları

Kökene Fransızca “automatisme” olan otomatizmin Türkçe sözlük anlamı özdevinimdir. Otomatizm akla uygun düşünme yetisinin ve hesaplamanın bilinçli yapılan her türlü fonksiyonun etkisizleştirilmesi anlamına gelmektedir. Otomatizmin imkânlarından ilk olarak Sürrealist sanatçılar yararlanmış rastlantısal söz dizimi, cümle yapısının bozulması ile anlamsız şiirler oluşturmuşlardır. Gerçeküstücü sanatın önemli kavramları haline gelen otomatizm ve oneirizm kökeninde edebiyat biliminde görsel sanatlardan daha belirgin gelişme kaydetmesi nedeni ile resimden çok öncesinde şiir göz önünde bulundurulmuş öne sürülmüştür. Gerçeküstü kuramı oluşturan Breton, çalışmalarında benzer şiirlerde gerçekleştirilen dizgelere yer vermiş, bildirisinde edilgen bireyin ön çalışması ve tamamlanmış metnin özdes olmasını belirtmiştir (Yılmaz, 2005: 131). 1924 yılında çözümlediği Birinci Sürrealist Manifesto’da Sürrealizmi yöntembilimsel üslupta belirterek psişik otomatizmi prensipleştirmiştir. Hobbs’a (1978: 17) göre; Sürrealizm, katı bir şekilde doktriner bir bakış açısıyla sunulmaz: dünyaya yaklaşmanın temel bir yolunun en yeni gelişimi, gerçeği nesnel bir moda karşıt, öznel olarak gören izole bireyin yolu olarak kabul edilir. Herbert Read’in tarih ve kuram üzerine genel kitapları, özellikle de sanatçıların izlemesi gereken en verimli yol olarak bilinçdışı vurgulayan *The Meaning of Art*, (1931) ve *Art and Society* (1937) gibi kitapların okunması da neredeyse zorunlu görülüyordu. Psişik otomatizmin İngilizcedeki en açık ve özlü tanımı, Nicolas Calas’ın *Confound the Wise*, 1942 adlı kitabında verilmiştir ve bu kitabın yayınlanma tarihi, onun ortaya çıkan Soyut Dışavurumculuk için önemli bir kaynak olduğunu inandırıcı bir şekilde ortaya koymaktadır.

Sürrealizme göre gerçek-üstü, algılama yetisinin üzerinde bir tür psikolojik gerçeklikti ve Sürrealistler bu gerçekliğin hakiki sanatı barındırdığını düşünüyorlardı. Psikolojik gerçekliğin hakikatinde ise doğa yer almaktadır ve doğanın ruhsal gerçekliğini oluşturan şeyi keşfetmek gerekir. Bireydeki ruhsal gerçekliği bilinçaltı katmanları olarak tanımlayan Freud, rüyaları bilinçaltına ulaşabilmenin en önemli yolu olarak açıklamıştır. Başka bir yol ise özdevinim olan otomatik çizim veya otomatik yazıdır. Zihnin hakiki yansıması, iradenin etkisiz bırakılarak, tümüyle ruhsal otomatizm ile kendiliğinden şekillenen formların kurgusu üzerine gerçekleşir. Nicolas Calas’ın *Confound the Wise* isimli kitabında otomatizmi üç türe ayırt etmiştir. İlki Chirico ve Dali’nin Sürrealist dönemlerinde kullandıkları gibi şiirsel otomatizm. Bu otomatizm, rüya kalıbı üzerine inşa edildiği için tamamen psikolojiktir. Ardından, bir lekedeki görünmez biçimlerin resme dönüştürüldüğü nesnel otomatizm gelir. Görünmez biçim, bilinçdışının çevresel karşılığıdır ve görüntünün var olduğu süreç, kazımak veya sürtmek, nesnel tehlikenin etkilerini yaratır; bu, leke için otomatizmanın itici güç olduğu, görünmezlik ve bilinçsizlikten bilince ve keşfe giden serbest çağrışıma yol açan itici güçtür. Bu iki uç biçim arasında üçüncü bir biçim vardır, fizyolojik otomatizm. İlk olarak Hans Arp tarafından heykelde geliştirilmiştir. Fizyolojik otomatizmde otomatik faktör, aracının, kolun ve elin serbest hareketindedir. Arp veya Tanguy formlarını oluştururken, nesnel kol ve elin ritmik bir hareketiyle üretildiği izlenimi edinilir (Akt. Hobbs, 1978: 17-18).

Soyut Dışavurumculuk akımında psişik otomatizm, sanatçıların kendi benliğindeki gerçek sanatı ortaya çıkararak özgürlükçü ve modern bir anlayış geliştirmiştir. Duyudan ve istençten uzak bir ruh hali ve kendi iç itilimiyle gerçekleşen eser üretimi benimsenmiştir. Bu yüzden sanatçı grubu arasında ilke ya da üslup birliği bulunmamış tutarlı ve uyumlu bir öncü oluşum geliştirmemişlerdir. Sürrealist tutumun içeriğinden daha çok düşüncesinden etkilenmiş Soyut Dışavurumcu ressamlar ve Jackson Pollock, Şilili Sürrealist ressam Roberto Matta’dan otomatik çizim dersleri olarak arzuladıkları yaratıcı ilkeyi otomatizmin özgün yönteminde aramışlardır. Soyut dışavurumcular, kendi özel ritmik

el ve kol hareketlerini birleştirmenin yanı sıra fırçalardan da yararlanarak bilinçsizlik imgelerini ortaya çıkarmışlardır. Ayrıca mekanik simgelerle birlikte insani ve bireysel işaretlere itiraz ederek yalnızca sanatçıların varlığını ortaya koymayı amaçlamışlardır. Otomatizmin sınırsızlığı boyunca, soyut dışavurumcular varoluşçu felsefeye ait olan "bağımsız insan" edimini ve özü elde etme yeteneğini elde etmişlerdir (Boynukalın, 2018: 118).

Otomatizm bağlamında eser yaratımında Soyut Dışavurumculuk'un önemli ve avangard sanatçıları arasında Jackson Pollock yer almaktadır. 28 Ocak 1912 yılında Wyoming'de doğan Paul Jackson Pollock, Kızılderili'lerinde yaşamını sürdürdüğü California çevresinde ailesi ile birlikte birçok kez yerleşim yerlerini değiştirerek farklı bölgelerde yaşamlarını sürdürmüşlerdir. Küçük yaşlarda Amerikan yerli kültüründen etkilenmiş, New York'ta bulunduğu dönemde yerli sanatına dair müze ziyaretleri ve geziler düzenleyerek inceleme imkânı sağlamış, kültürü daha iyi bir şekilde özümsemiştir. 1928 yılında, ağabeyi Charles'ın daha öncesinde yerleştiği Los Angeles'a taşınarak Manual Arts High School'da eğitim hayatına başlamıştır. Problemlerinin beraberinde getirdiği psikolojik nedenler ile birlikte oluşan alkolizm ve dik başlı kişiliği, birçok kez eğitim hayatında sorunlar yaşayarak okuldan atılmasına neden olmuştur. Pollock 1930 yılında tüm sorunlara rağmen sanat yaşamında yepyeni bir evre meydana getirecek önemli atılım ile New York'a yerleşmiş, sanat anlayışında yenilikler ve gelişimler göstermiştir. Pollock'un ciddi sanat eğitimi on yedi yaşında Los Angeles'tan ayrılarak iki yıl boyunca the Art Students' League, özellikle de Thomas Benton'ın yanında başlamış ve Benton'ın etkisi altında yaptığı resimler, çeşitli tavırlar sergilemiştir. Daha sonra, en ünlü öğrencisinin adı ve tarzı, Benton'ın derinden güvenmediği ve karşı çıktığı modernitenin özgür ruhuyla eşanlamı olmuştur (Hunter, 1956: 6). Sanat kariyeri boyunca şekillenen evrelerde Pollock 1930'lu yıllarda figüratif, ayrıntılara önem gösteren ve olgunlaşmamış sanat anlayışına sahipken, 1940'lı yıllardan itibaren Miro ve Gorky'den etkilenmiştir. Uzun zamandır merak duyduğu Kızılderili kültürü ile kendisinde hayranlık uyandıran ustaların etkilerini bir arada bütünleştirirken, soyut bir gerçeküstüçülüğe yönelmiştir. Diğer bir ifade ile deneysel süreç büyük ölçekte gelişerek yetkin bir güce dönüşmüş odak noktasına bağımlı yerleştirilmiş kompozisyonlardan büyük boyutlarda yüzey boyunca dağılım gösteren formlara dönüşmüştür. Ressamın alkolizme varan ve 1930'lu yılların sonunda Jungcu analize girme kararı almasına neden olan sorunlarla dolu kişisel geçmişi, onun otomatizm (bilinçdışı güdülerden türeyen bir tür ince karalama) gibi gerçeküstücü yöntemleri kendini gerçekleştirmeye yönelik bir araç gibi görmesini sağlar (Hopkins, 2018: 15). Benliğini keşfetmek için Jung'un derinlemesine psikolojisi, Jackson Pollock ve Soyut Dışavurumculuk'un oluşumu için Amerika'da popülerliği artan, kuvvetli bir etken halinde varlık kazanmıştır. Jung'un bilimsel ürünlerinden etkilenen ve psikanalizini kullanarak kendi eserlerini yorumlamaya çalışan özellikle Pollock gibi sanatçılar için teori, sezgilerinin ve yaratımlarının ilham kaynağı, doğrulayan bir fonksiyon olmuştur. Teori, cazip ve ilham verici arketipler bilimi olmasının yanı sıra hem bilinçdışı ve türselin hem de bilinç ve bireyin diyalektik etkileşimi yöntemi ile gerçekleşen biliş biçimi perspektifiydi. Jung'un teorisinin bilimsel geçerliliğinden daha önemlisi Amerika'daki popülerliğini izah eden doktrinin temelindeki farklı türden gerçekliktir (Keřpińska & Lee, 1986: 107). Bilinçaltındakilerin açığa çıkması ile kendini gerçekleştiren Pollock, özgür tavrı sanatına da yansır.

Jackson Pollock'un New York'taki sanat çevresinde adından söz ettiren 1948'de açtığı kişisel sergilerinin, daha önceki resimlerinden nispeten kopuş yaşadığının göstergesi olduğu gibi, kendi dinamiklerinden hareketle sezgisel yoğunluk oluşturan ve boyutları bakımından görkemli, dolaysız, özerk bir sanat anlayışı yaratımının kanıtıdır. Simgesel bir dile sahip erken dönem yaratımlarında bulunan boyasal ifadeler Pollock'un soyut resim anlayışında "Dripping" (damlatma) tekniği, yansımaları bularak popülerliği artan avangard, öncü bir sanatçı haline getirmiştir. Bu tekniği yere serilmiş büyük tuvalerde, gelenekselin dışında boya kutuları ve sopa benzeri malzemeler ile şekillenen ritmik boyasal biçimlerle oluşturmuştur. Pollock, tüm seçenekleri açık tutmak için boyasının fiziksel özelliklerini bilinçli ayarlayarak, boyayı, yeterli miktarlarda taşınabilir hale getirmiş, boyası işlenebilir biçim aldığı anda, sopasında veya malasında taşıdığı miktara ve boyayı serbest bırakma hızına bağlı olarak dökülme veya damlatma gerçekleşmiştir. Boyayı dökmek için miktarı artırıp veya daha yavaş hareket ederdi; damlatmak için miktarı azaltıp veya daha hızlı hareket etmiştir. Ara sıra, iki süreç birbirini takip etmiş hatta aralarındaki farkı belirsizleştirecek şekilde değişmiştir (Cernuschi &

Herczynski, 2008: 619). Boyaya olan hâkimiyeti yaratımlarında, hareketlerin izlenimlerini belirtmekte iken Rosenberg'in bir açıklamasına göre Pollock için tuval eylemlerin gerçekleştirildiği bir saha idi. Harold Rosenberg'in Pollock'ın çalışmalarından hareketle ortaya attığı "action painting" kavramı, yapıtın klasik teknikler yerine boyayı püskürtme, damlatma, serpme yoluyla ön çizim-tasarım olmaksızın, sanatçının anlık-deneysel "performansı"yla ortaya çıkmasını ifade eder (Akt. D'Alleva, 2015: 135). Dolayısıyla tuval de bu performansın gerçekleştirildiği eylem alanı olur. Pollock'un resimleri, kendi eylem alanı olan tuval yüzeyinde boyaların sıçratılıp damlatılmasıyla performansa dönüşür ve üslubunda karşılaştığı pratik sorunlarına ilişkin çözümlenmeleri ile içsel yaratımı pekiştirmiştir. Sanatsal amacın gelişim biçimini değiştirmenin, kalıpları alt üst etmenin gerekliliğini hissedenden Pollock benzersiz özgün üslubu ile tahripkâr bir atılım gerçekleştirmiştir. Bu teknikle benliğinden ileri özgürlük arayışı ve coşkulu bir çatışmanın sonucundaki savaş alanını anımsatan sanat anlayışı geliştirmiş, sanat camiasında yenilikçi ve özgün bulunmuştur.



Resim 1: Jackson Pollock, The She-Wolf, 1943, Tuval üzeri yağlı boya, guaj ve alçı, 106.4 x 170.2 cm

Primitif ve mitolojik izler barındıran, ilk dönem resimlerinden "The She-Wolf" (Resim 1) çalışması, Pollock'un 1943 yılında New York'ta bulunan Art of This Century galerisinde açtığı kişisel sergisinde yer almış ve MoMa'nın koleksiyonuna girerek önemli bir nitelik kazanmıştır. Eserde gri zemin üzerinde, geniş bir alanı kaplayan hayvan figürü, siyah ve beyaz kalın çevre çizgilerle güçlendirilmiş ana hatlar yardımıyla dikkati üzerine yoğunlaştırmaktadır. Resmin sol kısmında bir arada girift bir halde yer alan hiyeroglif benzeri betimlemeler diğer alanlara dağılmış bir biçimde tasvir edilmiştir. Kasvetli renk paletinin yanında sarı, kırmızı, beyaz renkler yer almaktadır. Eserde bulunan hayvan figürünün Roma mitolojisinde yer alan dişi kurt olabileceği yorumlarını Pollock, figürün Roma'nın kurucuları Romulus ve Remus'u emziren efsanevi dişi kurt olduğunu hiçbir zaman kesin olarak doğrulamamıştır. Bu hayvan benzeri figürün modeli genellikle New York'taki Pollock'un sık sık ziyaret ettiği bilinen müzede Frick Koleksiyonu'ndaki iki bronz dişi kurttan (Roma antik Lupa'sının Rönesans yeniden işleme) biri olarak tanımlanır (Herman & Paoletti, 2004: 139-140). Resmin sol tarafında dişi kurt başı, devamında resmedilen posterior bölgeyi örten, siyah beyaz kalın fırça vuruşları ile ana hatları belirlenmiş, çapraz bir yönde hareket eden ikinci bir bizon figürü başı ise eserin sağında yer almaktadır. Lateral bölgelerin birbirinin üzerine örtecek, uzamsal ilişkilerini ayırt etmeyi zorlaştıracak biçimde birleşik temsil edilmiş dişi kurt ve bizon figürü tek bir yön oluşturmayan aynı ayak gruplarını paylaşmaktadır. Resmin üzerine eklenen ufak ince boya sıçratmaları, renkli ve üst üste örtüşen boya, vahşi fırça vuruşları ile dinamizm yaratılmakta, oluşan doku neticesinde mağara resimlerini hatırlatmaktadır. Bilinçdışı oluşan serbest biçimli soyutlama etkilerinin görüldüğü eser, damlatma tekniğinin izleri ile birlikte gerçeküstücü teknikler ve arketip kavramını barındırmaktadır. Jung'un bilimsel çalışmaları, mitleri açıklamak için önemli bir yöntemdi. İnsan düşüncesinin ve yaratıcılığının doğası teorisine miti dâhil etmiş, sanatsal faaliyette var olan en eski evrensel mitlerden kadim sembolizmi bularak, ilkel imgeleri ve davranış tarzlarını bilinçaltı kaynağı olarak çağdaş insanın düşüncesinde güncel bir değer olarak ortaya çıkarmıştır. Yinelenen temel motiflerden ve Pollock'un resminde de karşımıza çıkan dişi kurdun annelik nitelikleri, iyi

hasat ile ilişkili, çocukları ve geleceğin kahramanlarını besleyen koruyucu niteliği, yaşamın sembolleri gibi anlamlar ile bağlantılıdır (Kępińska & Lee, 1986: 108).



Resim 2: Jackson Pollock, Male and Female, 1942, Tuval üzerine yağlı boya, 186,1 × 124,3 cm

“Male and Female” (Resim 2), Pollock’un 1943’te Art of This Century’deki kişisel sergisinde ilk kez sergilenmiştir. Eserde, mavi arka plan üzerinde siyah, beyaz renkler hâkim iken vurgulanmak istenen noktalarda sarı ve kırmızı renkler de görülmekte bu renklerin uygulama tekniği, rastlantısal etkisi resme yer yer dinamizm kazandırmaktadır. Pollock’un resimlerinde kullandığı boyalar, belli bir konuyu anlatmaya yardım eden bir araç değil tüm hacimselliğiyle kendi varlığını kanıtlayan renklerdir (Türkdoğan, 2014: 24). Tuvalin genel formunu destekleyen ve dikey kompozisyonu gerçekleştiren, görünür geometrik formlar, bir dizi dikdörtgenle yapılandırılmıştır. Dikdörtgenler antropomorfik biçimlere dönüşerek, sağ tarafta siyah dikey alan üzerinde aritmetik sembollerle erkek figürü, sol tarafta ise uzun kirpik betimlemeleri ve kıvrımlı çizgilerle kadın figürü oluşturulmuştur. Bununla birlikte lekesele renk alanlarının üzerinde serbest kaligrafide bulunmaktadır. Küçük üçgen ayaklar üzerinde şekillenen iki figürün soyutlanma biçimi ve resme hâkim olan geometrik formlar, ahenkli boyasal etki, sıçratmalar, otomatizm tekniğini yansıtmakla birlikte figürlerin üstünde bulunan yarım ay, hilal, dolunay gibi şekillerle aya yapılan göndermeler Jung fikirlerini hatırlatmaktadır.



Resim 3: Jackson Pollock, Totem Lesson II, 1945, Tuval üzerine yağlı boya, 182.8 x 152.4 cm

1940’ların başları Pollock’un "totem dönemi" olarak adlandırılmış ve bu döneme ait birkaç önemli resim “Guardians of the Secret” (1943), “The Moon-Woman Cuts the Circle”, “Totem Lesson 1” (1944) ve “Totem Lesson 2”

(1945) olarak isimlendirilmiştir. Kızılderili görsel kültürü, sürrealist sanatı ve Jung psikolojisinden alınan sembollerle birlikte, görsel, tarihsel ve psikanalitik kaynaklar aracılığıyla aktarılan mitin biçimine ve içeriğine olan borcunu kolayca ortaya koymaktadır (Soussloff, 2004: 61). “Totem Lesson II” (Resim 3) sanatçının 1945 yılında yaptığı dört tablodan aynı isme sahip eserlerden ikincisidir ve aynı yıl Art of This Century Gallery'de düzenlediği kişisel sergisinde yer almıştır. Bu dönem eserlerinde arketipsel figürler yinelenmiş, totem terimine yönelik yarı figüratif -yarı hayvan karışımı formlar tipik bir örnek oluşturmuş ve Amerikan yerli sanatına dair çağdaş coşku yaratmıştır. Eserde siyah, beyaz, gri, koyu sarı renkler dikkat çekmekte iken, geniş alanda biçimlenmiş eserin üzerine gri renk ev boyası kullanılarak arka plan-figür ilişkisi ters çevrilmiş orjinal tasarımdan üzeri kapatılarak parçalı alanların kalıntılarıyla yeni formlar oluşturulmuştur. Son aşamada çalışmaya yağlı boya seçimiyle tüpten direkt sarı, beyaz renk uygulamaları ile soyut semboller betimlenerek kompozisyonda hareketlilik sağlanmıştır.



Resim 4: Jackson Pollock, Number 1, 1949, Tuval üzerine emaye ve metalik boya, 160,02 x 260,35 cm

Kızılderililere ilişkin kum resminin Pollock'un üzerindeki etkisi gözlemleri ile tümleşerek tuvali yere serme ve yüzeyin etrafında gezinme, tüm yönlerden müdahale etme imkânı sunmuştur. Kızılderililerin büyü amacıyla kum üzerinde dönüp gezerek yaptıkları resimlerden ve onların tekniklerinden etkilenen sanatçı, resimlerini aynı yaklaşımla hem ruhani bir boyuta taşımış hem de resimlerinin içine talaş, kum gibi malzemeler katarak onlarda dokunsal bir dürtüyü harekete geçirmiştir. Şamanik ritüellerin de etkilerinin görülebildiği bu resimlerde sonuç değil, içsel bir coşkunun ortaya çıktığı süreç ve eylem ön planda olmuştur (Eşen, 2015: 213-215). Sanatçının “Number 1” (Resim 4) isimli üretimi, yere serilen tuvalerin üzerinde kişisel özgün damlatma tekniğini uyguladığı gözlem, araştırma gibi hazırlıklar gerçekleşmeden el, kol ve beden hareketlerinin tuvalde izlenebildiği bir çalışmadır. Zeminde yatay bulunan tuval üzerinde kesintiye uğramayan dökülmüş boyada elinin, bileğinin kıvrılmalarını ve hangi noktada ne kadar hızla hareket ettiği izleyiciye aktarılmaktadır. Resim yapma sürecinin fizikselliğini güçlendiren tekniğinin dizinsel karakteri, izleyicinin empatik tepkisini tetiklemek için idealdir; bu tepki, tuval üzerinde bırakılan izlere dayalı olarak sanatçının hareketlerinin sezgisel olarak yeniden izlenmesini içerebilmektedir (Cernuschi & Herczynski, 2008: 619). Pollock'un damlatma resimlerinde, gerçek ile yanılsama arasında gerilime dayalı bir ilişki vardır. Bu gerilim çizgi ve rengin optik yönü ile boya ve tualin maddiliğinin yan yana gelmesinden kaynaklanmaktadır (Foster, 2013: 287). Bununla birlikte hızlanıp yavaşlayan hareket dizisi ve doğrudan anlatım, olabilirlik sonuçlarını en iyi şekilde ifade etmektedir. Siyah, beyaz, sarı, mavi, gri tonlarındaki hâkim renk ağlarının arasında izleyicinin gözü yönlendirilmek amacı ile dikkat toplayan bir merkez yerine kompozisyon tuvalin tamamına dağıtılmıştır. Kendine yönelik çalışmalar gerçekleştirebilmenin çeşitli yöntemlerini geliştiren Pollock yaratımlarını ilk olarak sabitleyici katman, sonrasında

düzenleyici katman ve son olarak sıçratmaların, bedensel hareketlerin izlerini yansıtan aşamalardan meydana getirmektedir (Kamışoğlu, 2012: 69). Kendiliğinden meydana gelen devinimlerin anlık formlarıyla gerçekleşmiş üretimde, ruhsal etkiler ve düşünsel karşı çıkış ifadeleri sezilenmektedir.



Resim 5: Jackson Pollock, One: Number 31, 1950, Tuval üzeri yağlı ve emaye boya, 269,5 x 530,8 cm

1950 yılının sonlarında Pollock'un birbiri ardına ürettiği önemli tablolardan biride "One: Number 31" (Resim 5) isimli çalışmasıdır. Pollock'un boyanın akışkanlık derecesine hâkimiyeti, yer çekimi ile uyumlu çalışarak oluşturduğu ince planlamaları, yere düşen boyanın fiziğe bağlı rastlantısal etkilerini ve temelinde Sürrealistlerin otomatizmine olan ilgisinin görülebildiği önemli bir çalışmadır. Büyük boyutlarda oluşturulmuş kanvasta, bronz, mavi ve gri renklerin üzerine fırlatılarak hareketlilik gerçekleştiren siyah, beyaz renkler girift bir biçim oluşturmaktadır. Biçimlenen bazılarının mat, bazılarının parlak olduğu boyasal ifadelerin karmaşık biçimi izleyiciye hızı ve dinamizmi hissettiren karmaşanın derinliklerinde lirizm bulunmaktadır. Pollock'un yapıtlarında salt kendini imleyen göstergelerin ilişkisizlik üzerine kurulu ilişkileri amorph bir karmaşa oluşturarak, yoğunluğunu koruma kaydıyla her yöne eşit şekilde dağılır; parçanın kendisi ve bütününe ilişkisini yitirdiği bu karmaşık düzenleme, Clement Greenberg'in all over ile ifade ettiği şeydir: tuval yüzeyine baştan sona yayılan eşit ağırlıklı karmaşa... (Ergüven, 2007: 232). İçsel devinimlerin birlik halindeki görüntüsünde, boyanın üst üste gelerek yoğunluk ve sıklık oluşturduğu ve tekrarın olmadığı görülmektedir. Bununla birlikte ağlar bir uyum meydana getirmekte ve çalışmanın bir odak noktası bulunmamaktadır. Canlı ve etkin ifadelerle yüklü yaratımda, dökülen boyaya kontrast oluşturan zeminde uygulanan renk, derinlik izlenimi oluşturmaktadır. Pollock 1948-50 yıllarında damlatma tekniğindeki çalışmalarında derinlik izlenimi için çeşitli yöntemler oluşturmuştur. İplikvari üslubu ile gerçekleştirdiği çalışmada oluşan yoğunluk ve tıkanıklığı gidermek için tuval yüzeyinde derinlik yaratabilecek renkli zeminler kullanmıştır. Ölçeğini büyüterek sopa, fırça ve teneke kutulardan boya fırlatmış hareketin kapsamını bir elin hatta bir kolun hareketinin de ötesine genişletmiştir. Yerin üzerinde düz bir şekilde boyadığından tuvale her yönden müdahale edip fiziksel olarak içine girebilmiştir. Pollock resimlerini düzenlemek amacıyla alana damlayan boyayı yoğunlaştırmış, damlanın meydana getirdiği şekilleri doldurmuştur. Renk açısından Pollock tuvalerine neredeyse her zaman siyah ve beyaz damlatarak gümüş veya diğer renklerle modülasyon oluşturmuştur (Millard, 1983: 342-343). Pollock'un bir çok renk kullanımında, açık koyu tonların derinlik hissi yaratacak bir kontrast içinde kullanabilmesi için iki uygulaması vardır. İlk olarak all-over ilkesine uygun olarak, kullanılan her rengin tuvalin her çeyreğine eşit şekilde dağıtılması ve ikincisi tonların renksiz alanları örtmesi gerekmektedir. Hemen hemen her dökme tekniği ile yapılmış resmi siyah beyaz ve alüminyum boya ile serbest bir biçimde belirli ölçüde kaplanmıştır. Alüminyum, farklı açılardan farklı yansıttığı için, orta değerlerin önemli bir aralığını kapsamış ve yakalanması zor ışığı, bütün bir tonalite içinde iç içe geçtiği renk ağlarının çözülmesine yardımcı olmuştur (Karmel, 1999: 143). Pollock'un tekniği renklerin rastgele savrulmasından ibaretmiş gibi görünmesine rağmen ressam herşeyin tamamen kasıtlı olduğunu belirtir ve "Tesadüf yoktur" der. Bu resimler için kafa yoran izleyicilerin

modern dünyaya kişisel ve bilinçdışı bir yoldan ulaşacaklarına inanır (Farthing, 2012: 458). Pollock'un devasa resimlerinde görülen fiziki çaba, Soyut Dışavurumculuk'un hareketi merkeze alan temel farklılıklarından biri olmuştur. Bu yönüyle Pollock resimlerinde, ressamın dizginlenmemiş bir yaklaşımla coşkulu hareketlerini, agresif boya ve fırça hareketlerini görmek mümkündür (Gompertz, 2019: 238-239).

3. Sonuç

Amerika'ya özgün modernist üretimler gerçekleştirebilmenin imkânlarını Sürrealist sanatçılar otomatizm tekniği ile Amerika'lı genç resamlara sunmuştur. Serbest çağrışım temelli teknik, düşünme, kavrama gibi durumların geçersiz sayılarak içgüdüsel aktarımların gerçekleşmesi neticesinde bireye özgü ifadeler meydana getirmiştir. Otomatizm tekniğinden etkilenen pek çok sanatçı gibi Jackson Pollock gerçekleştirdiği bilinçdışı hareketler ile dolaysız ifadeleri aktarmakta ve çalışmalarındaki bilinçdışının yansıyan bağıntısı geçmişteki belirli pratikleri aşmaktadır. Soyut çalışmalarındaki teknik süreçte boyanın akışkanlık derecesi, çeşitli gereçlerin kullanımı ve tuvalin zemine yerleştirilmesi gibi olağan yöntemlerin dışında gerçekleştirdiği pratikler, Pollock'u radikal değişime, bağımsız, mutlak bir sanatsal gerçeklik oluşumuna yönlendirmiştir. Kendine yönelik tekniğiyle ortaya koyduğu bedensel hareketlerini izleyen yaratımları belirli bir dizgesel ve düzen içermemek ile birlikte tarzının uyumlu çizgisel dışavurumu en etkili, tipik yönünü oluşturmuştur. Alkole dönüşümü izleyen süreçte Pollock, 1950 yıllarının başında rengi tamamen bırakarak, 1950-52 yıllarında siyah, beyaz renk kullanımını ve büyük ölçüde yüz, baş gibi beden betimlemeleri yeniden kompozisyonlarına dâhil etmiştir. Çalışmalarındaki içerik daha dolaysız bir şekilde ilerlemiştir. Doğaçlamayla oluşan boya damlaları ve çizgileri rastlantısallık içerse de tuvalin kendi içinde yaşama dair izler taşımaktadır. Giderek betimlemeci anlatımdan uzaklaşıp kendi yaşam alanını ilan eden Pollock resimlerinde içsel otomatizm, güçlü bir sanatsal irade ile öne çıkmaktadır. Pollock, kendi gerçekliğine dönük bir dille yeni anlamlar ve yeni ifadeler inşa ederek sanatta evrensel düzeyde değerleri, içsel olanla dışsal olanı birleştirip benimsemenin yolunu açmış, Body Art ve Performans gibi bedene dayalı sanat disiplinlerine öncü bir ilham kaynağı olmuştur.

Kaynakça

- Atmen, A. (2021) 20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, İstanbul: Sel Yayıncılık
- Boynukalın, R. (2018) An Instinctive Motion In Art: Automatism, İ. Aysel & İ.Y. Yorulmaz & Ç. Kaya içinde, *Talks on Education, Art, and Philosophy*, (s. 117-118), United States: Vernon Press
- Cernuschi, C. & Herczynski, A. (2008) The Subversion of Gravity in Jackson Pollock's Abstractions, *The Art Bulletin CAA*, 90 (4), 616-639
- Danto, A.C. (2013) Sanat Nedir, (Çev. Zeynep Baransel) İstanbul: Sel Yayıncılık
- D'Alleva, A. (2015) Sanat Tarihi Nasıl Yazılır?, (Çev. Emel A. Aksoy) İstanbul: Literatür Yayınları
- Ergüven, M. (2007) Görmece, İstanbul: Metis Yayınları
- Eşen, A. C. (2015) Resim Sanatı Tarihinde Devrimler ve Karşıdevrimler, İstanbul: Kaynak Yayınları
- Farthing, S. (2012) Sanatın Tüm Öyküsü, (Çev. Gizem Aldoğan-Firdevs Candil Çulcu) Çin: Hayalperest Yayınevi
- Foster, H. (2013) Sanat-Mimarlık Kompleksi Küreselleşme Çağında Sanat, Mimarlık ve Tasarımın Birliği, (Çev. Serpil Özaloğlu) İstanbul: İletişim Yayınları
- Gompertz, W. (2019) Pardon Neye Bakmıştınız? Modern Sanatın 150 Yıllık Şaşırtıcı, Sarsıcı, Kimi Zaman da Tuhaf Hikâyesi, (Çev. Süreyya Evren) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Hunter, S. (1956) Jackson Pollock, New York: *The Museum Of Modern Art*

Herman, A.B & Paoletti, J. (2004) Re-Reading Jackson Pollock's "She-Wolf", *Artibus et Historiae*, 25 (50), 139-155

Hopkins, D. (2018) Modern Sanattan Sonra, (Çev. Firdevs Candil Erdoğan) İstanbul: Hayalperest Yayınevi

Hobbs, R.C. (1978) Abstract Expressionism: The Formative Years, New York: Herbert F. Johnson Museum of Art, Cornell University

Kamişoğlu, S. Ö. (2012) Jackson Pollock ve Jung İlişkisi, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi

Karmel P. (1999) Jackson Pollock: Interviews, Articles, and Reviews, New York: The Museum of Modern Art

Kępińska, A. & Lee, P. (1986) Chaos as a Value in the Mythological Background of Action Painting, *Artibus et Historiae*, 7 (14), 107-123

Marter, J. (2005) Abstract Expressionism: The International Context, New Brunswick, New Jersey and London : Rutgers University Press

Millard, C.W. (1983) Jackson Pollock, *The Hudson Review*, 36 (2), 338-344

Soussloff, C.M. (2004) Jackson Pollock's Post-Ritual Performance: Memories Arrested in Space, *The MIT Press*, 48 (1), 60-78

Türkdoğan, T. (2014) Sanat Kültür Politika - Modernizm Sonrası Tartışmalar, Ankara: Nobel Yayıncılık

Yılmaz, M. (2005) Modernizmden Postmodernizme Sanat, Ankara: Ütopya Yayınevi

Görsel Kaynaklar

Resim 1: <https://www.moma.org/collection/works/78719> (Erişim Tarihi: 14.03.2023)

Resim 2: <https://philamuseum.org/collection/object/69527> (Erişim Tarihi: 14.03.2023)

Resim 3: <https://searchthecollection.nga.gov.au/object/45694> (Erişim Tarihi: 14.03.2023)

Resim 4: <https://www.moca.org/collection/work/number-1> (Erişim Tarihi: 14.03.2023)

Resim 5: <https://www.moma.org/collection/works/78386> (Erişim Tarihi: 14.03.2023)

Esra OK ZÖHRA

Öğr. Gör. Amasya Üniversitesi, esra.ok@amasya.edu.tr, Amasya-Türkiye
ORCID: 0000-0003-2184-3894

Fatma KOÇ

Prof. Dr. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, f.koc@hbv.edu.tr, Ankara-Türkiye
ORCID: 0000-0002-3267-5366

Moda ve Sanat İlişkisi Bağlamında Yves Saint Laurent'den Günümüze Mondrian Elbise Tasarımının Dönemsel Analizi

Özet

Bu çalışma, 20. Yüzyıl moda tarihi sürecinde Neo-plastisizm sanat hareketinin en önemli sanatçılarından Mondrian'ın eserlerinden esinlenerek koleksiyonlar oluşturan farklı tasarımcıların tasarımları üzerinde odaklanarak yürütülmüştür. Yves Saint Lauren (YSL)'in 1965 yılında Neo-plastisizmin mirası De Stijl sanatçısı Mondrian'ın keskin hatlara sahip tablolarından esinlenerek keskin hatları olmayan kadın bedenine uyarlanmış giysiler tasarlamış ve moda tarihinde unutulmaz ikonik bir koleksiyona imza atmıştır. Betimsel olarak yürütülen çalışmada YSL'in 1965 yılında sunduğu ikonik "The Mondrian" koleksiyonu, 1991 yılında Francesco Maria Bandini'nin Mondrian koleksiyonu ve 2011 yılında Agatha Ruiz de la Prada'nın Mondrian tablolarından esinlenerek hazırladıkları koleksiyonları hem biçimsel nitelikleri hem de dönemsel moda eğilimleri açısından analiz edilmiştir. Analizlerde tasarımda meydana gelen değişimler, kullanılan malzeme, teknik özellikler ve tasarım ilkeleri açısından değerlendirilirken her koleksiyon kendi içinde Mondrian tabloları ve YSL'nin tasarımlarından esinlenme yönü ile de tartışılmıştır. Karşılaştırma ile tasarım farklılıklarının yanı sıra Mondrian tabloları ve Neo-plastisizmin tasarımlardaki etkileri irdelenmiştir.

Çalışma sonucunda YSL'in esin kaynağı olarak Mondrian tablolarından renk, çizgi, üçüncü boyuttan arındırma (soyutlama) felsefesindeki tüm detayları giysi tasarımlarına aktardığı gözlemlenmiştir. Ancak izleyen yıllardaki koleksiyonlarda dönemin moda eğilimlerine göre gerek renk düzeni gerekse çizgi kalınlıklarının değiştirilmesi, suni deri, sentetik kumaş gibi malzemelerin kullanılması, verev hatlara yer verilmesi, üçüncü boyut hissi uyandırması ve kadın vücut hatlarını belirginleştiren detayların yer verilmesi nedeni ile blok formunda deformasyonlar görülmüştür. Dolayısı ile incelenen dönemlerde yapılan giysi tasarımlarında dönem trendleri ile esin kaynağının bütünselleştirildiği ancak genel olarak saflık ve sadeliğe dayalı Neo-plastik anlayışından uzaklaşıldığı görülmüştür.

Anahtar kelimeler: Mondrian, Yves Saint Lauren, tasarım, Neo-plastisizm, De stijl

Periodic Analysis of Mondrian Dress Design from Yves Saint Laurent to the Present in the Context of the Relationship between Fashion and Art

Abstract

This study was carried out by focusing on the designs of different designers who created collections inspired by the works of Mondrian, one of the most important artists of the Neo-plasticism art movement in the 20th century fashion history. Inspired by the sharp-lined paintings of De Stijl artist Mondrian, YSL's legacy of Neo-plasticism, in 1965, he designed clothes adapted to the female body without sharp lines, and created an unforgettable iconic collection

in the history of fashion. In the descriptive study, the iconic “The Mondrian” collection presented by YSL in 1965, Francesco Maria Bandini's Mondrian collection in 1991, and the collections prepared by Agatha Ruiz de la Prada inspired by Mondrian paintings in 2011, both their formal qualities and also analyzed in terms of periodical fashion trends. While the changes in design were evaluated in terms of the materials used, technical features and design principles in the analyzes, each collection was also discussed in terms of being inspired by Mondrian paintings and YSL's designs. By comparison, besides the design differences, Mondrian paintings and the effects of Neo-plasticism on designs were examined.

As a result of the study, it was observed that YSL transferred all the details from the Mondrian paintings, color, line, the philosophy of purification from the third dimension (abstraction) as a source of inspiration, to the clothing designs. However, in the collections of the following years, deformations in the form of blocks were seen due to the change of color scheme and line thickness according to the fashion trends of the period, the use of materials such as artificial leather and synthetic fabric, the use of oblique lines, the feeling of a third dimension and the details that highlight the female body lines. Therefore, it has been observed that the trends of the period and the source of inspiration were integrated in the clothing designs made in the examined periods, but generally moved away from the Neo-plastic movement based on purity and simplicity.

Keywords: Mondrian, Yves Saint Laurent, design, Neo-plasticism, De Stijl

1. Giriş

Sanat ve moda benzer özelliklere sahip çok iç içe kavramlardır. “Moda sanat mıdır?”, “Moda sanatın neresindedir?”, “Moda sanattan nasıl beslenir?” konuları geçmişten günümüze üzerinde sıklıkla konuşulan ve tartışılan konulardır. Geczy (2012:55) sanat ve modanın geçmişinin 14. Yüzyıla kadar dayanan birbiri ile ilişkili alanlar olduğunu “*Modayla ilgili olarak, soyluların kendilerini donanım ve şıklığa göre daha gelişigüzel şekillerde ayırt etmeye başladıkları ve sanatla ilgili olarak, sanatçıların Avrupa'nın kurumsal inançlarından uzaklaştıkları dönem 14. yüzyıla kadar dayanır*” şeklinde açıklamıştır. Mackrell'in (2005:5) “*Sanat ve Moda*” adlı kitabında Jacopo Bellini, Antonio Pisanello ve Antonio del Pollaiuolo gibi Rönesans'ın önde gelen sanatçıların eserlerinin moda ve sanat arasındaki ilişkiyi tasvir eden ilk örnekler olduğunu belirtmiştir. 19. yüzyıldan itibaren gerçek anlamda sanat ile moda ortak hedefleri, birbirine benzeyen ilkeleri kullanarak ortak çalışma alanı oluşturmuşlardır. Sürekli bir arayış içinde olan birçok sanat akımı birbirleri ile etkileşime girerek yeni bakış açılarının kazanılmasına zemin hazırlamıştır (Grewal, 2015: 1–2). Geczy (2012:56), *Moda ve Sanat* adlı kitabında moda ve sanat arasındaki tarihsel paralelliklerle ilgili üç önemli dönem olduğunu, “*18. yüzyılın sonunda gerçekleştirilen Fransız Devrimi (1789) ile demokratikleşme ve özgürlük, 19. Yüzyılın sonundan itibaren teknolojinin gelişimine paralel modanın doğuşu ve son olarak 20. yüzyılın başlarından itibaren hızla yaygınlaşan Couture olarak adlandırılan avant-garde tarzların gündeme gelerek kullanılması*” olarak aktarmıştır. Ayrıca Steele (2012:14) 1850'lerden itibaren Couture'ü bir sanat formu olarak nitelendirmedi etkili bir tasarımcı olduğunu belirttiği Charles Frederick Worth'ün kendisini sanatçı ilan eden ilk terzi olduğunu, marka kavramından çok önce, Worth'ün seçkin bir müşteri kitlesi için giysilerini sanat eseri olarak konumlandığını ve moda dünyasında kendisinin prestijini artıran bir sanatçı olarak elinin, aklının ve özgünlüğünün temsili şeklinde sunduğunu belirtmiştir.

Özellikle 20. Yüzyılın başlarından itibaren modayı içinde barındıran her alanda sürekli olarak sanat hareketlerinin etkisi kendini göstermiş ve sanatçılar kıyafetleri ve kumaşları yeni bir çalışma alanı olarak kullanmış ve birçok sanatçı ile tasarımcı birlikte çalışmışlardır. Baudelaire, (1992:426) modanın sanat ile ilişkisini “*modernitenin doğuşu, derin bir moda anlayışıyla düşünülebilir. Moda başlı başına bir sanat biçimidir; moda, insan beyninde yüzeyde yüzen ideal zevkin bir belirtisi olarak düşünülmelidir*” şeklinde açıklarken modanın aslında bir sanat alanı olduğunu ve kişisel yaratıcılık kullanılarak oluşturulduğunu belirtmiştir. Hollander (1993), ise modernliğin modanın doğası olarak

tanımlanabileceğini ifade etmiştir. Modern bir sanat olarak moda, devam eden biçimsel değişimleriyle kendini gösteren süreçle bilinçli olarak ilgilenir; üstelik bu değişimler, kültürel olguların basit bir görsel yansımalarının yanısıra kendi özerkliğine dayanmaktadır. Hollander (1993), ayrıca Batının tarihi geçmişi sürecinde sanat eserlerindeki giysilerin gerçek hayattaki giysilerle nasıl ilişkilendirildiğini incelediği çalışmasında *“herhangi bir dönemdeki üslup değişikliğinin görsel bir dürtüye, bir tepkiye dayandığını ayrıca kültürel anlam ve kişilik yerine biçimsel yönlerin öncelikli olarak dikkat çektiğini, giyisilerin sanatçı tarafından kurgulanan ve izlenen zihinsel resimlerden ilham aldığı”* belirtmiştir. Sanatçıların bu değişikliklerin ne olduğunu dikte edemeseler de, görünümü değiştirme ihtiyacını hissettiklerini kısaca modanın, diğer görsel sanat formlarıyla aynı tarihi paylaşan modern bir sanat olduğu görüşünü savunmuştur. Sanat eleştirmeni Boodro (1990) ise bu iki alanın güçlü bağlarını kabul etmesine rağmen, modanın ticari ve geçici doğası nedeniyle modanın kendisinin bir sanat olduğunu reddetmiştir. Moda ve sanat arasındaki farkı *“sanat sanattır ve moda bir endüstridir... sanat, yüce ilhamla parıldayan bireylerin yaratımıdır ticaretin üzerindedir; sanat, kendisi için ya da başka bir nedenle uygulanan, büyük, önemli şeydir ve ebedidir... ancak bunun karşılığında moda tasarımları geçici, uçarı ve önemsizdir”* şeklinde açıklarken moda ve sanatın birbirinden farklı olduğunu ancak birbirinden beslenen kavramlar olduğunu belirtmiştir.

Modanın geçici ve dönemsel özelliğine rağmen kitleleri etkisi altına almasının nedeni, içinde yenilik barındırması ve sosyal olgu niteliğinden kaynaklanmaktadır. Çünkü; yenilik, kişilerin güzel görünme, farklı olma, karşısındakini etkileme, güven gibi duyuşsal isteklerini karşılarken, aynı zamanda kimlik, statü, belli bir gruba dahil olma, modaya uyma gibi sosyal açıdan isteklerini de yerine getirmektedir (Koca vd., 2013: 56). Her iki kavram da kitlelerin kabulü ile yaygınlaşan ve kitlelerin terk etmesiyle sona eren belli dönemlere damga vuran olgulardır. Bununla beraber burada tartışılması gereken konu terimsel bir karmaşadan öte sanat ve modanın birbiriyle etkileşimidir. Sanatın toplumsal bir olgu olduğu kitlelerce kabul görmektedir. Toplumsal bir olgu olan moda ise kitlelere ulaşmak için sanattan yararlanmaktadır. Duggan, (2001:243) sanat ve moda arasındaki etkileşimi simbiyotik olarak tanımlamıştır. Diğer bir deyişle bu etkileşim tek taraflı olmayıp sanatın da modadan etkilenecek yapıtlar sunması durumu olarak kabul görmüştür.

