T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

GRAFİK ANASANAT DALI

Yüksek Lisans Tezi

BİR GRAFİK TASARIM ALANI OLARAK DÖVME SANATI

Hazırlayan
Efe ERCAN

Danışman
Prof. Fuat AKDENİZLİ

İZMİR-2022

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Bir Grafik Tasarım Alanı Olarak Dövme Sanatı” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

…../…../…….

Efe ERCAN

TUTANAK METNİ

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün ...../...../...../ tarih ve.....sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin.....maddesine göre Grafik Anasanat Dalı, Yüksek Lisans öğrencisi Efe ERCAN'ın "Bir Grafik Tasarım Alanı Olarak Dövme Sanatı" konulu tezini incelenmiş ve aday ...../...../...../ tarihinde, saat .....'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır. Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra ..... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyeleri tarafından sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin ..... olduğuna oy ..... ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE **ÜYE**

ÖZET

Grafik tasarım ve dövme sanatı, insanoğlu için görsel iletişimin araçları olmuştur. Grafik tasarım, tarih süresince hedeflenen görsel iletişimi bir fikir veya ürünü sunma amacıyla kullanırken dövme ise kişinin statüsünü, inancını ve yaşamına dair izleri belirtmiştir. Antik çağlarda neredeyse bütün kültürlerde var olan dövme pratiği, tarih çağlarında çeşitli nedenlerle önemini yitirmiş ve son yüz yıl içerisinde yeniden keşfedilmiştir.

Günümüzde dövme sanatı, popüler kültürün etkisiyle toplumdaki olumsuz damgasından kurtulmuştur. Bireyler ise, sosyal toplum içerisinde kendini niteleme ihtiyacıyla dövmeyi yeniden bir görsel iletişim aracı olarak kullanılmaya başlamıştır. Dövme, bireysel zeminde ve sosyal yaşamda görsel bir iletişim biçimi sunmaktadır.

Bu çalışmada dövme sanatının iletişim yönü, psikolojik, sosyolojik ve kültürel etkileri incelenecek, grafik tasarım alanı ile görsel iletişim bağlamında ortak paydalar aranacaktır. Oluşturulacak projeyle beraber grafik tasarım ve dövme pratiklerinin aynı görsel kullanılarak farklı yüzeylerde (bedende ve iki boyutlu afişte) iletişimin nasıl kurulacağı sorusuna yanıt aranacaktır. Çalışmanın dövme sanatı ile grafik tasarım için ortak bir literatür oluşturması ve konu üzerine çalışacak olan akademisyenler, sanatçılar ve tasarımcılar için kaynak görevi görmesi amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Grafik tasarım, görsel iletişim, dövme sanatı.

ABSTRACT

Graphic design and tattoo as an art form have been means for visual communication. While graphic design was used to present an idea or a product, tattoo signified one's social status, belief, and traces from his/her life. Although existing almost every culture in ancient times, the art of tattooing lost its significance due to varying reasons. However, it is rediscovered in the previous century.

In our century, the art of tattoo has overcome its notoriety with the help of popular culture. Many individuals have been using tattoo as a visual art form to underline themselves within the society they are living in. Tattoo is presenting a form of visual communication both in individual and social life.

In this study, the communication aspect, psychological, sociological and cultural effects of tattoo art will be examined, the common points of graphic design and tattoo are going to be discussed in terms of visual communication. With the upcoming project, an answer will be sought to the question of how to establish communication between graphic design and tattoo practices on different surfaces (body and two-dimensional poster) by using the same image. This study aims to form a common area of research for the art of tattoo and graphic design as well as be source of information for academics, artists, and designers who are going to work on this topic.

Keywords: Graphic design, visual communication, tattoo art.

ÖNSÖZ

Öncelikle “Bir Grafik Tasarım Alanı Olarak Dövme Sanatı” başlıklı tez çalışmamda yardımcı olan, farklı bakış açıları sağlayarak araştırmamı kıymetlendiren ve bütün bu süreçte ilgisi ve güleryüzlülüğüyle araştırmaya heveslendiren danışman hocam Prof. Fuat AKDENİZLİ’ye teşekkürlerimi sunarım.

Yüksek Lisans eğitimim sürecinde her daim yanımda bulunan ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen dönem arkadaşım ve dostum İncilay YAMAN’a, tez sürecinde kaynak tarama ve araştırma yapma bilgilerini ve deneyimlerini içtenlikle paylaşan Fatih AKBAL’a, çalışmalarımın çeşitli aşamalarında destek olan Melis UYSAL’a, verdiği röportaj ve desteği için Melek TAŞTEKİN’e, tez projesinin birer parçası olan Yağız AKAKÇA’ya, Onur ALAKUŞ’a ve değerli abim Emre ERCAN’a, yüksek lisans eğitimi konusunda beni cesaretlendiren Prof. Mehmet KOŞTUMOĞLU’na ve hem lisans hem de yüksek lisans sürecinde yardımlarını esirgemeyen bütün fakülte ve enstitü hocalarıma teşekkür ederim.

Son olarak verdikleri destekler ile bu noktada olmamı sağlayan annem Fisun ERCAN’a ve babam Hakkı Ruhi ERCAN’a teşekkür ederim.

Efe ERCAN

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ……..……ii

TUTANAK……..……iii

ÖZET……..…….……iv

ABSTRACT…….……v

ÖNSÖZ……..……..……vi

İÇİNDEKİLER…….……vii

RESİMLER LİSTESİ……..……..……x

GİRİŞ…….……..……1

1.BÖLÜM

BİR GÖRSEL İLETİŞİM BİÇİMİ OLARAK DÖVME SANATI

1.1. Dövme ve İletişim……..**4**

1.1.1. Dövme Nedir? ……**4**

1.1.2. Eski Çağlarda Dövme Uygulaması ……**5**

1.1.3. Tarih Çağlarında Dövme Uygulaması ……**17**

1.1.3.1. Dövme Kavramının Yeniden Tanıtılması ……**24**

1.1.3.2. Dövme Makinesinin İcadı ve "Dövme Rönesansı" …….**26**

1.1.3.3. 20. ve 21. Yüzyılda Dövme …….**29**

1.1.3.3.1. Dövmede Tasarım Anlayışları …….....……**32**

1.1.3.3.1.1. Kabile (Tribal) Üslubu …….……...…….**33**

1.1.3.3.1.2. Geleneksel/Klasik Üsluplar ..……...…….**35**

1.1.3.3.1.3. Modern Üsluplar ……..……...…..**37**

1.1.4. Günümüz Kutsal İnançlarında Dövme Algısı ……...……...…..**51**

1.1.5. Bir İletişim Aracı Olarak Dövme ……....….**52**

1.2. Bir İletişim Yüzeyi Olarak İnsan Bedeni ……...……...**55**

1.2.1. İnsan Neden Dövme Yaptırmaya İhtiyaç Duyar? ……...…..……**57**

1.2.1.1. Sosyal Bağlamda Beden ……..……...….**58**

1.2.2. Bedende Sanat Eseri Taşıma Algısı ……..……..……...…**60**

1.2.3. Görsel ve İşitsel Sanatlarda Dövme Vurgusu …….……...…...**61**

1.2.3.1. Beyazperdede Dövme Unsuru ……..……..**63**

1.2.3.2. Müzikte Dövme Unsuru ……..……...**69**

2.BÖLÜM

BİR GRAFİK TASARIM ALANI OLARAK DÖVME SANATI

2.1. Temel Tasarım Bağlamında Dövme ve Grafik Tasarım ……...…**75**

2.1.1. Denge ……..….**78**

2.1.1.1. Simetrik Denge ……..……**79**

2.1.1.2. Asimetrik Denge ……...….**81**

2.1.1.3. Radyal Denge ……...……..**83**

2.1.2. Renk ……...……...….**84**

2.1.3. Gestalt Kuramı ve Boşluk ……..……**88**

2.1.4. Hiyerarşi ……**92**

2.1.5. Tipoografi ……..……**95**

2.1.6. Ritim ……..……**97**

2.2. Grafik Tasarım ve Dövmenin En Büyük Ortak Noktası Olarak İllüstrasyon…..….**99**

2.2.1. Grafik Tasarımda İllüstrasyon ……..……**102**

2.2.2. Dövmede İllüstrasyon ……...**109**

2.3. Profesyonel Bir Grafik Tasarım Alanı Olarak Dövme Tasarımı ……..**112**

2.3.1. Tasarımda Müşteri ve Sanatçı/Tasarımcı İlişkisi ..……**112**

2.3.2. Dövme ve Grafik Tasarım Oluşturma Süreçleri ….…….……**115**

2.3.3. Yıldız Tasarımcı ve Markalaşma Olgusu ……..……**118**

2.3.3.1. Tasarım ve Üslup Bütünlüğü Oluşturmak ……..……**133**

2.3.3.2. Marka Oluşturma ve Pazarlama ……..……**134**

3.BÖLÜM

PROJE

3.1. Projenin Amacı ……**137**

3.2. Projenin İçeriği ……**137**

SONUÇ…….146

EKLER…….150

KAYNAKÇA……....152

ÖZGEÇMİŞ

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: Buz Adam Ötzi'nin dövme uygulandığı bölgeler……...7
Resim 2: Buz Adam Ötzi'nin üzerinde bulunan dövmeler……....7
Resim 3: Cucuteni kültürüne ait bulunan kadın heykelcikleri.
Fotoğraf: Marius Amarie. ……..8
Resim 4: Trakyalı Maenad'ın Orpheus'u öldürmesi tasviri, vazo üzerine işleme…....9
Resim 5: Inuit kadınına ait olan yüz dövmesi. Fotoğraf: Margaret Bourke-White,
Kanada, 1937…….10
Resim 6: Yeni Zelanda Şefi'nin oğlu Otegoowgoow'un yüzü,
Sydney Parkinson tarafından çizilmiş,1784, Londra. ……..…12
Resim 7: Pazırık kültürüne ait bir mumya derisi. ……....13
Resim 8: Ukok Prensesi ve üzerindeki dövme kalıntıları……14
Resim 9: Ukok Prensesi'nin üzerindeki dövmelerin
Elena Shumakova tarafından tekrardan çizilmiş hali……15
Resim 10: Amunet mumyasının karın ve göğüs bölgesinde bulunan motiflerin
Colette Standish tarafından tekrardan çizilmiş hali……..16
Resim 11: M.Ö. 19-17.yüzyıllar arasında var olmuş dövmeli kadın
heykelciklerinden biri. Fotoğraf: Metropolitan Museum of Art, 2016……..…16
Resim 12: Irezumi uygulaması, 1937. ……..…18
Resim 13: Yakuza ve taşıdıkları dövmeler. Fotoğraf: Jorge Hernandez, 2007…..…...19
Resim 14: Günümüzde Anadolu'nun doğu bölgesinde varlığını sürdüren dövme
geleneğinin örnekleri. Fotoğraflar: Hamdiye Önal Çapık. …….……..20
Resim 15: Rus hapishanesinde bir mahkum. Fotoğraf: Arkady Bronnikov. ….……..23

Resim 16: 19. Yüzyıl denizci dövmesi örneği, Cesare Lombroso tarafından resmedildi, 1888……..……25
Resim 17: Thomas Edison'un elektrikli kalem icadı. Fotoğraf: Ernest K. Bennet, 1949…….…27
Resim 18: O'Reilly'nin dövme makinesi patenti…….…28
Resim 19: O'Reilly'nin flash dövme tasarımları, 1875-1905 arası. ……....30
Resim 20: Charlie "Profesör" Wagner dövme yaparken. ……....31
Resim 22: Dwayne "The Rock" Johnson'ın omzundaki Polinezya dövme örneği…..33
Resim 23: Güney Asya dövme örneği. ……34
Resim 24: Old School dövme örneği. ……..35
Resim 25: Irezumi stilinde "Kirin" dövmesi, Aaron Bell, 2017. …….36
Resim 26: Siyah-beyaz realistik dövme örneği, Pawel Indulski. …….38
Resim 27: Renkli realistik dövme örneği, Melek Taştekin. …….38
Resim 28: Neo-Traditional dövme örneği, Jean Paul Marat. ……...39
Resim 29: New School dövme örneği, Jamie Ris. ……...40
Resim 30: Oldschool dövme örneği Samuel Briganti (Sol), Neo-Traditional dövme örneği. Alvaro Alonso (Orta), Newschool dövme örneği Victor Chill (Sağ). ……...41
Resim 31: Dmitry Tkach (Sol) ve Barış Yeşilbaş (Sağ) dövmeleri. ……42
Resim 32: Koray Karagözler (Sol) ve Teti Malik (Sağ) dövmeleri. ……43
Resim 33: Blackwork dövme örneği, Gakkin Tattoo. ……..…44
Resim 34: Geometrik dövme örneği, Okan Uçkun. …….45
Resim 35: Ornamental dövme örneği, Ana Drechsler. …….……46
Resim 36: Dotwork dövme örneği, Yoni Nego. …….……..47
Resim 37: Fineline dövme örneği, Mo Ganji. ……..48
Resim 38: Trash Polka realistik dövme örneği, Corey Dobbs. …….49
Resim 39: Trash Polka illüstratif dövme örneği, Santo Uno. ……...……50
Resim 40: David Beckham, Tudor saat fotoğraf çekiminden. ……..62
Resim 41: Angelina Jolie. Fotoğraf: Alberto E. Rodriguez. …….……62
Resim 42: Michael Scofield, Prison Break. ……..63
Resim 43: Francis Dolarhyde, The Red Dragon. ……..64

Resim 44: White Rabbit dövmesi, The Matrix. ……..……65
Resim 45: Leonard Shelby, Memento. ……66
Resim 46: Nikolai Luzhin'in sorgu sahnesi, Eastern Promises. ……..…67
Resim 47: Jack Sparrow dövmesi, Karayip Korsanları: Siyah İnci'nin Laneti. …..…68
Resim 48: Post Malone'un yüzündeki dövmeler, Fotoğraf: John Shearer. ……..……70
Resim 49: Post Malone'un omzundaki Johnny Cash dövmesi,
Fotoğraf: Princev Williams. ……..……70
Resim 50: Post Malone'un parmak dövmeleri. ……70
Resim 51: 2pac "thug life" dövmesi, Fotoğraf: Danny Clinch. ……71
Resim 52: James Hetfield'ın omzundaki dövme. ……..…72
Resim 53: Alexandr Rodchenko'nun "Books on Every Subject" afişi, 1924. ……..…76
Resim 54: Dövmenin kas yapısına oturması örneği, Kira Voronok. ……78
Resim 55: Grafik tasarımda simetri kullanımı, Will Staehle. ……...…79
Resim 56: Dövmede simetri kullanımı, Black Symmetry Studio. ……80
Resim 57: Asimetrik grafik tasarım örneği. ……..…81
Resim 58: Asimetrik dövme örneği, Yasin Uçar. ……..82
Resim 59: Radyal grafik tasarım örneği: Expo 70 afişi, Yusaku Kamekura. ……....83
Resim 60: Radyal dövme, Black Symmetry Studio. ……..…83
Resim 61: Sıcak tonlarda logo örnekleri. ……...…84
Resim 62: Soğuk tonlarda logo örnekleri. ……..…85
Resim 63: Dövmede renk kullanımı ve ten renginin etkisi. ……..……86
Resim 64: Açık tende dövme, hibiskus çiçeği örneği, David Palacios. ……87
Resim 65: Koyu tende dövme, hibiskus çiçeği örneği, Brittany Randell. ……87
Resim 66: Gestalt örneği, WWF logo. ……...…88
Resim 67: Evcil hayvan evlat edindirme kampanyası,
Amol Jadhav, Pranav Bhide. ……..…89
Resim 68: Dövmede boşluk kullanımı, Maxwell Alves. ……..90
Resim 69: Dövmede gestalt kullanımı, Rust Sedoy. ……..…91
Resim 70: Renk ile oluşturulan hiyerarşi örneği, "Dark" dizi afişi. ……..…92
Resim 71: Hiyerarşi örneği, 17 Ağustos 2014 tarihli New York Times gazetesi. ……93
Resim 72: Dövmede hiyerarşi örneği, Jake Gordon. ……94

