



**RESİM VE SİNEMA SANATLARI ARASINDAKİ
GÖRSEL İLİŞKİNİN RENK BAĞLAMINDA
İNCELENMESİ**

Sezai ÖVER

Yüksek Lisans Tezi

Resim Ana Sanat Dalı

2024

(Her haklı saklıdır.)

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
RESİM ANA SANAT DALI

**RESİM VE SİNEMA SANATLARI ARASINDAKİ GÖRSEL İLİŞKİNİN RENK
BAĞLAMINDA İNCELENMESİ**

(Investigation of the Visual Relations Between Painting and Cinema Arts in the Context of
Color)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sezai ÖVER

Danışman: Doç. Dr. Serhat ERDEM

Erzurum
Haziran, 2024



GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
Graduate School of Fine Arts

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Sezai ÖVER tarafından hazırlanan “Resim Ve Sinema Sanatları Arasındaki Görsel İlişkinin Renk Bağlamında İncelenmesi” başlıklı çalışması 08 / 08 / 2024 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafında Resim Ana Bilim Dalı, Resim Sanat Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı:	Doç. Dr. Ayla BİRİNCİ <i>Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi</i>	Aslı Islak İmzalıdır
Danışman:	Doç. Dr. Serhat ERDEM <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı Islak İmzalıdır
Jüri Üyesi:	Dr. Öğr. Üyesi Hatice DOĞAN <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı Islak İmzalıdır

Bu tezin Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiğini onaylarım.

Prof. Dr. Ahmet Selim DOĞAN

Enstitü Müdürü

Aslı Islak İmzalıdır

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışmasının hazırlanmasında büyük desteği olan ve araştırma sürecinde bilgi, tecrübe ve hoşgörüsüyle beni yönlendiren başta danışmanım ve jüri üyesi olan Doç. Dr. Serhat ERDEM hocam olmak üzere tez izleme komitesi jüri başkanı Doç. Dr. Ayla BİRİNCİ hocama, tez savunmasında jüri üyesi olarak yer alan Dr.Öğr. Hatice DOĞAN hocama desteklerinden dolayı sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Araştırma sürecinde beni maddi ve manevi olarak yalnız bırakmayan her daim bana cesaret veren annem Ayşe KOCAKERİM, babam Mehmet Muhtar KOCAKERİM'e çok teşekkür ederim. Yine bu süreçte yanımda olan yengem Prof. Dr. Nebahat ARSLAN ve Dr.Öğr. İlhami EGE'ye ve okadar yükün altında beni yalnız bırakmayan desteğini esirgemeyen bana cesaret veren eşim Nilgün ÖVER hanım'a çocuklarıma, yine yanımda olan mesai arkadaşlarıma sevgi ve teşekkürlerimi sunuyorum.

Sezai ÖVER

ÖZ
YÜKSEK LİSANS TEZİ
RESİM VE SİNEMA SANATLARI ARASINDAKİ GÖRSEL İLİŞKİNİN RENK
BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Sezai ÖVER

Haziran 2024, 82 sayfa

Amaç: Bu tezde, resim ve sinema sanatları arasındaki görsel ilişkinin renk açısından incelenmesi amaçlanmıştır.

Yöntem: Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden içerik çözümlemesiyle karşılaştırmalı analiz kullanılmıştır. Çalışmanın materyalini resim ve sinema alanlarındaki eserler oluşturmuştur. Yerli ve yabancı kitaplar, dergiler, makaleler, internet kaynakları vb. kaynaklardan yararlanılmış ve literatür taraması ile elde edilen veriler analiz edilmiştir.

Bulgular: Renklerin resim ve sinema sanatlarında önemli bir rol oynadığı ve görsel iletişimde güçlü bir araç olduğu belirlenmiştir. Resimdeki renk kullanımına dair teknikler ve estetik prensipler, sinematografinin renk paletlerini, ışıklandırma yöntemlerini ve sahne kompozisyonlarını etkilemiştir. Sinema, hareketli görüntülerin ardışıklığı ve sesin entegrasyonu ile resim sanatının durağan doğasını aşarken, resmin renk dinamiklerini ve duygusal etkilerini sinema perdesine taşımıştır. Çalışmada yapılan analizler, resim ve sinema eserlerinde kullanılan renklerin duygusal etkiler yarattığını, atmosfer oluşturduğunu ve tematik iletişime katkı sağladığını göstermiştir. Ayrıca resim ve sinema sanatları arasındaki renk kullanımındaki benzerlikler ve farklılıklar ortaya konmuş ve bu durum sanat eserlerinin izleyici üzerindeki etkisinin derinlemesine anlaşılmasına yardımcı olmuştur. Bu bulgular, renklerin sanat eserlerindeki sembolik anlamını vurgulayarak, resim ve sinema sanatları arasındaki görsel ilişkinin renkler üzerinden incelenmesine önemli bir katkı sağlamaktadır. Benzerlikler ve farklılıklar üzerinden yapılan karşılaştırmalar, resim ve sinema sanatları arasındaki renk kullanımının sanat eserlerinin etkisini belirlemede kritik bir rol oynadığını ortaya koymuştur.

Sonuç: Sinemada kullanılan renkler, hikâye anlatımında ve karakterlerin psikolojik derinliklerini ifade etmede kritik bir araç haline gelmiştir. Sonuç olarak resim ve sinema, renklerin gücünü ve potansiyelini farklı ancak birbiriyle ilişkili yollarla kullanarak izleyicilere zengin ve çok boyutlu görsel deneyimler sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, resim, sinema, renkler, görsel ilişki.

ABSTRACT

MSc Thesis

INVESTIGATION OF THE VISUAL RELATIONS BETWEEN PAINTING AND CINEMA ARTS IN THE CONTEXT OF COLOR

Sezai ÖVER

June 2024, 82 pages

Purpose: The purpose of this thesis is to examine the visual relationship between painting and cinema arts in terms of color.

Method: Content analysis and comparative analysis, which are qualitative research methods were used. The material of the study consists of works in the fields of painting and cinema. Various sources such as domestic and foreign books, journals, articles, internet resources, etc. were utilized, and the data obtained through literature review were analyzed.

Findings: It has been determined that colors play a significant role in both painting and cinema arts and are a powerful tool in visual communication. Techniques and aesthetic principles related to color usage in painting have influenced the color palettes, lighting methods, and scene compositions in cinematography. While cinema transcends the static nature of painting with the sequential movement of images and the integration of sound, it transfers the dynamic and emotional effects of color from painting to the cinematic screen. The analyses conducted in the study show that the colors used in painting and cinema create emotional impacts, establish atmosphere, and contribute to thematic communication. Additionally, the similarities and differences in color usage between painting and cinema arts were revealed, helping to deeply understand the impact of art works on the audience. These findings emphasize the symbolic meaning of colors in artworks and significantly contribute to the examination of the visual relationship between painting and cinema arts through colors. Comparisons made based on similarities and differences demonstrate that color usage in painting and cinema arts plays a critical role in determining the impact of artworks.

Results: Colors used in cinema have become a critical tool in storytelling and in expressing the psychological depth of characters. Consequently, painting and cinema, by utilizing the power and potential of colors in different yet related ways, offer viewers rich and multidimensional visual experiences.

Keywords: Art, painting, cinema, colors, visual relationship.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY TUTANAĞI.....	i
TEŞEKKÜR	ii
ÖZ.....	iii
ABSTRACT	iv
İÇİNDEKİLER.....	v
ŞEKİLLER DİZİNİ	vii
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM	3
SANATIN İNCELENMESİ.....	3
Tarihsel Süreçteki Gelişimi	3
Özellikleri ve Bileşenleri	19
Etki Eden Unsurlar	22
İKİNCİ BÖLÜM	25
RESİM VE SİNEMA SANATI.....	25
Sinema Sanatının Tarihsel Süreç İçerisindeki Yeri	25
Özellikleri Bileşenleri	31
Etki Eden Unsurlar	34
Mekânsal Unsurlar.....	34
Zamansal Unsurlar.....	37
Resim ve Sinema Sanatının Benzerlikleri	38
Resim ve Sinema Sanatının Farklılıkları	40
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	43
RESİM VE SİNEMA SANATLARI ARASINDA GÖRSEL İLİŞKİNİN RENK AÇISINDAN ANALİZİ.....	43
Araştırmanın Amacı.....	43
Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi.....	43
Araştırmanın Sınırlılıkları.....	44
Araştırmanın Yöntemi	44
Bulgular	44
Renk ve Sanatın Evrimi	44
Sanat Tarihinde Renk Kullanımının Değişimi	47
Resim Sanatında Renk Kullanımı	49
Sinema Sanatında Renk Kullanımı	51

Her İki Sanat Arasındaki Renk Benzerlikleri ve Farklılıklarının Analizi	55
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	70
Tartışma	70
Sonuç	72
Öneriler	73
KAYNAKÇA	75
ÖZ GEÇMİŞ.....	81



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1 Yaklaşık 15.000 Yıllık Dişi Bizon, Altamira Mağarası, İspanya	4
Şekil 2. Mezolitik Döneme Ait Pişmiş Toprak İdol ve Hitit Uygarlığı Gaga Ağızlı Testi	6
Şekil 3. Gisa Piramitleri	7
Şekil 4. Ölen İnsanların Kalbini Tartan Anubis ve Nefertiti Büstü	8
Şekil 5. Yunan mimarisinde sütunlar ve başlıkları ile Dor düzeninde yapılmış Hephaisteion Tapınağı	9
Şekil 6. Leonardo da Vinci, Son Akşam Yemeği, 1498, Fresk, Santa Maria delle Grazie Manastırı.....	11
Şekil 7. Giotto di Bondone, “İsa Mesih İçin Ağlayanlar”, 1304-06, Fresk, Capella Scrovegni (Arena Şapeli), Padua.....	12
Şekil 8. Aziz Petrus Bazilikası Barok Tarzı Kaset Süslemeler ve Rozetler ile Rokoko tarzını yansıtan Aynalar Salonu, Münih Amalienburg Sarayı	13
Şekil 9. Claude Monet Gündoğumu (Soleil Levant), Impression (Marmottan Monet Müzesi)	15
Şekil 10. Robert Rauschenberg, Beyaz Resimler, 1951, Tuval Üzerine Yağlıboya, Dört Panel, 182,88x182,88cm; Siyah Resimler, 1951, Tuval Üzerine Yağlıboya ve Kâğıt, 1951, 182,72x134,62cm; Yatak, Kombine Resim, 1955, Karışık Teknik, 190x80x15cm	17
Şekil 11. Everyday: The First 5000 Days	19
Şekil 12. 2013-2024 Yılları Arası Netflix Kullanıcı Sayısının Değişimi.....	30
Şekil 13. Yeşil Ekran Tekniği	33
Şekil 14. Refik Anadol, Melting Memories, Public Art, İstanbul.....	47
Şekil 15. Renk Gölgeleme Efektı.....	50
Şekil 16. Gölge Tanımlamasında Rengin Rolü	52
Şekil 17. Caravaggio’nun “Meryem”i ve Parker’ın “Angela’nın Külleri”	56
Şekil 18. Caravaggio’nun “Maria Magdalena” Eseri ile David Lynch’in “Kayıp Otoban” Filminden Bir Kare	57
Şekil 19. Goya’nın 3 Mayıs Eseri ve Spielberg’in Amistad Filminden Bir Kare	59

Şekil 20. Francis Bacon, Potemkim Zırhlısı Filminde Hemşire için Çalışma, 1957, Tuval Üzerine Yağlıboya ve Film Hemşiresinin Çılgılık Anı	60
Şekil 21. Melancholia (2011) Filminde “Ophelia”nın Tasviri.....	62
Şekil 22. “Ay Işığında Magritte Mimarisi” Eseri ile Truman’ın Yapay Dünyasını Keşfettiği An	63
Şekil 23. Shutter Island Filminde Di Caprio’nun Sarılma Sahnesi ve “Öpücük” Tablosuyla Benzerliği	65
Şekil 24. Van Gogh’un Gece Kahvesi Eserinin Filmde Birebir Tasviri	66
Şekil 25. Watchmen’de Son Akşam Yemeği	68



GİRİŞ

Resim sanatı, görsel bir ifade biçimi olarak insan deneyimlerini, duygularını, düşüncelerini ve hayal gücünü çeşitli malzemeler kullanarak yüzeylere aktaran sanat dalıdır. Bu sanat formu, fırça, boya, kalem, mürekkep, pastel, yağlı boya, suluboya gibi çeşitli araçlar ve tekniklerle gerçekleştirilebilir. Resim sanatı, estetik değerlerin yanı sıra duygusal, entelektüel ve sosyal anlam taşımaktadır.

Arapça kökenli resim kelimesi, “bir şeyin eser ve nişanı” simgesi anlamındadır ve zaman içerisinde “şekil, taslak” kelimelerinin karşılığı olarak kullanılmıştır (Türk Dil Kurumu, 2005). Türkçede güzel sanatların bir dalı anlamına gelen resim ve ressam terimleri Tanzimat döneminde ortaya çıkmıştır. Tanzimat’a kadar resim teriminin mimarlıkta plan ve proje anlama geldiği belirtilmiştir. Uygurlarda resim sanatına “bezeklik” adı verilmiştir. İslamiyet’in kabulü sonrası bezeklik, yerini Arapça kelime olan “tasvir”e bırakmıştır. Osmanlı döneminde ise genellikle nakış ve nakkaş terimleri kullanılmıştır. Boyayla yapılan resimler nakış, bunları yapanlar da nakkaş olarak adlandırılmıştır. İnsan resimleri yapan nakkaşlara da “musavvir” (tasvir eden) terimi kullanılmıştır (Turan, 1990).

Resim sanatı, insanlığın varoluşundan beri duygu, düşünce ve deneyimlerini ifade etmenin bir yolu olmuştur. Sanat, toplumların ve kültürlerin gelişiminde önemli bir rol oynamış, tarih boyunca değişen estetik anlayışlara ve teknik gelişmelere paralel olarak evrim geçirmiştir. Dünya üzerindeki farklı coğrafyalarda, resim sanatı kendine özgü tarzlar, temalar ve anlamlarla ifade bulmuştur. Türkiye, zengin kültürel mirasıyla bu evrimin önemli bir parçası olmuştur. Resim sanatının incelenmesi sanat tarihçileri, eleştirmenler ve sanatseverler için ilgi çekici bir konudur. Bu çalışma; sanatın tarihsel evrimini, özelliklerini, kültürel ve toplumsal bağlamını, resim sanatına etki eden unsurları kapsamaktadır. Sanatın tarihsel bir bakış açısıyla incelenmesi, geçmişten günümüze kadar olan süreçteki değişimlerin ve devinimlerin anlaşılmasına yardımcı olurken, belirli bir dönemin veya sanat akımının özelliklerini anlamaya da olanak sağlamaktadır.

Resim ve sinema, görsel sanatların önemli dallarından ikisidir ve her ikisi de farklı zamanlarda ve mekânlarda insanların duygu, düşünce ve deneyimlerini ifade etmek için kullanılmıştır. Her iki sanat formu da kendilerine özgü özelliklere sahip olmakla birlikte benzerlikler ve farklılıklar göstermektedir. Yapılan çalışmada da resim ve sinemadaki görsel benzerliklerin renkler açısından ele alınması amaçlanmıştır.

Hem resim hem de sinema, görsel sanatların birer dalıdır ve görsel bir ifade aracı olarak kullanılmaktadır. İkisi de görsel unsurların düzenlenmesiyle bir anlatı oluşturmayı amaçlamaktadır. Resim ve sinema sanatlarında kompozisyon çok önemlidir. Kompozisyon, bir görüntünün unsurlarının düzenlenme şekli ve bir araya gelme biçimini ifade etmektedir. Her iki sanat dalı da kompozisyonun doğru kullanımıyla etkileyici ve anlamlı eserler yaratmaktadır. Ayrıca bu sanatlarda bir hikâye anlatma veya duygu, düşünce, deneyim iletişimi amacıyla kullanılabilir. Her ikisi de izleyicilerde duygusal veya düşünsel tepkiler uyandırmaktadır. Resim ve sinema açısından diğer önemli bir unsur estetik değerlerdir. Renk, ışık, kompozisyon gibi görsel unsurların kullanımıyla güzel ve etkileyici eserler yaratılabilmektedir.

Resim ve sinema arasındaki farklılıklara göz atıldığında en temel fark, resmin statik bir sanat formu olması ve sinemanın ise zaman ve hareketin ifade edilebildiği bir sanat formu olmasıdır. Resim, tek bir anı dondururken, sinema zamanı ve hareketi aktarabilir. Resim, genellikle bir tuval üzerine fırça, boya veya diğer çeşitli malzemeler kullanılarak yapılırken, sinema bir dizi hareketli görüntüden oluşmaktadır. Sinemada kamera, ışık, ses, kurgu gibi farklı karmaşık teknikler ve araçlar kullanılmaktadır. Resim, izleyiciye bir anda tüm bilgiyi sunarken, sinema zaman içinde hikâye anlatmakta ve izleyiciyi bir yolculuğa çıkarmaktadır. Sinema, birden çok sahnenin ve görüntünün bir araya gelmesiyle oluşan bir deneyim sunmaktadır. Sunuş açısından resim, genellikle bir duvar üzerinde veya bir galeride sergilenirken, sinema genellikle bir sinema salonunda, evde veya herhangi bir yerde bir telefon, bilgisayar, televizyon gibi ekranlarda izlenmektedir. Sonuç olarak resim ve sinema; insan duygu, düşünce ve deneyimlerini ifade etmek için etkili araçlar sunmakta ve insan kültürünün önemli bir parçası olarak gündelik yaşamda evrilmeye devam etmektedirler.

Yapılan çalışmanın planında, ilk olarak birinci bölümde sanatın doğuşu ve tarihsel gelişimi kronolojik olarak ele alınmıştır. Burada dönemsel özelliklere göre fiziki, sosyal, kültürel ve felsefi unsurlara yer verilmiştir. Öte yandan sanatın hangi unsurlara sahip olduğu ve özellikleri çeşitli sınıflandırmalar göz önünde bulundurularak incelenmiştir. Ayrıca sanatı etkileyen mekân ve zaman faktörleri de anlatılmıştır. İkinci bölümde resim ve sinema sanatlarının özellikleri, benzer ve farklı yönlerinin detaylı ele açıklanarak birbiriyle karşılaştırılması hedeflenmiştir. Üçüncü bölümde ise araştırmanın amacı, önemi, yöntemi ve sınırlılıklarına yer verilerek resim ve sinema sanatlarının renk bağlamında analiz edilmesi sağlanmıştır. Bulgular kapsamında renk ve sanatın evrimi, sanat tarihindeki renk değişimleri, resim sanatında renk kullanımı, sinema sanatında renk kullanımı ve her iki sanat arasındaki renk farklılıkları değerlendirilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

SANATIN İNCELENMESİ

Sanatın Tarihsel Süreçteki Gelişimi

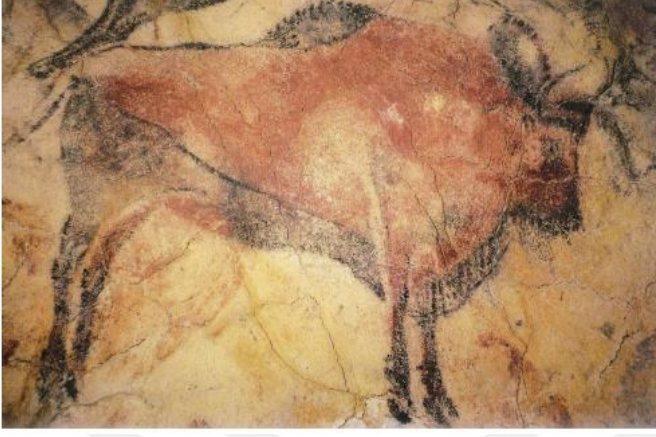
Paleolitik ve Mezolitik dönemlerde (M.Ö. 4000-5000) insanlar, mağara duvarlarına hayvanları ve av sahnelerini resmetmeye başlamışlardır. Bu dönemde sanatın temel amacı, avlanmayla ilgili ritüelleri güçlendirmektir. Geçmişten günümüze ulaşabilen en somut insan eserlerinden biri olan mağara resimlerinin sırrı hâlâ çözülmekte olup bu resimler, pek çok soruyu da beraberinde getirmiştir. *“Sanat nerede ve ne zaman ortaya çıkmış ise, o daima insan varlığını veya insanın varlığı ile doğrudan veya dolaylı ilgisi olan bir şeyi ifade etmiş ve ona şekil kazandırmıştır”* (Mengüşoğlu, 1988). Bu bağlamda ilk insanın doğada yaşamını sürdürmesinden hareketle çoğunlukla vahşi hayvanları resmetmesi akla uygun bir açıklamadır. Ancak bu açıklama sanat felsefesi açısından yeterli değildir. Asıl cevaplanması gereken soru, resimlerin sadece sanat eseri icra etme düşüncesiyle çizilip çizilmediğidir. *“Acaba yazının icadından önce mağarada yaşayan insan, mağara duvarlarını bir anlatım aracı olarak kullanmış olabilir mi? Yoksa sırf sanat icra etmek için mi bu resimleri çizdi?”* *“Sanat, sanat içindir”* ilkesine katılmayan sanat tarihçileri, sanatın toplumsal bir çevre içinde ve bir amaca yönelik icra edildiğine inanmaktadır.

Buz Devri avcı-toplayıcı kültürün egemen olduğu erken Paleolitik dönemde Avrupa’da “Venüs” figürleri; Fransa ve İspanya’daki boyalı mağaralar, çok çeşitli küçük oyma hayvan ve insan figürleri ve oyma nesneler, oyulmuş kemik ve taş plaklar bulunmuştur. Sırbistan’da kaya oymaları, Norveç’ten Rusya’ya Kuzey İskandinav toplayıcı kaya sanatı gelenekleri, Baltık ve Rusya’da (Onega Gölü) oyulmuş kemik, boynuz ve ahşap nesneler, boyalı çakıl taşları bulunmuştur (Robb, 2015). Dolayısıyla bu dönemlerde eşya, süsleme ve kaya oymacılık sanatlarının ön planda olduğu görülmektedir.

Sanatın tarihsel gelişimi binlerce yıla yayılmış olup, çeşitli medeniyetleri, kültürleri ve sanat akımlarını kapsamaktadır. Tarih öncesi sanat açısından bilinen en eski resimler, Fransa’daki Lascaux ve İspanya’daki Altamira mağaralarında bulunan Paleolitik dönemlere kadar uzanmaktadır. Bu mağara resimlerinde hayvanlar, insan figürleri ve soyut semboller tasvir edilmekte ve muhtemelen ritüel veya sembolik amaçlara hizmet etmektedir (Gray, 2010).

Şekil 1

Yaklaşık 15.000 Yıllık Dişi Bizon, Altamira Mağarası, İspanya



(Clottes, 2008)

İnsanın doğayla mücadelesinin en büyük sorunlardan biri olduğu görülmektedir (Gezgin, 2008). Karşı koyamadığı güçlerden korkan insanlar korktukları varlıklara tapmıştır. Doğa güçlerine karşı onu koruyan mağaralar onun için kutsaldır. Resmin benzetme ve canlandırma gücüne inanan insanoğlu, bu gücün bir büyü olduğuna inanmış, tasvir yoluyla düşmanı yok etmek, av bereketini sağlamak istemiştir. Ölüm halinde bir hayvan resmi yaptığında, bu resmin o hayvanın avlanmasını kolaylaştıracağına inanmıştır (İbişoğlu, 2012). Doğa, insan için bereket kadar ölüm anlamına da gelmektedir. Ölümün somutlanması, bilinmesi ve mücadele geliştirilmesi, bu resimlerin yüklendiği toplumsal misyondur. Genellikle boğa, bizon, at gibi hayvanlar ölü halde kırmızı ve siyah resmedilmiştir. İnsan büyük ve güçlü olan ölümün karşısında küçük ve güçsüz; ancak çoğu zaman silahlı ve kalabalıktır (Gezgin, 2008).

İnsanoğlu bir taraftan zorunlu ihtiyaçlarını giderme çabalarına yoğunlaşırken diğer taraftan bu uğraşının korkutucu ve yorucu etkisini azaltmak amacıyla ilk sanatsal davranışın örneklerini vermiştir. Paleolitik çağ öncesi, sanatın vazgeçilmez bir dalı olan müzik ve dans keşfedilmiştir. İnsan, henüz hiçbir beceriye sahip değilken hayal gücünü yeni kullanmaya başladığı zamanlarda doğanın çeşitli şaşırtıcı olaylarıyla karşı karşıya kalmıştır. Bunlar genellikle korku yaratıp bu duygu giderek dinsel inanca dönüşürken, elbette mutlu ve neşeli anlar da yaşanmaktadır. Bu durumlarda insanoğlu sevinç sesleri çıkarmakta ve dans etmektedir. Bu sesler giderek ezgileri oluşturmaktadır. Böylece sanat alanında müzik ve dans, ilk ortaya çıkan sanat dallarındandır (Ören, 2015). Bu sanat dallarının ilk dönemleri taşlardan veya farklı malzemelerden yapılmış gereçler, kayalardan oyulan veya mağara içlerine yapılmış resimler gibi birer iz bırakmamaktadır. Öte yandan avlanma araçlarını geliştirerek kemik ve boynuzdan iğne ve kanca gibi nesneler üreterek zanaatın da temelini atmıştır. Mamut ya da

fildişinden süs eşyaları veya heykeller üretmeye başlanmıştır. Kayaları kazma veya oyma yoluyla, duygularını dile getirmek için duvarlara betimlemeler yaparak resim sanatının temelini atmışlar ve böylece renkleri keşfetmişlerdir (Sivri, 2008).

Mezolitik dönemde resmin konusunu, doğa üzerinde belli bir egemenlik sağlamış insan ve eylemleri oluşturmaktadır. Hareket halinde resmedilen insan, kendisini, toplumun etkin bir parçası olarak görmektedir (İbişoğlu, 2012). İnsanın yaşamındaki büyük değişiklik, toprağın ekilmesi ve hayvanların evcilleştirilmesiyle başlamaktadır. Tüketici konumundan kurtulmaya başlayan insan, kendi emeğiyle yaşamını sürdürmeyi öğrenmekte, elindeki nesnelere biçim verme, yaşamını bir düzene sokma çabasına girmektedir. Ölüler için yapılan anıtlar, mezarlar, kadın idolleri ve geometrik motiflerle bezeli çömlekler, tarımcılıktan kalan en eski yapıtlardır (İbişoğlu, 2012). Bu dönemde İtalya ve Fransa'ya uzanan Balkan heykelcik gelenekleri (Vinča, Cucuteni, Hamangia), mağara sanatı (Porto Badisco, İtalya; Levanten, makroşematik ve şematik sanat, İberya), Britanya ve İrlanda'da açık hava kaya sanatı, Atlantik Avrupa'sında megalitik sanat ve birkaç Geç Neolitik heykel-stel geleneği (Aveyron, Fransa) görülmektedir (Robb, 2015). Böylece önceki dönemlere ait eserler yanı sıra resim, heykel ve mimarinin de gelişmeye başladığı ortaya çıkmaktadır.

Neolitik Dönem ve ilk uygarlıklarda tarımın ve yerleşik yaşamın başlamasıyla birlikte, insanlar toplu halde yaşamaya ve toplumsal yapılar oluşmaya başlamıştır. Bu dönemde seramik ve çanak çömlek gibi sanat formları ortaya çıkmıştır. İlk insanın, ihtiyacını giderme adına yaptığı resim, heykel, kap kacak vb. ürünler, bilimsel düşünce yapısından önce gelmektedir. Günlük yaşantılarını kayalar üzerine çizerek bu yaşantılarını ve ince zevklerini tarihe not düşmüşlerdir. Bilimden uzak ilk insan, teknolojiden uzak ürünleri oluştururken zanaatını kullanmıştır. Günümüzde ise bilimden güç alan teknolojinin, sanattan yararlanarak bu birikimlerini sanal ürünlerin gerçekleşmesinde kullandığı gözlemlenmektedir (Ören, 2015).

Paleolitik Döneme ait taş veya fildişi doğurganlık sembolleri, bereket kültüründe can veren toprak ana inancının gelişimiyle topraktan üretilmeye başlanmıştır. M.Ö. 8000 yılından sonra başlayan Neolitik dönemin çanak çömlek olmadığı ilk 2000 yılında kilden küçük figürler ve pişirmeksizin kap kacak üretimi yapılmıştır (Başgelen, 2006). Kilden üretilen hayvan ve idol heykelcikleri, kap-kacağın üretildiği tarım kültürüne göre daha eskidir (Yıldırım, 2019).

Şekil 2

Mezolitik Döneme Ait Pişmiş Toprak İdol ve Hitit Uygarlığı Gaga Ağzlı Testi



(Yıldırım, 2019)

Antik Çağda Mısır, Mezopotamya, Yunan ve Roma gibi medeniyetler, mimari, heykel ve resimde önemli gelişmeler kaydetmiştir. Tapınaklar, piramitler, heykeller ve freskler bu dönemin önemli eserleridir. Antik Mısırlılar, Nil nehri vadisindeki doğal felaketler nedeniyle sürekli geometrik araçlar geliştirme ihtiyacı duydukları için eserlerinde de geometriden yararlanmışlardır. Birer anıt mezar özelliğindeki piramitler bunun en göze çarpan örnekleridir. Kralların gücü ve zenginliğini temsil eden yapıtlar, Mısır inancına göre ölümden sonraki hayatta gerekli olacak beden de muhafazasını içermektedir. Heykel sanatçıları ölen kişilerin oyma portresini yaparak ruhların görebilecekleri bir yere koydukları bilinmektedir. Ayrıca mezar odalarındaki duvarlarda rölyef boyamalar da yaygındır. Bu rölyeflerin arasına hiyeroglifler işlenmiştir (Önal, 2014).

Şekil 3

Gisa Piramitleri



(Dikmen, 2012)

Mısır'da sanatçıların temel amacı görsel zevkten ziyade yaşamın korunmasına odaklanmıştır. Doğanın gözlemlenmesi ve gerçekliğin korunmasına yönelik eserler veren sanatçılar, belirli normlara uygun resim ve heykeller üretmişlerdir (Gombrich, 2004). Fazla dinamizmin olmadığı firavun ve tanrı figürlerinden en fazla bilinenleri ölüm tanrısı Anubis, gök tanrı Horus ve güzelliğin simgesi Nefertiti'dir. Anlatılan özellikler sayesinde Mısır sanatı kendine has bir üslup ortaya çıkarmıştır (Önal, 2014).