Moda ile sanat dünyası, yenilikçi koleksiyonlar oluşturmak için genellikle çeşitli sanatsal hareketlerden ilham alan tasarımcılarla her zaman simbiyotik bir ilişkiyi paylaşmıştır. 20. yüzyılın ilk yarısında Art Nouveau, Kübizm, Fütürizm, Neo-plastisizm, Artdeco ve Sürrealizm gibi yeni sanat hareketlerinin ortaya çıkmasıyla birlikte birçok sanatçı giysilerin ideolojik yönleriyle ilgilenmeye başlamıştır (Muller, 2000). Modanın en önemli uygulayıcılarından biri olan kadınların sosyal yaşama katılma oranlarının artması, feminist düşünce tarzının yaygınlaşması, yeni sanat akımlarının doğması gibi faktörler giyim anlayışının da değişmesine yol açmıştır. Bu nedenle, moda açısından giysilerdeki geçmiş dönemlerin hacimsel ağırlığı, rokoko döneminin abartılı süslemeleri ve renklerinin reddedildiği, neoklasik ve romantik akımının yanı sıra Empresyonizm, Art Nouveau, fovizm gibi diğer sanat akımlarının da giysi silüetlerini şekillendirmeye başladığı yüzyıl olarak anılmaktadır (Koca ve Emiroğlu, 2019: 241). Bu bağlamda, Stern (2004:3) modaya ilişkin değerlerin *“sanatçının saf sanatın sınırlarını aşır doğrudan gündelik hayata müdahale edebildiği ayrıcalıklı olarak benimsenen”* bir alan olarak açıklarken sanat alanının ulaşılamaz eşsizlik değerlerinin ulaşılabilir kıldığını belirtmiştir. Modern sanat hareketleri ve girişimleri sanat ve tasarıma yeni ve farklı bir boyut getirmiş sanatçı, tasarımcı ve izleyiciye bağlı olarak yapıtlar da farklılaşmıştır. Bu dönemden itibaren sanatçılardan bazıları moda alanında oldukça saygın bir statü kazanarak, döneme damgasını vuran ve yıllarca kendinden söz ettirecek ikonik tasarımlara imza atmışlardır. 1900’lerin başlarında Paul Poiret (1879-1944) ile ressam Raoul Dufy (1877-1953)’nin kumaş desen tasarımları için oluşturdukları birliktelik, 1930 lu yıllarda Salvador Dali (1904-1989) ve Elsa Schiaparelli (1890-1973) ile birlikte gerçeküstüçülük sanat hareketini öne çıkartan tasarımları Sanat-Moda İşbirliğinin önemli kanıtları arasında sunulabilir. Elsa Schiaparelli’nin Sürrealist bir bakış açısı ile hazırlanan dönemin ötesindeki *“İstakoz Elbise”* ikonik tasarımı moda tarihinde yerini almış dikkat çeken örneklerden biridir (Galambosova, 2023). Tasarımcının 1937 yılında ünlü Sürrealist ressam Salvador Dali ile birlikte çalışarak hazırlamış olduğu tasarım,

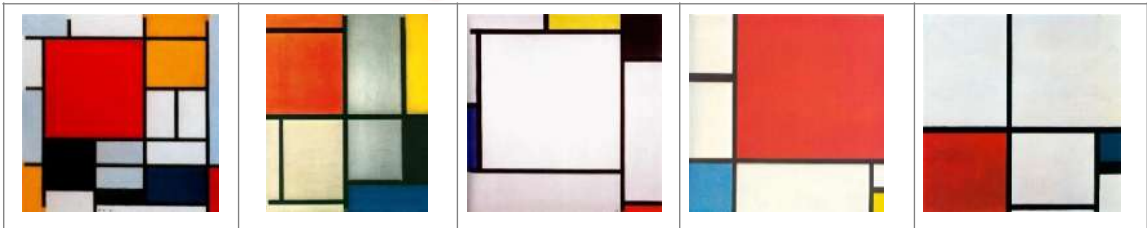
döneminde büyük yankı uyandırmıştır. Benzer bir başarıyı Yves Saint Lauren (YSL), 1965 yılında geometrik soyutlamanın öncüsü olarak kabul edilen ünlü ressam Piet Mondrian'ın tablolarından esinlenerek hazırladığı “The Mondrian” koleksiyonu ile elde etmiştir (Grewal, 2015). Tasarımlarını sanattan besleyen modacılar tabi ki bu kadar ile sınırlı değildir. Fakat elde edilen başarı ve günümüzde de esin kaynağı olması nedeni ile YSL, ünlü 1965 “The Mondrian” koleksiyonu ile bir adım daha öne çıkmıştır.

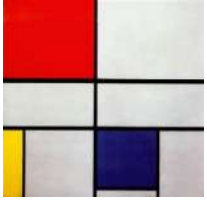
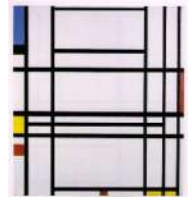
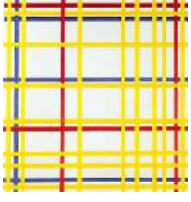
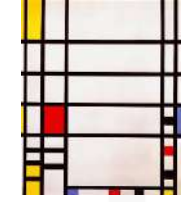
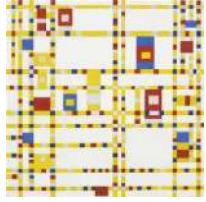
Hollandalı bir ressam ve De Stijl hareketinin önde gelen isimlerinden Piet Mondrian, sadelik, geometri ve ana renkler merkezli avangart bir sanatsal vizyonu benimsemiştir. Ünlü sanat eserleri, canlı kırmızı, mavi ve sarı tonlarıyla dolu dikdörtgen şekiller ile kesişen siyah çizgilerden oluşan ızgaralara sahiptir. Mondrian'ın sanatı, evrensel bir uyumu ve ruhsal düzeni soyut görsel dil aracılığıyla aktarmayı amaçlamıştır. Vizyoner bir moda tasarımcısı olan Yves Saint Laurent, 1965'te Piet Mondrian'ın sanatına devrim niteliğinde bir övgü olan ikonik Mondrian Koleksiyonunu tanıtarak yenilikçi yaklaşımı ve avangart tasarımlarıyla Haute Couture'ü yeniden tanımlamıştır.

Moda ve soyut sanat arasındaki bu olağanüstü işbirliği, efsanevi moda tasarımcısı Yves Saint Laurent ile öncü soyut sanatçı Piet Mondrian arasındaki ilişki moda ile sanatın birleşimindeki en önemli oluşumlardan biri olarak kabul edilmektedir. Bu çalışmada; Yves Saint Laurent'in tasarımları ile Mondrian'ın ikonik sanatının büyüleyici birleşiminin incelenmesi ve Haute Couture ile soyut sanat hareketi olan Neo-plastik anlayışın ifadesi arasındaki sınırları bulanıklaştıran ve çığır açan Yves Saint Laurent'in Mondrian Koleksiyonu ile başlatılan bir akımın diğer tasarımcılar tarafından yorumlanmasının dönemselsel analizi yapılarak; bu yaratıcı ortaklığın özünde ortaya çıkan sanat ve moda arasındaki işbirliğinin moda dünyasında nasıl devrim yarattığı ve bugün sanattan ilham alan tasarımları nasıl etkilemeye devam ettiği açıklanmaya çalışılmıştır.

1.1. Piet Mondrian ve Soyut Sanat Anlayışı

1872 yılında Hollanda'da dünyaya gelen Piet Mondrian, beyaz fon üzerine farklı kalınlıklarda koyu siyah çizgilerle kare veya dikdörtgen şeklinde bazen ara renklerin de yer aldığı bloklanmış şekillerin kullandığı tabloları ile ün kazanmıştır. Güzel Sanatlar Akademisinde eğitim alan ressam bir dönem resim öğretmenliği de yapmıştır (http1, 2021). Adını bir soyut ressam olarak duyuran sanatçı, çalışmalarının ilk dönemlerinde Van Gogh gibi Empresyonizm yönelimli eserler ortaya koymuştur. Sonraki yıllarda Braque ve Picasso'dan da etkilenen ressam, çalışmalarında kendine özgü bir stil geliştirmiştir. Ancak Mondrian doğayı kendi yöntemiyle araştırırken, yavaş yavaş gördüğü renkleri ve şekilleri basitleştirmeye ve soyutlamaya başlamıştır. Bu basitleştirme ve indirgeme sürecinde doğa resimlerinden tamamen uzaklaşmıştır. Bir dönem Kübizmden de etkilenen ressam nesnelere bölümlere ayırarak temel biçimlere indirgemeye başlamıştır. Nitekim basitleştirmek ve anlamı basitlikte aramak isteyen sanatçı, arayışında üçüncü boyut içerdiği gerekçesi ile kübizm ile yollarını ayırmıştır (Akyürek, 2017). Tablo 1'de görüldüğü gibi 1912-1919 yılları arasında yatay dikdörtgenler ve çizgiler oluşturmak için yaptığı deneysel çalışmalar ile Neo-plastisizmin de temellerini atmıştır. 1920'li yıllardan itibaren soyutlamaya yönelik çalışmalarında bloklanmış temel renkler, yatay ve dikey kalın ayırıcı hatlardan oluşan kararlı bir yapı oluşturmuştur. Yaşamının sonuna kadar oluşturduğu bu yapıya sadık kalarak deneysel çalışmalarına devam etmiştir.



1921 / Composition with Large Red Plane, Yellow, Black, Gray and Blue	1921 / Tableau 3 with Orange -Red, Yellow, Black, Blue and Gray	1922 / Composition 2	1930 / Composition with Red, Blue and Yellow	1931 / Composition N. 1 with Red and Blue
				
1935 / Composition C (No.III) with Red, Yellow and Blue	1937 - 1942/ Composition with Red, Yellow and Blue	1942 / New York City I	1939 – 1943 / Trafalgar Square	1942 – 1943 / Broadway Boogie Woogie

Tablo 1. Mondrian'ın 1920'li yıllardan itibaren soyutlamaya yönelik çalışmaları (http2, 2021)

Yaşamı boyunca çok sayıda eser ortaya koysa da özellikle 1920'li yıllardan itibaren yaptığı çalışmalar ile ün kazanan ressam, yaptığı deneysel çalışmalarda öze ulaşma, karşıtlık anlayışı (dişilik-erkeklik, evrensellik/ bireysellik, vb.) ve dengeyi sağlamak amacı ile siyah kalın çizgilerle ayrılmış temel renk bölgelerini kullanmıştır (Sari ve Kodaman, 2011). Tablolarında yatay ve dikey yönlü olarak yer verdiği bu siyah çizgileri bir yapı materyali olarak kullanırken, derin bir anlam da yüklemiştir (Palmor, 2015, s. 42). Sonraki dönem çalışmalarında temel renkler, ayırıcı çizgi hatlarının kalınlığı ve hatta son dönemde çizgi renkleri ile değişikliklere giderek çeşitli deneysel çalışmalar ortaya koymuştur. Yaptığı değişikliklerde bazı çalışmalarında farklı kalıpta siyah çizgiler kullanırken, genel olarak giderek daha ince ayırıcı hatlara yer verdiği görülmektedir. Renk kullanımı açısından çalışmalarında yapı rengi olarak siyah ve beyazı tercih eden Mondrian, kırmızı mavi ve sarı renkleri blok bölgeler oluşturmak için kullanmıştır. 1920'li yıllardaki çalışmalarında turuncu ve nötr renklerden biri olan griye de yer verirken sonraki dönemlerde bu renklerin kullanımını terk etmiştir.

Mondrian 1944 yılında vefat ederken ardında ismini ölümsüzleştiren çok sayıda eser bırakmıştır. Geometrik soyutlamanın en önemli temsilcilerinden olan sanatçının ismi tablolarında kullandığı kalın siyah şeritler ve bloklanmış renk bölgeleri ile özdeşleşmiştir (Gürcüm ve Yıldırım, 2017). Bıraktığı eserlerin başta mimarlık olmak üzere birçok farklı alanda yansımaları olmuştur. Bununla beraber Mondrian'ın tablolarını esin kaynağı olarak giysi tasarımlarına aktaran ilk modacı YSL'dir. 1965 yılında Mondrian tablolarından esinlenerek yaptığı tasarımlarla moda dünyasının en tanınan isimleri arasında yer alan YSL, sonraki yıllarda da birçok tasarımcıya esin kaynağı olmuştur.

2. Yöntem

Yapılan bu çalışma, YSL'in 1965 yılında Mondrian tablolarından esinlenerek hazırladığı koleksiyonun moda tasarımlarındaki yansımalarının dönemsel analizi yapılmıştır. Analizlere konu olan tasarımların belirlenmesinde dengeli bir dağılım olması açısından, araştırmaya dönemsel olarak 60'lar, 90'lar ve 2010'lu yıllarda YSL'nin Mondrian koleksiyonundan esinlenilerek hazırlanan elbise koleksiyonları dahil edilmiştir. Analiz edilen giysi sayısı incelenen her bir koleksiyon için üçer adet ile sınırlandırılmıştır.

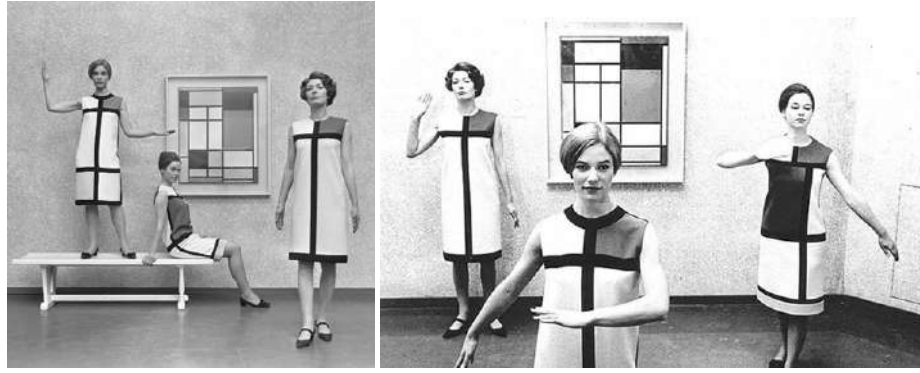
Çalışmada sanat ile moda arasındaki ilişkinin ve sanatın moda tasarımı ürünlerine yansıtılırken farklı bakış açısı ile moda tarihi sürecindeki trendler doğrultusunda koleksiyonlardaki benzerlik ve farklılıkların tasarım ilkeleri açısından analiz edilmesi amaçlanmıştır. Bu amacı gerçekleştirmek için "Mondrian tablolarını esin kaynağı olarak kullanan moda tasarımcıları kimlerdir?", "Moda tasarımcıları Mondrian tablolarını nasıl yorumlamıştır?", "Tasarımcıların koleksiyonları arasında farklılık ve benzerlikler nelerdir?" sorularına yanıt aranmıştır.

Betimsel olarak yürütülen araştırma kapsamında *Piet Mondrian'ın Neo-plastisizm Sanat Akımı* ile yaptığı eserlerden esinlenerek ilki YSL'nin 1965 yılında tasarladığı ve moda tarihinde "*Mondrian elbisesi*" olarak bilinen ikonik elbise tasarımı ile 90'lı yıllarda *Francesco Maria Bandini'nin "Mondrian Koleksiyonu"* ve 2011 yılına ait *Agatha Ruiz de la Prada'nın* koleksiyonlarındaki "*Mondrian Elbiseleri*" karşılaştırılmalı analiz edilmiştir. Analizlerde tasarımda meydana gelen bu değişimler kullanılan malzeme, teknik özellikler ve tasarım ilkeleri açısından değerlendirilirken koleksiyonların yıllarına ait moda eğilimleri de göz önünde bulundurulmuştur. Ayrıca değerlendirmede her koleksiyon kendi içinde Mondrian tabloları ve YSL'nin tasarımlarından esinlenme yönü ile de tartışılmıştır. Karşılaştırma ile tasarım farklılıklarının yanı sıra Mondrian tabloları ve Neo-plastisizmin tasarımlardaki etkileri irdelenmiştir. Çalışma sonucunda YSL'nin moda dünyasına kazandırdıkları ve kazandıracakları konusunda elde edilen verilere yer verilmiştir.

3. Bulgular

Yves Saint Laurent'ın koleksiyonları incelendiğinde büyük ölçüde Picasso, Matisse, Andy Warhol ve Mondrian gibi soyut sanat hareketlerini benimseyen pek çok sanatçıdan ilham alarak inanılmaz koleksiyonlara imza attığı görülmüştür. Ormen (1992) Saint Laurent'ın Mondrian'ın soyut eserlerinden ilham alarak oluşturduğu koleksiyonlarını "*sanatçının kendine özgü görsel dilini ustaca giyilebilir sanata dönüştürmüştür. Koleksiyon, Mondrian'ın geometrik hassasiyetini yansıtan, renk bloklu paneller ve net hatlarla süslenmiş elbiseler, üstler ve paltolardan oluşmuştur. Mondrian Koleksiyonu, soyut sanatı Haute Couture dünyasıyla sorunsuz bir şekilde birleştirerek, De Stijl'in geometrik estetiğinin özünü mükemmel bir şekilde birleştirmiştir*" şeklinde tanımlamıştır. Yves Saint Laurent'ın soyut sanatı giyilebilir başyapıtı çevirmedeki dehası, Mondrian Koleksiyonunu özetleyen en önemli parçası "Mondrian elbisesini" doğurmuş ve bu santsal işbirliğini sonsuza dek moda tarihinin yıllıklarına kazımıştır. Haute Couture ve soyut ifadenin bu zamansız birleşimi, sanatsal disiplinler arasındaki sürekli etkileşimi yeniden teyit ederek moda dünyasına ilham vermeye ve onu büyülemeye devam etmiş ve günümüze kadar pek çok tasarımcının koleksiyonlarına ilham kaynağı olmuştur. Bunu yaparken sadece görsel öğelerden yararlanmakla kalmamış, tasarımların sadeliği ile vücut hatlarından bağımsız olarak tuvalin özünü yansıtarak Neo-plastisizm kaynaklı De Stijl sanat hareketinin felsefesini de giysilere aktarmayı başarmıştır. Giysi üzerindeki formdan, giysinin tanıtımı amaçlı fotoğraf çekiminde yer alan koreografiye kadar her aşamasında bunu başarı ile yansıtabilmiştir (Görsel 1). Elbise siyah ızgaralar arasına ana renk bloklarının Mondrian'ın geometrik uzmanlığını yansıtacak uyumda düzenlenmiştir. Elbisenin çarpıcı görsel kompozisyonu, Mondrian'ın kendine özgü imza stilini yakalayarak kusursuz bir şekilde yansıtmış, hem moda tutkunlarını hem de sanat uzmanlarını aynı şekilde büyüleyerek bu olağanüstü sanatsal kaynaşmanın somut örneği olarak ortaya çıkmıştır. Mondrian elbisesi, eşsiz sanat ve özel tasarım karışımıyla dünyanın dört bir yanındaki insanlarda yankı uyandırarak sansasyon yaratmıştır. Ünlüler ve moda ikonları elbiseyi gururla giyerek zamansız ve ikonik bir giyilebilir sanat eseri statüsünü sağlamlaştırmışlardır. Mondrian elbisesi, hem moda tutkunlarının hem de sanat uzmanlarının hayal gücünü ele geçirerek, sanat ve Haute Couture'ün kusursuz bütünleşmesini simgelemiştir. Özellikle Mondrian elbisesi, Saint Laurent'ın sanatsal gücünün ve moda ile soyut sanat arasındaki ebedi bağın bir simgesi olarak ortaya çıkmış, moda endüstrisinde silinmez bir iz bırakarak sanat ve tasarımın bütünleşmesi için güçlü bir emsal oluşturmuştur. Koleksiyonun derin etkisi 1960'ların ötesine uzanmış ve sayısız tasarımcıya kreasyonlarındaki sanatsal etkileri keşfetmeleri için ilham vermiştir.

1965 sonrasında farklı yıllarda YSL'den esinlenen moda tasarımcıları koleksiyonlarında Mondrian'ın tablolarını yansıtan giysilere de yer vermişlerdir. Söz konusu tasarımların gerek dönemin etkileri gerekse tasarımcının bakış açısı nedeniyle yapısal farklılıklara sahip olduğu görülmektedir.



Görsel 1. YSL'nin ünlü ikonik tasarımının canlı manken ile tanıtımı (http3, 2023)

Kısalan eteklerin moda olduğu 1960'larda genel olarak giysilerde daha fazla renk kullanıldığı görülmektedir. Aynı zamanda kadın giyiminde maskülen tarzda detaylara yer verilmeye başlanmıştır. Günümüzde tasarımcıların yaygın olarak tercih ettiği birçok desen ve çizginin ilk kez ortaya çıktığı söz konusu yıllarda, kadın formu da daha zarif bir görünüm kazanmıştır. Üst giyimde kolsuz, yakası kapalı, bisiklet ya da balıkçı yaka tarzlar tercih edilmiştir (http4, 2021). Özellikle YSL'nin tasarımları ile moda dünyası düz kesim, bele oturmayan elbise ve bluzlar ile tanışmıştır (Musée Yves Saint Laurent, 2018). Aksesuar olarak şapka ve eldiven, dönemin tamamlayıcı unsurları olarak karşımıza çıkmaktadır. Altında YSL imzası taşıyan pek çok koleksiyon da bu dönemde ses getirmiştir. Hatta bazı koleksiyonlar dönemin ötesinde sesin yankılarını sürdürmektedir. Bunlardan biri de tasarımcının 1965 yılında tanıtımını yaptığı Tablo 2'de görülen The Mondrian koleksiyonudur. Kolsuz ve yakasız olarak tasarlanan bu sade modellerin kullanıldığı koleksiyonda, renk geçişleri siyah şeritler kullanılarak yapılmıştır.

YSL'nin tasarımı döneminde büyük ilgi çekerek Vogue dergisine kapak olmuştur. Koleksiyon içerisinde yer alan elbiseler silüet olarak birbirine benzerlik gösterse de renklerin bloklanması ile birbirinden farklı karakterlere bürünmüştür. Tasarımların tüm çizgilerinde Mondrian'ın tablolarından yararlanan YSL, elbiselerde kullandığı sadelik anlayışı ile Mondrian'ın benimsediği Neo-plastik felsefesine de göndermeler yapmıştır.

Koleksiyonu hazırlamadan önce bir süre resim ve sanat eğitimi alan YSL, özellikle Mondrian'ın tablolarına ilgi duymuştur. Mondrian'ın tablolarında nesnelerin soyutlanması ve üçüncü boyuttan arındırılması amacı ile kullandığı yatay ve dikey yönlü hatları tasarımlarına yansıtmıştır. Tasarımcı, elbiselerini vücut formundan bağımsızlaştıracak düz hatlar kullanarak soyut bir görünüm elde etmiştir. Bu yönü ile kullandığı siyah şeritler, esin kaynağı olarak aldığı tablolardaki gibi renklerin bloklanması amacı ile kullanılmıştır. Siyah şeritlerin kumaş ile birleştirilmesinde özel dikim teknikleri kullanılarak pürüzsüz keskin geçişler elde edilmiştir. Tasarımda kup, pens gibi giysinin vücuda oturmasını sağlayacak herhangi bir unsura yer verilmezken, ön planda tutulan siyah şeritler zıtlık oluşturarak, temel renklerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Böylelikle yakalanan açık-koyu dengesi ile genel bir kontrast da elde edilmiştir. Kol oyuntuları mümkün olduğunca düz bırakılarak giysi bütününde hakim olan çizgi etkisi korunmuştur. Bu yolla omuzdan etek ucuna kadar dümdüz bir hat oluşturulmuştur. Hatların birbirini ve etek ucunu dik açı ile kesmesi neticesinde elbiseden çok Mondrian'ın tablolarını seyrediyormuş hissi elde edilmiştir. Bu yönü ile Tablo 2'de de görüldüğü gibi tasarlanan elbiseler üçüncü boyuttan arındırılmış, iki boyutlu bir görünüm sergilemektedir.

Tasarımcı: Yves Saint Laurent Koleksiyon Adı: The Mondrian (http5, 2023)



Sezonu - Yılı	Sonbahar/Kış -1965	
Giysi Türü	Elbise	
Esin Kaynağı	Mondrian'ın Soyutlamaya Yönelik Çalışmaları (1920)	
Malzeme Özelliği	Ana Kumaş:	Yüksek kalitede yünlü kumaş
	Süsleme Malzemesi	Farklı renkte kumaşlar, yakada yer alan broş
Teknik Özellikler	Dikim Tekniği:	Düz dikiş makinesi, içten astar ile temizleme Yatay ve dikey siyah şeritler içine gizlenmiş titiz dikiş tekniklerinin kullanımı
	Süsleme Tekniği:	Enkrüste tekniği ile farklı renkteki kumaşların birleşimi En sondaki elbisenin göğüs kısmında broşa yer verilmesi Köşeli geometrik forma sahip küpeler, başlık
	Baskı Özelliği:	Baskı kullanılmamıştır
	Form Özelliği:	60'ların tasarımlarında sıkça kullanılan H silüet formu
	Parça Sayısı:	Tasarım omuzdan diz üstüne kadar uzanan tek parça elbiseden oluşmaktadır. Şapka ve eldiven ile bütünlük sağlanmıştır. Kullanılan köşeli formlu küpe tasarımı, giysinin modern formunu desteklemiştir
Tasarım Özellikleri	Tasarım Öğeleri (Betimleme)	Renk: Sarı, kırmızı ve mavi renkler kullanılarak renk bölgeleri oluşturularak gözü yormayan odak noktaları elde edilmiştir. Çizgi: Beyaz fon üzerine yatay ve dikey çizgiler kullanılarak renk bölgelerinin bloklanması ve elbise genel formunun oluşturulması Biçim: Dikey ve yatay yönde uzanan kalın siyah çizgilerle seçilen silüet ile uyumlu bir form elde edilmesi
	Tasarım Prensipleri (Analiz)	Denge (asimetrik): Giyside oluşturulan odak noktaları ile asimetrik bir denge kurulmakta Vurgu: Siyah şerit kumaş kullanılarak oluşturulan yatay ve dikey yönlü bloklar sayesinde giyside yer alan renk bölgelerine vurgu yapılmakta Kontrast (zıtlık): Siyah ve beyazın zıtlığı ile Mondrian'ın tablolarındaki karşıtlık dengesi ve öz elbiselere yüklenmekte

Tablo 2. Yves Saint Laurent'ın 1965 yılındaki The Mondrian koleksiyonu analiz tablosu

Yatay ve dikey siyah şerit şeklinde ayrıntılar ile Mondrian tablolarında olduğu gibi kare ve dikdörtgen alanlar oluşturularak asimetrik denge elde edilmiştir. Ayrıca Tablo 1'de yer alan Mondrian'ın 1930 yılındaki "Composition with Red, Blue and Yellow" tablosunda olduğu gibi kırmızı renge en büyük alan ayrılmıştır. Özellikle Tablo 2'de yer alan ilk

tasarımda, temel renkler kullanarak sağlanan giysi bütünündeki asimetrik denge büyük öneme sahiptir. Bu etki temel renk bölgelerinin farklı alanlara sahip dikdörtgenler şeklinde bloklanması ile elde edilmiştir. Ayrıca kullanılan renk düzeni tasarımda vurgunun sağlanması görevini de üstlenmiştir. Söz konusu tasarımda esinlenen tabloda da görüldüğü gibi farklı kalınlıkta siyah çizgiler kullanılarak renge olan vurgu artırılmıştır.

Tüm tasarımlarda yatay hatlar kullanılarak dişilik ve bireyin kendisi ön plana çıkarılırken, dikey hatlarla erkeksi bir görünüş sağlanmış ve evrenselliğe vurgu yapılmıştır (Sari ve Kodaman, 2011, s. 60). Bu yönü ile tablolarda yer alan zıtlık anlayışı da giysiye yansıtılmıştır. Aksesuar olarak giysinin bütünlük kazanması amacı ile şapka ve eldiven gibi dönemin tarzına uygun aksesuarlara yer verilerek tasarım bütünlüğü sağlanmıştır. Tüm koleksiyonda -H- silüet formu tercih edilmiştir.

Vatkaların çok sevildiği, yüksek belin konfor sunmaktan daha fazlasını ifade ettiği ve neon renklerin ön planda tutulduğu 1990'lı yıllarda modada radikal değişime YSL'nin ikonik tasarımına üçüncü boyut kazandırarak ayak uyduran Francesco Maria Bandini, bu tasarımı ile 1960'ların ünlü çuval elbisesi tasarımını modern bir formda tekrar kurgulamıştır. Medyaya "Bandini, Mondrian'ın modernist şaheserini üçüncü boyuta taşıyarak YSL'yi sırtlıyor (http6, 2010)" şeklinde yansıyan koleksiyonda, tasarımcının üçüncü boyuta ulaşmasına olanak sağlayan farklı materyallerden yararlanılmıştır. Tablo 3'te de görüldüğü gibi bütün tasarımlarda benzer beden formu (X ve V silüet) kullanılırken, tasarımlara birbirinden farklı karakterler kazandırılmıştır.

YSL'nin koleksiyonunda yer alan elbiseler hatta aksesuar olarak kullanılan şapkalar dahi üçüncü boyuttan arındırılmış bir forma sahipken, Bandini'nin tasarımlarında, elbise tasarımlarından koleksiyonda yer verilen aksesuarlara kadar her fırsatta hacim ön plana çıkarılmıştır.

Renklerde YSL'ye sadık kalınırken, geometrik formda özden uzaklaşarak farklı materyaller ile giysinin bütününe hacim verilmiştir. Birinci tasarımda etek ucu, göğüs hattında ve şapkada şerit şeklinde Mondrian motiflerine yer verilerek Mondrian tablolarına da gönderme yapılmıştır. Omuzlar vatka ile hacimlendirilirken, göğüs hattındaki şeritler yanda birleştirilmeyerek serbest bırakılmıştır. Şapkanın siperliğine, abartılı sayılabilecek bir hacim verilmekle beraber genel olarak elbisede bütünlük oluşturulmuştur. İkinci tasarımda kullanılan giysi dışına kadar uzanmış parlak şeritler tasarıma cesur bir görünüm kazandırmakla beraber YSL'nin tasarımlarında hissedilen sadelikten uzaklaşmıştır. Son tasarımda kullanılan çapraz hatlar ise tasarımda asimetrik bir denge oluştururken üçüncü boyutun elde edilmesinde de etkili olmuştur. Koleksiyonda Mondrian tablolarını oluşturan temel renklerin kullanıldığı gözlenmekle beraber tablolarda denge unsuru olarak kullanılan yatay ve dikey yönlü çizgiler manipüle edilmiştir. Elbiselerin tümünde bel formu ortaya çıkarılmış, vücut hatları vurgulanmıştır. YSL'nin koleksiyonlarındaki H silüetler yerini X hatta V silüetlere bırakmıştır. Tüm tasarımlarda bütünlüğün desteklenmesi amacı ile Mondrian tablolarına gönderme yapan tasarıma sahip küpeler kullanılmıştır.

Tasarımcı: Francesco Maria Bandini

Koleksiyon Adı: Mondrian (http7, 2021)



Sezonu - Yılı	İlkbahar / Yaz - 1991	
Giysi Türü	Elbise	
Esin Kaynağı	Mondrian Tabloları	
Malzeme Özelliği	<i>Ana Kumaş:</i>	Ulaşılamamıştır.
	<i>Süsleme malzemesi:</i>	Simli suni deri şeritler, üçüncü boyut kazandırılmış yüzeyler
Teknik Özellikler	<i>Dikim Tekniği:</i>	-
	<i>Süsleme Tekniği:</i>	Baskılı ve sertleştirilmiş malzemeler kullanılarak oluşturulmuş kumaşlar
	<i>Baskı Özelliği:</i>	Birinci tasarımda dijital (ya da emprime) baskı kullanılması
	<i>Form Özelliği:</i>	X ve V silüet
	<i>Parça Sayısı:</i>	Birinci tasarım tek parça olup tasarım şapka ile tamamlanmış İkinci tasarım tek parça, üçüncü tasarım iki parçadan oluşmaktadır
Tasarım Özellikleri	Tasarım Öğeleri (Betimleme)	Renk: Temel renkler (mavi, kırmızı, sarı), nötr ve tamamlayıcı renkler (siyah, beyaz) Çizgi: Yatay dikey çizgilerin yanı sıra verev çizgilere yer verilmesi Biçim: Birinci ve ikinci tasarımda bele oturan X form, üçüncü tasarımda vaska ile desteklenmiş V form oluşturulması, ayrıca kullanılan form ile tasarıma derinlik kazandırılması
	Tasarım Prensipleri (Analiz)	Denge: İlk tasarımda simetrik denge, diğer tasarımlarda asimetric denge kullanılmakta Vurgu: Dönemin hakim moda eğilimlerinde yer alan vatkalara ile omuzlara vurgu yapılmakta, siyah şeritler ile renklerin ayrılması vurguyu arttırmaktadır. Kontrast (zıtlık): Açık- koyu renkler ile zıtlık elde edilmekte

Tablo 3. Francesco Maria Bandini'nin 1991 yılındaki Mondrian koleksiyonu analiz tablosu

Prada'nın 2011 yılı koleksiyonunda, dönemin moda eğilimlerinden olan 'trench dresses' olarak ifade edilen yağmurluk görünümlü elbiseler, döneme damgasını vuran tarzı (Dodge, 2010) ile yansıtılmıştır. Yine dönemin moda eğilimlerinden olan baskılı kumaşlara, el çantalarına, ayak bileği çizmelere ve saçaklara da (Velasquez, 2019) tasarımlarda yer verilmiştir. Dize kadar uzanan çizmelerde, ayak bileği hizasında renk değişimine giderek günün moda

eğilimine vurgu yapılmıştır. Böylece tasarımlarına da farklı bir boyut kazandırmaktadır. Saçaklı berelerle tasarım zenginleştirilmiştir. Elbise üzerinde yer alan Mondrian tablolarını anımsatan çizgiler baskı tekniği ile elde edilmiştir.

Görselin baskı yolu ile kumaşa aktarılması, sanat akımında önemli bir yer tutan sadeleşme ve basitlik ilkelerinin bir yansıması olduğu söylenebilir. Ancak renk bazında günün renk eğilimlerini yansıtırken akımın yapı taşlarından olan temel renklerin kullanımı ilkesinden uzaklaşmaktadır (Tablo 4).

Tasarımcı: Agatha Ruiz de la Prada Koleksiyon Adı: Hazır giyim /2011 (http8, 2020; http9, 2021)



Sezonu – Yılı	Sonbahar-2011	
Giysi Türü	Elbise	
Esin Kaynağı	Mondrian Tabloları	
Malzeme Özelliği	<i>Ana Kumaş:</i>	Polyester karışımı kumaş
	<i>Süsleme malzemesi:</i>	İri düğmeler, aksesuar amaçlı kemer çalışması
Teknik Özellikler	<i>Dikim Tekniği:</i>	Gizli arka fermuar, kaliteli iç astar ve fonksiyonel yan cepler
	<i>Süsleme Tekniği:</i>	Her bir elbise yüzeyinde farklı baskı görseli, kemer görünümüyle yatay bir hat, iri düğmeler
	<i>Baskı Özelliği:</i>	Dijital baskı olduğu düşünülmekte
	<i>Form Özelliği:</i>	H silüet formunda
	<i>Parça Sayısı:</i>	Tek parçadan oluşan diz üstü elbise
Tasarım Özellikleri	Tasarım Öğeleri (Betimleme)	Çizgi: Yatay ve dikey yönlü çizgi etkisinin kumaş yüzeyindeki baskı ile elde edilmesi Renk: Dönemin moda renkleri Biçim: Bel ve kapama hattında kalın şeritler kullanılarak çizgi etkisi ve H silüet formu ile uyumlu biçimin elde edilmesi
	Tasarım Prensipleri (Analiz)	Denge: Kapama hattının sol omuz hizasında yer alması, etekte yer alan pililerin sağ yan ile sınırlı kalması asimetrik dengeyi oluşturmakta Vurgu: Omuzdan etek ucuna uzanan geniş kapama hattına ve kemer görünümüne vurgu yapılmakta Kontrast (zıtlık): İnce/kalın çizgilerle zıtlık sağlanmakta

Tablo 4. Agatha Ruiz de la Prada'nın 2011 yılındaki hazır giyim koleksiyonu analiz tablosu

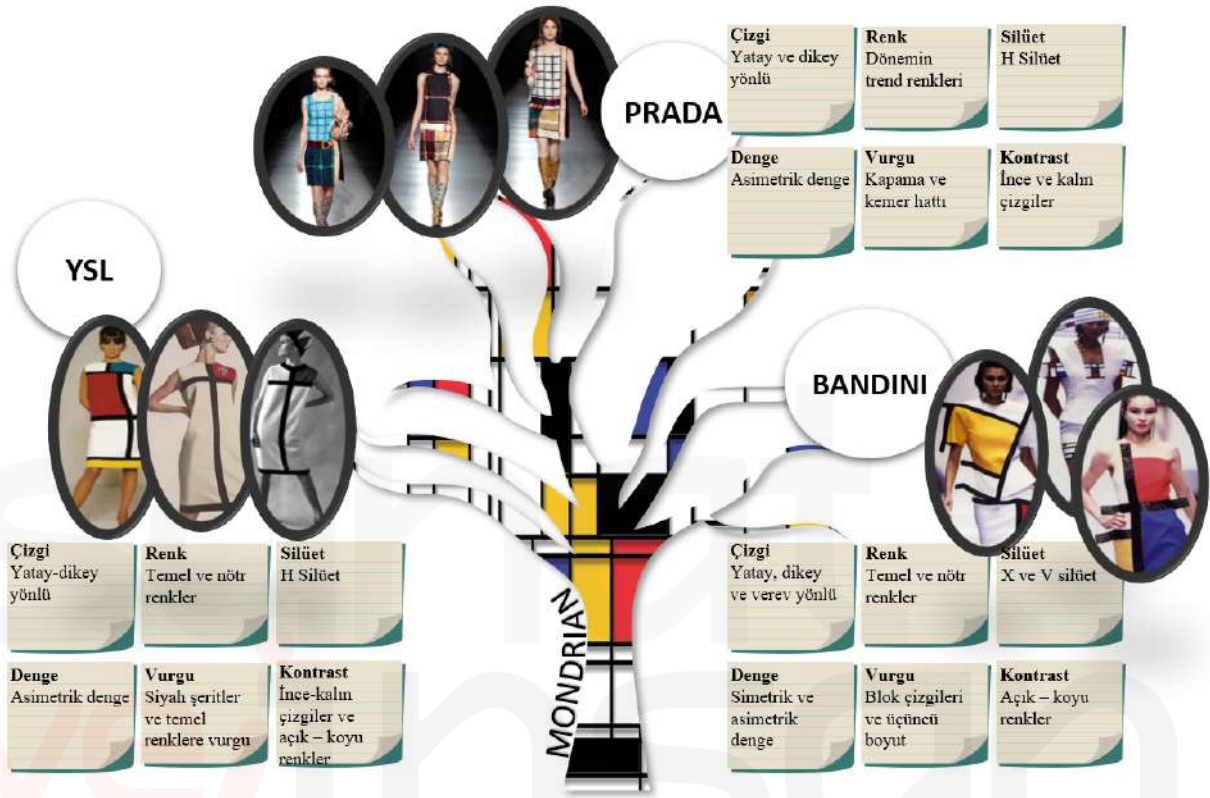
Koleksiyonuna ilham olan YSL Mondrian koleksiyonu ile etek boyları ve elbise formu yönünden benzer özellikler sergilemektedir. Yaka formunun aynen yansıtılması, kol evinin düze yakın bir hat oluşturması ve etek boyunun diz üstünde son bulması, bele oturmaya yapısı ile -H- silüet oluşturmaktadır. Silüet, etek boyu ve vücuda oturmaması yönleri ile YSL'nin 1965 Mondrian koleksiyonu ile benzer özellikler taşırken, renk yönü ile tamamen zıt uçlarda yer almaktadır. Sanat akımının temel renkleri YSL tarafından birebir aktarılırken Prada'nın koleksiyonunda yer alan renklerin, akımın renkleri ile ilişkisi bulunmamaktadır. Renk bazında akımın felsefesini yansıtan temel renklere sadık kalınmayarak, dönemin renk eğilimleri tercih edilmiştir. Ancak renklerin bloklanması anlayışı, kumaş üzerine baskı yolu ile elde edilen desenlere yansıtılmak istenmiştir. Yatay ve dikey yönlü çizgiler ile elbisenin üst kısmı eş parçalara bölünmüşken, alt kısmında desenlerin farklı boyutlarda ve renklerde geometrik parçalara ayrıldığı gözlemlenmektedir. Bunun yanı sıra asimetrik dengenin sağlanmasında önem arz eden kapama hattı omuzdan etek ucuna kadar dikey yönlü çizgi hissi uyandırmaktadır. Düşük bel hattında yer alan, fiziksel olarak işlevselliği olmayan kemer görünümü ile tablolarında yer alan yatay çizgilere gönderme yapılmaktadır. Ayrıca kemer tokalarında kullanılan geometrik form ve kırmızı renk yine Mondrian tablolarındaki iki boyutlu çizgilerle öze inme anlayışını bizlere hissettirmektedir. Şapkaların mankenin başına tam oturması, YSL koleksiyonunda yer alan başlıkların formu ile benzerlik göstermektedir. Ayrıca giysinin tanıtımında yer alan çantalar ve taşınma biçimindeki katı hatlar da Mondrian'ın tablolarına gönderme yaptığı düşünülmektedir. Düz bir şekilde aşağıya inen kol, tam dik açı oluşturacak şekilde dirsek hattından katlanmıştır ve yürürken salınma izin verilmeyecek şekilde keskin bir ifade ile çantalar tutulmaktadır.

Elbisenin etek kısmında yer alan pililer dikey yönlü çizgi etkisi oluşturmakta, manken hareket etmediği sürece üçüncü boyut hissi uyandırmamakta iken hareket ile beraber tasarım, üçüncü boyut etkisi de göstermektedir. Üçüncü boyutun terk edilmesi ve yatay/dikey yönlü çizgilerin nesnelere ifade edilme aracı olarak kullanılması yönleri ile Neoplastisizm'in temel öğelerini barındırmaktadır. Ancak temel renkler ile öze ulaşma anlayışının bu koleksiyonda erozyona uğradığı görülmektedir.

4. Sonuç ve Tartışma

Neo-plastisizm, yapısal prensipleri göz önünde bulundurulduğunda keskin hatlara sahip mobilya ya da mimarlık gibi alanlarda daha fazla kullanım olanağı sunmaktadır. YSL'nin çalışmalarında ise sanat akımının, keskin hatları olmayan kadın bedenine uyarlaması ile tasarımlar yepyeni bir boyut kazanmıştır. Tasarımını, sanat akımının yapısal prensiplerine de sadık kalarak oval forma sahip kadın bedenine uyarlayan sanatçı, moda tarihinin ikonik tasarımlarından birine imza atmıştır. Giysi üzerindeki formdan giysinin tanıtımı amaçlı fotoğraf çekiminde yer alan koreografiye kadar her aşamasında bunu başarı ile yansıtabilmiştir. Bir moda ikonu olarak kabul edilen bu tasarımlar, sonraki yıllarda moda koleksiyonları için önemli bir ilham kaynağı olmaya devam etmiştir.

Birçok tasarımcı, giysi tasarımında yeni biçimler ve farklı atmosferler yaratmak için giysinin rengi, dokusu, yüzey kompozisyonu, malzemesi, hacmi ve silüet özelliklerinde değişiklik yapabilmektedir (Günay, 2015). Bu değişim Tablo 3 ve Tablo 4 ile analizi yapılan koleksiyonlarda da gözlemlenmektedir. Söz konusu tasarımların, tasarımcının bakış açısına göre giysinin geometrik tasarımında, renk çeşitliliğinde ve hatta silüetinde kendini göstermektedir. Dönemin trendlerine göre de şekillenen tasarımlar, tasarımcının fikirleri ile yeniden vücut bularak farklı bir kimlik kazanmıştır. Söz konusu tasarımların detaylı analizine önceki bölümde yer verilmiştir. Çalışmanın bu bölümünde incelenen tasarımların tasarım özellikleri ve esin kaynağının özellikleri açısından birbiri ile karşılaştırılması yapılmıştır. İlgili karşılaştırmaya ait detaylar Görsel 2'de genel olarak sunulmuştur.



Görsel 2. Mondrian temalı koleksiyonların karşılaştırmalı tasarım analizi

YSL'nin tasarımında, Mondrian tablolarının özünü oluşturan mavi, sarı ve kırmızı renklerin yanı sıra renklerin bloklanması amacı ile kullanılan nötr renkler titizlikle dikişlerin birleştirilmesi sonucunda geçmişten günümüze ilham kaynağı olma özelliğini sürdürmektedir. Vücuda oturmayan “çuval elbiseler” Mondrian'ın üçüncü boyutun tamamen kaybolduğu doğal olandan uzaklaşarak öze ulaşabileceği felsefesinin giysi tasarımlarına yansımaları gözler önüne sermektedir. Yine akımın öğelerinden olan yatay ve dikey çizgiler üç boyutlu ve kıvrımlı bir yapıya sahip vücut üzerinde, sanat eseri niteliğinde tablodaki görüntü ustalıklı yakalanmıştır. Kol oyuntularında hissedemeyeceğimiz kadar düze yakın bir form kullanılarak tablodaki etki başarı ile aktarılmıştır.

Mondrian tablolarını ilk kez 1965'te bir moda koleksiyonunda kullanan YSL, tasarımlarında Neo-plastik akımın yalnızlık ilkesini benimsemiş ve tasarımlarını, kullandığı H silüet ile kadın bedeninden soyutlamıştır. Böylelikle beden formunun giysi üzerindeki etkisi göz ardı edilmiştir. Bandini ve Prada'nın koleksiyonlarında ise YSL'nin benimsediği yalnızlıktan uzaklaştığı, ayrıca farklı silüet formlarının da kullanıldığı görülmüştür. Genel olarak Bandini'nin tasarımlarında da temel ve nötr renklerin hâkim olduğu görülmekte fakat Prada'nın koleksiyonunda moda eğilimlerine uygun renk ve desenlerin baskın olduğu gözlemlenmiştir. Gerek Mondrian'ın tablolarında gerekse YSL'nin koleksiyonunda çizgi kullanımı yapısal bütünlüğün oluşturulması açısından büyük öneme sahiptir. Bandini'nin koleksiyonunda ise bloklanmış çizgiler, vurgu unsuru ve tasarımda zıtlık oluşturmak için kullanılmıştır. Ayrıca çizgiler yerine parlak kalın şeritlerin kullanılması, çizgileri basitlikten çok uzaklaştırmıştır. Zıtlığın sağlanmasında radikal bir değişime giden Bandini tasarımlarında vev çizgilere de yer vermiştir. Prada'nın tasarımında ise çizgilerin etkisi tamamen yok olmamakla birlikte oldukça azdır. Tasarımcı, çizgisel etkiye kapama ve bel hattında yer vermekle beraber, tasarımdaki renk çeşitliliği nedeni ile etkisi çok daha azdır. Kalın ve ince çizgilerin kullanılması ile zıtlık sağlanmışken YSL'nin tasarımlarındaki etkiye sahip değildir. YSL ve Bandini'nin tasarımları genel olarak sadece elit kesim için uygun olduğu görülmekle beraber, Prada'nın tasarımlarının toplumun daha geniş kitleleri tarafından ulaşılabilir olduğu düşünülmektedir.