Resim 73: Tipografik afiş örneği, Aron Jancsó, 2008. ……..……95
Resim 74: Trash Polka üslubunda tipografi kullanımı, Lu Pariselli. ……96
Resim 75: Kaligrafik dövme örneği, Devendra Palav. ……..…96
Resim 76: Grafik tasarımda ritim örneği, Duane Dalton, 2011. ……...…97
Resim 77: Dövmede ritim kullanımı, Kenji Alucky. ……98
Resim 78: Lasva Savaşı İllüstrasyonu, Edin Durmisevic, 2017. ……100
Resim 79: Art Nouveau afiş örneği, Alphonse Mucha. ……..….102
Resim 80: Alman Propaganda afişi örneği:
"the enemy sees your light, black out." ……..…..103
Resim 81: Fagosit hücresi illüstrasyonu, Alice Rosen ……104
Resim 82: Adidas Springblade modeli İllüstrasyonları,
Aadhemas Batista, 2015. ……..105
Resim 83: Lamb of God - Ashes of the Wake albüm kapağı,
Ken adams, 2004……..106
Resim 84: SEKÜ, Holy Part, Efe Ercan, 2022. ……..106
Resim 85: Disco Elysium konsept illüstrasyonu, Aleksander Rostov, 2019. …….107
Resim 86: Harry Potter kitap kapağı illüstrasyonu, Mary GrandPré. ……108
Resim 87: Sailor Jerry'nin flash dövme tasarımları. ……...109
Resim 88: Üst kol kası yönlerine göre oluşturulmuş dövme tasarımı,
Guy Aitchinson. ……111
Resim 89: Dövme dükkanı örneği, Seven Swords Tattoo Company
Philadelphia, Jamie Siver, 2019……114
Resim 90: Bang Bang dövme stüdyosu. ……..117
Resim 91: Lester Beall'ın Rural Electrification Administration afişleri. ……119
Resim 92: 1975'teki "Victory 1945" ve 1982'deki "Happy Earthday" afişleri,
Shigeo Fukuda.
……..120
Resim 93: Magic Hour Painting serisinden, Steve Harrington. ……..121
Resim 94: Steve Harrington'ın +81 dergisi 60.sayısı kapak tasarımı, 2013. …….122
Resim 95: Hewlett-Packard "Self Care" takvimi, 2020. ……123
Resim 96: Filipinler'in Berlin Konsolosluğu için hazırlattığı harita illüstrasyonu… 124

Resim 97: Mattia Calvi 1. dövme örneği. ……125
Resim 98: Mattia Calvi 2. dövme örneği. ……126
Resim 99: Mattia Calvi 3. dövme örneği. ……127
Resim 100: Melek Taştekin 1. dövme örneği. ……128
Resim 101: Melek Taştekin 2. dövme örneği. ……129
Resim 102: Melek Taştekin 3. dövme örneği. ……131
Resim 103: Gamze Mentat dövmeleri. ……132

GİRİŞ

İnsan ile beraber gelişen görsel iletişim, günümüzde birçok alanda, çeşitli uygulamalarla sağlanabilmektedir. İzlenen dizi ve filmde, satılan üründe, oynanan oyunda dinlenen müzikte dahi her daim görsel olarak iletişim kuracak unsurlar bulunmaktadır. Dövme ise tarih sürecinde insanoğlu ile beraber yaşamış, statüyü, kimliği ve tarihi, bedenler üzerinde taşımıştır. Dövme sanatının son yirmi yıl içerisinde öncelikle Amerika, sonra Avrupa ve Türkiye'de popüler kültür ögesi haline dönüşmesi, kişinin kendi bedeni aracılığı ile yenilikçi bir iletişim oluşturmasına ortam hazırlamıştır. Yakın geçmişe kadar toplum içerisinde, düzene aykırılığın ve sistem karşıtlığının simgesi olan dövmenin iletişim alanı artmış ve çok daha geniş kitlelerce benimsenmeye başlamıştır.

Dövme sanatının bireyler üzerine günümüzdeki etkisi yadsınamaz. Çeşitli üsluplarda, boylarda ve renklerde tasarımlar, sonsuz ve eşsiz alternatifler oluşturmaktadır. Bununla beraber her bireyin estetik algısını karşılayacak özgünlüğe sahip üsluplar, kişinin bedeninde aktarmak istediği görsel mesajla birleşip, eski bir beden pratiği olmasına karşın yepyeni bir görsel dil yaratmaktadır. Yarım yüzyıl öncesine kadar toplum içerisinde dövmesini saklayan insanoğlu artık kendisini geliştirmek, sosyal toplumda fark yaratmak ve görsel bütünlüğünü arttırmak amaçlı dövme yaptırdığı görülmektedir.

Farklı bir açıdan bakılacak olursa, birey artık kendisinin sosyal olarak tasarımcısıdır ve dövme sanatı, görsel iletişim ve grafik tasarımın bedene olan izdüşümüdür. Buradan yola çıkarak insan; artık sadece dil ve sözlü iletişimle değil, bedeninde taşıdığı ömürlük izlerle de kendisini görsel olarak ifade etmekte ve görsel anlamını güçlendirmektedir. Grafik tasarım ile dövme sanatı, tarih boyunca hiç olmadığı kadar birbirine yaklaşmıştır. Araştırmanın amacı, bu noktada kendini göstermektedir.

Dövme sanatı ve grafik tasarım, insanoğlunun "iletişim" amacından doğar. Tarih öncesinde yazının bulunmasından önce insanlık, ilk sanat eserlerini ve aynı zamanda ilk yazılı iletişimlerini -bununla beraber ilk ilkel grafik tasarım örneklerini- mağara duvarlarına çizdiği resimlerle gerçekleştirmiştir. Oluşturulan bu görsel dilin insan bedenine izdüşümü, bireyin mesaj taşıma ve görsel bir kimliğe sahip olma amacını

destekler. Dövme ve grafik tasarım, araştırmada içerisinde iletişim amaçları doğrultusunda irdelenmiştir. Bu iki görsel iletişim ögesinin benzerlikleri bağlamında daha önce araştırma önerisi sunulmamış ve araştırma yapılmamıştır.

Birinci bölümde dövme sanatının ilk örnekleri ve tarih öncesi çağlarda kullanımı incelenecek, farklı kültürlerde yaşayan insanların benzer amaçlar doğrultusunda bedeni bir iletişim aracı olarak nasıl kullandıkları irdelenecektir. Bununla beraber dövmenin tarihi, yeniden keşfedilmesi ve modernleşmesine bağlı olarak toplumdaki dövme algısı; hem psikolojik hem de sosyolojik bağlamlarda çözülmeye çalışılacaktır. Tüketim toplumu ile beraber insanın bedene olan yaklaşımının estetik kaygılar taşıdığı aktarılırken, popüler kültürün tüketimi ve bireyin dış görünüşünü geliştirmesi isteği örneklerle aktarılması hedeflenmektedir.

İkinci bölüm, dövme ile aktarılan bilgilerin ışığında görsel iletişimi nasıl sağladığı sorgulanmasıyla başlamaktadır. Görsel iletişimin kökeni olarak kabul edilen temel tasarım ilkelerinin ve iki alanın sektörlerindeki profesyonel prensiplerin, esasında hem grafik tasarım hem de günümüz dövme üsluplarında benzer amaçlarla kullanıldığı örnekler verilerek açıklanması amaçlanmaktadır. Tanınmış grafik tasarımcılar ve dövme sanatçıları üzerinden örneklerle benzerlikler işaret edilecektir.

Üçüncü bölümde ise, araştırmada aktarılan bilgileri desteklemek amacıyla belirli dövme tasarımlarının hem beden üzerinde, hem de iki boyutlu zemin üzerinde grafik tasarım afişi olarak adapte edilmesi hedeflenmiştir. Üç adet tasarım üzerinden altı parçalık tasarım serisi sunulacaktır.

Araştırma ve proje uygulaması sonucunda grafik tasarım ve dövme sanatının ortak paydalarının açıklanması üzerine dövme sanatının, bir görsel iletişim biçimi olması nedeniyle, grafik tasarım alanı olarak kabul edilebileceği önerisi sunulacaktır. Bu çalışma, dövme ve grafik tasarım alanlarında araştırma yapan akademisyenlere, tasarımcılara ve bilgi edinmek isteyen okuyucuya kaynak sağlayarak literatüre katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

1.BÖLÜM

BİR GÖRSEL İLETİŞİM BİÇİMİ OLARAK DÖVME SANATI

1.BÖLÜM
BİR GÖRSEL İLETİŞİM BİÇİMİ OLARAK DÖVME SANATI

1.1. Dövme ve İletişim

İnsanoğlunun tarih sahnesinde yer alması ile beraber, iletişim ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Ses ve beden dili, bu iletişim çeşitlerinde öncelik örnek olmalarına rağmen, diğer canlılardan farklı olarak çeşitli zeminler üzerine izler kazıyarak görsel iletişimin, dolaylı olarak da görsel sanatın ilk örneklerini oluşturmuşlardır. Çeşitli şekiller ve figürler ile başlayan bu iletişim türü, tarih süreci içerisinde insanların olumlu veya olumsuz statüleri belirtmesi ve insan derisine işlemesi aracılığıyla, iletişimin farklı bir biçimi olarak karşımıza çıkmıştır.

1.1.1. Dövme Nedir?

İnsanlar binlerce yıl boyunca bedenlerini dövme ile işaretlemişlerdir. Bu kalıcı desenler -bazen basit, bazen ayrıntılı ama her zaman kişiye özel- her zaman muska, statü simgesi, dini inanç göstergesi, süsleme hatta cezai damgalama anlamları taşımıştır (Lineberry, 2007).

TDK Türkçe Sözlük'te "dövme" kelimesi; "vücut derisi üzerine iğne vb. sivri bir araçla çizilmek ve içine renk veren maddeler konulmak yoluyla yapılan yazı veya resim" olarak tanımlanmıştır (https://sozluk.gov.tr). Dövme kelimesinin İngilizcesi olan "tattoo", etimolojik olarak Polinezya dillerinden (Tahiti ve Samoa'da "tatu" ve Markiz'de "tatau" olarak) türemiştir. Avrupa'da "işaret" veya "delik" olarak kabul edilen bu pratiği İngilizce'ye "tattoo" olarak aktaran kişi birçok tarihçi tarafından İngiliz kâşif kaptan James Cook olarak kabul edilmiştir (DeMello, 2000: 45). 18.yüzyılın ortalarında yaptığı Güney Pasifik keşiflerinde Tahitili yerlilerle karşılaşan Cook ve mürettebatı, bu yörede yapılan dövmeleri gözlemleme, belgeleme hatta yerel halka dövme yaptırma imkânı bulmuşlardır (Hunter, 2021).

James Cook, Pasifik seferinden döndükten sonra deneyimlerini yazıya dökmüş, kadın ve erkeklerin kendi derilerine siyah boya nüfuz ederek nasıl boyadığını, yani "dövme yaptığını" anlatmıştır. Bu yazı, günümüzde kullanılan "tattoo" kelimesinin en erken örneği olarak kabul edilmektedir. 18.yüzyıl Avrupasında dövme kültürünün var olmasına karşın "tattoo" kelimesinin altında toplanması bu döneme dayanır (Royal Museums Greenwich, 2022).

Bazı kaynaklara göre "tatau" kelimesinin kökeninin yansıma ses olduğu kabul edilmektedir. Bu kaynaklara göre "tat" ve "-au" olarak ikiye ayrılan kelimede "tat", iğnenin deriye vurduğunda çıkarttığı, "-au" ise dövme yaptıranın acı çekerken çıkarttığı ses olarak yorumlanır (Royal Museums Greenwich, 2022). Aynı zamanda sesteş bir kelime olan "tattoo" Felemenkçe kökenli olup, 1600'lü yıllarda askerleri toplamak amacıyla davul ile yapılan çağrı sistemine verilen addır (Online Etymology Dictionary, 2022).

Sinah Teres Kloß, Tattoo Histories (Dövme Tarihi) adlı kitabının önsözünde dövmeyi "kalıcı olmayan, değişken ve dengesiz" olarak tanımlamıştır. Dövmenin uygulandığı derinin, taşıyan bireyin yaşlanmasına bağlı olarak solduğunu, biçim değiştirdiğini ve düzenli olarak rötuşlanması, silinmesi, üzerinin kapatılması veya ekleme yapılarak genişletilmesi gerektiğini savunan Kloß, dövmenin deri üzerinde kalıcı olduğunu fakat işlenen şeklin devamlı olarak değiştiğini öne sürmektedir (Kloß, 2020: 3-4). En eski örneklerinin neolitik döneme kadar uzandığı dövme uygulaması, günümüze kadar olan tarihin çok büyük bir bölümünde statü belirtme, sınıflandırma ve damgalama amacıyla uygulanmıştır.

1.1.2. Eski Çağlarda Dövme Uygulaması

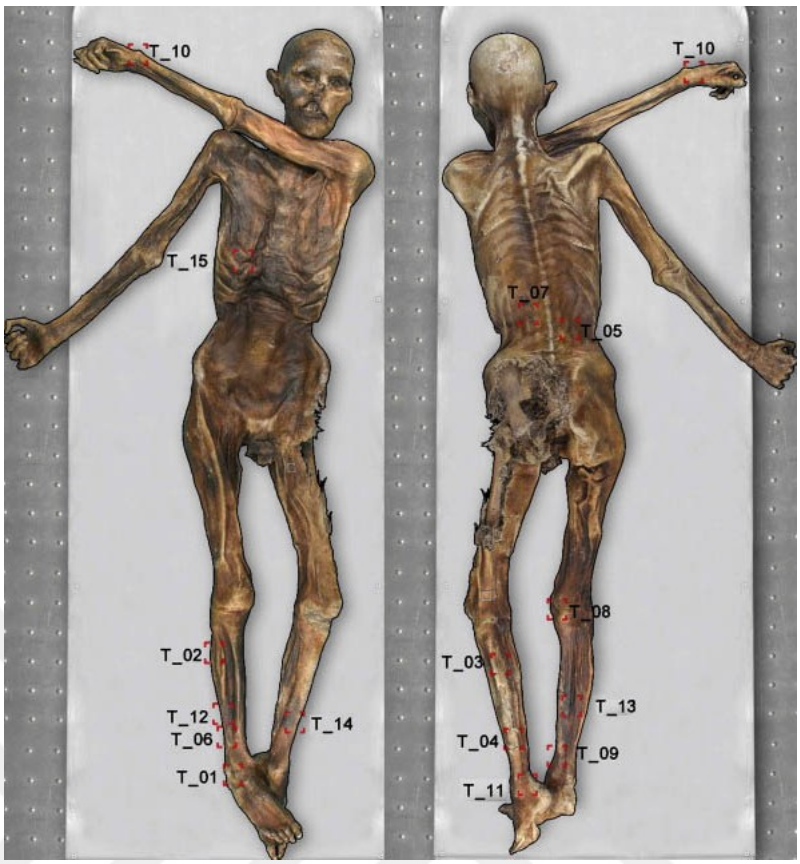
Antik kültürlerde, yazının icadından önceki dönemlerde görsel iletişimin en temel unsuru insanoğlunun gördüğü nesneleri çeşitli zeminlere taklit ve stilize ederek sembolleştirmesi olmuştur. Yazının icadına kadar olan binlerce yıllık süreçte görsel iletişim bu semboller aracılığıyla sağlanmıştır. İnsanoğlunun bu sembolleri bedenine işlemesinin tarihçesi milattan önce 12.yüzyıla kadar uzanmaktadır. Çoğunlukla

inançlarını ve statülerini belirtmek için vücutlarına işledikleri motifler ve semboller ile toplum içerisindeki iletişimi sağlamışlardır.