Şekil 4

Ölen İnsanların Kalbini Tartan Anubis ve Nefertiti Büstü



(Önal, 2014)

Bilindiği üzere Mısır Piramitleri sanat icra etmek amacıyla yapılmamıştır. Yine ilkel insanın “hayvan derileri”, “tırnakları” ve “dişlerini” süs amaçlı veya sadece güzel bulduğu için takmadığına inanılmaktadır. Bunları taşıyanlar, “o hayvanlar kadar güçlü ve çevik olduklarını göstermek için belki de bu nesneleri takmakla gerçekten de bu hayvanın gücünden kendilerine bir şey geçtiğine inandıkları için takarlardı” (Moran, 2003). Farklı bir teoriye göre insanoğlu, ihtiyaç fazlası üretim yapmaya başladıktan sonra hem ticaret hem de sanatla uğraşmıştır. Tüketeceğinden fazlasını üretmek insana boş zaman sağlamış, böylece insan sırf güzellik duygusuyla sanata yönelmiştir. Bu teorinin uygarlık tarihinde belli bir süreci kapsadığı açıktır. Diğer bir deyişle insanoğlunun soy, kabile toplumlarından aşirete, ilkel devletlerden klasik medeniyetler kurmaya varan ve en sonunda da modern medeniyet ve post modern eğilimlere uzanan bir sosyo-ekonomik örgütlenmesi söz konusudur (Ulusoy, 2005).

Yunan dünyasında tanrılar ve insanların heykelleri yapılmış; ölümsüzlük taşların heybetli görünüşüne yansımıştır. Bu eserler bilimin ve sanatın gelişmesini de beraberinde sağlamıştır. Sanatın kökeninde “işin” yattığını ileri süren Marksist eleştiriye göre sanat, ilkel toplumların yaşamak için giriştiği faaliyetler sonucunda doğmuştur. Ayrıca bu eleştiri; sanatın, sanat türlerinin, akımlarının, üsluplarının, ekonomik altyapı ve sınıf çatışmalarıyla ilişkilerini belirleyerek bunların nedenlerini ortaya koymaktadır (Moran, 2003). Antik Yunanda resim sanatındaki gözlem becerilerinin sanat eserlerine yansısı heykel sanatında da ortaya çıkmıştır. Antik Yunan’da ideal güzellik anlayışı, yansıtıcı sanat kuramının ilham kaynağıdır. Heykellerdeki gerçekçi biçim ve üç boyutlu form, resim sanatını da etkilemiştir (Gombrich, 2004).

Antik Yunan’da toplumdaki statünün göstergesi olan gücün sergilenmesi sanat aracılığıyla yapılmıştır (Kemirtlek, 2021). Tanrı geleneğiyle uyumlu insan davranışları ve geleneklere bağlı ortaya çıkan mitler, Antik Yunanda toplumun temelini oluşturmakta, mitolojinin görselliğe yansımaları da hem yönetimin hem de din adamlarının işine gelmektedir. Ortaya konulan sanat eserlerinde özellikle tapınaklarda mitolojik olayların ifadesine yönelik tasarımlar mevcuttur. Kabartma ve rölyef şeklinde işlenen mitolojik olayların Yunanlı yöneticileri içermesi, iktidardaki kişilere kutsallık ve güç atfetmektedir. Bu nedenle sanatsal faaliyetlerde elitler ve yöneticiler sanata iç içe olmuştur. Mimari yapılarda soyluluk, zarafet ve görkemli anıtsallık olmak üzere üç temele dayanan düzenlere dor, ıyon ve korint üslupları adı verilmiştir (Bazin, 2015).

Şekil 5

Yunan Mimarisinde Sütunlar ve Başlıkları ile Dor Düzeninde Yapılmış Hephaisteion Tapınağı



(Akkurnaz, 2007)

İlkçağlar boyunca ister dinî, ister günlük pratiklerin karşılanması için üretilen nesnelerin belli bir teknik ve el becerisiyle üretilmesi sanata katkı sağlamıştır. Bu arada zanaat ürünleriyle sanat eserleri aynı şeyler değildir. Zanaat ürünleri “kâr” ve “zorunluluk” prensibine dayanırken, sanat eserleri “güzellik” ve “özgürlüğü” temel ilke kabul etmektedir. Ancak “Eski dünyada da Orta Çağda

da, ne güzel sanatlar ne de zanaat değil sadece sanat vardı; keza, ne ‘sanatçı’ ne de ‘zanaatçı’ değil, yalnızca beceri ve hayal gücüne, gelenek ve yeniliğe aynı derecede önem veren zanaatçı/sanatçı vardı.” Eski Yunan yazarlarında, Rönesans ressamlarında ve 17. yüzyıl filozoflarında modern güzel sanatlar, sanatçı ve estetik ideallerinin kimi yönleri belli belirsiz bulunabilmektedir. Ancak bu fikirlerin kuramsal bir sistem oluşturacak şekilde bir araya gelmesi 18. yüzyılda gerçekleşmiştir (Shiner, 2004).

Orta Çağ’da Avrupa’da Hristiyanlık etkisi altında kilise sanatı yaygınlaşmıştır. Gotik mimari bu dönemin en önemli sanat akımlarından biridir. Minyatür, vitray ve ikon ressamlığı bu dönemde gelişmiştir. Gotik dönem, resim sanatının heykel sanatından etkilendiği dönemdir. Giotto’nun heykellerden esinlenerek kabartma biçimindeki figürler ortaya konması buna örnek olarak verilebilir (Ülger, 2024). Orta Çağ ve Bizans Sanatı (MS 500-1400) döneminde erken Hristiyanlık sanatı, Roma İmparatorluğu’nun çöküşünün ardından dini temalar ve sembolik imgelerle karakterize edilerek ortaya çıkmıştır. Bizans sanatı özellikle ikonlarda ve mozaiklerde altın fonların ve stilize figürlerin kullanımını ön plana çıkarmıştır. Orta Çağ Avrupası’nda sanat ağırlıklı olarak dini amaçlara hizmet etmiş ve Bizans geleneklerinden büyük ölçüde etkilenmiştir. Işıklı el yazmaları, freskler ve vitray pencereler yaygın resim biçimleri olarak göze çarpmaktadır (Tuna, 2008; Batur & Kuyucuk, 2023).

14. yüzyılda İtalya’da başlayan Rönesans Döneminde, insan merkezli bir anlayış egemen olmuştur. Perspektif, anatomik doğruluk ve ışık-gölge tekniği gibi yeni teknikler geliştirilmiştir. Leonardo da Vinci, Michelangelo ve Rafael gibi sanatçılar bu dönemin önemli isimleridir (Ülger, 2024). Rönesans dönemindeki kuramsal çalışmalar sayesinde resim, heykel ve mimarinin sanat niteliğine bürünmüştür. Masaccio’nun duvar resimleri ve mimari eserleri, Leonardo da Vinci’nin kompozisyon ve perspektif üzerine resimleri, Michelangelo’nun heykel ve mimari tasarımları bu dönemin en önemli sanat eserleridir (Arda, Şahin ve Büyükkol, 2013). Bu dönemde Descartes ile birlikte özneyi merkeze alan düşünce sisteminin karşısında, Platon ve Aristoteles’in nesneyi merkeze yerleştiren söylemleri gerilemeye başlamış, sanata ve sanatçıya verilen önem de artmıştır. Sanatçıya artık bir taklitçi olarak bakmak reddedildiği gibi, sanatçının tanrısal güçleri kullanan edilgin bir aracı olduğu görüşü de reddedilmiştir. Evrenin merkezine tanrıyı veya doğayı koyan, insanı tanrısal veya doğal bir belirlenim altına yerleştiren eski anlayışın yerini evrenin merkezine insanı koyan, onu özne sayan anlayış almıştır. Modern özne, toplum içinde edilgin konumda olan bir özne olmayıp, toplumu diğer öznelerle birlikte kuran ve birlikte yöneten etkin bir öznedir (Özlem, 2007). Böylece bu etkin öznenin artık sanatsal etkinlik sırasında bir taklitçi veya edilgin bir aracı olarak görülemeyeceği açıktır. Bu dönemde sanatçı; yaşadığı dünyaya biçim veren, yaratan kişidir. Sanat etkinliği de bir biçim verme etkinliği olarak sanatçının iç dünyasıyla ilgili bir etkinliktir.

Şekil 6

Leonardo da Vinci, Son Akşam Yemeği, 1498, Fresk, Santa Maria delle Grazie Manastırı



(Ülger, 2024)

Rönesans (14.-17. yüzyıllar); klasik Yunan ve Roma sanatına ve felsefesine olan ilginin yeniden canlanmasına işaret etmiştir. Leonardo da Vinci, Michelangelo ve Raphael gibi sanatçılar doğrusal perspektif, chiaroscuro ve sfumato gibi yeni tekniklere öncülük ederek daha doğal ve duygusal temsillerin ortaya çıkmasına neden olmuşlardır (Gombrich, 1999; Kurt, 2019). Bu dönemde aynı zamanda yağlıboya resim sanatında da ilerlemeler görülmüş ve sanat eserlerinde daha fazla ayrıntı, derinlik ve parlaklık sağlanmıştır. İtalyan Rönesans sanatçılarından eserleri, gelecek yüzyıllar boyunca Avrupa sanatını derinden etkilemiştir. Giotto'ya ait "İsa Mesih İçin Ağlayanlar" eser, erken Rönesans'ın en önemli eserlerindendir (Şekil 7). Perspektif kullanılan, figürlerin hareket ve mimikleriyle duyguların direkt yansıtıldığı ilk örneklerdendir. Resmin dini bir teması ve figürlerin derin hüznü ve yasını hissettiren kompozisyonu bulunmaktadır (Batur & Kuyucuk, 2023).

Şekil 7

Giotto di Bondone, “İsa Mesih İçin Ağlayanlar”, 1304-06, Fresk, Capella Scrovegni (Arena Şapeli), Padua



(Ülger, 2024)

Estetik olarak sanatın aşamaları Rönesans'tan sonra idealizm, natüralizm ve realizm olmak üzere üç perspektiften oluşmaktadır. Diğer yandan sanat empresyonizm, çağrışımsal gerçeklik ve estetik yaklaşımları aracılığıyla görsel sorunlardan yola çıkarak dönüşmüştür. 20. yüzyıldan itibaren mağara resimlerinden günümüzde görülen figüratif biçimin devam ettiği görülmüştür. Ayrıca Kandinsky ile birlikte biçimde soyutlama ve Picasso'nun kolaj çalışmalarıyla birlikte kavramsal sanat anlayışının da ortaya çıktığı söylenebilir. Bu nedenle günümüzde modern sanatın estetik ve plastik tutumlarında figüratif, soyut ve kavramsal sanat türlerine rastlanmaktadır (İskenderoğlu, 2022).

17. yüzyılda başlayan Barok Döneminde gösterişli ve dramatik eserler üretilmiştir. Hareketli kompozisyonlar, dinamik figürler ve dramatik aydınlatma bu dönemin önemli özellikleridir (Duman-Ercan, 2016). Temellerinin 15. yüzyılın sonlarında atıldığı Barok sanatı müzik, resim, mimari ve heykel sanatlarıyla ön plandadır. Bu dönemlerde din ve devlet işleri bir arada yürütüldüğü için eserlerde din ön plandadır. 1500'lerin sonunda İtalya'da çeşitli vokal türleri ve ilk operanın ortaya çıktığı görülmektedir. Diğer yandan çalgı müzikleri de yaygınlaşmaya başlamış, günümüzde kullanılan flüt, obua, kornet, trompet, trombon gibi müzik aletleriyle müziklerin ritmi güçlendirilmeye çalışılmıştır. Dolayısıyla orkestra ve koro müziğinin temelleri atılmıştır (Tan, 2018). Barok sanatın çıkış noktası Rönesans olup burada mükemmellikle sınırlandırılmış sanat yerini heyecana ve coşkuya bırakmıştır. Otuz yıl savaşlarının olumsuz etkisiyle yaşamın tadını çıkaran ve gününü gün eden insan düşüncesi, Barok sanatındaki karşıtlığı oluşturmaktadır. Bu dönemde

astronomi, fizik ve matematik alanındaki bilimsel gelişmelerin de sanat eserlerine yansıdığı görülmüştür. Ortaçağdaki denge, uyum ve durağanlığın yerini dinamik kompozisyonlar almıştır. Resimlerde figürler ve mimaride yapılar hızlı bir hareket içerisindedir. Barok mimari İtalya, Almanya, Avustralya ve Bohemya’da yayılmıştır. Dini mimariler ve kraliyet ailelerine ait malikâneler Barok süslü formuna sahiptir ve bu yönetici sınıf, yabancı kültürler ile ilişkiler kurmak ve zenginliklerini sergilemek amacıyla Barok tarzını kullanmışlardır (Duman-Ercan, 2016).

18. yüzyılın ikinci yarısında, Barok dönemin ağır ve dramatik tarzına tepki olarak daha hafif, zarif ve süslü bir tarz olan rokoko ortaya çıkmıştır. Daha sonra Antik Yunan ve Roma sanatına olan ilginin yeniden canlanmasıyla klasik tarzda eserler üretilmeye başlanmıştır. Rokoko, “kayaların, deniz kabuklarının ve asma dallarının dekoratif bir düzenlemesi” anlamındadır ve İtalya Baroğundan etkilenen bu düzenlemenin Fransa’da saray sanatıyla birleşimi rokoko sanatını meydana getirmiştir. Baroktan renk, kompozisyon düzeni, işlemler ve zariflik bakımından farklılık göstermektedir. Rokokoda İslami karakterli geçmeler ve örgüler sayesinde güçlendirilen, Fransız arabesk stilini sergileyen “Arabesk Grotesk Süsleme” biçimi de geliştirilmiştir (Halıcı & Yurttaş, 2022).

Şekil 8

Aziz Petrus Bazilikası Barok Tarzı Kaset Süslemeler ve Rozetler ile Rokoko tarzını yansıtan Aynalar Salonu, Münih Amalienburg Sarayı



(Halıcı & Yurttaş, 2022)

Sanatçının özne konumuna geçmesi ile 18. yüzyılın başlarına kadar devam eden, sanatçılığı arka plana atan, sanatçıların ve yazarların bireyselliklerini önemsemeyen ve onları aracı olarak gören anlayış silinmiştir. Sanatçıyı yaratıcı olarak görmeyen anlayışın karşısında onu dâhi ile özdeşleştiren

görüşler ortaya çıkmış, bu konuda Kant'ın dehâ estetiği önemli bir dönüşüme yol açmıştır (Alan-Sümer, 2019). Kant'a göre yaratıcılığın kaynağı sanatçının dehâsıdır. Zanaat ve sanat ayrımını da dehaya dayandıran Kant için zanaat, mimesise dayalı bir etkinlik iken, sanat yaratıcılıkla özdeşleştirilen dehaya ait bir etkinliktir. Kant, estetiğe asıl yerini kazandırmış ve 'güzel'in kesin sınırlarını çizmiştir. Kant'a göre beğeni yargısı hoşlanma/hoslanmama gibi öznel temele dayanmasına rağmen yargılara genellik atfedilmiştir. Diğer bir ifadeyle beğenilerin genel yargı olması istenmiştir. Burada beğeni yargısının genelliği, nesnel bir genellik yerine öznel bir genellik olarak ortaya çıkmaktadır (Bozkurt, 2014). Kant'a göre 'estetik yargılar' 'dehâ' ile 'sanat yapısı' arasındaki ilişkide ortaya çıkan yargılardır ve estetik ideler, usun idelerinden ayrıdır. Kant'ın estetik idelerle kastettiği, duyulara ve algılara dayanan hayal gücünün tasarımlarıdır. Estetik ideler, usun bir kavramı değil, hayal gücünün tasarımlarıdır. Hayal gücünün yaratıcılığıyla harekete geçen ideler kavranamaz bir dünyanın tasarımlarına dönüşmektedir. Burada dehâya özgü olan; "Verilmiş bir şeyin kavramında ideleri bulmak ve buna somut biçimde dille ya da görsel-işitsel olarak ifade kazandırmak"tır. İşte burada Kant'a göre, "aynı zamanda yeni bir kural getiren, yeni bir biçim ortaya koyan ve özgün olan şey Tin (Geist)'dir" (Bozkurt, 2014). Böylece sanat; doğanın taklit edilmesinden ibaret olmamakla birlikte var olandan yeni şeyler ortaya çıkarma ve verili olanı yeniden biçimlendirme amacıyla yapılan bir etkinliktir.

18. yüzyılın sonları ve 19. yüzyılın başlarında ortaya çıkan romantizm akımı, duygusal ve kişisel ifadenin ön plana çıktığı bir dönemdir. Doğa, duygu ve ruhani konular bu dönemin önemli temalarıdır. Sanat nesnesinin ne olduğunu açıklama çabasında olan, sanatçının yaratıcılık ve dehasını merkeze alan Romantizm akımı; insanların iç gerçekliklerinin duyumları, sezgileri, isyanları ve coşkuları aracılığıyla aktarılması olarak tanımlanmıştır (Ötgen, 2008). Sanatçıya odaklanan Romantik akımının ilk defa estetik bir kuram olmasını Eugène Véron sağlamıştır. Véron, sanatı duyguların dile getirilmesi olarak tanımlayarak eserin derinliği ve şiddetli etkisinin eseri yaratan kişide saklı olduğunu belirtmiştir. Bu kuramda anlatımcı bir sanat dili mevcuttur (Moran, 2007). Romantizmde belirli kurallara bağlılık ve toplumun beğenisi arka planda olup sanatçının alımlayıcıdan kopuşu ön plandadır. Sanatçıya göre önemli olan kendi duygularıdır ve eserlerde dış dünyayı bire bir aktarmak yerine algıladığı dünyayı kendi duyguları, rüyaları ve yaşantılarıyla dışa vurmaktadır. Romantizm anlayışında sanatçı hiç kimseye benzememekte ve hiç kimse duyguları sanatçı gibi ifade edememektedir. Hayal gücünü özgürce ifade eden bu düşünce, modern sanatın ortaya çıkmasındaki özgürlük hareketi ile ilgilidir. Modern sanat, engelleri ve yasakları delerek bireyleri otoritelerden kurtaran ve özgürlüğe kavuşturan ilkeye sahiptir (Hauser, 1984). Benzer şekilde Baudelaire, romantizmin modernizm alt yapısını oluşturduğunu savunarak sanatçının "iğrenç

bir şeyi, sanatsal ifade gücüyle güzelliğe dönüştürebileceğini, bunun da sanatçının/sanatın şaşkınlık yaratan bir ayrıcalığı olduğunu” belirtmiştir. Romantizmde edebiyat ise kendinden önceki dönem yazarlarına benzemeyen, aykırı ve saf olarak nitelendirilmektedir. Hugo, Balzac ve Vigny gibi yazarlar bu dönemin önemli isimleridir. İngiltere ve Fransa’daki devrim hareketleri nedeniyle romantik edebiyatta ulusal duygular temsil edilmiş ve epik-lirik şiirler de yaygınlaşmıştır (Göktepe, 2020).

19. yüzyılın ikinci yarısında, sanatçılar nesnel gerçekliği yansıtmak için daha objektif bir yaklaşım benimsemişlerdir. Realistler, günlük yaşamı ve işçi sınıfının yaşamını resmetmişlerdir. İzlenimciler ise ışık ve renk efektlerini yakalamak için dış mekânda çalışmışlardır (Bayman, 2023). Bu dönemde ortaya çıkan izlenimcilik; sanatta dış etkilerin içe yansması ya da izlenimlere göre sanat eseri ortaya konmasını temsil etmektedir. Bu akımdaki sanatçılar doğayı olduğu şekliyle görse de tüm detaylara bağlı kalmadan ancak doğadan edinilen izlenimler ölçüsü ve niteliğinde anlatmışlardır. Bu dönemde klasik heykel kopyaları resimlemek bırakılarak açık havada manzara resimlerine yönelim olmuş ve Barbizon üslubu ortaya çıkmıştır. Dönemin en önemli sanatçıları Claude Monet, Frederic Bazille, Alfred Sisley ve Edgar Degas gibi isimlerdir (Haznedar, 2015).

Şekil 9

Claude Monet Gündoğumu (Soleil Levant), Impression (Marmottan Monet Müzesi)



(Alicı, 2017)

20. yüzyıl modern sanatta sanatçılar, geleneksel tekniklerden koparak deneysel ve soyut bir sanat anlayışı benimsemişlerdir. Fütürizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm gibi birçok farklı akım ortaya çıkmıştır (Elmas, 2006). Modernizm, sanat ve popüler kültürün ayrımının belirgin olarak yapılmasını savunmakta, postmodernizm ise kültür ve sanatın herhangi bir biçimine dokunmamaktadır. Postmodernizmde “çoğulculuk” ilkesiyle gelenekselin terk edilmesini ve özgünlüğü öne sürmektedir. İnsan merkezli modernizmde Kant, aklın temel bir kriter olduğunu ve akıl aracılığıyla her şeyin öğrenilebileceğini belirtmektedir. Postmodernizmde ise gerçeklik veya dünyanın anlaşılması için tek kriter kullanılmamaktadır. Diğer bir deyişle evrensel ve değişmeyen bir hakikat yoktur. Jacques Derrida, Michel Foucault ve Roland Barthes gibi düşünürler, tek kriteri temel olan modernizm yaklaşımına eleştiriler getirmişlerdir. Dil, siyaset ve edebiyat alalarında eserlerin esasen çok yönlü ve farklı biçimlerde yorumlanabileceğini göstermişlerdir (Alan-Sümer, 2019).

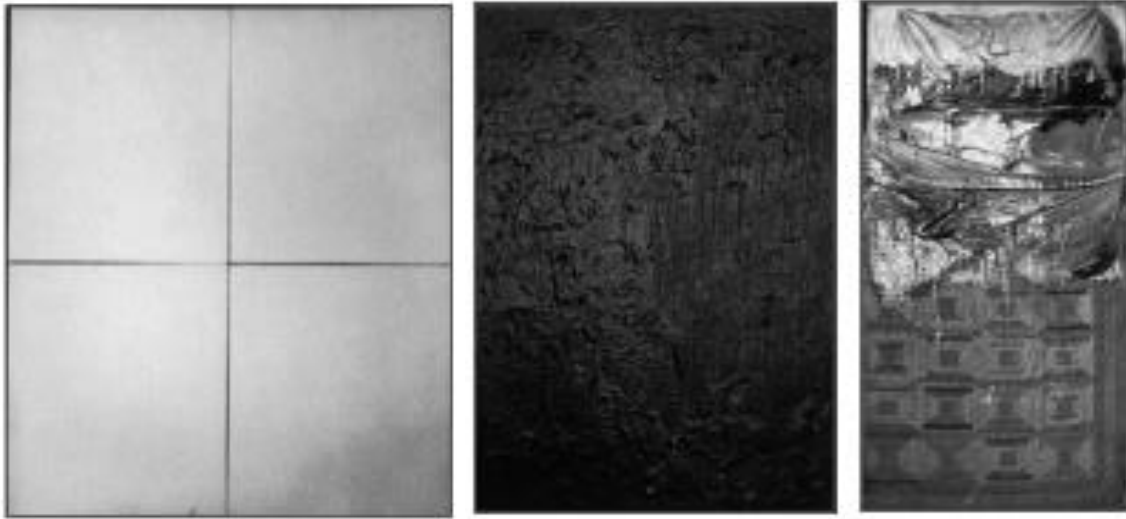
20. yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan postmodernizm, modernizmin eleştirisini yaparak farklı tarzları ve medya kullanımını kapsayan geniş bir sanat anlayışını ifade etmektedir. Pop art, minimalizm, çağdaş resim ve enstalasyon sanatı bu dönemin önemli akımları arasındadır (Yılmaz, 2012). Postmodern düşünürlere göre batı dünyası tanrı merkezli ortaçağın bitimi ve insan merkezli Rönesans ve hümanist yaklaşımların başlangıcından beri yüzyıllardır dünyayı ve yaşamı us yoluyla tanımlamaya çalışmışlardır. Postmodernizme göre toplum, sanat, dil ve bilim hem insanoğlu tarafından oluşturulmakta hem de insanoğlunu oluşturmaktadır. Derrida, Foucault, Barthes, Lyotard ve Baudrillard gibi düşünürler modernizmin temelindeki insan merkezli kuramları böyle bir yaklaşımla inceleyip, modernist yaklaşımın insan ve us merkezli bir gerçeği yansıtmamasının yanlışlığını dile getirmeye çalışmışlardır. Postmodern düşünürlerin de topluma, bilgiye, gerçeğe ve insana bakışları elbette birbirinden farklıdır. Ancak ortak oldukları nokta; insanı modernistlerin yaptığı gibi evrensel nitelikli, benzer us ve algılara dayalı olarak ele almamalarıdır. Onlara göre insan sürekli bir oluşum ve gelişim içindedir ve o yaşadığı dünyayı kendisi kuran ve kurduktan sonra da ona biçim veren bir varlıktır (Alan-Sümer, 2019).

Postmodernizmde belirgin bir üslup veya akımla tanımlanmamakta birlikte hazır nesneler, hızlı tüketim yöntemler, kolaj, pastiş, parodi, asamblaj, mulaj, enstalasyon ve fotoğraf sanatı aracılığıyla yeni anlatım biçimleri geliştirilmiştir. Felsefe, edebiyat ve plastik sanatlar alanlarında toplumsal ve kültürel dönüşümler, belirli bir kesim yerine bütüne hitap eden sanat anlayışı ortaya çıkarmıştır. Postmodernizmin en fazla öne çıkardığı akımlar Pop Art ve fotoğraf sanatıdır. Ayrıca soyut dışavurumculuk, minimalizm ve kavramsal sanat üslupları da sıkça görülmektedir. Fotoğraf sanatının postmodernist eserlerde kullanımı, teknolojinin gelişmesi ve yaygınlaşması ile yeniden kullanımlara uygun olmasıdır. Böylece yeniden üretimle çoğaltılan fotoğraflarla farklı kodlar,

anlamlar ve metinsel ilişkiler ortaya konulmaktadır (Burunsuz, 2020). Bu dönemde Robert Rauschenberg avangard anlayışla yeni düşünceler ve sanatsal bakışla birçok postmodern sanat alanında eserler vermiştir. Minimalist sanatın ilk örneklerinden “Siyah ve Beyaz Resimler” ve Pop Artın ilk örnekleri sayılan “Yatak” gibi yapıtlar, genç kuşak sanatçılar için alternatif olmuştur (Yılmaz, 2012).

Şekil 10

Robert Rauschenberg, Beyaz Resimler, 1951, Tuval Üzerine Yağlıboya, Dört Panel, 182,88x182,88cm; Siyah Resimler, 1951, Tuval Üzerine Yağlıboya Ve Kâğıt, 1951, 182,72x134,62cm; Yatak, Kombine Resim, 1955, Karışık Teknik, 190x80x15cm



(Yılmaz, 2012)

20.yy.'da soyutlama ile birçok avangard sanatçı figüratif sanatı reddetmiş ve açık anlatı içeriği ortadan kalkmıştır. ABD ve Avrupa'daki bu eğilim; 1960 ve 1970'lerde geometrik soyutlama temelinde minimalist resim ve heykel ile süreç ve maddeselliğe ilişkin postminimalist eserlerde gözlemlenmiştir. 1980'lerde ise 1900'lerin başındaki dışavurumcu figüratif sanat yeniden canlanmıştır (Dikmen, 2019).

1990'lı yıllardan itibaren baş döndürücü bir hızla gelişen bilgisayar teknolojileri, geleneksel biçimde oluşturulan sanat eserlerinin sanal evrenlere aktarımına katkıda bulunmuştur. Özellikle sanat eserlerinin dijital müzelerde sergilenmeye başlamasıyla geleneksel müzelerin zaman ve mekân sunumlarının dışına çıkmıştır. Bu post-modern sergileme uygulamalarında eserlere farklı anlamlar

yüklenerek üretim yapılmakta, geleneksel koleksiyonların taşıdıkları nesnel ve estetik değerler sorguya açık hale gelmektedir (Barlas-Bozkuş, 2014).

Daha güncel anlamda Metaverse (öte evren-sanal evren)ve NFT (non-fungible token-değiştirilemez jeton) gibi gelişmeler sanatın dönüşümünde önemlidir. Blokzincir teknolojisi kullanılarak sanal dünyada merkezi olmayan bir alan yaratılarak mekânsal dönüşüm sağlanmıştır (Nadini vd., 2021). Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojileri, sanat eserlerinin dijital ortamlarda üç boyutlu olarak deneyimlenmesini sağlamaktadır. Sanal gerçeklik, insanlar ve makineler arasındaki iletişimi artırmaya yönelik geliştirilen ve insan duyularına hitap eden çoklu ortamlardır. Makine-insan etkileşimi görsel ve işitsel iletişim yanı sıra hissetme aracılığıyla artırılmaktadır (Erdem, 2015). Metaverse sanat, eğitim ve müzecilik başta olmak üzere birçok alanda kullanılmaya başlamıştır. Örneğin Fortnite oyununda Metaverse üzerinden Travis Scott ve Ariana Grande sanal konserleri verilmiştir (Karaman, 2023).

Sanat alanında sanal konserler yanı sıra NFT satışları, sanal galeriler, müzeler, sergi turları ve müzayedeler yapılabilmektedir. NFT; “resim, video, fotoğraf, müzik, sanal kreasyonlar gibi dijital varlıkların mülkiyetinin blok zincir altyapısında kaydedilerek akıllı sözleşmeler ile korunması” olarak tanımlanmaktadır (Dowling, 2022). Burada sanatçılar gerçek yaşamdaki gibi işbirlikleri yaparak kendi sanatsal perspektifleri ve yaratıcılıklarını gösterebilmektedir. Pandemi sonrasında “kripto sanata” yönelik ilgi artmış, NFT’lerin biricikliği temsil etmesi ve sanatçıların telif hakkını koruması sanatçıları dijital ortama yönlendirmiştir. Dünyada NFT’lerin sanat alanında kullanımının ilk örneği, Beeple rumuzuyla bilinen Mike Winkelmann’ın 2017 yılından itibaren her gün yaptığı çalışmayı çevrimiçi yayınladığı “Everydays: The First 5000 Days” isimli 5000 günlük kolaj çalışmasıdır. 2011 yılında bu NFT 69 milyon dolara satılmıştır. Çok yüksek fiyattan gerçekleşen bu satış, kripto sanata olan ilgiyi son derece artırmıştır (Yurdabak, 2022). Türkiye’de Tarık Tolunay, Refik Anadol ve Murat Pak rumuzlu sanatçılar, eserlerini NFT olarak satmaktadır. İllüstratör ve dijital sanatçı Murat Yıldırım da “Furry Artworks” serisi olarak adlandırılan dijital sanat eserlerini SuperRare NFT platformunda satarak önemli gelir elde etmektedir (Hidreley, 2021).

Şekil 11

Everydays: The First 5000 Days



(Winkelmann, 2021)

Sanatın Özellikleri ve Bileşenleri

Sanat eserlerinin en önemli özellikleri estetik değer, biricik olma ve özgünlüktür. Sanatın en önemli özelliklerinden biri de dilinin yoruma açık oluşudur. Bu özelliğinin, estetik değer yargılarının farklılık göstermesi ile ilişkili olduğu söylenebilir. Biriciklik ve özgünlük özellikleri, sanatın kimliği ifade etme özelliğini yansıtmaktadır. Eseri üreten sanatçı, ortaya konan ürün ve bu ürünü yorumlayan toplum, sanata etki eden önemli unsurlardır. Sanatçıların bireysel kimlikleri ve subjektif içyapıları, onların “sanatçı” olmasını sağlamaktadır. Eserlerin konuları ve ifade biçimlerinin estetiği, sanatçının toplumsal kimliğinin etkisi ile meydana gelmektedir (Papila, 2007).