Mondrian'ın tablolarının ve YSL ikonik tasarımının moda gelecekte de esin kaynağı olacağı aşikardır. Bununla beraber bu unsurların yansıtılmasında dönemsel moda eğilimlerinin ve tasarımcı fikirlerinin etkili olacağı, dolayısı ile Mondrian tablolarında hâkim olan kesin kuralcı yapının erozyona uğrayacağı düşünülmektedir. Felsefik açıdan meydana gelen bu erozyon moda perspektifinde oldukça sıradandır. Diğer bir deyişle modanın dinamizmi kaynaklı bu etki kaçınılmazdır ve felsefeden kopuşu da beraberinde getirmektedir.

Özellikle 20. Yüzyılın başlarından itibaren sanatın hangi alanı olursa olsun sanatçıların ürettiği sanat eserleri ve bu eserlerin felsefesi pek çok tasarımcının oluşturduğu koleksiyonlarına ilham kaynağı olmuştur. Tasarımcıların ürettikleri eserlerinde ve oluşturdukları koleksiyonlarında yaratıcılıkları ve gereksinim duydukları sanatın neyini alıp neyini bırakacaklarının seçimi ve nasıl kullanacakları son derece önemlidir. Tasarımcıların yaratıcı tasarımlar ve koleksiyonlar oluşturabilmesi için bu ilham kaynaklarını kullanması gerektiği unutulmamalıdır. Bu nedenle, çalışmanın çıktılarını tasarım süreçlerinde yaratıcı yöntem arayan tasarımcılara veya bu konuda araştırma yapan araştırmacılara yol gösterici kaynaklar olarak kullanılabilmesi açısından önemlidir. Ayrıca her ne kadar temelleri Mondrian tarafından atılsa da Neo-plastisizm akımını benimseyen başka sanatçıların var olduğu ve farklı niteliklerde eserler ortaya koydukları oldukça açıktır. Bu bağlamda ilerleyen çalışmalarda Neo-plastik anlayışın moda üzerindeki etkilerinin daha iyi analiz edilmesi açısından bu akımı benimseyen diğer sanatçıların da araştırmaya dahil edilmesi önerilmektedir.

Kaynakça

Altun, S. (2010), 1960'ların Moda Devrimi ve Batıda Takı Tasarımına Yansımaları, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tekstil Anasanat Dalı, yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi

Akyürek, M. (2017). Resmin Soyut ve Soyutlamadaki Yüzü: Yeni-Plastisizm. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 2(Number: 55), 209–224. <https://doi.org/10.9761/JASSS6981>

Baudelaire, C. (1992). *Critique d'art*. Paris: Gallimard.

Boodro, M. (1990). *Art and Fashion*. *Artnews*, September: 120–7.

Duggan, G. G. (2001). The Greatest Show on Earth: A Look at Contemporary Fashion Shows and Their Relationship to Performance Art. *Fashion Theory*, 5(3), 243–270. <https://doi.org/10.2752/136270401778960883>

Dodge, R. (2010). Spring 2011's Most Wearable Fashion Trends. *Glamour*.

Galambosova, C. (2023). The Forgotten Couturier Elsa Schiaparelli: Surrealism, Art and Revolutionary Fashion. *DailyArt Magazine*, (January).

Geczy, A. (2012). Modernity: Three Defining Moments in the Crossover of Art and Fashion, in *Fashion and Art*, ed. Adam Geczy and Vicki Karaminas, London: Berg.

Grewal, A. (2015). Art and Fashion: A Symbiotic Relationship. *Namitr's Academic Journal of Excellence*, 1(2), 1–7.

Gürcüm, B. H., ve Yıldırım, R. (2017). Tekstil Tasarımında Sanatın Esin Kaynağı Olarak Kullanılması: Neo Plastisizm Örneği. *Idil Journal of Art and Language*, 6(39), 3209–3233. <https://doi.org/10.7816/idil-06-39-13>

Hollander, A. (1993). *Seeing Through Clothes*, University of California Press.

Kim, S. B. (1998). Is Fashion Art?, *Fashion Theory*, 2:1, 51-71, <https://doi.org/10.2752/136270498779754515>

Koca, E. ve Vural, T. and Koç, F. (2013). Evaluation Of The Tendency Of Consumers To Hedonic Clothing Shopping, *International Association of Social Science Research- IASSRn*, I (2), 54-64.

Koca, E. ve Koç, F. (2019). Modanın Beslendiği Oryantalist Ögeler: 1910-1920 Yılları Vogue Dergi Kapakları Örneği. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*, 6 (10) , 1-15.

Koç, F., Saatçioğlu K., Çelik R. ve Nadasbaş S. E. (2016). Moda Tüketicilerinin Giysi Seçiminde Trendleri (Eğilim) Kullanma Durumları ve Giysi Stillerinin Belirlenmesine İlişkin Davranış Analizi, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 9(43), 2588-2600.

Koca, E. ve Emiroğlu, S. (2019). 19. Yüzyıl Kadın Giysilerinin Kol Formu Açısından İncelenmesi, Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD) 6(3), 238-251

Mackrell, A. (2005). Art and Fashion. Batsford, 9780713488739

Muller, F. (2000). Art & fashion. London: Thames & Hudson.

Musée Yves Saint Laurent. (2018). Yves Saint Laurent Early Drawings. Musée.

Palmor, L. (2015). Piet Mondrian. Proto-fashion Theorist. Forma: revista d'estudis comparatius. Art, literatura, pensament, 0(11), 39–50.

Steele, V. (2012). Fashion, Editör Geczy, A. and Karaminas, V. *Fashion and Art*, Bloomsbury Publishing

Stern, R. (2004). Against fashion: Clothing as art, 1859-1930. Camb, MIT Press

Sari, S., ve Kodaman, L. (2011). Yves Saint Laurent Giysi Tasarımlarında Piet Mondrian Etkisi. Akdeniz Sanat, 4(7), 59–62.

Ormen, Catherine. (1992). The Art of Yves Saint Laurent. Clarkson Potter Publishers.

Velasquez, A. (2019). Fashion Trends That Shaped the 2010s. Sourcing Journal.

İnternet Kaynakları

http1: <https://www.theartstory.org/artist/mondrian-piet>. Erişim Tarihi:20.01.2021

http2: Mondrian Tabloları, Piet Mondrian - 100 artworks - painting. <https://www.wikiart.org/en/piet-mondrian>. Erişim Tarihi: 25.01.2021.

http3: Burlet, F. (2019). Yves Saint Laurent Museum Shines Spotlight on Mondrian Dresses. <https://wwd.com/feature/yves-saint-laurent-museum-shines-spotlight-on-mondrian-dresses-1203019240/>. Erişim Tarihi:25.08.2023.

http4: 1960'li Yıllarda Moda. <https://www.giyimvemoda.com/moda-dunyasi/1960li-yillarda-moda/310>. 14.01.2021.

http5: YSL - The Mondrian Koleksiyonu, Musée Yves Saint Laurent Paris, The Mondrian Revolution. <https://museeyslparis.com/en/stories/la-revolution-mondrian#original-sketches-autumn-winter-1965-haute-couture-collection-23>. Erişim Tarihi:25.08.2023.

http6: Nueve Musas. (2010). Mondrian 1991. <https://nuevemusas.wordpress.com/2010/06/01/mondrian-1991/>. Erişim Tarihi:14 Ocak 2021

http7: F. M. Bandini - Mondrian Koleksiyonu, Mondrian 1991. <https://nuevemusas.wordpress.com/2010/06/01/mondrian-1991/>. Erişim Tarihi: 14.01.2021.

http8: Prada Fall 2011 Ready-to-Wear. <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2011-ready-to-wear/prada>. Erişim Tarihi: 08.12.2020.

http9: A. R. Prada - Hazır giyim /2011 Koleksiyonu, Prada inspired Mondrian Dress. <http://divalavie.blogspot.com/2011/11/item-224-prada-inspired-mondrian-dress.html>. Erişim Tarihi: 14.01.2021.

Yeliz CANTÜRK

Yüksek Lisans, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, yeliz.canturk@hbv.edu.tr, Ankara - Türkiye
ORCID: 0000-0003-2821-2825

Armağan GÖKÇEARSLAN

Doçent, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, armagangokce778@gmail.com, Ankara - Türkiye
ORCID: 0000-0002-7206-7779

Yapay Zeka İle Animasyonun Buluşması: Hareketin Yeni Dönemi

Özet: Animasyonun gelişimi, hem sanatsal üslupta hem de teknolojik açıdan büyük değişimlere tanıklık etmiştir. Ancak tüm bu dönüşümler içinde, animasyonda hareketi yakalama isteği hep ön planda olmuştur. Hareket, animasyonun temel taşıdır ve bu doğal akışı en iyi şekilde yansıtmaya çabası, animasyonun tarihinde uzun bir yolculuğun başlangıcıdır.

İlk yıllarda Rotoskop makinesi gibi buluşlarla başlayan bu çaba, 1980'lerde bilgisayar teknolojisinin keşfiyle yeni bir boyut kazandı. Daha sonra, hareket yakalama sistemleri gibi teknikler geliştirildi ve günümüzde yapay zekanın etkisi animasyon dünyasında giderek hissedilmeye başlandı. Ancak teknolojiye dayalı bu dönüşümün beraberinde getirdiği zorluklar da göz ardı edilemez. Yapay zeka ile hareket yakalama, karmaşık algoritmalar ve büyük veri setleri gerektirmektedir, bu da animasyon dünyasındaki uzmanların yeni becerilere ihtiyaç duymasına neden olmaktadır. Bununla birlikte, bu teknolojik ilerlemeler animasyon ve oyun sektörünü yeni ve heyecan verici fırsatlarla doldurmaktadır.

Bu makalede, özellikle yapay zeka ile hareket yakalama yöntemine odaklanılmış, bu yenilikçi yaklaşımın animasyon ve oyun sektöründe nasıl kullanıldığı incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Oyun, Hareket Yakalama, Yapay Zeka

The Convergence of Artificial Intelligence and Animation: A New Era for Motion

Abstract: The development of animation has witnessed significant changes, both in terms of artistic style and technology. However, amidst all these transformations, the desire to capture motion in animation has always been paramount. Motion is the cornerstone of animation, and the effort to represent this natural flow in the best possible way marks the beginning of a long journey in the history of animation.

Beginning with inventions like the Rotoscope machine in its early years, this effort took on a new dimension with the discovery of computer technology in the 1980s. Subsequently, techniques like motion capture systems were developed, and the influence of artificial intelligence in the world of animation is increasingly being felt today. Nevertheless, it is crucial not to overlook the challenges brought about by this technology-driven transformation. Motion capture with artificial intelligence requires complex algorithms and extensive data sets, necessitating animation experts to acquire new skills. However, these technological advancements are filling the animation and gaming industries with new and exciting opportunities.

This article focuses particularly on the use of artificial intelligence in motion capture, examining how this innovative approach is being applied in the animation and gaming sectors.

Key Words: Animation, Game, Motion Capture, Artificial Intelligence

1. Giriş

Son yıllarda teknoloji alanındaki hızlı gelişmeler, artırılmış gerçeklikten sanal gerçekliğe, üç boyutlu yazıcılardan yapay zekaya kadar birçok alanda dikkat çekmektedir. Bu yeni teknolojiler, insan hayatını kolaylaştırırken aynı zamanda bazı meslekleri kökten değiştirmektedir. Animasyon, bu değişimin etkilediği mesleklerden biri olarak öne çıkmaktadır. Özellikle yapay zeka alanındaki ilerlemeler, animasyonun hareket yakalama yöntemlerini değiştirmektedir.

Animasyon, saniyede 24 kare resmin ardışık olarak gösterilmesiyle oluşturulan bir sanat formudur. Renk, biçim, müzik ve kurgu, animasyonun temel öğeleri olmakla birlikte, hareket animasyonunun en kritik bileşenidir. Norman McLaren'in "Animasyon hareket eden çizimlerin sanatı değil, çizilen hareketlerin sanatıdır. Her kare arasında ne olduğu, her karede ne olduğundan daha önemlidir" sözü animasyonda hareketin önemini vurgulamaktadır (Solomon'dan aktaran Wells, 1998, 10).

Animasyonun ilk yılları, bu yeni sanat formunun keşfedildiği ve deneysel yaklaşımların yoğun olduğu bir dönemdi. Earl Hurd'un saydam tabakasını bulması ve Max Fleischer'in Rotoskop makinesini icat etmesi, animasyonun evriminde önemli kilometre taşlarıydı. Rotoskop makinesi, hareketin doğal akışını gerçekçi bir şekilde yakalamaya yardımcı oluyordu.

Max Fleischer'in 1917 yılında patentini aldığı Rotoskop makinesi, Fleischer Stüdyoları'nın bilinen eserlerinden Palyaço Koko, Betty Boop ve Temel Reis filmlerinin yapılmasına olanak tanıdı. Sonraki yıllarda, Walt Disney stüdyolarında karakterlerin hareketlerini gerçekçi bir şekilde aktarmak amacıyla Rotoskop makinesi sıklıkla kullanıldı.

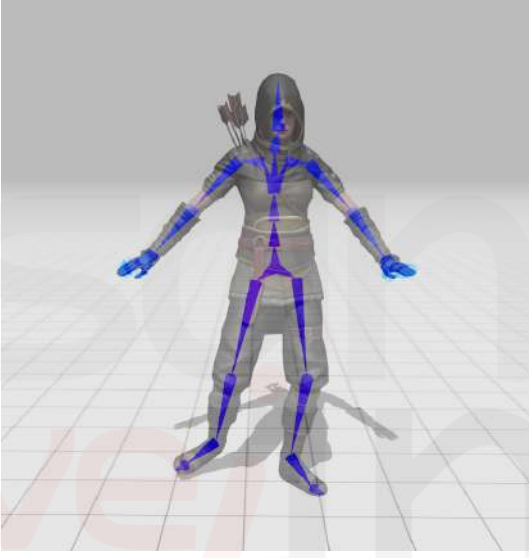
Rotoskop, film görüntülerini cam bir levhaya yansıtan bir kameranın animasyon masasının arkasına monte edilmesiyle çalışıyordu. Bu sayede kamera, filmi kare kare ilerletebiliyor ve animatör, bu görüntüleri cam levhaya aktarıp kağıt üzerine çiziyordu. Animasyonun çizimi tamamlandığında, kağıt rulolar şeffaf animasyon makaralara aktararak uygun bir şekilde boyanıyordu (Bratt, 2011, s.1).

Bu gelişim süreci, animasyon alanındaki teknolojik ilerlemeleri vurgular. Animasyon, teknolojik yeniliklerin etkisiyle her geçen gün değişen ve gelişen bir alan olarak varlığını sürdürmeye devam etmektedir.

2. Üç Boyutlu Bilgisayar Destekli Animasyon

Üç Boyutlu Animasyon (3D), üç boyutlu dijital bir ortamda üç boyutlu bilgisayar grafikleri kullanılarak oluşturulan hareketli görüntüler elde etmeye yarayan animasyon tekniğidir. Üç boyutlu animasyon (3D) tekniği, modelleme, ışıklandırma, kaplama, animasyon ve render aşamalarını içerir. İlk olarak, nesnelerin üç boyutlu modelleri oluşturulur ve ardından ışıklandırma aşamasında ışık kaynakları ve özellikleri belirlenir. Kaplama aşamasında nesnelerin yüzeyleri doku yöntemiyle detaylandırılır. Animasyon aşamasında nesnelerin hareketleri ve özellikleri belirlenirken, render çıktısıyla son görüntüler oluşturulur. Bu aşamalar bir araya gelerek etkileyici ve gerçekçi üç boyutlu animasyonlar elde edilir (Beegel, 2021). Bir 3D animasyon oluşturabilmek için üç boyutlu bir dijital alana ihtiyaç vardır. Bu teknikte yatay (X) eksen, dikey (Y) eksen ve derinlik (Z) eksen olmak üzere üç eksen etrafında 3 boyutlu nesne hareket ettirilmektedir. Cinema 4D, Blender, ZBrush, Maya, 3D Studio Max gibi programlarda bu animasyon tekniği kullanılmaktadır. 3D modelleme, sinema, animasyon, video oyunları, mühendislik, tıp, mimarlık gibi pek çok sektör tarafından kullanılmaktadır.

Morph target animasyon sistemi, karakterlerin yüz ifadelerini veya beden hareketlerini deęiřtirmek için önceden hazırlanmış farklı meshlerin bir araya getirilmesi yoluyla çalışır. "Kemik tabanlı iskelet animasyonundan daha fazla kontrole sahip bir ağı deęiřtirmek için kullanılan 3D bilgisayar animasyon teknięidir "(Morph Target Animation, 2021). Animatör, animasyon yapmak için gerekli meshleri seçer ve ağırlıklarını ayarlar. Bu teknik, karakterin yüz ifadeleri veya beden hareketlerinde doęal ve detaylı animasyonlar oluşturmak için kullanılır.



Görsel 1. İskelet Animasyon



Görsel 2. Hareket Yakalama

İskelet animasyonu (Görsel 1), bilgisayar grafikleri ve animasyon teknikleri kullanılarak bir karakterin hareketlerini gerçekçi bir şekilde simüle etmek için kullanılan bir yöntemdir. Bu teknikte, karakterin anatomisi referans alınarak bir iskelet sistemi oluşturulur, bu sayede hareketin akıcı ve doęal görünmesi sağlanır. İskelet sistemi, karakterin kemiklerini ve eklem noktalarını temsil eden bir hiyerarşik yapıdır. Oluřturulan iskelet sistemiyle karakterin yürüme, kořma zıplama, dans etme gibi tüm hareketi oluşturulur. Özellikle çok sayıda karakterin veya nesnenin aynı anda hareket etmesi gereken sahnelerde oldukça kullanışlı bir yöntemdir.

Hareket Yakalama (Motion Capture) teknolojisi (Görsel 2), gerçek dünya hareketlerini dijital ortama aktarmak için kullanılan bir teknolojidir. Hareket eden kişinin hareketlerinin özel sensörler veya kameralar tarafından yakalanmasıyla toplanan verilerin bilgisayarda işlenmesine dayanan bir çalışma sistemine sahiptir.

3. Hareket Yakalama (Motion-Capture) Teknolojileri

Hareket yakalama teknolojisi, bilgisayar oyunları, film ve animasyon, sanal gerçeklik gibi alanlarda karakter veya nesne animasyonlarının gerçekçi bir şekilde oluşturulması için kullanılan bir yöntemdir. Bu teknikte, farklı sensörler ve kamera sistemleri kullanılarak hareket eden nesne veya kişinin hareketleri kaydedilir ve bilgisayar yazılımı tarafından işlenir. Hareket yakalama sistemi, kişinin veya nesnenin konumunu, rotasyonunu ve hareketini 3D uzayda takip eder. Bu veriler, bilgisayar yazılımı tarafından analiz edilir ve karakter veya nesnenin hareketini yansıtan animasyon verileri oluşturulur. Hareket yakalama sayesinde gerçek dünyadaki hareketler, dijital ortama aktarılarak daha gerçekçi ve doęal animasyonlar elde edilir. Optik sensörler, manyetik sensörler, işaretçiler, kamera izleme, iskelet tabanlı yakalama ve yüz yakalama gibi farklı yöntemler kullanılarak hareket yakalama yapılabilir. Optik sensörlerde karakter üzerindeki sensörlerin konumları önceden belirlenir ve karakter hareket ettikçe sensörlerin konumları kaydedilir. Manyetik sensörlerde de benzer şekilde sensörlerin konumları kaydedilir. İşaretçinin kullanıldığı yöntemde ise karakterin eklemeleri üzerine işaretçiler yerleştirilir ve hareket ettikçe işaretçilerin konumları kaydedilir.

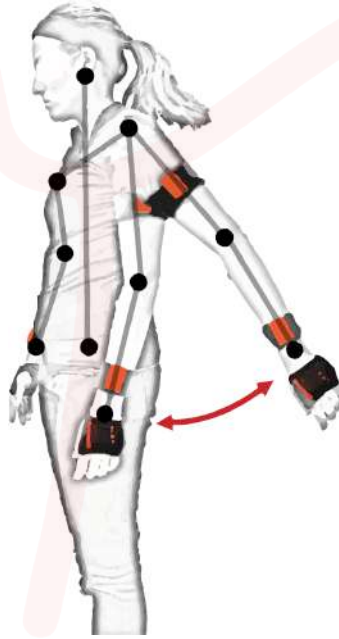
Kamera izleme yönteminde, bir karakterin hareketleri birden fazla kamera kullanılarak kaydedilir ve bilgisayar yazılımı tarafından işlenir. Yüz yakalama yönteminde ise, karakterin yüz hareketleri özel sensörler kullanılarak yakalanır.

Hareket yakalama teknikleriyle karakterin hareketi gerçekçi ve doğal bir görünüme sahip olabilmektedir. Bu teknikler, bilgisayar oyunları, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, film ve animasyon gibi alanlarda kullanılarak gerçek hayatta mümkün olmayan hareketlerin bile animasyon olarak oluşturulmasına olanak sağlar.

3.1. Hareket Temelli (IMU) sistemler

IMU tabanlı hareket yakalama teknolojisi, hareketin takibi ve izlenmesi için kullanılan bir teknoloji olup, insan hareketlerinin izlenmesi ve takibi için özellikle oyun, spor, animasyon ve sağlık endüstrilerinde kullanılmaktadır. Sensörlerden oluşan IMU'lar, üç eksenli hız ölçerler, üç eksenli jiroskoplar ve bazen üç eksenli manyetometreler gibi sensörlerden oluşur. Bu sensörler, doğru kalibrasyon ve hassasiyet ile kesin sonuçlar elde edilmesini sağlar (Dower, 2022, s. 13).

IMU tabanlı hareket yakalama teknolojisi, optik temelli hareket yakalama sistemlerine göre daha taşınabilir ve daha ucuzdur. Bununla birlikte, doğru kalibrasyon ve hassasiyet gibi faktörler doğru sonuçlar alınması için önemlidir (Zecca M. 2013). IMU tabanlı hareket yakalama teknolojisi (Görsel 3), 3D animasyon yapımı sırasında karakter hareketlerinin kaydedilmesi ve daha gerçekçi animasyonların oluşturulması için kullanılmaktadır. Bu sensörler, bir kişinin bedeninin belirli bir kısmına takılır ve o kişinin gerçek hayattaki hareketleri kaydedilir (Arlotti J. 2022). Kaydedilen hareket verileri daha sonra animasyon yazılımlarına aktarılır ve karakterin hareketleri oluşturulur (Raghavendra, P. 2017).



Görsel 3. IMU Tabanlı Hareket Yakalama Sistemi Ve Örnek Hareket

Sonuç olarak, IMU tabanlı hareket yakalama teknolojisi, birçok farklı sektörde kullanılan bir teknoloji olup, animasyon endüstrisinde karakter hareketlerinin gerçekçi bir biçimde oluşturulmasına yardımcı olmaktadır. Doğru kalibrasyon ve hassasiyet gibi faktörler, doğru sonuçlar alınması için önemlidir. IMU tabanlı hareket yakalama teknolojisi, animasyon stüdyolarının karakter animasyonlarını daha gerçekçi hale getirmelerine ve seyircilere daha iyi bir deneyim sunmalarına yardımcı olmaktadır.

3.2. Optik Temelli Sistemler

Optik temelli hareket yakalama sistemleri (Görsel 4), insanların gerçek zamanlı olarak yaptıkları hareketleri takip ederek dijital ortama aktarmak için kullanılan cihazlardır. Bu sistemler, kullanıcının hareketlerini bir veya daha fazla kamera kullanarak takip eder ve hareketi algoritmalar kullanarak dijital bir formata dönüştürür. Sensörler, belirli bir alanda hareket eden objeleri ve nesnelere yakalayarak, bir nesnenin konumunu ve hareketini belirlemek için matematiksel işlemler kullanarak hareketi algırlar (Dower, 2022, s. 11).



Görsel 4. Çoklu Kameralar İle Hareket Yakalama İşleminin Yapılması

Optik temelli hareket yakalama sistemleri, hareketi takip etmek için birçok farklı teknoloji kullanabilir. RGB kameralar, nesnelerin renklerini tanıyarak hareketi takip ederken (Zanfır A. 2018), kızılötesi kameralar nesnelerin yaydığı ışığı algılayarak hareketi takip ederler. Uzaklık sensörleri ise nesnelerin konumunu ve hareketini tespit etmek için lazer ışını kullanırlar. Bu sensörler, hassas ölçümler yapabilir ve hızlı hareketleri algılayabilirler. Bu teknolojiler, optik temelli hareket yakalama sistemlerinin kullanım alanlarını genişletmektedir.

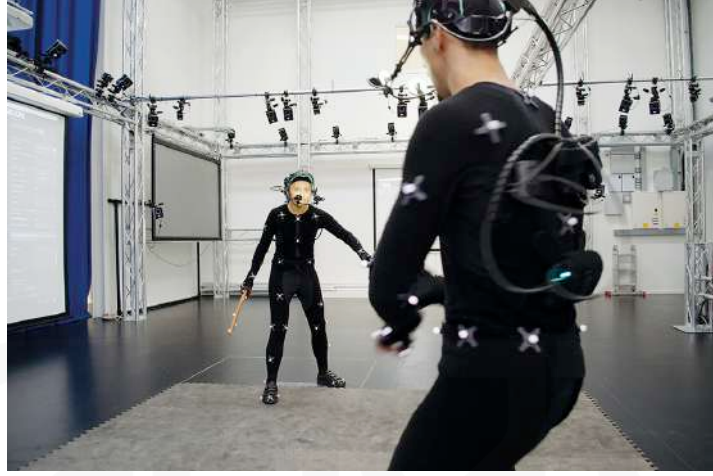
3.3. İşaretçi (Marker) Sistemler

İşaretçi temelli hareket yakalama sistemleri (Görsel 5), optik temelli hareket yakalama sistemlerinin özelleşmiş bir alt dalıdır. İşaretçi kullanan sistemler, karakterin hareketini daha iyi takip edebilmek için, gözetleyici kamera ve diğer sensörlerin kolaylıkla takip edebileceği bir sistem kullanır. Bu sistemde karakterin üzerindeki bükülemez bölgelere (ön kol, arka kol, baş, göğüs, bel vs...) işaretçiler yerleştirilir, bu işaretçiler sensörler tarafından takip edilerek, gerçek zamanlı olarak hareketleri kaydeder. Bu teknoloji, özellikle animasyon, oyun, sinema ve tıp gibi alanlarda kullanılmaktadır. İşaretçi temelli hareket yakalama sisteminin tarihçesi, 1980'lerin sonlarına kadar uzanır, o dönemdeki sistemler sadece birkaç sensör ve veri toplama yazılımı içeriyordu. Ancak teknolojinin gelişmesiyle birlikte, bugünkü sistemler çok daha gelişmiş hale gelmiştir (Menache, 2011, s. 18).

İşaretçi temelli hareket yakalama sistemleri, insan vücudundaki işaretçilerin önceden yerleştirilmiş sensörler tarafından takip edilmesiyle çalışır. Sensörler bu işaretçileri takip eder, veri toplar ve bilgisayara aktarır. Veriler daha sonra, bilgisayar yazılımları tarafından işlenir ve gerçek zamanlı hareket yakalama için kullanılır. Bu teknoloji, özellikle animasyon ve oyun endüstrilerinde gerçekçi hareketlerin taklit edilmesi ve kaydedilmesi için önemli bir araçtır (Chatzitofis, A. 2021).

İşaretçi temelli hareket yakalama sistemleri, animasyon, oyun, sinema ve tıp gibi alanlarda yaygın olarak kullanılan bir teknolojidir. Bu sistemler, gerçek hayattaki hareketleri taklit etmek ve kaydetmek için önemli bir araçtır. Ayrıca tıp ve biyomekanik alanında, hareketlerin analizi amacıyla da kullanılmaktadır (Wade L. 2022). Sonuç olarak,

işaretçi temelli hareket yakalama sistemleri, günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte daha da gelişmiştir ve birçok alanda yaygın bir biçimde kullanılmaktadır.



Görsel 5. İşaretçiler Kullanılarak Yapılan Hareket Yakalama İşlemi

4. Yapay Zeka Sistemleri

Bilgisayarlarda çalışan sistemlerde geleneksel hesaplama ve yapay zeka hesaplamaları olmak üzere 2 farklı hesaplama türü ile işlem yapılmaktadır.

Geleneksel bilgisayarlar, programlar aracılığıyla belirli bir görevi gerçekleştirmek için belirli yönergeleri izlerler. Bu yönergeler, genellikle mantıksal ve aritmetik işlemleri içerir. Bilgisayarlar, bu işlemleri seri bir şekilde gerçekleştirerek sonuçları üretirler. Örneğin, bir hesap makinesi programı, kullanıcının girdiği matematiksel işlemleri adım adım hesaplayarak sonuçları ekranda gösterir.

Yapay sinir ağları (YSA), biyolojik sinir sistemlerine benzer bir şekilde çalışan yapay bir modeldir. YSA'lar, verileri işlerken öğrenme yeteneğine sahiptirler. Öğrenme, büyük veri kümesi üzerinde tekrarlı olarak gerçekleştirilir ve ağ, veriler arasındaki karmaşık ilişkileri çıkarmayı öğrenir. Bu sayede YSA'lar, özel bir programlama olmadan da öğrendikleri görevleri gerçekleştirebilirler. Örneğin, bir görüntü tanıma YSA, binlerce farklı nesne türünü öğrenerek görüntülerde nesnelere tanıyabilir (Abiodun, O. I., 2018).

Geleneksel hesaplama, programın belirlediği sıraya ve kurallara sıkı sıkıya bağlıdır. İşlemci, verileri alır, programın yönergelerine göre işler ve sonuçları üretir. Bu işlemler belirli bir düzen ve kesin bir biçimde gerçekleşir. Örneğin, bir dosya işleme programı, verileri belirli bir sıraya göre okur ve işler. Bir hesap tablosu programı matematiksel hesaplamaları yapmak için geleneksel hesaplama kullanır.

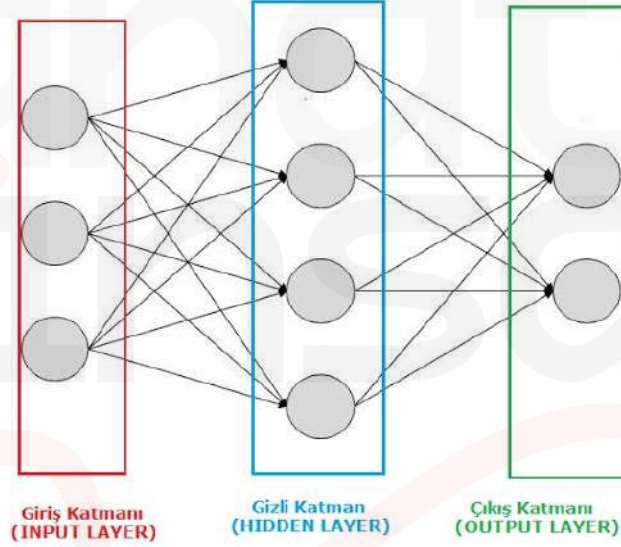
YSA'lar ise işlem biçimi olarak daha esnek ve paralel bir yaklaşım benimserler. Veriler, katmanlar halinde ağın içinden geçerken, her katman özgün işlemleri gerçekleştirir ve sonuçlar birbirine iletilir. Bu işlem, ağırlık ve eşik değerlerini otomatik olarak ayarlayarak veriler arasındaki karmaşık ilişkileri yakalar. Bu nedenle YSA'lar, esnek ve öğrenmeye dayalı bir işlem biçimine sahiptirler. YSA'nın kullanım yerleri arasında görüntü tanıma, doğal dil işleme, otonom araçlar, öneri sistemleri, duygu analizi ve daha birçok yapay zeka uygulaması bulunur. Örneğin, bir yapay sinir ağı, resimlerdeki nesnelere tanımak veya kullanıcılara ürün önerileri sunmak için kullanılabilir.

4.1. Yapay Sinir Ağları

Yapay sinir ağı (YSA) (Görsel 6), bilgisayar bilminde kullanılan bir yapay zeka modelidir. Temelde biyolojik sinir sistemlerinden esinlenmiş olan YSA, veri işleme ve öğrenme yeteneği ile dikkat çeker. YSA, katmanlar halinde

düzenlenmiş yapay sinir hücrelerinden oluşur ve bu hücreler, giriş verilerini işlerken ağırlıklar ve aktivasyon fonksiyonları aracılığıyla bilgiyi işlerler (Krogh, A. 2008).

YSA'nın temel bileşenleri giriş katmanı, gizli katmanlar ve çıkış katmanı olarak sıralanabilir. Giriş katmanı, dış dünyadan alınan verileri alır ve her veriyi ayrı bir yerde saklar. Gizli katmanlar, verileri daha karmaşık ilişkilere dönüştürmek için kullanılır. Bu katmanlardaki yapay sinir hücreleri, giriş verilerini çeşitli hesaplamalarla işleyerek sonuçları üretirler. Bu hesaplamalarda kullanılan ağırlık ve eşik değerleri, öğrenme sırasında kendiliğinden ayarlanır ve ağırlık daha iyi çalışmasını sağlar. Aktivasyon fonksiyonları, yapay sinir hücrelerinin ne tür cevap vereceğini belirler (Sarker, I.H, 2022). Farklı aktivasyon fonksiyonları, farklı işler için kullanılır. Çıkış katmanı ise YSA'nın ne yaptığını söyler. Mesela, sınıflandırma yapıyorsak çıkış katmanı, verinin hangi kategoriye ait olduğunu söyleyen sonuçları üretir.



Görsel 6. Yapay Sinir Ağı Örneği

4.2. Yapay Zeka Görüntü İşleme

Bilgisayarların görsel bilgiyi anlama yeteneğini geliştirmek amacıyla kullanılan bir alandır. Bu alandaki temel hedef, dijital görüntüler üzerinde otomatik olarak analiz yapabilen ve bu analiz sonuçlarıyla çeşitli görevleri gerçekleştirebilen algoritmalar ve modeller geliştirmektir (Esposito F., 2001).

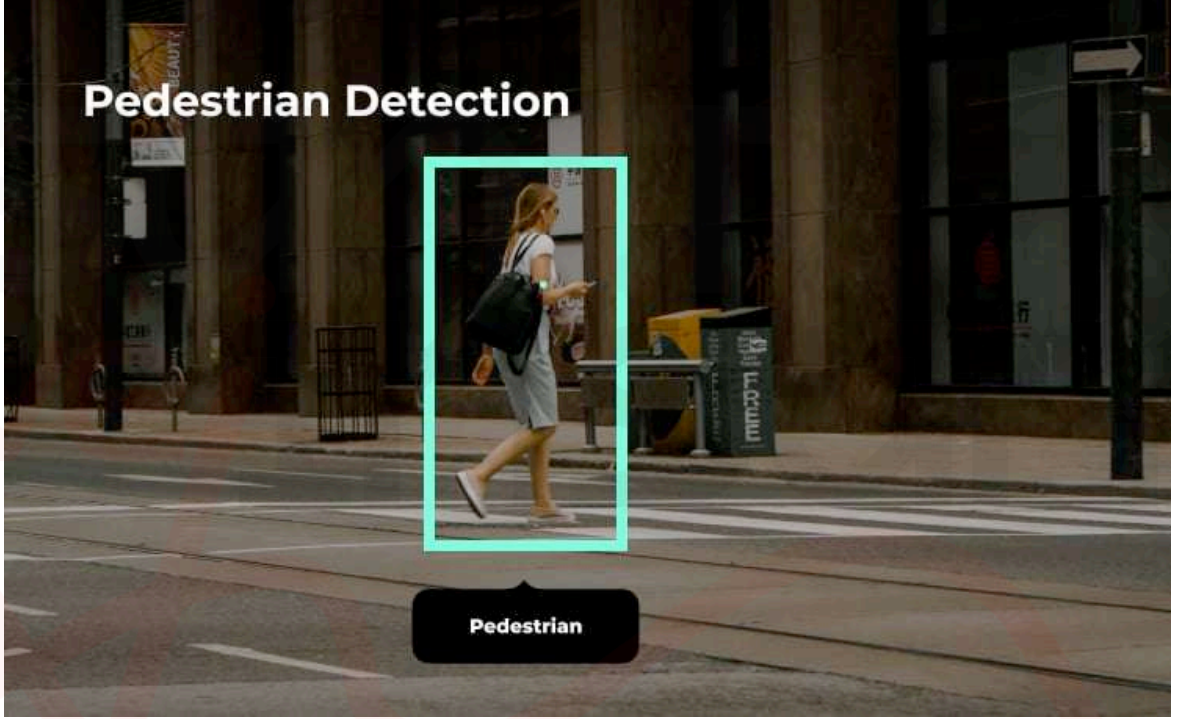
Yapay zeka görüntü işleme süreci, bir dizi temel aşamadan oluşur. İlk adım, veri toplama'dır. Bu aşamada, yapay zeka projeleri için genellikle büyük miktarda görüntü verisi toplanır. Bu veriler, kameralar, sensörler veya benzeri kaynaklar tarafından toplanır. Toplanan veriler, veri ön işleme aşamasında düzenlenir. Bu adımda, görüntüler temizlenir, boyutlandırılır, gürültü azaltılır ve renk düzeltme gibi işlemler uygulanarak veriler analiz için daha uygun hale getirilir (Lakshmanan V., 2021).

Özellik çıkarma aşaması, görüntülerdeki önemli bilgilerin temsil edilmesini amaçlar. Bu özellikler, görüntülerdeki renk dağılımı, kenarlar, şekiller, tuz-biber gürültüsü (salt and paper noise) gibi öznelikleri içerebilir. Çıkarılan özellikler, Öğrenme ve Model Eğitimi aşamasında kullanılır. Bu aşamada, elde edilen özellikler makine öğrenimi veya derin öğrenme modellerine verilir. Modeller, bu verileri analiz ederek görsel örüntüleri ve ilişkileri öğrenirler (Ayub Khan A, 2021).

Eğitilen yapay zeka modelleri, çeşitli görüntü işleme görevleri'ni gerçekleştirmek için kullanılır. Bu görevler arasında nesne tanıma, yüz tanıma, metin tanıma, görüntü sınıflandırma ve nesne takibi gibi çeşitli işlemler bulunur. Sonuç üretme aşamasında, yapay zeka modeli, verilen görüntüler üzerinde çalışarak sonuçlar üretir. Örneğin, bir nesne

tanıma modeli, görüntüdeki nesnelere tanıyabilir ve etiketleyebilir. Son olarak, geribildirim ve iyileştirme süreci, yapay zeka görüntü işleme sistemlerinin performansını sürekli olarak geliştirmeyi amaçlar. Bu, daha fazla veriyle eğitim veya model parametrelerinin ayarlanması yoluyla gerçekleştirilebilir. Bu aşamalar, yapay zeka görüntü işleme'nin temel çalışma prensiplerini oluşturur (Lakshmanan V., 2021).

Yapay zeka görüntü işleme, otomasyon, sağlık, güvenlik, otonom araçlar (Görsel 7), eğlence, tıp görüntüleme ve birçok farklı sektörde yaygın olarak kullanılır. Bu teknoloji, bilgisayarların görsel bilgiyi işleme yeteneklerini büyük ölçüde artırarak birçok alana önemli katkılarda bulunur (Awad A., 2020).



Görsel 7. Otonom Sürüşler İçin Yayaların Görüntü İşleme İle Tespiti

Yapay Zeka ile hareket yakalamada görüntü işlemenin rolü, hareketli nesnelere izlenmesi ve hareketin analiz edilmesi süreçlerinde kritik bir öneme sahiptir. Bu süreçler veri toplama, görüntü ön işleme, hareket algılama, hareket takibi ve sonuç üretmedir. Görüntü işleme, bu süreçlerin her aşamasında kritik bir rol oynar çünkü temizlenmiş ve işlenmiş görüntüler, hareketi daha doğru bir şekilde algılamayı ve izlemeyi mümkün kılar. Yapay Zeka, bu işlenmiş verileri analiz ederek hareketi daha fazla öğrenir ve karmaşık hareket desenlerini tanıma yeteneğini geliştirir. Sonuç olarak, bu teknolojiler birlikte çalışarak hareket yakalama sistemlerini güçlendirir ve güvenlik, otomasyon, oyunlar (Görsel 8) ve daha birçok uygulama alanında kullanılır.



Görsel 8. Kinect Oyun Cihazı İle Oyuncunun Pozlarının Yakalanması Ve Oyunda (Just Dance 4) Kullanılması

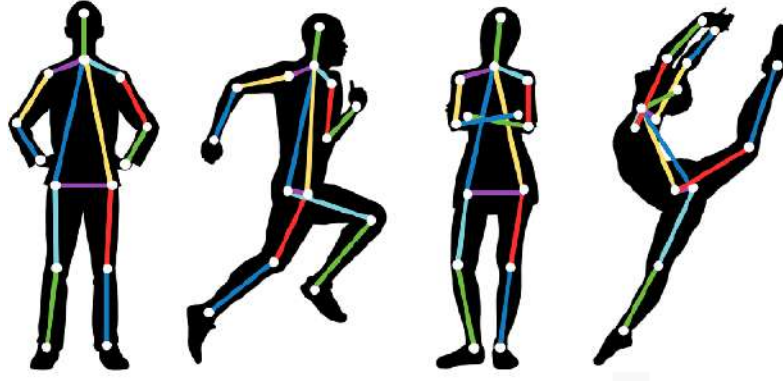
4.3. Yapay Zeka ile Hareket Yakalama

Yapay zeka ile hareket yakalama, genellikle bilgisayarlı görü ve derin öğrenme tekniklerinin birleştirilmesiyle gerçekleştirilir (Wang H., 2020).

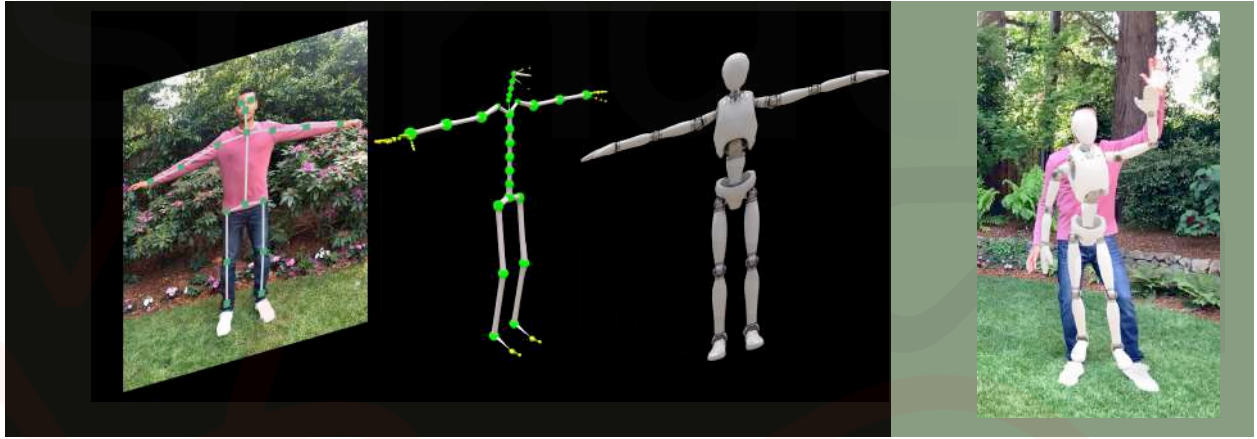
Hareket yakalama süreci, veri toplama, ön işleme, özellik çıkarma, öğrenme ve modelleme, eğitim ve ayarlama, hareket algılama ve sonuç işleme aşamalarından oluşur. İlk olarak, kameralar veya sensörler gibi donanım araçları kullanılarak hareket kaydedilir. Ardından veriler, gürültü azaltma ve düzeltme gibi ön işleme aşamalarından geçirilir (Vafadar S., 2022). Hareket için önemli özellikler belirlenir ve çıkarılır. Örneğin, bir insanın veya nesnenin hareketini tanımlamak için renk, şekil, hız, yönlendirme gibi özellikler belirlenebilir (Kanko R., 2021). Bu özellikler öğrenme ve modelleme sürecinde kullanılır. Derin öğrenme veya makine öğrenme algoritmaları, bu özelliklerle bir model geliştirir. Model, eğitim verileri kullanılarak eğitilir ve hareketleri algılamak için desenler öğrenir. Son olarak, model gerçek zamanlı verilerle hareketleri algılar ve uygun sonuçları üretir (Cronin N., 2021). Örneğin, bir güvenlik kamerası hareketi algıladığında alarmı etkinleştirebilir veya otonom bir araç, çevresindeki nesnelere algılayarak sürüş kararları alabilir.

Hareket yakalama, oyun geliştirme, güvenlik, tıp, otomasyon ve birçok diğer alan için önemlidir. Teknolojinin ilerlemesiyle, daha hassas ve karmaşık hareket yakalama sistemleri geliştirilmekte ve kullanılmaktadır (Kozan E., 2022).

Yapay zeka, insan hareketlerini yakalamak ve duruş tahmini yapmak için çeşitli teknikler kullanabilir. Bu amaçla yaygın olarak kullanılan duruş tahmini (pose estimation), bir kişinin veya nesnenin vücut pozisyonunu ve hareketini belirleme sürecidir. İnsan duruş tahmini için, 2D (Görsel 9) ve 3D (Görsel 10) duruş tahmini teknikleri kullanılır. Bunlar, çoklu kameralardan veya tek bir kameradan alınan görüntüler üzerinde çalışabilirler (Toshev A., 2014).