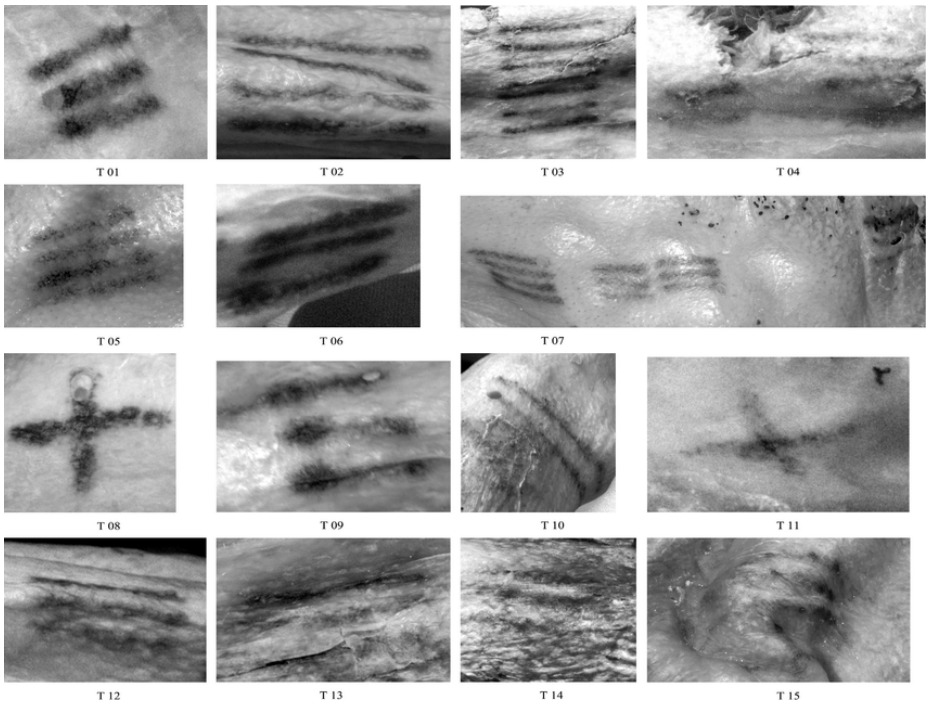
York Üniversitesi Arkeoloji Bölümü'nde araştırmacı Joann Fletcher, 2007 yılında Smithsonian dergisine verdiği röportajda dövmenin tarihini ve kültürel önemini, bulunan en eski ve en ünlü örnek olan "Iceman" (Buz Adam) mumyasından, günümüzde popüler olarak varlığını sürdüren Maori dövmelerine kadar ele almıştır (Lineberry, 2007). 1991 yılında İtalya – Avusturya sınırındaki Ötztal Alplerinde keşfedilen Buz Adam "Ötzi"'ye yapılan Karbon-14 testlerinde, yaklaşık 5200 yıllık bir tarihi olduğu ortaya çıkmıştır. Fletcher, Ötzi'nin üzerindeki dövmeleri şu şekilde açıklamıştır:

> *"York Üniversitesi'nden Prof. Don Brothwell ile olan görüşmelerden sonra, kendisini inceleyen uzmanlardan biridir, bel, sağ diz ve bileklere dövmesi yapılan noktaların ve küçük çarpıların zorlanmaya bağlı olarak dejenere olmuş bölgelere denk geldiği, bundan dolayı bu dövmelerin eklem ağrılarını azaltmak için tedavi amaçlı yapıldığı ileri sürülmüştür. Bu durum aynı zamanda şunu açıklamaktadır ki, bir şekilde rastgele olan ve görülmesi kolay olmayan yerlerdeki dövmeler aslında durum belirtici işaret olarak yapılmıştır." (2007)*

Ötzi'nin kıyafetleri, kullandığı aletler ve silahlar, Bakır Çağı Avrupa'sının yaşam şartlarına bir pencere aralamaktadır. Buz Adam hakkında daha kesin bilgi edinebilmemizin sebebi olarak, yaşadığı bölgenin iklim şartları önemli rol oynamış ve kendisinin ölümünden sonra buzla kaplanan bedeni binlerce yıl boyunca minimum deformasyonla günümüze kadar ulaşmıştır. Yapılan incelemelerde, Ötzi'nin bedeninde çizgi ve çarpı işaretlerinden oluşan, derinin altına kesik atılarak ve kömür sürülerek yapılmış elliden fazla dövmeye rastlanmış ve bu dövmeler bedende yaşlanmanın en çok etkilediği bölgelerde -dirsek, bilek, diz kapakları, aşil tendonu ve bel arkası civarında- bulunmuştur. Bu buluntular, yapılan dövmenin herhangi bir dekoratif düşünce, inanç ve sosyal kimlik kaygısı gütmediği, medikal terapi amaçlı yapıldığı sonucuna varılmıştır (Lobell ve Powell, 2013).



Resim 1: Buz Adam Ötzi'nin dövme uygulandığı bölgeler (Samadelli, vd, 2015).



Resim 2: Buz Adam Ötzi'nin üzerinde bulunan dövmeler (Samadelli, vd, 2015).

Antik dönemde dövme sembolleri, uygulama biçimleri ve kullanılan malzemeler bölgelere, kültürlere ve inançlara göre farklılık göstermektedir. Yukarıda anlatılan Buz Adam Ötzi, Neolitik dönem Avrupa kıtasında yapılan uygulamaların sadece bir örneğidir ve bununla beraber dünyanın bir çok farklı bölgesinde yapılan arkeolojik araştırmalarda, birbirlerinden bağımsız kültürlerde dövme ve beden biçimlendirme pratikleri bulunmuştur.

1981 yılında Kuzeydoğu Romanya'da yapılan arkeolojik çalışmalar sonucunda 20'den fazla seramik kadın figürü bulunmuştur. Araştırmalar sonucunda milattan önce 4800 ile 3000 yılları arasında Romanya-Ukrayna sınır bölgesinde varlığını sürdürmüş "Cucuteni" kültürünün bir parçası olduğu tespit edilen figürlerin üzerindeki işlemelerin, o dönemde insanların üzerine yapılan beden işlemelerinin bir yansıması olduğu fikri öne sürülmüştür. San Francisco Devlet Üniversitesi'nde arkeolog olan Douglass W. Bailey, bu işlemelerin dövme veya algımızın ötesinde bir şeyleri simgeleştirmesi olabileceğini belirterek, esas önemli olanın eski devirde insan bedeninin bir iletişim zemini olarak kullanıldığını savunmuştur. Arkeolog Douglass, 7,000 yıldan daha öncesinde, erken paleolitik döneme ait insan figürü buluntularında beden işaretleme/simgeleme bulgusuna rastlanmadığını öne sürmüş, Romanya'da bulunan bu figürlerin dövme ve beden işaretleme kavramına dair bulunan en eski örnekler olduğunu belirtmiştir (Lobell ve Powell, 2013).

Resim 3: Cucuteni kültürüne ait bulunan kadın heykelcikleri. Fotoğraf: Marius Amarie.
Kaynak: https://www.archaeology.org/issues/107-1311/features/tattoos

Yunanlılar ve Romalılar arasında, dövme veya o zamanki adıyla "stigmata" kullanımı, büyük ölçüde dini mezhebe ait olan kişiyi, sahiplerine ait olan köleleri veya cezai önlem olarak suçluları işaretlemek için kullanılmıştır. Makedon hanedanının Mısır'ı yönettiği Ptolemaic zamanlarda firavun Ptolemy IV (M.Ö. 221-205), Yunan şarap tanrısı ve kraliyet evinin koruyucusu Dionysos'a olan bağlılığını sembolize etmek için sarmaşık yapraklarını dövme olarak yaptırdığı bilinmektedir. Bu moda aynı zamanda Roma askerleri tarafından da benimsenmiştir (Lobell ve Powell, 2013).

Resim 4: Trakyalı Maenad'ın Orpheus'u öldürmesi tasviri, vazo üzerine işleme, Louvre Müzesi. **Kaynak:** https://greekreporter.com/2022/02/02/tattoos-ancient-greece/

Eski kültürlerde kadraj Avrupa'dan Amerika'ya çevrildiğinde, Peru ve Şili yöresindeki kültürlerde çeşitli süslemeler ile karşılaşılmaktadır. Farklı hayvan figürleri ve semboller genellikle kumaşlara ve çömleklere işlenirken, insan bedeni üzerine yapılan desenler de arkeolojik çalışmalar sonucunda keşfedilmiştir. Bulunan mumya örnekleri arasında Naszca kültüründen olduğu tespit edilen bir kadının dövmeleri dikkat çekmektedir. Mumya üzerindeki dövme, sırtın bel kısmından başlayıp, beli sararak karın kısmından genital bölgeye doğru uzanarak, doğum ile doğrudan ilişkilendirilebilecek bir

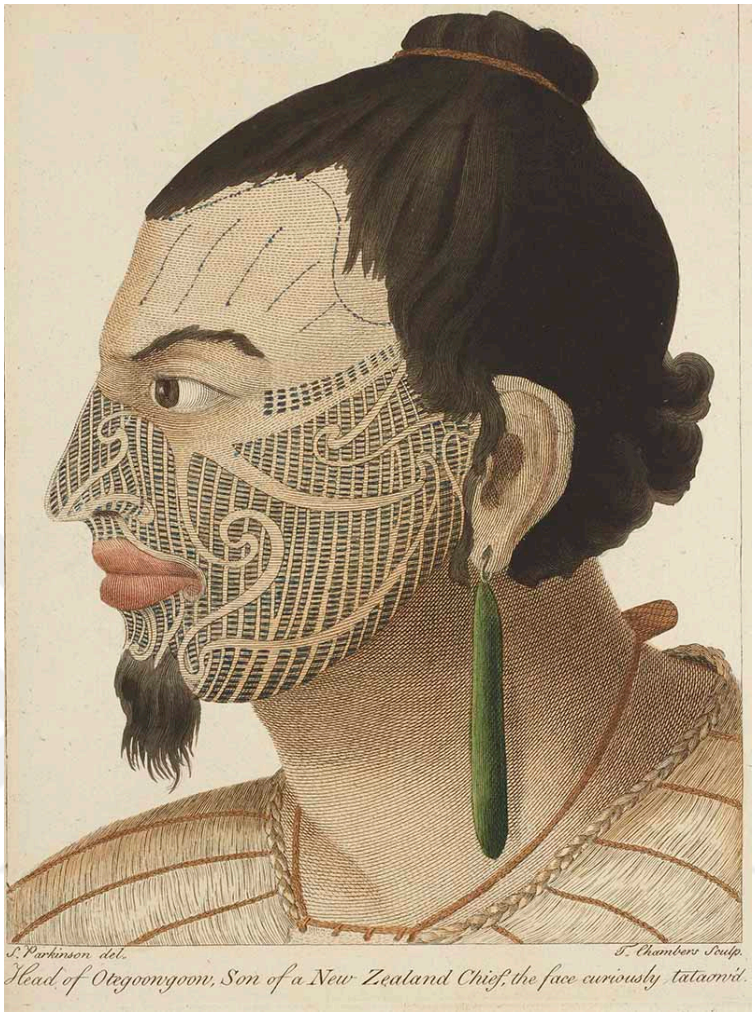
tasarım ortaya çıkarmaktadır. Bulunan diğer mumyalarda çeşitli bölgelerde, göğüs, kollar, bacaklar, eller, parmaklar ve hatta yüz bölgesinde dövme uygulaması yapıldığı keşfedilmiştir. 1475 yılında Cree kabilesine bağlı olduğu keşfedilen altı Grönland Inuit kadını mumyasında görüldüğü üzere kaşlardan yanaklara doğru dikine inen veya yüzü kaplayan sıralı paralel çizgi dövmeleri dikkat çekmektedir (Lineberry, 2007).

Resim 5: Inuit kadınına ait olan yüz dövmesi. Fotoğraf: Margaret Bourke-White, Kanada, 1937.
Kaynak: https://www.indigenoustattooing.ca/inuit?pgid=jvoaperp-b01c2f34-fa7a-40df-9a5b-71b60cf2aa45

Polinezya kültürlerinin çoğu durumda tüm vücudu kaplayabilen, son derece ayrıntılı geometrik tasarımlar içeren ve incelikle işlenmiş dövmelerinin, bin yıldan fazladır gelişmekte olduğu düşünülmektedir. James Cook'un 1769'da Tahiti'ye yaptığı İngiliz seferinin ardından, adalıların vurmak veya vuruş anlamına gelen "tatatau" veya "tattau" terimi, şimdilerde batıya modern "tattoo" terimini vermiş, vücuttaki bu “izler” daha sonra Avrupalılar arasında moda olmuştur. Özellikle denizciler ve kömür madencileri arasında erkeklerin önkollarında bulunan çapa veya madenci lambası gibi dövmelerin, nazar boncuğu benzeri kullanımı oldukça moda olduğu görülmektedir (Lineberry, 2007).

Günümüzde dünyanın her yerinden insanlar vücutlarında Polinezya esintili dövmeler taşımaktadır, ancak bu ünlü tasarımları ilk taşıyanlar M.Ö. 1500 ila 500 yılları arasında yaşayan ve günümüzün Pasifik halklarının çoğunun ataları olan Lapita halkıdır. Lapita dövmesinin varolduğuna dair doğrudan bir kanıt olmamasına karşın Berkeley'deki California Üniversitesi'nden arkeolog Patrick Kirch (2013), çömleklere kazınmış karmaşık tasarımların bugün kullanılan dövme motiflerine benzediğini ve hala dövme yapmak için kullanılabilecek dişe benzer aletlerle uygulandığını işaret etmektedir. Kalın ve kabataslak şekilde yapılmış bu "dövmeli çömleklerin" muhtemelen törenlerde sergilenmek için tasarlandığını düşünen Kirch, "Bu çömlekler bedenle aynı şekilde dekore edilmiş ve ataları temsil ediyor olabilir." şeklinde açıklamıştır (Lobell ve Powell, 2013).

Yeni Zelanda'nın Maori kültüründe ise, baş bölgesine uygulanan dövmeler, yüksek statü işaretleri olarak kabul edilmiştir. "Ta Moko" ile süslenmiş yüz, vücudun en önemli parçası olarak kabul görmüştür. Bu kültürde her dövme kişiye özel tasarlanmıştır ve kişilerin statüleri, rütbeleri, soyları ve yetenekleri hakkında belirli bilgiler vermiş, bir kimlik kartı özelliği taşımıştır. Tasarımları deriye işlemek için ise sivri kemik keskiler kullanılmış ve ardından, tasarımı mühürlemek için açık yaralara kurum bazlı bir pigment işlenmiştir. Savaşçıların hayatlarının belirli evrelerinde bir tür rüştünü ispat etme ayini olarak yaptırdıkları dövmelerle, süslemelerin yüz hatlarını güzelleştirdiği ve karşı cins için daha çekici hale getirdiği düşünülmüştür (Lineberry, 2007).



Resim 6: Yeni Zelanda Şefi'nin oğlu Otegoowgoow'un yüzü, Sydney Parkinson tarafından çizilmiş, 1784, Londra.
Kaynak: https://collections.tepapa.govt.nz/object/1495582

Altay Dağları bölgesindeki İskit Pazırık kültürü (Scythian Pazyryk), dövme sanatını uygulayan başka bir eski kültürdür. 1948'de, Sibirya'da buzda korunmuş 2400 yaşındaki İskitli bir erkeğin kollarının, bacaklarının ve gövdesinin efsanevi hayvanların tasvir dövmeleriyle kaplı olduğu görülmüştür. Bu uygulama, Yunan yazar Heredot (M.Ö. 450), İskitliler ve Trakyalıların arasında dövmelerin "asaletin (asil soyun) bir işareti olduğunu ve dövme yaptırmamanın ise zayıf soyun nişanesi olduğunu" belirtmektedir. Sibirya'nın Altay Dağları'nda kalıcı buz altında kalmış bir dizi lahit, bugün Pazırık kültürüne ait soyluların kalıntılarını muhafaza etmiştir. Bu mumyaların derilerinde, hem

efsanevi hem de gerçek hayvanları hareket halinde (koşan, kurbanlarını takip eden veya bilim insanlarının "can çekişme pozu" (the pose of agony) olarak adlandırdığı S harfi şeklinde bükülen) karmaşık dövmeler görülmüştür (Lineberry, 2007).