Bilim gibi ilerlemeci ve doğrusal bir çizgiye sahip olmayan sanatın sınırları tam olarak çizilemediği için net bir tanım da yapılamamaktadır. Sanat eserlerinin “zamanlar üstü” olması, yeniden ve yeni bakış açılarıyla değerlendirilme ihtiyacını ortadan çıkararak sanatın “kalıcı” nitelik kazanmasını sağlamıştır. Sanat eserlerinde sanatçının yaratıcılığı, sanat eserinin biçim, düzen ve kurgusu, sanat eserini alımlayan bireylerin duygu ve düşünceleri (alımlama estetiği), toplumcu gerçeklik ve Marksist estetiğin önemli bileşenler olduğu belirtilmiştir (Ötgün, 2008).

Sanat dalları tiyatro, bale, halka açık sahne oyunları, kukla gösterileri; anlatılar, şiir, tekerlemeler; resim, edebiyat, opera, fotoğrafçılık, heykel, sinema, moda ve popüler kültür (diziler,

video oyunları, anime ve mangalar) gibi pek çok kategoriye ayrılmaktadır (Özgör, 2020). İnsanın bilinçli eylemleri ve ihtiyaçları doğrultusunda gelişen bu sanat dalları, günümüzde işlevi konusunda her ne kadar tartışmaya açık olsa da estetikçiler tarafından kabul gören kuramlara sahiptir. Eski Yunan yazarlarından Rönesans ressamlarına ve 17. yüzyıl filozoflarına kadar modern güzel sanatlar, sanatçı ve estetik ideallerinin kimi yönlerini bölük pörçük sergilemesine karşın, bu fikirlerin kuramsal bir sistem oluşturacak şekilde bir araya gelmesi ancak 18. yüzyılı bulmuştur. Bu dönemde “sanat” bağımsız bir tinsel alanı göstermeye başlamıştır (Bulduker, 2015).

Sanat üzerine ilk tartışma, Platon (MÖ.427-347) ve Aristoteles’in (MÖ.384-322) eserlerinde görülmektedir. Sonraki dönemlerde ise günümüzde hâlâ ismi anılan ve estetikçiler tarafından beğenilen birçok eser kaleme alınmıştır. Sanatın ne olduğu sorusu, beraberinde onda “fayda” mı yoksa “güzellik” işlevi mi aranmalı tartışmalarına yol açsa da estetikçiler, “güzellikten” yana tavır almış ve sanatın temel amacını “güzellik duygusu ortaya koymak” olarak tanımlamışlardır. Sanat eserinde insanı etkileyen onda hayranlık duygusu uyandıran “güzel olan” her ne ise, bunlar, eserin bütününde bulunan unsurlardır.

Tolstoy’a göre “*Sanatçının ifade ettiği duyguları başkalarına geçirebilmesiyle insan duygusunu biçimlendiren, oluşturan ve geliştiren şey sanattır.*” “*İnsana yeni şeyler veren ve sanatçının ifade ettiği her duygu ve düşünce ise sanat eseridir*” (Tolstoy, 2004). Sanatta, özellikle edebiyatta “faydalı olma” (pragmatist/faydacı yaklaşım) ve “güzel olma” (estetik yaklaşım) gibi birbirine zıt iki belirgin özelliği olan görüş öne çıkmış, söz konusu alanın değişken ve sınırsız olması nedeniyle hangi cevabın doğru kabul edileceği konusunda hâlâ kesin bir sonuca varılamamıştır.

Sanatın çeşitli özelliklerine ve bileşenlerine göre farklı sınıflandırmalar yapılmıştır. G.E. Lessing Laccenu; resim ve şiiri ortamın doğallığına ve uygulanan işaretin çeşidine göre ikiye ayırmıştır. Burada resim “evrendeki figürleri ve renkleri” kullanırken, şiir “zamandaki ahenkli sesleri” kollamaktadır. *Resim; görünür cisimleri, model olarak tek bir anı ve hareketi anlatırken şiir ise öncelikle hareketlerle ilgilenmektedir.* Bu görüş Ortaçağda kabul görmüş olsa da Oryantalizmde önemini kaybetmiştir. 20. yy’da resim, çok daha karışık gelişmelerden geçerek illüstrasyona kadar gelmiştir.

Alman teorisyen Flint Basanqueti, “Estetiğin Tarihi” ve “Güzel Sanatların Genel Teorileri” eserlerinde sanatla güzel sanatları tanımlayarak estetik, güzel sanatlar, resim, müzik, heykeltıraşlık, şiir, drama, dans, mimari, bahçe sanatları, renk ve uyum gibi teknik faktörleri öne çıkarmıştır. Artık estetik; güzel sanatların felsefi veya doğada hem genel teoriyi hem de güzel sanatların kurallarını çıkaran bir bilim olarak tanımlanmaktadır (Erbay, 1999).

Immanuel Kant, sanatı mekanik ve estetik olmak üzere iki özellik açısından incelemiştir. Sanat sunumu, doğrudan zevk verme duygusunu amaçlamaktadır. Estetik sanatta hoş giden ve güzel sanatlar olarak iki parçadan oluşmaktadır. Güzel sanat düşünsel yollarla kavranmakta ve sanatı gözlemci yaklaşımıyla ele almaktadır. Güzel olsun veya olmasın bu sanat türleri karmaşık ve anlamlı estetik deneyimler oluşturabilmektedir. Kant'a göre güzel sanatlar, birçok estetik ilgiyi hak eden görsel-işitsel biçimi kapsamamaktadır. Güzel sanatlar; söz sanatları, plastik sanatlar ya da biçimlendirici sanatlar ve güzel duyarlık oyunları ile yarattıkları biçimsel algılamalardır (Erbay, 1999).

Alman filozof George Wilhelm Hegel'in sanat sınıflandırması ise sembolik, klasik ve romantik bileşenlerden oluşmaktadır. Hegel, bu bileşenlerin daha yüksek ya da alçak değerler hiyerarşisi olduğunu savunmuştur. Böylece her sanatın sembolik, klasik ve romantik aşamalarının olduğu savunulmuştur. Ancak bu bileşenlerin yalnızca birinde sanatın baskın ruhunu ifade ederek üstün geldiğini belirtmiştir. Örneğin; mimarlık öncelikle sembolik ise tarihle ilişkili olarak romantik ve klasik tarzları da içermektedir. Kant, biçim sanatlarının söz sanatlarından ayırırken, Hegel bunları duyu organları uyarımına göre temellendirmiş ve yalnızca müziğin sözden ayrılması gerektiğini ileri sürmüştür.

Eduard Von Hartmann, sanatı göz, kulak ve imgelem olarak duyular üzerinden sınıflandırmıştır. Araç, işlev ya da konu fark etmeksizin tüm sanat türlerindeki ortak tarzları dikkate almıştır. Güzel sanatları mimari, heykel ve resim olarak sınıflandırmaktan sonra her türün kendi içinde sembolik, klasik ve romantik olarak ayrıldığını belirtmiştir. Arnold Hauser ise eserlerinde filmlere yönelerek sinemanın teknolojik gelişmeler sayesinde önemli bir kitle üretim ve tüketim özelliklerine sahip sanat dalı olduğunu ifade etmiştir.

Sanatın belki de en önemli özellikleri arasında iletişim yer almaktadır. İletişim, sanat gibi insanın kendisini ifade etme çabasıdır. İletişimde anlatılar estetik kaygılar olmadan yalnızca güdülerin doyurulması görevi yanı sıra sosyal varlık olarak insanın çevresinde hoş bir etki bırakması doğrultusunda da sanata dönüşebilir. Algılanan acı, üzüntü, sevinç gibi duyguların bilinçaltında değerler süzgecinde işlenerek sanata dönüşmesi mümkündür. Sanat, insanın iç ve dış çevresiyle tamamlamadığı bir etkileşim sürecine ait üründür. Diğer bir ifadeyle sanat, iç ve dış cevherin etkileşimi sonucunda oluşan üçüncü bir öz ya da boyuttur. Sanatın derinliğini artıran husus, önce insanın kendisiyle olan iletişimi ve farkındalığıdır. Daha sonra bu birikimle çevresi ile etkileşim kurarak sanatla ölümsüzleşmektedir (Tolstoy, 1996).

Sanat ve iletişimin, birbirini var etme sürecinde yaşamsal ilişkisi (semiyotik) vardır. İletişim yalnızca sanatı ileten bir araç olmayıp, aynı zamanda insanın duygu ve düşüncesinde şekillenerek, sanatın doğmasına ve gelişmesine katkı sağlayan onu besleyen temel kaynaktır. İnsan çevreyi algılama ve kendini anlatma biçimine estetik değerler katarak iç iletişiminden elde ettiği verileri duygu, düşünce süzgecinden geçirerek sanata dönüştürmektedir. Günümüzde iletişim teknoloji tarafından sunulan imkânlar hem sanatçıyı hem de sanatı yerellikten evrenselliğe ulaştırmaktadır. Giderek iletişimin sanal bir nitelik kazanması, bir taraftan etkileşimi kolaylaştırarak insanlığın önüne yeni fırsatlar açarken, diğer taraftan yüz yüze iletişimi zayıflatmış yakın iletişimin derinlik, estetik boyutlarını yüzeyselleştirmiştir (Ören, 2015).

Sanata Etki Eden Unsurlar

Bir ürünün sanat eseri olarak nitelendirilmesi için üç temel unsurun etkisi dikkate alınmaktadır. Bunlar; estetik süje olarak sanatçı, estetik obje olarak sanatçının esere dönüştürmek istediği her şey ve estetik yargı olarak sanat eserine ilişkin ortaya çıkan beğeni değeri, diğer bir ifadeyle güzel veya güzel olmaması durumudur (Bayar, 2019). Sanat, uzun tarihsel bir estetik deneyim ardından uygarlıkların elde ettikleri son meyvedir.

Sanat eseri, temelinde uygulama olan ve gözle görülür olarak ortaya çıkan olgulardır. Daha geniş bir çerçeveden sanat toplumsal, düşünsel, bireysel etkileşimlerden şekillenen nesneleri üretmektedir. Bu geniş kavramda, sanatın ortaya çıkış süreci düşünsel sistemlerle ilgilidir. Toplum, sanatçı ve o konuyla ilgili düşünürlerin ortaya koydukları fikirlerin tamamı sanatı, sanat eserini ve sanatçıyı etkilemektedir (Erbay, 1999).

Sanat eserlerini yorumlama süreci, eserin üretiminde kullanılan yöntemlerin izleyici veya tüketicide hitap ettiği algılarla başlamaktadır. Doğal bir işlev olan algılama, duyular ve duyuların iletildiği beyindeki yorumlanma süreciyle tamamlanmaktadır. Bu süreçte fizyolojik, psikolojik, kültürel ve toplumsal birçok faktör etkilidir. Bir sanat eserinin farklı toplumlarda farklı biçimlerde veya aynı toplumda tarafında farklı dönemlerde farklı şekilde yorumlanmasının nedenlerinden biri de, toplumsal kimliklerdeki değişimlerdir (Papila, 2007).

Sanat, yaşamın yansıtılış şekillerinden en önemlisidir. Bir sanat yapıtı, döneminin tininin bir ürünüdür. Bu bakımdan o dönemin tarihsel koşulları, felsefi, bilimsel, dinsel düşünüş şekilleri, ahlaksal, hukuksal, siyasal düzeni ve yaşama stilleri anlaşılmadan sanat yapıtı anlaşılmaz. Sanatçıda tüm bunların izleri vardır. Tüm bunlar gözlemciyi de sanatçıyı da sarmakta ve gözlemcinin yapıtı anlamasının olanağı da sanatçı ile aynı ortak tin içinde yer almalarından gelmektedir. İnsanlar,

başkalarını ancak birlikte yaşanan ortak zemin sayesinde anlayabilmektedir. Bu ortak zemin içerisinde sanat, yaşamayı anlamada başvurulacak temel kaynaktır (Özlem, 2007).

Alman yazar J.G. Herder'e göre üç temel görme, duyma ve dokunma duyularının resim, heykel ve müzik gibi sanatlar üzerinde bilinenden çok daha önemli etkileri vardır. Resim daha farklı olarak yüzeysel ve heykelden daha az gerçekçidir. Herder'in; "*resim üçüncü boyuttan yoksun olduğu için güzel cisimlerin tam güzelliğini yansıtmakta başarısızdır*" sözleri ile resme karşı heykeli ön plana çıkarma gayretleri görülmektedir.

Sanatı etkileyen en önemli unsurların başında toplumsal gelişmeler gelmekle birlikte, bu gelişmelerin temelinde siyasi ve ekonomik unsurlar yatmaktadır (Kıyar, 2018). Sanat açısından bu unsurlar zaman ve mekâna bağlı olarak farklılaşmaktadır. Birinci ve İkinci Dünya Savaşı zamanı ve sonrasındaki değişimler bunun en güzel örnekleri arasındadır. Savaş sırasında yaşanan sorunlara rağmen sanatçılar eserler vermeyi sürdürmüştür. Avrupa'da 1900'lerin başından bu yana birçok akımın etkisinde savaş temalı eserler ortaya çıkarken, doğrudan Birinci Dünya Savaşıyla ilişkili bazı akımlar da oluşmuştur. Bu akımlar arasında Ekspresyonizm, Die Brücke, Kübizm, Fütürizm, Section D'or, Vortisizm, Süprematizm, Dadaizm ve Yeni Nesnelcilik yer almaktadır. Örneğin, Almanya'da siyasi ve ekonomik sorunlardan ortaya çıkan ekspresyonizm akımı sonucunda sanatçılar, eserlerinde insan acılarına ve sıkıntılarına abartılı çizimlerle yer vermişler ve doğayı olduğu gibi resmetmek yerine sanatsal kurallara karşı çıkarak birey ve duygu merkezli özgürlükçü yaklaşım benimsemişlerdir (Erol-Şahin & Kayalıoğlu, 2016).

Sanatı etkileyen bir diğer unsur, belirli dönemlerde ait toplumsal olaylar ve akımlardır. Örneğin, 1980 sonrasındaki postmodernizm akımı resim sanatını etkileyen önemli bir unsurdur. Modernizm, özne (sanatçı) ve bireysel üsluba odaklanırken, postmodernizm özgünlük-orijinallik gibi modernist ilkelere başkaldıran yaklaşımları benimsemiştir. Modern sanatçılar özne ve bireysel üsluba önem verirken, postmodern sanatçı özgünlük temelinde modern ilkelere karşı gelmektedir. Postmodern akım sanat üretiminin tümünü etkileyerek resim, heykel, fotoğraf, enstalasyon gibi farklı üretim biçimleri aracılığıyla yeni kavramsal sanat yaklaşımı yaratmıştır. Böylece tek sanat dalının egemenliği sona ererek disiplinler arası ve çoğulcu üretime geçilmiştir (Antmen, 2010).

Önceki başlıkta ele alınan sanatın tarihsel gelişimi de dikkate alınarak sanatı etkileyen unsurlar kısaca değerlendirilecek olursa; toplumsal ve tarihsel bağlam, sanatçıların bireysel duygu ve düşünceleri, doğa, teknolojik yenilikler, din, felsefe ve inançlar, geçmiş dönemlerdeki sanatçılar ve eserleri ile köklü toplumsal değişimlerin sanatı etkilediği anlaşılmaktadır. Geçmişte din, felsefe ve diğer kültürel inançlar, sanat eserlerinin içeriğini ve temasını etkilemiştir. Sanat, insanın evrensel ve

derin sorularını sorgulama ve cevaplama aracı olarak da kullanılmıştır. Sanat; toplumun değerleri, inançları, siyasi ve sosyal durumu, tarihsel olaylar gibi birçok faktörden etkilenmektedir. Sanatçılar, yaşadıkları dönemin ve toplumun etkisi altında eserlerini üretmektedirler. Sanatçının kişisel deneyimleri, duyguları, düşünceleri ve hayal gücü, eserlerini şekillendirmektedir. Sanat, sanatçının iç dünyasının dışa vurumu olarak da görülebilmektedir. Diğer yandan doğa, insanları ve sanatçıları etkileyen önemli bir unsurdur. Doğadaki renkler, şekiller, desenler, sesler ve dokular, sanat eserlerinin oluşumunda ve içeriğinde önemli bir rol oynamaktadır. Bunun dışında sanat, geçmişte üretilen diğer sanat eserleri ve sanatçıların eserleriyle etkileşim içindedir. Sanatçılar, önceki sanatçıların eserlerinden esinlenmekte, onları yorumlamakta ve bazen de mevcut sanat akımlarına karşı çıkmaktadırlar. Son olarak sanat, teknolojik gelişmeler ve yeni tekniklerden de etkilenmektedir. Postmodern dönemde ortaya çıkan dijital sanat eserlerinde bu belirgin biçimde görülmektedir. Yeni malzemelerin ve tekniklerin keşfi, sanatçıların yeni ifade biçimleri bulmalarına olanak sağlamaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

RESİM VE SİNEMA SANATI

Sinema Sanatının Tarihsel Süreç İçerisindeki Yeri

Sinema, 19. yüzyılın sonlarında teknolojik gelişmelerin bir sonucu olarak ortaya çıkan ve kısa sürede kendine has bir sanat formu olarak kabul edilen dinamik bir medyadır. Sinemanın tarihsel gelişimi, teknolojik yenilikler, toplumsal değişimler ve sanatsal arayışlarla şekillenmiş ve bu süreç, sinemayı hem bir eğlence aracı hem de bir ifade biçimi olarak konumlandırmıştır.

Sinemanın doğuşu, 1890'ların sonlarında Lumière Kardeşler'in çalışmalarıyla başlamıştır. 1895'te Paris'te gerçekleştirilen ilk halka açık film gösterimi, sinemanın doğuşu olarak kabul edilmektedir. 55 saniye olarak kaydedilen "Arrival of a Train at La Ciotat" (Trenin La Ciotat Garına Gelişi) filmi, sinema tarihinin ilki olarak bilinmektedir. Bu dönemde sinema, daha çok bir teknik yenilik olarak görülürken kısa ve belgesel nitelikli filmlerle sınırlı kalmıştır. (Göktepe, 2015). 1910-1920 yılları arasında sinemanın komedi türü Fransa'da ortaya çıkmıştır. Lumiere Kardeşler tarafından çekilen Bahçıvanın Sulanışı adlı eser, sinema tarihindeki ilk komedi olarak bilinmektedir. Bu dönem Amerika'da sessiz filmler gösterilmiştir. Filmlerin başlangıçta sessiz olması, güldürülerin hareketlerde aranıp bulunmasını gerektirmiştir (Armes, 2011). George Méliès'in katkılarıyla sinema, öykü anlatımı ve özel efektlerin kullanımıyla sanatsal bir boyut kazanmaya başlamıştır. Sinematografin etkisinde kalan Melies'in en tanınmış filmi Aya Yolculuktur. Sinemaya yeni bir bakış getirmesi dışında Melies, Avrupa'dan ABD'ye pek çok film satışı yapmıştır (Sarıkaya, 2023).

1920'ler, sinemanın büyük bir hızla geliştiği bir dönemdir. Hollywood'un film endüstrisinin merkezi haline gelmesiyle birlikte, sinema küresel bir eğlence aracı olarak yaygınlaşmıştır. Bu dönemde Charlie Chaplin, Buster Keaton ve D.W. Griffith gibi isimler, sinemanın anlatım olanaklarını genişletmiş ve sinemayı bir sanat formu olarak kabul ettirmiştir. Sessiz sinema dönemi, teknik sınırlamalara rağmen, güçlü görsel anlatım ve oyunculuk performanslarıyla dikkat çekmektedir (Çetin, 2019).

1927 yılına kadar olan dönem sessiz sinema dönemi olarak bilinmektedir. Bu dönemde filmler ses kaydı içermediği için müzik, ses efektleri ve diyaloglar farklı yöntemlerle izleyiciye aktarılmıştır (Bilgin, 2024). Sessiz sinema döneminde filmlerin çoğu, sinema salonlarında gösterilirken canlı müzik eşliğinde izlenmiştir. Piyanistler filmin duygusal atmosferini ve temposunu desteklemek için müzik çalmışlardır. Büyük şehirlerdeki sinemalar, belirli filmler için özel olarak hazırlanmış müzik notalarını kullanmıştır. Bu müzikler, filmin sahnelerine göre önceden bestelenmekte ve performans

sırasında senkronize bir şekilde çalınmaktadır. Küçük sinemalar için müzik katalogları oluşturulmuştur. Bu kataloglarda, farklı sahneler için uygun müzik parçaları listelenmiştir. Piyanistler bu kataloglardan uygun parçaları seçerek performans sergilemişlerdir. Ses değişimi, genellikle sahne arkasında veya sinema salonunun yanında yer alan efektçiler tarafından canlı olarak yapılmıştır. Örneğin kapı gıcirtısı, ayak sesleri veya rüzgâr sesi gibi efektler, çeşitli araç-gereçler kullanılarak üretilmiştir. Filmlerdeki diyaloglar ve bazı önemli açıklamalar, ara yazılar aracılığıyla ekrana aktarılmıştır. Bu yazılar sahneler arasına yerleştirilmekte ve karakterlerin konuşmalarını veya hikâyenin ilerleyişini anlatan metinleri kapsamaktadır (Chion, 2009).

1927’de Warner Bros’un yapımcılığını üstlendiği “The Jazz Singer” filmiyle sesli sinemanın başlaması, sinema tarihinde bir dönüm noktası olmuştur. Sesin entegrasyonu, sinemanın anlatım gücünü artırmış ve yeni türlerin (müzikal) ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu dönem, henüz belirli bir anlatım tarzının olmadığı ve ses kullanımının yeni başladığı görülmektedir. Dolayısıyla tür odaklı filmlerin ayrışması 1930’lu yılları bulmuştur (Bilgin, 2024). Hollywood’un sesli sinemaya geçişinde John D. Rockefeller ve diğer kaynaklardan alınan krediler, sektörün kendi ekonomik büyüklüğünü aşmasına yol açmış ve büyük yatırımlar yapılmıştır. Tüm ABD’de sinema salonlarının sesli filmlere uygun şartlara getirilmesi ve film çekim stüdyolarının sesli çekime elverişli hale getirilmesi, bu kredi ve kaynaklardan karşılanmıştır. ABD’de ses ve görüntünün senkronize edilmesi çabaları, ABD’nin o dönemde eğlence merkezi sayılan Broadway ile sinemayı birleştirme amacı taşımaktadır. Broadway oyunlarında sahne arkası ve sahnede pek çok oyuncu, dansçı ve şarkıcı olduğu için bu kalabalık ekibe tek seferde çekim için para ödenerek daha sonra birçok bilet satışıyla kar elde edilmek istenmiştir. Ayrıca filmlerde kullanılan müziklerin plak satışlarından da önemli gelirler elde edilmiştir. Ancak tüm bunlar teknolojik gelişmeler sayesinde olmuştur (Kenney, 1999).

Sound-on-film şeklinde tanımlanan filmler, sesin optik olarak film pelikülü yanındaki ses kuşağına yazımı olup, yapım ve dağıtım alanlarında bir endüstri standardı olmuştur (Neumeyer, Buhler ve Deemer, 2010). 1932 yılından itibaren sinema, ses prodüksiyonunu köklü biçimde değiştiren teknolojik yeniliklere sahne olmuştur. Bu yeniliklerin en belirleyicileri, daha iyi ses kalitesi sunan mikrofön (ribbon) ve hoparlörlerin kullanılmaya başlamasıdır. Ayrıca daha sessiz kameralar ve ışıklar geliştirilerek optik ses alanı iyileştirilmiştir (Bilgin, 2024).

1930’lar ve 1940’lar, Hollywood’un “Altın Çağı” olarak adlandırılmaktadır. Bu dönemde, büyük stüdyo sistemleri ve yıldız oyuncular, sinemanın popüleritesini doruğa çıkarmıştır. Ayrıca İkinci Dünya Savaşı’nın etkisiyle propaganda filmleri ve savaş temalı yapımlar ön plana çıkmıştır. Alman propaganda filmlerinin yapımcısı Goebbels’in Alman sinemasını geliştirmek ve Nazi propagandası yapmak için yüksek bütçeli filmler çektiği görülmektedir. Öte yandan şiirsel sinemada

Tarkovsky, Sovyet propagandası yapan filmler (Ivan'ın Çocukluğu) çekmiştir. Bunlar dışında savaş karşıtlığı ve hümanizmi benimseyen Stanley Kubrick'in yapımları da bu dönemden sonra göze çarpmaktadır (Tarkovsky, 2006). İkinci Dünya Savaşından güçlü şekilde çıkan tek ülkenin ABD olması ile hem dünya egemenliği hem de komünizmle mücadele bakımından Hollywood sineması büyük bir rol üstlenmiştir (Çapan & Kutlar, 1990). Yine bu dönemde sinemada toplumsal problemlere gerçekçi şekilde yaklaşan Yeni Dalga hareketi Fransa'da ortaya çıkmıştır. İtalya'da da sanata yönelik ilgi, savaştan sonra yeniden canlanarak İtalyan Yeni Gerçekçi sineması ortaya çıkmıştır. Burada halkın hüznü savaşı hatıraları ve ulusal savaş arasındaki yaşanan sıkıntılar pek çok yönden anlatılmıştır. Bu akım, 1930 ve 1940'lı yıllarda faşizm rejimine karşı toplumsal tepkilerin ifadesi olarak kültürel bir gösteri mahiyetindedir (Kaya, 2016).

1950'ler ve 1960'lar, sinemada yenilikçi akımların doğduğu ve geleneksel anlatım biçimlerinin sorgulandığı bir dönemdir. Fransız Yeni Dalgası (Nouvelle Vague) ile Jean-Luc Godard ve François Truffaut gibi yönetmenler, sinema dilinde devrim niteliğinde değişiklikler yapmışlardır (Gül, 2018). Bu akım; senaryoyu yönetmenin yazması, doğaçlama oyunculuk, sokaklarda yapılan çekimlerle doğal ışık kullanımı, öykü bütünlüğüne önem verilmemesi, zamanda ileri-geri sıçramalar yapılması, belgeselden yapıntıya çeşitli sinema stillerinin kullanılması ve filmlerin net bir sonla bitmemesi ile karakterizedir (Abisel & Eryılmaz, 2011). Aynı dönemde, İtalyan Yeni Gerçekçiliği ve Japon Sineması da küresel sinema üzerinde önemli etkiler bırakmıştır. Bu dönemde "auteur" kavramı, film eleştirileri ve kuramlarında önemli bir yer tutmuştur. Auteur, "yazar" ve "yaratıcı" anlamına gelen bir kelimedir ve ilk defa Fransız film yönetmeni ve yazar Jean Epstein tarafından 1921 yılında kullanılmıştır. Auteur kavramı "yapım tarihi, konusu, hikâyesi gibi unsurlardan ziyade sanatçının kendi dünyasını esere yansıtmasıyla ilişkilidir" (Atam, 2015). Bu kavramın kuram haline gelmesi, 1948 yılında Fransız yönetmen Alexandre Astruc tarafından gerçekleşmiştir. Astruc'a göre bir yönetmenin kendi filmine etkisi incelenerek yaratıcı rolü vurgulanmakta ve sinemanın bir ifade aracı olduğu belirtilmektedir. Dolayısıyla 1950'li yıllara kadar filmlerin stüdyo ve yapımcı ürün olarak algılanması durumu, bu yıllardan itibaren yönetmenlerin de itibar kazanması ile sonuçlanmıştır (Wiegand, 2011).

1970'ler "Yeni Hollywood" olarak bilinen dönemin başlangıcıdır. Bu dönemde genç ve yenilikçi yönetmenler Hollywood'u yeniden şekillendirmiştir. Martin Scorsese, Steven Spielberg, Francis Ford Coppola ve George Lucas gibi yönetmenler, stüdyo sisteminden bağımsız çalışarak kişisel ve yenilikçi filmler üretmişlerdir. The Godfather (1972), Jaws (1975) ve Star Wars (1977) gibi filmler bu dönemde üretilmiştir. Diğer yandan bağımsız sinemacılar, düşük bütçeli ancak sanatsal açıdan zengin filmler üreterek dikkat çekmeye başlamışlardır. Günümüzde kullanılan "bağımsız

sinema” kavramı 1977’te ortaya çıkmış ve Hollywood stüdyolarının haricinde film üreten bağımsız şirketlere ait filmler için kullanılmıştır. Dolayısıyla bu, ana akım filmler üreten ticari sinema dışındaki sermayeden bağımsız sinemadır (Holm, 2011). Sinematografi ve özel efektlerde yeniliklerin yaşandığı bu dönemde daha gerçekçi ve bilim kurgu filmler üretilmeye başlanmıştır. Star Wars (1977) ve Close Encounters of the Third Kind (1977) bu filmlere örnek olarak verilebilir.

1980’lerden itibaren dijital teknolojilerin gelişimi, sinemada yeni bir dönemi başlatmıştır. Dijital kameralar, bilgisayar destekli görsel efektler ve internetin yaygınlaşması, sinema yapım ve dağıtım süreçlerini köklü bir şekilde değiştirmiştir. Hollywood’un yanı sıra bağımsız sinema hareketi de güç kazanmış ve farklı anlatım biçimleri ile deneysel çalışmalar yaygınlaşmıştır. Günümüzde dijital platformlar ve streaming (akış) hizmetleri, sinemanın erişilebilirliğini artırmış ve küresel izleyici kitlesine ulaşımını kolaylaştırmıştır.

1980’ler, büyük bütçeli ve yüksek gişe hasılatı hedefleyen “blockbuster” filmlerin dönemi olarak bilinmektedir. Bu filmler, geniş kitlelere hitap eden aksiyon, bilim kurgu ve macera türlerini içermektedir. E.T. the Extra-Terrestrial (1982), Indiana Jones serisi (1981, 1984, 1989) ve Back to the Future (1985) bu filmlerden bazılarıdır. 1980’lerde ayrıca videokasetlerin ve ev sinema sistemlerinin yaygınlaştığı görülmüştür. Bu teknolojiler, insanların filmleri sinema salonları dışında izlemelerine olanak tanımış ve film dağıtımında yeni bir pazar oluşturmuştur. Video kiralama mağazaları ve televizyonlar, film izleme alışkanlıklarını değiştirmiştir. Öte yandan özel efektlere ilişkin teknolojiler, 1980’lerde büyük ilerlemeler kaydetmiştir. Bilgisayar destekli grafikler (CGI) ve yeni özel efekt teknikleri, sinemada daha önce mümkün olmayan görsel deneyimler yaratmıştır. Terminator (1984) ve Aliens (1986) filmleri bu tarz sinema filmlerine örneklerdir.