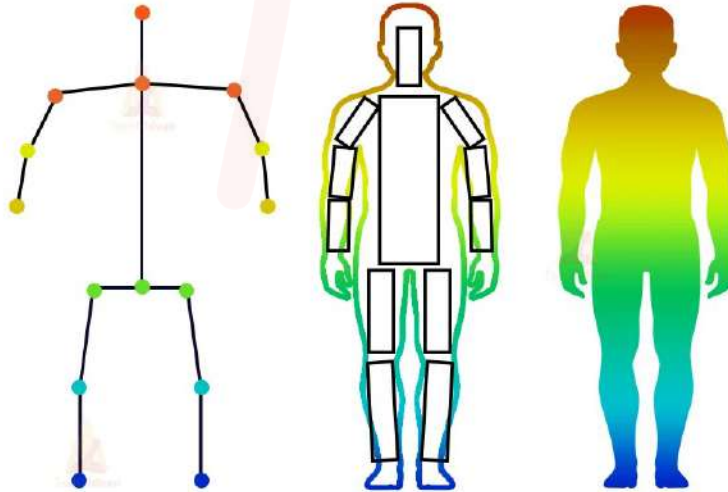


Görsel 9. 2D Karakter Silueti Üzerinde Eklem Noktalarını Tanımlayarak Duruş Tahmini Yapılması



Görsel 10. 3D Karakter Üzerinde Eklem Noktalarını Tanımlayarak Duruş Tahmini Yapılması

İnsan duruş tahmini, insan vücut eklemlerini (bilek, omuz, diz, göz, kulak, ayak bileği ve kollar gibi) tanımlayarak, bu noktaların görseller üzerinde konumlarını tahmin eden bir koordinat yakalama şeklidir. Bu noktalar bir kişinin duruşunu tanımlayabilirler ve sabit görüntüler ve videolar üzerinde çalışabilirler. Eğitilmiş bir insan duruş tahmini yakalama modeline bir görüntü veya video girdi olarak verildiğinde; duruş tahmin modeli saptanan bu vücut uzvunun ve eklemlerinin konumunu veri olarak tespit eder ve tahminlerin güvenilirliğini değerlendiren bir puan sunar (Sun, K., 2019). Duruş tahmininde iskelet, kontur ve hacimsel (Görsel 11) olmak üzere farklı metotlar bulunmaktadır:



Görsel 11. Sırası ile iskelet, kontur ve hacimsel duruş tahmini modelleri

İskelet tabanlı model: Bu modelde, bir kişinin vücut parçalarının (örneğin, baş, omuzlar, dirsekler, eller, kalça, dizler ve ayaklar gibi) konumlarını tahmin etmeye çalışır ve bu parçaların birbirleriyle olan ilişkilerini belirler (Cao Z., 2019). İskelet tabanlı duruş tahmini, bilgisayarla görme ve makine öğrenimi tekniklerini kullanarak gerçek zamanlı duruş analizi ve takibi yaparak hareket yakalama, sağlık durumunun izlenmesi, oyun geliştirme ve benzeri birçok farklı uygulama alanında kullanılmaktadır. Örneğin, bu tür bir hareket yakalama modeli, hasta yere düştüğünde hızla alarm vererek sağlık durumunu izlemeye yardımcı olabilir.

Kontur tabanlı model: İnsan vücut pozlarını tahmin etmek için vücut konturlarını kullanarak çalışan bir yaklaşımı ifade eder. Bu yaklaşım, insan vücudunun dış hatlarını ve ana bileşenlerini algılamayı amaçlar ve bu konturlar arasındaki ilişkileri analiz eder. Özellikle video oyunları, hareket yakalama sistemleri ve insan davranışı analizi gibi uygulamalarda kullanılan bu yöntem, vücut konturlarının daha belirgin olduğu durumlarda diğer metotlara göre daha avantajlı olabilmektedir.

Hacim tabanlı model: İnsan vücut pozlarını tahmin etmek için vücut parçalarının 3D hacim bilgisini temel alan bir yaklaşımı ifade eder. Bu model, vücut parçalarının 3D ortamda nasıl dağıldığını ve konumlandığını tahmin ederek bir kişinin vücut pozunu belirler. Genellikle 2D veya 3D görüntüler kullanılarak eğitilen bu model, vücut parçalarının hacimlerini ve yoğunluklarını hesaplar ve bu verileri kullanarak poz tahmini yapar.

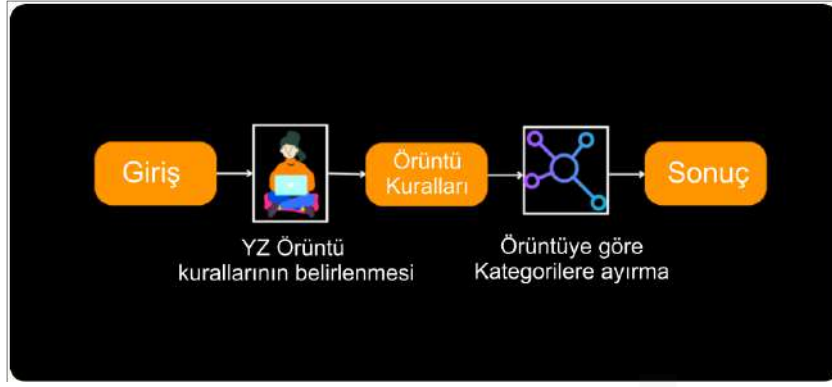
Yapay zeka algoritmaları, günden güne gelişmiştir ve daha iyi sonuçlar için daha farklı teknikler geliştirilmiştir. Hareket yakalama teknolojilerinde 2 temel yapay zeka tekniği kullanılmaktadır ve bu tekniklerin kendi içlerinde avantaj ve dezavantajları vardır. Bunlar : klasik makine öğrenimi ile insan duruş tahmini ve derin öğrenme yöntemi ile insan duruş tahminidir.

4.3.1. Klasik Makine Öğrenimi İle İnsan Duruş Tahmini

Geleneksel insan duruş tahmini yöntemleri klasik makine öğrenimi algoritmalarını kullanarak gerçekleştirilir (Görsel 12). Bu yöntemler insan vücudunun duruşunu tahmin etmek için adım adım bir süreç izler. İlk olarak insan vücudunun anahtar bölgeleri ve eklem yerleri gibi belirli noktalarının verileri kullanılarak bir yapay zeka modeli oluşturulur. Bu noktalar görüntü veya videolar içinde kişinin duruşunu ifade eden önemli referans noktalarını temsil eder (Dubey, S., 2023).

Daha sonra bir görüntü veya video bu yapay zeka modeline girdi olarak verildiğinde, bu model tespit edilen vücut bölgelerinin ve eklem yerlerinin koordinatlarını tahmin eder. Aynı zamanda bu tahminlerin ne kadar doğru olduğunu belirten bir güven skoru sağlar. Bu şekilde yapay zeka modeli kişinin duruşunu tahmin eder (Rodrigues, N., 2019).

Yapay zeka modellerinin oluşturulmasında, model eğitilirken kullanılacak kuralların ve özelliklerin belirlenmesi oldukça önemlidir. Klasik makine öğreniminde bu kurallar ve özellikler geliştirici tarafından belirlenirken, derin öğrenme tekniklerinde ise yapay zeka hesaplaması tarafından kendiliğinden ortaya çıkarılması gerekir. Bu nedenle, klasik makine öğrenimi derin öğrenme tekniklerine kıyasla daha az hesaplama gücü gerektirir. Ancak klasik yöntemler genellikle daha düşük doğruluk seviyelerine sahip olabilir ve derin öğrenme yöntemlerinin ulaşabildiği kadar genellemeye uygun değildir yani belirli hareketleri yakalamak için özelleşmiş olabilirler (Gamra, M. B., 2021).

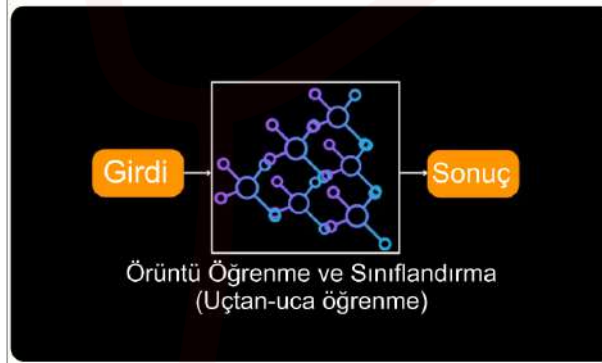


Görsel 12. Geleneksel Makine Öğrenmesi İş Akışı

Bir örnek olarak, Gregory Rogez ve ekibi yaptığı bir araştırmada, klasik makine öğrenmesinin alt dalı olan rastgele orman algoritması kullanarak insan duruş tahminlemesi üzerine çalışmıştır. Bu çalışmada elde edilen sonuçlar, klasik makine öğrenmesinin, derin öğrenme yöntemlerine kıyasla daha hızlı sonuçlar verdiğini göstermektedir (V. Leroy, 2020).

4.3.2. Derin Öğrenme Yöntemi ile İnsan Duruş Tahmini

Derin öğrenme yöntemleri yapay sinir ağlarına dayanır ve insan beyninin davranışını taklit etmek üzere tasarlanmıştır. Derin öğrenme yöntemi bir girdi resmini alabilir, resimdeki farklı nesnelere ağırlık atayabilir ve bunları birbirinden ayırabilir. Bu yapay zeka modeli, klasik öğrenmede geliştiricinin belirlediği veri ön işleme ve özellik seçimi gibi işlemlerin yapılmasını gerektirmeden veri kümelerindeki bilgileri sınıflandırabilir ve fotoğraftaki duruşu tahmin edebilir (Görsel 13).



Görsel 13. Derin Makine Öğrenmesi İş Akışı

Derin öğrenme modelleri insan duruş tahmini gibi bilgisayarlı görü görevlerinde (bilgisayara gelen video ve fotoğraflardan anlam çıkarıp işlem yapmak) klasik makine öğrenimi tekniklerine kıyasla genellikle daha iyi performans gösterir. Derin öğrenme tekniği, görseller arasındaki ilişki ve örüntüleri kendi çıkarabildiği için; yüksek hassasiyet ve doğrulukla insan duruş tahmini yapabilir.

Örneğin Facebook'taki araştırmacılar tarafından 2017 yılında piyasaya sürülen Mask-RCNN (He K., 2018) adlı son teknoloji modeli, sınıflandırma gibi farklı bilgisayarlı görme görevlerini gerçekleştirebilmektedir. Bu yapay zeka modeli, objelerin görseldeki konum ve büyüklüğünü gösteren çerçeve ve eklem noktalarının tespiti de dahil olmak üzere çeşitli görevleri yerine getirebilir.

İnsan duruş tahmini için Mask-RCNN tepeden aşağı bir yaklaşım izler. İlk olarak kişi tespiti yapar, ardından insan vücudundaki anahtar noktaları tanır. Mask-RCNN algoritmasının yaratıcıları, bu yapay zeka modelini Microsoft

Coco (Lin T., 2015) adlı popüler bir görüntü veri kümesinde (içerisinde 330.000 den fazla görsel ve etiketleri mevcuttur) eğitti. Bu yapay zeka modeli, anahtar nokta tespitinde Microsoft Coco veri kümesi üzerinde öğrenme yapan diğer yapay zeka modellerinden daha basit, daha hızlı ve daha iyi performans göstermiştir.

Derin öğrenme yöntemi klasik makine öğrenmesine göre genelde daha iyi sonuç çıkarır ama derin öğrenme iş akışını gerçekleştirmek daha zordur. Derin öğrenme için çok büyük veri setlerine (eğitimde kullanılacak görsel ve görseldeki hareketin bilgisi) ihtiyaç vardır. Ayrıca hareket tanıma için gerekli yapay sinir ağı büyük olacağı için, hem bu ağı oluşturmak (eğitmek) için gereken süre fazla olacaktır hem de oluşan bu ağı çalıştırmak için daha iyi donanımların kullanılması gerekecektir (Janiesch, C., 2021).

4.4. Yapay Zeka İle Hareket Yakalamanın Zorlukları

Kullanıcılar, yapay zeka destekli hareket yakalama teknolojileriyle karşılaştıklarında çeşitli zorluklarla mücadele edebilirler. Bu zorlukları daha ayrıntılı bir şekilde ele almak gerekirse ilk olarak teknoloji becerisi ve eğitim gereksinimlerinden bahsedilebilir. Bu tür teknolojileri kullanmak, bazı kullanıcılar için teknoloji becerisi gerektirebilir. Özellikle yaşlı veya teknoloji konusunda deneyimsiz kullanıcıların, nasıl kullanacaklarını öğrenmeleri ve alıştırma yapmaları gerekebilir. Kullanıcıların bu teknolojilere dair eğitim alması önerilebilir.

Diğer önemli bir zorluk ise hareket tanıma doğruluğudur. Hareket yakalama sistemlerinin doğruluk seviyeleri değişebilir. Kullanıcılar, sistemin istedikleri hareketleri doğru bir şekilde tanıyıp tanımadığını sık sık kontrol etmek zorunda kalabilirler. Yanlış tanımlar veya eksik tanımlar, kullanıcı deneyimini olumsuz etkileyebilir.

Kullanıcılar, bu tür teknolojilerle toplanan kişisel verilerin gizliliği ve güvenliği konusunda endişe yaşayabilirler. Verilerin kötüye kullanılması veya yetkisiz erişim, ciddi sorunlara yol açabilir. Bunun dışında yazılım sorunları da kullanımda zorluklara sebep olmaktadır. Hareket yakalama yazılımının kararlılığı ve kullanıcı dostu olması kritik bir öneme sahiptir. Yazılım hataları veya karmaşık kullanıcı arayüzleri nedeniyle kullanıcılar bu teknolojileri kullanırken çeşitli zorluklarla karşılaşabilirler. Yazılım geliştiricilerinin sürekli güncellemeler sunmaları ve kullanıcı dostu arayüzler tasarlamaları önemlidir. Bu zorlukların aşılması, yapay zeka temelli hareket yakalama sistemlerinin daha yaygın kullanılmasını sağlayacaktır.

4.5. Yapay Zeka İle Hareket Yakalama Sisteminin Oyun Sektöründe Kullanımı

Hareket yakalama sistemleri, uzun zamandır kullanılmaktadır. Son yıllarda yapay zeka teknolojisinin hızla gelişmesiyle birlikte birçok alana etki etmiştir. Hareket yakalama konusunda da, birçok firma ve uygulama, kendi ürünlerine bu teknolojiyi dahil etmiştir ve ürünlerinin kalitesini artırıp, erişilebilir fiyatlandırma politikaları ile daha fazla kullanıcının bu alanlara yönelmesini sağlamışlardır.

Genel olarak bakıldığında, bu ürünlerin kullanım şekilleri, teknolojinin ortak olması sebebiyle birbirine benzemektedir. Bu sistemlerde bir ya da birden çok kamera kullanılması mümkündür. Tek kameralı çözümler, maliyet ve erişilebilirlik bakımından çoklu kameralara göre daha fazla tercih edilmektedir. Tek kameralı sistemlerde sabit bir kamera, hareketi yakalamak istediğiniz kişinin vücudunu, video kadrajının içinde olacak şekilde kamera tarafından kaydeder. Elde edilen video kaydı, sunucularda işlenerek 3 boyutlu animasyon bilgisine dönüştürülmektedir. Bu animasyon verisi FBX ve BVH formatında kullanıcılara sunulduktan sonra, desteklenen bir oyun motorunda (Unity/ Unreal) ya da bir modelleme/animasyon programında (Maya/Blender) rahatlıkla kullanılabilir (Rokoko).

Oyun geliştiricileri, yapay zeka temelli hareket yakalama teknolojilerini kullanarak bir dizi insan hareketini yakalayabilirler. Bu hareketler, hafif jestlerden dinamik eylemlere kadar çeşitli olabilir. Özellikle rol yapma ve macera oyunları için bu yetenek önemlidir, çünkü karakter etkileşimleri ve tepkileri hikayenin merkezindedir. Gerçek dünya sporlarını veya yarışları simüle eden oyunlar için, sporcuların hareketlerini veya yarışçıların manevralarını yakalayarak, oyun karakterlerinin gerçek dünyadaki karşılıkları gibi hareket etmelerini sağlar. Dans ve ritim oyunları için

koreograflar dans rutinlerini sergileyebilir ve bu rutinler doğrudan oyunun içine entegre edilebilir, böylece her adım, dönüş ve hareket müziğe senkronize edilerek kullanılabilir. Savaş veya stratejik hareketleri içeren oyunlar için, dövüş sanatçıların veya askeri personelin eylemlerini yakalayabilir ve oyunlarda kullanılabilir.

Oyun geliştiricileri, oyun içi sinematikler oluşturmak için bu teknolojiyi kullanabilirler. Aktörlerin performanslarını yakalayıp, etkileyici ve oyunun hikayesine sadık sinematikler oluşturabilirler.

Sanal ve artırılmış gerçeklik oyunları daha popüler hale geldikçe, gerçekçi hareket yakalama ihtiyacı artacaktır, VR ve AR ortamlarına entegre edilebilen hareketleri yakalamak için bu teknoloji kullanılabilir, böylece oyuncuların avaturları sanal alan içinde doğal bir şekilde hareket edebilir.

Bu teknolojiyi kullanarak ürün geliştiren birçok firma bulunmaktadır. Plask Motion, plask firmasının yapay zeka destekli hareket yakalama uygulamasıdır. DeepMotion ise benzer özelliklere sahip başka bir uygulamadır. Move.ai önceki uygulamalar gibi videoları işleyerek çalışır. Move.ai, cep telefonları üzerinden direkt olarak video kaydı alabilmekte ve animasyona dönüştürüp cep telefonu üzerinden gösterebilmektedir. Rokoko ise benzer özelliklere sahip olmasının yanında, ücretsiz kullanım imkanı olan bir uygulamadır (Görsel 14). Buraya kadar bahsi geçen uygulamalar, kaydedilen video görüntülerini kendi sunucularında işler ve sonuçlarını kullanıcı bilgisayarına gönderir. Çoğunluğu için kullanım ücreti mevcuttur. FreeMoCap ise, açık kaynak bir yazılımdır ve diğerleri gibi kamera görüntülerini animasyona dönüştürür. FreeMoCap herhangi bir sunucu barındırmadığı için, yapay zeka algoritmaları yerel bilgisayar üzerinde çalıştırılır. Genel olarak bakıldığında, tek kameralı sistemlerin yanında, birden fazla kamera kullanarak daha detaylı ve daha kaliteli animasyonlar üretmek mümkündür. Aktörü farklı açılardan gösteren kamera açılarıyla, kör noktalar kapatılır ve daha tutarlı bir animasyon oluşturulabilir.



Görsel 14. Çift Kameralı, İşaretçi Kullanılmadan Gerçekleştirilen Hareket Yakalama Örneği (Rokoko)

Yapay zeka teknolojisi, 3D duruş tahmininin yanı sıra, yüz animasyonlarının yakalanması için de kullanılmaktadır. Unreal Engine tarafından geliştirilen yeni yüz yakalama teknolojisi ile Hellblade 2 oyunu için hazırlanan animasyon ve ara sahne videoları bu teknoloji ile yapılmaktadır (Görsel 15).



Görsel 15. Unreal Engine İçin Tanıtılan Yüz Animasyonu Yakalama Örneği.

4.6. Yapay Zeka İle Hareket Yakalama Sisteminin Animasyon Sektöründe Kullanımı

Animasyon film sektöründe işaretçi temelli hareket yakalama sistemleri yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu sistemlerin yüksek hassasiyetle hareketi yakalama kabiliyeti, sektörde öncelikli tercih sebebidir. Bu tarz hareket yakalama sistemlerinde daha detaylı bir tahmin için yapay zeka hesaplamalarına başvurulması normaldir ama genel anlamda işaretçi olmadan, detaylı hareketlerin yapay zeka algoritmaları ile algılanması pek mümkün görünmemektedir.

Yapay zeka temelli insan duruş tahmini yapan uygulamalara bakıldığında, animasyon filmleri açısından günümüz için hala düşük kalitede sonuçlar üretilmektedir. Yüz ve mimik hareketleri yakalama işlemleri incelendiği zaman, yapay zeka temelli çözümlerin bu alanda daha yaygın olarak kullanıldığı görülmektedir. Yüz hareket yakalama sistemleri için yüzün belirli noktaları boyanır, bu boyanan referans noktalar aracılığı ile hareket takip edilir. Daha önceleri tek kamera ile yüz hareketleri yakalama yapılıyorken, daha gerçekçi sonuçlar üretmek için 2 kamerallı sistemler kullanılmaya başlanmıştır. 2 kameradan gelen farklı bilgiler, yapay zeka yardımıyla birleştirilip, hassas sonuçlar üretilmektedir. "Avatar 2 - Suyun Yolu" filminde yüz hareketleri için, Weta şirketinin üretmiş olduğu sistem kullanılmaktadır. 2009 yılında gösterime giren ilk Avatar filmi ile karşılaştırıldığında, fiziksel olarak daha gerçekçi ve doğal yüz animasyonları oluşturulmuştur (Görse 16).





Görsel 16. Avatar Filmlerine Ait Yüz Animasyonu Yakalama Örneği.
Üstte Avatar (2009), Altta Avatar – Suyun Yolu (2022) Filmleri Gösterilmektedir.

5. Sonuç

İnsan hareketlerinin gerçekçi ve doğal olarak bir animasyon filmine aktarılması yaklaşık 100 yıl önceye dayanmaktadır. 1920'lerde rotoskop makinesi ile gerçek görüntülerin üzerinden yeniden çizimler yapılarak ilk hareket yakalama işlemi gerçekleştirilmiştir. 1950'lerde, animatör Lee Harrison III potansiyometre (elektrik voltaj farkını ölçen cihaz) kullanarak ilk mocap giysisini geliştirmiş ve gerçek zamanlı hareketleri kaydetmiştir. 2000'lerde ise, bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ile işaretçi temelli animasyon yakalama sistemleri geliştirilmiş ve hareket yakalama kullanan ilk animasyon filmlerinden olan Polar Express yayınlanmıştır. 2015 yılında ise yapay zeka temelli sistemlerin gelişmesi hareket yakalama sistemlerini etkilemiş ve ilk sonuçlar alınmaya başlanmıştır.

Yapay zekâ temelli sistemler, pahalı mocap giysilerine ve sistemlerine gerek kalmadan hareket yakalamayı mümkün hale getirmiştir. Tek bir cep telefonu ya da kamera kullanılarak kaydedilen videolardan, 2 ya da 3 boyutlu animasyonlarda hareketi yakalamak mümkün hale gelmiştir. 2020 yılından itibaren bu alanda çok hızlı bir gelişme yaşandığı görülmektedir. Yapay zekâ uygulamaları için çok fazla örnek-sonuç ikilisinin olduğu veri kümeleri gerekmektedir. İnternetin daha erişilebilir olması ve internet hızındaki artış sebebiyle, veri kümelerinin oluşturulması mümkün hale gelmiştir ve hareket yakalama uygulamalarında kullanılmaya başlanmıştır. Ayrıca çift kameralı sistemler ile daha doğru sonuçlar elde edilmeye başlanmıştır. Sadece el ya da yüz animasyonuna odaklanan uygulamalar ile, kısmi olarak hareket yakalama uygulamaları geliştirilmeye başlanmıştır.

Yapay zeka destekli hareket yakalama sistemleri, el animasyonu, yüz animasyonu ve karakter animasyonu gibi farklı alanlarda yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. El ve yüz animasyonları, olgunluk düzeylerine ulaşmış ve büyük bütçeli ticari ürünlerde kullanılmıştır. Örneğin, "Avatar 2" filmi gibi yapımlarda gerçekçi yüz animasyonları, yapay zeka destekli sistemlerle başarıyla oluşturulmuştur. Aynı şekilde, "Hellblade 2" oyununda ara sahneler ve oyun içi animasyonlarda yapay zeka destekli sistemlere başvurulmuştur. "Oculus Quest 2-3" ve "Apple Vision Pro" gibi sistemlerde, el hareketlerinin algılanması ve animasyona dönüştürülmesi için yapay zeka uygulamaları kullanılmıştır.

Karakter animasyonu konusunda ise sürekli araştırmalar yapılmaktadır ve her ay daha gelişmiş sistemlerin ortaya çıkması artık olağan bir durum haline gelmiştir. Hareket yakalama sistemlerinde karakterin hareketinin yakalanması büyük bir öneme sahiptir ve bu işlem, hareket yakalamanın büyük bir bölümünü oluşturmaktadır. Mevcut animasyon filmleri ve oyunlar incelendiğinde, genellikle karakter animasyonları için Vicon şirketi tarafından geliştirilen işaretçi tabanlı hareket yakalama sisteminin kullanıldığı görülmektedir. Ancak, Vicon şirketi Ağustos 2023'te yayınlanan yeni versiyonlarının işaretçilere gerek duymadan tamamen yapay zeka tabanlı hareket yakalama teknolojisini destekleyeceğini duyurmuştur. Büyük bütçeli animasyon filmlerin ve oyunların geliştirilme süreci ortalama 3 yıl olarak

düşünüldüğünde, gelecekte tüm hareket yakalama sistemlerinin işaretçilere gerek duymadan tamamen yapay zeka destekli sistemlerle çalışacağı öngörülmektedir.

Kaynakça

Arlotti, J., Carroll, W., Afifi, Y., Talegaonkar, P., Albuquerque, L., Burch V, R., Ball, J., Chander, H., & Petway, A. (2022). Benefits of IMU-based Wearables in Sports Medicine: Narrative Review. *International Journal of Kinesiology and Sports Science*, 10(1), 36-43. doi:10.7575/aiac.ijkss.v.10n.1p.36

Abiodun, O. I., Jantan, A., Omolara, A. E., Dada, K. V., Mohamed, N. A., & Arshad, H. (2018). State-of-the-art in artificial neural network applications: A survey. *Heliyon*, 4(11), e00938. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2018.e00938>.

Bratt, B. (2011). *ROTOPAINTING Techniques and tools for the Aspiring Artist*. Focal Press. Published by Elsevier.

Chatzitofis, A., Zarpalas, D., Daras, P., & Kollias, S. (2021). DeMoCap: Low-Cost Marker-Based Motion Capture. *International Journal of Computer Vision*, 129(12), 3338–3366. <https://doi.org/10.1007/s11263-021-01526-z>

Cronin, N. J. (2021). Using deep neural networks for kinematic analysis: Challenges and opportunities. *Journal of Biomechanics*, 123, 110460. <https://doi.org/10.1016/j.jbiomech.2021.110460>.

Dubey, S., & Dixit, M. (2022). A comprehensive survey on human pose estimation approaches. *Multimedia Systems*, 29(1), 167–195. <https://doi.org/10.1007/s00530-022-00980-0>.

Esposito, F., & Malerba, D. (2001). Machine learning in computer vision. *Applied Artificial Intelligence*, 15(8), 693-705.

Gamra, M., & Akhloufi, M. A. (2021). A review of deep learning techniques for 2D and 3D human pose estimation. *Image and Vision Computing*, 114, 104282. <https://doi.org/10.1016/j.imavis.2021.104282>.

Hassaballah, M., & Awad, A. I. (Eds.). (2020). *Deep Learning in Computer Vision: Principles and Applications* (1st ed.). CRC Press. ISBN: 9781032242859.

Janiesch, C., Zschech, P., & Heinrich, K. (2021). Machine learning and deep learning. *Electron Markets*, 31, 685–695. <https://doi.org/10.1007/s12525-021-00475-2>.

Kanko, R., Laende, E., Strutzenberger, G., Brown, M., Selbie, W. S., De Paul, V., Scott, S. H., & Deluzio, K. (2021). Assessment of spatiotemporal gait parameters using a deep learning algorithm-based markerless motion capture system. *Journal of Biomechanics*, 122, 110414. <https://doi.org/10.1016/j.jbiomech.2021.110414>.

Kozan, E. (2022). Sinemada Motion Capture Uygulamalarında Yazılım Şirketlerin Estetik ve Teknolojik Çözümleri. *Sakarya İletişim*, 2(1), 34-47. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/silet/issue/70124/1124293>.

Lakshmanan, V., Görner, M., & Gillard, R. (2021). *Practical Machine Learning for Computer Vision*. O'Reilly Media, Inc. ISBN: 9781098102364.

Leroy, V., Weinzaepfel, P., Brégier, R., Combaluzier, H., & Rogez, G. (2020). SMPLy Benchmarking 3D Human Pose Estimation in the Wild. *2020 International Conference on 3D Vision (3DV)*, Fukuoka, Japan, pp. 301-310.

Padmanabha, R., Sachin, M., P. Srinivas, V. Talasila (2016). Design and Development of a Real-Time, Low-Cost IMU based Human Motion capture system.

Rodrigues, N., Torres, H., Oliveira, B., Borges, J., Queirós, S., Mendes, J., Fonseca, J., Coelho, V., & Brito, J. (2019). Top-Down Human Pose Estimation with Depth Images and Domain Adaptation. 281-288. <https://doi.org/10.5220/0007344602810288>.

Sarker, I. H. (2022). AI-Based Modeling: Techniques, Applications and Research Issues Towards Automation, Intelligent and Smart Systems. SN Computer Science, 3. <https://doi.org/10.1007/s42979-022-01043-x>.

Vafadar, S., Skalli, W., Bonnet-Lebrun, A., Assi, A., & Gajny, L. (2022). Assessment of a novel deep learning-based marker-less motion capture system for gait study. Gait Posture, 94, 138-143. <https://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2022.03.008>.

Wade, L., Needham, L., McGuigan, P., & Bilzon, J. (2022). Applications and limitations of current markerless motion capture methods for clinical gait biomechanics. PeerJ, 10, e12995. <https://doi.org/10.7717/peerj.12995>.

Wells, P. (1998). Understanding Animation. New York; London, Routledge Taylor and Francis Group.

Zanfir, A., Marinoiu, E., & Sminchisescu, C. (2018). Monocular 3D Pose and Shape Estimation of Multiple People in Natural Scenes: The Importance of Multiple Scene Constraints. 2148-2157. <https://doi.org/10.1109/CVPR.2018.00229>.

Zecca, M., Saito, K., Sessa, S., Bartolomeo, L., Lin, Z., Cosentino, S., Ishii, H., Ikai, T., & Takanishi, A. (2013). Use of an ultra-miniaturized IMU-based motion capture system for objective evaluation and assessment of walking skills. Annual International Conference of the IEEE Engineering in Medicine and Biology Society (EMBC), 4883-4886. <https://doi.org/10.1109/EMBC.2013.6610642>.

Görsel Kaynaklar:

Görsel 1: <https://vladh.net/game-engine-skeletal-animation> Erişim Tarihi : 17.04.2023

Görsel 2: <https://www.vfxvoice.com/what-mocap-suit-suits-you/> Erişim Tarihi : 18.04.2023

Görsel 3: https://www.researchgate.net/figure/MU-sensors-orange-used-to-track-arm-movements-Sensors-placed-on-the-back-of-the-hands_fig1_337364964 Erişim: 18.04.2023

Görsel 4: <https://captury.com/> Erişim: 19.04.2023

Görsel 5: <https://www.vfxvoice.com/what-mocap-suit-suits-you/> Erişim: 19.04.2023

Görsel 6: <https://www.veribilimiokulu.com/wp-content/uploads/2020/04/unnamed.jpg> Erişim: 03.10.2023

Görsel 7: <https://opencv.org/blog/2020/10/27/multiple-object-tracking-in-realtime/> Erişim : 01.10.2023

Görsel 9: <https://editor.analyticsvidhya.com/uploads/65603fig.png> Erişim : 18.10.2023

Görsel 10: <https://developer.apple.com/documentation/arkit> Erişim : 03.10.2023

Görsel 11: <https://i2.wp.com/techvidvan.com/tutorials/wp-content/uploads/sites/2/2021/09/types-of-pose-estimation-model.webp?ssl=1> Erişim : 18.10.2023

Görsel 14: <https://docs.rokoko.com/rkk-vision-documentation/get-started/quick-start-guide>, Erişim : 18.10.2023

Görsel 15: <https://www.youtube.com/watch?v=pnaKyc3mQVk> Erişim : 18.10.2023

Görsel 16: <https://www.youtube.com/watch?v=IPQ5vTqqdE> Erişim : 18.10.2023

<https://plask.ai/> Erişim : 18.10.2023

<https://www.deepmotion.com/> Erişim : 18.10.2023

<https://www.move.ai/> Eriřim : 18.10.2023

<https://www.rokoko.com/> Eriřim : 18.10.2023

<https://freemocap.org/> Eriřim : 18.10.2023

<https://www.analyticsvidhya.com/blog/2022/01/a-comprehensive-guide-on-human-pose-estimation/> Eriřim :
18.10.2023



Binnaz KOCA

Doç.Dr. İnönü Üniversitesi, kocabinnaz@gmail.com, Malatya, Türkiye
ORCID: 0000-0002-5012-2650

Yeliz Selvi GÖLPUNAR

Doç.Dr. Harran Üniversitesi, yelizselvi83@gmail.com, Şanlıurfa, Türkiye
ORCID: 0000-0002-5012-2650

Kelime Müzesi Üzerine Değerlendirme: Yazı mı, Tura mı?

Özet

Türkiye'nin ilk dil müzesi olan Kelime Müzesi, basit olarak dil sevgisini aşılacak için kurulmuştur. Dil, insanı insan yapan en önemli özelliklerden biridir. Ancak günümüzde kelimelere, dile ve okuryazarlığa olan ilgi ve takdir hızla azalmaktadır. Bu perspektiften bakıldığında müze her yaş için benzersiz, sürükleyici öğrenme deneyimleri yoluyla dil sanatları ve bilimine ilişkin sağlam bir anlayışa dayanan kelimeleri ve dili keşfetmek için ilham veren ve didaktik bir özelliktedir. Bu anlamda kelimelerle ilgili sürekli merakı teşvik etmeyi amaçlayan müzenin özellikle eğitim misyonu ayırt edici bir misyon olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu misyonu gerçekleştirmek için müze ziyaretçileri için eğlenceli, oyunsal, beklenmedik, motive edici, anlamlı, katılımcı bir deneyimi olanaklı kılmakta, bunu yaparken zaman zaman teknolojiye başvurarak güncel ve çağdaş olana referans etmekte ve katılımı teşvik etme konusundaki kararlılığını içeriğine açıkça yansıtmaktadır. Bu perspektiften bakıldığında müze bir koleksiyon üzerine değil de, kelimeler ve anlamları üzerine inşa edilmiş bir müze olarak belirli bir değerler sistemini yansıtmaktadır. Ancak müze, dili temsil eden nesnelere görsel ile dilsel olanın ilişkisini de sorgulamaya açan bir karaktere sahiptir. Müzenin ilgi nesnelere oluşturan referanslarla ve katılımcı tecrübesiyle görselin tahakkümü zaman zaman dilsel olanın önüne geçerken, müzenin tanımlanışı konusunda da bazı kafa karışıklıkları yaratmaktadır.

Tüm bu değerlendirmelerden yola çıkarak çalışmada müzenin Türk dili açısından önemi ve ilk olma özelliği ile genel karakteristiği açısından kritik edilebileceği hususlara dair bir değerlendirme yapılması amaçlanmış ve bu amaçla müze iki kez ziyaret edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kelime Müzesi, Sanat, Oyun, Müze.

An Evolution on the Word Museum: Heading or Tails?

Abstract

The Word Museum, Turkey's first language museum, was established simply to instill a love for language. Language is one of the most crucial features that make a person human. However, in today's world, interest and appreciation for words, language, and literacy are rapidly declining. From this perspective, the museum stands out as a unique, engaging learning experience for all ages, inspiring a solid understanding of words and language through the arts and sciences of language. In this sense, the museum's particularly educational mission emerges as a distinctive one, aiming to continually encourage curiosity about words. To fulfill this mission, the museum makes it possible for visitors to have a fun, playful, unexpected, motivating, meaningful, and participatory experience. In doing so, it occasionally

turns to technology, referencing the current and contemporary, clearly reflecting its commitment to encouraging participation in its content.

From this perspective, the museum reflects a specific value system built not on a collection but on words and their meanings. However, the museum also has a character that questions the relationship between the visual and the linguistic by opening up the visual and linguistic dominance at times with its objects representing language. While the museum's definition is based on references that constitute the objects of interest and the participant experience, the dominance of the visual over the linguistic sometimes overshadows the linguistic, creating some confusion about the definition of the museum.

Based on all these evaluations, the aim of the study is to make an assessment regarding the importance of the museum in terms of the Turkish language, its pioneering feature, and its general characteristics. For this purpose, the museum was visited twice.

Keywords: Word Museum, Art, Game, Museum.

1. Giriş

Bir kurum olarak müzenin en belirleyici özelliği geleceği hedefleyen, özel olarak korunan ve ziyaretçilerin görmesi için kapalı mekânlarda sergilenen farklı kullanım alanları içinden seçilmiş doğal ya da yapay nesnelere oluşturulmuş kamu koleksiyonu olarak tanımlanmaktadır (Poian, 2000: 15). Müze sözcük olarak Yunanca ilham perilerinin tapınağı, düşünme yeri anlamına gelen “mouseion” sözcüğünden türetilmiştir. Ayrıca Romalılarda felsefi tartışma yerlerini belirtmek için kullanılan bu sözcük 15. yüzyılda Medici ailesinin koleksiyonunu tanımlamıştır. 16. yüzyılda bugünkü müzeciliğin ilk adımları koleksiyonların halkla paylaşılmasıyla başlamıştır. Müze sözcüğü 17. yüzyılda antik nesnelere için, 18. yüzyılda nesnelere korunması ve sergilenmesi işini üstlenen kurum için kullanılan bir sözcük olmuştur. 18. yüzyıldaki bu özellikler bir mekânı da niteler durumda olmayı beraberinde getirmiştir. Fakat günümüze geldiğinde binaya yapılmış bu vurgu açık hava müzelerinin, sanat galerilerinin, bilim ve sanat merkezlerinin oluşumuyla genişlemiştir (Onur, 2012: 20-21).

Müze tanımlarında artık eğitim kavramını içine alan tanımlar olduğunu görmekteyiz, bu da onun eğitim kurumu kimliği olduğunu da ortaya koymaktadır. Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM) müze tanımında, eğitim; amaç olarak yerini şu şekilde almaktadır; “Müze kültürel değer taşıyan unsurlardan oluşan bir bütünü türlü biçimlerde korumak, incelemek, değerlendirmek ve özellikle halkın beğenisinin yükselmesi ve eğitimi için sergilemek amacıyla toplum yararına sürekli yönetilen kurumdur” (Atagök, 2021: 66). Hayatın içinde insana ulaşması için birçok oluşturulmuş görüntüler bulunmaktadır. Çoğunlukla iki boyutlu bir çevre oluşturan billboardlar, posterler, televizyon ekranları gibi görüntülerin oluşturduğu bu çevreye karşılık, müze; oluşturduğu üç boyutlu uzam ile etkileşimli öğrenme ortamları oluşturmaktadır. Üç boyutlu nesnelere üç boyutlu uzamları olan etkileşimli öğrenmenin mümkün olduğu bu müzeler çağdaş müzenin kapılarını da açmaktadır. Hooper-Greenhill, yirmi birinci yüzyıla birlikte artık “post-müze” dönemine geçildiğini söyler. Çünkü modernliğin, baskıcı ve değişmez simgesi gibi görünen müzeler artık kimliğini yaratıcı bir biçimde yeniden var etmektedir. Böylece kendinde disiplinlerarası yaklaşımları yeni teknolojileri barındıran, kültür, iletişim, öğrenme noktalarını ziyaretçilere daha eşitlikçi sunan katılımcı müzeler, post-müze tanımını oluşturmaktadır(Onur, 2012: 35-36).

Tarihsel olarak müzelerin ortaya çıkışı, koleksiyonculuğun etkisiyle olmuştur. Bu koleksiyonların kaynağı ise, doğa ile sanat arasında derin bir bağ olduğu yönündeki derin inançla yaratılmış olup, kişinin özel ilgi nesnelere donattığı “nadire kabineleri”ne dayanmaktadır. Avrupa’da Müzenin atası olan ve 16.yüzyıl ile 18. yüzyıl arasında var olan nadire kabineleri [*Wunderkammer*]; yaratıcı imgeleme uyum içinde olan özel bir nitelik taşıyordu: Nadire kabinesinin estetik çekiciliği, ussal bir sınıflama barındırmamasında, türlü türlü nesneyi biriktirip yan yana koymasıyla

yarattığı tuhaf duyguda yatar. Ama Aydınlanma öncesine ait bu koleksiyonlar bilimsel bir form taşımadıklarından, barındırdıkları nesnelere dört bir yana dağılmış, sonunda bugün bildiğimiz anlamıyla müzeler doğmuştur” (Artun, 2005:10).

Tarihsel süreci içinde müzelerin her dönemde değişen dünya görüşlerine, toplumsal yapıya, coğrafyaya, ekonomik etkileşimlere ve hatta kimi zaman bireysel motivasyonlara göre şekillendiği görülmüştür. Bu anlamda yerel ve küresel düzeyde topluluklarla etkileşime geçmenin ve topluluk oluşturmanın önemli bir yolu olarak görülen müzeler bu dinamikler dikkate alındığında, bizlere; toplumsal birçok görev üstlendiği sonucunu göstermektedir.

Bu çalışmaya konu olan Kelime Müzesi de bir değerler sistemini açığa çıkaracak şekilde belirli bir konsept ve vizyonla oluşturulmuş müzelerden biridir. Kelime Müzesi 26 Eylül 2022’de Ankara’da açılmıştır. Müze, Türk Dili’ne adanmış etkileşimli çalışmalar ya da işler içermekte, basit olarak kelimelerin anlamlarına ve nasıl kullandıklarına dair fikir vermektedir. 2020’de Washington’da açılan bir dil sanatları müzesi olan *Planet Word Museum* gibi dünyada örneği olan bu müze; Türkiye’de bu konseptte ve içerikte kurulan ilk müze olması bakımından son derece önemlidir.

Müze, Ankara Kalesi bölgesindeki Anadolu Medeniyetleri Müzesi’nin karşısında yer alan ve geçmiş yıllarda zahire ve tiftik ambarı olarak kullanılan dört katlı bir yapının restore edilmesiyle oluşturulmuş ve Türk yazar Şermin Yaşar tarafından kurulmuştur. Yaşar’a göre, on iki yıl boyunca Türkçe dersi almalarına rağmen çocukların kelimelerle ve onların anlamlarına ilişkin formasyonları yetersiz olup, bu yetersizliğin giderilmesi ile ilgili bir motivasyon gerekmektedir. Bu motivasyon ve farkındalıktan hareketle müze; geniş anlamda Türkçe’nin zenginliğini anlatmak, bu dile vefa borcunu ödemek, Türkçe kelimelerin, atasözlerinin ve deyimlerin anlamlarını çocuklara ve gençlere öğretmek ve onları Türkçe ile somut bir şekilde tanıştırmak amacıyla kurulmuştur. Bu amaç ve hedef kitle doğrultusunda yazar (Şermin Yaşar), bu fikrin kaynağını müze içine yerleştirdiği bir kırlangıç afiş aracılığıyla ‘bir manifesto gibi’ şu şekilde açıklamıştır: “Kelimeler somut, elle tutulabilir, satın alınabilir nesnelere olsaydı eğer eminim bugün çoğumuz en güzellerine, en değerlilerine, eşsiz ve sınırlı sayıda üretilmişlerine sahip olmak için çaba harcayarak; daha çok, daha iyi, daha gösterişli, daha nazik, belki daha şaşaalı kelimelerle konuşmak için uğraşacaktık. Oysa kelimeler doğduğumuz anda bize bilabedel verilen, her yanımıza sonsuz bir ifade gücüyle saçılmış vaziyette bulunan, içine doğduğumuz, işte tam da bu yüzden ehemmiyeti, hak ettiği ehemmiyeti göstermediğimiz değerlerimiz, Kelime Müzesi dünyaya geldiğimiz anda yüzümüze ilk bakan kişinin söylediği ilk kelimeyle birlikte tanıştığımız ve ömür boyu milyonlarca kez duyduğumuz, söylediğimiz, yazdığımız, okuduğumuz ama çok da dikkat etmediğimiz kelimelerle yepyeni bir bağ kuruldu. Bir gelinin duvağını, bir bebeğin yüz bezini açar gibi terk edilmiş bir evin kapısını aralar gibi eski fotoğraf albümlerinden tanıdık yüzler seçer gibi, kuru bir yaprağı iki parmağımız arasında tutar gibi, bir yemeğin daha kokusundan içindeki baharatı bulmaya çalışır gibi, çok sevdiğimiz ama tam da hep bizimle olduğu için sevdiğimizi söyleme gereği duymadığımız insanların gözünün içine bakıp ta sevdiğimizi söylemiş gibi bir dikkatle yaklaşın lütfen kelimelere. Hiçbiri yabancıınız değil. Hepsizizin. Hepsiz bizim. Hepsiz bizim kelimelerimiz. Bizim dilimiz. Kelime Müzesine hoş geldiniz” (Görsel 1).



Görsel 1: (solda) Kelime Müzesi için açıklama, kırlangıç afiş, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar .

Görsel 2: (sağda) Kelime Müzesi’nin bileti, fotoğraf ve kolaj: Yeliz Selvi Gölpunar.

Müze biletinde de bu manifestolar devam etmektedir: Örneğin biletin bir tarafında; “Biletinizi ziyaret boyunca saklayabilirsiniz. Dilerseniz ziyaretinizden sonra da saklayın. Siz bilirsiniz. Bu biletin mali bir değeri elbette yoktur. Ama müzede gördüklerinizin size manevi anlamda tesir etmesini kalpten dileriz. Bu bilet yalnızca bir kereye mahsus geçerlidir. Yalnız burada okuduğunuz kelimeleri ömür boyu kullanabilirsiniz. Dil, sizin dilinizdir. Hafza-i beşer nisyan ile malüldür, derler. Unutur gibi olursanız, yine bekleriz” yazmaktadır (Görsel 2). Diğer tarafında ise daha şiirsel bir metin yer almaktadır.

Bu zengin farkındalık, bilinç ve vizyoner bakışla birlikte müzede köklerden cümlelere kadar birçok kelimenin geçmişi, nerelerde yer aldığı ve günlük yaşamdaki karşılıkları iki boyutlu, üç boyutlu ve dijital görsellerle sunulmaktadır. Bu yapılırken genel olarak müzede, tedavülden kalkan ama dilde yaşamaya devam eden nesnelere yanında farklı edebiyatçıların yapıtlarından esinlenilerek oluşturulmuş eserlere ve geçmişte ya da günümüzde kullanılan aletlerin ve eşyaların kökenlerini anlatan örneklere yer verilmiştir. Bu araştırmaya konu olan Kelime Müzesi üzerine bir okuma yapabilmek için müze birkaç ay aralıkla iki kez ziyaret edilmiş ve örnekler yerinde incelenmiştir.

2. Kelime Müzesi ve Kelimeleri

Dilsel öğelerin görsel öğelerle ya da tam tersi bir ilişkiyle kavramsal hale getirilerek, bireyin zihnindeki anlama bağlandığı Kelime Müzesi’nde bu yapılar arasındaki bağlantının kimi zaman simgesel, kimi zaman ise hiç değişmeyen bir sistemle oluşturulduğu gözlemlenmektedir. Böylelikle müze; ziyaretçileri için görsel temrinler aracılığıyla sesi, sözü tanımalarına ve özdeşlik kurmalarına olanak tanıyan bir fikre ve değerler sistemine kaynaklık etmektedir.



Görsel 3: (solda) *Cam ve pirinç avize*, fotoğraf ve kolaj: Yeliz Selvi Gölpunar



Görsel 4: (ortada) *Temalı sandalye*, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.