Rusya Devlet Beşeri Bilimler Üniversitesi'nden arkeolog Sergey Yatsenko, dövme tasvirleri arasında en sık görülen figürün kartal gagası ve panter kuyruğu olan yaban keçisi şeklini alan bir canavar olduğunu ve bulunan mumyaların çoğunun sağ omzunun üst kısmında görüldüğünü belirtmiştir. Sol omuzda ise bir kaplan veya vahşi bir koç tasviri görülen bu mumyalarda, saldırı pozisyonunda bekleyen bir horoz, soyluların işaret parmaklarında görülmüş, keçi veya koç figürlerinin ise genellikle alt bacaklara işlendiği gözlenmiştir (Lobell ve Powell, 2013). Pazırık halkı, düşüncelerini temsil eden bu hayvan görüntülerini, diğer sanat türlerinde de aynı üslupla tekrarlamışlardır.

Resim 7: Pazırık kültürüne ait bir mumya derisi.
Kaynak: https://www.archaeology.org/issues/107-1311/features/tattoos

Daha modern bir örnek verilmesi gerekirse, Ukok Prensesi olarak bilinen gizemli genç bir kadının antik mumyası, Rusya'nın Moğolistan, Çin ve Kazakistan sınırına yakın bir bölgede 2500 metre yükseklikte bulunmuştur. Sibirya'nın kalıcı buzulunda birkaç bin yıl boyunca korunmuş, 25 yaşlarında kusursuz giyimli "prenses"in kalıntıları, 1993 yılında Natalia Polosmak tarafından keşfedilmiştir. Kadının vücudunda

bulunan renkli dövmeler, dünyanın herhangi bir yerindeki en iyi korunmuş ve en ayrıntılı antik dövmeler olarak görülmektedir (History on the Net, 2022).

Polosmak, mumyanın üzerindeki dövmeleri şu cümleleriyle açıklamaktadır:

> *"Prenses'in sol omzundaki dövmeler, fantastik bir mitolojik hayvanı göstermektedir: Kızıl gagalı ve Oğlak boynuzlu bir geyik. Boynuzları grifon başlarıyla süslenmiştir. Ve aynı grifonun başı hayvanın arkasında gösterilmektedir. Bir koyunun bacakları, uzun kuyruklu benekli bir panterin ağzında görülür. Ayrıca bileğinde büyük boynuzlu bir geyik kafası bulunmaktadır. Sol elindeki başparmağın üzerinde de bu hayvanın vücuduna dair bir çizim vardır… Dövmeler bir pasaport gibi kişisel kimlik olarak kullanılıyordu. Pazırıklar, dövmelerin kendilerine başka bir hayatta da yardımcı olacağına ve aynı aile ve kültürden insanların, öldükten sonra birbirlerini bulmalarını kolaylaştıracağına inanıyorlardı". (1994: 87-88)*

Resim 8: Ukok Prensesi ve üzerindeki dövme kalıntıları.
Kaynak: https://siberiantimes.com/culture/others/features/siberian-princess-reveals-her-2500-year-old-tattoos/

Resim 9: Ukok Prensesi'nin üzerindeki dövmelerin Elena Shumakova tarafından tekrardan çizilmiş hali. **Kaynak:** https://siberiantimes.com/culture/others/features/siberian-princess-reveals-her-2500-year-old-tattoos/

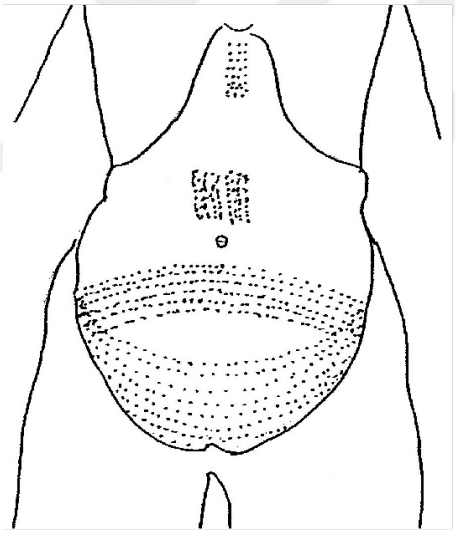
Güney Asya bölgesindeki dövme üslupları, hem tasarım hem de dövme yapma sebebi bağlamında çeşitlilik göstermektedir. Bazı kabileler dövmeyi estetik sebepler ile uygularken, diğerleri ise kendi kabilelerinin tarihini deriye işlemiştir.

Çin'in Taklamakan Çölü'nde bulunan bazı eski mumyalar arasında M.Ö. 1200 dönemlerinde dövme yapıldığına dair kanıtlar bulunmuştur (Lineberry, 2007). Mumyalardan biri, M.Ö. 1000 ile 600 yılları arasında yaşamış bir kadına aittir. Pennsylvania Üniversitesi'nden bir bilim insanı olan Victor Mair, kurum ile yapılmış dövmelerinin muhtemelen süs amaçlı veya sembolik olduğuna dikkat çekmektedir. Kadının ait olduğu kültürün tespit edilememesiyle beraber, Rusya'da bulunan diğer mumyaların dövmeleriyle olan benzerliği, yaklaşık 5.000 yıl önce Ötzi ile başlayan Avrasya dövme geleneğinin bir parçası olduğunu göstermektedir (Lobell ve Powell, 2013).

Orta Doğuda dövme kültürü, Pers İmparatorluğu'nun başlarında ortaya çıkmıştır. Ahamenişler döneminde köleler, onlara sahip olan efendiyi gösteren bir marka veya işaret

taşımaktaydılar. Tanımlayıcı bu işaretler, alfabelerinin bir sembolünü veya harfini temsil etmiş ve sahiplerinin isimleri damgalanmıştır. (Briant, 2002: 945).

Dövme pratiği yaptığı bilinen kültürler arasında eski Mısırlılar, dövmelerin kadınların özel uzmanlık alanı olduğu tek kültür olarak karşımıza çıkmaktadır. 1891'de keşfedilen tanrıça Hathor'un bir rahibesi olan mumya Amunet de dahil olmak üzere birkaç dövmeli kadın mumyası bulunmutştur. Ancak, dövmeli kadınları tasvir eden seramik heykelcik ve kaplar bizlere çok daha fazla kanıt sunmaktadır. Orta Mısır Krallığında "Ölülerin Gelinleri" olarak bilinen heykelcikler üzerindeki işlemeler öncelikle karın bölgesinde, bazen de uyluklarında çizgi ve elmas desenleriyle oluşturulmuştur (Lobell ve Powell, 2013).



Resim 10: Amunet mumyasının karın ve göğüs bölgesinde bulunan motiflerin Colette Standish tarafından tekrardan çizilmiş hali. (Tassie, 2003: 90, fig.2).

Resim 11: M.Ö. 19-17.yüzyıllar arasında var olmuş dövmeli kadın heykelciklerinden biri. Fotoğraf: Metropolitan Museum of Art, 2016. Kaynak: https://www.worldhistory.org/image/6201/egyptian-tattooed-figurine/

Antik Mısırlı kadınların dövmelerinin tedavi edici bir rolü olduğuna ve çok zor hamilelik ve doğum döneminde kalıcı bir muska biçimi olarak işlev gördüğüne inanılmıştır. Bu tasarımlar büyük ölçüde karın çevresinde, uylukların ve göğüslerin üstündeki dağılım modeliyle desteklenir. Hamilelik sürecinde dövme karın bölgesini saracak şekilde genişlemektedir ve kadını ve doğacak bebeği koruduğuna inanılmıştır. Aktarılan örnekler, Antik Mısır'da dövmenin tamamen bir kadın geleneği olduğuna ışık tutmaktadır (Lineberry, 2007).

1.1.3. Tarih Çağlarında Dövme Uygulaması

Milattan önceki dönemlerde neredeyse her kültürde inançsal bir popülerite sahibi olan dövme uygulaması, tarih çağlarında -özellikle Martin Frobisher'ın dövme kavramını Batı'ya tekrar tanıtmasına kadar olan süreçte- tek tanrılı dinlerin yayılması ve sosyal yaşamın doğadan uzaklaşarak modernleşmesi ile beraber popülerliğini yitirmiş, hatta Avrupa'da tamamen dışlanmış, olumsuzluğun, suçun ve köleliğin damgası olarak görülmüştür. Bu görüş, yaklaşık olarak 1500 yıl boyunca baskın olmuştur. Kaptan Frobisher'ın Amerika seferi sonrasında beraberinde getirdiği yerliler sayesinde öncelikle İngiltere, daha sonrasında Avrupa ve Amerika başta olmak üzere zamanla modern dünyada dövme pratiği tekrardan gündeme gelmiştir (Cox, 2016).

Tarih çağlarında dövme, özellikle Roma kültüründe etkili şekilde görülmektedir. "Tanrı'nın suretinde (insan yüzünde) bozulma yarattığı" düşüncesi nedeniyle İmparator Konstantin (MS 306-373) tarafından yasaklanan dövme sanatı, Roma İmparatorluğu askerleri arasında 11 ila 12. Yüzyıla kadar yaygın olarak uygulanmıştır (Lineberry, 2007). Haçlı Seferleri dönemlerinde orduya katılan hacı askerler haç dövmesi yaptırmışlar, yaşanan muharebede ölülerin haçlı askeri olup olmadığı, taşıdıkları dövmeler sayesinde anlaşılmıştır (Museum of the Order of St John, 2017). Aktarılanların yanı sıra Roma kültüründe dövme kavramı çoğunlukla esaret işareti, kölelik, ceza ve utanç işareti olarak uygulanmıştır (Lobell ve Powell, 2013).

Son yüzyılda dünya çapında ünlenen Japon dövme anlayışı, tarih sahnesinde diğer kültürlerden çok daha sonra görülmektedir. Japon erkekler, M.S 3. yüzyılın sonlarında vücutlarını özenli ve ayrıntılı dövmelerle süslemeye başlamışlardır

(Lineberry, 2007). Fakat tarih içerisinde, özellikle 8.yüzyıldaki kayıtlar incelendiğinde dövme pratiğine dair buluntulara rastlanmamakla beraber dövme yaptıran kişiyi yabancı olarak atfedilmiştir. Japon tarihini aktaran en eski ikinci kitap olan Nihon Shoki'de (Japonya Tarihi) ise dövme pratiğinin sadece Tsuchigumo halkı tarafından uygulandığı vurgulanmıştır (Westlake, 2012). Edo dönemine kadar (1603 -1867) Japon kültüründe dövmenin yeri farklılık göstermiştir fakat bir sanat ve ifade biçimi olarak dövmenin uygulanmaya başlaması bu döneme işaret etmektedir (Mitchell, 2014: 10).

Resim 12: Irezumi uygulaması, 1937. **Kaynak:** https://flic.kr/p/8n83C9

Meiji Restorasyonu (1868) ile dünyaya tekrardan açılan Japonya, kendi dövme kültürünü kısa süre içerisinde Batı ile tanıştırmıştır fakat bu dönemde dövme kriminal aktivitelerin simgesi olarak görülmüş ve toplum arasında suçluyu işaret eden bir damga olarak kabul edilmiştir. Bu durum, Japon dövme sanatı Irezumi'nin, yasadışı işlerle uğraşan insanların bir simgesi haline gelmesine ortam hazırlamış, Japon mafyası "Yakuza" tarafından benimsenmiştir. Bu sebepten dolayı Japonya'da, İkinci Dünya Savaşı'nın sonuna kadar dövme yasaklanmıştır fakat yurtdışından seyahat eden turistler bu süreç içerisinde dövme yaptırmaya devam etmişlerdir. 20.yüzyılda Irezumi, neredeyse

tamamen Yakuza ile bütünleşmiş bir beden pratiği olmuş ve halk içerisinde "suçlu damgası" olarak atfedilmiştir (Mitchell, 2014: 10). Bundan dolayı Yakuza'nın halk içerisinde rahat olarak gezmesi için boyun, yüz, el ve ayak bölgelerine asla Irezumi yapılmamaktadır. Günümüz de yasak olmamasına rağmen Irezumi hala daha kültür içerisinde olumsuz anlamını korumaktadır.

Resim 13: Yakuza ve taşıdıkları dövmeler. Fotoğraf: Jorge Hernandez, 2007.
Kaynak: https://flic.kr/p/YaFcs

Anadolu'da, yazının icadından çok daha önceleri bir işaret dili olarak dövme sanatı uygulanmaya başlanmıştır. (Tülüce, 2014: 22). Dövme pratiği, tarih çağlarında, hatta günümüzde dahi uygulanmaya devam etmektedir fakat beşeri, kültürel ve inançsal değişimler sebebiyle uygulamanın yaygınlığı azalmıştır. Türk "damga"ları Anadolu'da, çeşitli aile, soy, aşiret ve cemaatlerce günümüzde hala daha uygulanmaktadır (Çapık, 2020: 156). Ancak, yapılma amacı ve sembollerin gizemi düşünüldüğünde farklılıklar söz konusudur. Türkiye'de bu geleneksel inancın örneklerini doğu bölgelerinde yaygın bir şekilde görmek mümkündür.

Nihal Kadıoğlu (2002), Anadolu'da dövmenin uygulama amaçlarının dinsel köken, aşirete bağlılık, hastalıktan ve nazardan korunmak, tılsım niteliği taşımak ve süslenmek olduğunu belirtmektedir (2002: 222).

Resim 14: Günümüzde Anadolu'nun doğu bölgesinde varlığını sürdüren dövme geleneğinin örnekleri. Fotoğraflar: Hamdiye Önal Çapık (Çapık, 2020: 167).

Dönemin Abbasi Halifesi tarafından diplomatik bir görevle Rusya'nın Orta Volga bölgesindeki Bulgarlara gönderilen Arap seyyah Ahmad İbn Fadlan, İskandinav savaşçılarıyla ilk kez Rusya'nın bozkırlarında seyahat ederken tanışmıştır. Daha sonra Arap seyyah 921 yılında, pazarlarda satmak için köle getiren İsveçli Viking tüccarları olan Rus adında bir halkla iletişimde bulunmuş, bu iletişimini seyahat kroniklerinde anlatmıştır (History on the Net, 2022).

İbn Fadlan Rus halkını: "Onlarınki kadar mükemmel bedenleri hiç görmedim." (Nordic Culture, 2018) şeklinde açıklamış ve bir noktada bütün erkeklerin parmak uçlarından boyunlarına kadar dövmeler taşıdığından bahsetmiştir. Dövmelerin, koyu yeşil renkte figürlerden oluştuğunu belirten seyyah, içerik olarak ağaç çizimlerinden, çeşitli sembollerden (rünlerden) Viking kültürüne ait bilinmeyen yaratıklardan ve düğüm motiflerinden oluştuğunu aktarmaktadır. Bununla beraber Norse kültürüne ait dövmeyle

bağdaştırılabilecek herhangi bir insan bedeni, kıyafet veya araç-gereç bulunamadığından ötürü, film ve dizilerde aktarıldığının aksine kuzeylilerin dövme yaptırdığına dair somut bir kanıt bulunmamaktadır.

1200'lerden 1600'lü yıllara kadar Amerikan yerlileri çok farklı diller konuşmuşlar fakat birbirlerine benzer dinleri yaşatmışlardır. Bu dini ve dilsel birliktelik üzerine çalışan Memphis Üniversitesinde görevli David H. Dye'a göre dövme, kabileler arası dini ve kültürel fikir paylaşımında kritik rol oynamaktadır. Dye, dövme kültürünün dini yönünü şu sözleriyle ifade etmektedir: "Savaşçılar için yüz dövmeleri, savaşta öldürdüklerinin ruhlarını ele geçiren bir kapan görevi görmektedir. Kalıcı dövmeler yardımıyla ele geçirilen bu ruhlar kendi yaşamlarını uzatmakla kalmayıp, ölmüş akrabalarının ruhani dünyaya olan geçişini kolaylaştırmaktadır." (Lobell ve Powell, 2013). Kabilede dövmenin varlığına ilişkin en büyük kanıtlar, seramik çömleklere işlenmiş dövmeli insan kafası figürlerinden beslenmektedir. Bu el yapımı çömleklerde işlenen insan yüzleri çoğunlukla kuş motifleriyle süslenmiş, günün doğmasını sağlayan ve yaşamın ölümden üstün olduğunu sembolize eden Birdman'e (Kuş Adam) adanmıştır. Kuşun kanatları ve pençeleri, dövmeyi taşıyan kişinin göz çevresini saracak şekilde işlenmiş, kişiye doğa üstü güçler verdiğine, tanrı kudretini bedenleştirdiğine inanmışlardır.