1990’larda blockbuster filmleri iyice yaygınlaşmışken post-apokaliptik filmlere de sıkça rastlanmaya başlamıştır. Bu filmler, izleyicileri zamansal çizgide farklı mekânlara götürme eğilimindedir. Sinema ve edebiyata ait bazı klasikler uyarlama veya esinlenme yoluyla post-apokaliptik dünyaya aktarılmıştır. Ayrıca dönemin modası dövüş sanatları ve vücut geliştirme, bedenin ifşası birçok filmde arka planda bulunmaktadır (Boz & Takımcı, 2019).

Özellikle 1990’lardan itibaren dijitalleşen sinemada, değerler zincirinin yükü azalmış ve film endüstrisinde uzun ve büyük çaba gerektiren üretim süreçleri kısalarak kullanım kolaylığı ve hız sağlayan kamera ve teknik araçlar üretilmiştir. Bu araçların boyutları küçülerek işlevsel ve kullanışlı hale gelmiştir. Teknik malzeme özellikleri geliştirilerek hata paylarının azaldığı, görüntü ve ses kalitesinin arttığı şekle dönüşmüştür. Dijital kameralar ve cihazların kullanımı operatör, asistan ve

alışan gereksinimini azaltmıřtır. Bylece zaman, iř gc ve teknik ynlerden sorunlar giderilmiřtir (Erkek, 2019).

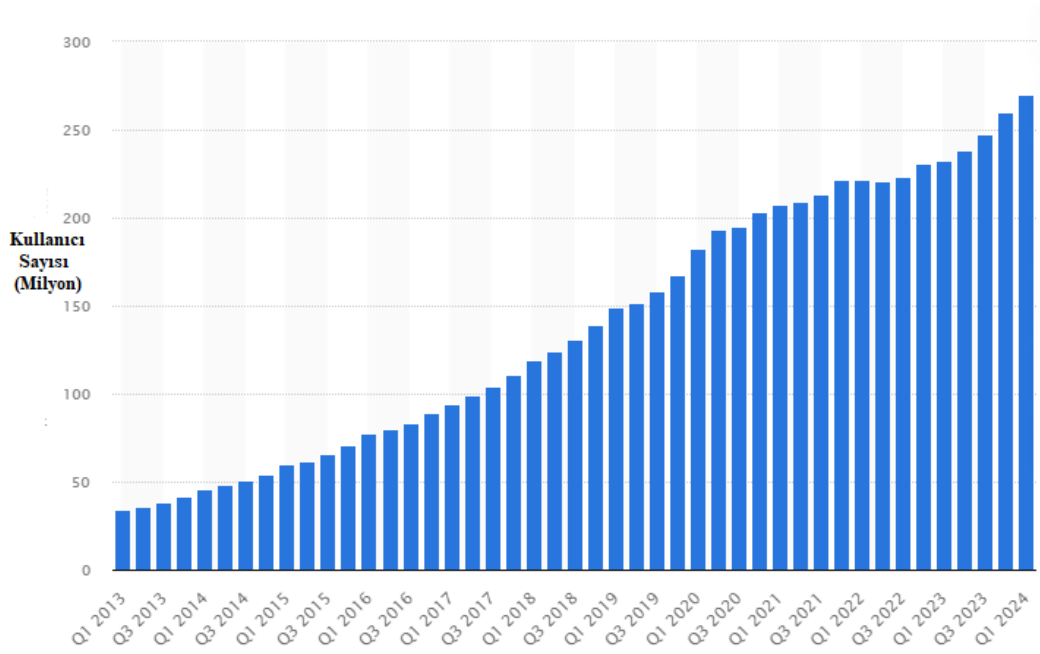
2000’li yıllar, dijital sinematografi ve CGI kullanımının n planda olduėu, ayrıca sper kahraman ve animasyon filmlerinin arttıėı bir dnemdir. Filmler daha gereki ve etkileyici grsel efektlerle donatılmıřtır. The Lord of the Rings serisi (2001-2003) ve Avatar (2009) bu dnemin giře rekorları kıran nl filmlerindendir. Marvel ve DC gibi izgi roman řirketlerinin filmleri, bu yıllarda byk poplerlik kazanmıřtır. Marvel Sinematik Evreni bu dnemde nemli bir etki yaratmıřtır. Spider-Man (2002), The Dark Knight (2008) ve Iron Man (2008) en ok bilinen filmler arasındadır. Animasyon filmleri, zellikle Pixar ve DreamWorks gibi stdyolar sayesinde byk bařarılar elde etmiřtir. CGI animasyonlar, geleneksel animasyonun yerini almaya bařlamıřtır. Shrek (2001) ve Finding Nemo (2003) gibi filmler bu kategoride yer almaktadır.

2010’lu yıllarda Netflix, Amazon Prime ve Hulu gibi akıř hizmetleri, film izleme alışkanlıklarını kkten deėiřtirmiřtir. Dijital platformlar, orijinal ierikler reterek sinema endstrisinde nemli bir oyuncu haline gelmiřtir. Gnmzde de tartıřmalı bir konu olan eřitlilik ve temsil kapsamında sinemada farklı etnik kkenlerden, cinsiyetlerden ve kltrlerden gelen hikyeler daha fazla yer bulmaya bařlamıřtır (rnek: Black Panther (2018)). te yandan yeniden ekilen eski filmler ve devam filmleri n plana ıkmıřtır. Popler filmlerin yeniden evrimleri ve uzun sre sonra gelen devam filmleri 2010’larda yaygınlařtır. Bu trend, nostaljiye olan ilginin arttıėını gstermiřtir. Star Wars: The Force Awakens (2015), Jurassic World (2015) ve Mad Max: Fury Road (2015) gibi filmler bunlara rnek olarak verilebilir.

Teknolojik yenilikler kapsamında 3D, IMAX ve VR (Sanal Gereklik) gibi teknolojiler, sinemada yeni deneyimler sunmuř ve filmler daha srkleyici hale gelmiřtir. Ancak Covid-19 pandemisi, sinema endstrisini derinden etkilemiřtir. Sinema salonları kapanmıř, film prodksiyonları ertelenmiř ve dijital platformlar daha da nem kazanmıřtır. Dijitalleřme srecinde medya aygıtlarının farklılařması yanı sıra hareketli grntler yazı diline stn gelmeye bařlamıř ve sanat dalları arasındaki interaktif iliřkiler karmařıklařmıřtır. Dijitalleřmenin yaygınlařmasıyla televizyonlar ve sinema filmleri dıřında yazılı ve grsel tm sanat dalları, dřnme ve bilgilenme sreleri etkilenmiřtir (řentrk, 2017). Son yıllarda kresel olarak dijital platformlara ynelim mevcuttur. Netflix, BluTv, Bein Connect gibi dijital platformların abonelik sayılarının arttıėı gzlemlenmektedir. zellikle pandemi dneminde mobilitenin kısıtlanması ile insanların bu platformlara olan talebi artmıřtır.

Şekil 12

2013-2024 Yılları Arası Netflix Kullanıcı Sayısının Değişimi



(Stoll, 2024)

Pandemi öncesinde 2019 yılının ilk çeyreğinde 148 milyon olan kullanıcı sayısı, 2020 yılı sonunda 200 milyonu aşmıştır. Günümüzde Netflix platformunun kullanıcı sayısının 269.6 milyon olduğu tahmin edilmektedir. Netflix abonelerinin çoğu Avrupa, Orta Doğu ve Afrika bölgelerinde bulunmaktadır ve Netflix'in toplam küresel abone tabanının 91 milyondan fazlasına karşılık gelmektedir (Stoll, 2024).

Sinema sanatı, tarihsel süreç içinde teknolojik yenilikler, toplumsal değişimler ve sanatsal arayışlarla sürekli evrim geçirmiştir. 19. yüzyılın sonunda başlayan bu yolculuk, günümüzde dijital devrimle birlikte yeni bir boyuta taşınmış durumdadır. Sinema, sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, insan deneyimlerini ve duygularını yansıtan güçlü bir sanat formu olarak varlığını sürdürmektedir. Bu süreç, sinemanın hem tarihsel hem de kültürel bir fenomen olarak önemini korumasını sağlamaktadır.

Özellikleri ve Bileşenleri

Sinema sanatının kendine özgü pek çok bileşeni ve bu bileşenler içerisinde çeşitli özellikler mevcuttur. Sinemanın temel bileşenleri yönetmenlik, senaryo, sinematografi, prodüksiyon, oyunculuk, kurgu, tasarım ve efektlerdir (Yıldırım, 2023).

Senaryo, bir filmin temel yapı taşıdır ve öykünün yazılı hali olarak hizmet eder. İyi bir senaryo, karakter gelişimini, dramatik yapıyı ve diyalogları içerir. Senaryo yazımı, yaratıcı bir süreçtir ve filmin duygusal ve tematik yönlerini belirler. Öykü anlatımı ise, olay örgüsünün nasıl sunulacağını ve izleyicinin filmle nasıl bir duygusal bağ kuracağını şekillendirir. Anlatım teknikleri, kronolojik anlatım, geri dönüşler (flashback), öngörüler (foreshadowing) ve paralel kurgular gibi yöntemleri içerir.

Yönetmen, filmin genel vizyonunu ve tarzını belirleyen kişidir. Yönetmenlik, hem sanatsal hem de teknik bir beceri gerektirmektedir. Görsel anlatım, sahne kompozisyonu, kamera açıları, hareketleri ve ışıklandırma gibi unsurlarla sağlanmaktadır. Yönetmen, bu unsurları bir araya getirerek filmin atmosferini ve tonunu oluşturmaktadır. Ayrıca oyuncu yönetimi ve performansların yönlendirilmesi de yönetmenin sorumluluğundadır. Sinemanın temel bileşenlerinden biri de seyircidir. Mayne (1993) seyirciliği “sinemaya gitmek, filmleri ve film mitlerini tüketmek gibi aktiviteleri sembolik ve kültürel olarak anlamlı etkinlikler şeklinde tanımlamıştır.

Sinematografi, bir filmin görsel estetiğini oluşturan unsurların tamamını kapsamaktadır. Kameranın kullanımı, çerçeveleme, ışıklandırma ve renk paleti gibi öğeler, sinematografin sorumluluğundadır. Sinematografi, filmin duygusal ve estetik etkisini güçlendirmektedir. Çeşitli çekim teknikleri (uzun çekimler, yakın planlar, panoramik çekimler vb.) ve ışıklandırma tarzları, izleyicinin algısını ve duygusal tepkisini yönlendirmektedir. Sinemanın görsellik bileşeni mercek, kamera, ham film veya dijital ortam, kurgu ve gösterim aşamalarıdır. Bu nedenle her aşamadaki gelişme diğer aşamanın değişimini tetiklemekte ve hızlandırmaktadır (Ormanlı, 2010).

İşitsel (ses) bileşeninde ise; mikrofon, kaydedici, bant, film ya da kaydedici, kurgu ve playback aşamaları söz konusudur (Ormanlı, 2010). Ses tasarımı, diyaloglar, ortam sesleri, efektler ve müziği içermektedir. Ses, bir filmin atmosferini ve duygusal tonunu belirlemede kritik bir rol oynamaktadır. Müzik, sahnelerin duygusal derinliğini artırmakta ve hikâyenin dramatik yapısını desteklemektedir. Sesin ve müziğin dikkatli ve yaratıcı kullanımı, izleyicinin filmle kurduğu duygusal bağın güçlenmesini sağlamaktadır (Kabaş, 2023). Drake (2012) özellikle anlatı temelli filmlerin yapımında sesi duygusal bir iletişim aracı olarak görürken, ses ve görüntünün izleyici deneyimini etkilemek için simbiyotik bir ilişkide beraber çalışması gerektiğini belirtmektedir.

Diyalog, sinemada ses tasarımıının ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilir. Donaldson (2017) tarafından vurgulandığı üzere, karakterlerin konuşmalarını, etkileşimlerini ve hikâye anlatımına katkıda bulunan diğer sesleri içerir. Diyalog, bilgi aktarmak, karakter gelişimini sağlamak ve hikaye örgüsünü ilerletmek amacıyla kullanılan önemli bir unsurdur, bu da izleyicinin hikayeyi anlaması ve hikayeye daha fazla dahil olması için gereklidir (Candusso & Thompson, 2014). Müzik, sinemada sesin bir diğer önemli unsuru olarak kabul edilir. Murray'e (2019) göre, diyalog hikâyeyi doğrudan aktarmak için kullanılan bir ses ögesi iken, müzik genellikle bilinçaltı anlatıya hizmet etmektedir. Bir sahneye derinlik katmak, hikâye anlatımını güçlendirmek ve duygusal etkiyi arttırmak için bestelenmiş veya önceden kaydedilmiş müziğin kullanımını gerektirir (Donaldson, 2017). Müzik, gerilim, heyecan, hü zün gibi çeşitli duygusal tepkilere neden olabilir veya izleyicide belirli duyguları uyandırabilir. Ayrıca, filmin genel atmosferini belirlemeye yardımcı olur ve önemli anları veya temaları vurgulamak için kullanılabilir.

Ses efektleri, genellikle görüntüyle senkronize olan ve dramayı vurgulayarak hikâyenin anlatımına katkı sağlayan temel ses öğeleridir. Bununla birlikte, izleyicinin dikkatini ekranın dışındaki bir şeye çekerek anlatıyı desteklemek amacıyla da kullanılabilirler. Sıkça karşılaşılan bir yanlış, ses efektinin tek bir sesle sınırlı olduğu düşüncesidir. Bazen durum böyledir, ancak genellikle tek bir ses efekti olarak algılanan şey, birbirine karıştırılmış ve/veya düzenlenmiş bir dizi sestir. Ses efektleri, izleyiciye sahnede olanları daha canlı ve gerçek gibi hissettirme görevini üstlenmektedirler. Örneğin, bir karakterin camdan fırlatıldığı görüldüğünde, bu olayın inandırıcılığını artırmak için camın kırılma sesinin duyulması beklenmektedir (Scott-James, 2018).

Kurgu, bir filmin nihai halini oluşturmak için görüntülerin ve seslerin düzenlenmesi sürecidir. İyi bir kurgu, hikâyenin akıcı ve anlaşılır olmasını sağlamaktadır. Kurgu, ritmi ve temposu ile izleyicinin dikkatini canlı tutmaktadır. Geleneksel kesme, çapraz kurgu ve montaj gibi teknikler, filmin anlatımını ve duygusal etkisini artırmaktadır.

Oyunculuk, karakterlerin hayat bulmasını sağlayan bir diğer önemli bileşendir. Oyuncuların performansları, karakterlerin inandırıcılığı ve izleyicinin filmle olan ilişkisi açısından kritik öneme sahiptir. İyi bir oyunculuk, karakterlerin duygusal derinliğini ve karmaşıklığını yansıtmaktadır. Doğaçlama, metot oyunculuğu gibi farklı oyunculuk teknikleri, karakterlerin gerçekçiliğini ve izleyicinin empati kurmasını sağlamaktadır.

Filmin ilk aşaması olan ön prodüksiyon yapımcılar, yönetmenler, senaryo yazarların ve oyuncuların belirlenmesi aşamasıdır. İkinci aşama olan prodüksiyonda bu kişilere, görüntü yönetmeni, sinema fotoğrafçıları, besteciler, editörler, kostümcüler, prodüksiyon tasarımcıları,

dublörler ve ses ekibi katılır. Üçüncü aşama olan post prodüksiyon ekibinde ise editör, ses editörü, filmin müziğini yapan kişi ve özel efektleri hazırlayan ekip görev alır (Bergan, 2008). Prodüksiyon tasarımı, filmin görsel dünyasını oluşturan set tasarımı, kostümler, makyaj ve özel efektler gibi unsurları içermektedir. Prodüksiyon tasarımcısı, filmin mekânlarını ve ortamını yaratarak hikâyenin geçtiği dünyayı inşa etmektedir. Bu bileşenler filmin dönemini, türünü ve atmosferini belirlemeye yardımcı olmaktadır.

Özel efektler ve bilgisayar destekli görsel efektler (CGI), özellikle aksiyon, bilim kurgu ve fantastik türlerde önemli bir rol oynamaktadır. Bu teknolojiler, gerçek hayatta mümkün olmayan sahnelerin ve görüntülerin yaratılmasını sağlamaktadır. Özel efektler, izleyiciyi hayal gücünün ötesine taşıyan görsel deneyimler sunmaktadır (Monaco, 2001). Artık “morphing” (bir imajın başka bir imaja dönüştürüldüğü bilgisayar ürünü efekt) gibi dijital efektler daha yaygın olarak kullanılmaktadır. Bunun yanı sıra günümüzde bir oyuncunun hareketlerini bilgisayar-grafik modeline dönüştürebilen hareket yakalama yöntemleri de yaygınlaşmaktadır. Özel efektlerin kullanıldığı alanlardan biri de blue box (mavi ekran), green box (yeşil ekran) gibi teknik cihazlardır (Erdem, 2015). Yeşil ekran, bilgisayar ürünü görüntülerin çekilen sahneyle bütünleşebilmesi için oyuncuların arkasına konulan yeşil bir paneldir. Bu ekran daha önce kullanılan mavi ekrana göre hatları daha ince yansıttığı için daha çok tercih edilmektedir (Bergan, 2008).

Şekil 13

Yeşil Ekran Tekniği



(Erdem, 2015)

Etki Eden Unsurlar

Sinema sanatında temel olarak mekânsal ve zamanlar özellikler etkilidir. Sinema sanatında mekân, hikâyenin ve karakterlerin dünyasını inşa eden temel unsurlardan biridir. Set tasarımı, ışıklandırma, renk kullanımı, doğal ve yapay mekânlar gibi çeşitli bileşenler, filmin atmosferini ve duygusal tonunu belirlemektedir. Mekânsal unsurlar, izleyicinin filmle olan duygusal bağını güçlendirir ve hikâyenin derinliğini artırmaktadır. Sinemada mekânsal unsurların ustaca kullanımı, filmin anlatım gücünü ve estetik değerini önemli ölçüde artırır. Bu unsurlar, sinemanın diğer sanat dallarından farklı ve zengin bir ifade biçimi olarak öne çıkmasını sağlamaktadır.

Sinemada zaman ve mekân kavramları birbirini tamamlayıcı niteliktedir. Sinemadaki mekân tanımlamaları seyircilere öykünün nerede ve hangi fiziksel şartlarda geçtiğini, zaman ise hangi dönemde olduğunu (dönemsel şartları) yansıtmaktadır. Seyirci bu iki unsur sayesinde öykünü zihninde algılamakta ve öykünün parçalarını birleştirmektedir. Bu tanım, Gestalt kuramda parçaların zihinsel bir bütün olarak algılanması şeklinde ifade edilmiştir. Zaman-mekân ilişkisi gerçekliğin sunumunda da önemlidir. Sinematografik bakış açısından bellek, bireylerin geçmişe yönelik bilgilerinden oluşmaktadır. Burada tarihsel ve toplumsal süreçler devreye girdiğinde toplumsal bellek öne çıkmaktadır. Bu bellek politik, kültürel, sosyal ve olguları gelecek nesillere taşımaktadır. Dolayısıyla sinemadaki görsel ve işitsel unsurlar, bu aktarımda önemli birer araçtır (Çilingir, 2020).

Mekânsal Unsurlar

Mekân kavramı; belirli sınırlara sahip, içerisinde kullanıcıların eylemde bulunmasını sağlayan ve farklı unsurlarla tasarlanan bir boşluk olması yanı sıra görsel ve sembolik unsurlar da içeren üç boyutlu bir oluşum olarak tanımlanabilir. İşitsel açıdan dokunma duyusuna hitap eden mekân, koku duyusu ile bellekte bir deneyimin kaydedilmesini sağlamaktadır. Özetle mekân, yaşanan ve deneyimlenen bir olgudur (Pallasmaa, 2001). Heidegger'e göre mekân, tek başına bir şey olmamakla birlikte içindeki nesneler ve enerjilerle var olmaktadır. Mekânı bir kendilik olarak görmeyen bu perspektife göre “yer” ile “mekan” arasında ayrım yapılmaktadır. Mekân, boş bir yüzey olmak yerine içerisinde hareketin ve devingenliğin olduğu nitelik kazanmaktadır. Descartes mekânın “yer”den farklılığını büyüklük ve şekli öne çıkararak savunmaktadır (Erdem, 2015).

Mekânın sınıflandırılmasında Roth (2000) üç farklı açıklama sunmaktadır. Birincisi, sınırları ve hacimleri olan fiziksel mekânlardır ve sınırlar görsel araçlar ile belirlenmektedir. İkincisi, görsel sınırlar olmaksızın göz tarafından görülen en uçlara uzanan şeffaf algısal mekânlardır. Üçüncüsü, algısal mekân ile ilişkili olarak bellekte depolanan ve zihin hartalarına dönüşen kavramsal mekânlardır. Schulz (1971) mekânı “pragmatik, algısal, kavramsal, soyut ve varoluşsal” olmak üzere

algı psikolojisine dayalı beş sınıfa ayırmıştır. Pragmatik mekân temelinde sınırlı ve fiziksel mekândır. Diğer mekânlar ise mekânın fiziksel olma özelliği ötesinde hareket, deneyim, algı, mekân ile kurulan zihinsel ilişkilerle tanımlanan mekânlardır. Bu tanımların ortak yönleri, mekânı sınıflandırırken zamanın önemli bir araç olmasıdır. Fiziksel mekânın deneyimsel veya varoluşsal mekâna dönüşmesinde gerekli koşullar zaman bağlamında gerçekleşmektedir (Erdoğan & Yıldız, 2018).

Sinema sanatı, anlatısını ve görsel estetiğini oluştururken mekânsal unsurlardan büyük ölçüde etkilenmektedir. Mekân, bir filmin atmosferini, duygusal tonunu ve karakterlerin hikâyesini şekillendiren kritik bir bileşendir. Sinemada mekan kullanımı, izleyiciye hikayeyi daha derinlemesine hissettirme ve karakterlerle empati kurma imkanı sunmaktadır. Filmlerde zaman ve mekân belirli tasarım örüntüleriyle gerçekleşmektedir. Zaman, görüntülerdeki kareler, akış hızı ve ses tasarımı; mekân ise sinemasal mekân seçimi ve kuruluşu ile şekillenmektedir. Anlatının oluşmasında coğrafi konum, mimari ve mekândaki insan etkileşimleri son derece önemlidir. Mekânlar; sinema karakterlerinin ruh hâlini ve kişiliklerini vurgulayarak anlatmada en etkili unsurlar arasındadır. Öte yandan sinema karakterleri, birçok mekânda rastlaşarak temas kurmakta ve etkileşim başlatmaktadır. Böylece zaman ve mekân, anlatıda düğümlerin başladığı ve birleştiği yerlere dönüşmektedir (Bakhtin, 2017).

Set tasarımı, bir filmin geçtiği mekânların görsel olarak oluşturulmasını içermektedir. Bu tasarım, doğal mekânlarda çekim yapma veya stüdyolarda özel olarak tasarlanmış setlerin kullanımı şeklinde olabilir. Set tasarımı, filmin atmosferini ve dönemini yansıtmaktadır. Örneğin, bir bilim kurgu filminde fütüristi bir şehir tasarımı kullanılırken, tarihi bir dramada dönemin mimari unsurlarına sadık kalınmaktadır. Dekor, setin detaylarını ve estetiğini tamamlayan mobilyalar, aksesuarlar ve diğer öğeleri içermektedir.

Sinemada set tasarımlarının anlamsal değeri şu başlıklarla açıklanmaktadır:

1. *Gerçeklik etkisi veren mekân tasarımı:* Bu tür set tasarımlarının amacı zaman, yer ve atmosfer oluşturmak, böylece gerçeklik etkisi yaratmak ve inandırıcılığı sağlamaktır.
2. *İzleyici dikkatini toplayan mekân tasarımı:* Mekân tasarımının amacı senaryoyu vurgulamak ve izleyici dikkatini mekân yerine hikâyede toplamayı sağlamaktır.
3. *Gösterişli mekân tasarımı:* Mekân tasarımı, senaryoyu vurgulamak dışında ihtişamlı dekorlar içermektedir (Kleopatra ve Sezar filmleri gibi).

4. *Yapay mekân tasarımı*: Mekân tasarımları bilim kurgu ya da fantastik unsurlar içeren filmlerde geçerlidir. Yapay mekânlar hiç görülmemiş yerleri, canlıları ve eşyaları barındırmaktadır (Yüzüklerin Efendisi, Marvel ve DC filmleri).

5. *Anlatı nitelikli mekân tasarımı*: Öykünün bir mekân üzerinden aktarıldığı filmlerde tercih edilmektedir (Erbay, Konakoğlu & Şahiner-Tufan, 2017).

Mekân, hikâyenin anlatımına ve karakterlerin gelişimine doğrudan etki etmektedir. Farklı mekânlar, farklı duygusal ve psikolojik atmosferler yaratmaktadır. Örneğin, geniş ve açık mekânlar özgürlük ve ferahlık hissi verirken, dar ve kapalı mekânlar klostrofobi ve sıkışmışlık hissi uyandırabilir. Mekânın kullanımı, karakterlerin içsel dünyalarını ve hikâyenin dramatik yapısını desteklemektedir.

Işıklandırma, mekânsal unsurların vurgulanmasında ve atmosferin yaratılmasında kritik bir rol oynamaktadır. Farklı ışıklandırma teknikleri, mekânın duygusal tonunu belirlemektedir. Yumuşak ve doğal ışık, rahatlatıcı ve huzurlu bir atmosfer yaratırken, sert ve kontrastlı ışık gerilim ve dramatik bir etki yaratmaktadır. Gölge kullanımı, mekânda derinlik hissi oluşturmakta ve karakterlerin ruh hallerini yansıtmaktadır.

Renk, mekânın görsel estetiğini ve duygusal tonunu belirleyen önemli bir unsurdur. Renk paleti, filmin genel atmosferini ve karakterlerin duygusal durumlarını yansıtır. Örneğin, soğuk renkler (mavi, gri) genellikle melankoli veya gerilim yaratırken, sıcak renkler (kırmızı, sarı) enerji ve tutku ifade etmektedir. Renk kullanımı, mekânın izleyici üzerindeki duygusal etkisini güçlendirmektedir.

Sinemada doğal mekânlar (açık hava, doğal manzaralar) ve yapay mekânlar (stüdyo setleri, kurgusal ortamlar) arasında seçim yapılmaktadır. Doğal mekânlar, gerçekçi ve inandırıcı bir atmosfer yaratırken, yapay mekânlar yaratıcı ve stilize bir dünya sunmaktadır. Yönetmen ve yapımcı, hikâyenin gereksinimlerine göre bu iki tür mekân arasında dengeli bir seçim yapmaktadır.

Mekânsal süreklilik, sahneler arasındaki mekânsal ilişkilerin tutarlılığını ifade etmektedir. Bu, izleyicinin mekânsal mantığı takip edebilmesi ve hikâyeye odaklanabilmesi için önemlidir. Kurgusal mekânlar ise, gerçekte var olmayan, tamamen hayal gücüne dayalı mekânlardır. Bu tür mekânlar, özellikle fantastik ve bilim kurgu filmlerinde sıkça kullanılmakta ve izleyiciye özgün ve benzersiz bir görsel deneyim sunmaktadır.

Zamansal Unsurlar

Zaman, doğrusal bir çizgide yaşanan anıların tanımlanmasıdır. Bu tanımlamada şimdiki zaman, geçmiş zaman ve gelecek zaman sınıflandırması mevcuttur. Sinema sanatı, bünyesindeki görsel, işitsel unsurlar ve dijital tekniklerle zaman kavramına farklı bir bakış getirmektedir. Sinemada zaman; geçmiş-şimdi bağlamında nesne veya özne ilişkilendirmesi anlamlandırılmaktadır. Örneğin flashback yöntemi; karakterlerin, dönemin veya öykünün art alanını anlamak için kullanılmaktadır. Bu flashbackler kahramanla nesne arasında dramatik bir yapı ortaya çıkarmakta, nesne-özne arasında duygusal bağ kurmaktadır (Çilingir, 2020).

Anlatılar, öykünün zamanında geçen birçok olaydan önemli olan olayların seçilerek belirli ve ilgi çekici şekilde bağlanmasıdır. Birkaç günlük zamanda yaşanan olayların tümünü göstermekten ziyade anlatılar, filmdeki öykünün anlatımındaki önemli ve cazip bulunan anları yaklaşık 1-2 saatlik zamanda seyirciye göstermektedir (Ryan & Lenos, 2012). Filmlerdeki zamanın akışı gerçek zamandan farklı olarak seyircinin sezgisel olarak hissettiği zamandır. Filmlerde zaman kalıpları genellikle bulunmamakta, geçmiş ve gelecek şimdiki zamanda seyirciye sunulmaktadır. Filmlerde öyküler, genellikle belirli bir zaman sırasında gerçekleşmekte ve kendi içerisinde kronolojik sıralanmaktadır. Öyküde olay sırası ile anlatı sırası aynı olmamaktadır. Daha önce gerçekleşen bir olay sonra, sonraki olay ise önce gösterilebilmektedir. Gerçekte zaman homojen, filmlerde heterojendir. Dolayısıyla filmlerde geçmiş, şimdiki ve gelecek zamanlarda dolaşmak mümkündür gerçek yaşamda henüz mümkün değildir. Filmde zaman içerisindeki bu gezinti, yönetmenin bilinçli bir tercihidir (Topçu, 2004).

Sinemada öyküsel zaman ve mekânın(uzam) dışından gelen ses kullanımına en iyi örnek “voice-over”, Türkçe tanımıyla “üst ses”tir. Üst ses anlatıcısı, filmin içindeki karakterlerden biri de olabilir, öyküsel uzamda gözükmeyen ancak olayların tanığı olan biri de. Anlatıcının bulunduğu zaman, filmin görüntü alanında akan zamandan ayrı olduğu için film anlatısı bu sesle çok katmanlı bir yapıya sahip olur. Anlatıcı eğer geçmişte yaşadığı olayları seyirciye aktarıyorsa, görüntü alanı onun sözleriyle kurulacağı için üst ses, filmin anlatısında hâkim konuma yükselir. Üst ses, görüntü alanını anlatımla birlikte oluştururken sinemadaki zaman uzamın da somutlaştırılmasına aracılık eder (Yıldırım, 2023).

Bakhtin’in film anlatısı ile ilgili yapılan çalışmalarda üzerinde durulan diğer kavramı ise kronotopdur. Yunanca kronos (zaman) ve topos (mekân) terimlerinin birleştirilmesi ile oluşturulan kronotop, Mihail Bakhtin’in anlatı türleri üzerine yaptığı incelemelerin temel kavramlarından biridir (Doğru, 2020). Kronotop Bakhtin’e göre zamansal ve uzamsal ilişkilerin içkin bağlantıdır.

Bakhtin'e göre sanatta; çeşitli değer ve kapsamlarda olup birbirlerinden ayrılamayan, daima duygu ve değerlerin izini taşıyan zamansal ve uzamsal belirlenimler bulunur (Bakhtin, 2017).