Görsel 5: (sağda), *“Bazen kelimeler ellerden dökülür”*, heykel, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Müze incelendiğinde; dört katlı bir binanın müze için ayrılan üç katının aktif olduğu görülmektedir. Müzede, en alt katta “kökler”, giriş katında “kelimeler”, en üst katta da “cümleler” ile ilgili sergi alanları ve eserler yer almaktadır. Müzenin giriş ve birinci katını birbirine bağlayan merdiven arasında, Türkçe, Uygur, Göktürk ve Arap harflerinin olduğu bir cam ve pirinç avize bulunmaktadır (Görsel 3). Ayrıca her katta müzenin dekorunun bir parçası olarak üzerinde “Oturmaya mı geldik? Lütfen oturmayınız, müzeyi geziniz” yazan sandalyeler vardır (Görsel 4). İç mekânda dekorasyona ham beton, ahşap ve doğal taşlardan oluşturulmuş bir görünüm hakimdir. Çalışmalarda ise genel olarak altın, kırmızı siyah, gri ve beyaz renklerin kullanıldığı görülmektedir.

Müzeye giriş yapılan camlı ahşap kapının üstünde “Açıkçası 24 saat açık bir müzemiz olsun isterdik; ama gelmezsiniz diye düşündük. Zaten 24 saat gelmeyin. Ailenizle, dostlarınızla, kendinizle, doğayla, kitaplarla vakit

geçirin. Diğer müzeleri de gezin” yazmaktadır. Bu samimi karşılamadan hemen sonra ziyaretçiyi içeride müze biletlerinin de kesildiği danışma ve hediyelik eşya standı beklemektedir.

Müze üç katlı olmasına rağmen, sergi deneyimine hemen bu katta başlanmaktadır. Hatta danışma masası ve hediyelik eşya standı da müzeyi oluşturan eserlerden biriymiş gibi durmakta ve bu maddi karşılama organizasyonunun hemen arkasında nostaljik bir dantel örtü dikkat çekmektedir. Dantelde bir işleme motif olarak “el emeği göz nuru: yapımı uzun zaman alan ve çok emek isteyen iş” yazmaktadır. Buna ek olarak aynı hat üzerinde konumlandırılmış dört el heykeli; işaret dilinde “Bazen kelimeler ellerden dökülür” cümlesinin üç boyutlu hali olarak biçimlendirilmiştir (Görsel 5).



Görsel 6: (solda) Hadi Karimi, *Gazi Mustafa Kemal Atatürk*, dijital heykel, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 7: (ortada) “Ata” ve “saye” kelimelerinden enstalasyon, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar .

Görsel 8: (sağda), Dylan Martinez’in cam üfleme heykeli, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Ziyaretçi bu başlangıç noktasından mekâna geniş bir perspektiften bakma imkânına sahiptir. Burası sunum için kaidelerle ve duvarlara asılmış çerçevelerle organize edilmiş bir alandır. Bu alanda ziyaretçi kendisini yakınına davet eden pek çok ilgi çekici işle ilişki kurmaktadır. İlk anda optik algıya çarpan görseller genellikle üç boyutludur. Bu anlamda İranlı sanatçı Hadi Karimi’nin, Gazi Mustafa Kemal Atatürk’ün fotoğraflarından yaptığı üç boyutlu dijital heykeli oldukça dikkat çekicidir (Görsel 6). Yanında Atatürk’ün dilimize kazandırdığı bir künye ile sergilenen eser bir nişin içinde sergilenmektedir. Bir diğer ilgi çekici görseli “Ata” yazan bir ayna enstalasyonu oluşturmaktadır (Görsel 7). Bu enstalasyonun üzerinde “saye” kelimesi üç boyutlu olarak ve gölgesiyle birlikte monte edilmiş ve “gölge” anlamı somut hale getirilmiştir (Görsel 7).

Bu ilk izlenimden sonra mekânın fiziksel imkanları ve sınırları takip edilmeye başlandığında görsellerle desteklenen kelimeler ve anlamları ile hemhal olunmaktadır. Bu anlamda Yunus Emre’ye bir göndermeyle birlikte “abı-hayat” kelimesini anlatmak için Amerikalı sanatçı Dylan Martinez’in, su dolu plastik poşetler gibi görünen hiper-gerçekçi cam üfleme heykelleriyle başlayan sergi deneyimi fiziksel olarak kelime duvarı ile bitmektedir (Görsel 8).



Görsel 9: *Kelime Duvarı*, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Ziyaretçiyi bir oyuna davet eden kelime duvarında alfabedeki her harf için ayrı birer bölme ve şeritler bulunmaktadır. Bölmeler açıldığında kelimelerin türkülerin içinde geçen anlamları yer almaktadır. Şeritlerde ilgili harf ile başlayan kelimeler vardır. Bu şeritlerle birlikte ziyaretçiler, Türkçe’de en çok “k” harfiyle (10 binin üzerinde), en az da “j” harfiyle (153 tane) başlayan kelime olduğu bilgisine sahip olmaktadır (Görsel 9).



Görsel 10: (solda) “Zırnık” kelimesi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.



Görsel 11: (sağda) “Misk” kelimesi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bu katta ilgi çekici ve izleyiciyle farklı ilişkisellikler kuran daha pek çok iş bulunmaktadır. Örneğin; burada yer alan “zırnık” ve “misk” kelimelerini anlatmak için kullanılan iki koku şişesi ise koku duyusuna hitap ederek, koklayarak bu işe dahil olmaları için ziyaretçilere bir açık çağrıda bulunmaktadır (Görsel 10-11). Bu dinamik yapıdaki işler mekâna yayılan ve doğrudan görsel tecrübeye dayanan başka işlerle birleştirilmiştir.

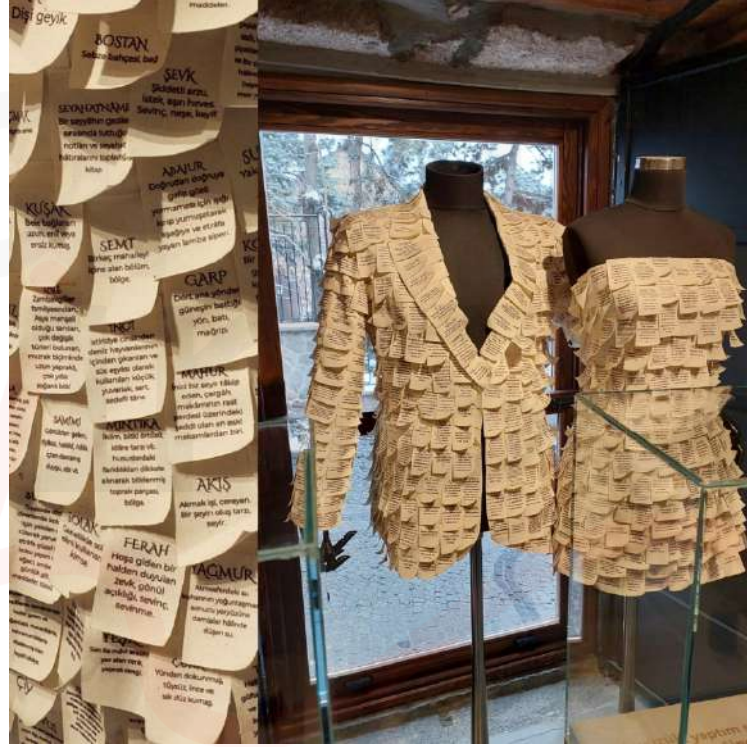


Görsel 12: (solda) “Kuş mu konduracak?” deyiimi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 13: (ortada) “Foyası meydana çıkmak” deyiimi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 14: (sağda) “Güvercin” kelimesi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bir sandalye “kuş mu konduracak?” deyiimi için tavus kuşu resmiyle süslenmiş, “foyası meydana çıkmak” deyiimi için beş aşamalı bir elmas yüzük mücevher tasarımı yapılmıştır (Görsel 12-13). Benzer bir mantıkla beyazdan maviye giden bir ton skalası içinde beş adet güvercin biblosu ile gittikçe yükselen bir kurgu ile “güvercin” kelimesine Cahit Sıtkı Tarancı’nın bir dörtlüğü eşliğinde anlam kazandırıldığı görülmektedir (Görsel 12-13).



Görsel 15: Kelimelerden insan giysisi tasarımı, fotoğraf ve kolaj: Yeliz Selvi Gölpunar.

“Arşın” kelimesi ise doğrudan metal ölçü biriminin kendisi kullanılarak bir hazır malzemeyle anlatılmıştır. Bunların dışında kelimelerden yapılmış kadın ve erkek giysileri hem yazınsal hem görsel olarak tatmin edici bir çekiciliğe sahip olup, görsel kültür için de oldukça romantik ve dikkat çekici bir izlenim sunacak şekilde görselleştirilmiştir (Görsel 15).



Görsel 16: (solda) “Gözünde büyütme” deyiimi ve nesnesi, fotoğraf ve kolaj: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 17: (ortada) “Hayat Kelimelerle Örüldür” cümlesi için bir tasarım, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 18: (sağda) Münif Fehim, “*Güzel*” kelimesi, resim, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bazı işler ise, anlamını ziyaretçilerle paylaşmak için onu daha yakınına davet etmektedir. Örneğin “gözünde büyütme” deyiminin ancak bir büyüteç ile görebilecek şekilde tasarlandığı iş, optik olmasının yanında kavramsal bir nitelikte de olup, ziyaretçiden yaklaşmasını talep eden böyle işlerdendir (Görsel 16). Bu karakterdeki bir diğer işi çerçeve içinde sergilenen ve künyesinde “Hayat Kelimelerle Örülüdür” yazan bir kompozisyon oluşturmaktadır (Görsel 17). Kompozisyonda “kahkaha, empati, aile, iyi niyet, gayret, sağlık, bereket, hoşgörü, aşk” gibi özelleştirilmiş kelimeler şeritler halinde yazıldıkları kağıtlardan kesilerek bir örgü haline getirilmiştir. Ayrıca “güzel” kelimesi için “Münif Fehim” adlı bir sanatçının yaptığı kadın portresi (Görsel 18), Divan-ı Lügatit Türk’ün tıpkıbasımı ve bir ruh durumunu anlatmak için kullanılan “şirazeden çıkmak” deyimini anlatmak için duvarın harcına sokulmuş eskimiş kitaplar da dikkat çeken işlerdendir (Görsel 21). Yine bu katta barınma temalı iki kelimenin özelleştirildiği görülmektedir. Bunlardan biri oldukça tanındıktır; diğeri ise bir andırış ile karşımıza çıkmaktadır. Tanındık olan bir kuş yuvasıdır. Bu görsel müze ziyaretçisine üzerine düşünmeye davet edilen “Kuş yuvası, kuş kendi evini yapınca buna ‘kuş yuvası’ diyoruz. Kuşun evini insan yapınca ‘kuş evi’... İnsanın, evine ne zaman ev, ne zaman yuva diyoruz?” şeklinde bir metinle sunulurken sorgulayıcı hale getirilmiştir (Görsel 19).



Görsel 19: (solda) “*Kuş yuvası*” tanımı ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 20: (ortada) Göktürk alfabesinde “ev” anlamına gelen “b” harfi tasarımı, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 21: (sağda) “*Şirazeden çıkmak*” deyimini ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Duvara asılı şekilde sunulan bir diğer görsel ise bir çadırı andırmakla birlikte muhtemelen ancak açıklaması okunduğunda pek çok ziyaretçi için netlik kazanmaktadır. Bu açıklamada görselin Göktürk alfabesinde ev anlamına gelen “b” harfi olduğu yazmaktadır (Görsel 20).



Görsel 22: (solda) *Misafirliği* anlatmak için nesne, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 23: (ortada) “*Meyil*” kelimesi için tasarım, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 24: (sağda) “*Kilim*”, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bundan sonraki sergi deneyimi ziyaretçinin isteğine göre; bir alt katta ya da üst katta devam etmektedir. Tercih ne olursa olsun iki kat arasında yerleştirilen işlerin kesintisiz bir sergi deneyimi sunması ise profesyonel bir görüngenü sunmaktadır. Örneğin ziyaretçi giriş kattan alt kata inerken görülmesi için oldukça dikkat gerektiren duvara monte bir iş ile karşılaşmaktadır. Bu iş ters bir çay bardağıdır ve üst katın merdiven alınlığına asılmıştır. Künyesinde, çay içmeye ilişkin bir Türk misafirlik geleneğinden bahsetmektedir (Görsel 22). Benzer bir mantıkla “meyil” kelimesi de hem grafik, hem heykel, hem de kavramsal bir iş olarak mekânın aşağı doğru meyleden merdiven aralığına yerleştirilerek anlamlı ve didaktik bir hale getirilmiştir (Görsel 23).

Alt katta ise ziyaretçi ‘kökler’i sembolize eden ve yine ham betonun hakim olduğu bir dekorasyonla karşılaşmaktadır. Bu kata adım atar atmaz yerde cam bir niş içinde bir kilim ile karşılaşmaktadır. Bu kilimin üzerindeki her bir motif bir kelimeye (saadet, tılsım, bereket, ailede birlik, şans, aşk, el ele yürüyen eşler, sonsuzluk, doğurganlık, altın terazi, çiçekler, köyün delisi, gelin şamdani, yörük evi, ceviz içi, yürüyen kaz ve yiğit delikanlı) karşılık gelecek şekilde tasarlanmıştır. Bu kilimle müze ziyaretçisine; “Siz bir kilim dokusanız kiliminizde kim bilir hangi kelimeler, hangi motifler olurdu? sorusu sorularak yine bir düşünme deneyimi sunulmaktadır (Görsel 24). Diğer işlere gelince bu katta da giriş katında olduğu gibi müzenin özgün bir konsept ve değerler sistemine göre organize edildiği görülmektedir. Yine birden fazla duyuya hitap eden işler bu kata belirli bir hareket kabiliyetine izin verecek şekilde yerleştirilmiştir.

Mekânın fiziksel sınırları takip edildiğinde duvarda yer alan işlerde “daldız, çuvaldız” kelimeleri küçük çerçeveler içinde nesnelere birlikte sunulurken, aynı topluluğun içinde bükülmüş bir ağaç dalıyla “ağaç yaşken eğilir” deyimini somut hale getirilmiştir. Hemen ardından ziyaretçi çerçeve içinde bir “gelin teli”nin parlaklığı ile cezbedilmektedir.



Görsel 25: (solda) “*Kapı*” kelimesi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 26: (sağda) “*Yıkanmak*” eylemi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bir üst katta olduğu gibi yine bu katta da siyah beyaz resimler duvarda asılı olarak ziyaretçilerin ilgisine sunulmuştur. Bu resimler ile bir İstanbul manzarası eşliğinde “temaşa” kelimesi; bir mesire yeri ile “seyrana çıkmak” ve Osmanlı kıyafetleri içinde bir portreden yola çıkılarak “kallavi külah” kelimeleri anlatılmıştır. İzleğe sadık kalındığında ziyaretçi duvarda bir niş olarak organize edilmiş bir kapı ile karşılaşmaktadır. Üç boyutlu gerçek haliyle bu kapı bir heykel niteliğindedir. Bu karşılaşmada günlük hayatımızda sürekli kullandığımız “kapı” kelimesinin “kapma, kapanmak, bitişmek” fiilinden geldiği ve aynı kökten gelen bir diğer kelimenin de kavuşmak ile eş değer olan “kavuşmak” olduğu bilgisi aktarılmıştır (Görsel 25). Yine benzer bir mantıkla aynı anlama gelen kelimeler topluluğu bir çeşme ve lavabo aracılığıyla bir hazır nesne tasarımı olarak bir niş içerisinde yer almıştır (Görsel 26).



Görsel 27: (solda) “Yekek, yelpaze ve yelken” ile “yumruk, yumurta, yumak” kelimeleri ve nesneleri, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 28: (ortada) “Kös” kelimesi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 29: (sağda) “Vakit tanımları ” ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

“Yekek, yelpaze ve yelken” ile “yumruk, yumurta, yumak”tan oluşan iki ayrı yerleştirme de ise yine akrabalık bağları olan kelimeler, bir arada onlara referans eden nesnelere birlikte sunulmuştur (Görsel 27). Bir diğer dikkat çekici temsil ise künyesinde kökeninin kaşımak olduğu belirtilen “kaşık” kelimesi için oluşturulmuştur. Bu temsil üst katta yer alan “foyası meydana çıkmak” deyimini ile “güvercin” kelimesini anlatmak için kurgulanan beş aşamalı temsiller ile aynı mantıktadır.

Bu katın en göze çarpan işleri de yine büyük boyutlu olanlardır. Bu anlamda mehter takımında yer alan ve savaşa giderken at üzerine konan, ağır olduğu için de taşınması zor olan büyük bir davul ile bir saat dikkat çekicidir. “Kös” denen davul ile sağa sola bakmadan öylece oturup duranları tanımlamak için kullandığımız “kös kös oturmak” fiili anlatılmıştır (Görsel 28). Saatte ise rakamlar yerine Anadolu’da zamanı anlatmak için sık kullanılan “şafak sökmeden, gün dikimi, ay karanlığı, kaba kuşluk, gurup, kızıl ikinci, ilk horoz, yarı gece, dün buçuğu” vb. gibi kelimelerin kullanıldığı görülmektedir (Görsel 29).



Görsel 30: (solda) Çeşitli nesnelere ve anlamları, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 31: (ortada) “Sıyeç” kelimesi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 32: (sağda) “Körük” ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Büyük ölçekli bu işlerden başka birkaç kaide üzerinde izleyicinin bir önceki katta belirtildiği gibi dikkat kesilmesini gerektiren küçük ölçekli işler göze çarpmaktadır. Bu işler doğrudan işlevi olan ve günlük yaşamda kullanılmış olan objelerdir (Görsel 30). Bir üst katta da rastlanılan bu objeler daha yoğun bir organizasyonla sunulmuş gibidir. Bu nedenle bu objeler buraya daha çok bir arkeoloji müzesi havası vermektedir. Örneğin bir okka, bir kandil, “sırça” kelimesini anlatmak için küçük bir cam vazo, bir testi, iki sefer taşı aynı hat üzerinde sıralanmıştır. Bu gruba

“şimsir, rastık” gibi mekâna yayılan başka obje-nesnelere eşlik etmiştir. Bu karakterde görselleri müzenin üç katında da fazlasıyla görmek mümkündür. “Şinanay” kelimesi ise Sezen Aksu’nun şarkılarından biri olarak bildiğimiz Melih Cevdet Anday’ın şiiri ile birlikte yine kendi maddi-fiziksel varlığı kullanılarak sergilenmiştir. Bazı görsel temsillerde ise, “fak” kelimesi ya da “mekik dokumak” deyiminde olduğu gibi- nesne/obje ile tasarım nesnesi bir arada sunulmuştur. Bazılarında ise, örneğin “siyeç” kelimesini anlatmak için sadece tasarlanmış bir görsel kullanılmıştır (Görsel 31).

Bunların dışında yine bu katta da interaktif işlere rastlanmaktadır. Örneğin “körük” kelimesini anlatmak için ziyaretçinin düğmesine basmasıyla hareket eden bir mekânizma geliştirilmiştir (Görsel 32). Bir kolon üzerine yerleştirilen bir ölçü tasarımı ise büyüklüğüyle dikkat çeken ve ziyaretçi için bir oyun alanı yaratan bir karakterdedir. Yine bu katta ziyaretçiler için görsel-işitsel ve edebi karakteri olan işlerin dijital dünyanın olanaklarından yararlanılarak yerleştirildiği görülmektedir.

En alt kattan en üste doğru yürürken yine pirinç avize ve merdiven aralarına yerleştirilmiş işler ziyaretçiye eşlik etmektedir. “Nato kafa, Nato Mermer” adlı bir mermer heykel ile “müsvedde” kelimesini anlatmak için duvara monte ve kırışık bir kâğıt görünümü verilmiş bir iş bu anlamda oldukça dikkat çekicidir.



Görsel 33: (solda) Kelime Müzesi üçüncü kat genel görünüm, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 34: (sağda) “Laf salatası” deyimini ve tasarımı, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Müze konseptine göre cümlelere ayrılan üçüncü kat oldukça ferah ve diğer katlara göre daha renkli görünmektedir (Görsel 33). Bu katta ilk olarak “laf salatası”nı anlatan içi harflerle dolu bir düşünme balonu şeklinde duvara monte bir işle karşılaşılacaktır (Görsel 34). Hemen ardından giriş katındaki kelime duvarına benzer kinetik bir cümle duvarı ziyaretçinin ilgisine sunulmaktadır. Merak uyandıran bu duvar ziyaretçiye, kendi tepkisel hareketleri ile karşılaşma şeklinde bir öğrenme biçimi sunmaktadır. Bu duvarın amacı, ziyaretçinin panoları çevirerek kelimelerin kökenlerinin nereden geldiğini öğrenmesini sağlamaktadır.



Görsel 35: (solda) “Yerin kulağı var mı sahiden?” deyiimi için tasarım, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Görsel 36: (sağda) “Teneffüs ”, kinetik heykel, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bu kat da diğer katlarla benzer bir şekilde ziyaretçilerle farklı ilişkisellikler kuracak şekilde organize edilmiştir. Cümleler için yine hazır malzemeler, tasarım nesnelere, dijital işler, kinetik işler, resimler, heykeller, rölyef, seramik, grafik vb. gibi pek çok sanat türü kullanılmıştır (Görsel 35-36). Burada da görseller eşliğinde ziyaretçinin yolu bazı yerli ve yabancı edebiyatçılarla kesişmektedir. Örneğin Cervantes’in Don Kişot’undan esinlenen bir kurgu müzede yer almaktadır. Yine üzerinde Sait Faik Abasıyanık’ın bir şiirinin bulunduğu kaidesi olan iş müzede bir nişin içinde özel bir alanda konumlandırılmıştır. Mekânın diğer ucunda ise çerçevelenerek duvara asılmış beyaz bir gömleğin üzerinde yer alan “ateşten gömlek” ifadesiyle ise Halide Edip Adivar’ın romanına dikkat çekilmektedir. “Pranga”nın ne olduğunu anlatmak için ise Ahmed Arif’in “Hasretinden Prangalar Eskittim” şiiri büyük bir duvarı kaplayacak şekilde yazılmıştır. Öte yandan müzede yazar ve kurucu Şermin Yaşar’ın edebi kariyerine referans eden görsellere de yer verilmiştir. Bu görseller Yaşar’ın özyaşam öyküsünden bir kesit sunan bir diorama ve “Dedemin Bakkalı” kitabına ilham veren gerçek bakkal defterlerinden oluşturulmuştur. Bu katta yer alan tek diorama ise bu değildir. Ayrıca müzenin de bir dioraması da yapılmıştır. Bu diorama ilginç ve günümüz açısından değerlendirildiğinde üzerindeki yazısı, önündeki simitçi gibi nostaljik detaylara sahip olup, aynı zamanda bir oyuncuğun çekiciliğine de sahiptir (Görsel 37).



Görsel 37: Kelime Müzesi’ndeki Dioramalar, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Diğer çalışmalar incelendiğinde çerçeve içinde ve düz bir hat boyunca “iğnelemek”, “ılmek”, “lime lime” ve popüler bir illüstratör ve sanatçı Gürbüz Doğan Ekşioğlu’na ait “yalnızlık” kelimeleri iki boyutlu olarak standartlaştırılmış ölçülerdeki görsellerle ilgi çekici işlerdendir. Bunlara eşlik eden başka görsellerde vardır.



Görsel 38: Kelime Müzesi’nden bir görünüm, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

“Metruk”, “kargatulumba” gibi bazı kelimeler ise metal heykellerle üç boyutlu olarak görselleştirilmiştir. “Gemileri yakmak” deyimini için yanma efektli seramik kâğıt gemiler kullanılmıştır. Bu kattaki en ilginç işlerden biri ise nefes alıp veren bir biçimde tasarlanmış ve teneffüs kelimesini anlatan kinetik bir heykel olup, bu heykel bedene dair bir görüngenü olarak sunulmuştur. Bu katta ziyaretçinin ilgisini cezbedecek daha pek çok iş vardır. Örneğin yerde bir kulak “k” harfi için kelimelerin sürekli değiştiği dijital bir ekran bulunmaktadır. Ekranın altında “Türkçe’de içi boş, oyuk ya da oyulabilen nesnelerin çoğunun “k” ile başladığını biliyor muydunuz?” yazmaktadır. Yine bu katta “kerevet” kelimesi yazı şeklinde bir görsel tasarımla işlevsel hale getirilmiş ve ziyaretçi için hem bir anı hem de dinlenme alanı yaratılmıştır. Bazı ziyaretçilerin evlilik tekliflerine aracılık eden bu oturağa paralel duvarda bir takım grafik çıktılar vardır. Birinin üzerinde “Dil insanın ilk oyuncağıdır” yazmaktadır. Sonra bu tanımları kanıtlarcasına sırasıyla ziyaretçinin gözü “pangram, lipogram ve polindrom” kelimelerine ilişmektedir. Sabırlı müze ziyaretçileri bu kelimelerin tanımlarını okuduğunda ise kendini yine bir oyunun içinde bulmaktadır. Örneğin; “pangram” kelimesi tanımlandıktan sonra bu kelime üzerinde oyunun kuralları şöyle aktarılmıştır: “Alfabedeki tüm harflerin en az bir kere kullanılmış olduğu cümlelere ‘pangram’ denir ve okuduğum cümle de harflerin hepsi var, sen de böyle bir mesaj yazmaya çabala!” (Görsel 38).

“Lipogram” kelimesi de benzer şekilde ziyaretçisini interaktif bir tecrübeye ve oyun oynamaya davet edecek şekilde tanımlanmıştır. Buna göre;

“Yazarın işi zordur. Düşünceyi yazılı hale getirir, onu somutlaştırır. Bununla beraber zaman zaman, bilgi ve becerisinin sınırlarını zorlar. Mesela; bir harfe hiç yer vermeden yazısını yazar! Uzun ve itina ile yazılmış metinde her harf bulunur da biri bulunmaz... Herhangi bir dilin söz varlığında en fazla mevcut olan harflerden birine yahut birden fazlasına yer verilmeden oluşturulan metinlere “lipogram” denir. Bu metin de bir lipogram ve alfabemizde yer alan, söz varlığımızda da bir hayli yeri olan bir harfe hiç yer verilmeden yazıldı. Baştan söyleyelim: J değil. Hangi harf bulunmuyor onu da siz buluverin!” (Görsel 38).

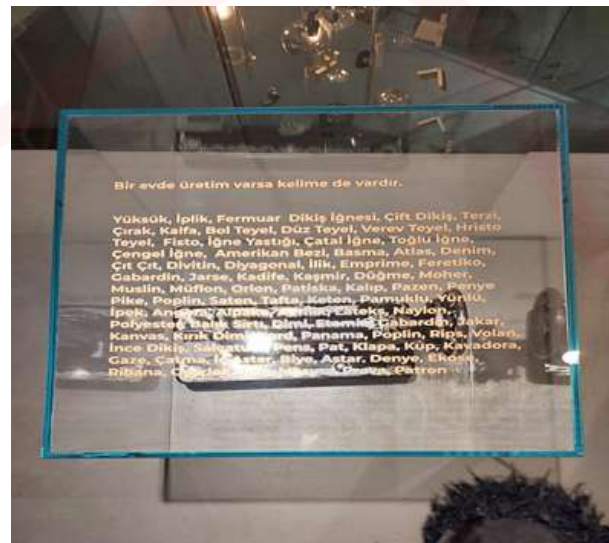


Görsel 39: “O Öyle Değil, Böyle”, enstalasyon, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bu kattaki en göze çarpan görsellerden biri ise uzaktan “o öyle değil, böyle” yazısını açığa çıkaran bir enstalasyon olup, ziyaretçi burada da oyuna devam etmektedir (Görsel 39). Bu enstalasyonda hem doğru hem yanlış yazımları ile verilen yüzlerce kelime yazılmıştır. Kuşkusuz bu iş ziyaretçilerin fotoğraf çekmek için en çok rağbet ettiği işlerden biri olup enstalasyondan bir kelime seçen ziyaretçi gerçek yazılışını öğrenerek sürece dahil olmaktadır.



Görsel 40: (solda) Çeşitli işleve sahip fırçalardan enstalasyon, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.



Görsel 41: (sağda) Dikiş makinesi ve kelimeleri, hazır-nesne, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bu işlerin yanında, Marchal Duchamp’ı akla getiren; mekâna serpiştirilmiş hazır malzeme işlere de yer verilmiştir. Örneğin bir çerçevede sergilenen gazlı bez ile “aksiseda” kelimesini anlatmak için kullanılan nostaljik bir ankesörlü telefon bunlardan ikisidir. Diğer bir cam küp fanus içinde sergilenen dikiş makinesidir. Fanusun üzerinde ise kişiyi düşünmeye sevk edecek şekilde şöyle yazmaktadır: “Bir evde üretim varsa kelime de vardır. Yüksük, iplik, fermuar, dikiş iğnesi, çift dikiş, terzi, çıracık, kalfa, bol teyel, düz teyel, verev teyel, hristo teyel, fisto, iğne yastığı, çatal iğne, toğlu iğne, çengel iğne, ameirkan bezi, basma, atlas, denim, çıt çıt, divitin, diyagonal, ilik, emprime, feretiko, gabardin, jarse, kadife, kaşmir, düğme, moher, muslin, müflon, orlon, patiska, kalıp, pazen, penye, pike, poplin, saten,

tafta, keten, pamuklu, yünlü, ipek, angora, ..." (Görsel 41). Ama mekânda asıl dikkat çeken oldukça büyük bir alanı kaplayan bir başka çalışmadır. Bu iş üzerinde bir camın altında çeşit çeşit fırçanın sergilendiği bir cam masadır. Üzerinde "sen fırça dediğinde benim zihnimde bunlardan herhangi biri canlanabilir. Daha iyi anlaşılacak istiyorsan, lütfen daha fazla kelime ile konuş" yazmaktadır (Görsel 40).

Müzeden çıkışta ise ziyaretçiler, "Hoşça kalın, Allah'a ısmarladık, Yine bekleriz, Yolunuz açık olsun, Arayı açmayalım, Özletmeyin kendinizi" cümleleri ile uğurlanıyor.

3. Kelime Müzesi'nde Görmek ve /veya Sonuç

Kelime Müzesi'nde müze deneyimi eğlenceli, oyun temelli, beklenmedik, güdüleme, anlamlı, didaktik ve kapsayıcı olma gibi bazı temel değerler üzerine kurulmuştur. Ancak bu değerlerin tecrübe edildiği mekân ile biçim-içerik kaygısı dikkate alındığında müze açısından bazı avantajların ve dezavantajların olduğu görülmektedir.

Kelime Müzesi; adı itibarıyla belli bir kavram ve içeriğe tabi tutulmuş bir müzedir. Bu nedenle müzeyi tecrübe etmeden hemen önce adından mütevellit okuma eyleminin daha aktif olabileceği düşünülmektedir. Nitekim müze bu beklentiyi karşılayan bir özelliğe sahiptir. Dilin ses merkezli niteliği yazı ile kaydedilerek bu özellik açığa çıkarılmıştır. Böylelikle ses-sözün temsili bir kaydı olan yazı ile sözün mevcudiyeti kanıtlanmıştır. Bu özelliği ile müze hedef kitlesi açısından didaktik olma amacını gerçekleştirmektedir.

Müzenin bir başka öne çıkan özelliği ise, dilin sanat yapıtları aracılığıyla görsel bir imgeye dönüştürülmüş ve kavramsal hale getirilmiş olmasıdır. Böylelikle ses-söz önce yazı sonra da görsel imgeler aracılığıyla doğrudan bireyin zihnindeki anlama bağlanmıştır. Bu yapılar arasında kimi zaman simgesel kimi zaman ise hiç değişmeyen bir sistem gözlemlenmektedir. Müze ziyaretçilerinin sanat yapıtları aracılığıyla sesi, sözü tanımalarına ve özdeşlik kurmalarına olanak tanınmıştır. Bu yapılırken müze ziyaretçilere son derece ilginç tasarımlar yoluyla kelimelerle ilişkiyi birden fazla duyu yoluyla kurabilecekleri şekilde sunulmuştur. Yani kelimeler görülebilir, duyulabilir, dokunulabilir, koklanabilir hale getirilmiştir. Dijital dünyanın olanaklarından yararlanılmış ve dijital sanat uygulamalarıyla günümüz dünyasına uyarlanmıştır. Bu interaktif yaklaşım kuşkusuz müzeye çağdaş bir görünüm vermiştir. Ancak hem alanında bir ilk olması hem de çağdaş müze dinamiklerini yansıtmaması açısından son derece önemli bir konumda dursa da müze yine bu özellikleri nedeniyle eleştirel bir formasyonda sunmaktadır.

Müze ilk olarak dilsel öğeler ile görsel öğelerin ilişkisinin kurulmasında bazı sorgulamaları beraberinde getirmektedir. Çünkü burada görsellerle kurulan diyalog dilsel olanla kurulandan daha baskındır. Daha net bir ifadeyle müze tecrübe edilirken görme duyusuna daha duyarlı bir atmosfere sahiptir. Bu noktada müzeye asıl özelliğini veren dilsel öğeler (kökler, kelimeler ve cümleler) zaman zaman eserin künyesi gibi algılanmaktadır. Dolayısıyla "Kelime Müzesi" adı burada edebi dili (ses, söz, yazı) ayrıcalıklı hale getirirse de görsel dil bu edebi dilin ayrıcalıklı konumunu tartışmaya açmaktadır. Bu durum görsel imgenin edebi dil üzerinde ikonoklast bir etkisi var gibi hissettirmektedir. Bu etki ancak görsel imgenin de en az söz ve yazı kadar metinsel hale geldiği durumlarda ortadan kalkmıştır.

Bir diğer kritik ise görselin baskınlığı ve müzenin işlevinden kaynaklanan çelişki nedeniyle işlere bakarken kendiliğinden bu bir aradallığa bir ad arama ihtiyacının doğması ile ilgilidir. Buna sebep olan birçok unsur olduğu söylenebilir. Güncel sanat işlerinin olduğu bir sergide geziyormuşuz duygusu bunun ilk sebebi olabilir. Hatta bu mekânda bulunan işlerin bir konsept ve kavramdan yola çıkılarak üretilmiş olduğu düşünüldüğünde müzenin temel değerlerinden biri olan "oyun" kavramı bu işleri sanki karşılamış gibi görünmektedir. Ancak burada dikkat kesilmesi gereken durum, oyunun didaktik olmadan önce ziyaretçinin karşılaştığı durumu anlama ve adlandırma çabası ile daha yakından ilişkili gibi görünmesidir. Çünkü; "Oyun ne naiftir ne de basit; bir şey anlatır, bir şeyi gösterir" (Saybaşı:2017:33). Oysa "Kelime Müzesi" zaten bir tanımlamadır. Dolayısıyla burada başka bir ad arayışına gidilmesi bir sorgulamayı da beraberinde getirmektedir.

Kelime Müzesi ad olarak ziyaretçisine sunacaklarını kelimeler üzerinden yapacağını vaat etmektedir. Fakat müzede kelimeleri sergileme dili olarak çoğu farklı sanat türlerinde üretilen işler ile karşılaşmaktadır. Aslında bu durum zaman zaman Rene Magritte'in "İmgelerin İhaneti" resminde yazılı olan "Bu Bir Pipo Değildir" yazısı ve pipo çiziminin bir arada bulunduğu durumu hissettirmektedir.

Bilindiği üzere Magritte'in bu resmi, yazı ve benzeyişi birbirinden ayıran bir resimdir. Resimde benzeyiş ve dilsel gönderim ilişkisinde ya yazı görüntüye hakimdir ya da görüntü yazıya hakimdir. Bu iki ögenin dengeli oluşuna çok az rastlanır. Bu öğeler Magritte'in "Düşlerin Anahtarı" adlı resminde de kelimeler ve nesnelere arasındaki mesafeye, nesnenin görülen kimliğine ve bizde var olan ismine itiraz eder. Yumurta, akasya ile ayakkabı, ay ile şapka, kar ile mum da tavan ile isimlendirilir (Foucault, 2002: 32-35). Duchamp ise, sansasyonel bir endüstriyel bir nesne olan pisuvar üzerinden bu fikri işlemiştir. Duchamp'ın pisuvarı nesne ve ad olarak değerlendirildiğinde; nesnenin sahip olduğu ismi taşımadığı sonucu çıkarılmaktadır. Duchamp bu hazır nesneye "çeşme" anlamına gelen "Fountain" ismini takmak ve "R. Mutt" ismi ile imzalamak dışında başka bir müdahalede bulunmamıştır. Sanat; "nesnelere onları gösterilenlerine ulaşamayan gösterenler olarak kullanır. İzleyiciyi kendisiyle baş başa bırakır, karşısındaki nesneden ne anlaması gerektiği konusunda yol göstermez" (Duranay, 2014: 5). Böylece izleyici bir anlama tutunamaz.

Kelime Müzesi'nin adlandırılması ve işlerin kelimelerle ilişkisi, bu birliktelikte ziyaretçinin etken olma hali sanat-oyun ilişkisinde ortaya çıkan bir etkiyi yaratmaktadır. Roland Barthes, Balzac'ın "Sarrasine" adlı romanını S/Z adlı kitabına konu ederken yapısalcı bir analiz yöntemiyle kitabı "güzel duygusal bir ürün değil de anlam taşıyan bir kılıf; bir yapı değil de bir yapılaştırma, bir nesne değil de bir iş ve oyun" (Barthes, 1996: 9) şeklinde tanımlamıştır. Dilin, dil ile çözümlenmesi ya da anlatılması bu şekilde bir tanımlamayı mümkün kılıbiliyorsa, elbette dilin, dilden farklı bir disiplin ile ortaya çıkarılma çabası da tahmin edilemez bir dönüşüme kaynaklık edebilir. Bu dönüşüm anlamdan ve içerikten rol çalmıyorsa herhangi bir sorun teşkil etmemektedir. Kelime Müzesi'nde oyun-sanat ilişkisi bu anlamda dikkat çekicidir. İsimlendirme çabasından bağımsız olarak düşünüldüğünde interaktif olanın günümüz dünyasındaki çekiciliği ve gerekliliği bu ilişkiyi değerli kılmaktadır. Bu ilişki içeriği ilişkisel sanat ya da katılımlı sanat üzerinden bir okuma ve başka disiplinlerle de karşılaşmamıza olanak sağlamaktadır. Oyun, oyuna katılmak, anlam ve durum olarak doğası gereği kendisinde eylem barındırır. Bu durumu sanat ile ilişkilendirdiğimizde izleyicinin katılımını merkeze alan işler bu katılımı işe dönüştürmüş olur.

Bilindiği üzere katılımcı sanat formları uzun zamandır gündemdedir. Dünyada yaşanan değişim ve gelişimlere duyarsız kalmayan sanat, kendisine yeni formlar edinmeye devam etmiştir. Sanat bu formları oluşturmada, insan ve dönemlere göre önemli durumlar üzerinden hareket etmiştir. Üzerine gidilen durumlar tanrı-insan, insan-doğa, insan-nesne ilişkileri iken 1990'lı yıllarda artık insan ilişkileri sanatı şekillendiren bir konu olmuştur. Nicolas Bourriaud'nın "ilişkisel estetik" kavramını kullandığı ve sanatçıların işleriyle hem yeni bir sosyalleşme modeli hem de yeni samimiyet alanları oluşturdukları, ilişkiselliğe dayalı sanat pratiklerinin de oluşmaya başladığı bir dönem olduğu görülmektedir. Günümüz sanatı katılımcı merkezli ve farklı disiplinlerin etkileşim içinde olduğu işler üreterek varlığını sürdürmektedir. İlişkisel sanatta; deneysel, ritüel ve performans yanı güçlü olan, izleyicinin edilgen durumdan etken duruma geçtiği, klasik estetik sorgudaki; iyi, doğru, güzel sorgusu yerine de karşı estetik tavır oluşturulmaktadır (Koca ve Özgül, 2022: 2) Dolayısıyla müzenin didaktik bir amaç ile çağın kültür-sanat standartlarını yakalaması açısından oyunu bir amaç olarak kullanması, performatif bir etkinliğe dönüşmesi oldukça yerindedir. Çünkü; "zihin oyun oynayarak maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir" (Huizinga, 2010: 20). Ancak oyunun ve müzedeki görsel işlerin ziyaretçinin müzeyi belirtilen dışında bir adlandırma çabasına hizmet ettiği durumlar müze konseptinin yansıtılması üzerinde yeniden düşünülmesi gerektiğini göstermektedir.

Müze ile ilgili bir diğer kritiği ise müzenin teknolojik çıktıları oluşturmaktadır. Dile adanmış kelime müzesi izleyicisine yeni medya sanatı üzerinden teknolojiyi kullanan ve ziyaretçisine kendisini iyi hissettiren bir deneyim

sunmaktadır. Bu anlamda zamanın ruhunu ve günceli yakalayan bir potansiyele sahiptir. Ancak dijital sanat eserleri ve yeni medya araçları müzelerde fiziksel mekân açısından bazı dezavantajlar da yaratmaktadır.

“Geleneksel sunuma sahip müze alanları yeni medya sanatına yönelik sunum modelleri yaratmaya çalışsa da, yaygın kabul gören ‘beyaz küp’ sergi mekânları, sanat üretiminin ihtiyaç duyduğu kutsal alanı yaratmaktadır. Ancak, kimi yaklaşımlarda birçok yeni medya sanatı ‘beyaz küp’ alanda bağlam dışı kalabilir, film ve video projeksiyonlar için tercih edilen ‘siyah küplerin de çoğu zaman daha iyi bir durum sağlamadıkları ileri sürülebilir. Bu anlamda, belirli ışıklandırma durumlarına dayanmasına rağmen karanlığı içinde barındırmadığına dikkat çekilmesi gereken yeni medya sanat üretimlerinin müze mekânı içindeki sunumlarında, yapıtın ortaya koyduğu ‘görsel’ mekân ve içinde izlendiği ‘fiziksel/mimari’ mekân arasındaki bağın kurulmasında sanat yapıtının ihtiyaçlarının ve fiziksel çevrenin doğru olarak tanımlanması önemlidir” (Yücel, 2012: 174).

Müzedeki dijital işlerin ve yerleştirmelerin bir niş içerisinde ya da duvara yansıtılmak suretiyle ziyaretçinin ilgisine sunulduğu görülmektedir. Ancak beyaz küp ve siyah küp arasındaki bu ilişki dikkate alındığında bu işler için müzede amaca uygun dijital için daha tanımlı alanların olması üzerine düşünülmesi gerekmektedir. Diğer taraftan benzer şekilde sunumlar üzerine düşünmek sadece dijital sanat eserleriyle de ilişkili değildir. Mekânın duvarlarına asılmış resimler incelendiğinde çoğunun standart çerçeveler içinde asıldığı görülmektedir. Bu işlerin kimi anonimdir, kimi ise popüler sanatçılara aittir. Bu standardizasyon her kelimeyi görsel olarak eşit hale getiren iyimser ve demokratik bir bakış açısının varlığını gösterse de, ziyaretçi açısından görmeyi monotonlaştırarak bir kusura dönüştürme potansiyeline de sahip gibidir.

Bütün bu değerlendirmelerle birlikte, Türkiye’de bir ilk olma özelliği taşıyan müzenin radikal bir şeyi amaçlayıp amaçlamadığı da sorgulanabilir. Çünkü Ankara’nın müzelerle dolu bir bölgesinde tasarlanmış bu müze kendisinden önce gelen müzelerin çoğuyla aynı koordinatlarda, çoğu eğitimi ve seçkinlerin referanslarını, somut ve soyut varlığını, yine eğitimi ve seçkin olan ve olmaya niyet edenlere yayan bir niteliktedir.

Müzeye ilişkin bir diğer husus müzenin amacına yöneliktir. Hatırlanacağı üzere; müze basit olarak Türkçe'nin zenginliğine dikkat çekmek ve çocukları ve gençleri Türkçe ile somut bir şekilde tanıştırmak amacıyla kurulmuştur. Ancak bu iyi niyetli girişim her şeyin post önekiyle tanımlandığı bu çağda bir risk faktörü içermektedir. Çünkü böyle bir çağda dil de giderek emoji ve kısaltmalar gibi dijital ikonografiyi kullanan yeni kurullarla yönetilmektedir. Bu nedenle her ne kadar müzenin sosyal medyada kelimeleri pazarlama şekli bu çağa uygun olsa da, belki de fiziksel mekan içerisinde de dilsel olarak eski ve yeni arasında bir uzlaşma alanı yaratılması üzerine de düşünülmalıdır.

Müze üzerine bir değerlendirmeyi de konukseverlik vurgusu üzerinden yapmak mümkündür. Hem girişte hem çıkışta hem de mekâna serpiştirilmiş notlarla müzenin ziyaretçilere önyargısız, sorgusuz sualsiz bir konukseverliğin zeminini hazırladığı görülmektedir.

“Konukseverlik kendi evinde birçok kez alır ve verir. Konukseverlik verir, sunar, uzatır, ancak verdiği, sunduğu, uzattığı başkılık, yabancıyı ev sahibinin [*host, Wirt*] yasına boyun eğdirerek kendi evinde içeren ya da oraya gelmesini sağlayan ve gelmesine izin veren ağırlamadır. Ev sahibi kendi dilinin yasını ve sözcüklere kendi yüklediği anlamı, yani kendi kavramlarını dayatmakla başlama eğilimindedir” (Derrida, 1999: 53-54, aktaran: Saybaşıllı, 2017:31).

Kelime Müzesi bu anlamda ziyaretçisi için beden ve mekân arasındaki mesafenin sorgulanmasını sağlayan bir iletişim düzeyi belirtmekte ve izleyiciler ve işler arasında bir alanın açılmasına neden olmaktadır.

Sonuç olarak; tüm bu değerlendirmeler göz önünde bulundurularak, müze deneyimini bazı temel değerler üzerinde kuran *Kelime Müzesi* Türkiye’de özgün bir konumdadır. Müze dil ve kelimelerle benzersiz, katılımcı, değişen ve yenilikçi deneyimler sunmasının yanı sıra ziyaretçileri fiziksel, sosyal ve bilişsel oyunlara dahil etmesiyle de güncel bir noktada durmaktadır. Kelimelere ve dile ömür boyu ilgi duymayı teşvik eden niteliğiyle kendiliğinden öğrenmenin

her köşede gerçekleşmesi sağlayan müze belli ki gelecekte eksikliklerini giderdiği takdirde müzecilik anlayışı açısından önemli bir konumda olacaktır.

4. Kaynakça

ARTUN, A. (2005), Sanatçı Müzeleri, İstanbul:İletişim Yayınları.

ATAGÖK, T. (2021), Müzeler ve Müzecilik üzerine Yazılar, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Yayınları.