K̲ālkubi (veya k̲āl kubidan, kabud zadan) deriye bir pigment enjekte ederek deride kalıcı iz yapmak anlamına gelmektedir (Rudenko, 1970: 107) Vücut süslemenin en eski yöntemlerinden biri olup dövme kelimesinin Farsça'daki karşılığı olarak belirtilebilir.

Orta Çağ Orta Doğusunda dövmeler hem erkek hem de kadınlar arasında (daha çok kadınlar arasında) oldukça popülerdir. Fars şiiri, güzellik lekelerine (k̲āl) sahip olan erkek veya kadın güzelliğine göndermelerle doludur. Fakat bazı örneklerde güzellik lekesinden kastedilenin dövme olduğu görülmektedir. Örnek olarak Mevlana'nın "noktaların iki kaşı birleştirdiğini" yazması gösterilebilir (Encyclopaedia Iranica, 2011)

1880'lere atıfta bulunan Charles J. Wills'e göre, "Dövme yoksullar ve köylüler arasında yaygındır ve ayrıca üst sınıflarda da görülmektedir." (Wills, 1883: 323). 20.

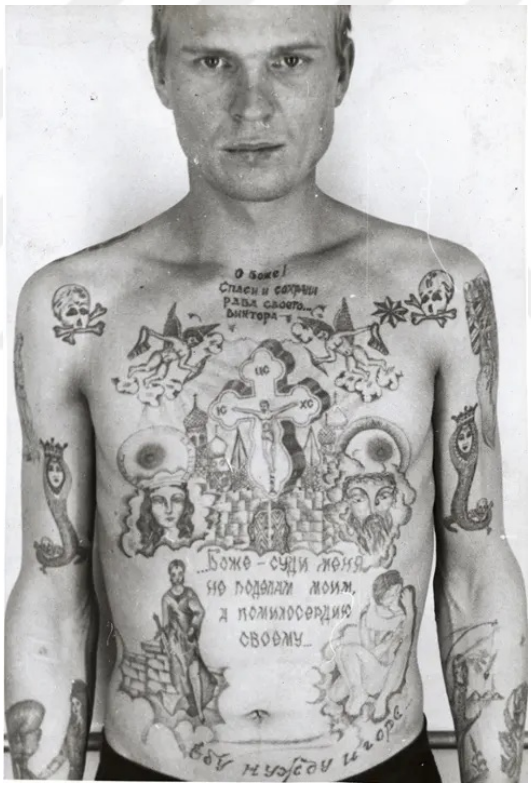
yüzyılın başında yazarlık yapan Percy Sykes'ın gözlemleri, dönemin dövme kültürüne ışık tutmaktadır:

> *"Son nesle kadar, dövme İran'da neredeyse evrenseldi. En iyi ailelerin hanımlarının kaşlarını birleştirmek için alınlarına iğneyle desenler yaptılar: ayrıca bu desenler çenede,tek bir yanakta, dudakta, boğazda ve göğüslerde de bulunabilirdi. Halhal ve bileziklerin taklitleri de sıklıkla dövülürdü. Hamilelik sırasında, dövme, özellikle ayak tabanına uygulanırdı, bu işaretin yavrularına aktarılacağı düşünülürdü. Kadınlar genellikle kuş, çiçek veya ceylan dövmesi yaptırmışlardır ancak bazen Kuran'dan ayetler de dövmenin içeriğini oluşturabilmektedir. Erkeklerin ise kollarında aslanlar ve Yā Ali Madad veya 'Help, O Ali' (Yetiş Ya Ali) dövmeleri bulunmaktadır." (Sykes 1909: 177)*

Alix Lambert'ın yönettiği 2001 yapımı "Mark of Cain" (Kabil'in İşareti) belgeselinde, 1990'lı yıllarda Rus hapishanelerinde bulunan suçluların yaşamı, yasadışı geçmişi ve üzerlerindeki dövmelerin oluşturduğu sembolik iletişim aktarılmaktadır. İncil'in Yaratılış Kitabında bahsedildiği üzere, Kabil'in Habil'i öldürmesinden sonra Tanrı tarafından dünyaya sürgüne gönderilmesini ve üzerine işaret yerleştirilmesini anlatmaktadır (Verrett, 2021). Kabil'in işareti, taşıyanın suçlu ve dışlanmış olduğunu işaret eder. Milattan sonra Avrupa'da ve Hıristiyan toplumlarda yüzyıllar boyunca dövmenin büyük bir çoğunlukla esirlere, kölelere ve mahkumlara uygulanmasına zemin hazırlamıştır. Rusya'nın yeraltı ve suç dünyasında dövme yaptırmak önemlidir çünkü kişinin geçmişte yaşadıklarını sembolize etmektedir. Dövmesi olmayan suçluya güvenilmez, çünkü hakkında kalıcı ve güvenilir olan bir bilgi bulunmamaktadır. Dövmelerin, belgeselde genellikle rus katiller tarafından başka suçlulara uygulandığı belirtilmektedir (tommekk18, 2011).

Silahlı saldırı, hırsızlık ve cinayet suçundan hapse giren Sergei Shmon (2001), belgesele verdiği röportajda şu şekilde açıklamaktadır:

> *"Her dövmenin bir anlamı vardır… herhangi bir şeyi dövme olarak yaptırmaya hakkınız yoktur… Yelkenli geminin, gezici bir yaşam sürdüğümü anlatır. Hep bir yerden başka yere gittim…. Korsan dövmem hırsızlık ve kurukafa dövmem cinayet işlediğim için var. Birçok mahkum üzerilerinde haç dövmesi taşır. Eğer çarmıha gerilmiş İsa dövmesi varsa kendisinin "Thief-in-the-law" olduğunu belirmektedir." (tommekk18, 2011)*



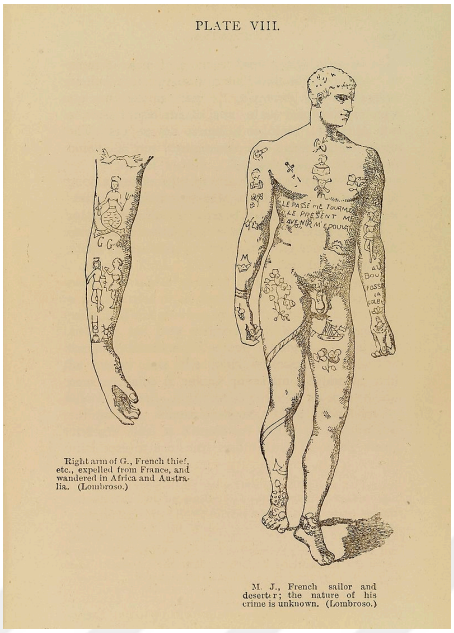
Resim 15: Rus hapishanesinde bir mahkum. Fotoğraf: Arkady Bronnikov.
Kaynak: https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2014/sep/18/decoding-russian-criminal-tattoos-in-pictures

Rus hapishane kültüründe suç hiyerarşisi ve görsel iletişim olarak dövme kullanımımın başlangıcı, 1920'li yılların sonlarını göstermektedir ve günümüzde uygulaması azalmış olmasına karşın devam etmektedir. "Thief-in-the-Law" (Rusça "vory-v-zakone") üst rütbe suçlu, genellikle organize suç örgütüne bağlı ve suç dünyasında saygınlığı olan kişi anlamına gelir ve suç hiyerarşisinde en üst sırayı temsil eder. Genellikle en fazla dövmeye, bununla beraber en fazla yasadışı geçmişe sahip olan kişilerdir (Varese, 1998: 516). Rus hapishanelerinde dövme sahibi olmak, bir nevi "kendini başkalarına okutmak" olarak atfedilebilir, sicil ve özgeçmiş görevi görür.

Dövme kültürünün tarih içerisinde gelişimini irdelemek için Martin Frobisher ve ardından James Cook'un seferlerinden başlayan süreçte İngiltere, Avrupa ve devamında Amerika'da dövme pratiğinin kültürel sürecini takip etmek gerekmektedir.

1.1.3.1. Dövme Kavramının Yeniden Tanıtılması

James Cook'un Polinezya adalarına olan seferi, dövmenin İngiltere ve beraberinde Avrupa ile tanıştırılmasının başlangıcı olarak kabul edilebilir fakat dövme pratiğinin modern tarihinin başlangıcı 16.yüzyılda İngiliz kolonilerinin Amerikanın keşfi süresince Amerikan yerlileriyle karşılaşmasıyla başlamaktadır. Kaşif ve "privateer" (ülkeye bağlı korsan) Martin Frobisher, 1577 yılında İnglitere'ye getirdiği üç yerli kadını ülkenin çeşitli şehirlerinde tanıtmış ve bu beden sanatı ülkede ünlü hale gelmiştir. 16, 17 ve 18.yüzyıllarda ise hem İngiltere'de hem de Avrupa'da dövme uygulaması yaygınlaşmaya başlamış, Kutsal Topraklar'a seyahatin ticarileşmesi sürecinde hacı olmak için Kudüs'e giden insanlar, döndüklerinde kendilerine haç dövmesi yaptırmışlardır. (Cox, 2016)



Resim 16: 19. Yüzyıl denizci dövmesi örneği, Cesare Lombroso tarafından resmedildi, 1888.
Kaynak: https://wellcomecollection.org/works/sjzpwnqk/items

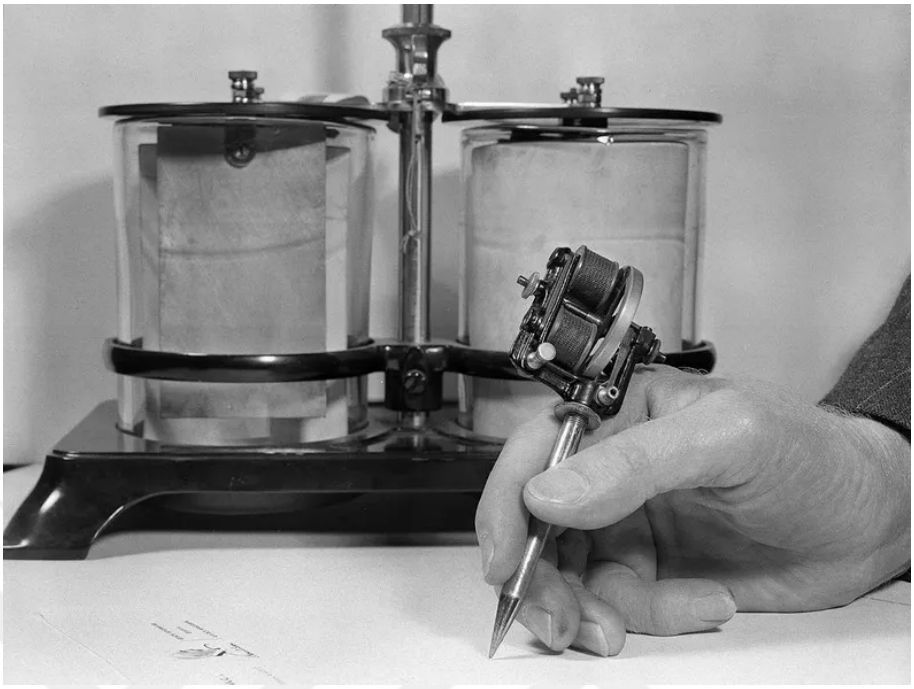
Dövme kültürünün Amerika tarafından benimsenmesi ise, 19. Yüzyılın denizcilik mesleğine işaret etmektedir. Amerikan Devrimi'nden başlayan süreçte Amerikan denizcileri, İngiliz Donanması tarafından rahatlıkla tanınmak amacıyla üzerlerinde dövme taşımışlar, Amerikan denizcilerinin kimlik oluşturan dövme anlayışı zamanla estetik bir öge haline gelmiş ve Amerika'nın -başta New York olmak üzere- doğu liman kentlerinde dövme yapımı zaman içerisinde kanıksanmıştır.

Aynı zamanda Amerikan ve Pasifik adalı yerlilerin yerlileri Avrupa fuarlarında ve dime müzelerinde sergilendiği zamanlarda (bu müzeler, 19.yüzyıl sonunda ABD'de popüler olup, işçi sınıfı için ucuz eğlence ve ahlaki eğitim merkezleri olarak benimsenmiştir) dövme algısı, dövmeciler tarafından ilkellikten ziyade vatanseverliği vurgulayan yerel bir duyarlılığa uyacak şekilde modifiye edilmiştir. Dövme, o dönemlerde hala elle uygulanan bir pratik olmasına rağmen; makine, tasarım ve renk üzerindeki teknolojik gelişmeler hızlı bir şekilde yeni, geliştirilmiş, Amerikan tarzı bir dövme uygulamasına yol açmıştır.

Martin Hildebrandt, 1846'da New York'ta daimi bir dükkanı olan, Amerika Birleşik Devletleri'nin bilinen ilk profesyonel dövme sanatçısıdır (Parry, 1971: 36). Hildebrandt, İç Savaş döneminde yalnızca denizcilere değil, aynı zamanda her iki tarafın askerlerine dövme yapmıştır ve ABD'nin dövmeli asker geleneğini oluşturma konusunda büyük etkisi olmuştur. İspanya - Amerika Savaşı'nın (1898) ardından yeni bir müşteri tipi ortaya çıkmıştır ve bu müşterilere uygulanan dövmeler, dövmeyle karşılaşan Avrupa yüksek sosyetesi tarafından benimsenmesi ile bir moda haline gelmiştir. İngiliz dövmeciler George Burchett ve Tom Riley, aristokrasinin düzinelerce İngiliz ve Avrupalı üyesine dövme uygulamışlardır. (DeMello, Modern Dövme Topluluğunun Kültürel Tarihi, 49). Aynı zamanda Hildebrandt, modern dövme sanatını başlatan kişi olarak kabul edilmektedir.

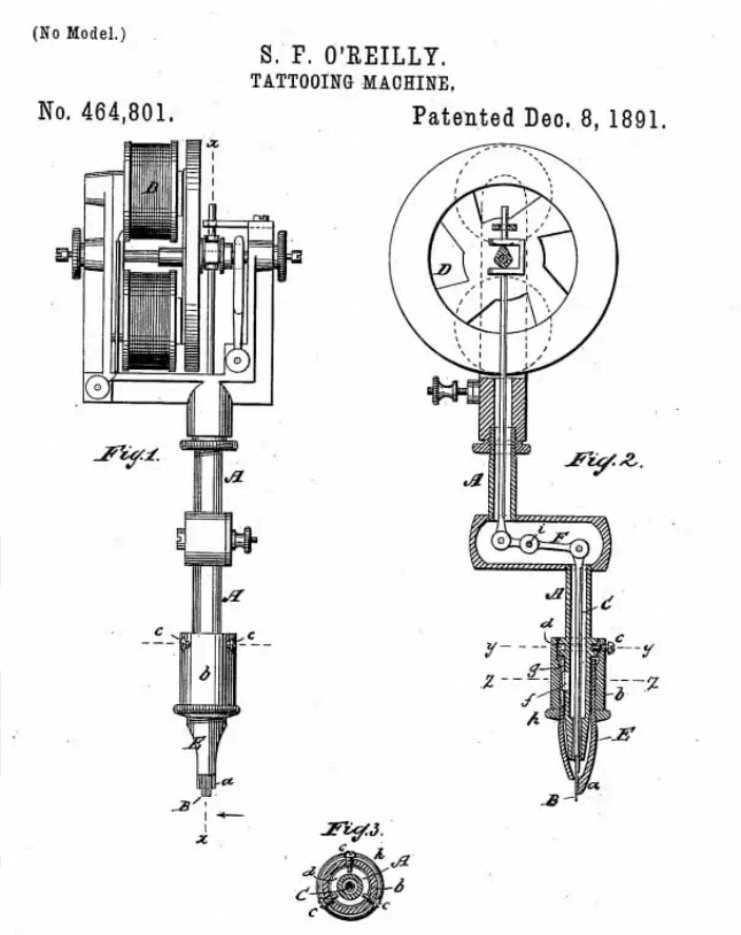
1.1.3.2. Dövme Makinesinin İcadı ve "Dövme Rönesansı"

19.yüzyılın sonuna kadar dövmeler, genellikle Polinezyalılardan alıntılanan yöntemler kullanılarak, elle uygulanmıştır. Dövme makinesinin icat edilmesinin kökeni, Thomas Edison ve asistanı Charles Batchelor'un 1875 yılında elektrikli kalemi icat etmesi olarak gösterilebilir. El yazısı kopyalarını basit ve kolay bir şekilde üretmek için şablonları kullanan bu cihaz, üstüne pille çalışan bir motor takılmış standart bir kalem şeklindedir ve "otografik baskı kalemi" olarak tanımlanır. Kalem, üzerindeki elektrik motorunun kamı döndürmesi ve kama bağlı olan iğnenin pimin ucundan geçerek kağıda delik açması şeklinde çalışmaktadır. Kopyalama işlemi ise çeşitli şekillerde delinen kağıdın altına, kopya alınacak diğer kağıdın yerleştirilmesi ve üzerinden mürekkep silindiri geçirilmesi şeklinde gerçekleşmektedir.