Burada edebiyatta temel alınan ancak sinemaya da uyarlanan çeşitli kronotop türlerinden bahsedilmiştir. Karşılaşma kronotopunda zamansallık ögesinin ağır bastığına ve ayırt edici özelliğinin ise duygu ve değerlerin yüksek yoğunluğu olduğuna dikkat çekmektedir. Yol kronotopunun kapsamı daha geniştir ancak duygu yoğunluğu daha düşüktür. Karşılaşmalar genellikle yolda olmaktadır. Normal koşullarda birbiriyle hiçbir işleri olmayan, yan yana gelmeyen, zamansal ve uzamsal mesafeyle birbirinden ayrı duran insanlar rastlantı sonucu bir araya gelebilir (Akerson, 2010). Eşik kronotopu yaşamdaki bir dönüm noktası ve kopuş kronotopu olarak bilinmektedir. “Eşik” sözlük anlamında zaten eğretilmeli bir anlam barındırır ve yaşamın bir kopuş noktasıyla, krizle, dönüm anıyla, bir yaşamı değiştiren kararlar bağlantılıdır (Bakhtin, 2017). Biyografik kronotopta zaman, eşik kronotopunun tersine pürüzsüz akan biyografik zamandır. İç uzamlarda zaman normal seyrinde akar. Anlara değer yüklenmez, krizler, kopuşlar yaşanacaksa bile bunlar zamanın normal seyrinde, biyografik zaman uzamlarında vukuu bulmaktadır. Doğa kronotopu doğa imgesiyle ilgilidir. Doğa betimlemelerini içermektedir. Zaman genelde normal seyrinde akmaktadır (Akerson, 2010).

Resim ve Sinema Sanatının Benzerlikleri

Resim ve sinema, her ne kadar farklı medyalar olsa da, sanatsal ifade biçimleri açısından birçok ortak noktaya sahiptir. Her iki sanat dalı da görsel estetik, kompozisyon, ışık kullanımı ve anlatım teknikleri gibi unsurlar üzerinden hikâye anlatımı ve duygusal etki yaratma amacındadır.

Hem resim hem de sinema, görsel kompozisyon üzerine yoğunlaşır. Kompozisyon, görsel öğelerin bir araya getirilerek estetik ve anlamlı bir bütün oluşturulmasını sağlar. Sinemada, her bir kare (frame) adeta bir tablo gibi düşünülebilir. Yönetmen ve sinematograf, sahneleri çerçevelerken, renkleri, formları ve mekânsal düzenlemeleri dikkatlice planlamaktadır. Resimde ise sanatçı, tuval üzerinde benzer bir düzenleme yapar ve izleyicinin gözünü belirli bir odak noktasına yönlendirmektedir. Dolayısıyla resim sanatı ile sinema sanatı bir görsellik yaratma peşindedir. Bu görsel anlatım dili, sinemanın anlatım olanaklarından biri olmakla birlikte, çerçeveleme, kompozisyon ortaklığı, ya da ışık ve gölge kullanımları gibi benzerlikler de göze çarpmaktadır (Uzun-Aydın, 2017).

Sinemada da, resimde de bir yanılsama, bir illüzyon oyunu söz konusudur. Sinema, zamanın belirlediği bir yanılsamadan ibarettir. Sinemada hareket özelliği, insan gözünü yanıltma kabiliyetini kullanan optik illüzyonun bir parçasıdır (Mulvey, 2012). Gerek resimde gerekse sinemada bir öykü anlatılabilmektedir. Bu öykü sinemada, senaryo olarak belirlemektedir (Tunalı, 2003).

Işık ve gölge, her iki sanat dalında da dramatik etki yaratmak ve derinlik katmak için kullanılmaktadır. Resimde ışık, nesnelerin üç boyutlu görünmesini sağlamakta ve duygusal tonlamalar yaratmaktadır. Sinemada ise ışıklandırma, sahnenin atmosferini belirler ve karakterlerin ruh halini yansıtmaktadır. Hem ressamlar hem de sinematograflar, ışık kaynaklarının yerleşimini ve gölgelerin dağılımını dikkatlice hesaplamaktadır.

Renk, hem resimde hem de sinemada duygusal etki yaratmada önemli bir rol oynamaktadır. Renk paletleri, bir eserin atmosferini ve duygusal tonunu belirlemektedir. Resimde, sanatçılar renkleri ve dokuları kullanarak izleyiciye belirli hisler ve izlenimler iletmektedirler. Sinemada ise renk paleti ve doku, filmin genel estetiğini ve anlatısını desteklemektedir. Kostüm, set tasarımı ve ışıklandırma gibi unsurlar, filmin renk düzenini oluşturmaktadır.

Her iki sanat dalı da anlatı unsurları içermektedir. Resim, tek bir karede yoğun bir hikâye veya tema anlatabilir. Özellikle tarihsel ve mitolojik resimler, derin anlamlar ve öyküler taşımaktadır. Sinema ise hareketli görüntülerle bir hikâye anlatmakta ve temaları geliştirmektedir. Her iki sanat dalında da sanatçılar, karakterler, olaylar ve semboller aracılığıyla izleyiciye mesajlar iletmektedirler.

Perspektif kullanımı, hem resimde hem de sinemada mekân ve derinlik hissi yaratmak için kritik öneme sahiptir. Resimde perspektif, izleyiciye üç boyutlu bir dünyayı iki boyutlu bir yüzeyde göstermektedir. Sinemada ise kamera açıları ve hareketleri, sahnenin derinliğini ve mekânın boyutlarını izleyiciye aktarmaktadır. Perspektif, her iki sanat dalında da izleyiciyi sahnenin içine çekmek ve onlara belirli bir bakış açısı sunmak için kullanılmaktadır.

Her iki sanat dalı da izleyiciler üzerinde duygusal bir etki yaratmayı hedeflemektedir. Resimde renk, kompozisyon ve simgelerle, izleyicinin duygusal tepkileri harekete geçirilmektedir. Sinemada ise, görsel ve işitsel unsurların birleşimi, karakterlerin performansları ve müzik, izleyicinin duygusal deneyimini zenginleştirmektedir. Her iki formda da sanatçılar, izleyiciyi düşündürmek, hissettirmek ve onları eserin içine çekmek için çeşitli teknikler kullanmaktadır.

Resim ve sinema sanatları, farklı teknikler ve araçlar kullanmalarına rağmen birçok benzerlik taşımaktadırlar. Görsel kompozisyon, ışık ve gölge kullanımı, renk ve doku, anlatı ve temalar, perspektif ve derinlik, duygusal etki ve izleyici bağlantısı gibi unsurlar, her iki sanat dalının da temel özelliklerindendir. Bu benzerlikler, her iki formun da izleyiciye güçlü ve etkileyici sanatsal deneyimler sunmasını sağlamaktadır. Resim ve sinema, sanatsal ifadeyi ve insan deneyimini zenginleştiren iki güçlü araç olarak varlığını sürdürmektedir.

Resim ve Sinema Sanatının Farklılıkları

Resim ve sinema, sanatsal ifade biçimleri açısından birçok benzerlik taşısa da, kullanılan teknikler, araçlar ve anlatım yöntemleri bakımından belirgin farklılıklara sahiptir. Bu farklılıklar, her iki sanat dalının kendine özgü özelliklerini ve izleyiciye sundukları deneyimi şekillendirmektedir.

Resim, sabit bir görsel sunmakta ve tek bir karede yoğun bir anlatım veya duygu aktarmaktadır. Bir resim, izleyicinin gözlemi sırasında değişmez ve zaman içinde hareket etmemektedir. Bu nedenle tüm hikâye ve duygusal etki, statik bir kompozisyon içinde iletilmektedir. Sinema, hareketli görüntülerden oluşmakta ve zaman içinde gelişen bir anlatım sunmaktadır. Film kareleri, ardışık olarak gösterildiğinde hareket illüzyonu yaratmaktadır. Sinema, zamanın geçişini ve karakterlerin, olayların gelişimini gösterebilir. Hareket ve zaman, sinemanın dinamik yapısını belirlemektedir.

Resim, sessiz bir sanat formudur ve sadece görsel unsurlar aracılığıyla iletişim kurmaktadır. İzleyici, eserin içinde ses veya diyalog duymaz. Tüm anlatım ve duygusal etki, görsel kompozisyon, renk ve doku kullanımı ile sağlanmaktadır. Sinema, görsel unsurların yanı sıra ses, diyalog, müzik ve ses efektlerini de kullanmaktadır. Ses, karakterlerin konuşmaları, ortam sesleri ve müzik aracılığıyla duygusal ve anlatımsal bir derinlik katmaktadır. Ses ve görüntünün birleşimi, sinemanın daha zengin ve çok yönlü bir deneyim sunmasını sağlamaktadır.

Resim, tek bir karede yoğun bir anlatım sunar. Anlatım, semboller, kompozisyon, renkler ve formlar aracılığıyla gerçekleştirilir. İzleyici, eserin anlamını ve hikâyesini kendi yorumlarıyla keşfeder. Resim, genellikle soyut ve yorumlanabilir bir anlatı sunar. Sinema, zaman içinde gelişen ve genellikle daha belirgin ve yapılandırılmış bir anlatım sunar. Olay örgüsü, karakter gelişimi ve dramatik yapı, belirli bir sırayla izleyiciye sunulur. Sinemada anlatı, daha doğrudan ve izleyiciye yönelik olarak tasarlanmıştır.

Resim, genellikle bireysel bir yaratıcının eseri olarak ortaya çıkar. Sanatçı, tuval veya diğer yüzeyler üzerinde kendi başına çalışır. Resmin yaratım süreci, daha kişisel ve doğrudan bir etkileşim gerektirir. Sinema, kolektif bir çaba gerektirir. Yönetmen, senarist, oyuncular, kameramanlar, set tasarımcıları, ses teknisyenleri ve diğer birçok uzman, filmin yaratım sürecine katkıda bulunur. Sinemanın üretimi, büyük ölçüde ekip çalışması ve işbirliği gerektirir.

Resim, genellikle bir sergi veya müzede izleyiciyle buluşur. İzleyici, eserin karşısında durarak onu inceleyebilir ve kendi hızında keşfedebilir. Resmin algılanması, izleyicinin kişisel yorumlarına ve duygusal tepkilerine bağlıdır. Sinema, genellikle sinema salonlarında veya evde izlenir. İzleyici,

belirli bir süre boyunca filmi izlemek zorundadır ve film, belirli bir tempoyla ilerler. Sinema, izleyiciyi belirli bir anlatı yolculuğuna çıkarır ve duygusal tepkilerini yönlendirir.

Resim sanatı boyalar, fırçalar, tuval ve diğer geleneksel sanat malzemeleri kullanılarak yapılmaktadır. Sanatçının doğrudan malzeme ile etkileşimi, eserin fiziksel yapısını oluşturmaktadır. Sinema sanatında ise kamera, ışıklandırma, ses kayıt ekipmanları, dijital efektler ve kurgu yazılımları gibi çeşitli teknolojik araçlar kullanılmaktadır. Film yapım süreci, teknik bilgi ve beceri gerektirmektedir. Resim ve sinema ilişkisi içerisinde göz ile kamera arasındaki ilinti de unutulmamalıdır. Resimde, tek bir bakış açısı görülmektedir. Sinemada, kameranın yardımıyla 360 derece dönüş açısı mevcuttur. Ancak ileriki zamanlarda resme de, tek bir bakış açısı yeterli gelmez ve görüntüler parçalanarak, zaman ögesi resme de girmiş olur (Özgür, 2003).

Resim ve sinema, sanatsal ifade biçimleri açısından birçok ortak noktaya sahip olsalar da, kullanılan teknikler, anlatım yöntemleri ve izleyiciye sundukları deneyim bakımından önemli farklılıklara sahiptir. Resim, statik ve kişisel bir ifade biçimi olarak öne çıkarken, sinema dinamik, kolektif ve çok boyutlu bir anlatım sunmaktadır. Bu farklılıklar, her iki sanat dalının kendine özgü estetik ve anlatım olanaklarını şekillendirir ve izleyiciye farklı deneyimler sunmaktadır.

Resim ve sinema sanatları arasındaki en önemli farklılıklardan biri de resimde sanatçı yaratmak istediği imgesel algıyı ortaya çıkarırken belirli bir olguya kendine özgü tarza bağlı kalmaktadır. Sinema sanatında ise ışık, ses ve müzik gibi teknik araçlarla filmde istenilen imgesel duygular yansıtılmaktadır. Sinema ve resmi temelde ayıran bir diğer farklılık ise resim sanatında ortaya çıkan sanat eserinin, yönetmeni de kahramanı da ressamın ta kendisi olmakla birlikte, sinema sanatında bu durum teknik olarak iş bölümü prensibi ile değişir, diğer bir deyişle sinema sanatında iş bölümü yerine işin bölmesi, yani teknik boyut ile sanatsal ve kurgusal boyutun gerçekleşmesinde birden fazla karakter rol almaktadır. Genel olarak bakıldığında, resim ve sinema sanat dalları arasında sıkı bir ilişki kurulabilmektedir. Bu ilişkinin başında, görüntü ortaklığı gelmektedir (Özgür, 2003).

Resim-sinema ilişkisinde, derin çizgilerle ayrılan bir diğer farklılık ise, zaman kavramıdır. Her iki sanatta da imgeler ve görüntüler aracılığıyla bir kompozisyon yaratılmaya çalışılsa da resim, sanatçıya zaman kavramı bakımından daha esnek yaklaşmaktadır. Diğer bir deyişle zaman ve mekân yönetimi, tek yönetmeni olan ressamın elinde bulunmaktadır. Sinemada bu durum daha katı sınırlarla çizilmekte ve daha önce bahsedilen kurgusal ve sanatsal yapıyı tek bir imge düzlemine oturtmak için sonsuz bir zaman dilimi bulunmamaktadır. Sinemada zaman kavramı yalnızca yönetmenin elinde olmakla beraber, birden fazla değişken koşullara da bağımlıdır. Sinema görüntülerin hareketlendirilmesi bakımından daha geniş bir yelpazeye sahip ve birden fazla kurgusal imge ve

duyguyu yansıtılabilmesi bakımından daha özgür bir yapıya sahip olsa da, zaman sorunsalına takılarak doğasından gelen bu rahatlığı doyasıya yaşaması çokta mümkün olamamaktadır. Sinema sabit görüntülerden hareketli görüntülere geçerek hareketli resim kavramı almaya hak kazanan bir sanat dalı olmuştur. Hem sinemanın hem de resmin ortak olgusu olan metafor, sinemada çerçeve içi hareketin fragmanlarla sağlandığı gözlenmektedir (Karakaya, 2005; Onaran, 2012).



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

RESİM VE SİNEMA SANATLARI ARASINDA GÖRSEL İLİŞKİNİN RENK AÇISINDAN ANALİZİ

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada resim ve sinema sanatlarındaki görsel unsurların, kullanılan renkler açısından benzerlikleri ve farklılıklarının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda film ve resim örneklerinin karşılaştırılması üzerinden detaylı incelemeler yapılmıştır. Bu incelemelerde genellikle ressamlardan etkilenen film yönetmenlerinin, eserlerde kullanılan renkleri nasıl sinemaya aktardıklarına ilişkin gözlemlere yer verilmiştir. Diğer yandan sinemanın dönemselsel olarak evriminde renk kullanımının nasıl değiştiği de farklı film örnekleri ile açıklanmıştır.

Araştırma Soruları:

1. Geçmiş dönemlerden günümüze sanatın ve renkler nasıl bir dönüşüm geçirmiştir?
2. Sanat tarihinde dönemlere göre renklerin kullanımı nasıl değişmiştir?
3. Resim sanatında renklerin kullanımı nasıldır?
4. Sinema sanatında renklerin kullanımı nasıldır?
5. Resim ve sinema sanatlarında renklerin kullanımındaki benzerlikler ve farklılıklar nelerdir?

Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi

Resim ve sinema sanatları, görsel sanatların önemli dallarından biridir ve insanlık tarihinde önemli bir yere sahiptir. Bu sanat formları, insan duygularını ve düşüncelerini ifade etmede güçlü araçlar olarak kullanılmaktadır. Renkler, resim ve sinema sanatlarında önemli bir rol oynamaktadır. Renklerin kullanımı, eserlerin atmosferini, duygusal etkilerini ve tematik iletişimini güçlendirebilir. Bu çalışma, resim ve sinema sanatları arasındaki görsel ilişkinin renk açısından incelenmesiyle, bu iki sanat formunun benzerlikleri ve farklılıklarının anlaşılmasına katkı sağlamaktadır. Araştırmanın sonuçları, sanatçılar, akademisyenler ve sanatseverler için değerli bir kaynak olabilir. Renk kullanımının sanat eserlerindeki etkileri hakkında daha derin bir anlayış geliştirmeye yardımcı olabilir.

Resim ve sinema sanatları arasındaki ilişki, sanat tarihinde önemli bir konudur ve bu ilişkinin renk açısından incelenmesi, yeni bakış açıları sunabilir. Renklerin duygusal ve sembolik anlamları, sanat eserlerinin anlamını derinleştirebilir ve izleyiciyle daha güçlü bir bağ kurulmasını sağlayabilir.

Bu çalışma, resim ve sinema sanatları arasındaki görsel ilişkinin renkler üzerinden analiz edilmesiyle, sanatın farklı formlarının nasıl etkileşim içinde olduğunu anlamak için bir fırsat sunmaktadır. Renklerin sanat eserlerindeki kullanımının incelenmesi, sanatın evrimi ve gelecekteki gelişimi hakkında ipuçları verebilir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Yapılan araştırma sanat dallarından yalnızca resim ve sinema dalları ile sınırlıdır. Dolayısıyla yapılan analizlerdeki eserler ressamların tabloları ve sinema filmleriyle sınırlandırılmıştır. İkinci olarak sanatın pek çok görsel, işitsel ve duyuşsal öğeleri olmasına rağmen analizin kapsamı renk öğesiyle sınırlıdır. Üçüncü olarak çalışmada zaman ve kaynak sınırlılığı nedeniyle bir anket ve görüşme gibi veri toplama aracı kullanılmamıştır. Çalışmada kullanılan kaynaklar kitaplar, makaleler, tezler ve internet kaynaklarını kapsamaktadır.

Araştırmanın Yöntemi

Çalışmada resim ve sinema sanatları arasındaki görsel ilişkinin renkler üzerinden incelenmesi hedeflenmiştir. Bu amaç doğrultusunda, literatür taraması yapılarak konuyla ilgili mevcut bilimsel çalışmalar incelenmiştir. Bu çalışmada nitel araştırma tekniklerinden içerik çözümlemesi kullanılmıştır. Çözümlemede resim ve sinema eserlerinin renk kullanımı üzerinden karşılaştırmalı bir analiz yapılmıştır. Bu analizde, belirli resim ve sinema örnekleri seçilerek renklerin nasıl kullanıldığı, hangi duyuşsal etkiler yarattığı ve tematik iletişime nasıl katkı sağladığı detaylı bir şekilde incelenmiştir. Renkler üzerinden sanat ve sinema eserlerinin görsel benzerlikleri ve farklılıkları ortaya konulmuştur.

Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde sanatın renklerin kullanımı açısından evrimi, sanat tarihindeki renk değişimleri, resimde ve sinemada renklerin nasıl kullanıldığına dair örnekler ve bu örnekler üzerinden renklerin farklılıkların ele alınmıştır.

Renk ve Sanatın Evrimi

Renk, bir görüntünün en dikkat çekici unsurlarından biridir ve fizik, psikoloji, felsefe, sinir bilimi, sanat, bilgisayar ve daha pek çok alanda araştırma konusudur. Tüm alanlar rengin doğasını, nasıl oluştuğunu, insanların onu nasıl algıladığını ve insanların hayatını nasıl etkilediğini anlamaya çalışmaktadır (Sartori, Culibrk, Yan ve Sebe, 2015).

Bu çalışmanın birinci bölümünde anlatıldığı üzere tarih öncesi dönemde sanat, mağara resimleri, taş oymaları ve ilkel heykelciklerden oluşmaktadır. Renkler açısından doğal pigmentler

kullanılmıştır. Kömür, kırmızı ve sarı okra (demir oksit) gibi maddelerle elde edilen renkler, av sahneleri ve hayvan figürleri çizmek için kullanılmıştır.

Antik dönemde Mısır, Mezopotamya, Yunan ve Roma sanatları ön plandadır. Mısırlılar parlak renkler kullanmışlardır ve yeşil, mavi, kırmızı ve sarı yaygındır. Yunan ve Roma sanatında freskler, mozaikler ve heykellerde doğal ve canlı renkler kullanılmıştır. Renkler genellikle mineral bazlı pigmentlerden elde edilmiştir.

Orta Çağ'da sanat alanında Hristiyan ikonografisi, gotik mimari, vitray ve el yazmaları mevcuttur. Dini eserlerde renk sembolizmi önemlidir. Mavi Meryem Ana'yı ve altın Tanrı'nın ışığını temsil etmiştir. Vitraylar ve aydınlatılmış el yazmaları zengin renk paletleriyle dikkat çekmiştir. Rönesans'ta altın çağını yaşayan sanat Leonardo da Vinci, Michelangelo, Raphael gibi sanatçılarla öne çıkmaktadır. Perspektif, gölge ve ışık oyunları ile birlikte zengin ve doğal renk paletleri kullanılmıştır. Yağlı boya teknikleri geliştirilmiş ve pigmentlerin karıştırılmasıyla daha geniş bir renk yelpazesi elde edilmiştir. Barok ve Rokoko döneminde Caravaggio, Rubens, Rembrandt, Fragonard gibi sanatçılar eserler vermişlerdir. Barok sanatta dramatik ışık-gölge kontrastları ve derinlik yaratmak için koyu renkler sıkça kullanılmıştır. Rokoko'da ise pastel renkler ve hafif, zarif tonlar tercih edilmiştir. Daha sonraki dönemde neoklasizm sade ve ölçülü renkler, romantizm ise duygusal etkiler yaratmak için yoğun ve canlı renkler kullanmıştır. Empresyonizmde Monet, Renoir, Degas gibi sanatçılar doğal ışık ve anlık izlenimlerin yakalanması için saf ve parlak renkleri kullanmışlardır. Renkler genellikle doğrudan tuvale uygulanmış ve karıştırılmadan yan yana kullanılmıştır. 1900'lerin başında modernizmle birlikte Picasso, Matisse, Kandinsky, Mondrian gibi sanatçılar göze çarpmaktadır. Fovizmde cesur ve soyut renkler; Kübizmde sade ve sınırlı paletler; soyut dışavurumculukta yoğun ve duygusal renk kullanımı ön plandadır. Bu dönem ayrıca sinemanın gelişmesine denk gelmektedir.

Sinemada renk her zaman diğer sanatlarla ayrılmaz bir şekilde bağlantılı olmuştur. Ancak bu ilişkilerin yapıları zaman içinde değişmiştir. 1900'lerin başındaki "lantern slides" projeksiyon lambalarıyla kullanılan erken dönem görsel medya formatıdır. Bu slaytlar, bir tür erken dönem pozitif film olup, cam levhalar üzerine basılmış fotoğraflar veya resimlerden oluşmaktadır. Projeksiyon lambaları (magic lanterns) ile gösterilmek üzere tasarlanmışlardır ve genellikle eğitim, eğlence ve bilgi yayma amacıyla kullanılmıştır. Bunlar oyunlar, vodvil gösterileri ve sirk gösterileri gibi hâlihazırda var olan medya geleneklerinin veya kültürel gösterilerin bir uzantısı olarak gelişmiştir (Gaudreault, 2011). Bu serilerin çoğunluğu, yapımlarında rengi dinamik bir şekilde kullanmış ve bu tür geleneklerin uzantıları olan ilk renkli filmler, onların kromatik uygulamalarını hem biçimsel hem de teknolojik olarak yansıtmıştır. Küçük fırçalar ve yarı saydam anilin boya ile fenerleri elle

renklendirme teknikleri, tıpkı renklendirme ve tonlama yöntemleri gibi 1900'lerden sonra filmlere uyarlanmıştır (Yumibe, 2012).

1920'lerde ABD başta olmak üzere diğer ülkeleri etkileyen, ilerleme ve moderniteyle ilişkilendirilen ve kentsel ortamlarda bireysel ifade olanağına duyulan yeni güvenin simgesi olan bir "renk dalgası" ortaya çıkmıştır. Film tarihinde renk, 1920'lerde zengin ancak yeterince çalışılmamış bir alandır. Erken dönem sinemada 1930'lardaki Technicolor ön plana çıkmaktadır. Birinci Dünya Savaşı'nın kısıtlamalarının ardından 1920'lerin başında medya ve ulusal sinemalarda renkli üretimde bir artış yaşanmıştır. ABD'de 1901'den itibaren diğer şirketlerin filmlerini renklendirip dağıttığının reklamını yapan Philadelphia merkezli Harbach and Company firması ile Fransız şirketleri Pathé ve Gaumont gibi şirketler ortaya çıkmıştır (Street & Yumibe, 2013).

Birinci Dünya Savaşı'ndan önce Almanya, modern boya patentlerinin ve fabrikalarının çoğuna sahip olarak uluslararası renklendirici üretimine hakim olmuştur. Savaşın kıtlığı sırasında renk kullanımı azalmış ancak savaş tazminatlarının bir parçası olarak Almanya'nın kimyasal patentlerinin dağıtılmasının ardından renk, kültürün tanımlayıcı bir yönü olarak uluslararası alanda yükselişe geçmiştir. Caz çağıının sanatında, reklamcılığında, mimarisinde ve sinemasında renklere duyulan kültürel hayranlık canlıdır ve medya ve disiplinler arasında değişmektedir. Alman boya teknolojilerindeki savaş sonrası ani düşüş, özellikle ABD'de uluslararası renk deneylerini teşvik etmiştir. Ancak uluslararası kartel sözleşmeleri, endüstriyel yeniden yapılanma ve yeni teknolojilerin uygulamaya konulmasıyla canlanan Almanya, 1920'lerin sonlarında yeniden ayağa kalkmış ve dünyanın renkli üretiminin neredeyse %65'inden sorumlu olmuştur (Leslie 2005).

Postmodernizm ve günümüze kadar gelen çağdaş sanatta pop artta parlak ve ticari renkler, minimalizmde sade ve tek renkli paletler, günümüz çağdaş sanatında ise dijital teknolojiler ve yeni medya ile geniş bir renk yelpazesi kullanılmaktadır. Dijital teknolojilerin gelişmesi, sanatçıların yaratıcılıklarını ifade etme biçimlerini ve kullandıkları araçları da etkilemiştir. Dijital sanat, modern sanat anlayışında önemli bir yer tutar ve renk kullanımında da yenilikçi yaklaşımlar sunmaktadır.

Dijital sanatta bilgisayar grafikleri, 3D modelleme, VR, AR ve dijital animasyon gibi teknolojilerle yaratılan eserler, dijital sanatın temel bileşenleridir. İnteraktif sanat izleyicinin eserle etkileşime girdiği sanat türüdür. Bu, dijital ortamda programlanmış eserler veya fiziksel ortamda sensörler ve elektronik cihazlar aracılığıyla gerçekleştirilebilir. Multimedya ile sanatçılar, geleneksel resim ve heykel gibi yöntemleri dijital tekniklerle birleştirerek karma medya eserleri oluşturmaktadır. Yapay zekâ sanatında ise yapay zekâ algoritmaları kullanılarak oluşturulan eserler, benzersiz ve insan müdahalesi olmadan üretilmiş görseller ve sesler içermektedir. Dijital eserlerde renk kullanımı,

sanatçıların geniş bir renk paleti ve çeşitli efektler kullanmasına olanak tanımaktadır. Dijital ortamda renklerin canlılığı ve doğruluğu, geleneksel yöntemlere göre daha kolay kontrol edilebilir.

Beeple’ın (Mike Winkelmann) eseri *Everydays: The First 5000 Days* (2021), Refik Anadol’un “*Melting Memories*” (2018), Kaws’ın (Brian Donnelly) “*Companion*”, Daniel Arsham’ın “*Eroded Venus de Milo*” (2020) ve “*TeamLabBorderless*”(2018) eserleri dijital sanatlara örneklerdir.

Şekil 14

Refik Anadol, Melting Memories, Public Art, İstanbul



(Anadol, 2018)

Anadol’un veriler ve yapay zekâ kullanarak oluşturduğu bu eser, renkli ışıkların ve hareketli görüntülerin birleşimiyle izleyicilere büyüleyici ve dinamik bir deneyim sunmaktadır.

Sanat Tarihinde Renk Kullanımının Değişimi

Sanat tarihindeki renk değişimleri, hem teknolojik gelişmelerin hem de kültürel, sosyal ve dini etkilerin yansımasıdır. Bu değişimler, sanatçıların renk kullanımında nasıl yenilikler getirdiğini ve bu renklerin sanatsal ifadeyi nasıl dönüştürdüğünü göstermektedir.

Tarih öncesi dönemde renklerin doğal ve sınırlı olduğu görülmektedir. Siyah, kırmızı ve sarı temel renklerdir. Mısır’da yeşil, mavi, kırmızı ve sarı gibi parlak renkler, Yunan ve Roma’da doğal ve canlı renkler, perspektif ve gölge oyunları ile daha gerçekçi bir şekilde uygulanmıştır. Renkler bu dönemde tanrılar, krallar ve sosyal statü göstergesi olarak değişmektedir. Ortaçağ’da dini motifler ön

plandadır. Mavi, kırmızı ve sarı renkler sıkça kullanılmıştır. Aydınlatma, parlak renkler, cam boyaları ve altın yaldızlar göze çarpmaktadır.

Resimde Ortaçağ ressamaları yüzeyi sert, pürüzsüz ve cilalı bir kaplama ile hazırlayarak Paris ve tutkalın bir karışımını kullanarak tuval oluşturmuşlardır. Bu durum, resimlerin ışık saçar gibi görünmesini sağlayan bir özelliktir. Işık, inci tabakayı nüfuz eder ve bu tabakadan yansır, göze ulaşmadan önce renk tabakasının üzerinden geçer. Renkler tamamen opak olsa bile, kahverengiler ve siyahlar bile parlak olur ve bu resimlerin güzelliğinin bir kısmı, Ortaçağ ustalarının bu teknikteki ustalıklarından kaynaklanmaktadır. Figürlerin konturları keskin ve nettir ve detaya büyük önem verilmiştir. Bu çok hassas teknik, resim yapmayı mümkün ve teşvik eden tempera renklerin özellikleri sayesinde mümkün hale gelmiştir. Yüksek yüzey gerilimi, fırçanın kesin ve dikkatli bir şekilde kullanılmasını sağlamıştır. Ortaçağ'da form, bir şeyin ne olduğunu belirleyen içsel bir prensiptir ve madde, bir parçanın diğerinden ayırt edici özelliklerine sahiptir. Yunanlar, ilk olarak sanattan doğaya bir benzetme sistemini sistemleştirmiştir. Heykeltıraş, bir malzeme üzerinde çalışırken o malzemeden bir figürü çıkarmıştır. Aynı prensip mozaikte de geçerlidir. Madde küçük katı parçalardır ve belirli bir çizgiye kadar parça parça yerleştirilmiştir. Tempera, diğer unsurlardan daha kolay kullanılabilir olmasına rağmen bir katmanın önceki bir katmana nüfuz etmemesi nedeniyle resmin dış hatları net kalır ve bir nesnenin bir şekil olduğunu belirtmek için kullanılır (Elliott, 1958).