BARTHES, R. (1996), S/Z, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

DERRİDA, J. (1999), Konuksev(-er/-mez-)lik, Pera Peras Poros: Jacques Derrida ile Birlikte Disiplinlerarası Çalışma İçerisinde, YKY; Aktaran YÜCEL, D. (2012), Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze: Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi, İstanbul:İstanbul Kültür Üniversitesi (YA-BA Yayın Basım).

DURANAY, H. (2014), Dada Bakire Bir Mikroptur, Kocaeli: Kült Yayınları.

FOUCAULT, M. (2002), Bu Bir Pipo Değildir, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

HUIZİNGA, J. (2010). Homo Ludens, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

KOCA, B., ÖZGÜL, A.(2022), Lee Mingwei Projeleri Kapsamında İlişkisel Sanat Sorgusu, Jia Journal Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi, 5 (9), 1-14.

ONUR, B. (2012), Çağdaş Müze Eğitim ve Gelişim Müze Psikolojisine giriş, Ankara: İmge Kitapevi.

POMIAN, K. (2000), Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar Küreselleşme ve Yerelleşme, İstanbul: Numune Matbaacılık.

SAYBAŞILI, N. (2017), Sanat Sahada: Görsel Kültür Çalışmalarında Etnografik Bilgi, İstanbul: Metis Yayınları.

YÜCEL, D. (2012), Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze: Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi, İstanbul:İstanbul Kültür Üniversitesi (YA-BA Yayın Basım).

Aykut AYTİŞ

Dr. Öğr. Üyesi, İnönü Üniversitesi, aykutaytis@inonu.edu.tr, Malatya-Türkiye

ORCID: 0000-0003-2943-4606

Williams, Korsgaard ve McDowell Bağlamında Eylem İçin İçsel ve Dışsal Sebepler Tartışması***Özet**

Bernard Williams'ın eylem için sebeplerin asla dışsal olmayacağı ve bu gibi her sebebin mutlaka içsel olması gerektiği, yani bir faile onun öznel motivasyonlarından tamamen bağımsız olarak bir eylem sebebinin doğrulukla atfedilemeyeceği yönündeki argümanları çağdaş Anglo-Sakson felsefedeki pratik rasyonalite tartışmalarını derinden etkilemiştir ve etkilemeye de devam etmektedir. Bu bağlamda bu makale, öncelikle Bernard Williams'ın eylem için sebeplere dair argümanlarını irdelemekte, ardından da ilk olarak Christine Korsgaard'ın ve ikinci olarak John McDowell'in bu argümanlara ilişkin değerlendirmelerine ve Williams'ın bu değerlendirmelere verdiği cevaplara odaklanmaktadır. Böylece makalemiz eylem için içsel ve dışsal sebeplere dair günümüz tartışmalarının kaynaklarına inmektedir. Bu esnada gündeme gelen önemli bir mesele, Hume'cu, Kantçı ve Aristotelesçi pratik rasyonalite anlayışlarıdır. Nihayetinde makalemiz, bir yanda eylem için içsel ve dışsal sebeplere dair çağdaş tartışmalar ile diğer yanda Aristoteles, Hume ve Kant gibi filozofların pratik rasyonalite anlayışlarının birbirlerine karşılıklı olarak ışık düşürebileceğini iddia etmektedir.

Anahtar Kelimeler: eylem için sebepler, motivasyon, tartımlama, pratik rasyonalite

The Controversy over Internal and External Reasons for Action: The Cases of Williams, Korsgaard, and McDowell**Abstract**

Bernard Williams's arguments for the claim that reasons for action can never be external and must always be internal, i.e. the claim that a reason for action cannot be rightly attributed to an agent wholly independently of her subjective motivations, have profoundly influenced and continue to influence debates about practical rationality in contemporary Anglo-Saxon philosophy. In this context, this article first examines Bernard Williams's arguments about reasons for action, and then focuses on Christine Korsgaard's and John McDowell's evaluations of these arguments and Williams's responses to them. In this way, the article goes to the sources of contemporary debates about internal and external reasons for action. An important issue that comes up in the meantime is the Humean, Kantian and Aristotelian conceptions of practical rationality. Thus, it is argued that contemporary debates about internal and external reasons for action, on the one hand, and Humean, Kantian and Aristotelian conceptions of practical rationality, on the other, can mutually illuminate each other.

Keywords: reasons for action, motivation, deliberation, practical rationality

1. Giriş: Eylem İçin Sebepler ve Eylem İçin Sebeplere Dair Bildirimler

* Bu makale, "Bernard Williams ve Felsefi Etiğin Sınırları" başlıklı yayımlanmamış doktora tezinin (Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir, 2016) ikinci bölümünden türetilmiştir.

Bilinçli ve niyetli olarak icra ettiğimiz eylemler, belli sebeplerden ötürü yaptığımız şeylerdir. Sözgelimi egzersiz yapıyorsam bunun sebebi sağlıklı ve zinde olmayı istemem, sevimsiz bir durumda öfkemi kontrol etmeye gayret ediyorsam bunun sebebi diğerlerini gereksiz yere üzmemem gerektiğini düşünmemdir. Şimdi, bilinçli ve niyetli eylemlerimizin açıklamasını sunan bu tür sebeplere ‘eylem(e) sebepleri’ yahut ‘eylem için sebepler’ (*reasons for action*) diyebiliriz.

Bir başkasına belli bir şekilde davranmasını söylediğimizde bu kişiden gelebilecek ‘Niçin?’ sorusuna verdiğimiz yanıt da temelde bu kişinin dediğimiz gibi davranmasını uygun kılan sebepleri ortaya koyar. Örneğin iş arkadaşımıza koruyucu gözlük kullanmasını söylediğimizde ondan ‘Niçin?’ karşılığını alır ve ona ‘Çünkü aksi halde gözlerin zarar görebilir’ dersek onun gözlerini olası zararlardan koruması mülahazasını ona bizim söylediğimiz gibi davranması için bir sebep olarak sunmuş oluruz. Bu hususu şu şekilde de ifade edebiliriz: ‘Arkadaşımızın koruyucu gözlük kullanmak için bir sebebi var ki bu da gözlerinin olası zararlardan korunmasıdır’. İşte Williams da bu gibi sebep bildirimlerinin doğruluk koşullarını tartışır: “‘A’ bir şahsı ve ‘φ’ de eylem ifade eden bir fiili temsil etmek üzere, ‘A’nın φ-lemek için bir sebebi var’ formundaki bildirimlerin doğruluk koşulları nelerdir?” (Williams, 1995a, s. 35).

2. Sebep Bildirimlerini Yorumlamanın İki Tarzı: İçsel ve Dışsal Yorum

Williams (1981, s. 101), “A’nın φ-lemek için bir sebebi var” veya “A’nın φ-lemesi için bir sebep var” biçimindeki cümlelerin her birinin en azından ilk bakışta iki farklı yoruma açık görüldüğünü belirtir ve bu yorumlardan birincisine “içsel yorum”, ikincisineyse “dışsal yorum” adını verir: İçsel yoruma göre, A’nın φ-lemesi tarafından hizmet veya yardım edilecek uygun bir motivi yoksa böyle bir sebep cümlesinin veya bildirimının doğru olması da mümkün değildir; buna karşılık dışsal yoruma göre, A’nın φ-lemesi tarafından hizmet veya yardım edilecek bir motivinin olmaması bildirim mutlakla yanlış olduğu anlamına gelmez. Yani içsel yorum A’ya haklı olarak atfedebileceğimiz eylem sebepleriyle A’nın (arzuları, tercihleri, yatkınlıkları, değerleri, ilkleri vs. anlamında) motivleri arasında kopmaz bir bağ kurarken dışsal yorum A’ya haklı olarak atfedebileceğimiz eylem sebepleriyle A’nın motivleri arasında mutlaka böyle bir bağ olması gerektiğini yadsır.

Bu noktada iki örneğe yer vermemiz meseleyi daha somut bir şekilde kavrayabilmemiz açısından faydalı olacaktır. Şöyle dendiğini hayal edelim: ‘A, Japon diline hiç ilgi duymuyor, dahası Japonca öğrenmekle uğraşmanın ona en küçük bir zevk vermeyeceği ve onun koşullarındaki birine kazandırmaktan çok kaybettireceği de açık, fakat yine de A’nın Japonca öğrenmek için bir sebebi var’. Muhtemelen pek çok insan böyle bir sözü şaşkınlıkla karşılayacaktır. Denebilir ki bu, ‘A’nın Japonca öğrenmek için bir sebebi var’ cümlesinin içsel bir şekilde yorumlanmasıyla ilgilidir: Eğer A’nın (Japon kültürüne meraklı olmak, Japonya’da yaşamak veya çalışmak istemek, herhangi bir dili öğrenmekten keyif almak vb.) tatminine Japonca öğrenmek yoluyla hizmet veya yardım edilecek hiçbir motivi yoksa ‘A’nın Japonca öğrenmek için bir sebebi var’ cümlesi yanlış olsa gerektir. Buna karşılık ‘A kendisine hiç kimsenin dokunamayacağı kadar güçlü, bu yüzden hiç kimseden korkmayan, hayatını istediği gibi yaşayan ve hayatından gayet memnun biri. Fakat aynı zamanda duygudaşıktan büsbütün yoksun ve hakkaniyet mülahazalarını hiç önemsemeyen son derece bencil biri. Bütün bunlara rağmen A’nın hakkaniyetli olmak için bir sebebi var’ gibi bir söz muhtemelen pek çok insan tarafından tasdik edilecektir. Denebilir ki bu da ‘A’nın hakkaniyetli olmak için bir sebebi var’ cümlesinin dışsal bir şekilde yorumlanmasıyla ilgilidir, yani A’nın, gücü, karakteri ve motivleri her nasıl olursa olsun – yani aslında gücünden, karakterinden ve motivlerinden bağımsız olarak – hakkaniyetli olmasını gerektiren bir sebebin var olduğunun düşünülmesiyle ilgilidir.

Sebep bildirimlerinin dışsal yorumunu biraz daha açık kılabilmek amacıyla seçtiğimiz ikinci örnek, en azından ahlaki sebep bildirimlerinin dışsal bir şekilde yorumlanması gerektiğini telkin edebilir. Gelgelelim Williams’ın nihai ve çarpıcı iddiası, ahlaki sebep bildirimleri de dâhil olmak üzere tüm sebep bildirimleri açısından dışsal yorum mutlakla yanlış olduğu ve doğru bir biçimde anlaşılacak koşuluyla içsel yorumun tüm sebep bildirimleri için olanaklı tek doğru yorum olduğudur.

3. Williams'ın İçsel Sebepler Anlayışı

Peki Williams'ın savunduğu içsel yorum tam olarak nasıl bir yorumdur? Bu soruyu cevaplayabilmek için, terminolojimizi Williams'ın terminolojisine uygun hale getirecek iki belirlemeyle başlayalım. İlk olarak, Williams'ın savunduğu biçimiyle içsel yoruma “içsel sebepler anlayışı” diyelim. İkinci olarak da bir failin bizzat sahip olduğu motivasyonların toplamına bu failin “öznel motivasyonel kümesi” diyelim ve öznel motivasyonel kümeyi de kısaca “S” ibaresi ile belirtelim.

İçsel sebepler anlayışı, içsel yorumun bir türü olması itibarıyla, bir failin S'si ile bu faile doğrulukla atfedebileceğimiz eylem sebepleri arasında kopmaz bir bağ varsayar. Fakat aynı zamanda *rasyonel* faillere onların bizzat kendileri veya diğerleri tarafından *haklı olarak* atfedilebilecek eylem sebeplerinin mahiyetine dair bir açıklamadır ve bu itibarla da bir failin S'si ile bu faile doğrulukla atfedilebilecek eylem sebepleri arasına rasyonel-eleştirel bir mesafe koyar. Böylece içsel sebepler anlayışı, basit bir örnek vermek gerekirse, bir failin sırf bir arzuya sahip olmasından bu failin bu arzuyu tatmin edecek bir şekilde eylemek yönünde bir sebebe de sahip olduğu sonucunu çıkarmamızı yasaklar, zira bu arzu – sözgelimi olgular konusunda yanlış inançlara dayandığı için – rasyonel bir düşünüp taşınma süreci sonunda ayakta kalamayacak bir arzu olabilir.

İçsel sebepler anlayışına göre, der Williams (1995a, s. 35), A gibi bir failin ϕ -lemek için bir sebebe sahip olduğunu söyleyebilmenin gerekli şartı, A'nın bizzat kendisinin yine bizzat kendi S'inden hareket edip “sağlam bir tartımlama yolu ile” (*by a sound deliberative route*) ϕ -lemek sonucuna ulaşabilmesidir.¹ Williams'a (1995a, s. 36) göre, birinin ϕ -lemek sonucuna veya ϕ -lemesi gerektiği sonucuna sağlam bir tartımlama yoluyla bu şekilde varabilmesinin olmazsa olmaz bir koşulu, bu kimsenin tartımlamanın konusu olan meseleyle ilgili olgular hakkında veya bu meseleyle ilgili akıl yürütmelerinde bir hatasının bulunmaması yahut bu gibi her hatayı tartımlama süreci esnasında düzeltmiş olmasıdır. Williams bu gerekliliğin dayanağını her rasyonel failin hakikaten amaçladığı şeylerin uygun araçlarını da istemesinde bulur: Olgular konusunda ve akıl yürütmelerimizde yaptığımız hatalar bizi amaçlarımızın doğru araçlarını seçme konusunda da yanıltacağından, her rasyonel fail bu gibi hatalara düşmemek ve onlardan kurtulmak yönünde bir ilgiye de bizzat kendi S'nin bir parçası olarak sahiptir (Williams 1995a, s. 37; 2001, s. 92).

Bu noktada, içsel sebepler anlayışının dayandığı veya ima ettiği rasyonalitenin araçsal rasyonaliteden ibaret olduğu düşünülebilir. Nitekim Williams (1981, s. 104) da içselci yorumun en tekdüze modellerinin pratik rasyonaliteyi esas olarak araçsal bir rasyonalite olarak gördüklerini söyler gibidir. Ama hemen bunun akabinde ifade ettiğine göre, belli bir şekilde eylemenin bir amacı gerçekleştirmenin nedensel aracı olduğunun keşfedilmesinden ibaret bir düşünüş, aslında pratik bir akıl yürütme örneği değildir. Williams'ın sadece nedensel aracın keşfini içeren bir akıl yürütmeyi (ne yapılacağı ile ilgilenen) pratik akıldan ziyade (olgusal olarak neyin doğru olduğu ile ilgilenen) teorik akla ait bir mesele olarak kavradığını söyleyebiliriz. Bununla beraber Williams (1981, s. 104) sadece nedensel araçların keşfinden ibaret olmayan ve keşfedilen bu gibi araçları – kolaylık, ekonomiklik, hoşluk gibi – türlü mülâhazalar çerçevesinde değerlendirmeyi de içeren bir akıl yürütmenin gerçekten bir pratik akıl yürütme örneği olacağını düşünür. Williams (1981, s. 104) pratik düşünüp taşınmanın veya bir diğer deyişle tartımlamanın araçların değerlendirilmesinden çok daha farklı biçimler alabileceğini de özellikle vurgular: Tartımlama sözgelimi S'deki öğelerin tatminlerinin nasıl kombine edileceğini düşünmek, bu gibi öğeler arasında bütünü aşlamayacak bir çatışma olduğunda onlardan hangisine öncelik verileceğini değerlendirmek veya henüz sadece genel bir şekilde belirlenmiş bir şey (mesela eğlence) istendiğinde mevcut koşullarda bunun somut şeklinin ne olabileceğini bulmak gibi çok farklı formlar olabilir.

Williams (1981, s. 104-5), tartımlamanın bürünebileceği farklı biçimler konusundaki cömertliğini onun başarabileceği şeyler açısından da sürdürür, o kadar ki, tartımlamanın yaratıcı bir hayal gücünün yardımıyla yeni ihtimal

¹ Bizim bu makalede ilgilendiğimiz metinler bağlamında, İngilizce *deliberation* terimi ‘ne yapılacağını düşünüp taşınma’yı yahut ‘ne yapılacağını düşünüp tartma’yı ifade eder. Bu itibarla onu ‘düşünüp taşınma’ şeklinde çevirmek son derece isabetli görünür. Fakat iki kelimedenden oluşan ‘düşünüp taşınma’ ifadesinin bir metinde sık kullanıldığında kulak tırmalayan bir hal aldığı düşünülür. Bu yüzden bu metinde *deliberation* teriminin karşılığı olarak ‘tartımlama’ terimini kullanıyoruz.

ve imkanlar açabileceğini dahi kabul eder. Buna göre, tartımlama süreçlerinin, *S*'de daha önce bulunan elemanları *S*'den çıkarmak ve *S*'ye yeni elemanlar ilave etmek de dâhil olmak üzere, *S* üzerinde her türlü etkisi olabilir ki bu da *S*'yi statik ve katı bir yapı olarak düşünmememiz gerektiği anlamına gelir (Williams, 1981, s. 105). Bir diğer deyişe *S*, bir tartımlamanın dayanağı olmaya yetecek ölçüde belli bir muhteva ve biçime sahip olmakla beraber tartımlama yoluyla dönüştürülmeye imkan tanıyacak kadar da esnekler.

Son olarak, Williams'ın *S*'nin muhtevası konusunda da bonkör bir görüş benimsediğini ifade edelim. *S*'nin mümkün elemanları konusunda başka bazı teorisyenlere göre daha cömert olmak gerektiğini belirten Williams (1981, s. 105), *S*'nin elemanları arasında sadece dar anlamda arzuların değil, fakat değerlendirme yatkınlıkları, duygusal tepki örüntüleri, şahsi sadakatler ve çeşitli projeler gibi öğelerin de bulunduğunu söyler.

Williams'ın sırf araçları tespit eden bir düşünceyi pratik bir akıl yürütme örneği olarak görmemesi, tespit edilen araçların kimi mülahazalar çerçevesinde değerlendirilmesini tartımlamanın olanaklı biçimlerinden yalnızca biri olarak kabul etmesi, tartımlamanın yaratıcı bir hayal gücünün imkanlarından yararlanabileceğini ve bu imkanlar sayesinde *S* üzerinde önemli bir etkide bulunabileceğini iddia etmesi ve araçsalcı olmaları hiç de zorunlu olmayan değerlendirme yatkınlıkları gibi şeylerin de *S*'nin birer elemanı olabileceğini teslim etmesi, Williams tarafından savunulan içsel sebepler anlayışının araçsalcılıktan uzak bir anlayış olduğunu telkin eder.

4. Dışsal Sebeplerin İmkansızlığına Dair

Görüyoruz ki Williams içsel bir sebep ile şunu anlamaktadır: İçsel bir sebep, ya failin *S*'sinde zaten bulunan ve sağlam bir tartımlamanın diskalifiye etmeyeceği bir elemandır ya da failin *S*'inden hareket eden sağlam bir tartımlamanın ulaşabileceği bir elemandır. Buna göre, dışsal bir sebep de bu iki kategoriden hiçbirine girmeyen bir sebep olacaktır. Yani dışsal bir sebep, bir fail ile ilgili olarak bu failin *S*'sinden tamamen bağımsız bir şekilde tasdik edilebilecek bir sebep olmalıdır. Peki böyle dışsal sebeplerin gerçekten de var olması olanaklı mıdır?

Williams dışsal bir sebebin gerçekten var olup olamayacağı meselesini Owen Wingrave karakteri üzerinden tartışır. Henry James'in bir öyküsünün ve Benjamin Britten'in bu öyküden ilham alan bir operasının kahramanı olan Owen, askerlik geleneği olan bir aileden gelmektedir. Aile üyeleri, Owen'ın da aile onuru gereği mutlaka orduya katılması gerektiğini düşünmektedirler. Gelgelelim Owen askeri hayattan düpedüz nefret etmekte ve kesinlikle orduya katılmak istememektedir. Hatta Owen'ın *S*'si öyle bir mahiyettedir ki bu *S*'den başlayan hiçbir düzgün tartımlama orduya katılma sonucuna ulaşamaz. Aslında Owen'ın ailesi de onun öznel motivasyonel durumunun bu mahiyetini gayet iyi bilmektedirler. Fakat bunu gayet iyi bildikleri halde, Owen'a mutlaka orduya katılması gerektiğini, zira aile onurunun bunu gerektirdiğini söylemekten asla imtina etmemektedirler. Yani aile onurunu Owen'ın orduya katılması için bir sebep olarak sunan bildirimlerini tamamen dışsal bir anlamda dile getirmektedirler. Ama böyle bir sebep bildirimini sırf Owen'ın aile üyelerinin kendi arzularının bir beyanı olmanın ötesinde gerçekten de Owen hakkında bir sebep bildirimini olabilir mi? Ve olabilirse bu bildirim tam olarak nasıl anlamamız gerekir?

Bu noktada Williams (1981, s. 106-7), eylemler ile eylem sebepleri arasındaki önemli bir ilişkiye değinir. Buna göre, bir eylem sebebi, eğer bir eylemin gerçekten de sebebi olmuşsa, bu eylemin doğru bir açıklamasında yer olmak zorundadır. (Örneğin eğer otobüse yetişmek için koşuyorsam koşmamın sebebi otobüse yetişmek istememdir ve bu sebep, yani otobüse yetişme arzumu, koşma eyleminin doğru bir açıklamasında yer almak zorundadır.) O halde eğer bir şeyin bir eylemin sebebi olabileceğini söylüyorsak, bu şeyin bu eylemin doğru bir açıklamasında yer alabilecek bir şey olduğunu söylüyoruz demektir. Ama bundan da şöyle bir sonuç çıkıyor gibi görünmektedir: Eğer bir şey bir kimsenin herhangi bir eyleminin doğru bir açıklamasında yer alamayacak bir şey ise, onun bu kimse için bir eylem sebebi olabileceği de söylenemez. Buna göre, Owen kendisine aile onuru olarak anlatılan şeyi kesinlikle benimsemiyor ve hatta hakir görüyorsa, bu itibarla bu onur anlayışı Owen'ı hiçbir şekilde eyleme motive edemeyecek, dolayısıyla Owen'ın olanaklı hiçbir eylemini açıklayamayacak bir şeyse, onun Owen için bir eylem sebebi olamayacağını da kabul

etmek gerekir. Bu durumda da Wingravelerin Owen hakkındaki dıřsal sebep bildiriminin, bařka hangi anlamda doęru olabilecek olursa olsun, bir *sebe*p bildirimini olarak doęru olamayacaęını sylemek gerekir. Daha genel olarak, eęer Williams'ın kabul ettięi gibi bir failin bilinli ve niyetli bir eyleminin doęru bir aıklamasını veren eylem sebebi bu faili bu řekilde eylemeye motive eden bir řey olmak zorundaysa, fakat dıřsal bir sebep bildirimini tam da failin motivasyonlarından baęımsız olarak doęru olması gereken bir řeyse, gerek byle bir bildirim bir *sebe*p bildirimini olarak nasıl doęru olabileceęini gerekse onun ilgili faili eyleme nasıl motive edebileceęini anlamak gtr.

Sonuç olarak Williams, bařka hibir řeyin eřlięi olmaksızın tek bařına bir dıřsal sebep bildirimini faili eylemeye motive edemeyeceęini dřnr. Bununla beraber bir failin, kendisiyle ilgili olarak ne srlen dıřsal bir sebep bildirimini doęruluęuna bir noktada *inanmaya* başlaması halinde bu sebep bildirimine uygun bir řekilde eyleyebileceęini kabul eder. Williams'ın inanca byle hayati bir rol tanınmasının gerisinde řu kabul yatar: Bir řeyin belli bir eylemi icra etmek iin bir sebep olduęuna gerekten inanmak bu eylemi icra etmek ynnde bir motivasyonu da ima eder. Yani Williams'a gre, bir řeyin belli bir eylemi icra etmek iin bir sebep olduęuna samimiyetle inanıyorsam, bu, bu eylemi icra etmek ynnde belli bir motivasyonumun da olduęu anlamına gelir. rneęin Owen kendisi hakkında ne srlen dıřsal sebep bildirimini doęruluęuna bir řekilde inanmaya bařlarsa, artık tam da bu bildirim doęruluęuna inanan biri olarak, 'Aile onurumuz bir asker olmamı gerektirir, dolayısıyla ben de bir asker olacaęım' diyebilir ve orduya katılabilir. Gelgelelim Owen kendisi hakkında ne srlen dıřsal sebep bildirimini doęruluęuna inanmaya bařladıęı ve bylelikle de bu bildirim uygun olarak davranma ynnde bir motivasyon kazandıęı anda bildirim dıřsal deęil isel bir bildirim haline gelmiř olur, nkn bildirim ima ettięi gibi eyleme motivasyonu artık Owen'ın *S*'sinin bir parasıdır. Fakat Williams (1981, s. 107-8) aısından, dıřsal bir sebep bildirimini bu řekilde, yani bir inanma edimi yoluyla isel bir sebep bildirimini haline gelerek, faili motive edebileceęini tespit etmiř olmamız dıřsal sebep bildirimlerinin gerek mahiyetini kavramamızı saęlamamaktadır ve byle bir kavrayıř elde edebilmek iin asıl odaklanmamız gereken řey, inanmıyor olmadan inanıyor olmaya *geiřin* nasıl gerekleřtięidir. Williams'a (1981, s. 108) gre, burada asla gzden kaırmamamız gereken can alıcı nokta řudur: Bir dıřsal sebepler teorisyeni – yani dıřsal sebep bildirimlerinin tam da birer sebep bildirimini olarak doęru olabileceęini iddia eden biri – dıřsal bir sebep bildirimine inanmıyor olmadan inanıyor olmaya byle bir geiř sz konusu olduęunda, sebep bildirimini ima ettięi gibi eylemeye ynelik "yeni bir motivasyon kazanmak ile sebep bildirimine inanmaya bařlamak arasındaki baęlantıyı *zel bir řekilde* kavramak zorunda"dır.

nkn failin motivasyona sahip olmasını ve de sebep bildirimine inanmaya başlamasını temin eden ama yanlıř trden oldukları iin dıřsal sebepler teorisyeninin ilgisini ekmeyecek olan pek ok yol hi řphe yok ki vardır. Owen'ın ailesinin dokunaklı retorięi, onu hem motivasyonu hem de inancı kazanmasını saęlayacak bir řekilde ikna edebilir. Fakat bu, dıřsal sebepler teorisyeninin zsel olarak istedięi bir unsuru, failin motivasyonu sebep bildirimine inanmaya bařladıęı *iin* kazanması ve dahası bu ikinciyi de bir řekilde meseleyi doęru deęerlendirdięi iin yapması gereęini dıřlar. (Williams, 1981, s. 108-9)

Yani bir failin kendisi hakkında ne srlen dıřsal bir sebep bildirimine irrasyonel bir sre yoluyla inanmaya başlaması ve ilgili motivasyonu da ancak bylelikle kazanması, dıřsal sebepler teorisyeninin kabul edebileceęi bir řey deęildir. Dıřsal sebepler teorisyeni, sebep bildirimine meselenin doęru deęerlendirilmesini zsel olarak ieren rasyonel bir sre yoluyla inanılmasını ve ilgili motivasyonun da tam olarak bu haklı ve rasyonel inan sayesinde kazanılmasını istemektedir. Williams'ın bundan ıkardıęı sonuca gre, dıřsal sebepler teorisyeni

failin onun altında motivasyona uygun bir řekilde sahip hale geleceęi kořulu řyle, failin doęru bir řekilde tartımlaması gerektięi biiminde belirlemek durumunda olacaktır; dıřsal sebepler bildirimini kendisi ise, eęer fail rasyonel olarak tartımlamıř olsaydı o zaman bařlangıta hangi motivasyonlara sahip olmuř olursa olsun ϕ -lemeye motive hale gelirdi iddiasına kabaca eřdeęer veya en azından bu iddiayı gerektiriyor olarak alınmak durumunda olacaktır. (Williams, 1981, s. 109)

Buradaki kritik mesele, dışsal sebep bildirimine rasyonel bir şekilde inanır hale gelme ile tartımlama arasında kurulan asli bağıdır. Yani Williams'a göre, eğer dışsal sebepler teorisyeni failin kendisi hakkında öne sürülen bir sebep bildirimine rasyonel ve haklı bir şekilde inanır hale gelmesini istiyorsa – ki ister – o zaman aslında tam olarak şunu istemektedir: Sebep bildirimine inanç meseleyi doğru değerlendirmenin, bu da demektir ki doğru bir tartımlamanın ürünü olmalıdır. Fakat yine Williams'a göre, eğer bütün bunlar doğru ise, dışsal sebep bildirimlerinin kendilerinin bu sıfatla doğru olabilmeleri pek de mümkün değildir:

Çünkü, *ex hypothesi* [yani sebep bildiriminin *dışsal* bir sebep bildirimi olduğu varsayımı gereği], failin [meseleyi doğru bir şekilde tartımlayarak sahip olması beklenen] bu yeni motivasyona ulaşmak için *kendisinden hareketle* tartımlayacağı hiçbir motivasyon yoktur. Failin önceden var olan motivasyonları ve de bu yeni motivasyon verildiğinde, dışsal sebep bildirimlerinin doğru olabilmeleri için geçerli olması gereken şey, bu yorum çizgisine göre, önceki motivasyonlar karşısında bu yeni motivasyona bir şekilde rasyonel olarak varılabiliyor olmasıdır. Ama aynı zamanda, bu yeni motivasyon önceki motivasyonlarla daha evvel tartımlamayı tartışırken mülahaza ettiğimiz türden rasyonel ilişkiye de sahip olmamalıdır – çünkü bu durumda her şeyden evvel içsel bir sebep bildirimi doğru olmuş olacaktır. Bu koşulların sağlanmasının mümkün olduğunu varsaymak için hiçbir sebep görmüyorum. (Williams, 1981, s. 109)

Görüyoruz ki Williams'ın dışsal sebep bildirimlerinin birer sebep bildirimi olarak doğru olamayacaklarına dair görüşü, tartımlamanın mahiyetine dair düşüncelerine dayanmaktadır. Williams (1981, s. 104) tüm pratik tartımlamanın failin mevcut motivasyonları ile bir şekilde ilişkili olması gerektiğini, failin mevcut motivasyonlarıyla ilişkiyi tümten koparan rasyonel bir pratik tartımlamanın mümkün olmadığını kabul eder. Ama Williams'ın dışsal sebep bildirimlerine ilişkin analizi doğruysa bu gibi bildirimlerin kendilerinin birer sebep bildirimi olarak doğruluğu tam da böyle imkansız bir şeyi gerektirir. Sonuç olarak Williams'ın vargısı, dışsal sebep bildirimlerinin yanlış olduğudur: A hakkında öne sürülen bir sebep bildirimi, A'nın motivasyonları ile hiçbir ilişki kurmadan tamamen dışsal bir şekilde dile getiriliyorsa doğru olamaz. Dolayısıyla böyle bir bildirimde bir eylem sebebi olarak öne sürülen şey de aslında bir eylem sebebi değildir. Yani dışsal bir sebep diye bir şey gerçekte yoktur ve her gerçek eylem sebebi içsel bir sebep olmak zorundadır.

Nihayet burada dikkat çekmek istediğimiz önemli bir husus da şudur: Williams'ın dışsal sebep bildirimlerine itiraz ederken dayandığı rasyonel tartımlama anlayışı, Hume'un (1739-40/1888) “sadece aklın iradenin herhangi bir eylemi için asla bir motiv olamayacağı” (s. 413), yani “sadece aklın [...] istemeye asla neden olmayacağı” (s. 414) şeklindeki iddialarının bir tür teyididir. Bu noktada şunu belirtmemiz gerekir ki Williams, rasyonel tartımlama süreçlerinin yeni motivasyonlara neden olabileceğini inkar etmez. Tersine, bunun mümkün olduğunu açıkça kabul eder (Williams, 1981, s. 108). Nitekim Williams'ın bunu kabul ettiği, tartımlamanın hangi formları alabileceği ve neleri başarabileceği konusundaki görüşlerinden de bellidir. Gelgelelim tıpkı Hume gibi Williams da Hume'un *sadece* veya *kendi başına* akıl (*reason alone*) dediği şeyin, yani failin mevcut motivasyonlarıyla hiçbir şekilde ilişkili olmayan bir akletme süreç veya kapasitesinin faile yepyeni bir motivasyon kazandıramayacağını düşünür.

5. Christine Korsgaard

Williams'ın içsel sebepler anlayışı, bir failin bir eylem için rasyonel olarak sahip olabileceği sebepleri bu failin öznel motivasyonel kümesine sıkıca bağlar. Halbuki Kant, bizim eğilimlerimizden bağımsız bir saf pratik akla sahip olduğumuzu ve saf pratik aklın taleplerinin bizim için rasyonel birer eylem sebebi olduğunu iddia eder. Hatta Kant'a göre, rasyonel failer için, saf pratik aklın talepleri eğilimlere dayanan eylem sebeplerinden daha önceliklidir. Böylece Williams ve Kant pratik rasyonalite konusunda zıt uçlarda duruyormuş gibi görünürler. Bu yüzden de Kant'ın tam bir dışsal sebepler teorisyeni olduğu düşünülebilir. Gelgelelim Korsgaard (1996) Kant'ın eylem için sebepler açısından bir dışsal değil, bir içselci olduğunu iddia eder. Korsgaard'ın argümanı, şayet bir şey eylem için bir sebep olacaksa onun mutlaka motive edici bir kuvvetinin olması gerektiğini kabul etmeye, fakat böyle motive edici bir kuvvete saf pratik aklın taleplerinin de sahip olabileceğini ileri sürmeye dayanır.

Korsgaard (1996) eylem için sebeplerin motive edici kuvvete sahip olmaları gerekliliğini “içsellik gerekliliği” (s. 317) olarak adlandırır ve bu gerekliliği şöyle formüle eder: “Pratik-sebepler iddiaları, eğer gerçekten de bize eylem için sebepler sunacaklarsa, rasyonel şahısları motive edebiliyor olmak zorundadırlar” (s. 317). Ayrıca Korsgaard (1996) içsellik gerekliliğinin Williams’ın içsel sebepler anlayışında şu şekilde yorumlandığını belirtir: “[P]ratik-sebepler iddialarına kişinin zaten sahip olduğu ilgi ve motivasyonlardan hareket eden ve tanınır ölçüde rasyonel bir tartımlama süreci olan bir şey tarafından ulaşılmalıdır” (s. 317). Williams’ın savunduğu içsel sebepler anlayışının, sebep bildirimlerine (ya da Korsgaard’ın ifadesiyle “pratik-sebepler iddialarına”) rasyonel bir tartımlama yoluyla ulaşılabilirliği ve böyle bir tartımlamanın da failin öznel motivasyonel kümesinden (ya da yine Korsgaard’ın ifadesiyle “kişinin zaten sahip olduğu ilgi ve motivasyonlardan”) hareket etmesini gerekli kıldığı gerçektir. Tabii burada şu iki noktayı unutmamak gerekir: Williams, rasyonel tartımlamayı amaçların araçlarının tespitine sınırlanmadığı gibi, öznel motivasyonel kümenin elemanlarını da kelimenin dar anlamında arzulara yahut tutkulara sınırlamaz. Williams’ın içsel sebepler anlayışı, öznel motivasyonel kümenin mesela hakkaniyet veya tarafsızlık gibi çeşitli ilkeler içermesine ve tartımlamanın da bu tür ilkelerin belli bir koşulda neyi talep ettiğini düşünme formunu almasına izin verir. Buna göre, bu tür ilkeler de Williams’ın anladığı anlamda eylem için içsel bir sebep olabilirler. Ama Korsgaard’ın da haklı olarak ifade ettiği gibi, Williams’ın içsel sebepler anlayışında bu gibi bir ilkenin

verili bir faile sebepler sağlayabilmesi için, ilkenin kabul edilmesinin bu failin öznel motivasyonel kümesinin bir parçasını teşkil etmesi zorunludur. Eğer ilke fail tarafından kabul edilmiyorsa, ilkenin dikteleri de bu fail için birer sebep olmayacaktır. Sebepler [öznel motivasyonel] kümeyle ilgili kılınmaktadır. Eğer bu doğru ise, [...] tüm pratik sebepler bireye göreli olacaktır, çünkü öznel motivasyonel kümede ne olduğu tarafından koşullanmaktadır. Sizin için, öznel motivasyonel kümenizde ne olduğundan bağımsız olarak geçerli olan sebepler var olmayacaktır. (Korsgaard, 1996, s. 327)

Fakat “Williams’ın argümanı, aklın eylem açısından koşulsuz ilkeleri var ise, bu ilkeler tarafından motive edilemeyeceğimizi göstermez” (Korsgaard, 1996, s. 329). Ama eğer aklın belli şekillerde eylememizi talep eden böyle koşulsuz ilkeleri varsa ve dahası onlar tarafından motive edilebiliyorsak, bu gibi ilkeleri her rasyonel failin öznel motivasyonel kümesinin bir parçası olarak kabul etmemiz gerekir. Tabii bu gibi ilkeler her rasyonel failin öznel motivasyonel kümesinin gerçekten de bir parçası ise o zaman onların her rasyonel fail açısından eylem için *içsel* birer sebep teşkil ettiğini söylemenin önünde hiçbir engel yok gibidir. Bundan çıkan sonuç da Kant’ı eylem için sebepler bakımından dışsal değil içselci bir pozisyona yerleştirebileceğimizdir. Nitekim Williams’ın kendisi de Korsgaard’a atıfla şöyle der:

Kant, bir kimsenin, mevcut S’inden hareketle doğru tartımlarsa eğer, bu S her nasıl olursa olsun, ahlakın taleplerini kabul edeceğini düşünmüştür, fakat bunu, bu talepleri *kendi sıfatıyla her rasyonel tartımlayıcı* açısından geçerli olduğunu gösterebileceği bir pratik akıl anlayışında örtük bir şekilde bulunuyor olarak aldığı için düşünmüştür. İçselcilik/dışsalcılık ayrımının manasını [*point*] en iyi koruyacak olan şeyin, bunu içselciliğin sınırını teşkil eden bir örnek [*a limiting case*] olarak görmek olduğunu düşünüyorum. (Williams, 1995b, s. 220, n. 3)

Kant’ı bir dışsalci olarak almamak gerektiği iddiasında bir haklılık payı bulan Williams’ın onu içselci pozisyonun tipik bir örneği olarak düşünmediği de açıktır. Korsgaard, Kant’ın kabul ettiği anlamda bir saf pratik akıl varsa onun taleplerinin rasyonel failer payına içsel birer sebep olarak anlaşılması gerektiğini savunmuş, Williams da bu koşullu iddiayı kabul etmiştir. Tabii buradaki temel mesele, koşulun gerçekten doğru olup olmadığıdır. Yani Kant’ın kabul ettiği anlamda bir saf pratik aklın – bu da demektir ki nasıl eylememiz gerektiğine dair bazı kategorik ilkeleri sırf yapısı itibarıyla dikte eden ve rasyonel faileri kendisinden başka hiçbir şeye ihtiyaç olmaksızın motive edebilen bir aklın – gerçekten var olup olmadığıdır. Bunun mevcut tartışma bağlamında açık bir soru olarak kaldığını düşünen Korsgaard’a göre, Williams bu açık soruyu niçin olumsuz bir şekilde yanıtlamamız gerektiğine dair herhangi bir

argüman sunmamakta ve yanıtın olumsuz olduğunu sadece varsaymaktadır (Korsgaard, 1996, s. 331, 329). Öbür taraftan Williams (1995a, s. 37) ise, yine Korsgaard'a atıfla, kanıt yükünün saf pratik aklın varlığından şüphe edenlerde değil onun var olabileceğini düşünenlerde olduğunu ifade eder. Nihayetinde Williams (2001, s. 94), bu yönde başarılı bir argümanın tesis edilebileceğini pek de inandırıcı bulmamaktadır.

6. John McDowell

Bir saf pratik aklın var olup olamayacağı meselesi açısından ihtilafa düşmelerine rağmen, Williams gibi Korsgaard da şunu kabul eder: Eylem için hakiki bir sebep içsel bir sebep olmak zorundadır. Dolayısıyla gerek Williams'ın gerek Korsgaard'ın nazarında, bir sebep bildirimiminin dışsal olduğu kesirse bu sebep bildirimiminin yanlış olduğu da kesindir. Buna karşılık John McDowell (1995) dışsal bir sebep bildirimiminin de pekala doğru olabileceğini iddia eder.

Williams'ın içsel sebepler anlayışında, bir fail hakkında öne sürülen bir sebep bildirimiminin doğruluğu, bu sebep bildirimiminin failin mevcut motivasyonlarından hareket eden sağlam bir tartımlama yoluyla tasdik edilebilecek olmasını gerektirir. McDowell, doğru bir sebep bildirimiminin, sağlam bir tartımlama yoluyla tasdik edilecek bir sebep bildirimini olduğu iddiasına karşı çıkmayacaktır. Fakat McDowell (1995, ss. 78-9), Williams'ın 'sağlam tartımlama'yı her türlü ilgi ve motivasyondan başlayabilecek veya her türlü ilgi ve motivasyon ile iş görebilecek salt prosedürel bir şey olarak aldığı ve bunun da bir hata olduğunu düşünüyor görünmektedir. Bir diğer deyişle McDowell, yanlış ilgi ve motivasyonlardan başlayan veya yanlış ilgi ve motivasyonlarla iş gören bir tartımlamanın zaten doğru bir tartımlama olamayacağını savunuyor görünmektedir. O halde McDowell'in yanıtlaması gereken soru, hangi ilgi ve motivasyonların doğru ilgi ve motivasyonlar olduğu sorusudur. Görünen o ki McDowell (1995, ss. 73) bu soruyu şöyle yanıtlamaktadır: Düzgün yetiştirilmiş birinin sahip olacağı ilgi ve motivasyonlar hangileriye doğru ilgi ve motivasyonlar da tam olarak onlardır. Böylece, daha spesifik olarak örneğin şunu söylememiz gerekir: Etik bir sebep bildirimiminin doğruluk koşulu, onun etik açıdan düzgün yetişmiş biri tarafından tasdik edilecek olmasıdır. Yani bir kimseye etik bir mülahazayı belli bir şekilde davranması için bir eylem sebebi olarak sunan bir bildirim, etik açıdan iyi yetişmiş biri tarafından tasdik edilecek bir bildirim ise doğru, aksi halde yanlıştır. Buna göre, A'nın belli bir şekilde davranması gerektiğini telkin eden etik bir sebep bildirimini dışsal bir bildirim olsa bile, yani A'nın halihazırda sahip olduğu ilgi ve motivasyonlardan yola çıkarak ne kadar tartımlarsa tartımlasın tasdik edemeyeceği ve dolayısıyla A'nın bir tartımlama süreci neticesinde uygun şekilde davranmasını temin edemeyecek bir bildirim olsa bile, şayet etik açıdan iyi yetişmiş birinin tasdik edeceği bir bildirimse yine de doğrudur.

Williams, McDowell'in dışsal sebep bildirimlerinin de doğru olabileceğini telkin eden bu gibi görüşlerine şu iki bildirim formu arasında tam olarak nasıl bir ilişki olduğunu tartışarak itiraz eder:

(R) A'nın ϕ -lemek için bir sebebi var.

(D) Eğer A doğru tartımlarsa, ϕ -lemeye motive olur. (Williams, 1995b, s. 187)

Williams'a göre, hem kendisi hem de McDowell (R)'ye inanmanın bir anlamda (D)'ye inanmak olduğunu kabul etmektedir. Bir diğer deyişle gerek Williams'ın gerek McDowell'in nazarında, A'nın ϕ -lemek için hakikaten bir sebebinin olması demek, A'nın doğru tartımlaması halinde ϕ -lemeye motive olacak olması demektir. Bununla beraber Williams, dışsal bir anlayışta (R)'nin aslında şöyle bir anlama geldiğini ifade eder:

(C) Eğer A doğru tartımlayan biri olsaydı, A bu koşullarda ϕ -lemeye motive olurdu. (Williams, 1995b, s. 189)

Williams'a (1995b, s. 189) göre, burada "doğru tartımlayan biri" (*a correct deliberator*) ifadesi, "iyi enforme edilmiş ve iyi yatınlıklara sahip bir kimsenin tartımlayacağı gibi tartımlayan biri anlamına gelir ki, bu da, McDowell'in izahında, Aristoteles'in *phronimos*'una benzeyen biri olarak [...] görünmektedir". Şimdi, bir

phronimos'un hangi koşullarda hangi şeyleri yapmaya motive olacağını bildiğimizi varsayalım. O halde şunu bildiğimizi varsayıyoruz demektir:

(G) Doğru tartımlayan biri (yani bir *phronimos*), bu koşullarda ϕ -lemeye motive olurdu. (Williams, 1995b, s. 189)

Williams'a göre, McDowell'inki gibi bir izahta (C), içeriğini sadece (G)'den almaktadır. Yani (C), ayrımsızca herkese uygulanabilir bir şey olarak görünen (G)'nin A'ya basitçe uygulanmasından ibarettir. Burada, koşullar ve ϕ fiili aynı kalmak ama A ve B farklı failer olmak üzere, 'Eğer A doğru tartımlayan biri olsaydı, A bu koşullarda ϕ -lemeye motive olurdu' önermesi ne kadar ve ne şekilde doğru ise, 'Eğer B doğru tartımlayan biri olsaydı, B bu koşullarda ϕ -lemeye motive olurdu' önermesi de o kadar ve o şekilde doğrudur. Dolayısıyla bu izahta, "(R), hiç de, özel olarak A hakkında bir şey bildirmemektedir" (Williams, 1995b, s. 189). Oysa Williams'a (1995b, s. 192) göre, "hem etik hem de psikolojik bir görüş noktasından, (R) ve benzerlerinin genel bir normatif yargıyı A ile işkili olarak sadece zikretmekle kalmaması, fakat A hakkında özel bir şey söylemesi önemlidir" ve gerekir. Williams, bu gerekliliğin ancak içselci bir izah tarafından karşılanabileceğini düşünür.