Resim 17: Thomas Edison'ın elektrikli kalem icadı. Fotoğraf: Ernest K. Bennet, 1949.
Kaynak: https://spectrum.ieee.org/getting-inked-up-thank-thomas-edison

1891'de mucit Samuel O'Reilly, elektrikli kalemin teknolojisinden yola çıkarak bir dövme makinesi için patent almıştır. Bu makine sayesinde, eski tekniklerle dövme sanatçıları deriyi saniyede yaklaşık iki veya üç kez delebiliyorken O'Reilly'nin makinesi, deriyi saniyede 50 kere gibi bir vuruş hızıyla delebilmeyi başarmıştır. İcat edilen bu dövme makinesi sektörde bir devrim yaratmış ve günümüze kadar olan 130 yıllık süreç içerisinde temel prensibini korumuştur (Spark Museum, t.y.).



Resim 18: O'reilly'nin dövme makinesi patenti.
Kaynak: https://www.tattoodo.com/articles/samuel-oreillys-peculiar-reciprocating-electromotored-tattoo-machine-12648

Sanatçının aynı anda birkaç iğnenin kullanımına olanak sağlayan dövme makinesinin icadıyla, yapılan dövmeler daha az ağrılı, daha ucuz, daha kolay ve daha hızlı uygulanmış ve alt sınıflar arasında da yayılmaya başlamıştır. Bu durum ise zengin kesimlerin dövmeyi bırakmasına büyük ölçüde sebep olmuştur. Michael McCabe'e göre dövme makinesinin icadı başka bir nedenle önem arz etmektedir: "İlk mekanik dövme, makine çağında ortaya çıkan popüler kültür dinamiğinin ilkeleriyle sorunsuz bir şekilde anahtar-kilit ilişkiliydi. En eski bedensel ritüellerle meşgul olan müdavimler, değişen toplumlarının görsel unsurlarıyla fiziksel olarak etkileşime girmek için modernitenin mekanik aurası tarafından cezbedildi." (McCabe, 1995: 50).

Dövme makinesinin icadıyla beraber ilerleyen süreçte, -sonraki bölümde detaylıca aktarılacağı üzere- Amerika kökenli belirli dövme sanatçıları öne çıkmış, oluşturdukları tasarımlar ve uyguladıkları dövmeler ile o güne kadar dövmenin bilinen tarihinde önemli bir mihenk taşı görevi görmüşlerdir. 20. Yüzyılın başlarında Charles Wagner, nam-ı diğer "Profesör", Sailor Jerry, Percy Waters ve Lyle Tuttle başta olmak üzere dövmeciler, Amerikan Geleneksel dövme üslubunu oluşturarak "Dövme Rönesansı"nı gerçekleştirmişler ve günümüz dövme standartlarının kökenini oluşturmuşlardır. Bu kırılma noktasından sonra modern dövmenin merkezi Amerika olarak kabul edilmiş, tüketim kültürünün bir ögesi olma yolunda ilerlemiştir.

1.1.3.3. 20 ve 21. Yüzyılda Dövme

Amerikan İç Savaşı'ndan (1865) Kore Savaşı'na (1953) kadar olan savaş zamanları Amerika'daki dövmeciler için önemli dönemlerdir. Askeri personel, vatanseverliklerini belli eden (askeri nişanlar, savaş anma törenleri) ve memleketlerindeki sevdiklerini hatırlatacak dövmeleri ("Mom" (anne) veya birinin kızının adı gibi dövmeler) yaptırmak için dövmecilere akın etmiştir. Bu nedenle, çoğu dövmeci, denizcilerin "bir dövmeci bulmak için uzaklara gitmek zorunda olmadığı" liman kasabalarında bulunmaktaydı. Uzun yıllar dövmecilerin en iyi müşterisi denizciler idi. Ancak donanma tüm dövmeleri onaylamamıştır. 1909'da donanma şöyle ilan etmiştir: "Uygunsuz veya müstehcen dövmeler reddedilme nedenidir, ancak başvuran kişiye dövme tasarımını değiştirme fırsatı verilmelidir, bu durumda, aksi takdirde kalifiye olması halinde kabul edilebilir" (Tuttle, 1985: 7). Bu karar yıllarca göz ardı edilmiştir ancak 1940'lı yıllarda, sadece çıplak bir kadın dövmesi yaptırmak bile, donanmaya girmeyi reddetmek için yeterli olmuştur. Müstehcen dövmeleri düzeltmek, yani üzerini örtmek için birçok dövmeci reklam vererek bu kuraldan yararlanmıştır. Böylece birçok denizci, eski çıplak kadın dövmelerinin üzerlerini hemşire, hula dansçısı veya Hint kıyafeti çizimleriyle örterek donanmaya geri dönmüştür (DeMello, 2000: 51).

Resim 19: O'Reilly'nin flash dövme tasarımları, 1875-1905 arası.
Kaynak: https://artblart.com/tag/samuel-oreilly-eagle-and-shield/

Dövmeciler, 20. yüzyıl başlarında genel olarak sanat eğitimi almamış işçi sınıfından kişilerdir. Dövme yapmayı öğrenmek isteyenler, kendilerine öğretmesi için daha yaşlı bir dövmeciye ödeme yaparak veya çırak olarak ticaretlerini öğrenmişlerdir. Çırak, çok az bir ücret karşılığında veya hiçbir ücret almadan, şablonu çıkarır, kalıpları keser, ekipmanı temizler, makineleri tamir eder, iğneleri hazırlar ve ayak işlerini yürütmüştür. İlk zamanlarda dövmecilerin çoğu iyi sanatçılar olmasa, birkaç önemli isim göze çarpmaktadır. Cap Coleman, Paul Rogers, Percy Waters, Robert Shaw, Bert Grimm, Charlie Wagner ve Sailor Jerry'nin tasarımları birer klasik hale gelmiştir ve modern dövmeciler üzerindeki etkileri bugün hala görülebilmektedir.

Resim 20: Charlie “Profesör” Wagner dövme yaparken.

Kaynak: https://artblart.com/tag/samuel-oreilly-eagle-and-shield/

Dövme müşterileri, dövme dükkanının duvarlarında asılı olan “flash” adı verilen sayfalardan tasarımlar seçmişlerdir. Bu tasarımlar oldukça kalıplaşmış bir şekilde ve çoğu zaman küçük değişikliklerle çizilmiş olsa da aynı görüntüler, dönemin neredeyse tüm dövmecilerinin duvarlarında bulunmuştur. Yeni bir tasarım dövmeciye ulaştığında bazı dövmeciler, müşterilerin vücutlarından özellikle güzel veya yeni tasarımları kopyalayarak kendi tasarım koleksiyonlarına eklemiştir veya tasarımları biraz değiştirip imzalamışlardır. Bu nedenle çoğu dövme tasarımının esas kökenini belirlemek zordur. Müşterinin genellikle aralarından seçim yapabileceği sınırlı sayıda tasarım bulunmakta ve özelleştirilmiş çalışmalar az görülmekteydi. Tasarımların yüksek standartlı doğası ve sınırlı tasarım çeşitleri sebebiyle birçok dövme bir klasik haline gelmiştir. Bu klasik dövmeler zamanla değişime uğramış olsada, gül gibi bazı ikonlaşmış motifler günümüzde halen popülerliğini korumaktadır. Birçok dövmeci, standart flash dövmelere ek olarak, bir dolara veya daha düşük bir fiyata satılan ve dövmecinin günlük gelirinin büyük bir kısmını sağlayan ucuz tasarımlardan oluşan "pork chop sheets"’e (pork chop sheets: dövmecinin gelirinin büyük bir kısmını sağladığından menüde hamburger yerine domuz pirzolası tercih edebilmesine olanak tanıdığından bu ad verilmiştir) sahiptir. (DeMello, 2000: 53). 20.yüzyılın başından 21.yüzyıla kadar dövme kültürü bu anlatılan bağlamda ilerlemiş, 21.yüzyılda bir endüstri haline dönüşünceye kadar pek bir farklılık göstermemiştir.

2000'li yılların başından itibaren gelişen ortalama 20 yıllık süreçte dövme, popüler kültürün yayılmasında en büyük etken olan kitle iletişim araçlarının sayesinde tüketim kültürü ögesi haline dönüşmüştür. Bu görsel etkilemenin bir sonucu olarak dövme kavramı bir piyasa metası haline gelmiştir. Bununla birlikte günümüzde moda, güzellik ve estetik aracı olarak inşa edilmeye aktif olarak devam etmektedir. Bu sürecin neticesi olarak dövme kavramı bir endüstriye, bununla beraber ticari bir meta haline evrilmiştir (Ertan, 2015: 75).

Mary Kosut, dövme ve piercing gibi beden modifikasyonlarının popülerleşmesini, ekstrem kültürün çeşitli medya ögelerinde topluma empoze edilmesiyle açıklamaktadır. Bu uygulamaların alanı sadece dövme veya piercing değil, plastik cerrahiyi de içermektedir. (Kosut, 2010: 197). Medya, bütün bu bahsedilen pratikleri tüketim toplumu ile buluşturmuş ve yaygınlaşmasına ortam hazırlamıştır. Dövmenin ana akım medyada ve popüler kültürdeki etkisi, zaman içerisinde alt kültüre aidiyetini toplum gözünde itibarsızlaştırmıştır. (Kosut, 2006: 1038). Bundan 60 yıl öncesine kadar olumsuz, aykırı ve tehlikeli olanı işaret ettiği kabul edilen dövme uygulaması, günümüzde popüler kültürün yadsınamaz bir ögesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

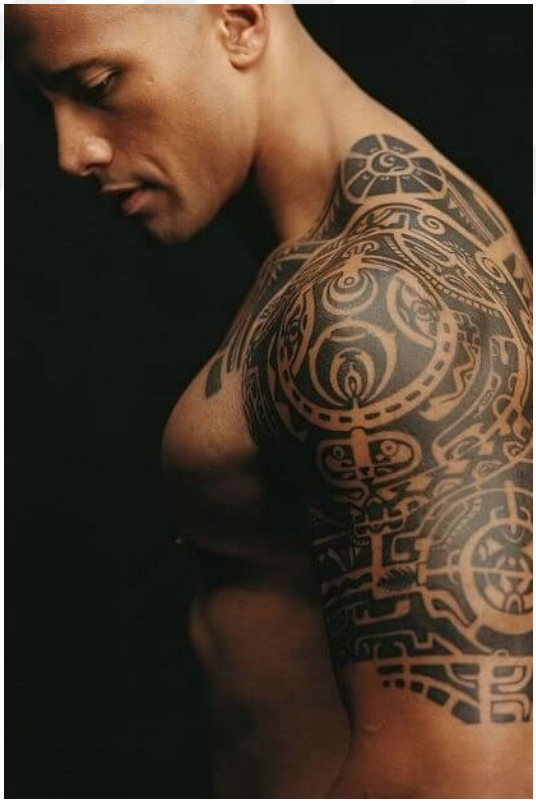
1.1.3.3.1. Dövmede Tasarım Anlayışları

Günümüzde dövme uygulamalarının popülerleşmesi, bireylerin birbirinden farklı kişisel zevklerine uygun olarak farklı üsluplar ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Kimisi daha geleneksel tarzları benimserken, kimisi de daha zarif veya narin tasarımları tercih edebilir. Siyah-beyaz veya renkli, illüstratif veya gerçekçi, soyut veya somut şekilde çoğaltılabilecek bu örnekler üzerine, dövme taşımaya karar veren bir insan geniş bir tasarım olanağına sahiptir. Zaman içerisinde dövme endüstrisi, dövme sanatçılarının özgün ve ileride detaylı olarak anlatılacağı üzere "yıldız sanatçı" olmaya çalışmalarının da etkisiyle, bireyin estetik taleplerini karşılayacak şekilde çeşitli uygulama üslupları ortaya çıkartmıştır.

Bu üsluplar, üç ana başlıkta toplanabilir: Kabile Üslubu, Geleneksel/Klasik Üsluplar ve Modern Üsluplar. Bölümün devamında, bu üç ana başlık altında toplanmış üsluplar incelenecektir.

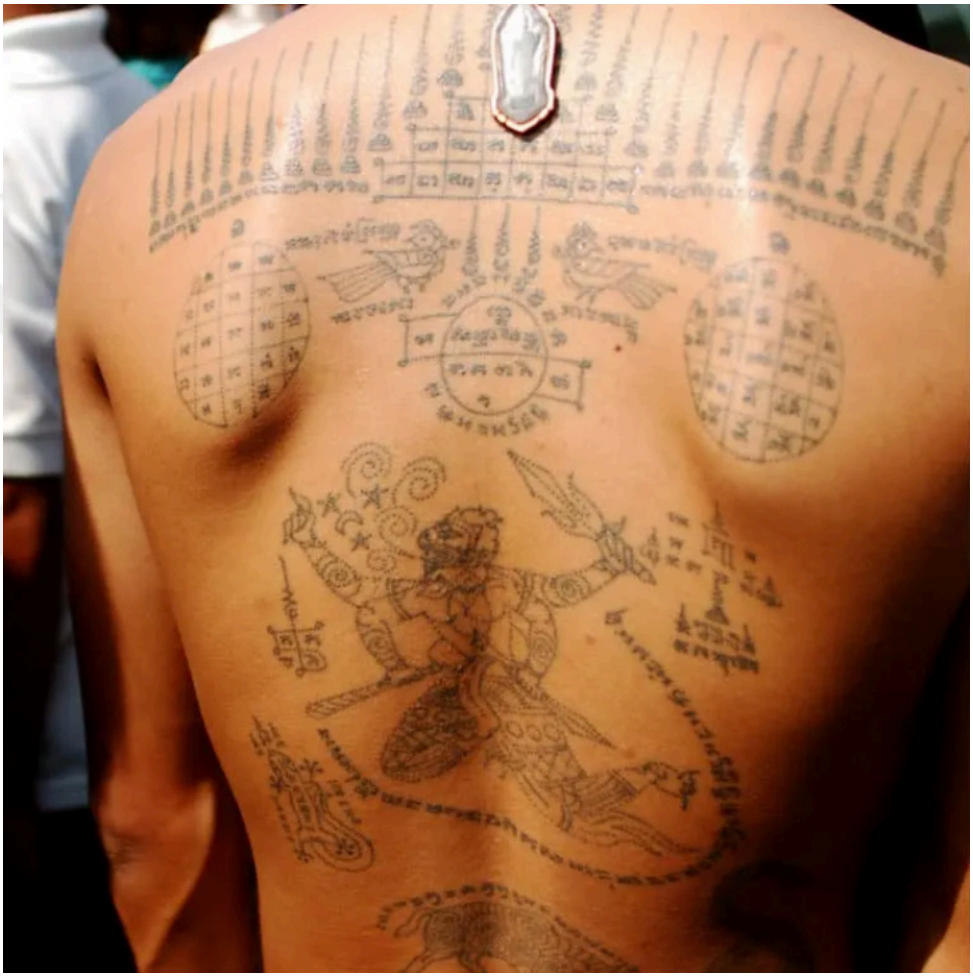
1.1.3.3.1.1. Kabile Üslubu

İnsanoğlu tarihinin milattan önceki süreçte yaptığı dövme pratiklerinin günümüzdeki yansımasını "Kabile Üslubu" olarak adlandırmak, yerinde bir yaklaşım olur. Başlık altında akla gelen en önemli örnek, popüler kültür aracılığıyla dünya çapında popülerliğe erişen "Maori" dövmeleridir. Kaşif James Cook ve tayfasının 18. Yüzyıl sonlarında keşfettiği ve öncelikle Avrupa'ya tanıttığı bu üslup, geniş siyah şekillerden oluşur ve bu şekiller çoğunlukla kişinin ait olduğu kabilenin tarihini ifade eder. Bununla beraber bireyin kişisel başarımları, sosyal konumu veya ailesinin sembolü de dövmenin içeriğini oluşturmaktadır. Maori stili, eski usul Amerikan dövmeleri ve "blackwork" tarzlarına ilham kaynağı olmuştur.