Rönesans'ta teknolojik yenilikler sayesinde yağlı boya tekniklerinin geliştirilmesiyle renkler daha canlı ve dayanıklı hale gelmiştir. Pigmentlerin karıştırılmasıyla geniş bir renk yelpazesi elde edilmiştir. Renklerin ton ve gölgelerle kullanımı, üç boyutlu bir etki yaratmak için geliştirilmiştir. Rönesans ressamaları, günümüzde bilinen anlamda temel renkler olan kırmızı, sarı ve mavi kavramına sahip değillerdir. Alberti'ye göre renklerin dört türü vardır ve bunlar koyu veya açık, siyah veya beyaz eklenerek türlerini oluşturulmuştur. Kırmızı ateşin, yeşil suyun, gir ve kül renkleri ise toprağın rengi olarak kabul edilmiştir. Yakut ve porfir gibi diğer renkler ise bu renklerin karışımlarıdır. Bu düşünce Aristoteles'in renk teorisine dayandığını göstermekte ve renklerin beyaz ve siyahın ya da ışığın ve karanlığın karışımından kaynaklandığını belirtmektedir. Leonardo da Vinci, renklerin temsilcisi olduğunu belirtirken, temel renklerin beyaz olduğunu ve atmosferin renginin üzerindeki karanlık nedeniyle mavi olduğunu açıklamıştır. Rönesans sanatçıları, gölgeleri karıştırmak için kırmızı bir kaplamanın gölgesine biraz siyah ekleyerek gölgelerin rengini oluşturmuşlardır. Bu teoriye göre kırmızı, ateşin beyazı ve yanmakta olanın siyahının birleşimiyle oluşmaktadır. Bu nedenle gölgeler siyah olarak görülmektedir. Bunun nedeni aslında ışığın olmadığı yerler olmalarıdır (Elliott, 1958).

Sonraki dönemlerde dramatik ışık-gölge kontrastları ve derinlik yaratmak için koyu ve yoğun renkler kullanılmıştır. 19. yüzyıla girerken sade ve ölçülü renkler; genellikle beyaz, gri ve diğer nötr

tonlar kullanılmıştır. Romantizmde ise duygusal etkiler yaratmak için yoğun ve canlı renkler kullanılmıştır. Tüp boyaların icadı ile sanatçılar dış ortamda-doğada çalışmaya başlamıştır. Saf ve parlak renkler doğrudan tuvale uygulanarak karıştırılmadan yan yana kullanılmıştır. Açık havanın aydınlatmasından faydalanılmıştır. 20. yüzyılda soyut renklere geçiş yapılmış, dışavurumculukta yoğun ve duygusal renk kullanımı ön plana çıkmıştır.

Sinemada renk konusunda tonlar ve doygunluk seviyeleri 1910'larda azalmaya başlamıştır. Projektif ve rahatsız edici olmak yerine, filmsel anlatımdan uzaklaşmak yerine zenginleştirmeyi amaçlayan renk tasarımları yaratmak için pastel paletler giderek daha sık benimsenmiştir. Bu süreçte rengin aracılığı kaybolmamış, aksine dönüşmüştür. Yapımcılar, filmi başka kültürel dizilerin içine çekmek yerine diğer sanatlara gönderme yapmak için renkleri kullanmışlardır. Böylece filmde rengin tanıtımı ve değerlendirilmesi, özellikle dramatik yapımlarda renk efektlerinin resimsel ve sanatsal niteliklerine gönderme yapmaya başlamıştır (Street & Yumibe, 2013).

Postmodernizmde dijital teknolojilerin getirdiği tüm imkânlardan faydalanan sanatçılar, geniş bir renk yelpazesinde bilgisayarlar ve yapay zekâ aracılığıyla sınırsız üretim olanağına sahiptirler. Dinamizm, parlaklık ve renk çeşitliliği birçok eserde göze çarpmaktadır.

Resim Sanatında Renk Kullanımı

Farklı renkleri bir araya getirerek daha çekici bir renk şeması oluşturmak, modern ve günümüz sanatçıları tarafından kullanılan önemli bir ustalıktır. Eugene Clinton Elliott (1958) resimde renk seçimini yönlendiren beş ilkeyi tartışmaktadır:

- *Sembolik*: Renklere belirli anlamlar veya ilişkilendirmeler atanır, genellikle kültürel veya dini sembollerle ilişkilendirilir. Örneğin, sarı belirli bağlamlarda korkaklık veya ihaneti simgeleyebilir.

- *Gerçekçi*: Renk seçimi, nesneleri gerçekte olduğu gibi temsil etmeye dayanır ve yerel renk olarak bilinir. Bu ilke, nesnelerin renklerini doğru bir şekilde betimlemeye odaklanır.

- *Estetik*: Renk seçimi, uyum ve güzellik gibi estetik düşüncelere dayanır. Sanatçılar renkleri görsel çekicilikleri ve duygusal etkileri temel alarak seçebilirler.

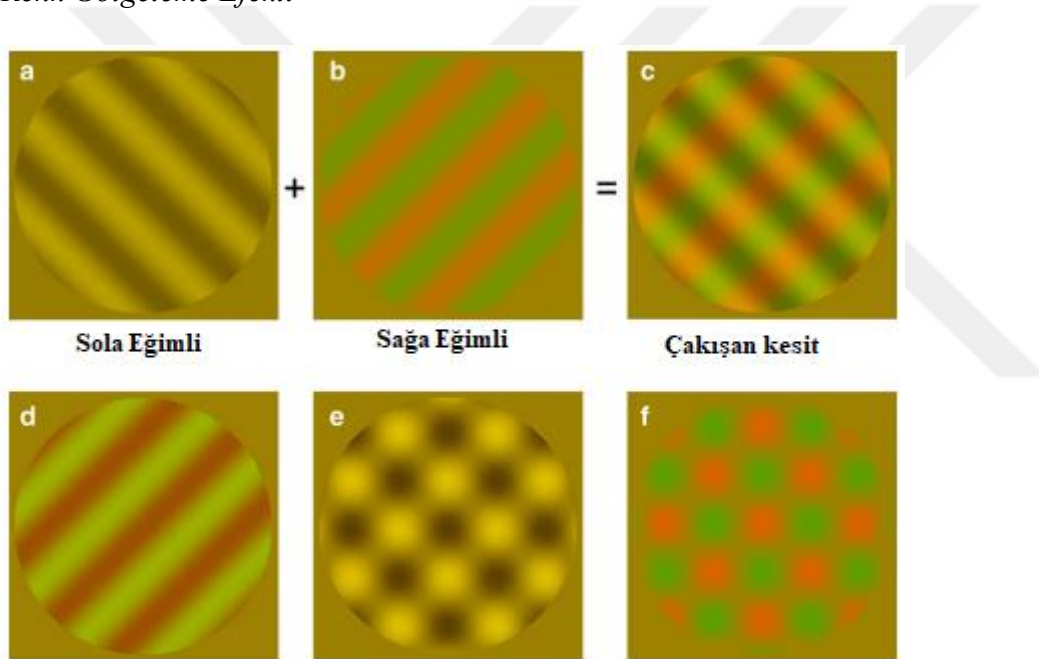
- *İfadeci*: Renk duyguları veya psikolojik durumları ifade etmek için kullanılır. Sanatçılar renkleri duyguları veya ruh hallerini yansıtmak için kullanabilirler. Örneğin izlenimcilik akımında renkler iç deneyimleri yansıtabilir.

- *Kendi Kendini Gerekçeleştirme*: Bu ilke, renkte doğal bir ilgi ve anlam olduğunu öne sürer. Sanatçılar renkleri kendi başlarına kullanabilir, estetik değerini vurgulayabilir veya sanatta dil unsuru olarak rolünü vurgulayabilirler.

Renklerin gölgeleme etkisi renk-materyal varsayımının bir örneğidir. Yalnızca parlaklığı değiştiren nesne deseni, dalgalanma veya derinlik izlenimi vermemektedir. Ancak desen, kırmızı ve yeşil şeritlerden oluşan bir desenle üst üste bindirilirse, oluklu bir izlenim gözlemlenebilir (Chirimuuta & Kingdom, 2015). Kingdom'a (2003) göre renkli desenin materyal yüzeyi olduğu varsayılmakta ve parlaklıkla değişen üst üste bindirilmiş kesitin, malzeme yüzeyinin derinliğindeki değişikliklere bağlı olarak bir gölgeleme deseni olduğu varsayılmaktadır (diğer bir deyişle yüzeyin tepe noktaları ışık, yarıklar gölgeli). Siyah-beyaz desenin üzerine kırmızı-yeşil desen bindirilirse derinlik etkisi ortadan kalkmaktadır.

Şekil 15

Renk Gölgeleme Efekti



(Chirimuuta & Kingdom, 2015)

Şekil 15'te "a" parlaklığı değişen kesit, "b" rengi değiştiren kesit ve "c" ekose oluşturan birleşik kesit. İzleyiciler "c"yi derinlik açısından oluklu olarak algılayabilir. "d", renk ve parlaklık ızgaraları aynı hızda eklendiğinde "a"dakinden daha az derinlik olduğunu gösterir. "e" yalnızca parlaklık ve "f"yalnızca derinlik efektini gösteren renk ekosesini gösterir ve "c"deki desenin ekose olmasından kaynaklanmaz.

Soyut resimlerde renklerin önemli bir rolü vardır. Duygusal mesajı izleyiciye iletmek için sanatçılar tarafından özellikle incelenmekte ve kullanılmaktadır. Kandinsky, bireysel renklerin duygusal etkilerini tanımlamakta ve bunun iki faktöre bağlı olduğunu belirtmektedir. Bunlardan ilki olan fiziksel bir izlenim, "çeşitli ve güzel renklerden duyulan zevk ve memnuniyet" olarak

nitelendirilmiştir. Psişik etkide ise renkler, kendilerine karşılık gelen bir manevi titreşim üretmekte ve temel fiziksel izlenim yalnızca bu manevi titreşime doğru bir aşama olarak önemlidir (Sartori vd., 2015).

Sinema Sanatında Renk Kullanımı

Filmler modern toplumda önemli bir rol oynamaktadır. Farklı ülkelerin kültürünün her alanına nüfuz etmişler ve çocukluktan itibaren insanların hayatlarını etkilemişlerdir. Film yaratmanın ana bileşenlerinden biri, izleyicinin filmin anlamını daha iyi anlamasına yardımcı olan renk dengesidir. İzleyicilerin zihnindeki tarihsel gelişimi nedeniyle her rengin sembolik bir anlamı vardır. Bu nedenle yönetmenler genellikle izleyicinin bilinçaltını ve genel olarak çerçeve algısını etkilemek için renkleri kullanırlar. Filmdeki renkler, izleyicinin ruhunu etkilemenin yanı sıra bir atmosfer ve genel bir ruh hali yaratır ve ayrıca filmin içeriği veya bireysel karakterler hakkında ek bilgiler taşımaktadır. Sinemada renkler olay örgüsü, dramatik, sembolik gibi belirli işlevleri yerine getirmekte ve tamamlayıcı bir renk şeması tarafından kullanılmaktadır (Kovsh & Dziuba, 2022).

Popüler renklerin resmedilmesinde genellikle benzer düşünceler ortaya çıkmaktadır. Örneğin kırmızı öfke ve stresi, mavi huzur ve rahatlamayı, siyah depresyonu, beyaz saflık ve mükemmelliği ifade etmektedir. Ancak renkler ruh hali değişikliğinden çok daha fazlasını ifade edebilir. Ayrıca arzuları ve düşüncelerin akışını da etkileyebilirler (Kovsh & Dziuba, 2022). Sinemada belirli renklerin anlamlı kullanımı izleyicinin algı psikolojisi ile ilgilidir. Itten (2019), “Renk Sanatı” eserinde çoğu renk kombinasyonunun (“uyumlu”) genellikle yakın tonlardan veya aynı yoğunluktaki farklı renklerden oluştuğunu belirtmektedir. Örneğin yeşil bir kareye bir süre bakıldığında, daha sonra gözler kapatılırsa kırmızı bir kare görülebilir. Ancak tam tersi durum da mümkündür. Uyumlu bir düzenlemenin, monokromatik renk şemasında benzer renkleri kullanmak gibi daha farklı bir yolu da mevcuttur. Bir filmde veya tek bir sahnede kromatik skaladan (7 renk) belli bir rengin egemen olması durumunda, izleyicide belirli bir duygu yaratmak amacıyla rengin amaçlı kullanımından söz edilebilir. Her rengin çeşitli çağrışımları olduğunu, bunlardan birinin bağlama karşılık geldiğini ve belirli bir olasılıkla öznel algımızla çakışabileceğini akılda tutmak her zaman önemlidir. Bu nedenle yönetmenler filmlerinin renk şemasına her zaman dikkat etmekte, renkler sayesinde çok daha derin bir anlam aktarabilmektedirler (Itten, 2019).

Filmlerdeki ana görsel bilgi nesnelerin şekli, uzaydaki konumu ve diğer nesnelerle olan ilişkisi tarafından gerçekleştirilse de, renk skalasının görüntü üzerinde güçlü bir estetik ve izleyici üzerinde duygusal etkisi olduğundan sinema filminde renk de önemli bir rol oynamaktadır. Renk genellikle film dramaturjisinin organik bir parçasıdır. Bir karenin, bölümün veya filmin tam renk çözümü,

istenen aksiyon atmosferini yaratabilir. Farklı ekran kronotopları genellikle renk yardımıyla gösterilmektedir. Bu gösterim; gerçekliğin, anıların, fantezilerin veya bir film karakterinin hayallerinin sanatsal bir alanı olabilir. Renk, filmin kahramanlarının öznel gerçeklik algısını aktarmaya yardımcı olmaktadır. Belirli bir bağlamda, bir filmin, çekimin veya tek bir nesnenin renk şeması metaforik veya sembolik bir ses kazanabilir. Sinematografi, başlangıçta resimden kompozisyon ve açık renk çözümlerine ilişkin tekniklerin çoğunu benimsemiştir (Pozniz, 2021). Bu durum, özellikle çerçevenin plastik çözümüne büyük önem veren yönetmenlerin çalışmalarında dikkat çekmektedir.

“Renk materyaldir” varsayımı, nesnelerin algılanmasında ve sahne düzeninde rengin rolünün bir başka göstergesidir. Kingdom, Beauce ve Hunter (2004) renkli görmenin bir sahnedeki nesnelerdeki gölgelerin belirsizliğini gidermeye yardımcı olduğunu göstermektedir (Şekil 16). Hangi kenarların ve sınırların gölgelerden, hangilerinin malzemedeki değişikliklerden kaynaklandığı bu şekilde algılanmaktadır. Ancak nesnelerdeki gölgeleri netleştirmenin görme açısından önemli bir görev olduğu bilinmelidir. Gölgeler ve nesneler netleştirilmemiş olursa, bir ağacın gölgesinin toprakta duran koyu renkli bir nesne ya da yerin materyalindeki bir değişiklik olduğu düşünülebilir. Psikofiziksel olarak renk kenarlarıyla hizalanmayan akromatik parlak kenarların, gölge sınırları olarak algılanma olasılığının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Diğer yandan kromatik kenarlarla hizalanan parlaklık kenarlarının, gölge kenarlıkları olarak algılanma olasılığı daha düşüktür (Chirimuuta & Kingdom, 2015).

Şekil 16

Gölge Tanımlamasında Rengin Rolü



(Kingdom vd., 2004)

Üstteki akromatik görüntüden alınan kesitte hangi sınırın gölge, hangisinin boya değişikliği olduğunu belirlemek zordur. Alttaki renkli görüntüde bunu anlamak daha kolaydır. Kingdom vd. (2004) aynı zamanda form ve renk görüşünün karşılıklı bağımlılığını da göstermektedir. Gölgeler öncelikle parlaklıkla tanımlanan özellikler olmasına rağmen, algılarının renkten önemli ölçüde etkilendiği görülmektedir.

Burada renklerin resimde kullanımındaki anlamlarından farklı anlamları içeren sinema kullanımlarına yer verilmelidir. Örneğin sarı rengin genellikle dostluğun rengi olduğuna inanılmakta ancak sinemada tam tersi bir anlam kazanabilmektedir. Birdman (2014) filminde yönetmen Alejandro İñárritu, kahramanın kızının olduğu sahnelerde sarıyı kullanmakta, bu da onun dengesiz ruhunu ve dolayısıyla hastalığını yansıtmaktadır. Shekhar Kapoor'un yönettiği Elizabeth (1998) filminde sarı renk "delilik" anlamına gelmektedir. Britanya'nın aldatılmış Kraliçesi'nin sıra dışı alışkanlıklarını ve özlemlerini güçlendirmek, sarının tonları sayesinde mümkün olmaktadır. Sarı ışıqla dolu çerçeve, Danny Villeneuve tarafından The One Who Runs the Blade 2049 (2017) filminde kullanılmıştır. Burada sarı renk kullanımı, kahramanın içgörüyeye yakın olduğu ve olay örgüsünün yakında beklenmedik bir yöne döneceği anlamına gelmektedir. Robert Rodriguez yönetmenliğindeki Günah Şehri'nde (2005) yönetmen, kötü adamı vurgulamak ve onun filmdeki ana düşman olduğunu vurgulamak için sarı rengi kullanmaktadır.

Wes Anderson da parlak sarıyı sıkça tercih etmiştir. Yönetmen genellikle saflığı, neşeyi ve bir çocuğun dünyaya bakış açısını gösteren sarıyı kullanmaktadır. Ancak Hotel Chevalier'de (2007) bu renk yalnızlığı, acı veren deliliği ve iki ana karakterin dünyadan ve kendilerinden soyutlanmasını simgelemektedir. Böylece Wes Anderson, hâkim sarı rengin rafine atmosfer ve romantik müzikle birleşimiyle, karakterlerin içsel deneyimlerinin yanı sıra mekânın ve zamanın genel durumunu da ifade etmektedir. Film karelerinde görsel algıyı biraz dengeleyen gri takım elbise ve mavi kitap gibi küçük detaylar yer almaktadır (Kovsh & Dziuba, 2022).

Kırmızının belirsizliği yoğunluğa ve tonuna bağlıdır. Kırmızı ve turuncu tehlikeyi, hakimiyeti, gücü ve deliliği ifade etmenin bir yoludur. Bu unsurlar, Justin Kurzel'in yönettiği Macbeth'in (2015) bazı sahnelerinde kırmızı ve turuncunun sembolizmidir. Kırmızı rengin genellikle bir kişinin duygularını keskin bir şekilde yönlendiren bir duyguyu göstermektedir. Bu duygular aşk, tutku, tehlike, şiddet ve öfkedir. Sam Mendes'in American Beauty (1999) filmindeki ünlü gül yaprakları sahnesinde kırmızı gül şehveti ve tutkuyu simgelemesinin yanı sıra ana karakterin kızının arkadaşına olan ilgisini de yansıtmaktadır. Genel olarak film boyunca kırmızı gül yaprakları ortaya çıkmakta ve erotik fantezileri yansıtmaktadır. Ayrıca Stanley Kubrick'in yönettiği kült film olan Space Odyssey'den (2001) örnek verilebilir. Astronotların yapay zekayla karşılaştığı bölümde

kırmızı renk hakimdir. Bu sahnede kırmızı tonlar tehlike ve yüzleşmenin habercisidir. Bilgisayarın kendisinde bile potansiyel tehlikeyi olaydan çok önce tahmin eden ve izleyicide endişe hissi yaratan kırmızı bir göz vardır. Şiddet ve kavga sahnelerinde de kırmızı renk hakimdir. Hatta kan aracılığıyla olan çağrışım yoluyla izleyiciye kendisinin de fiziksel bir acı yaşadığı hissini aşılama mümkündür.

Pembe renk, kırmızı ve beyazın birleşimi sonucu oluşmaktadır. Bu renk yumuşaklığı, masumiyeti ve hassasiyeti sembolize etmektedir. Birçok araştırmaya göre sakinleştirici bir etkiye sahiptir ve olumlu duygular uyandırır. Ancak sinemada mecazi bir yorumlama da mümkündür. Örneğin, Harry Potter'da (2001) ünlü bir karakter olan Dolores Umbridge, hassasiyet ve duygunun tam tersi duyguları uyandıran pembe rengine hayrandır. Pembe genellikle kadınlarla ilişkilendirilir ve filmlerde sıklıkla kullanılan stereotiptir. "Bad Girls" filminde (2004) "kız takımı"nın olduğu sahnelerde pembe tonları hakimdir. Yönetmen bu şekilde kadınlıklarını ve güzelliklerini vurgulamaktadır. Pembe aynı zamanda "Blonde in Law" (2001) filmindeki gibi güzelliği ve eğlenceyi de ifade etmektedir.

Sarı üzerine mavi biraz koyu görünmekte ve parlaklığını kaybetmektedir. Saf mavi, ne sarımsı ne de kırmızımsı tonları olmayan bir renktir. Kırmızı dinamizmin sembolüysen, mavi de onun zıttı olan pasifliğe dönüşür. Aynı zamanda mavi, With Eyes Wide Shut (1999) sahnelerinde olduğu gibi gizli bir tehlikeyi de ifade edebilir. Mavi, izleyicinin yabancılaşmasına ve rahatsız olmasına neden olan gerilim ve korku filmlerinin rengidir. Mavi aynı zamanda melankoliyi de ifade etmektedir. Örneğin, Michel Gondry'nin yönettiği The Eternal Radiance of Pure Reason'da (2004) yönetmen, her şeyden önce karakterlerin ve kahramanların melankolisini yansıtmak için mavinin tonlarını kullanmaktadır. Mavi renk, Birdman (2014) filinde olup bitenlerin rüya gibi ve gerçek dışılığının vücut bulmuş halidir.

Yeşil renk, sarı ile birlikte hafif duygular uyandırmakta ve yeni bir şeyin doğuşuyla, gençlik ve uyumla ilişkilendirilmektedir. Palette mavinin tonları eklenip tonlar susturulursa, yeşil soğukluğu, ilgisizliği, kafa karışıklığını ve korkuyu yansıtmaktadır. Bu anlamda daha çok monokrom film sahnelerinde kullanılmaktadır. Örneğin, Alfred Hitchcock'un yönettiği Dizziness (1958) kahramanın imajının gizeminin bir yansımasıdır. Lana ve Lily Wachowski kardeşlerin yönettiği The Matrix'teki (1999) yeşil sahneler başka bir gerçekliğin doğal olmayan bir etkisini yaratmaktadır. Yeşil, olumsuzluğu temsil edebilir ve genellikle kötü adamların kullandığı bir araçtır. Örneğin, bir iksirden çıkan yeşil duman, onun zehirli özelliklerini gösterir ve yeşil sis, cadılara ve kötü büyücülere eşlik eder.

Mor renk benzersiz bir şekilde bilinçaltını etkilemektedir. Kontrastlara bağılı olarak izleyiciyi hem yüceltebilir hem de depresyona sokabilir. Bu renk genellikle ekranda ve diğere dünyalarda fantastik bir gerçeklik yaratmak, izleyicileri kahramanın iç dünyasına odaklamak için kullanılmaktadır. Morda diğere renklerden farklı olarak anlamın belirsizliğı bağlama bağı değildir. Örneğın Neon Demon’da (2016) mor rengın seçimi hikâye boyunca çatışmanın kızıştığını ima ederken, Guardians of the Galaxy’de (2014) izleyiciyi başka bir boyuta taşımaktadır. Ekranda morun görünmesi, kaybedilen fırsatlar ve kahramanların kaybedilen veya yanlış kararları anlamına gelebilir (Bridge of Arts, 2004). Mor aynı zamanda insanlardan ayrılmak, hayaller ve illüzyonlar, her türlü kayıp ve ölüm anlamına da gelebilir.

Siyah renk yıkım yanı sıra kısıtlama, güç ve depresyon gibi duyguların tonlarını gösteren bir renk gizemidir. Siyah kıyafetlerin otoriter veya negatif karakterler tarafından giyildiğı görülebilir. Örneğın, Grand Hotel Budapeşte’de (2014) Dmitry (Adrian Brody) siyah giyinmiş, tıpkı Joling’in (Willem Defoe) yanında siyahlar içinde oturduğı gibi kiralık bir suikastçı ve olumsuz bir karakterdir. Bu tiplerin genellikle film boyunca kıyafetlerinin rengini hiç değıştirmedikleri görülmektedir. Bunlar karakterlerini değıştirmeleri beklenmemesi gereken ikincil karakterlerdir ve asıl görevleri çatışma yaratmaktır. Hikâyeyi ileriye taşıyan da bu çatışmadır. Willem Defoe’nun kıyafetlerindeki siyah renk, onun yıkıcı gücünü, kararlılığını ve duygusuzluğunu vurgulamaktadır. Bu karakter her şeyi yapabilir ve onun için cinayet bir normdur.

Verilen film örneklerinde görüldüğü gibi renklerin resimlerdeki geleneksel kullanımı dışında filmlerde çok farklı anlamlarda kullanılabildikleri görülmektedir. Sinemada hikâyenin akışı, geçişler, izleyicide uyandırılması amaçlanan duygular, zaman ve mekân unsurları nedeniyle resim sanatından ayrıldığı söylenebilir.

Her İki Sanat Arasındaki Renk Benzerlikleri ve Farklılıklarının Analizi

Filmlerde renklerin kullanımı son derece önemlidir. Sinemacıların hayal edilebilecek en büyük tuvale ve en dolu boya kutusuna sahip oldukları belirtilmektedir (Edgar-Hunt vd., 2015). Pascal Bonitzer “Kör Alan ve Dekadrajlar” eserinde sinema ve resim arasındaki ilişkiye odaklanmıştır. Resim sanatının biçim, renk, çizgi vb. öğelere indirmek istenmesine rağmen drama ve sahneyle bağlantısının kopmadığını savunmuştur. Diğere yandan sinema; endüstrinin onu mahkûm etmeye çalıştığı anlatısal dramatik kaderi aşması doğrultusunda resmin en küçük bileşenlerine, soyutlamalarına ulaşma yönünde güçlü bir arzu duymuştur. Resim, izleyenin algısına ve onu yorumlamasına bağılıdır. Sinema ise akıp giden ve sonradan değerdendirmeye açık bir olgudur. Genel olarak resim sanatından beslenen bir sinema söz konusudur (Uzun-Aydın, 2017).

Uzun-Aydın (2017) çeşitli sanat eserleri ve filmler arasında benzerlik ve farklılıklara odaklandığı araştırmasında karşılaştırmalar yapmıştır. Bu karşılaştırmalardan ilk olarak Caravaggio'nun "Meryem" (The Death of the Virgin) eseri ile Alan Parker'ın "Angela'nın Külleri" (Angela's Ashes) filmi ele alınmıştır.

Şekil 17

Caravaggio'nun "Meryem"i ve Parker'ın "Angela'nın Külleri"



(Canbolat, 2003)

Caravaggio'nun bu eseri koyu ve derin tonlarla doludur. Resmin genelinde siyah, kahverengi ve koyu kırmızı tonları hakimdir. Işık ve gölge kullanımı (chiaroscuro) açısından Caravaggio, dramatik ışık ve gölge kullanımı ile bilinmektedir. Bu eserinde de ışığın belirli bir noktadan gelerek figürleri aydınlattığı ve derin gölgeler oluşturduğu görülür. Renklerin yoğunluğu ve ışık-gölge kontrastı, esere ciddi ve dramatik bir ton katmaktadır. Meryem'in ölümü, bu ağır ve kasvetli renk paleti ile vurgulanmaktadır. "Angela'nın Külleri" filmi ise büyük ölçüde gri, kahverengi ve soluk tonlarla doludur. Film, İrlanda'nın yoksul mahallelerinde geçen bir hikâyeyi anlatırken, sık sık gri ve kasvetli bir atmosfer yaratır. Filmde doğal ışık kullanımı ve kasvetli hava koşulları öne çıkar. Bu tarz renk kullanımı, filmin genel tonunu destekler ve izleyiciye karakterlerin zor yaşam koşullarını hissettirir. Renklerin solgunluğu ve monotonluğu, filmin melankolik ve zorlayıcı yaşam koşullarını vurgular. Filmde renkler, karakterlerin umutsuzluğunu ve mücadelelerini yansıtmak için kullanılır.

Karşılaştırma yapılacak olursa resimde yoğun, doygun ve dramatik tonlar, sinemada soluk, monoton ve doğal tonlar olarak yansımıştır. Resimde dramatik ışık-gölge kontrastı (chiaroscuro), filmde doğal ışık ve atmosferik kasvet mevcuttur. Caravaggio dramatik ve trajik bir etki, izleyiciyi derinden etkileyen bir yoğunluk yaratırken, benzer şekilde filmde melankolik ve gerçekçi bir etki, izleyiciye karakterlerin yaşadığı zor koşulları hissettiren bir atmosfer sunulmaktadır. Resimde dini ve trajik bir olay dramatik bir şekilde sunulurken, filmde sosyal ve ekonomik zorluklar gerçekçi bir şekilde sunulmaktadır. Dolayısıyla genel olarak sinemanın izleyici üzerinde yaratacağı etkinin döneme göre sinema teknikleriyle kontrol edilebileceği söylenebilir.

Bu iki sanat eserinin renk kullanımı, hem dramatik etkileri hem de duygusal tonları açısından farklılıklar gösterir. Caravaggio'nun "Meryem" eseri, renklerin yoğunluğu ve dramatik ışık kullanımıyla dikkat çekerken, Alan Parker'ın "Angela'nın Külleri" filmi, solgun renk paleti ve doğal ışık kullanımıyla daha gerçekçi ve melankolik bir atmosfer yaratır. Bu karşılaştırma, renklerin nasıl farklı sanat dallarında farklı duygusal ve tematik etkiler yaratabileceğini göstermektedir.

Bir diğer karşılaştırma Caravaggio'nun "Maria Magdalena" eseri ile David Lynch'in "Kayıp Otoban" filmi arasında yapılmıştır.