7. Sonuç

Bernard Williams'ın içsel sebepler anlayışı esas olarak Hume'cu diyebileceğimiz bir pratik rasyonalite açıklamasıdır. Bu bağlamda Williams'ın, Hume tarafından bir tarafta sadece akıl ile diğer tarafta arzu arasında kurulan karşıtlığı daha çağdaş ve ince bir şekilde geliştirdiğini söyleyebiliriz. Buna göre, Hume gibi Williams da tüm arzudan bağımsız, apayrı bir yeti ya da kapasite olarak düşünülen bir aklın, sırf kendi başına, eylemi motive etme gücünden yoksun olduğunu düşünür. Nitekim Christine Korsgaard'ın Kant'ı da Williams gibi bir içselci olarak almakla beraber Williams ile Kant arasındaki farkı bir saf pratik aklın varlığı konusundaki anlaşmazlık olarak belirleyen yorumu da bunu teyit eder niteliktedir. Öte yandan John McDowell'in dışsal sebeplerin var olabileceğini teyit ediyor görünen yaklaşımı açıkça Aristotelesçi öğeler içerir. Gelgelelim Aristoteles'in pratik olarak rasyonel bir failin nasıl davranacağına dair açıklamalarında içselci öğeler bulmak da aslında mümkündür. Bütün bunlar bağlamında sorulacak bir soru, gerek Kant'ın gerek Aristoteles'in pratik rasyonalite anlayışlarının ne ölçüde içselci ve ne ölçüde dışsalci bir anlayışı cisimleştirdiğidir. Daha genel olarak belirtebileceğimiz bir husus ise şudur: Eylem için içsel ve dışsal sebeplere dair çağdaş tartışmalar Aristoteles, Hume ve Kant gibi filozofların pratik rasyonalite anlayışlarına ışık düşürebileceği gibi, bunun tersi de, yani bu gibi filozofların pratik rasyonalite anlayışlarının eylem için sebeplere dair çağdaş tartışmalar ışık düşürmesi de mümkündür.

Kaynakça

Hume, D. (1888). *A treatise of human nature*. Oxford: Clarendon Press. (Orijinal yayımlanma tarihi 1739-40)

Korsgaard, C. M. (1996). Skepticism about practical reason. İçinde: *Creating the kingdom of ends* (ss. 311-34). Cambridge: Cambridge University Press.

McDowell, J. (1995). Might there be external reasons? İçinde: J. E. J. Altham & R. Harrison (Eds.), *World, mind, and ethics: essays on the ethical philosophy of Bernard Williams* (ss. 68-85). Cambridge: Cambridge University Press.

Williams, B. (1981). Internal and external reasons. İçinde: *Moral luck: philosophical papers 1973-1980* (ss. 101-13). Cambridge: Cambridge University Press.

Williams, B. (1995a). Internal reasons and the obscurity of blame. İçinde: *Making sense of humanity and other philosophical papers, 1982-1993* (ss. 35-45) Cambridge: Cambridge University Press.

Williams, B. (1995b). Replies. İçinde: J. E. J. Altham & Ross Harrison (Eds.), *World, mind, and ethics: essays on the ethical philosophy of bernard williams* (ss. 185-224). Cambridge: Cambridge University Press.

Williams, B. (2001). Postscript: some further notes on internal and external reasons. İinde: Elijah Millgram (ed.), *Varieties of practical reasoning* (ss. 91-7). Cambridge, MA: MIT Press.



Özgü BALLI

Doçent, Düzce Üniversitesi, ozgurballi86@gmail.com, Düzce-Türkiye
ORCID: 0000-0001-5931-6753

Yeliz CANTEKİN

Dr. Arş. Gör., Düzce Üniversitesi, yelizcantekin@duzce.edu.tr, Düzce-Türkiye
ORCID: 0000-0002-2132-1001

Görsel Sanatların Canlı ve Etkileşimli Medyumu: Instagram

Özet

Günümüzün dijital çağında, sosyal medya platformları sanat dünyasını derinden etkilemektedir. Instagram, bu platformlar arasında özellikle görsel sanatlar izleği üzerinde büyük bir etki yaratmıştır. Görsel sanatlar ve dijital iletişim, 21. yüzyılın başında, sanatın üretimi, sergilenmesi ve algılanması üzerinde derinlemesine bir dönüşüm yaşamıştır. Bu dönüşümün merkezinde ise Instagram gibi sosyal medya platformları yer almaktadır. Görsel sanat dünyasının çağımızdaki en güçlü ve etkili izleği haline gelen Instagram, sanatçılar için sadece bir fotoğraf paylaşım platformu olmanın ötesine geçmiş, onlara sanat eserlerini sergileme, anlatma ve geniş bir izleyici kitlesi ile etkileşimde bulunma fırsatını sunmuştur. Bu makalede, Instagram'ın görsel sanat dünyasına olan bu derin ve geniş etkisini detaylı bir şekilde inceleyecek; özellikle, Instagram'ın sanatçılar için bir sergi salonu olarak nasıl işlev gördüğünü, sanatın bu dijital çağdaki evrimini ve sanatçılar ile izleyiciler arasındaki etkileşimin nasıl şekillendiği irdelenecektir. Sunduğu avantajlar sayesinde Instagram'ın görsel sanatlar için yeni bir izlek olmak durumu üzerindeki derin etkilerini araştırmaya hedefleyen bu makale sanatın yeni bir medyuma daha kavuştuğu öngörüsü üzerine hazırlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Instagram, Medyum, Görsel Sanatlar.

Live and Interactive Medium of the Visual Arts: Instagram

Abstract

In today's digital age, social media platforms are deeply affecting the art world. Among these platforms, Instagram has had a great impact, especially on the visual arts track. Visual arts and digital communication have experienced a profound transformation in the production, exhibition and perception of art at the beginning of the 21st century. Social media platforms such as Instagram are at the center of this transformation. Instagram, which has become the most powerful and influential theme of the visual art world in our age, has gone beyond being just a photo sharing platform for artists and has offered them the opportunity to exhibit, explain and interact with a wide audience of their works of art. This article will examine in detail the deep and wide impact of Instagram on the visual art world; In particular, it will examine how Instagram functions as an exhibition hall for artists, the evolution of art in this digital age, and how the interaction between artists and audiences is shaped. This article, which aims to investigate the deep effects of Instagram on becoming a new path for visual arts thanks to the advantages it offers, has been prepared on the prediction that art has reached a new medium.

Keywords: Instagram, Medium, Visual Arts.

1. Giriş

Günümüzün dijital çağında, sanatın tanıtımı, sergilenmesi ve paylaşılması dünya genelinde büyük bir dönüşüm geçirmiştir. Sanatın bu evriminin merkezinde ise internet bulunmaktadır.

Her şeyden önce şunu söylemek gerekiyor ki, internetin toplum hayatında yer edindiği yirmi yılda geçirdiği evrimi bu mecranın teknolojik değişimleri olmadan anlamak imkânsız. Zira yazılım ve donanım açısından yaşanan her büyük yenilik internetin kullanım biçimine doğrudan etki etti. İnterneti kullanabildiğimiz cihazlar, o cihazlarda kullanılabilen yazılımların çeşitliliği ve sağladığı imkânların gelişmesi ve tabii ki internetin bağlantı hızı ve bant genişliği anlamında kendi geçirdiği köklü değişimler, internetin sosyal alanda kullanım biçimini doğrudan etkiledi (Irak ve Yazıcıoğlu, 2012, s. 7).

İnternetin sosyal alanda kullanılan ve popüler olan Facebook, Twitter, Instagram gibi pek çok platformu bulunmaktadır. Ancak görsel sanatlar özelinde Instagram barındırdığı potansiyeller bakımından diğer platformlardan ayrılmaktadır. Dünya çapında ünlü bir sosyal medya platformu olarak Instagram, Facebook ve Twitter'dan sonra gelen üçüncü mecra olarak karşımıza çıkmaktadır (Koç Alamaslı, 2021, s. 42). Günümüzde Instagram, sadece bir fotoğraf ve video paylaşım uygulaması olarak görülmekle kalmayıp, aynı zamanda görsel sanatların canlı ve etkileşimli bir izleği haline gelmiştir. Bu platform, sanatçılar için yaratıcılıklarını sergileme ve dünya ile bağlantı kurma fırsatı sunarken, izleyicilere de sanatın büyüklü dünyasını keşfetme ve deneyimleme imkânı tanımaktadır. Fotoğraf ve video paylaşım platformu olarak başlayan bu medyum kısa sürede görsel sanatların sergilendiği bir galeri, bir sanatçının atölyesi, bir eleştirinin güncesi ve bir izleyicinin sergi salonu haline gelmiştir. Günümüzde bu platform, görsel sanatlar dünyasını yeniden tanımlamış, sanatın demokratikleşmesini hızlandırmış ve milyonlarca insanı sanatla buluşturan yeni bir sanat medyumu olarak karşımıza çıkmıştır.

Bahsedilen bilgiler ışığında hazırlanan bu makale de Instagram'ın görsel sanatlara olan derin etkilerini ve platformun günümüz sanat dünyasına getirdiği dönüşümleri ve potansiyel avantajlarını detaylı bir şekilde incelemeyi amaçlamaktadır. Makale kapsamında detaylı bir şekilde incelenecek olan konu; ana ve alt başlıklar üzerinden ele alınacaktır. Çalışma bağlamında Instagram'ın sanatçılar için bir sergi salonu olarak nasıl işlev gördüğünü, sanatın bu dijital çağdaki evrimini ve sanatçılar ile izleyiciler arasındaki etkileşimin nasıl şekillendiği detaylandırılacaktır. Ayrıca, Instagram'ın sanatın erişilebilirliğini artırma, sanatçıların kendilerini ifade etme ve dünya genelinde sanatın yayılmasına katkı sağlama şekli üzerinde durularak; Instagram, görsel sanat dünyasını daha erişilebilir ve dinamik hale getirirken, sanatın gücünü daha fazla kişiye ulaştırıyor olması üzerine durulacaktır. Ek olarak, Sanatçılara eserlerini birkaç dokunuşla paylaşabilme ve izleyicilere, görsel sanatın büyüklü dünyasını keşfetme şansı veren Instagram'ın bu güçlü platformunun görsel sanatların evrimindeki rolünü anlamak hem sanat dünyasının hem de dijital iletişimin geleceğini aydınlatmaya yardımcı olacaktır.

2. Sanatçılar ve İzleyiciler için Bir Sergi Salonu: Instagram

Şu anda merkezi San Francisco'da bulunan Instagram, dünyanın en önemli sosyal medya şirketleri arasında sayılmaktadır. Şirketin yatırımcıları arasında Facebook ve Twitter'ın yöneticileri ile çalışanları da bulunmaktadır (Koç Alamaslı, 2021, s. 43). Instagram, başta fotoğraf ve video paylaşım platformu olarak tasarlanmış olsa da, özellikle görsel sanatlar alanı üzerinden üretim yapan sanatçılar ve bu sanat alanlarına ilgi duyan sanat izleyicileri için alternatif ve mükemmel bir sergi alanı potansiyeli sunmaktadır. Günümüz dijitalleşen sanat ortamında ise bu platform, özellikle görsel sanat alanında eserler üreten sanatçılar için mükemmel bir sergi salonuna dönüşmüş durumdadır. Bu platform, sanatçılara eserlerini sergilemek, kendilerini tanıtmak ve sanatları üzerinden izleyici kitlesi ve potansiyel izleyicilere daha doğru bir şekilde ulaşma fırsatı sunmaktadır. Instagram'ın sanatçılar için sanal bir sergi salonu olma özelliğini belirli alt başlıklar altında toplayarak incelememiz konunun pek çok önemli potansiyel barındırdığını anlamamıza yardımcı olacaktır.

2.1. Sanatın Görsel Dili: Detaylar ve Estetik

Instagram, görsel odaklı bir platform olduğundan, sanatçılar için ideal bir zemin sunar. Sanatçılar, eserlerini platformun desteklediği çözünürlükte fotoğraflar veya videolar aracılığıyla sergileyerek izleyicilere eserlerinin her ayrıntısını ve estetik değerini gösterme imkânına sahiptirler. Özellikle detaylı tablolar, heykeller veya diğer görsel sanat eserleri, Instagram'da geniş bir izleyici kitlesi tarafından takdir edilebilir bir durumdadır. Örneğin, bir yağlıboya tablonun veya heykelin yakın plan veya makro çekimlerini kullanabilirler. Bu, izleyicilerin eserin yüzeyindeki ince ayrıntıları daha yakından inceleme fırsatı sunar. Böylece sanatçıya ait fırça darbelerinin, renk paletinin veya hacme ait doku zenginliğinin daha iyi anlaşılmasına yardımcı olabilir. Ayrıca platformun sunduğu filtreler ve düzenleme araçları, sanatçıların görsel estetiklerini daha da güçlendirmelerine yardımcı olur. Renk düzenlemeleri, kontrast ayarları ve diğer efektler, eserlerin atmosferini ve duygusal etkisini artırabilir.

Instagram, görsel sanatçılar için bir platform olarak estetik ve detayların vurgulanmasını kolaylaştırır. Platformun bahsedilen potansiyelleri sayesinde; sanatçılar, eserlerinin özgünlüğünü ve karmaşıklığını izleyicilere aktarırken Instagram'ın bu görsel dilinin potansiyelini rahatlıkla kullanabilirler. Bu, sanatçıların eserlerini en iyi şekilde sunmalarını ve izleyicilerle daha yakın bir bağ kurmalarını sağlamaların yardımcı olan bir özellik olarak karşımıza çıkar. Bu bağlamda Instagram, sanatın görsel dili üzerinden estetik deneyimlerin paylaşılmasını teşvik eder ve bu da sanatın daha geniş bir izleyici kitlesi tarafından takdir edilmesine katkıda bulunur.

2.2. Eserlerin Paylaşılması ve Yayılması: Küresel Erişim

Instagram, özellikle görsel sanat eserlerin hızla paylaşılmasını ve dünya çapında geniş bir izleyici kitlesine ulaşmasını kolaylaştırmıştır. Sanatçılar, eserlerini diledikleri anda platforma yükleyebilirler ve bu sayede geleneksel galeri veya sergi sistemlerinin zaman ve mekân sınırlarını aşarlar. Örneğin uluslararası düzeyde sergiler açan bir ressam, New York'tan bir izleyiciye ulaşmak için fiziksel bir sergi açmak zorunda kalmadan, Instagram üzerinden bir tabloyu Londra'daki bir koleksiyoncuya gösterebilmekte ve anında geri dönüş alabilmektedir. Bir başka örnekte ise, dünya çapındaki birçok ünlü sanatçı, Instagram üzerinden yeni eserlerini tanıtarak ve izleyicileri ile etkileşimde bulunarak; somut olarak gerçekleştirmek istedikleri sergiler öncesi izleyicilerden gelen eleştiri ve beğeni durumuna göre sergi kurgularını düzenleyebilmektedir. Bahsedilen bu örneğin en önemli sanatçısı olarak Japon ressam Yayoi Kusama gösterilebilir, Kusama Instagram platformunu, sanat eserlerini dünya genelinde tanıtmak ve somut sergileri öncesinde data toplamak için etkin bir şekilde kullanmaktadır.

2.3. Sanatın Çeşitliliği ve Çoklu Disiplinler

Instagram, her türlü sanat disiplini için ortak bir platform sunar. Fotoğrafçılık, resim, heykel, illüstrasyon, moda tasarımı, video sanatı ve diğer birçok sanat dalı, bu platformda bir araya gelir durumdadır. Bu durum, sanatın çeşitliliğini ve çoklu disiplinlerin bir araya gelmesini teşvik eden bir potansiyelin varlığını işaret etmektedir. Instagram'da her gün, farklı sanatçılar farklı disiplinlerde çalışmalarını paylaşırlar. Örneğin, bir illüstratör, günlük çizimlerini paylaşırken, bir video sanatçısı kısa filmlerini veya sanat performanslarını rahatlıkla tanıtabilir. Böylece, farklı kültürlerden, coğrafyalardan ve sanat disiplinlerinden gelen sanatçıları bir araya getiren bu platform sanatın çeşitliliği için yeni bir ortam işlevi görür. İzleyiciler, geleneksel ve çağdaş sanat, farklı estetik anlayışları ve kültürel ifadeler arasında gezinerek yeni perspektifler keşfedebilirler. Bu durum, günümüz görsel sanatlarının geniş bir yelpazede ifade edilmesine olanak tanımaktadır.

2.4. Sanatçıların Kendi Hikâyelerini Anlatması

Instagram, sanatçıların kişisel hikâyelerini ve sanatlarına dair ilham kaynaklarını paylaşmalarını teşvik eder. Bu potansiyel sayesinde sanatçılar, stüdyolarının iç görünümünü, yaratıcı süreçlerini, stüdyo ziyaretlerini, sanatsal ilham kaynaklarını ve sanatlarına dair ilginç anekdotları paylaşarak izleyicilerine daha detaylı bilgi paylaşımında bulunabilmektedir. Bu durum, sanatçıların eserlerinin arkasındaki düşünce süreçlerini ve duygusal bağlarını hedef izleyicilerine paylaşmalarına olanak tanır. Örneğin, birçok sanatçı, özellikle Instagram platformunun sunmuş olduğu

hikâye uygulaması aracılığıyla stüdyo ziyaretlerini veya yeni projelerin nasıl oluşturulduğunu gösteren kısa videoları paylaşmaktadır. Bu durum, izleyicilerin sanatçının dünyasına daha yakından bakmalarına yardımcı olmaktadır. Böylece sanatçılar, eserlerinin detaylarını ve kendi kişisel hikâyelerini sanat dünyasına daha yakından tanıtmalarına olanak sağlayarak dünya genelinde geniş bir izleyici kitlesine ulaşabilme imkânı sağlamaktadır.

3. Hashtag'lerin Rolü

Instagram'da hashtag'ler, sanat dünyası izleyicileri için önemli bir keşif ve tanıtım aracıdır. Hashtag'ler, görsel sanat eserlerinin kategorize edilmesini, izleyiciler tarafından daha kolay bulunmasını ve ilgili içeriklere erişimi sağlamaktadır. Bundan dolayı platform da sanatçılar için özel olarak tasarlanmış hashtag'leri kullanmayı teşvik eder. Hashtag'lerin sanat eserlerinin keşfedilmesinde ve izleyicilere ulaşmada konusunda pek çok potansiyel önemi bulunmaktadır. Bu potansiyel önemleri, eserlerin kategorize edilmesi ve bulunabilirliği, topluluk etkileşimi, sanat etkinliklerinin ve sergilerin tanıtımı gibi alt konu başlıklarında değerlendirmemiz yerinde olacaktır.

3.1. Eserlerin Kategorize Edilmesi ve Bulunabilirliği

Hashtag'ler, görsel sanat eserlerini belirli kategorilere veya temalara dâhil etmenin ve böylece izleyicilerin bu eserleri daha kolay bulmasının önemli bir yoludur. Sanatçılar, eserlerine uygun ve ilgili hashtag'leri ekleyerek eserlerini daha geniş bir izleyici kitlesine ulaştırabilirler. Bu özellik, izleyicilerin sanatın farklı türlerini, stillerini ve konularını keşfetmelerine olanak tanınması açısından oldukça önemlidir. Örneğin, Bir fotoğrafçı, doğa manzaralarıyla ilgili bir eserini paylaşırken, #doğafotografı, #manzararesimleri ve #doğasever gibi; bir heykeltıraş, modern olarak üretimini gerçekleştirdiği çalışmasını paylaşırken, #modernheykel, #modernsanat v.b. gibi hashtag'leri kullanabilir. Bu şekilde, doğa fotoğrafçılığına veya modern heykel sanatına ilgi duyan izleyiciler görmek istedikleri konu başlığındaki eserlere kolayca ulaşabilir olmuşlardır. Bu durum, izleyicilerin sanat dünyasını keşfetmelerine ve yeni sanatçılar ve eserlerini bulmalarına olanak tanımaktadır. İzleyiciler, kendi ilgi alanlarına veya estetik tercihlerine uygun hashtag'leri aratarak farklı sanat eserleri ve sanatçıları keşfedebilirler. Bu önemli potansiyel, sanatın çeşitliliğini ve yeni sanatçıları desteklemeyi ve keşfetmeyi teşvik etmekte ve günümüz sanatının gelişimine katkı sağlamaktadır.

3.2. Sanatçıların Topluluklar İçinde Etkileşimi

Hashtag'ler, sanatçıların belirli sanat topluluklarına ve etkinliklerine katılmasını teşvik etme özelliği ile de dikkat çekmektedir. Örneğin, belirli bir sanat etkinliği veya sanat yarışması için oluşturulan özel bir hashtag, sanatçıların bu etkinliği takip etmelerini ve katılmalarını kolaylaştırır. Bu, sanatçıların daha fazla görünürlük kazanmalarını, yeni iş birliği fırsatlarına erişmelerini ve sanat dünyasındaki diğer profesyonellerle iletişim kurmaları açısından oldukça önemlidir.

3.3. Sanat Etkinliklerinin ve Sergilerin Tanıtımı

Hashtag'lerin konu özelindeki bir başka önemi ise, sanat etkinlikleri, galeri sergileri veya sanatçıların kişisel sergilerinin tanıtımında etkili bir araç olmasıdır. Bu araç sayesinde sanat kurumları, sanatçılar veya galeriler, etkinlikleri için özel bir hashtag oluşturarak izleyicilere etkinlik hakkında bilgi verirler. Bu durum, izleyicilerin etkinliğe katılmasını ve etkinlikle ilgili içerikleri paylaşmasını teşvik eder. Hashtag'lerin bu çok yönlü rolü, Instagram'ın sanat dünyasındaki etkisini daha da artırma potansiyeli taşır. Sanatın keşfedilmesini kolaylaştırır, sanatçıların topluluklara katılmasını sağlar, izleyicileri sanat dünyasına daha yakından bağlar ve sanat etkinliklerini tanıtmada etkili bir araç olarak işlev görür. Bu nedenle, Instagram'da hashtag'ler, görsel sanatların daha büyük bir izleyici kitlesi ile buluşmasını ve sanatın çeşitliliğini kutlamasını kolaylaştırmaktadır.

4. Sanatın Demokratikleşmesi ve Bağımsız Sanatçıların Gücü

Sanatın demokratikleşmesi ve sanatçıların bağımsız bir şekilde var olabilmesi, Instagram gibi sosyal medya platformlarının görsel sanat dünyasına getirdiği önemli bir avantajdır. Çünkü "İnternet, adı bilinen bilinmeyen herkesle

bağlantıyı olası kılarak toplumsal hiyerarşilere son verecektir” (Maigret, 2021, s.328). Instagram da bahsedilen bu demokratikleşme ve bağımsızlık özelliğini içerisinde güçlü bir şekilde barındırmaktadır. Bu güçlerden biri erişilebilirlik durumudur. Çünkü geleneksel galeri veya müze ziyaretleri, genellikle coğrafi, ekonomik veya fiziksel engellerle sınırlıdır. Ancak Instagram gibi platformlar, sanatın herkes için erişilebilir olmasını sağlar. İzleyiciler, sadece bir akıllı telefon veya bilgisayar ile dünya genelindeki sanat eserlerini bu platform üzerinden keşfedebilir durumdadır. “Sanat her zaman seçkinci yani elitist olmuştur. Bilginin demokratikleşmesi bağlamında bu yeni iletişim mecraları daha büyük bir kitle ya da halk için erişilebilirlik ve açıklık sağlamıştır” (Alioğlu, 2013, s.258). Bu sanatın daha geniş ve çeşitli bir izleyici kitlesi tarafından erişilmesini mümkün kılan bir özellik olarak dikkat çekmektedir. Çünkü uzun zamandır geleneksel sanat dünyası, büyük galerilerin ve kurumların hâkimiyeti altındaydı ve bu nedenle bağımsız sanatçılar için tanıtım fırsatları sınırlıydı. Ancak Instagram platformun görsel sanata olan katkısı sayesinde, bağımsız sanatçıların kendi eserlerini sergileme ve tanıtma fırsatı sınırlandırılmaz bir seviyeye ulaşmıştır. Günümüzde sanatçılar, galeri temsilcilerine veya küratörlere ihtiyaç duymadan, Instagram üzerinden doğrudan izleyicilere ulaşabilir durumdadır. Artık sanatçılar, galeri sahipleri veya küratörler aracılığıyla seçilmek zorunda kalmadan eserlerini dünya ile paylaşabilirler. Bundan dolayı Instagram, bağımsız sanatçılara güçlü bir ses ve platform imkânı sunar. Bu güç, pek çok potansiyel özelliği içerisinde barındırmaktadır. Bu özellikler izleyiciler ile doğrudan iletişime geçme olanağı ve topluluklar ile iş birliği ve eser satış imkânı olarak birkaç alt başlık altında toplanabilir.

4.1. İzleyici Kitlesi ile Doğrudan İletişim

“Etkileşim süreci, izleyicinin daha etkin olmasını ve bir sonraki yapacağı şeye yoğunlaşmasını gerektirir. Bu durumda izleyici tanıklık etme ve katılım şeklinde iki farklı davranış eğilimini gerçekleştirmek zorundadır” (Özel, 2015, S. 220). Sanatçıların izleyici kitlesi ile etkileşime geçmesi hatta doğrudan iletişim kurma konusu, Instagram gibi sosyal medya platformlarının sanat dünyasında yarattığı önemli bir etkiyi yansıtır. Bu iletişim, sanatçılar ve izleyiciler arasında birçok farklı şekilde gerçekleşebilir ve sanatın sosyal ve dijital bir etkinlik haline gelmesine katkıda bulunur. Platformun izleyici kitlesi ile doğrudan iletişime geçme konusu özelindeki katkılarını; sanatçı profili, yorumlar ve geri bildirimler, özel mesajlar, sorular ve anketler, canlı yayınlar gibi alt başlıklar altında değerlendirmemiz yerinde olacaktır.

4.1.1. Sanatçı Profili

Sanatçılar, Instagram'da özel bir işletme veya sanatçı profili oluşturarak, izleyicileriyle daha etkin bir şekilde etkileşimde bulunabilirler. Bu tür profiller, izleyici istatistikleri, iletişim seçenekleri ve daha fazla içerik paylaşma olanağı sunarak sanatçının data toplamasına yardımcı olmaktadır.

4.1.2. Yorumlar ve Geri Bildirimler

Instagram platformu, kullanıcısının izni dâhilinde her gönderinin altında yorumlar bölümü olarak isimlendirilen önemli bir özellik sunmaktadır. Sanatçılar, izleyicilerin eserleri hakkındaki düşüncelerini ve duygusal tepkilerini bu bölümde görebilirler. İzleyiciler, eserler hakkında sorular sorabilir, sanatçıların yaratıcı süreçleri hakkında bilgi edinebilir ve geri bildirimlerini paylaşabilirler. Bu, sanatçılar için izleyici kitlesiyle etkileşim kurma ve eserlerine dair daha fazla iç görü elde etme fırsatı sunması bakımından oldukça önemli bir avantaj olarak görülebilir.

4.1.3. Özel Mesajlar (DM)

Instagram üzerinden izleyiciler, sanatçılara özel mesajlar gönderebilirler. Bu durum, daha özel bir iletişim kanalı sağlar ve izleyicilerin sanatçılara daha kişisel sorular sormasına veya özel projelerle ilgilenmelerine olanak tanınmaktadır.

4.1.4. Sorular ve Anketler

Sanatçılar, Instagram gönderileri veyahut hikâyeleri aracılığıyla sorular ve anketler düzenleyerek izleyicileriyle etkileşim kurabilmektedir. Sanatçılar, izleyicilerin görüşlerini veya tercihlerini öğrenmek için bu araçları sanatsal üretimin sürecinde bir data olarak kullanabilir ve üretimlerinin kurgularını tekrardan gözden geçirme fırsatı bulabilmektedir.

4.1.5. Canlı Yayınlar (Instagram Live)

Instagram Live (Canlı yayın) özelliği, sanatçıların canlı olarak izleyicileriyle etkileşimde bulunmalarına olanak tanımaktadır. Böylece sanatçılar, canlı yayınlar sırasında izleyicilerin sorularını yanıtlayabilir, sanatları hakkında sohbet edebilir ve hatta yaratıcı süreçlerini canlı olarak gösterebilir/sergileyebilirler. Bu durum, izleyicilerin aktif olarak sanatçının üretimlerine veyahut doğrudan kendisine ait bilgileri edinmesi bakımından önem taşımakla birlikte, sanatçının kendi ait izleyici kitlesini ve topluluğunu oluşturmasına olanak sağlamaktadır. Bahsedilen bu tür etkileşimler, izleyicilerin sanatı daha yakından deneyimlemelerini ve sanatçıların da izleyicilerinin beklentilerini daha iyi anlamalarını sağlamaktadır. Bu sayede, sanatın evrimi ve sanatçı-izleyici ilişkisi günümüz sanatı özelinde daha zengin ve anlamlı bir hal alır.

4.2. Eser Satışı ve İş birliği

Sanat, birbirini tamamlayan rollerden oluşan bir zincir gibidir. Bu roller, sanatçılar, eleştirmenler, galeri sahipleri, koleksiyonerler, müzeler, kitle iletişimi ve izleyiciler tarafından icra edilir. Bu bağlamda çağdaş sanatın yaygınlaşması ve yeni iletişim kurma tarzları, sanat eserinin alış ve satışını yeni iletişim araçları ve ağlarla karşı karşıya getirmiştir (Alioğlu, 2013, s.257).

“Özellikle internet’in interaktif medya olarak sunduğu fırsatlar 21. yüzyıl pazarlama anlayışının gelişmesindeki en önemli etkidir” (Shultz ve Shultz, 1989). Bu bağlamda Instagram da, sanatçıların eserlerini satma ve ticaret yapma fırsatı bakımından da oldukça önemli bir platform olarak dikkat çekmektedir. Instagram’ın günümüzde en çok tercih edilen sosyal medya araçlarından biri olarak işlev görmesinden kaynaklı, günümüzde birçok şirkette markalarının pazarlamak için kullanır hale gelmiş durumdadır (Koç Alamaslı, 2021, s.44). Günümüzde sanatçılar da eserlerini doğrudan platform üzerinden satışa sunabilir veya potansiyel alıcılarla iletişime geçebilir durumdadır. Ayrıca, sanatçılar için özel olarak oluşturulan hashtag’ler ve etiketler, eserlerin keşfedilmesini ve satılmasını kolaylaştırır. Sanatçıların kendi aralarında topluluk oluşturma ve iş birliği yapma fırsatları da sunan bu platform sayesinde sanatçılar, birbirlerinin çalışmalarını takip edebilir, birlikte projeler geliştirebilir ve sanat dünyasındaki diğer profesyonellerle iletişim kurabilirler. Bahsedilen bilgiler ışığında yeni bir görsel sanat galerisi olma özelliği taşıyan Instagram platformu, sanatın demokratikleşmesini ve bağımsız sanatçıların gücünü artırmasını sağlayan bir araç olmuştur. Sanatın daha erişilebilir ve çeşitli hale gelmesine katkıda bulunurken, sanatçılara kendi hikâyelerini anlatma, satış ve izleyici kitlesi ile doğrudan bağlantı kurma fırsatı sunar. Bu durum bizlere, sanat dünyasının daha özgür ve çeşitli bir geleceğe doğru evrildiğini rahatlıkla gösterebilmektedir.

5. Eleştiri ve Geri Bildirimin Görsel Sanatın Gelişimindeki Kritik Rolündeki Avantaj ve Dezavantajları

Instagram, sanatçılar için eleştiri ve geri bildirim almak için içerisinde pek çok dijital araç barındırmaktadır. Sanatçılar, eserleri üzerinde yapılan yorumlar ve beğeniler aracılığıyla izleyicileri ile etkileşimde bulunabilirler. Sanatçılar için sosyal medya üzerinden gelen geri bildirimler ve eleştiriler, eserlerini daha iyi anlama, iyileştirme ve/veya yeniden kurgulama fırsatı sunması bakımından oldukça önemlidir. Sadece sanatçılar için değil izleyiciler için de önemli olan bu eleştiri ve geri bildirimler, sanat eserlerini ve sanatın evrensel dilini daha iyi daha derinlemesine anlama fırsatı sunar. Eleştiri, sanatın evriminin temel itici güçlerinden biridir. Sanatçılar, eleştirmenler, akademisyenler ve sanatseverler, eserler hakkında olumlu veya olumsuz düşüncelerini ifade ederler. Bu eleştiriler, sanatçıların eserlerini yeniden değerlendirmelerini ve geliştirmelerini sağlamaktadır. Olumsuz eleştiriler, sanatçılara zayıf yönlerini tanıma ve üzerinde çalışma fırsatı; olumlu eleştiriler ise sanatçıları teşvik ederek ve yaratıcılıklarını daha da ileriye taşıma potansiyeli sunarlar. İzleyiciler özelinde de sanatın anlamını ve içeriğini daha iyi anlama fırsatı sunan sosyal medya

eleştirisi, sanat eserlerini sadece yüzeyde değil, derinlemesine anlamada da oldukça önemli bir olgudur. İzleyicilerin sanatın duygu, düşünce ve anlam dünyasına daha fazla nüfuz etmelerini sağlayan bu olgu aynı zamanda sanatın toplumsal etkisini de şekillendirebilme potansiyeline sahiptir. Çünkü günümüz sanatına ait politika, toplum, tarih ve kültürle olan ilişkisini inceleyerek, toplumsal sorunlara ve meselelere dikkat çekerek gerek sanatçılara gerekse izleyicilere sanat eserlerinin eleştirel analizi üzerinden görsel sanatın toplumsal etkilerini daha iyi anlama ve yorumlama yeteneği kazandırır.

Eleştiri olgusu, görsel sanatlar özelinde sanat dünyasının ilerlemesini teşvik eden bir olgu olarak hep var olmuştur. Modern sanata ve dahasına geçişimizi hızlandıran bu olgu, tarihsel süreç içerisinde; sanat kurumları ve sanatçılar arasındaki etkileşimi dönüştürmüş hatta yeni fikirlerin ve sanatsal akımların ortaya çıkmasına bile yol açmıştır. Bu, sanat dünyasının sürekli olarak yenilik ve değişim yaşamasına katkıda bulunan bir özellik olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanatçılar, izleyicilerin yorumlarını ve düşüncelerini öğrenirken, izleyiciler de sanatçının düşünce süreçlerini ve yaratıcı kararlarını daha iyi anlarlar. Bu etkileşim, sanat dünyasını daha açık ve katılımcı bir yer haline getirir. Sonuç olarak, eleştiri ve geri bildirim, sanatçı-izleyici etkileşimini artıran en önemli özellik olarak sanatın gelişiminde ve anlamında merkezi bir rol oynar. Sanatçılar için bu, eserlerini daha iyi hale getirme ve büyüme fırsatı sunmakla birlikte izleyiciler içinse sanatı daha derinlemesine anlama ve sanatın evrensel dilini daha iyi kavrama fırsatı sunmaktadır. Eleştiri ve geri bildirim, sanat dünyasının ilerlemesi, toplumsal etkisi ve sanatçı-izleyici etkileşiminin gelişmesine sürekli bir şekilde katkıda bulunmaktadır. Bu nedenle, sanat dünyasında eleştiri ve geri bildirim değeri büyük ve vazgeçilmezdir.

Dezavantajları ise bilinçli yapılmayan eleştiri ve yorumlar, yanlış yönlendirmeler, gereksiz geri bildirimlerin de önemli ölçüde var olduğu gerçeğidir. Eleştiri, sanatçının gelişimine katkıda bulunması amaçlanan bir süreç olmalıdır. Ancak, yanlış yönlendirmeler, sanatçının doğru bir şekilde gelişmesini engelleyebilir. Yanlış bilgiler veya öneriler, sanatçının yanlış tekniklere veya kavramlara odaklanmasına neden olabilir. Eleştiri, sanat eserinin derinliklerini anlama ve değerlendirme sürecidir. Ancak, eleştiri bilinçli yapılmazsa, sığ veya önyargılı olabilir. Eleştirmenin eserin sanatsal değerini anlama kapasitesine sahip olmaması, sanatçıya gerçekçi bir değerlendirme sunmaktan uzaklaşabilir. Bu dezavantajları ek olarak eser hırsızlığı konusu da eklenebilir. Instagram veya diğer sosyal medya platformlarında eser hırsızlığı, bir kişinin başka bir kişinin sanat eserini izinsiz kullanması veya çalması durumunu ifade eder. Eser hırsızlığı, çeşitli biçimlerde ortaya çıkabilir, örneğin bir fotoğrafın veya resmin izinsiz olarak paylaşılması, kopyalanması veya satılması gibi durumlarla ilişkilidir.

6. Sonuç

Instagram, görsel sanatlar dünyası ile dijital çağın imkânı olan sosyal medya evliliğinin en önemli örneklerinden biri olarak dikkat çekmektedir. Bu birliktelik, sanatın tanıtımı, erişilebilirliği ve çeşitliliği üzerinde günümüz dünyasında oldukça büyük bir etki yaratmış; sanatçılar için bir sergi salonu, izleyiciler için bir keşif aracı ve sanatın demokratikleşmesinin bir sembolü olarak öne çıkmıştır. McLuhan, her kültürün çağında bilginin kaydedilip aktarıldığı iletişim aracının ya da ortamın (medium), o kültürün karakterinin belirlenmesinde kesin bir rol oynadığını öne sürmüştür. Bu görüşünü de “Araç Mesajdır (Medium is the message)” şeklinde tanımlamıştır (Tekinalp ve Uzun, 2009). Bu bağlamda Instagram platformu da sanat dünyasının dijitalleşme sürecini hızlandırmış ve yeni bir medyum varlık göstermeye çoktan başlamıştır. Günümüzdeki sanatçılar, bahsedilen bu dijital platformlarda eserlerini sergileme ve hatta dijital sanat eserleri üretme fırsatına bile sahip olmuşlardır. Bundan dolayı görsel sanatlar izleğini önemli ölçüde etkileyen bir platform olan Instagram, bir sanat medyumunu olarak kendine ait özel bir yerde konumlanmış almış durumdadır. Sanatçılar için sergileme alanı sağlaması, eserlerin somut bir galeri ve sergi salonuna oranla erişilebilirliğini artırması ve izleyicilerle interaktif etkileşim imkânı sunması gibi birçok avantajı sayesinde, sanatın demokratikleşmesine ve sanatçıların bağımsızlığına katkıda bulunan yeni bir güç olarak görülmektedir. Sonuç olarak Instagram platformu, belli başlı dezavantajları olmasına rağmen; özellikle görsel sanatın geleceğini şekillendirmeye

devam edeceği kesindir ve sanatın günümüz dijital çağındaki sosyal medya teknolojisi sayesinde nasıl evirildiğini gösteren somut bir örnek olarak durmaktadır.

Kaynakça

Aliođlu, N. (2013). “Sosyalleşen Birey”: Sosyal Medya Araştırmaları-1, Ed. Ali Büyükaslan ve Ali Murat Kınık, Konya: Çizgi Kitapevi.

Irak D. ve Yazıcıođlu O. (2012). Türkiye ve Sosyal Medya, I. Baskı, İstanbul: Okyanus Yayınevi.

Koç Alamaslı, I. (2021). Kültür Endüstrisi Bağlamında Instagram. Journal of Communication Science Researchs, 1 (1), 39-49.

Maigret, E. (2012). Medya ve İletişim Sosyolojisi, (Çev. Halime Yücel). İstanbul: İletişim Yayınları.

Özel, S. (2015). Techne’den Teknolojiye: Değişen Toplum ve İletişim, I. Baskı, İstanbul: Volga Yayınları.

Shultz, D. E. ve Shultz, H. F. (1998). Transitioning Marketing Communication in to the Twenty First Century. Journal of Marketing Communications, 4, 9-26.

Tekinlalp, Ş. ve Uzun, R. (2009). İletişim Araştırmaları ve Kuramları, 3. Basım, İstanbul: Beta Yayınları.

Nesrin YEŞİLMEN

Doç. Mardin Artuklu Üniversitesi, nesrinyesilmen@gmail.com, Mardin-Türkiye

ORCID: 0000-0002-8179-9728

Yapay Zeka İle Deneysel Takı Tasarımı: Komutlarla Yaratıcılığın İzlendiği Yeni Bir Boyut

Özet

Sanat ve teknoloji, geçmişte farklı alanlar gibi görünse de, günümüzde birbirini etkileyen ve besleyen iki kavram haline gelmiştir. Bu evrim, sanatı yeniden tanımlayarak çeşitli ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Yapay zeka (YZ), basitçe, makinelerin bilgileri toplaması, bir araya getirmesi ve kullanması olarak özetlenebilir; ancak bu tanım bilinç içermemektedir. Bilinçli yapay zeka çalışmaları devam etmekle birlikte, henüz bu alanda tam bir çözüme ulaşılamamıştır.

Bu çalışma, yapay zeka kavramını inceleyerek ve yapay zeka araçlarıyla deneysel üretim biçimlerini anlatarak, sanat ile yapay zeka arasındaki yeni buluşma alanına odaklanmaktadır. Yapay zekanın tarihi, gelişimi ve çalışma prensibi bu makalenin odak noktası değildir. Makale, yapay zeka ile sanatın, yaratıcılığın, takı tasarımlarının ve deneysel takı tasarım örneklerinin bir araya geldiği bir perspektife odaklanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zeka, Algoritma, Takı tasarımı, Takı

Experimental Jewelry Design With Artificial Intelligence: A New Dimension of Creativity With Commands

Abstract

While art and technology may have seemed like entirely different realms in the past, they have now evolved into interdependent concepts that influence and nourish each other. This evolution has led to a redefinition of art, giving rise to various forms of expression. Artificial Intelligence (AI) can be succinctly summarized as the gathering, synthesizing, and utilization of information by machines; however, this definition does not encompass consciousness. Although efforts to develop conscious AI are ongoing, a complete solution in this field has not yet been achieved.

This study focuses on examining the concept of artificial intelligence and narrating forms of experimental production using AI tools, with a specific focus on the emerging intersection between art and AI. The historical development and operational principles of AI are not the central focus of this article. Instead, the article concentrates on the perspective where AI and art converge, encompassing creativity, jewelry designs, and examples of experimental jewelry designs created with artificial intelligence.

Key Words: Artificial Intelligence, Algorithm, Jewelry design, Jewelry

1. Giriş

Sanat ve teknoloji bundan elli yıl öncesine kadar çok bambaşka mecralar olarak görünmüş olmasına karşın yeniçağda birbirini besleyen iki kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarih boyunca yolculuğu farklı olsa da günümüzde birleşerek yeni bir buluşma alanı yaratmaktadır. Bu yeni alan sanat dalları içinde farklı bir bakış açısı yaratmakta, sanatın ve ifade biçimlerinin çeşitlenmesini sağlamaktadır. Yeni yaratıcı olanaklar ve insan deneyiminin zenginleşmesi ile Yapay Zeka, Metaverse, Prompart, Ai, gibi terimler sık sık karşımıza çıkmakta günlük hayat

pratiklerinin bir parçası olarak görülmektedir. Tarihsel gelişime bakıldığında büyük kırılmaların yaşandığı, Rönesans, sanayi devrimi ve Fransız ihtilali gibi dönemlerin ardından çağımızda sanatın yapay zekâ ile yeni bir eşik noktasında olduğu da söylenebilir.

Hiç şüphesiz yapay zekâ insanlığı ve dünyayı değiştirecektir. İnsanoğlunun bulunduğu noktadan hayali zor bir gelecek beklediği aşikârdır. Ancak bu değişim ve dönüşümün tek yönde olacağını düşünmek bizleri yanıltabilir. Olumlu ve olumsuz etkileri ile yeni bir geleceğin başlangıcı yapay zeka ile insanların hayatına girmiştir. Son yıllarda sıklıkla karşılaştığımız yapay zeka çalışmaları biraz daha eskilere dayanmaktadır. 1950 yıllarında Turin tarafından akıllı makinaları ve bu makinaların zekayı nasıl test ettiklerini anlatan “Computing Machinery and Intelligence” adlı bir makale yayımlanmıştır. Ardından 1956 Marvin Minsky and John McCarthy tarafından ilk kez yapay zeka tabiri resmi olarak Dartmouth College/New Hampshire’da Rockefeller kurumu tarafından desteklenen sekiz haftalık bilimsel bir yaz atölyesinde kullanılmıştır (Haenlein ve Kaplan, 2019, s.7). Tarihin o günlerinden bu güne değin gelişerek büyüyen yapay zeka çalışmaları bugünkü seviyeye ulaşmıştır.

Çalışmada yapay zeka kavramı incelenecek ve yapay zeka araçları ile üretim biçimleri deneysel olarak anlatılacaktır. Yapay zekanın tarihi, gelişimi, çalışma prensibi bu makalenin konusu değildir. Yapay zeka-sanat, yaratıcılık, takı tasarımları ve yapay zeka ile oluşturulmuş deneysel takı tasarım örnekleri çalışmanın ana konusunu oluşturmaktadır.

2. Yapay Zeka – Yaratıcılık- Sanat

Yapay zekâlar, verilen bilgi kadar size dönüş yapar. Çeşitli türdeki metinleri, resimleri ve sesleri vb. veri kümesini analiz edebilir. Makinenin yaptığı bu analize dayanarak bir veri kümesine benzeyen ancak oldukça farklı, yeni ve benzersiz bir içerik oluşturabilir. Yapay zekâ algoritmalar aracılığıyla öğrenmesiyle – eğitilmesiyle aktivitesini gerçekleştirir. Algoritmalar, verileri analiz ederken içeriği daha doğru üretmek ve beklenen sonucu daha iyi eşleştirebilmek için önceden eğitilirler (Coşkun ve Gülleroğlu,2021, s.950).Bu bağlamda düşünüldüğünde her birey, toplum veya devlet kendi kültür ve inancı ve yaşayışına göre yapay zekaları şekillendirebilir. Bu yapay zekâların insana olan yakınlığına da işaret eder. Verilen bilgi türüne göre yaratımı şekillenecek olan yapay zeka bu hali ile insanlığa aradığı en iyi sonuca ulaşma konusunda yardımcı olabilecektir.

Sanatçının görsel dünyayı algılaması bir biçimlendirme sürecine katılması anlamına gelir; bu özel bir çaba gerektiren yaratıcı bir eylemdir. Bu eylemle sanatçı zihinsel imgesini daha önceden var olan imgelerle çakıştırır; eğer, ortak bir duyarlılık ve bilinçte bunları birleştirebilirse sanat yapıtı oluşmaya başlar. Algılama süreci+ yapım süreci = sanat eserinin nesnelleşmesi. Algılama süreci optik kurallar içerisinde duyum, duygu ve düşüncenin birlikteliğinde yol izleyen süreçtir(Kara, 2011, s.2). Başlangıç noktasına bakılırsa yaratım süreci insanoğlu için bilgi toplamakla başlar, göz-kulak ve diğer duyarlarla sanatçı sürekli bir veri toplama işi yapar ve topladığı verileri bir araya getirir bilinç ile onları yoğurur ve yaratım sürecini başlatır. Yapay zekalar tam bu noktada insanı kopya eder. Algoritmalar aracılığı ile topladığı bilgileri karşılaştıran yapay zekalar belli ölçüde yaratım yapabilmektedirler. Yeni olan bu yaklaşım biçimi ise sanatçılara farklı bir bakış açısı sunar. Özgün ve benzersiz üretim algoritması sayesinde yapay zekaların üretimleri insanoğlunun ürettikleri ile yarışır duruma gelmiştir. Örneğin Google’ın “Deep Dream” (Derin Düş) adını verdiği bir sistem var, iddiası şu yöndedir: İnsanlar gibi derin düşünmek ve karmaşık örüntüler içerisinde ortaya yeni bir eser koymak. Bu yaklaşımla hareket eden bilgisayar yazılım mühendisi ve sanatçılardan oluşan çeşitli guruplar 2014’ten bu yana birçok resim elde etmişlerdir. Temelde insan yaşantısının, düşüncesinin ve yaratıcılığının ürünleri olan sanat yapıtlarının görselleri, sistemin veri tabanına girilerek sistemin, bir tür baskı resim üretimi yapmasıyla çalışma sonuçlanıyor (Aslan, 2019, s.233). Bunun yanı sıra verilen kelimelerden (Promptlardan) yola çıkarak görseller üreten bir yapay zeka uygulaması ile oluşturduğu resim ile yarışmaya katılan bir oyun şirketi kurucusu yapay zekanın sınırlarını bizlere göstermiştir. Eserde uzay operasından alınmış gibi görünen bir sahne betimlemiş ve ustaca yapılmış bir tablo görünümü yaratılmıştır. Barok etkilerin olduğu tablo dijital sanat alanında birincilik almıştır.