Resim 22: Dwayne "The Rock" Johnson omzundaki Polinezya dövme örneği.
Kaynak: https://www.zealandtattoo.co.nz/wp-content/uploads/2014/06/dwayne-johnson-polynesian-tattoo.jpg

Güney Asya stili ise genellikle doğadan esinlenir, bitkileri, hayvanları, elementleri konu alır ve bununla beraber kabilenin yarattığı objelere işledikleri desenleri (çoğunlukla kıyafetlerine işledikleri nakışları) dövmelere aktarır. Günümüzde Güney Asya dövmeleri eski kültürün ögelerini, geleneksel dövme stilleriyle birleştirerek yöreye özgün bir tasarım üslubu ortaya koymaktadır.



Resim 23: Güney Asya dövme örneği.
Kaynak: https://selftattoo.com/ancient-tattoos-and-tattoo-practices-in-southeast-asia/

Yerli kültürlerin çoğu, tarih süresince korozyona uğramış ve çeşitli siyasal, toplumsal ve kültürel sebeplerle değişmiş veya yok olmuştur fakat antik dövme geleneği nesilden nesile aktarılarak günümüze ulaşmıştır.

1.1.3.3.1.2. Geleneksel/Klasik Üsluplar

Dövme Rönesansı ve Samuel O'Reilly'nin dövme makinesini icat etmesinden sonraki çeyrek yüzyıl, dövme tarihinde "geleneksel" olarak kabul edilen üslupların çıkmasına ortam hazırlamıştır. Diğer adlarıyla "Amerikan Geleneksel Dövme Stili", "Klasik Americana", "Klasik Dövme Stili" veya "Batı Geleneksel Dövme Stili" olarak da bilinen "old school" (geleneksel) stil, kalın çizgileri, parlak renkleri ve bu üslup ile özdeşleşmiş gül, kalp, hançer çapa veya göz alıcı kadın portreleri ile ünlenmiştir (Ellison, 2022).Norman "Denizci Jerry" Collins, Don Ed Hardy, Bert Grimm ve Lyle Tuttle, geleneksel üslubun önde gelen ve sevilen sanatçılarındandır.

Resim 24: Old School dövme örneği. **Kaynak:** https://tattmag.com/american-traditional-tattoo/

Old School dövme üslubunun ilham kaynağı olarak Polinezya dövmeleri ve Japon geleneksel dövme sanatı olan “Irezumi” kabul edilmektedir. Irezumi, İngilizcede “inserting ink” (mürekkep doldurma) anlamına gelmektedirir.

Irezumi’nin kökeninin -Japon ağaç baskı sanatı “ukiyo-e” ile beraber- Japonya’nın Edo (1603-1868) dönemine uzandığı bilinmektedir. Meiji Restorasyonu (1868) ile dış dünyaya açılan Japonya’nın sanat kültürü Batı ile tanıştırılmış, bununla beraber Irezumi de dönemin Batılı dövme sanatçıları tarafından büyük ilgi görmüş, kendi tarzlarına adapte etmişlerdir (Haas, 2019: 5).

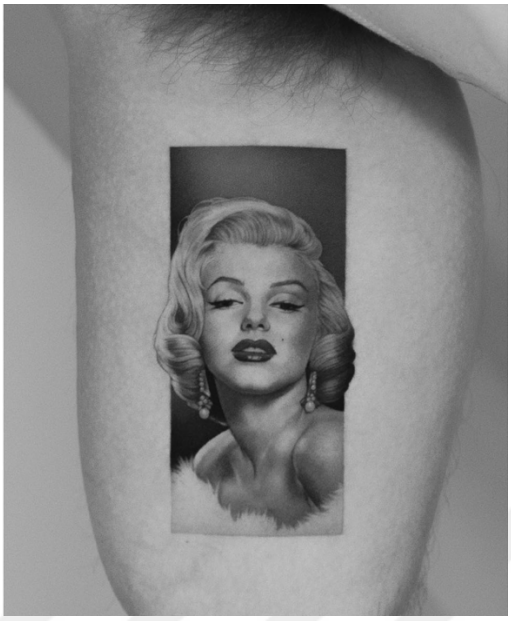
Resim 25: Irezumi Kirin dövmesi, Aaron Bell, 2017.
Kaynak: https://slavetotheneedle.com/artist/aaron-bell/aaron-kirin-sleeve-flattened/

Japon geleneksel dövme üslubunda yapılan dövmelerin içeriği tamamen yörenin mitolojisine ve folklörüne odaklıdır. Ejderha, kirin, balık ve anka kuşu desenleri başta olmak üzere Irezumi, Japonya'nın zengin mitolojisine ışık tutmaktadır. Japon dövme tarzı genellikle büyük, renkli ve detaylı tasarımlardan oluşmaktadır. Tasarımlara akışkanlık sağlayan dalga ve gölge tonlamaları, üslubun ayrılmaz bir parçasıdır ve Irezumi'nin imzası olarak kabul edilmektedir (Morrow, 2016). 1800'lü yıllarda bu dövme sanatı Japonya'da yasadışı aktiviteler ile bağdaştırılmış ve dövme yapmak yasa dışı olarak kabul edilmiştir. Günümüzde hala daha bazı kesimlerce bu bağlamda kullanılıyor olmasına karşın Irezumi uluslararası bir bilinirliğe ulaşmış ve en çok talep edilen dövme üsluplarından biri haline gelmiştir.

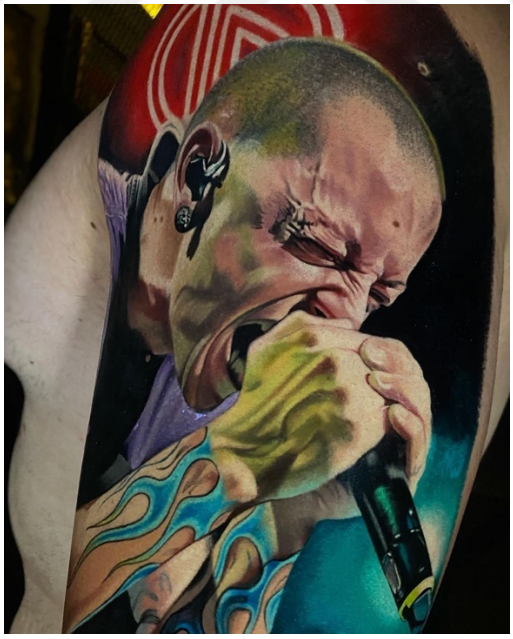
1.1.3.3.1.3. Modern Üsluplar

Dövmenin popülerleşmesi ve sanat olarak kabul edilmesi sürecinde plastik sanatların etkisi yadsınamaz. Günümüzde birçok dövme üslubunda sanat tarihinden etkiler görülmektedir.

Buna verilecek en iyi örnek realistik dövmeler ve realizm sanat akımıdır. İlk örneklerine erken Rönesans döneminde karşılaşılan bu akımın dövme üzerine yansıması 20.yüzyılın ortalarında karşımıza çıkmaktadır. 1950'lerden bu yana yeni olarak kabul edilebilecek dövme stili olağanın dışında bir popüleriteye ulaşmıştır ve günümüzde dövme sanatında ilk olarak akla gelen stillerdendir. Portreler, objeler, hayvanlar, gerçek veya gerçek dışı, soyut veya somut olarak her şey dövme sanatçısı tarafından gerçekçi biçimde uygulanabilmektedir (Morrow, 2016).

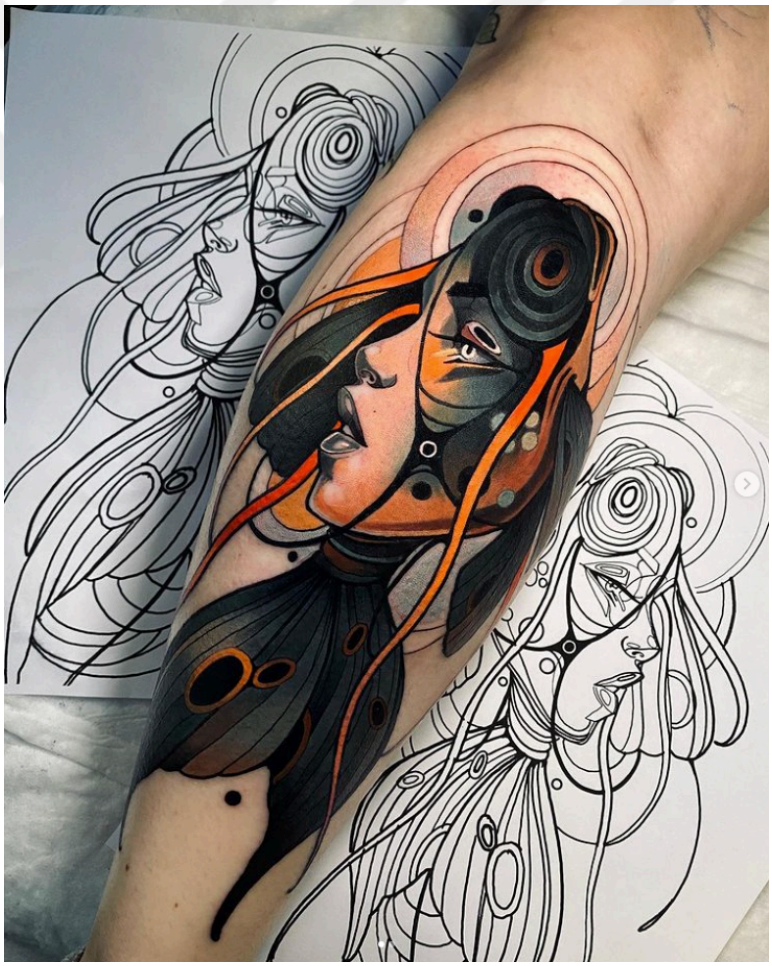


Resim 26: Siyah-beyaz realistik dövme örneği, Pawel Indulski.
Kaynak: https://www.instagram.com/p/CeY7AomrOrv/



Resim 27: Renkli realistik dövme örneği, Melek Taştekin.
Kaynak: https://www.melektastekin.net/assets/images/gallery/10.jpg

"Neo-Traditional" (Yeni Geleneksel), isminden de anlaşılacağı üzere geleneksel dövme üslubunun geliştirilmiş hali olarak dövme stilleri arasında yerini almaktadır. Kökeninin temel prensiplerine bağlı kalarak kalın kontür çizgileri ve doygun renkleri modern olarak kullanan bu yeni geleneksel üslup, illüstratif kaliteyi arttırmayı hedefler. Neo-Traditional stiline sahip dövme sanatçılar,ı Art Nouveau ve Art Deco estetiğinden sıklıkla esinlenmişlerdir. Geleneksel ve Yeni Geleneksel dövme stillerinin arasındaki en büyük fark, daha geniş yelpazede renk ve motif kullanımı olarak karşımıza çıkar. Bu üslupta ortaya konan tasarımların göze çarpan ögeleri naturel dekorlar ve hayvan stilizasyonlarıdır.



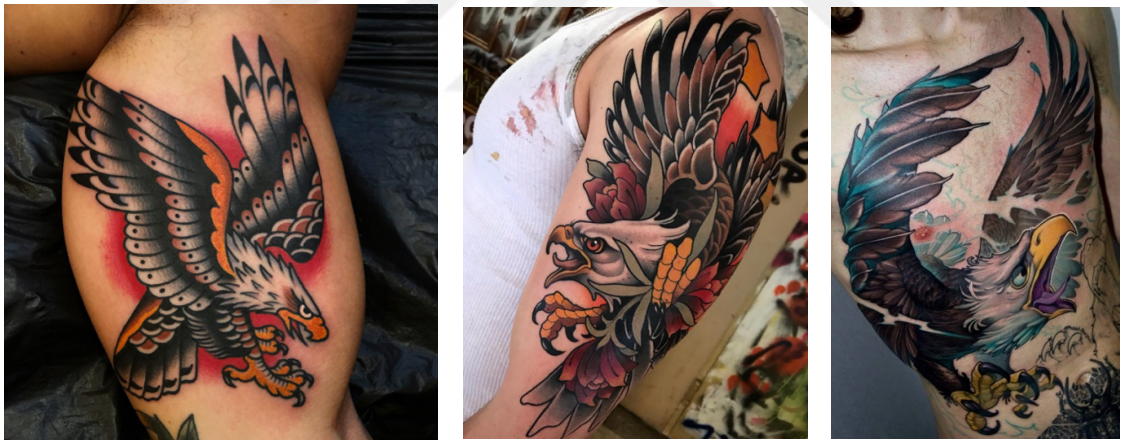
Resim 28: Neo-Traditional dövme örneği, Jean Paul Marat.
Kaynak: https://www.instagram.com/p/CdLdVA1MMP7/

Old School geleneksel dövme sanatının etkisiyle oluşan bir diğer tasarım üslubu olan New School, dövme tarihinde 80'li yıllarda ortaya çıkmış, 2000'li yıllara kadar olan süreçte dönemin estetik tuhaflığını yansıtmış ve sonraki dönemlerde popüleritesini kaybetmiştir. Amerikan tarihinde dönemin popüler eğlence ve animasyon kültürlerinden fazlaca esinlenen bu dövme akımı, canlı renklere sahip karikatürize ve abartılı figür kullanımını ön planda tutmaktadır (Morrow, 2016). Bu tarz, aynı zamanda dönemin dövme sanatçılarının ana akım stillerden farklı çalışmalar ortaya koymasını işaret etmektedir. Önceki dönemlerde rakiplerine karşı müşteri kaybetme korkusundan dolayı farklı üslup denemekten uzak duran sanatçılar, bu akım ile beraber fikir ve tekniklerini rahatça ifade etmeye başlamışlardır (Custom Tattoo Design, t.y.).

Resim 29: New School dövme örneği, Jamie Ris.
Kaynak: https://www.instagram.com/p/Cc8X53wrL0m/

Neo-Traditional ve New School, hem etimolojik hem de köken olarak aynı noktadan çıkmış ve üslup olarak birbirlerine benzemelerine karşın birbirlerinden oldukça farklı anlayışa sahip dövme üsluplarıdır. Neo-Traditional tarzda kullanılan renk paleti, New School'a göre çok daha kısıtlı ve pastel tonlarda kendini göstermekte, kullanılan kompozisyon ögeleri, geleneksel dövme üslubuna benzer şekilde iki boyutlu izlenime sahip hançer, kalp gül, çapa ve pin-up kadınlardan oluşmaktadır.

New School ise Neo-Traditional'dan farklı olarak renk, figür ve obje kullanımında sınır tanımamaktadır. Çok daha çeşitli renk kullanımına ve geniş renk paletine sahip olan bu üslupta üç boyutlu etki rahatlıkla gözlemlenebilir. Kompozisyon olarak popüler kültür ögelerinden sıklıkla faydalanan New School'da illüstratif ve karikatürize tasarımlar öncelikli olarak göze çarpmaktadır. New School üslubu, genel niteliği sebebiyle "illüstratif dövme" olarak adlandırılabilir fakat ortaya çıkış nedeninden dolayı başlı başına bir dövme stili olarak tanınmıştır.