Şekil 18

Caravaggio'nun "Maria Magdalena" Eseri ile David Lynch'in "Kayıp Otoban" Filminden Bir Kare



(Uzun-Aydın, 2017)

Caravaggio'nun "Maria Magdalene" eseri, koyu arka planlar ve figürün üzerine düşen ışıkla dramatik bir etki yaratır. Kahverengi, kırmızı ve altın sarısı tonlar belirgindir. Caravaggio, figürü ön

plana çıkarmak için güçlü ışık ve gölge kontrast kullanmaktadır. Meryem'in yüzü ve elleri dramatik bir şekilde aydınlatılmıştır, arka plan ise karanlık bırakılmıştır. Eserde pişmanlık ve içsel huzursuzluk vurgulanmaktadır. Meryem'in duruşu ve yüz ifadesi, derin düşünceleri ve ruhsal dönüşümünü yansıtmaktadır. "Kayıp Otoban" filmi ise renk bakımından soğuk ve karanlık tonlarla doludur. Film boyunca sıkça siyah, mavi, gri ve kırmızı tonlar kullanılır. Lynch, filmde düşük ışık kullanımı ve karanlık atmosferler yaratmaktadır. Neon ışıklar ve spot ışıkları, gerilim ve gizem duygusunu pekiştirmektedir. Film, izleyicide korku, paranoya ve gerçeküstü bir his uyandırmaktadır. Renk paleti ve ışık kullanımı, bu rahatsız edici atmosferi desteklemektedir.

Karşılaştırma yapılacak olursa resimde koyu ve sıcak tonlar, dramatik ve duygusal bir yoğunluk ön plandayken, sinema eserinde soğuk ve karanlık tonlar, rahatsız edici ve gizemli bir atmosfer vardır. Resimde dramatik ışık-gölge kontrastı (chiaroscuro), figürü ön plana çıkarır. Sinemada düşük ışık ve neon ışıklarla yaratılan gerilimli atmosfer mevcuttur. Resimdeki renkler pişmanlık ve içsel huzursuzluk, duygusal yoğunluk yansıtırken sinemada korku, paranoya ve gerçeküstü bir his, rahatsız edici bir atmosfer vardır. Tematik olarak Caravaggio dini ve kişisel pişmanlık temalarını işlerken, Lynch korku, kimlik karmaşası ve gerçeküstü temaları işlemektedir. Sonuç olarak eserler arasında renk kullanımı ve görsel estetik açısından bazı farklılıklar sergilenir. Bu iki sanat eseri arasındaki karşılaştırma, ilk yapılan karşılaştırmaya benzer şekilde renklerin ve ışığın sanat dallarında nasıl farklı duygusal ve tematik etkiler yaratabileceğini gösterir.

Steven Spielberg'in "Amistad" filmi ile Francisco Goya'nın "3 Mayıs 1808" eseri arasındaki renk kullanımı ve görsel estetik karşılaştırılabilir. Goya'nın resminde koyu tonlar ve güçlü kontrastlar kullanarak dramatik bir etki bulunmaktadır. Siyah, kahverengi, kırmızı ve beyaz tonlar öne çıkar. Eserin merkezinde yer alan beyaz gömlekli adam, parlak bir ışıkla aydınlatılarak figürler arasındaki dramatik kontrastı vurgular. Arka plandaki askerler ve karanlık arka plan, sahnenin trajik doğasını daha da belirginleştirir. Eserde umutsuzluk, korku ve trajedi hissi hakimdir. Beyaz gömlekli adamın umutsuz duruşu, eserin merkezi duygusal unsuru olarak öne çıkmaktadır."Amistad" filminde doğal ve tarihsel gerçekçiliği yansıtmak için zengin ve çeşitli tonlar kullanılmıştır. Genellikle toprak tonları, gri ve mavi tonlar ve belirli sahnelerde parlak renkler kullanılır. Spielberg, filmde doğal ışık kullanımı ile karakterlerin duygusal durumlarını ve sahnenin atmosferini vurgular. Mahkeme sahnelerinde ve gemi içi sahnelerde karanlık ve loş ışıklar kullanılırken, özgürlük ve umut temasını işleyen sahnelerde daha parlak ve geniş ışık kullanımları görülür. Filmde umut, adalet arayışı, acı ve direnç temaları öne çıkmaktadır. Renk paleti ve ışık kullanımı, karakterlerin duygusal yolculuklarını ve dönemin zorluklarını yansıtır.

Şekil 19

Goya'nın 3 Mayıs Eseri ve Spielberg'in Amistad Filminden Bir Kare



(Uzun-Aydın, 2017)

Yapılan karşılaştırmada Goya'nın koyu ve dramatik tonları, güçlü kontrastları tercih ettiği, Spielberg'in bunu sinemaya daha çeşitli tonlar kullanarak tarihsel gerçekçiliği yansıtan zengin bir palet olarak yansıttığı görülmektedir. Resim dramatik ışık-gölge kontrastı, merkezi figürü vurgularken sinemada doğal ve loş ışık, sahnelerin duygusal tonunu ve tarihsel gerçekçiliği desteklemektedir. Dolayısıyla sinemanın resimden farklı bir zamansal gerçekçilik yaklaşımı olduğu söylenebilir. Resimde umutsuzluk, korku ve trajedi; sinemada umut, adalet arayışı, acı ve direnç duyguları yansıtılmaktadır. Resimde tema olarak savaş ve zalimlik karşısında bireysel trajedi, sinemada kölelik, adalet ve özgürlük mücadelesi vardır.

Sonuç olarak Francisco Goya'nın "3 Mayıs 1808" eseri ile Steven Spielberg'in "Amistad" filmi, renk kullanımı ve görsel estetik açısından belirgin farklılıklar ve benzerlikler göstermektedir. Goya'nın eserinde koyu ve dramatik tonlar ile güçlü kontrastlar, trajik ve umutsuz bir atmosfer yaratırken, Spielberg'in filminde çeşitli tonlar ve doğal ışık kullanımı, tarihsel gerçekçiliği ve karakterlerin duygusal yolculuklarını vurgular. Bu iki sanat eseri arasındaki karşılaştırma, renklerin ve ışığın sanat dallarında nasıl farklı duygusal ve tematik etkiler yaratabileceğini gösterir. Goya'nın eserinde bireysel trajedi ve korku ön planda iken, Spielberg'in filminde adalet arayışı ve özgürlük mücadelesi temaları öne çıkar.

Francis Bacon (1909-1992) Eisenstein'in ,Potemkin Zırhlısı adlı filmindeki hemşirenin donmuş çılgınlığını eserinde ele almıştır (Şekil 20). Rus yönetmen Eisenstein'in eserlerinde, her film karesinin ressam tablosu şeklinde özenle planlandığı görülmektedir (Köksal, 2012).

Şekil 20

Francis Bacon, Potemkin Zırhlısı Filminde Hemşire İçin Çalışma, 1957, Tuval Üzerine Yağlıboya ve Film Hemşirenin Çılgılık Anı



(Uzun-Aydın, 2017)

"Potemkin Zırhlısı" filmi, siyah-beyaz bir yapımdır. Dolayısıyla renk paleti tonlar üzerinden analiz edilmelidir. Filmdeki bu sahne, yüksek kontrastlı siyah-beyaz tonlarla dikkat çekmektedir. Sergei Eisenstein, bu sahnede ışık ve gölgeyi güçlü bir şekilde kullanarak hemşirenin yüzündeki dehşeti ve çaresizliği vurgular. Yüzündeki dramatik gölgeler, korku ve şok duygularını daha da artırır. Sahne, kaos ve dehşetin zirveye ulaştığı bir anı temsil etmektedir. Hemşirenin çılgılığı, izleyiciye

sahnenin korkunçluğunu ve umutsuzluğunu hissettirir. Francis Bacon'ın eseri karanlık ve kasvetli tonlara sahiptir. Koyu gri ve siyah tonlar, resmin genel atmosferini oluşturur. Bacon, figürünü karanlık bir arka plana karşı yerleştirerek yüzündeki ve vücudundaki detayları vurgulamaktadır. Eserdeki ışık-gölge kontrastı, figürün içsel çığlığını ve psikolojik derinliğini ortaya çıkarmaktadır. Eserde yoğun bir korku, acı ve varoluşsal dehşet hissi hakimdir. Figürün çığlığı, sessiz ama görsel olarak güçlü bir şekilde izleyiciye yansıtılmaktadır. Bacon kafa resimlerini konu aldığı diğer eserlerinde (Study for A Head I-VI) güçlü ve etkileyici fırça darbeleriyle figürü perde benzeri bir perdenin arkasına, cam bir kafes yapısının içine yerleştirmektedir. Ekspresyonist ve figüratif tarzıyla bu resimlerde; çevresi tarafından tuzağa düşürülüp boğulan, havasız bir boşluğa çığlık atan bir adamın etkisini vermektedir.

Karşılaştırma yapılacak olursa sinemada siyah-beyaz tonlar ve yüksek kontrast, resimde koyu gri ve siyah tonlar, kasvetli ve yoğun bir atmosfer egemendir. Filmde dramatik ışık ve gölge kontrastı, figürün yüzündeki dehşeti vurgularken resimde karanlık arka plan ve güçlü ışık-gölge kontrastı, figürün psikolojik derinliğini ortaya çıkarır. Filmde dehşet, kaos ve umutsuzluk, resimde korku, acı ve varoluşsal dehşet görülmektedir. Tematik olarak Eisenstein toplumsal ve politik bir trajedinin ortasında bireysel korku ve dehşeti konu alırken, Bacon içsel ve psikolojik acı, varoluşsal korkuyu öne çıkarmaktadır. Sonuç olarak her iki eser arasında arka plan rengi, tonlar ve vurgu açısından farklılıklar bulunmaktadır. Burada renklerin ve ışığın farklı sanat dallarında farklı duygusal etkiler yarattığı görülmektedir.

Lars Von Trier'in "Melancholia" (2011) filmi ile Sir John Everett Millais'in "Ophelia" (1851) tablosu arasında belirgin benzerlikler bulunabilir. Bu iki eser, hem tematik hem de görsel açıdan benzer duygusal ve estetik unsurlar içermektedir (Şekil 21).

Şekil 21

Melancholia (2011) Filminde “Ophelia”nın Tasviri



(Alpay, 2020)

“Ophelia” doğanın canlı renkleri ile doludur. Ophelia’nın elbisesinin beyazı, çiçeklerin parlak renkleri ve çevredeki yeşillikler, esere zengin bir renk paleti sağlamaktadır. Tabloda Ophelia, suyun içinde yüzüstü yatar durumda resmedilmiştir. Doğanın detayları, suyun berraklığı ve çiçeklerin çeşitliliği, eserin görsel zenginliğini artırmaktadır. Ophelia’nın yüzü, elleri ve elbisesi oldukça detaylı ve narin bir şekilde işlenmiştir. Tabloda tematik olarak ölümün sessizliği ve huzuru hissedilmektedir. Ophelia’nın yüzündeki sakin ifade, çevresindeki doğanın güzelliği ile birleşerek trajik bir güzellik ve melankoli hissi yaratmaktadır. Lars Von Trier’in “Melancholia” filmi soğuk ve mavi tonların hakim olduğu sahnelerle doludur. Bu renk kullanımı, filmin genel atmosferine melankoli ve kasvet hissi katmaktadır. Filmin görsel estetiği, doğanın güzellikleri ve yaklaşan felaketin getirdiği korku arasında bir denge kurar. Özellikle Justine’in (Kirsten Dunst) beyaz gelinlikli sahnesi ve film boyunca doğayla iç içe olan sahneler, estetik olarak Millais’in “Ophelia” tablosunu andırmaktadır. Film, insanın varoluşsal korkuları ve yaklaşan felaketin getirdiği kaçınılmaz son üzerine yoğunlaşır. Justine’in ruh hali ve depresyonu, filmin genel atmosferine melankoli ve umutsuzluk katarken, aynı zamanda doğanın güzelliği ile kontrast oluşturur.

Sonuç olarak eserler arasında renk kullanımı, tematik unsurlar ve duygusal ton açısından farklılıklar bulunmaktadır. “Ophelia” tablosu, doğanın güzelliklerini ve ölümün huzurunu vurgularken, “Melancholia” filmi varoluşsal korku ve yaklaşan felaket temalarını işlemektedir. Filmde arka plan soğukken oyuncunun beyaz gelinliği onu öne çıkarmaktadır. Tabloda ise çevrede daha fazla ve çeşitli açık renkler olduğu için bu vurgu daha az belirgindir. Her iki eser de görsel olarak etkileyici olsa da duygusal etkileri ve tematik derinlikleri farklıdır.

Peter Weir’in yönettiği “The Truman Show” (1998) filmi ile René Magritte’in “Ay Işığında Magritte Mimarisi” (1956) tablosu arasında belirgin benzerlikler ve farklılıklar bulunmaktadır. Bu iki eser arasındaki görsel ve tematik bağlantılar, modern insanın yaşamını ve gerçeklik algısını sorgulama üzerine kuruludur.

Şekil 22

“Ay Işığında Magritte Mimarisi” Eseri ile Truman’ın Yapay Dünyasını Keşfettiği An



(Alpay, 2020)

Magritte’in bu tablosu, gece ve gündüzü aynı anda betimleyen kontrast bir renk paletini içermektedir. Mavi bir gökyüzü ve karanlık bir yeryüzü, özellikle aydınlatılmış ev benzeri merdivenli beyaz bir yapı ile çevrelenmiştir. Magritte’in bu eserinde gündüz ve gece aynı anda var olmaktadır. Gökyüzü gündüz gibi aydınlıkken, zemin gece gibi karanlıktır. Bu görsel tezat, izleyicide bir gerçeküstü atmosfer yaratmaktadır. Eserde huzur ve tedirginlik bir arada bulunmaktadır. Işığın ve

karanlığın bu alışılmadık birlikteliği, izleyicide hem sakinlik hem de gizem hissi uyandırmaktadır. Truman Show ise pastel tonlar ve canlı renklerle doludur. Filmin geçtiği Seahaven adındaki kasaba, idealize edilmiş ve mükemmel bir dünyanın yansıması olarak parlak renklerle betimlenmiştir. Filmin sahneleri, mükemmel simetri ve düzenle tasvir edilmiştir. Truman'ın yaşadığı yapay dünya, estetik açıdan mükemmel ve düzenlidir. Bu, dünyanın sahte doğasını vurgular. Filmin başlangıcında huzur ve mutluluk hissedilirken, Truman gerçekliğini sorgulamaya başladığında bu huzur yerini tedirginlik ve merak bırakmaktadır.

Sonuç olarak her iki eser de izleyicinin gerçeklik algısını sorgulamasına neden olmaktadır. Magritte'in eserinde gündüz ve gece aynı anda var olurken, The Truman Show'da Truman'ın dünyası yapay ve sahte olarak tasvir edilmiştir. Ayrıca bir diğer benzerlik, huzur ve tedirginlik duygularının bir arada olmasıdır. Magritte'in eserindeki gündüz-gece kontrastı ve Truman'ın mükemmel dünyasının altındaki gerilim, izleyicide benzer duygusal tepkiler uyandırır. Diğer yandan resim ve film arasında bazı farklılıklar yer almaktadır. Magritte'in gerçeküstü tarzı ile The Truman Show'un parlak ve idealize edilmiş görsel stili arasında belirgin farklılıklar vardır. Magritte'in eseri daha şiirsel ve metaforik bir yaklaşım sunarken, Truman Show daha doğrudan ve anlatı odaklıdır. Ayrıca resimde daha çok bireyin gerçeklik algısına dair genel bir sorgulama yapılırken, The Truman Show bireysel özgürlük, kontrol ve medya etkisi gibi daha spesifik temalara odaklanmaktadır.

Martin Scorsese'nin "Shutter Island" (2010) filmi ile Gustav Klimt'in "Öpücük" (1908) tablosu karşılaştırıldığında; Klimt'in tablosunda altın tonlarının yoğun kullanımı ile dikkat çektiği görülmektedir. Altın yaldızlı alanlar, figürlerin etrafını çevreleyen zengin ve sıcak bir atmosfer yaratır. Bunun yanı sıra yeşil ve çiçek desenleri gibi diğer renkler de kullanılarak kompozisyon zenginleştirilmiştir. Tabloda bir çiftin sarılma ve öpüşme anı, figürlerin detaylı işlenmiş yüzleri ve kıyafetleri ile tasvir edilmiştir. İki figür, birleşmiş gibi görünür ve kıyafetleri adeta bir arada eriyerek bir bütün oluşturur. Sevgi, tutku ve birliktelik temaları ön plandadır. Altın rengi ve figürlerin birbirine sarılma şekli, izleyiciye sıcaklık ve aşk duygusu uyandırır. Shutter Island (2010) filminde ise genel olarak koyu ve soğuk renk tonları hakimdir. Gri, mavi ve siyah tonlar, filmin kasvetli ve gerilimli atmosferini yansıtır. Ara sıra kullanılan kırmızı gibi daha parlak renkler, önemli sahnelerle dikkat çekmektedir. Filmdeki sahneler, dramatik ışıklandırma ve gölge oyunları ile karakterizedir. İzole adanın ve hastane ortamının kasvetli ve ürkütücü atmosferi, görsel olarak güçlü bir şekilde yansıtılmaktadır. Film, baştan sona yoğun bir gerilim, belirsizlik ve paranoya hissi uyandırır. Başkarakter Teddy Daniels'ın yaşadığı psikolojik karmaşa ve gerilim, izleyiciye sürekli bir merak hissi vermektedir.

Şekil 23

Shutter Island Filminde Di Caprio'nun Sarılma Sahnesi ve “Öpücük” Tablosuyla Benzerliği



(Alpay, 2020)

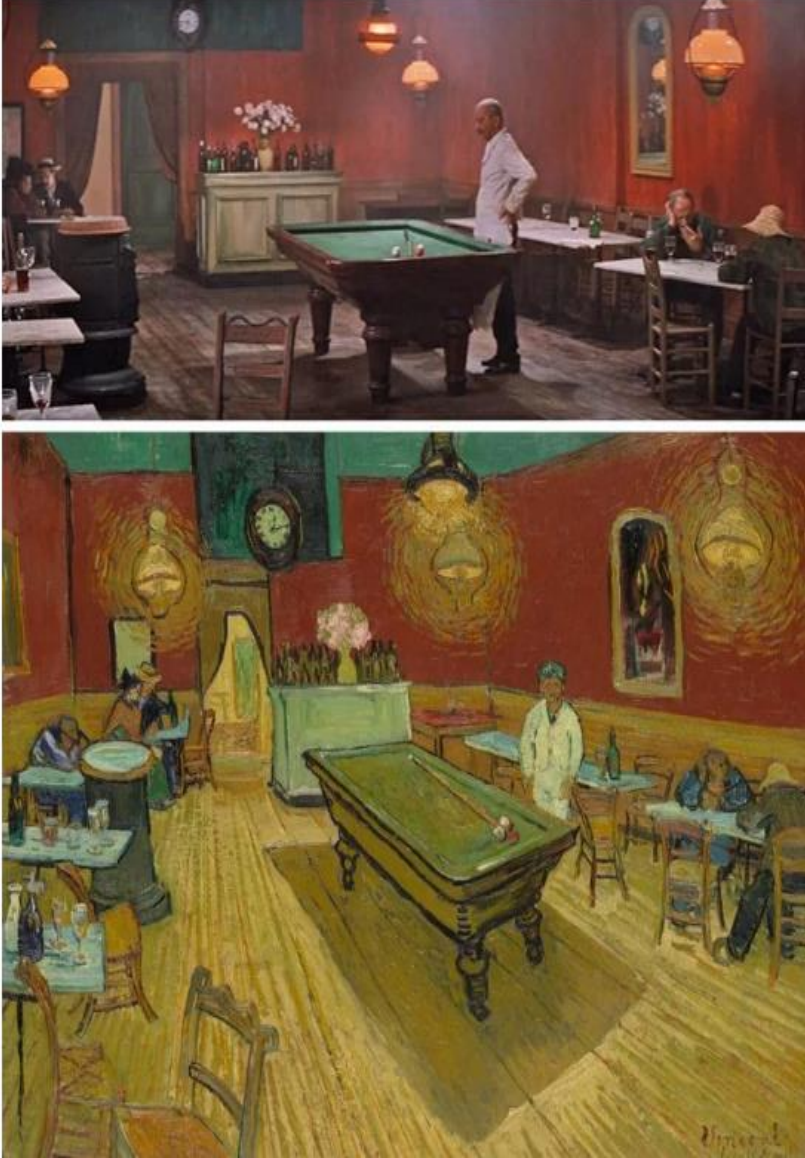
Her iki eser de izleyicide güçlü duygusal tepkiler uyandırma eğilimindedir. “Öpücük” eseri sıcaklık ve sevgi hissi uyandırırken, “Shutter Island” gerilim ve tedirginlik yaratmaktadır.

Hem Klimt’in tablosu hem de Scorsese’nin filmi, detaylı ve özenle işlenmiş görsel stilleri ile dikkat çekmektedir. Ancak tablo altın ve sıcak tonlarla sevgi dolu bir atmosfer yaratırken, film koyu ve soğuk tonlarla kasvetli ve gerilim dolu bir atmosfer sunar. Tablo aşk ve birliktelik temalarını işlerken, film psikolojik gerilim, gerçeklik ve kimlik temalarını işlemektedir.

“Lust for Life” (1956) filmi, Vincent van Gogh’un hayatını anlatan bir biyografi filmidir ve Vincent Minnelli tarafından yönetilmiştir. Bu filmde, Van Gogh’un eserlerinden ve yaşamından birçok sahne bulunmaktadır. Buradaki kahvehane sahnesi de bire bir resimden alıntıdır.

Şekil 24

Van Gogh'un Gece Kahvesi Eserinin Filmde Birebir Tasviri



(Alpay, 2020)

Van Gogh'un bu eseri, sıcak ve yoğun renklerle doludur. Parlak kırmızılar, sarılar ve yeşiller, tablonun canlılığını ve enerjisini artırmaktadır. Tabloda kullanılan yoğun renkler, izleyicinin dikkatini çeker ve duygusal bir tepki uyandırır. "Gece Kahvesi" tablosu, bir kahvehanenin iç mekânını betimlemektedir. Odadaki masa ve sandalyeler, bardo masası ve duvarlar belirgin bir perspektif ve derinlik yaratır. Van Gogh'un fırça darbeleri, tablonun dinamik ve hareketli görünmesini sağlar. Tabloda bir yalnızlık ve huzursuzluk hissi vardır. Kahvehanedeki figürler, izole ve yalnız görünmektedir. Renkler yoğun bir şekilde kullanılmıştır ve filmde kullanılan perspektifle biraz farklıdır. Filmde Van Gogh'un tablolarının renk paletini yansıtır şekilde canlı ve yoğun renkler

kullanılmaktadır. Kahvehane sahnesinde de bu renkler belirgin bir şekilde yer alır. Sahnede parlak kırmızı, sarı ve yeşil renkler vardır. Filmdeki kahvehane sahnesi, Van Gogh'un tablosunu andıran bir şekilde tasarlanmıştır. Masa ve sandalyelerin yerleşimi, duvarlardaki dekorasyon ve bilardo masası, tabloya benzer bir perspektif ve derinlik yaratır. Sahnenin kompozisyonu, tablonun dinamizmini yansıtır. Film sahnesi, Van Gogh'un tablosundaki yalnızlık ve huzursuzluk hissini yansıtır. Kahvehanedeki karakterler, izole ve düşünceli bir şekilde tasvir edilir. Sahnenin atmosferi izleyicide bir melankoli uyandırabilir.

Sonuç olarak her iki eserde de canlı ve yoğun renkler kullanılmıştır. Parlak kırmızı, sarı ve yeşil renkler, her iki esere de dinamizm katar. Film sahnesi, Van Gogh'un tablosundaki kompozisyon ve perspektifi yansıtır. Masa ve sandalyelerin yerleşimi, duvarlardaki dekorasyon, her iki eserde de benzer bir şekilde tasvir edilmiştir. Hem tablo hem de film sahnesi, yalnızlık ve melankoli hissi yaratır. Karakterlerin izole ve düşünceli tasviri, bu duygusal tonu güçlendirmektedir. Diğer yandan Van Gogh'un tablosu, tek bir anı ve duyguyu yakalarken, "Lust for Life" filmi daha geniş bir anlatı ve karakter gelişimi sunmaktadır. Filmdeki sahneler, karakterlerin duygusal ve psikolojik durumlarının daha ayrıntılı bir şekilde keşfedilmesini sağlamaktadır. Ayrıca Van Gogh'un tablosu durağan bir anı yakalarken, film sahnesi zaman içinde hareket ve değişim gösterir. Filmdeki karakterlerin etkileşimleri ve hareketleri, sahnenin dinamiğini ve duygusal derinliğini artırmaktadır.

Alan Moore ve Dave Gibbons'ın ünlü çizgi romanı "Watchmen"ın Zack Snyder tarafından yönetilen 2009 yapımı film uyarlamasında, Sally Jupiter (Silk Spectre) ve diğer kahramanların yer aldığı yemek masası sahnesi, Leonardo da Vinci'nin "Son Akşam Yemeği" tablosuyla çeşitli açılardan benzerdir.

Şekil 25

Watchmen’de Son Akşam Yemeği



(Alpay, 2020)

Bu sahne, emekli olan Sally Jupiter için düzenlenen bir veda partisini ve eski Watchmen üyelerinin bir araya gelişini temsil etmektedir. Da Vinci’nin freskinde daha doğal ve yumuşak tonlar kullanılmıştır. Kahverengi, bej, mavi, sarı ve kırmızı renkler, sahnenin sakin ve kutsal atmosferini vurgular. Hz. İsa merkezde yer almakta ve etrafında havarileri oturmaktadır. Hz. İsa’nın pozisyonu, resmin merkezi eksenini oluşturur. Havarilerin yüz ifadeleri ve beden dilleri, sahnenin dramatik anını (ihamet açıklaması) vurgulamaktadır. Resimde ihametın açıklanması ile oluşan şok, üzüntü ve karışıklık duyguları hakimdir. İsa’nın sakin duruşu, merkezi figür olarak huzur ve kabullenmeyi belirtmektedir. “Watchmen” filmindeki yemek masası sahnesinde parlak ve canlı renkler kullanılmıştır. Pankarttaki kırmızı yazı ve karakterlerin renkli kostümleri, sahnenin kutlama atmosferini yansıtmaktadır. Sahne, Sally Jupiter’in ortada yer aldığı ve diğer karakterlerin etrafında durduğu bir düzene sahiptir. Fotoğraf çekimi için verilen poz, “Son Akşam Yemeği”nin simetrik kompozisyonunu anımsatabilir. Sahne, bir veda ve nostalji hissi uyandırmaktadır. Eski Watchmen üyelerinin bir araya geliş, geçmişin ve yaşananların hatırlanması ile duygusallık verilmektedir.

Sonuta hem resim hem de filmde merkezi bir figür ve etrafında bulunan diğ r figürler bulunmaktadır. Bu düzenleme, merkezi figürün önemini vurgulamaktadır. Her iki sahne de insan ilişkileri ve duygusal duruma yönelik tematik unsurlar içermektedir. Farklılıklara bakıldığında “Son Akşam Yemeğı” tablosu doğal ve yumuşak tonlarla ve ışık kullanımıyla kutsallık ve huzur yaratırken, “Watchmen” parlak ve canlı renklerle ancak nispeten daha az aydınlatmayla (arka plan koyu görünmekte) kutlama ve nostaljiyi temsil etmektedir. Havarilerin kıyafetlerinde sarı, kırmızı ve mavi ağırlıklı olup Hz. İsa mavi ve kırmızı kıyafetler giymektedir. Filmde ise tek sarı kıyafetli olan merkezdeki Sally karakteridir. Resimde ihanet ve üzüntü vurgulanırken, filmde veda ve geçmiş  duyulan özlem vurgulanmaktadır.



TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Tartışma

Renkler, sanatın evriminde önemli bir rol oynamaktadır. Hem resim hem de sinema sanatında renklerin kullanımı, sanat eserlerinin duygusal ve anlamsal derinliğini artırarak izleyici üzerinde güçlü bir etki bırakmaktadır. Renklerin seçimi ve kullanımı, sanat eserlerinin algılanmasını ve yorumlanmasını büyük ölçüde etkilemektedir. Örneğin, resim sanatında renklerin duygusal ve sembolik anlamlar taşıdığına dair birçok örnek bulunmaktadır (Kovsh ve Dziuba, 2022). Vincent van Gogh'un eserlerinde kullanılan canlı renkler, sanat tarihinde bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. Benzer şekilde, sinema sanatında renklerin kullanımı da filmlerin atmosferini ve duygusal etkisini belirleyen önemli bir unsurdur. Örneğin, Alfred Hitchcock'un "Vertigo" filminde renklerin karakterlerin iç dünyalarını yansıttığı gözlemlenmiştir (Duffield, 2018).

Sanat tarihinde zamanla renk kullanımında belirgin değişimler yaşanmıştır. Farklı dönemlerde sanatçılar ve film yönetmenleri, renkleri farklı amaçlarla ve farklı anlamlar yükleyerek eserlerinde kullanmışlardır. Bu değişimler, sanatın toplumsal, kültürel ve tarihsel bağlamına bağlı olarak şekillenmiştir. Örneğin, Rönesans döneminde perspektif ve renk kullanımındaki gelişmeler sanat eserlerinde derinlik ve hacim etkisi yaratmıştır (Gombrich, 1999). Leonardo da Vinci'nin "Mona Lisa" tablosundaki renk tonları ve kontrastlarının incelenmesi, dönemin renk anlayışını anlamamıza yardımcı olabilir. Aynı şekilde, sinema tarihinde de renk teknolojisinin gelişmesiyle birlikte filmlerde renk kullanımında büyük değişimler yaşanmıştır. Örneğin, Technicolor'un (Street ve Yumibe, 2013) renkli film teknolojisinin Hollywood filmlerindeki etkisi incelenebilir.

Resim sanatında renklerin kullanımı, sanatçıların duygularını, düşüncelerini ve deneyimlerini ifade etmelerinde önemli bir araçtır. Renklerin tonları, kontrastları ve kombinasyonları, resimlerin atmosferini ve anlamını belirleyerek izleyiciye derin duygusal deneyimler yaşatmaktadır. Örneğin, Pablo Picasso'nun dönemsel olarak renk paletinde yaptığı değişiklikler, sanat eleştirmenleri tarafından dönemin sosyal ve politik atmosferine göndermeler olarak yorumlanmıştır. Aynı şekilde, sinema sanatında da renklerin kullanımı karakterlerin duygusal durumlarını vurgulamak için sıkça kullanılır. Örneğin, kırmızı renk genellikle aşk veya tehlike temalarını vurgulamak için kullanılır (Kovsh ve Dziuba, 2022).

Sinema sanatında da renklerin kullanımı, film yönetmenlerinin hikâyeyi anlatma ve duygusal etki yaratma amacına hizmet etmektedir. Renk paletleri, sahnelerin atmosferini ve karakterlerin duygusal durumlarını vurgulayarak izleyiciyi hikâyenin içine çekmekte ve onlaraderin bir deneyim sunmaktadır. Örneğin, Akira Kurosawa'nın "Rashomon" filminde renklerin hikayenin farklı bakış

açıların temsil etmek için nasıl kullanıldığı incelenebilir (Ravindran, 2006). Ayrıca renklerin sinema sanatındaki sembolik anlamları da önemlidir. Örneğin, David Lynch'in filmlerinde mavi renk genellikle gizem ve gerilimi simgelemektedir.