Görsel 1. Uzay Operası Tiyatrosu (Théâtre D'opéra Spatial), Jason Allen, 2022

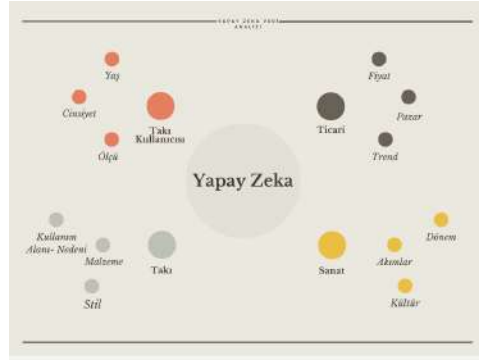
Yapay zeka tarafından üretilen ilginç sanat eserleri arasında Türk sanatçı Refik Anadol'a ait eserler de yer alıyor. Bunlardan biri de internet ortamında bir sitede yayınlanan "Machine Hallucinations – Nature Dreams :AI Data Sculpture 2021 1/1" adlı NFT (Non-Fungible Token) eseridir(Görsel 2). Bu eserini alan koleksiyoner, eserle beraber sanatçı Refik Anadol imzalı 3 boyutlu fiziksel bir sertifika, enstalasyonun kaynak yedek dosyaları ve özel bir yazılım içeren bir bilgisayarı da satın almıştır. Sanatçı 2018- 2021 yılları arasında toplanan üç yüz milyondan fazla doğa resmini yapay zeka uygulaması ile bir sanat eserine dönüştürmüştür. Bu veri kümesi bu güne kadar bir yapay zeka algoritmasını eğitmek için eklenen en büyük ham veri olarak tarihe geçmiştir. Ortaya çıkan Yapay Zeka Veri Resmi, doğayla ilişkilendirdiğimiz ancak yalnızca bir makinenin zihninde rüya olarak var olan pigmentleri, şekilleri ve desenleri içermektedir (Anadol, 2021, web).



Görsel 2. Refik Anadol, Machine Hallucinations – Nature Dreams, 2021

3. Takı Tasarımında Yapay Zeka Kullanımı

Geleneksel takı tasarım süreçlerine bakıldığında sanatçının kişisel gelişimi, sanatsal alt yapısı, yaşadığı coğrafya, gelenekler gibi birçok etkinin varlığından söz etmek mümkündür. Ancak yapay zekaların sahip olduğu veri analiz yeteneği, sonsuz bilgi, desen tanıma özelliği ile tasarım süreçleri herhangi bir etki olmadan yaratım olanağı sunarken, sanatçı ve tasarımcılara yeni bir estetik anlayışı keşfetme fırsatı sunmaktadır. Bir yapay zeka uygulaması geniş veri kümelerini inceleyebilir, sanat akımlarını harmanlayabilir, kültürleri analiz eder, farklılıkları belirler, istatistiksel veri analizi yapar, geçmiş trend ve tasarım eğilimlerini araştırır(Görsel 3). Böylece yapay zekâ, tasarımcıya yeni desen ve formlar önerebilir ve gelecekteki tasarım eğilimlerini tahmin etme konusunda tasarımcıya rehber olabilir. Nihayetinde sanatçı bu önerileri kendi yaratıcılık ve estetik anlayışlarıyla birleştirerek benzersiz eserler ortaya koyabilmektedir.



Görsel 3. Yapay Zeka Takı Analiz Örneği

Yapay zeka destekli tasarım süreçleri, sanatçının verdiği veri kümeleri ve komutlar sayesinde çalışır. Bu bağlamda tasarımcının en önemli rolü doğru komutları yapay zekaya iletmektir. Moda endüstrisinde yapay zeka kullanıldığını belirten Dennis (2020:610); bu sistemin, eski koleksiyonlardan yeni tasarımlar üretebildiğini ifade etmektedir. Bunun için; desen, renk, müşteri geçmişi, trendler gibi değişkenlerin, yapay zekaya veri seti şeklinde sunulmasını kapsayan insan müdahalesi gereklidir (Dennis'ten aktaran Yakar ve Kınık, 2020, s.494). Bu durumu çok basit bir yapay zeka uygulaması kullanarak aşağıdaki örnekle açıklayabiliriz².

İlk denemede yapay zekaya sınırlı komutlar verilmiştir.

Verilen Komut; Bir yüzük, Anadolu, Kurşun kalem Çizimi, Siyah ve Beyaz. Sonuçlar görsel 4 te ki gibidir.



Görsel 4. Sınırlı Komut Yapay Zeka Takı Tasarımları

İkinci denemede bu komutlara ek olarak farklı daha detaylı komutlar eklenmiştir.

Verilen Komut; Bir yüzük, Anadolu, Kurşun kalem Çizimi, Siyah ve Beyaz, Geleneksel Motifler, Büyük ölçüde değerli taş, N.Y. imzalı

Sonuçlar görsel 5'teki gibidir.



Görsel 5. Komut Sayısı Arttırılmış Yapay Zeka Takı Tasarımları

Açıkça görülmektedir ki çok basit bir yapay zeka uygulaması kullanarak tasarımlar yapılabilen, verilen komutlar net ve tutarlı olduğunda sonuçlar daha başarılı olabilmektedir. Takı Tasarım süreçleri yapay zekaya kadar birçok

² Deneysel tasarımlar araştırmacı tarafından yapay zeka uygulamaları kullanılarak yapılmıştır.

teknolojik gelişimin katkısı ile gelişip ilerlemiştir. Bilgisayar destekli Tasarımlar (CAD), üç boyutlu bilgisayar üretimleri (CNC) gibi uygulamalar takı tasarımının gelişimine katkı sağlayan alanlara örnek olarak verilebilir. Yapay zekâ, telefonlarımızdan arabalarımızı sürmeye kadar günlük hayatımıza daha fazla dâhil olurken, sanatçıların yapay zekâ ile ilgilenmeleri ve deneyler gerçekleştirmeleri beklenen bir durumdur. Yeni bir eğilim olmadığı gibi, elli yıldan uzun bir süre önce yapay zekânın doğuşundan bu yana, sanatçılar üretimlerinde bilgisayar programları yazabiliyorlardı. Ancak yapay zekâ, makine öğrenimi teknolojisini dâhil etmek için son birkaç yılda gelişti. Karşılaşılan durum ise, sanat yapmak için yapay zekâyı farklı şekillerde kullanan yeni bir dalga oluşturdu(Erten ve Göktepeliler, 2022,s.149).Bu yeni dalga ile tasarımcı yeni bilgisayar teknolojilerini, karmaşık ve kompleks yapıdaki algoritmaları bilmek zorunda değil. Tasarımcının yapması gereken, zihnindeki tasarımı kağıda kalemle aktarmak yerine kelimelerle bilgisayara söylemektir.

4. Yapay Zeka ile Takı Tasarım Denemeleri

Günümüzde, yeni nesil sanat üretim tekniklerinin çeşitlendiğini üretilen sanat eserlerinden anlayabilmekteyiz. Özellikle teknolojik gelişmelerle sanatçılar geleneksel sanat yapma yöntemlerinin yanı sıra farklı yollar denemektedir. Sanatçı artık tek başına geleneksel yöntemlerle, bilinç/duygu/sezgi gibi insana özgü olgularla ve neşe/hayal/ hüznü/ hasret gibi insana özgü derin yaşam tecrübeleri ile tek başına konsantre olup sanat üretmek yerine farklı arayışlara yelken açmış durumdadır (Güney ve Yavuz, 2020, s.431). Böylece robot, algoritma, prompt ve yapay zeka gibi kavramlar sanat alanlarında sıkça duyduğumuz tabirler olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanatçı eline fırça ya da kalem almaktansa bazı komutlar ve algoritmalar yaratarak sanat eserleri üretmektedir. Burada sanatçıya düşen zihnindeki komutlarla en iyi şekilde betimlemesidir.

Çalışmada komut yolu ile oluşturulmuş deneysel çalışmalara yer verilmiştir. Tasarımlar üretilirken basit yapay zeka uygulamaları tercih edilmiştir.

1. Deneme ;

Aynı yapay zeka uygulaması ve farklı komutlar verilerek tasarlanmış takılar çalışılacaktır. Araştırmacının kullandığı yapay zeka uygulamaları tek tek kelime şeklinde komut almaktadır. Kullanılan uygulamaların Türkçe dil desteği olmadığından komutlar İngilizce verilmiştir.

Komut:Kolye, Üç boyutlu, gerdanı tam saran, altın, telkârî motifleri, elmas taş, art nouveau, gri arka fon, sulu boya (Necklace, Three-dimensional, full neck, gold, filigree motifs, diamond stone, art nouveau, gray background, water color)

Sonuçlar Görsel 6 'daki gibidir.



Görsel 6. Yapay Zeka Takı Tasarım Denemesi

Aynı komut için çeşitleme yapmasını istediğinde yapay zeka görsel 7'deki gibi sonuçlar vermektedir;



Görsel 7. Yapay Zeka Takı Tasarım Denemesi

Komut:Gümüş, yüzük, kadın yüzüğü, çılgın tasarım, sivri köşeler, afrika sembolleri, üç boyutlu, renkli kurşun kalem çizimi, gölgeli, gri arka fon(Silver, ring, women's ring, crazy design, pointed corners, african symbols, three-dimensional, colored pencil drawing, with shadow, gray background,).

Sonuçlar Görsel 8'deki gibidir



Görsel 8. Yapay Zeka ile Yüzük Tasarımları

2. Deneme

Bu denemede aynı komutlar farklı programlara verilecektir.

Komut: yüzük çiz, geometrik motif, desen olarak nakış kullan, altın kullan, el yapımı, beyaz arka alanları, karakalem, kadınlar için yüzük, büyük boy (draw a ring, geometric motif, use embroidery to be pattern, use gold, handmade, white background, pencil drawing, ring for women, big size).

Sonuçlar Görsel 9'daki gibidir.



Görsel 9. Uygulama A ve Uygulama B sonuçları

Komut: kolye, kolyede Anadolu halısı motifleri kullan, motiflerin etrafında kehribar parçaları kullan, art neuovea efektleri, el çizimi, kolyeye gölge ekleyin, ilginç şeylerle sıra dışı kordonlar kullan (necklace use anatolian carpet motifs)

on the necklace, use amber pieces around motifs, art nouveau effects, hand drawing, add shadow of necklace, use unusual cords with interesting stuff). Sonular Grsel 10'daki gibidir.



Grsel 10. Uygulama A ve Uygulama B tasarım Sonuları

3. Deneme

Son denemede ise arařtırmacı tarafından geleneksel yntemlerle retilmiř bir takının zellikleri, komutlar halinde yapay zeka uygulamasına verilecektir.

Komut: Daire formunda kolye ucu, bakır, geniř yzeyli, tař yerine antika nakıř eklenmiř, Nakıř kırmızı ve yeřil renklerde, boyun kordonu el dokuması, nakıř reinenin iinde (Circle shaped pendant, copper, large surface, antique embroidery added instead of stones, embroidery in red and green colors, neck cord hand-woven, embroidery in resin).

Sonular Grsel 11 'ki gibidir.



Grsel 11. Var olan bir takıdan yola ıkararak, komutlarla yeni yapay zeka tasarımları

5. Sonu ve Deęerlendirme

Zamanın getirdięi kltrel ve teknolojik yenilikler, hayatın her alanında olduęu gibi sanatı ve sanatıyı da etkilemektedir. Bu etkiler ile yeni bakıř aıları ve farklı yaklařımlar grmek mmkndr. Sanatın yapay Zeka ile geldięi nokta ilgin, řařırtıcı hatta bazen rktc olabilmektedir. Ancak insanoęlu var olduęu srece sanatında devamlı olduęunu dřnecek olursak bu yeni teknolojiler sanat iin birer ara olarak grlebilir. Her devrin ve aęın farklı sanat araları olmuřtur ve olacaktır. Bu baęlamda sanat iin teknoloji olumlu katkı saęlıyor denebilir. zellikle yapay zeka uygulamaları ile retilen birok sanat eserinin bařarıya ulařtıęını rneklerden grmek mmkndr.

Takı tasarımında yapay zeka kullanımı birok aıdan bařarılı olabilmektedir, denemeler incelendięinde grlyor ki verilen komutlar, zihinde tasarlanan takıyı ne kadar iyi betimlerse takı zihinde tasarlanana yakın řekilde oluřturulacaktır. Deneme 1 de aynı uygulamaya farklı komutlar ve aynı komutun varyasyonları istenerek alıřmalar yapılmıřtır. Sonuta komutlarla olduka iliřkili tasarımlar ortaya ıkmıřtır. Bu yapay zekanın yaratıcılık konusunda olduka bařarılı olduęunu gstermektedir. Zihin dnyası ile birebir rtřmese dahi oklu varyasyonlar sanatı iin yeni grř aıları oluřturması bakımından nemlidir. 2. Denemede ise aynı komutlar ile farklı yapay zeka uygulamalarıyla takı tasarımları yapılmıřtır. Sonulara bakıldıęında benzerlik sz konusu olsa da birbirinden tamamen farklı alıřmalar

ortaya çıkmıştır. Bu durum bize her yapay zeka uygulamasının farklı algoritmalarla çalıştığını göstermektedir. Böylece farklı yapay zeka uygulamaları kullanarak sanatçı aynı komutlarla çok fazla sayıda tasarıma ulaşabilecektir. İnsan zihni ile birebir benzeşme de her yapay zeka sahip olduğu farklı algoritmalar sayesinde insan ırkı gibi birbirinden ayrılabilir. Nihayetinde bu algoritmaları tanımlayanlar da insanlardır ve yapay zekaları insandan bağımsız düşünmek yanıltıcı olabilir. 3. Denemede ise araştırmacı tarafından geleneksel yöntemlerle tasarlanıp üretilmiş bir takımın başlıca özellikleri komut olarak yapay zekaya aktarılmıştır. Sonuçlar aynı olmamakla birlikte benzerlik söz konusudur. Bu denemede yapay zekanın sınırlı komutlarla tasarladığı çalışmaların sanatçının zihnindeki yakını bir algoritma ile çalıştığını göstermektedir. Denemelerde kullanılan yapay zeka çok basit formdaki komutları algılayan, resim, heykel, mimari gibi bir çok alanı kapsayan bir algoritmaya sahip, genel türden uygulamalardır. Bu açıdan daha detaylı ara yüzü bulunan, sadece takı tasarlamaya yönelik, renk, ölçü, malzeme, trend, sanat gibi bir çok algoritmaya sahip uygulamalarda daha iyi sonuçlar alınabilir. Yapay zeka algoritmalarının sağladığı rehberlik, insan yaratıcılığı ile buluştuğunda ise özgün eserler ortaya çıkabilmektedir.

Takı aynı zamanda endüstrisi olan bir alandır. Yapay zeka sahip olduğu algoritmalar sayesinde müşteri tercihlerini analiz edebilir, geçmiş trendleri inceleyebilir, müşteri talebine göre kişiye özel ve anlamlı takılar tasarlayabilir. Sadece tasarlamakla kalmayıp 3d gibi baskı teknolojilerine entegre olarak takı üretim süreçlerini optimize edebilmektedir. Bu açıdan malzeme ve zaman konusunda tasarruf sağlamaktadır. Yani yapay zeka tasarımcıların fikirlerini hızlı bir şekilde gerçeğe dönüştürürken, üretim süreçlerindeki maliyetleri de azaltabilmektedir.

Algoritmalar ve sanat arasındaki bu bağ, kuşkusuz yapay zeka ile takı tasarımının geleceğine de şekil verecektir. Yapay zeka, insan yaratıcılığını besleyen bir faktör olarak kabul edilirse, sanat ve sanatçı arasındaki bağ da korunacaktır. Aksi halde, insana dair emarelerin olmadığı bir sanat kaybolmaya mahkumdur.

Kaynakça

Aslan, E. (2019).Yapay Zekâ Resimleri ve Sanatın Başkalaşan Mecerası Üzerine. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, (42) , 231-242. DOI: 10.32547/ataunigsed.516382

Coşkun, F. & Gülleroğlu, H. D. (2021). Yapay Zekanın Tarih İçindeki Gelişimi ve Eğitimde Kullanılması. Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES) , 54 (3) , 947-966. DOI: 10.30964/aebfd.916220

Güney, E. & Yavuz, H. (2020). Yapay Zekâ ile Sanatsal Üretim Pratiğinde Sanatçının Rolü ve Değişen Sanat Olgusu . Sanat ve Tasarım Dergisi, Sanat ve Tasarım Dergisi, 415-439. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/58750/848434>

Kara, D. (2011). Sanat Yapıtının Oluşum Süreci. Art-e Sanat Dergisi, 4 (8) , 1-5. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sduarte/issue/20727/221470>

Haenlein, M. Kaplan, A. (2019) A Brief History of Artificial Intelligence: On the Past, Present, and Future of Artificial Intelligence. California Management Review, 61(4), 5-14.

Göktepeliler, Ö. Ertwn, O. (2022). Yapay Zeka, Makine ve Sanat. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2(13), 143-151. DOI: 10.33537/sobild.2022.13.2.13

Yakar, G. & Kınık, M. (2020). Yapay Zekâ ile Üretilen Görsel Sanatlar Eserlerinde Fikrî Mülkiyet . Art-e Sanat Dergisi, 13 (26) , 490-516. DOI: 10.21602/sduarte.795610

Görsel Kaynaklar

Görsel 1: Uzay Operası Tiyatrosu (Théâtre D'opéra Spatial), Jason Allen, 2022. (<https://www.milliyet.com.tr/dunya/yapay-zekanin-cizdigi-resim-sanat-yarismasini-kazandi-6817222>)

Görsel 2: Refik Anadol, Machine Hallucinations – Nature Dreams,2022 (<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/>)

Görsel 3: Görsel 3: Yapay Zeka Takı Analiz Örneği. Yeşilmen, N. Arşivi, 2023

Görsel 4: Görsel 4: Sınırlı Komut Yapay Zeka Takı Tasarımları. Yeşilmen, N. Arşivi, 2023

Görsel 5: Komut Sayısı Arttırılmış Yapay Zeka Takı Tasarımları. Yeşilmen, N. Arşivi, 2023

Görsel 6: Yapay Zeka Takı Tasarım Denemesi. Yeşilmen, N. Arşivi, 2023

Görsel 7: Yapay Zeka Takı Tasarım Denemesi. Yeşilmen, N. Arşivi, 2023

Görsel 8: Yapay Zeka ile Yüzük Tasarımları. Yeşilmen, N. Arşivi, 2023

Görsel 9: Uygulama A ve Uygulama B sonuçları. Yeşilmen, N. Arşivi, 2023

Görsel 10: Uygulama A ve Uygulama B tasarım Sonuçları. Yeşilmen, N. Arşivi, 2023

Görsel 11: Var olan bir takıdan yola çıkarak, komutlarla yeni yapay zeka tasarımları. Yeşilmen, N. arşivi 2023

Scrimat
ve İnsan

Arif Esen BAYKURT

İnönü University, Institute of Social Sciences, Competence in Art (Ph.D. Student), Malatya-Türkiye

ORCID: 0000-0002-1438-1276

In The Context of Art As Politics, Thomas Hirschhorn's "Community of Fragments" Installation Aesthetic**Abstract**

Artists serve as spokespersons by incorporating social issues and facts into their works. Culture influences the artist through this transfer, and the artist, in turn, influences culture and society. Artistic expression extends beyond the representation of societal issues to encompass engagement with the third circle, which comprises the realm of politics. Artists choose to create art in a political context using one of three aesthetic approaches: idealistic aesthetics (art for the sake of art), dogmatic aesthetics (political art), or "doing art politically." The artist's most consistent response in this exchange is doing art politically, as in the case of Picasso's "Guernica." Similarly, Thomas Hirschhorn proposed the "Community of Fragments" installation, a universal and realistic model in his work, in accordance with this understanding. Hirschhorn's installation model is examined to illustrate this unity between politics and art and to differentiate between politically made art and political art. "What are the aesthetic context of the installation, the criteria, attitude, and criteria an artist will take towards the work?" defines the problem of the research. The artist's aesthetic stance towards the work has been synthesized and integrated in "Doing Art Politically" through a literature review that focused on the Hirschhorn installation. The research is restricted to the artist's "Community of Fragments" installation work. The research findings show that the political perspective on art identifies three critical components: The work of art has a universal character, expresses reality, and is not influenced by any specific group with political ideology, including art market forces and capitalism.

Keywords: Hirschhorn, Politically Art, Propaganda3, Political Art, Installation.

Politik Olarak Sanat Bağlamında Thomas Hirschhorn "Parçalar Topluluğu" Enstelasyonu Estetiği**Özet**

Sanatçılar toplumsal meseleleri ve gerçekleri eserlerine yansıtarak sözcü görevi görürler. Kültür bu aktarım yoluyla sanatçıyı etkilerken sanatçı da kültürü ve toplumu etkiler. Sanatsal ifade, toplumsal meselelerin temsilinin ötesine geçerek politika alanını kapsayan üçüncü çevreyle ilişkileri de devreye sokar. Sanatçılar, üç estetik yaklaşımdan birini kullanarak politik bağlamda sanat yaratmayı tercih ederler: idealist estetik (sanat için sanat), dogmatik estetik (siyasi sanat) veya "politik olarak sanat yapmak." Bu etkileşimde sanatçının en tutarlı yanıtı, Picasso'nun "Guernica" örneğinde olduğu gibi, sanatı politik olarak yapmaktır. Benzer şekilde Thomas Hirschhorn da bu anlayışa uygun olarak çalışmasında evrensel ve gerçekçi bir model olan "Parçalar Topluluğunu" yerleştirmesini ortaya koymuştur. Politika ve sanat arasındaki bu birlikteliği göstermek ve politik olarak yapılmış sanat ile politik sanat arasındaki ayrımı yapabilmek için Hirschhorn'un enstalasyon modeli incelenmiştir. "Enstalasyon'un estetik bağlamı, bir sanatçının esere karşı alacağı ölçüt, tavır ve kıstaslar nelerdir?" sorusu araştırmanın problem cümlesini oluşturmaktadır. Politik olarak sanatta, sanatçının esere karşı koyacağı estetik tavır, yapılan literatür taraması sonucunda sentezlenerek bütünleştirilmiştir.

³Propaganda: "Ideas or statements that maybe false or exaggerated and that are used in order to gain support for a political leader, party etc. (Hornby, 2015: 1194).

Sanatçının esere yönelik estetik duruşu, Hirschhorn enstalasyonuna odaklanan bir literatür taraması yoluyla "Sanatı Politik Olarak Yapmak" bağlamında sentezlenmiş ve bütünleştirilmiştir. Araştırma, sanatçının "Parçalar Topluluğu" enstalasyonu ile sınırlandırılmıştır. Araştırma bulguları, sanata politik bakış açısının üç kritik bileşeni tanımladığını göstermektedir: Sanat eseri evrensel bir karaktere sahiptir, gerçekleri ifade eder ve sanat piyasası güçleri ve kapitalizm de dâhil olmak üzere herhangi bir politik ideolojiye sahip olan gruptan etkilenmez.

Anahtar Kelimeler: Hirschhorn, Politik Olarak Sanat, Propaganda, Politik Sanat, Enstalasyon.

1. Introduction

Doing art politically – not making political art.

Jean-Luc Godard (Hirschhorn, 2008)

Art derives its power from its ability to transform social and political content into form. Culture is everything that a society does, and this influences art as well. According to Tylor, culture is; A vast and intricate collection of wholes that encompasses human-learned art, knowledge, traditions, conventions, talents, habits, and skills. (Güvenç, 1979, p. 102). Politics "derives from the Arabic word Seyis (horse keeper) and means a special view or the art of organizing and conducting state affairs" (Akay, 2002, p. 32).

Culture and art are also closely related and strongly correlated with politics. Therefore, throughout history, art has encountered periods of oppression that have directly opposed its autonomy and freedom in its association with politics. In defiance of these constraints, the artist adopted three distinct political positions. A) Idealist Aesthetics (art for art's sake) b) Dogmatist Aesthetics (Political Art) c) Political Aesthetics of Art (Doing art politically). As an individual in society, an artist also interacts with politics by expressing the universal problems of culture (Ziss, 2009, pp. 48-51). Thus, artists who expressed their political discourse through art responded to the problems of their society with art, as in Picasso's work "Guernica."

Artistic freedom was nonexistent during the Middle Ages, in the totalitarian regimes of socialist countries, and in Hitler's Germany of the modern world. As a result of the spread of democracy with the transition from the monarchy to the republic, artists took their positions by doing art politically or political art (Gezer, 2017, p. 3107). Alternatively, they evaded these perspectives and maintained their commitment to impartial policies.

2. Methods

Utilizing qualitative research methodology, a literature review was undertaken to acquire the necessary data to understand the aesthetic of Hirschhorn's installation. The scanned data were synthesized using Hirschhorn's "Community of Fragments" installation as an example. The resulting information was then incorporated with the artist's aesthetic approaches in his work and the political context. The purpose of the research is to reveal the distinction between political art and doing art politically. Examining the Hirschhorn installation as an example of political art, in terms of raising awareness, constitutes the importance of the research. "In the realm of politics, what aesthetic context surrounds the "Community of Fragments" installation, which functions as a model?" and "What are the artist's guiding principles, attitudes, and standards in preparing this work? The questions serve as the research's problem statement. The investigation is restricted to Hirschhorn's "Community of Fragments" installation as an example. As a result of the research, Hirschhorn's artwork's general characteristics show a following political art context: It is determined that the work is universal, expresses truth and reality, and the artist is free from the pressure of a particular group (political ideology, art market forces, capitalism, and so forth).

3. Approaches to the relationship between art, culture and politics that affect the installation

The 20th century is a turbulent era that encompasses art, culture, and politics. With the invention of photography, the artist, who avoided political affairs during modernism, progressively confronted politics and used it as a spokesperson

for society. A network of perpetually intertwining components has emerged around art, capitalism, culture, and politics, particularly since the postmodern era. Consequently, it is critical to examine art through a broad lens through which these four components are consolidated, and to recognize the influence of popular culture and legislation.

Art does not aim to shape society, but it affects the culture in which it is born. Regarding the correlation between art and politics, interest is drawn to two aesthetic approaches: dogmatic and idealistic. The relationship between art and politics, according to idealist aestheticians, generates enthusiasm in society but restricts its freedom and detracts from its purpose; this is not the proper approach. This context consequently transforms art into propaganda and kitsch (Akbulut, 2011: 5-6). Art is concerned with the eternal and universal context, whereas politics is preoccupied with the temporal (Ziss, 2009: 48). Three perspectives exist with regard to the intersection of politics and art. Idealist aesthetics, which is art for the sake of art, dogmatist aesthetics (political art), which is political art, and political aesthetics of art (doing art politically) are the three.

The prevailing perspective in idealist aesthetics holds that "art will cease to be art if it enters politics and commands" (Ziss, 2009: 48). In dogmatic aesthetics, the artist is obligated to facilitate the flow of political discourse over which he has no control out of social responsibility. An individual who disregards this correlation while advocating for the autonomy of art and politics holds reactionary beliefs. As per dogmatism, politics takes precedence over art, which is in direct opposition to the very essence of art. However, it is erroneous, inconsistent, and preposterous for the artist's work to "directly" reflect political ideology (Ziss, 2009, pp. 48-51). From a political standpoint, the aesthetics of art advocate for the presentation of messages that should be universal, truthful, and precise. The artist employs social images; this constitutes and is considered political. In general, the period of politicalization in art has been regarded as the most turbulent context period in history (Hirschhorn, 2008; Ziss, 2009: 50).

The artist is perpetually engaged in direct or indirect political activity. Art possesses the capacity to unveil an ideology, the harsh realities of existence, and the imperative for a paradigm shift. Due to this ability to manipulate the emotions of individuals, governments have either irrevocably excluded or employed it. For this reason, Plato recommended that individuals disregard art and poetry in their perfect form and either repress them or put them to use (Akbulut, 2011: 24-28). As Rancière puts it, "art that functions to advance political objectives forfeits its autonomy and transforms from 'artistic' to propaganda through the dissemination of political concepts" (Ranciere 2007, cited in Akbulut, 2011: 28). Art is utilized via politics in this context, or politics is utilized via art. Unlike the modernist era, when an attempt was made to avoid politics, contemporary political artists are free to create works that reflect the situation or authority. According to this concept, it can be said that what is essential is the echoes of this art in society.

4. Doing Art Politically and the Hirschhorn "Community of Fragments" Installation

With his art, Hirschhorn is neither against politics nor works for them. He reveals only universal and absolute truths and reality. To accomplish this, it confronts the errors and corruption of the political and market spheres with the intention of resisting and surpassing them. Hirschhorn asserts in particular, "During the early years of his career, an artist should not capitulate to interest groups on account of economic hardships." Subsequent to receiving assistance from market forces, the artist's vocal capabilities will deteriorate to the point of inability to scream. Similar to artists employed by sizable organizations (Hirschhorn, 2008). As a result, Hirschhorn neither opposes nor is employed by politics. He reveals only universal and absolute truths and realities.

Artists who are supported by commercial forces are not permitted to offer criticism; if they do, their ability to do so is constrained. As a consequence, they focus their critique on governmental institutions /establishments. Thus, only the most extreme of these criticisms elicits a response from global powers. The reason for this is to facilitate the renewal of their systems (Yılmaz, 2015, pp. 306-309). Conversely, artists who consent to collaborate with major corporations become instruments of art political influence (Yılmaz, 2015, pp. 306-309; Hacke, 1993).

Hirschhorn integrates themes of philosophy, aesthetics, politics, and passion in his works. He creates art with a politically made agenda in mind, as opposed to being concerned with the political climate or the ideology of the majority (Hirschhorn, 2008). As a result, Hirschhorn develops his own perspectives and ideas independently, unaffected by governmental political discourses.



Image 1.



Image 2.

Image 1. Thomas Hirschhorn "Community of Fragments" Installation-Detail, 2021, Copenhagen, Denmark. Image 2. Installation-Detail.

Hirschhorn states in an interview with the Louisiana Modern Art Museum, "Ruins are significant because there is always a purpose for their ruins status and as symbols of society and time." The artist's installation comprises ruins and devastation (Image 1,2). The underlying causes of these devastations consistently vary. Using the ruins left by the passage of time, the installation explores the following topics: economic corruption, collapse, calamities (including those caused by human intervention), conflicts, nuclear catastrophes, and even devastation. In the context of time, universal remnants possess a particular fascination for the artist. Ruins are ubiquitous remnants of human history that either vanish or persist in their state of ruins (Image 3, 4, 5, 6) (Elmer, 2021). The artist, who consistently associates the destruction of these structures to human activities, also references to the destruction caused by nations, capitalists, dominant powers, and individuals.

The tendency towards the autonomy of art is art for art's sake (Yılmaz, 2015, p. 289). Despite this neutrality, the autonomy of art and political conditions intersect. At this intersection, the artist should favor the artistic model that communicates universal truths and realities.



Image 3. Installation-Detail



Image 4. Installation-Detail

Hirschhorn employs art as a tool in his installations; however, through his selection of the political power field, he poses the following inquiries: What do they want? Where do they stand? What do I want? Where do I stand? This field can be interpreted negatively as the field of aesthetics. Nevertheless, this negativity ought not to be disregarded; rather, it should be confronted in an effort to establish a new reality that transcends contemporary concerns, negativity, remarks, and concepts. Artists must therefore confront the realities of the world through the creation of politically done

works that have a positive impact. Self-inquiries such as "Is it possible for my work to create solutions?", "Can my work have an impact on others or something?" should be considered. Politically made art entails transcending the historical context of the work. The artist is confronted with universal issues; by integrating his experience, personal insights, and knowledge with resistance to external pressures, he should strive to attain a sense of universality. This way of thinking is called political (Hirschhorn, 2008).



Image 5. Installation-Detail



Image 6. Installation-Detail

Although the space within the Hirschhorn installation, which we may refer to as a mine or cave, is presently unremarkable, it may acquire a different significance, function, or worth in the future. The artist is drawn to areas whose status is uncertain and susceptible to modification. His installation is a human-supporting, non-architectonic space in the form of a roof. In the past ten to fifteen years (between 2000 and 2020's), earthquakes, natural calamities (such as Fukujima and Tsunami), and wars have been broadcast on television around the globe. Considering the conflicts in Syria and Iraq as well as the ruins of communities, he perceived ruins in a broader sense (Elmer, 2021). Given the circumstances, it is possible that the spaces within the installation were intentionally crafted as a code or allusion to the demise of capitalism and politics. Alternately, they may have been created as prototypes of concepts that aimed to rescue individuals by "holding them under a roof."

Sometimes, politics can also use idealistic aesthetics to distance society from politics. Conversely, an artistic piece incorporating political elements into its composition may inadvertently benefit the hegemony (Gezer, 2017, p. 3107). In this instance, an evaluation of the work can be conducted by assessing its universality, authenticity, and integrity.

The critique and rebellion depicted in 'Guernica' by Picasso and 'The Shootings' by Goya constitute a legitimate, universal rebellion. Within this particular framework, Hirschhorn's installation also comprises judgments and criticisms that are universal, accurate, and relevant to all eras. Additionally, it is worth noting that "art, functioning as a vehicle for propaganda, demands remuneration or profit and transforms its value into a craft" (Gezer, 2017, p. 3093). In the same way that Kant stated, "Work performed for the purpose of frivolous delight constitutes creativity; it is considered "free art." However, if the performer regards the task as a burdensome duty and performs it solely for monetary gain, it can be considered a "wage art" or "craft" (Soykan, 1997 as cited in Oğuz, 2014:12).

Since Hirschhorn considers society, the venue where he will exhibit (museum, commercial gallery, public space, or fair) does not matter to him. According to him, this means being political (Hirschhorn, 2008). The purpose of the work, its honesty, universality, and, as Kant said, the artist's free expression in his work determine whether the work is art or performance.

There is a danger of losing reality in art under the influence of political ideology. Political ideology can influence the work and sometimes create works that oppose it (Gezer, 2017, p. 3094). Sometimes, this can serve as a contrast to the gaps left in the work. If the reality in society changes, the style and aesthetic realities of the work also change. If it does not change, the artist ignores social changes and becomes reactionary (Şimşek, 2000, as cited in Gezer, 2017, p. 3094). Therefore, even if the artist makes political art, his decisions must be entirely his own (Hauser, 1984, pp.

123-148). Since Hirschhorn makes his own decisions by acting as society's spokesperson, he creates artworks by doing art politically, not political art.



Image 7. Installation-Detail



Image 8. Installation-Detail.

Another issue that the Hirschhorn installation refers to is that today, destruction and ruins are generally seen by tourists in Italy, Greece, Turkey, and Cambodia are perceived as cultural heritage. These ruins are destructions that occurred in the past, exist today, and perhaps will exist in the future, and people all over the world have struggled against these ruins with differences of opinion (Elmer, 2021).

The artist's installation was created by working half a day with six assistants. Apart from this, people contributed to this installation by visiting and helping in the construction phase. They used materials such as public refrigerators, photocopy machines, paint, and tape. The placed forms were built from the ground floor upwards to higher elevations. People came to the place daily and were involved in production in an intellectual sense. A light but large construction was created with materials such as tape and cardboard. Therefore, the artist wanted to emphasize that demolishing the existing one by building it from scratch simultaneously as the construction of the work requires the same effort. As Antony Gramsci said, "Destroying is truly as difficult as creating" (Image 7, 8, 9, 10). (Elmer, 2021).

In the context of "form" in his installations, Hirschhorn used forms that could only come from himself and that only he knew and understood. Giving form, instead of creating a form (building form), means becoming one with it. The artist defends and glorifies this form against everyone. With an artistic challenge, "How can I give a form that takes a position in this confrontation, a form that resists the facts?" He asks the question and wants to understand the context of formality. For Hirschhorn, liking the material and subject one works on means knowing, realizing, and being persistent about it. The artist also says the following about the materials he uses: "I love the materials I work with, and I do not change them because I decide in their favor (Hirschhorn, 2008).



Image 9. Installation-Detail.



Image 10. Installation-Detail.

The artist's decision regarding the materials he uses is significant. It should not be surrendered to something new, to a wish or a demand. For Hirschhorn, this is what is political" (Hirschhorn, 2008). By not giving in to another wish, Hirschhorn meant that the artist resists external pressures or the demands of others. If he allows this, he will break away from universal discourse and start making political art.



Image 11. Installation-Detail



Image 12. Installation-Detail

Hirschhorn applies the following rules in his aesthetics: acting impulsively, prioritizing energy over quality, striving for strength despite perceived weaknesses, not holding back in effort or self-expenditure, considering panic as a motivator, aiming for precision while embracing exaggeration, underestimating oneself, being critical towards one's work, demonstrating persistence without achieving outright success, aspiring to innovate within one's work, taking full responsibility for one's work, being willing to appear ignorant in front of one's creations, valuing constant improvement, rejecting hierarchies, believing in the interconnection of Art and Philosophy, and being prepared to pay the price for one's creative endeavors (Image 11, 12, 13,14) (Hirschhorn, 2008).

Hirschhorn's works were not created on behalf of a gallery or institution. The artist considers his installations indispensable for influencing the lives of ordinary people and reaching out to individuals in public spaces. Those without cash are granted complimentary entry. The artist criticizes the lack of public spaces in museums and says, "Hopefully, one day, museums will be able to open their spaces to people like these examples" (Elmer, 2021).

By providing access to or contact with art, Hirschhorn's works are not a surface or area but rather an upper surface, which he exposes to the public. Friction or impact is generated on this upper surface. The work is a place of confrontation and dialogue. While creating his work, the artist often asks questions such as, Does it have any dynamics? Is there any communication between my work and the audience? Can it create holes carved into contemporary and universal truths? Does it give a message of breakthrough for humanity? (Hirschhorn, 2008). Consequently, Hirschhorn's installation can be regarded as humble and modest to facilitate public access. The absence of financial backing from a gallery or institution liberates his work from political force and grants it economic autonomy.



Image 13. Installation-Detail



Image 14. Installation-Detail.

As stated by Daniel Grant, one of the editors-in-chief of American Artist magazine, an aspect that distinguishes these free works beyond their installation features is the economic profit they generate. According to Chelsea art dealer

Renato Danese, Vanessa Rubinick, director of the Hauser & Wirth art gallery in Zurich, and Ron Warren, it is almost impossible to sell an installation and challenging to sell its pieces. As a consequence, certain components of installation works are intended for sale individually (Grant, 2011).

In general, according to Hirschhorn, being political (or doing art politically) means taking risks, going beyond mere criticism, being positive, solving the forms and facts in your work universally, criticizing without being self-indulgent, and revealing the positive in the negative (Image 15, 16). (Hirschhorn, 2008).



Image 15. Installation-Detail.



Image 16. Installation-Detail.

5. Conclusions

In his works, Hirschhorn sees two different realms. While simultaneously synthesizing the art world and human destruction and emphasizing this with his installation, he creates his work as "Doing Art Politically." Art transforms into a craft when it is utilized as an instrument for propaganda and when profit and benefit are sought after. In order for 'Doing Art Politically' not to be confused with 'political art,' the work of art must be universal; the artist should not be under the pressure of a particular group (political ideology, art market forces, capitalism, and so forth), should decide in favor of the facts and truths of society, not of particular groups, and must be free; the artist works neither for nor against the market and follows his own rules. The artist must have a warrior will and produce works that question and reveal new forms of existence that may be utopian.

To summarize the balance of art and politics, while politics deals with the temporary, art deals with the final universal and focuses on three perspectives in the art context. These are idealist aesthetics (art for art's sake), dogmatist aesthetics (political art), and political aesthetics of art (doing art politically). In idealist aesthetics, if art comes under the command of politics, it will no longer be art. In dogmatic aesthetics, due to his social responsibility, the artist is not free and serves political discourse. Indeed, this is against the nature of art. Doing art politically gives the right messages that are universal and real.

Hirschhorn's installations are not political art made under pressure but a modest attempt to open public spaces to people. If a work is indirectly or necessarily related to politics due to its social responsibility or if it helps the flow of political discourse, then the work's universality, reality, and honesty are carefully questioned. After that, a judgment can be made. In addition, it is a logically correct proposition that as long as capitalism maintains its power in the world, art will feel the pressure of the dominant forces.

References

AKAY, A. (2002). Kapitalizm ve Pop Kültür. Bağlam Publishing, İstanbul.

AKBULUT, D. (2011). Sanatta Siyasal Söylem Üzerine Görsel Çözümler. Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanatta Yeterlilik Tezi, (Gazi University, Institute of Social Sciences, Published Thesis in Artistic Competence).

BAYKAM, B. (1997). Boyanın Beyni. Genç İşadamları Derneği/Association. 1999. İstanbul.

ELMER, K. (2021). March 30), Thomas Hirschhorn Interview: Community of Fragments. <https://www.youtube.com/watch?v=0zvNdrBqG-k>.

GÜVENÇ, B. (1995). *Kültür ve Demokrasi*. (1st Edition), Gündoğan Publishing.

HAACKE, H. (1993). *Statement: Art in Theory*. ed. Harrison & Wood. Blackwell- Oxford.

HAUSER, A. (1984). *Sanatın Toplumsal Tarihi*. Remzi Kitabevi/Bookstore.

HORNBY, A.S. (2015). *Oxford Advanced Learners Dictionary*. (9th ed.), Oxford University Press.

HIRSCHHORN, T. (2008 summer). *Doing Art Politically: What Does It Mean?* <http://www.thomashirschhorn.com/doing-art-politically-what-does-this-mean/>

GEZER, Ö. (2017). “Sanat Siyaset İlişkisi: Propoganda ve Protesto”, *idil dergisi*, 2017/39 (6), 3091-3110, <https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1514484314.pdf>

GRANT, D. (2011, May 20). *Art Market Watch, Piece by Piece*. <http://www.artnet.com/magazineus/news/artmarketwatch/contemporary-art-installations-5-20-11.asp>

OĞUZ, E. (2014). *Çoklu Sanat Kimliği*. (Yayınlanmış Sanatta Yeterlik Tezi- Published Thesis in Artistic Competence). Ankara Hacettepe Üniversitesi G.S.E.

RANCIERE, J. (2007). *Siyasi Özne Olarak Sanatçılar ve Kültür Üreticileri*. Istanbul Bilgi University Publications.

SOYKAN, Ö. N. (1997). *Sanatın Ne’liği - Sanatçının Kimliği Sorunu*. *Felsefe Arşivi*, 30, (ss.107-122), İ.Ü. Edebiyat Fakültesi Basımevi I.U. Faculty of Letters Printing House.

ŞİMŞEK, A. (2000). *Siyasal Tarih Sürecinde Sanat ve İktidar*. Ümit Publications.

YILMAZ, A. N. (2015). *Sanat ve Siyaset İlişkisinin Dönüşümü*. *Art-e Sanat Dergisi*, 2015/7(14): 285 DOI:10.21602/sgsfsd.19568, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/193458>

ZISS, A. (2016). *Estetik Gerçekliği Sanatsal Özümsemenin Bilimi*. Hayal Perest Publishing House.

Visual Resources

Images 1: Thomas Hirschhorn “Parçalar Topluluğu Enstalasyonu”, 2021, GL Strand, Copenhagen, Denmark, İnternet Erişim Adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=0zvNdrBqG-k&t=163s>, (Date of Access: 10.10.2023).

Images 2: Enstalasyon-Detay, <http://www.thomashirschhorn.com/community-of-fragments/>, (Date of Access: 10.10.2023).

Images 3: Enstalasyon-Detay, <https://www.youtube.com/watch?v=0zvNdrBqG-k&t=163s>, (Date of Access: 11.10.2023).

Images 4: Installation-Detail, <https://www.stephenfriedman.com/news/348-thomas-hirschhorn-community-of-fragments/>, (Date of Access: 11.10.2023).

Images 5: Installation-Detail, <https://www.youtube.com/watch?v=0zvNdrBqG-k&t=163s>, (Date of Access: 11.10.2023).

Images 6: Installation-Detail, <https://www.youtube.com/watch?v=0zvNdrBqG-k&t=163s>, (Date of Access: 12.10.2023).

Images 7: Installation-Detail, <https://www.youtube.com/watch?v=0zvNdrBqG-k&t=163s>, (Date of Access: 12.10.2023).

Images 8: Installation-Detail, <https://www.youtube.com/watch?v=0zvNdrBqG-k&t=163s>, (Date of Access: 12.10.2023).

Images 9: Installation-Detail, <https://www.stephenfriedman.com/news/348-thomas-hirschhorn-community-of-fragments/>, (Date of Access: 13.10.2023).

Images 10: Installation-Detail, <http://www.thomashirschhorn.com/community-of-fragments/>, (Date of Access: 13.10.2023).

Images 11: Installation-Detail, <https://www.stephenfriedman.com/news/348-thomas-hirschhorn-community-of-fragments/>, (Date of Access: 13.10.2023).

Images 12: Installation-Detail, <https://www.youtube.com/watch?v=0zvNdrBqG-k&t=163s>, (Date of Access: 14.10.2023).

Images 13: Installation-Detail, <https://www.stephenfriedman.com/news/348-thomas-hirschhorn-community-of-fragments/>, (Date of Access: 12.10.2023).

Images 14: Installation-Detail, <https://www.youtube.com/watch?v=0zvNdrBqG-k&t=163s>, (Date of Access: 14.10.2023).

Images 15: Installation-Detail, <https://www.youtube.com/watch?v=0zvNdrBqG-k&t=163s>, (Date of Access: 16.10.2023).

Images 16: Installation-Detail, <https://www.youtube.com/watch?v=0zvNdrBqG-k&t=163s>, (Date of Access: 16.10.2023).