Resim sanatında ve sinema sanatında renklerin semantik anlamları farklılık gösterebilir. Örneğin, resim sanatında kırmızı genellikle aşk veya tutku gibi duyguları ifade etmek için kullanılırken, sinema sanatında kırmızı genellikle tehlike veya gerilim atmosferini vurgulamak için tercih edilir. Bu farklılık, sanatçıların ve yönetmenlerin renkleri nasıl algılandığı ve hangi duyguları çağrıştırdığı konusundaki farklı yaklaşımlarını yansıtabilir.

Resim sanatında sanatçılar genellikle fırça ve boya gibi araçlarla renkleri doğrudan tuvale uygularlar, bu da renklerin tonları ve dokuları üzerinde daha fazla kontrol sağlar. Öte yandan, sinema sanatında renkler genellikle dijital efektler veya renk düzeltme teknikleri kullanılarak uygulanır, bu da renklerin daha manipülatif bir şekilde kullanılmasına olanak tanır. Bu teknik farklılık, renklerin nasıl işlendiği ve sunulduğu konusunda önemli bir ayrımdır.

Sanat tarihinde ve sinema tarihinde renk kullanımı zamanla değişmiştir. Örneğin, resim sanatında Rönesans dönemindeki renk paleti ve tonları, Barok dönemine kıyasla farklılık gösterir. Benzer şekilde, sinema sanatında siyah-beyaz dönemden renkli döneme geçişle birlikte renk kullanımında büyük değişimler yaşanmıştır. Bu zaman içindeki renk değişimi, sanat eserlerinin ve filmlerin atmosferini ve duygusal etkisini önemli ölçüde etkilemiştir.

Resim ve sinema sanatları arasında renk kullanımında belirgin farklılıklar bulunmaktadır. Resim sanatında renkler genellikle sabit ve statik bir şekilde kullanılırken, sinema sanatında renklerin hareketli ve dinamik bir şekilde kullanılması, hikâyenin anlatımında ve duygusal etkide farklı bir boyut kazandırmaktadır. Örneğin, resim sanatında renkler genellikle sabit ve statik bir şekilde kullanılırken, sinema sanatında renklerin hareketli ve dinamik bir şekilde kullanılması, hikâyenin anlatımında ve duygusal etkide farklı bir boyut kazandırmaktadır. Bu farklılıkların incelenmesi, her iki sanat formunun benzersiz özelliklerini anlamamıza ve değerlendirmemize yardımcı olabilir. Renklerin sanat eserlerindeki gücü ve etkisi, sanatın evrimi ve gelişimi üzerinde derinlemesine düşünmemize ve yeni perspektifler kazanmamıza olanak sağlamaktadır.

Çalışmada dünya çapında bilinen sinema filmleri ve ressamaların eserleri karşılaştırılarak resim ve sinemada renk kullanımına yönelik analizler yapılmıştır. “Shutter Island” filmindeki sahneler ile Klimt'in “Öpücük” tablosunun karşılaştırılması, duygusal tonlarda bir zıtlık ortaya koymaktadır. “Öpücük” tablosu altın ve sıcak tonlarıyla sıcaklık ve sevgi hissi uyandırırken, “Shutter Island” koyu ve soğuk renk tonlarıyla gerilim ve tedirginlik atmosferi yaratır. Hem tablo hem de film

detaylı ve özenle işlenmiş görsel stilleriyle dikkat çeker, ancak farklı tematik unsurlar iletilir. “Öpücük” aşk ve birlik temalarını işlerken, “Shutter Island” psikolojik gerilim, gerçeklik ve kimlik temalarını ele almaktadır.

Öte yandan, bir filmin içindeki Van Gogh’un “Gece Kahvesi” tablosunun tasviri, canlı ve dinamik renk kullanımını gösterir. Özellikle parlak kırmızılar, sarılar ve yeşiller, sahnenin canlılığını ve enerjisini artırır. Hem tabloda hem de film sahnesindeki yoğun renkler, izleyicinin dikkatini çeker ve duygusal tepkiler uyandırır. Filmdeki kahvehanenin sahnesi, Van Gogh’un tablosunun kompozisyonunu ve perspektifini yansıtır, masa, sandalye ve dekorasyonların yerleşimi orijinal eseri anımsatır. Hem tablo hem de film sahnesi, karakterlerin izole ve düşünceli tasvirleriyle yalnızlık ve melankoli hissi yaratır. Tablo tek bir anı ve duyguyu yakalarken, film daha geniş bir anlatı ve karakter gelişimi sunar, karakterlerin duygusal ve psikolojik durumlarını detaylı bir şekilde keşfetmektedir.

“Watchmen” filminin uyarlamasındaki sahneler ile Leonardo da Vinci’nin “Son Akşam Yemeği” tablosunun karşılaştırılması çeşitli benzerlikleri ve farklılıkları ortaya koymaktadır. Da Vinci’nin tablosu sakin ve kutsal bir atmosfer yaratmak için doğal ve yumuşak tonları kullanırken, “Watchmen” sahnesi parlak ve canlı renkleriyle kutlama ve nostaljik bir hava yaratır. Her iki sahnede de merkezi figür ve etrafındaki karakterlerin önemi vurgulanır. Her iki sahne de insan ilişkileri ve duygusal durumlar temasına odaklanır, ancak görsel sunum ve tematik odak açısından farklılık gösterir. “Son Akşam Yemeği” ihanetin dramatik anını vurgulayarak ciddiyet ve kabullenme hissi verirken, “Watchmen” sahnesi kutlama ve anılarla dolu bir atmosfer sunarak geçmiş Watchmen üyelerinin bir araya gelmesini kutlar.

Bu karşılaştırmalar, görsel sanatlar ve sinematik eserlerin renk kullanımı, kompozisyon ve anlatım teknikleri aracılığıyla çeşitli duygusal tepkileri uyandırabileceğini ve tematik unsurları iletebileceğini göstermektedir. Her bir ortam, insan deneyimlerinin ve duygularının karmaşıklıklarını yakalama konusunda benzersiz bir bakış açısı sunar, insan koşullarının karmaşıklıklarını yakalama konusunda görsel anlatımın gücünü sergiler.

Sonuç

Bu tezde, resim ve sinema sanatları arasındaki görsel ilişkinin renk açısından incelenmesi amaçlanmıştır. İlk bölümde sanatın doğuşu ve tarihsel gelişimi kronolojik olarak ele alınmış, dönemsel özellikler ve sanatın fiziki, sosyal, kültürel ve felsefi unsurları detaylı bir şekilde incelenmiştir. Ayrıca sanatı etkileyen mekân ve zaman faktörlerine de değinilmiştir.

İkinci bölümde, resim ve sinema sanatlarının özellikleri, benzerlikleri ve farklılıkları detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Her iki sanat formunun bileşenleri ve etkileyen unsurlar üzerinde durularak, resim ve sinema sanatının karşılaştırılması yapılmıştır.

Üçüncü bölümde ise araştırmanın amacı, önemi, yöntemi ve sınırlılıkları açıklanmıştır. Renklerin kullanımı üzerinden resim ve sinema sanatları arasındaki görsel ilişkinin incelendiği bu bölümde, renklerin sanatın evrimi üzerindeki etkisi ve sanat tarihindeki renk değişimleri detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Ayrıca resim sanatında ve sinema sanatında renk kullanımı üzerinde durularak, her iki sanat formu arasındaki renk farklılıkları değerlendirilmiştir.

Renkler, insan yaşamının çok önemli bir parçasıdır. Renkler gerçeklik algısını etkilemekte, dikkati kontrol etmekte ve beyindeki algı süreçleri tetiklemektedir. Bu dikkate değer olgunun, sinema ve resim alanları gibi birçok sanatta özel bir yer edinmesi şaşırtıcı değildir. Sinemada yönetmenler, belirli bir rengi kullanmayı seçerken belirli bir renkle ilişkilendirilen çağrışımlara odaklanmaktadır. Ancak her zaman kişisel renk tercihine ve uyumlu kombinasyonların faydalarına bağlı olan öznel yorumlama seçenekleri bulunmaktadır. Her yönetmenin renk sanatı aracılığıyla karakterlerin ruh halini, tonunu veya karakterini izleyiciye aktarmaya çalıştığı görülebilir. Bu yönler ve çağrışımlar aracılığıyla rengin sinemada sembolik bir anlama sahip olduğu sonucuna varılmıştır. Böylece sinemada rengin anlamları farklı şekillerde yansıtılmaktadır. Görüntü yönetmenleri karakterin iç dünyasını, hikâye içeriğine veya başka bir mekâna/zamana geçişi belirli bir renk aracılığıyla sağlamakta ve aynı zamanda izleyicinin bilincini etkileyerek onu filmin atmosferine kapılmaya teşvik etmektedirler.

Sonuç olarak bu çalışma resim ve sinema sanatları arasındaki görsel ilişkinin renk açısından incelenmesiyle, her iki sanat formunun benzerlikleri ve farklılıkları üzerine önemli bir perspektif sunmaktadır. Renklerin sanat eserlerindeki rolü ve kullanımı, resim ve sinema sanatlarının birbirleriyle olan ilişkisini derinlemesine anlamamıza katkı sağlamaktadır. Bu çalışma, sanatın evrimi ve renklerin sanat eserlerindeki önemi konusunda yeni bakış açıları sunarak, gelecekteki araştırmalara ışık tutabilecek önemli bulgular ortaya koymaktadır.

Öneriler

Bu çalışmanın bulgularından yola çıkarak gelecekte yapılacak tezler için araştırmacılara şu akademik önerilerde bulunulabilir:

Renk kullanımının duygusal etkileri: Gelecekteki alıřmalar, resim ve sinema sanatlarında renk kullanımının izleyiciler zerindeki duygusal etkilerini daha detaylı bir řekilde inceleyebilir. Renklerin nasıl farklı duyguları uyandırdığı ve tematik unsurlarla nasıl ilişkilendirildiğı zerine odaklanabilir.

Görsel unsurların tematik iletişimi: Resim ve sinema sanatlarında kullanılan görsel unsurların, tematik iletişimdeki rolü zerine odaklanan alıřmalar yapılabilir. Görsel unsurların nasıl tematik mesajları güçlendirdiğı ve izleyiciye nasıl iletiler verdiğı araştırılabilir.

Sanat eserlerinin film uyarlamaları: Gelecekteki alıřmalar, nlü sanat eserlerinin sinema filmlerine uyarlanması sürecini ve bu uyarlamaların görsel anlatımındaki değıřiklikleri inceleyebilir. Sanat eserlerinin sinemaya aktarılmasının izleyici algısını nasıl etkilediğı zerine odaklanabilir.

Sanat ve sinema ilişkisi: Resim ve sinema sanatları arasındaki ilişkiyi daha derinlemesine inceleyen alıřmalar yapılabilir. Sanat eserlerinin sinema sanatına nasıl ilham verdiğı ve sinemanın sanat eserlerini nasıl yorumladığı zerine odaklanabilir.

KAYNAKÇA

- Abisel, N., & Eryılmaz, T. (2011). Sinemanın Çağdaşlaşması: Yeni Gerçekçilik, Yeni Dalga. Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar. (Derleyen: M. İri). İstanbul: Derin Yayınları.
- Akerson, F. E. (2010). Edebiyat Kuramları. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Akkurnaz, S. (2007). Anadolu'daki dor düzenli tapınaklar. Yüksek lisans tezi, Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Alan-Sümer, B. (2019). Modern ve Postmodern sanat anlayışlarına sanatçının yeri bağlamında bir bakış. *Kaygı*, 18(2), 351-373.
- Alıcı, S. (2017). 19. yüzyılda sanatın başkenti Paris ve izlenimcilik akımı. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 6(38), 2977-2998. doi: 10.7816/idil-06-38-22
- Alpay, Z. (2020, 5 Nisan). Filmin sanatla buluştuğu yer: Tablolardan ilham alan film sahneleri. <https://www.sanatlaart.com/filmin-sanatla-bulustugu-yer-tablolardan-ilham-alan-film-sahneleri/>
- Anadol, R. (2018). Melting memories. <https://refikanadol.com/works/melting-memories/>
- Antmen, A. (2010). *Sanat cinsiyet: Sanat tarihi ve feminist eleştiri*. İletişim Yayıncılık.
- Arda, Z., Şahin, H., & Büyükkol, S. (2013). İlkçağdan modernizme; Bilim, sanat ve felsefe buluşmaları. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(3), 136-144.
- Armes, R. (2011). Sinema ve Gerçeklik Tarihsel Bir İnceleme. (Çev. Z. Özen Barkot) İstanbul: Doruk Yayımcılık.
- Atam, Z. (2015). Auetur Kuramı ve Türkiye Sinemasında Yaratıcı-Yönetmenler... Avrupa Sinema Kuramları. İstanbul: Doruk Yayımcılık.
- Aydın, D.U. (2019). Benzer ve Farklı Yönleriyle Resim ve Sinema İlişkisi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 3(56), 393-408.
- Bakhtin, M. (2017). Karnavaldan Romana Edebiyat Teorisinden Dil Felsefesine Seçme Yazılar. (Çev.: C. Soydemir). İstanbul: Ayrıntı.
- Barnwell, J. (2011). Film Yapımının Temelleri. İstanbul.
- Batur, M., & Kuyucuk, E. (2023). Mağara resimlerinden günümüze ulaşan dışavurumcu sanat. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 8(2), 79-87.
- Bayar, Ö. (2019). Meta estetiğinden pazarlama estetiğine: reklamlarda sunulan estetik duygusunun meta fetişizmi üzerindeki rolü. Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bayman, A. G. (2023). *Claude Monet ve Edgar Degas'ın eserlerinin biçim ve içerik açısından incelenmesi* (Yüksek lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi).
- Bazin, G. (2015). *Sanat tarihi* (Çev: Selahattin Hilav). Kabalcı Yayınları.
- Bergan, R. (2008). Film. (çev. Z. Berik ve S. Erdoğan). İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Bilgin, T. (2024). Filmde Ses Kuşağının Tarihsel Evrimi. İzmir: Duvar Yayınları.
- Boz, M., & Takımcı, D. (2019). Amerikan post-apokaliptik bilimkurgu sinemasında kıyamet ideolojisi (1924-2000). *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (31), 377-403.

- Bozkuş, Ş. B. (2014). Kültür ve sanat iletişimi çerçevesinde Türkiye'de sanal müzelerin gelişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 26(1), 329-344.
- Bulduker, G. (2015). Sanatın doğuşu, sanat eserinin ontik bütünlüğü ve niteliği. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(12), 179-192.
- Burunsuz, M. (2020). Postmodern sanatta eser ve kavram bileşenleri üzerine bir değerlendirme. *Yıldız Journal of Art and Design*, 7(2), 100-120.
- Canbolat, S. (2003). Levha Tektoniği Sinemanın Okunabilirliği, Rh+Sanat Plastik Sanatlar Dergisi, 5, 20-23.
- Candusso, D.,& Thompson, J. (2014). How sound design shapes the audience's response in Baz Luhrmann's "Australia". *The International Journal of the Image*, 5(1), 25-31.
- Chion, M. (2009). *Film: A Sound Art*. Columbia University Press.
- Chirimuuta, M.,& Kingdom, F. A. A. (2015). The uses of colour vision: Ornamental, practical, and theoretical. *Minds and Machines*, 25, 213-229.
- Clottes, J. (2008). *Cave art*. Phaidon Press.
- Çapan, S.,& Kutlar, O. (1990). 105 Soruda Sinema. İstanbul: Sabah Yayınları.
- Çetin, Ü. (2019). *Komedi filmlerinde toplumsal eleştiri: Kemal Sunal örneği*. Yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kayseri.
- Çetişli, İ. (2011). *Edebiyat sanatı ve bilimi*. Akçağ.
- Çilingir, A. (2020). Çağan Irmak'ın Dedemin İnsanları Filminin, Zaman-Mekân, Aidiyet ve Toplumsal Bellek Kavramlarının İlişkileri Bağlamında İncelenmesi. (Hazırlayanlar: E.G. Erol ve M.C. Sakadaoğlu), Türk Sinemasını Yeniden Okumak: Değişen Öykü Karakter ve Mekân Anlayışları Üzerine. Hiper Yayın.
- Dikmen, B. (2012). Değişen dünyada kültür sanat ve bilim ilişkisi. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 1(1), 137-144.
- Dikmen, B. (2019, Nisan). Postmodern dünyada edebiyat ve görsel sanatlar ilişkisi. *6th Eurasian Conference on Language and Social Sciences Samarkand State University*, 30 Nisan-1 Mayıs, Semarkant, Özbekistan.
- Doğru, S. (2020). Zaman ve Mekân Bağlamında Bir Zamanlar Anadolu'da Filmini Bahtin'in "Kronotop" Kavramıyla Okumak. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)* 6(1), 329-341.
- Donaldson, L. (2017). Feeling and filmmaking: the design and affect of film sound. *The New Soundtrack*, 7(1), 31-46.
- Dowling, M. (2022). Is non-fungible token pricing driven by cryptocurrencies?. *Finance Research Letters*, 44.
- Drake, J. R. (2013). The importance of sound design and its affect on perception. Doktora tezi, State University of New York.
- Duffield, H. (2018). Enigmatic Experientiality in the Films of Alfred Hitchcock. *How to Do Things with Narrative*, 29-41.
- Duman Ercan, Y. (2016). *Antikçağ Barok sanatın Avrupa Barok sanata yansıması* (Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi Arkeoloji Enstitüsü). Denizli.
- Edgar-Hunt, R. vd. (2015). *Film Dili*. İstanbul: Literatür Yayınları.

- Elliott, E. C. (1958). On the understanding of color in painting. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 16(4), 453-470.
- Elmas, H. (2006). On dokuzuncu yüzyıldan günümüze özgürlük bağlamında sanat neydi, ne oldu?. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15, 281-298.
- Erbay, M. (1999). Sanatın felsefi açıdan sınıflandırılması. *Anadolu Sanat Dergisi*, 10, 55-58.
- Erbay, M., Konakoğlu, Z. N., & Tufan, A. Ş. (2017). Sinemada Mobilya Kullanımı: Tek Mekânda Geçen Filmler. *İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi*, 6(3), 481-493.
- Erdem, S. (2015). Gerçekliğin yeniden inşasında görsel efekt kullanımı: Spartaküs televizyon dizisinde mekân inşası (Tez No. 422299) [Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Erdoğan, E., & Yıldız, Z. (2018). Zaman ve mekân kavramları arasındaki paradoksal ilişkinin “Bulut Atlası” filmi üzerinden okunması. *METU Journal of the Faculty of Architecture*, 35(1), 1-25.
- Erkek, R. (2019). *Yeni medya teknolojilerinin film endüstrisine etkileri: Netflix örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Farthing, S. (Ed.). (2012). *Sanatın tüm öyküsü*. Hayalperest Yayınları.
- Gaudreault, A. (2011). Film and Attraction: From Kinematography to Cinema. Tim Barnard.(Trans.) Urbana: University of Illinois Press.
- Gombrich, E. H. (1999). *Sanatın öyküsü*. Remzi Kitabevi.
- Gombrich, E.H. (2004). *Sanatın öyküsü*. (Çev. E. Erduran ve Ö. Erduran). Remzi Kitapevi.
- Göktepe, E. (2015). *Geçmişten günümüze hareketli görüntü ve Türkiye’de animasyonun gelişimi* (Yüksek lisans tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Göktepe, M. (2020). Romantizm sanat akımı ve sanatçıları üzerine bir değerlendirme. *Journal of Arts*, 3(1), 45-66.
- Gray, M. P. (2010). Cave art and the evolution of the human mind. Yüksek lisans tezi, *Victoria University of Wellington*.
- Gül, M. E. (2018). Auteur yönetmen Jean-Luc Godard sinemasında dönemler ve yenilikçi arayışlar. Yüksek lisans tezi, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.
- Halıcı, E., & Yurttaş, H. (2022). Barok-rokoko üsluplarının mimari süslemedeki gücü. *Anasay*, 19, 3-28. doi: 10.33404/anasay.1056325
- Hauser, A. (1984). *Sanatın toplumsal tarihi*. çev. Yıldız Gölönü, (1. Basım). Remzi Kitabev.
- Haznedar, F. M. (2015). *19. yüzyılda Empresyonizm akımı ve fotoğraf ilişkisi* Referans No: 389035 (Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü).
- Hidreley. (2021). Artist transforms famous paintings into realistic 3d furry artworks, https://www.boredpanda.com/digital-art-famous-paintings-reimagined-furry-artworksmuartive/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic
- Holm, D.K. (2011). Bağımsız Sinema. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- İbişoğlu, N., & İbişoğlu, M. (2012). *Oluşum süreci içinde sanat tarihi*. Hayalperest Yayınevi.
- İskenderoğlu, L. (2022). 21. yüzyıl sanat eğitimi için yeni bir model önerisi: Yeniden yapılandırılmış yaratıcı zihin modeli. *Sanat ve İnsan Dergisi*, 6(2), 295-305.

- Kabaş, B. (2023). Görüntünün Ötesi: Sinemanın İşitsel Boyutu ve Ses Tasarımı. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 10(1), 56-75.
- Karakaya, S. (2005). Sinema-Resim İlişkisi ve Sanat Olarak Sinemanın Resimsel Estetiği, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(12), 134-141.
- Karaman, M. (2023). Sanal evren (metaverse) ortamında dijital sanatın konumlanması üzerine görsel sanat öğrencilerinin görüşleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(88), 1811-1827.
- Kaya, M.M. (2016). *Sinemada Müziğin Kullanımı*. Yüksek lisans tezi, Doğuş Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kemirtlek, F. B. (2021). Geç antik çağ-erken Hristiyan sanatında filozof İsa figürleri. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 10(77), 164-175.
- Kenney, W. H. (1999). *Recorded Music in American Life: The Phonograph and The Popular Melody (1890-1945)*. Oxford University.
- Kingdom, F. A. A., Beauce, C., & Hunter, L. (2004). Colour vision brings clarity to shadows. *Perception*, 33, 907-914.
- Koşar, D., & Yılmaz, M. (2020). Bir yalan olarak sanat: gerçeklik, hakikat ve yalan. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 5(10), 37-56. <https://doi.org/10.29228/ijia.112>
- Kovsh, O., & Dziuba, M. (2022). Symbolism of Color in Cinema. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 5(2), 207-215.
- Köksal, M. (2012). Plastik Sanatlar ve Sinemanın İlişkisi, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 2/4, 121-131.
- Kurt, S. (2019). *Modern portrelerde fragman estetiği*. (Yüksek lisans tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Leslie, E. (2005). *Synthetic Worlds: Nature, Art and the Chemical Industry*. London: Reaktion.
- Mayne, J. (1993). *Cinema and Spectatorship*. London, New York: Routledge.
- Mengüşoğlu, T. (1988). *İnsan felsefesi*, Remzi Yayınevi
- Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur* (çev. Ertan Yılmaz). İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Moran, B. (2003). *Edebiyat kuramları ve eleştirisi*. İletişim Yayınları.
- Mulvey, L. (2012). *Saniyede 24 Kare Ölüm, Durağanlık ve Hareketli Görüntü*. İstanbul.
- Murray, L. (2019). *Sound Design Theory and Practice: Working with Sound*. Routledge.
- Nadini, M., Alessandretti, L., Di Giacinto, F., Martino, M., Aiello, L.M., & Baronchelli, A. (2021). Mapping the NFT revolution: market trends, trade networks, and visual features, *Scientific Reports*, 11(1), 20902.
- Neumeyer, D., Buhler, J., & Deemer, R. (2010). *Hearing The Movies: Music and Sound in Film History*. Oxford University.
- Onaran, A.Ş. (2012). *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Ormanlı, O. (2010). Tasarım ve teknoloji olguları bağlamında “avatar” filminin çözümlemesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(6), 95-109.

- Önal, T. (2014). *Üniversite öğrencilerinin yüz antropometrik ölçümlerinin artistik anatomi açısından fotografik analiz yöntemleriyle değerlendirilmesi*. Referans no: 10045567. Doktora tezi, Trakya Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Edirne.
- Ören, Ş. (2015). Sanatın doğuşunda iletişimle aralarındaki varoluşsal birliktelik ve sanat eyleminde psikolojik iletişimin önemi. *Atatürk İletişim Dergisi*, 8, 207-226.
- Ötgün, C. (2008). Sanat yapıtına yaklaşım biçimleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2), 159-178.
- Pallasmaa, J. (2001). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Rakennustieto, Helsinki: Building Information Limited.
- Papila, A. (2007). Kimliğin anlatım aracı olarak sanat. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 176-190.
- Poznin, V. (2021). Color in the System of Artistic Means of Cinema. *Vestnik of Saint Petersburg University*, 11(3), 410-436. <https://doi.org/10.21638/spbu15.2021.304>
- Ravindran, G. (2006). Merleau-Ponty, Godard, Sobchack and the spatial aesthetics of Rashomon. *Jurnal Skrin Malaysia*, 3, 155-170.
- Robb, J. (2015). Prehistoric art in Europe: a deep-time social history. *American Antiquity*, 80(4), 635-654.
- Roth, L. M. (2000). *Mimarlığın Öyküsü*. (çev. E. Akça). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Ryan M., Lenos M. (2012). *Film Çözümlemesine Giriş*. Ankara: De Ki Yayınları.
- Sarıkaya, A. (2023). *Sinema Öğrencilerinin Kısa Film Üretimindeki Katkıları: 2012-2022 Film Festivalleri Kurmaca*. Yüksek lisans tezi, Işık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Sartori, A., Culibrk, D., Yan, Y., & Sebe, N. (2015). Who's afraid of itten: Using the art theory of color combination to analyze emotions in abstract paintings. In *Proceedings of the 23rd ACM international conference on Multimedia* (ss.311-320).
- Schulz-Norberg, C. (1971). *Existence, Space and Architecture*. New York: Praeger.
- Scott-James, K. (2018). *Sound Design for Moving Image: From Concept to Realization*. Bloomsbury Publishing.
- Shiner, L. (2004). *Sanatın icadı bir kültür tarihi*. (çev. İsmail Türkmen) Ayrıntı Yayınları.
- Sivri, M. (2008). *Paul Eluard ve Nazım Hikmet'te renklerin dili, şiirde renkler açısından karşılaştırmalı bir yaklaşım*. Kanguru Yayınları.
- Stoll, J. (2024). Quarterly number of Netflix subscribers count worldwide 2013-2024. <https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/>
- Street, S., & Yumibe, J. (2013). The temporalities of intermediality: Colour in cinema and the arts of the 1920s. *Early Popular Visual Culture*, 11(2), 140-157.
- Şentürk, R. (2017). *Türkiye'de Film Endüstrisi (2011-2015)*. İstanbul: İstanbul Ticaret Odası (İTO)/İstanbul Düşünce Akademisi.
- Tan, Z. (2018). Barok dönem müziği ve barok dönemde obua. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20(1), 45-54.
- Tarkovsky, A. (2006). *Sculpting in Time-Reflections on Cinema*. Austin: University of Texas Press.
- Tolstoy, L. (2004). *Sanat nedir?* Şûle Yayınları.

- Topçu A. D. (2004). Sinemada ve Zaman: Geleneksel Anlatı Filmlerinde Zamanın Kullanımı ve Anlatısal Yapı İle İlişkileri. Ankara: Vadi Yayınları.
- Tuna, E. (2008). *9 Kasım 1918 Alman İmparatorluğunun çöküşünden, 9 Kasım 1938 Kristal Geceye Alman sanatı*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ulusoy, M. D. (2005). *Sanatın sosyal sınıfları*. Ütopya Yayınevi.
- Ülger, K. (2024). Gotik, Rönesans ve barok dönem resim sanatının heykel ve mimari disiplinleriyle etkileşiminin sanat eserleri odağında incelenmesi. *Akademik Sanat*, 21, 127-150. doi: 10.34189/asd.2024.21.009
- Wiegand, C. (2011). Fransız Yeni Dalga Sineması. (Çev. S. Güneri). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Yıldırım, A. (2023). Wong Kar Wai Filmlerinde Sesin Anlatıya Etkisi: Hong Kong Ekspresi ve Düşkün Melekler Örneği. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 15-31. DOI: 10.59280/film.1284322
- Yıldırım, C. (2019). Başlangıca dönen modern: Madoura atölyesi üretimleri ile Picasso. *Fine Arts (NWSAFA)*, 14(3), 200-213. DOI: 10.12739/NWSA.2019.14.3.D0238.
- Yıldırım, F. (2023). *Artırılmış Gerçeklik Teknolojisinin Sinemada Temsili: Hollywood Bilimkurgu Filmleri*. Yüksek lisans tezi, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Yılmaz, S. (2012). 1950 sonrası sanat akımlarının gelişiminde Robert Rauschenberg'in etkileri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(10), 113-127.
- Yumibe, J. (2012). *Moving Color: Early Film, Mass Culture, Modernism. Techniques of the Moving Image*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Yurdabak, M.K. (2022). NFT: Dijital sanatta yeni bir perspektif ve getirdiği fırsatlar üzerine bir derleme. *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(10), 143-153. doi: 10.52122/nisantasisbd.1107687

ÖZ GEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Sezai ÖVER
Doğum Tarihi	
Doğum Yeri	
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü 2013
Y. Lisans Öğrenimi	Erzurum Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Bölümü, Resim Ana Sanat Dalı, Halen devam etmektedir.
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri	SERGİLER: 2012- ‘Atatürk Üniversitesi Bahar Şenlikleri Resim Çalıştayı’./ERZURUM 2012- ‘3. Uluslararası Türk Şöleni’ Atatürk Üniversitesi /ERZURUM 2012-‘Gravürlerle Anı Harabeleri’. Mustafa Küçüköner Atölyesi. ERZURUM / A.V.M 2013-‘Gravürlerle Anı Harabeleri’ RESİM SERGİSİ . KARS/ANI HAREBELERİ 2013–‘Mezuniyet Sergisi’ Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi/ERZURUM 2013 - Swissôtel Büyük Efes resim sergisi İZMİR 2015 –Sosyal hizmetler çocuk esirgeme kurumu çocuk resimleri resim sergisi. ERZURUM 2015 -23 Temmuz kongresi resim sergisi (tabya serisi) ERZURUM

İş Deneyimi	
Stajlar	Güzel sanatlar Lisesi Palandöken Erzurum 2013-
Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	İl Milli Eğitim Müdürlüğü Erzurum 2001 Kurtuluş İlk Öğretim Okulu, Erzurum 2001-2015 Tatbikar ilk öğretim okulu, Erzurum 2015-2017 Valihafızpaşa ilk öğretim okulu, Erzurum 2017 -2018 İmkb Anadolu Lisesi , Erzurum 2018-2019 Balıkesir İl Milli Eğitim Müdürlüğü,2019-2020 İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü ,EDREMİT / BALIKESİR 2019 -2021 Yılmaz Akpınar Teknik ve Mesleki Anadolu Kız Meslek lisesi, EDREMİT / BALIKESİR 2021-2024
İletişim	
E-Posta Adresi	