Resim 30: Oldschool dövme örneği Samuel Briganti (Sol),
Neo trad dövme örneği Alvaro Alonso (Orta), Newschool dövme örneği Victor Chill (Sağ)
Kaynak(Sol): https://www.samuelebriganti.com/gallery
Kaynak: (Orta): https://www.instagram.com/p/Bwz1BMDgFOz/
Kaynak (Sağ):
https://www.facebook.com/267209723320678/photos/a.267313036643680.59264.
267209723320678/671354729572840/

Deneysel bir tarz olarak ortaya çıkan illüstratif dövmeler, sanat tarihinde var olan birçok akımdan, teknikten ve hareketten beslenerek ortaya çıkmış modern stillerden kabul edilmektedir. Gravürden soyut dışavurumculuğa, hatta kaligrafiye kadar geniş bir yelpazede görseller, dövme sanatı aracılığıyla deriye aktarılmaktadır. Bu üslupta çalışan birçok sanatçı, özgürce ve özgünce oluşturduğu somut veya soyut (veya ikisinin birleşimi) tasarımlara kendi estetik kaygısını katarak yeni bir görsel dışavurum yaratmaktadır (Morrow, 2016). Geniş perspektiften bakıldığı zaman, bütün dövme üslupları illüstratif dövme olarak kategorize edilebilir fakat belirli üslupların öne çıkan özellikleri, illüstratif dövme çatısından ayrı olarak değerlendirilmesini gerektirmektedir.

Resim 31: Dmitry Tkach (Sol) ve Barış Yeşilbaş (Sağ) dövmeleri.
Kaynak (Sol): https://www.instagram.com/p/CegWpmfs2fN/
Kaynak (Sağ): https://barisyesilbas.com/

Abstract (soyut) dövme anlayışı, erken dönem sürrealist sanatçıların ideolojisini taşımaktadır. Sanatsal anlamda "soyut" kavramı, belirli bir fiziksel forma sahip olmayan, karmaşık ve katmanlı görselleştirmeleri işaret eder. Soyut tasarımlar bu sebepten dolayı yoruma açıktır ve bu dövmeler, taşıyan birey için kişisel anlamlar ifade etmektedir. Bu üslupta eserler ortaya koyan sanatçılar tekil olarak bir anlam ifade etmeyen çizgileri, noktaları, ve çeşitli formları birleştirerek hissiyatı, öznelliği ve bireysel duyguları vurgulayarak özgünlük yaratmaktadır. Soyut dövmeler geometriden uzak lekeleri ve formları da sıklıkla araç olarak kullanır. Fırça darbeleri şeklinde oluşturulan soyut anlatım, bahsedilen formların arasında en popüleri olarak kabul görmektedir. Bu üsluba sahip sanatçılar çoğunlukla dövmelerini uygulamak için kalıp oluşturmak yerine "freehand" adı verilen, şablon kullanmadan direkt olarak bedenin üzerine fırça veya kalemle aktardığı lekesel darbeleri taklit ederek dövmeyi uygular. Modern dövme sanatçıları fırça darbelerini çok farklı şekillerde kullanabilmektedir ve çeşitli özneler ile kompozisyonlar yaratıp, taklit edilmesi zor biricik tasarımlar oluşturmaktadır.

Resim 32: Koray Karagözler (Sol) ve Teti Malik (Sağ) dövmeleri.
Kaynak (Sol): https://www.instagram.com/p/CeMDW3aI71d/
Kaynak (Sağ): https://www.instagram.com/p/BVU6OxwlVRN/

Soyut dövme üslubunu da (sadece siyah dövme boyası kullanıldığı sürece) içinde barındıran bir diğer üslup ise “blackwork” olarak tanınmaktadır. Tam olarak Türkçe karşılığı bulunmayan bu kelime, “kara iş” olarak çevrilebilir, esasında bu dövme üslubunun en önemli özelliği sadece siyah dövme boyası ile deriye uygulanıyor olmasıdır. Antik dönemdeki kabile dövmelerinin neredeyse tamamı blackwork olarak adlandırılabilir. Esasında sadece siyah dövme mürekkebi kullanılan her dövme, blackwork üslubunun niteliğini taşımaktadır. Bu stilin sanatçıları kalın siyah çizgiler, büyük siyah lekeler kullanarak ve negatif alanları derinin rengiyle bütünleştirerek tasarımlarını oluşturmaktadır. Blackwork üslubunun ilham kaynağı olarak, Polinezya kültürünün soyut ve ikonografik dövmeleri örnek olarak gösterilebilir. Bedenin anatomisine göre şekil alan bu tasarımlar genellikle bireyin kişiliğini, soyunu, inancını, sosyal statüsünü veya yaşantılarını ifade etmektedir. Günümüzde blackwork sanatçıları genellikle bu kültürden aldığı estetik ilham ile çalışmalarını sürdürmektedir.

Resim 33: Blackwork dövme örneği, Gakkin Tattoo.
Kaynak: https://www.instagram.com/p/CZzB7LPsaRt/

Bir diğer blackwork estetik anlayışı olarak kutsal geometri (veya başka bir dövme üslubu olarak “geometrik dövme”), günümüzde popülerliğiyle ön plana çıkmaktadır. Bu ideaya uygun olarak fraktallar, mandalalar, geometrik çokgenler ve çok daha fazlasını dövme tasarım unsuru olarak kullanabilen bu üslup, geometriye dair kutsal inancın doğrudan uygulama üslubudur.

Geometrik stildeki dövmeler adından da anlaşılacağı üzere temel geometrik şekiller ile oluşturulan, minimal dövmeden kol kaplama dövmeye kadar geniş bir yelpazeye sahip tasarım üslubudur. Bu tarzı kullanan sanatçılar tasarımda nokta, çizgi ve geometrik şekilleri kullanarak kompozisyonlar oluşturur ve çeşitli soyut veya somut kavramlar kullanarak tasarımını şekillendirir.

Resim 34: Geometrik dövme örneği, Okan Uçkun.
Kaynak: https://imnotminimal.art/wp-content/uploads/2021/11/cube-scaled.jpg

Hem blackwork, hem de geometrik tasarım anlayışını fazlasıyla barındıran "ornamental" (süsleme) tasarımlar ise temelde ağaç oymalardaki süslemelerden esinlenerek deriye taklit edilmiştir. Genellikle simetrik şekle sahip çizgiler, noktalamalar, sarmallar, dalgalar ve fraktallar bu üslubun öne çıkan özelliklerinden olup, geometrik detaylı kompozisyonlara da sıkça rastlanmaktadır (White, 2020).

Resim 35: Ornamental dövme örneği, Ana Drechsler.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/CUv5NqvsOig/?utm_medium=tumblr

Geometrik, blackwork ve ornamental (aynı zamanda belirli bir noktaya kadar illüstratif) dövme üslupları için alt bir biçim olan “dotwork”; Mısır, Asya ve Polinezya kültürlerinin “hand poke” veya “stick’n’poke” olarak adlandırılan dövme tekniğinden evrilmiştir. Eski dönemlerde çeşitli ağaç ve bitki dallarının sivriltilerek (mürekkep taşıma suretiyle) deriye batırılmasıyla başlayan bu teknik, günümüzde dövme makinelerinde kullanılan steril iğnelerin dövme mürekkebine bandırıldıktan sonra, dövme makinesinin çalışma prensibi taklit edilerek noktalama şeklinde deriye işlenir. Sanatçı, aynı zamanda hand poke tekniğini kullanmadan, dövme makinesi ile de noktalama şeklinde dövmeler uygulayabilir. Bu tarzda uygulanan dövmelere dotwork adı verilir (Hunter, 2020).

Dotwork stilinin yaygın olarak görüldüğü üsluplardan biri de minimalist dövme üslubudur. İsminden de anlaşılacağı üzere bu tarzın öncelikli özelliği ufak ve yalın ögeler barındırması veya çok sade kompozisyonlar içermesidir. Minimalist üslup içerisinde tek çizgi tasarımlar, handpoke ile yaratılmış illüstrasyonlar veya realistik dövmeler (çoğunlukla portreler) dikkat çekmektedir.

Resim 36: Dotwork dövme örneği, Yoni Nego

Kaynak: https://www.ynegoart.com/Tattoos/Tattoo_Concepts_Tattoos/tattoos_134210.html

Tek çizgi tasarımlar, orijinal adıyla “fine line” tasarımlar, minimalist dövme üslubuna büyük benzerlikler göstermesine karşın boyut sınırlamasında bulunmamakta ve herhangi gölge, ışık, doku işlemelerini tasarımlara aktarmamaktadır. Dövmenin popüler kültür ögesine dönüşmesinden bu yana her daim popüler olan yazı (lettering) dövmeleri genellikle minimal ve tek çizgi üsluba dahildir fakat çeşitli örneklerde, blackwork’ten new school’a, geniş bir yelpazede uygulanmaktadır.

Resim 37: Fineline dövme örneği, Mo Ganji **Kaynak:** https://www.moganji.com/pictures

Bahsedildiği üzere dövme kültürü zaman içerisinde, hem sanatçının özgünlük arayışı, hem de tüketicinin istekleri doğrultusunda yeni üsluplar meydana getirmiştir. Bu alt başlıkta incelenen dövme üsluplarında dikkat edilmesi gereken hususlardan biri, sanatçıların benimsedikleri üsluplar üzerinden sanatlarını icra etmesinin yanı sıra, birçok sanatçı kendi özgün tasarımlarını oluşturabilmek adına birden çok stili birleştirme yoluna gitmiştir. Örnek vermek gerekirse; realistik üsluba sahip bir dövme sanatçısı, oluşturduğu tasarımlarda tek çizgi ögeleri kullanabilir veya blackwork ornamental tarzdaki bir dövmede, realistik ve renkli olarak işlenmiş bir parça bulunabilir. Fakat verilebilecek en yerinde örnek, anlatılan sebepten yola çıkan ve zaman içerisinde imza bir üslup haline gelen "Trash Polka" stilidir.

Resim 38: Trash Polka realistik dövme örneği, Corey Dobbs
Kaynak: https://www.moganji.com/pictures

Trash Polka, Almanya'nın Bavyera kentindeki Buena Vista Tattoo Club'da çalışan, Simone Plaff ve Volko Merschky tarafından 1998 yılında oluşturulmuş bir dövme üslubudur. Sanatçılar, bu üslubun kendilerinin realizm ve trash (çöp) sanatını birleştirme yönündeki parlak fikirleri olduğunu açıklamıştır. Esasında kolaj mantığına dayanan bu tasarım üslubu, kalın geometrik ögeleri ve foto realistik parçaları sadece siyah ve kırmızı mürekkep kullanarak birleştirir (Petrovic, 2021).

Plaff ve Merschky, orijinal adı "Realistic Trash Polka" olan bu üslubun isim açıklamasını şu şekilde aktarmışlardır: "Realistik görseller, grafik ögeler, tipografi, tram gibi bozuk katmanlar ve bu unsurların bir Polka dansı koreografisi gibi uyumlu şekilde birleşmesi." Sonralarda üsluba kısıtlama getirmemek adına isimden "realistic" kısmını çıkartmışlardır.

Resim 39: Trash Polka illüstratif dövme örneği, Santo Uno
Kaynak:https://www.instagram.com/p/CORIfb3HYhG

Merschky, Trash Polka üslubunu şu şekilde aktarmaktadır: “Bu stil “gerçek ve çöpün; doğanın ve soyutun; teknolojinin ve insanlığın; geçmişin, bugünün ve geleceğin; zıtların beden ile uyum ve ritim içerisinde yaratıcı şekilde dans etmesinin” kombinasyonudur.” (Petrovic, 2021)

Kabaca tarif etmek gerekirse bu üslubun karakteristik özelliği realistik ögelerin soyut şekiller, grafik dokular, tipografi ve yalnızca kırmızı renk ile birleşmesidir. Daha sonralarında realistik ögelere ek olarak illüstratif tasarımlar ve stilizasyonlar da sıkça kullanılmıştır.

Trash Polka’nın tasarım dili, önceden anlatılan üsluplara kıyasla daha “sesli” ve “vurucu” olarak nitelendirilebilir. Sanatçılar, “trash” sıfatının “realistik olanın ötesindeki her şey” olarak tanımlamışlardır. Kompozisyonlarında yıkımı, soyutlamayı, boya patlamalarını ve organik şekilleri işlemişler ve bir nevi “isyanın görselleştirilmesi” olarak şiddeti, tutkuyu, zamanın sürekliliğini, agresifliği ve dünyadaki zıtlıkları tasarımlarına mesaj olarak eklemişlerdir.

1.1.4. Günümüz Kutsal İnançlarında Dövme Algısı

İnsanın tabii görüntüsüyle oynaması bazı dinlerce uygun bulunmamaktadır. İnsan en güzel şekilde yaratıldığı için, dışardan yapılan müdahaleler doğru bulunmamıştır. Kötü ve şeytani ruhların etkisiyle yapıldığı bile düşünülmüştür. (Tülüce, 2014: 29) Geçmiş dönemlerde, uzun bir süre dinin yoğun etkisi altında kalmış olan beden, yine bu inanışlar ekseninde tanımlanmış ve örgütlenmiştir. Dini inanışların ekseninde beden, Tanrı’ya giden yolda aracıdır (Gelis, 2008: 37; Corbin vd., 2008: 8).

Arapçada ‘‘veşm’’ kelimesiyle ifade edilen dövme, Hz. Muhammed devrinde Cahiliye çağının bir uzantısı olarak özellikle kadınlar arasında yaygındır. En güzel şekilde yaratılan insanın görüntüsünde değişiklikler yapılmasını hoş karşılamayan Hz. Muhammed, bu türden çeşitli uygulamalar yanında dövmeyi de yasaklamıştır. Konu ile ilgili hadis metinlerinde sadece kadınların zikredilmesinin sebebi, Doğu toplumlarında daha çok kadınların dövme yaptırmasıdır (Tülüce, 2014: 29). Musevi inancında dövme yapmak, bir tanrısal buyruk olarak Tevrat’ta yasaklanmıştır. ‘‘Tevrat’ta vücuda dövme

yaptırmayı, ölü arkasından düzenlenen ağıt sırasında ağlayanın tırnaklarıyla yüzünü yırtması olayı ile birlikte ele almış ve ‘‘Ölüler için bedeninizde yara açmayacaksınız, kendinize dövme işaret koymayacaksınız’’ cümlesiyle her ikisine de nehyetmiştir’’ (Yaran, 1994: 521- 522).

Bugün incelendiğinde hiçbir tek tanrılı din içinde dövmeye onay verilmemiştir. Gerekçe olarak kişinin vücudunda değişiklik yapması ve acı çekmesi gösterilse de alt düşünce şudur: İnsanlar kendi vücutlarında değişiklik yapma, farklılık yapma duygusunu çarpıtıp kendilerinde bunu yapabildikleri için tek tanrıya eş koşabilecek gücü bulabilirler. Bunun çekincesinden dolayı dövmeye ve fiziksel değişime onay verilmemiştir. (Taşgın, 2001: 229-233).

1.1.5. Bir İletişim Aracı Olarak Dövme

Modern toplumlarda bireyler, farklı kültürel ürünleri sadece işlevsellikleri açısından değil, çoğunlukla ifade ettikleri çeşitli anlamlardan yola çıkarak tüketirler (Solomon ve Rabolt 2004: 27). Başka bir deyişle, tüketim baz alınarak üretilen anlamlar, çoğunlukla ürünün pratik faydalarından daha önce gelebilmektedir. Böylece bireylerin günlük hayatlarının, tüketim üzerinden ürettikleri bireysel ya da toplu anlamlarla oluşturulan ve aslında tüketim uygulamasının topluluk hayatının birden çok yönünü gösteren anlamlarla inşa edilmiş olduğu söylenebilir.

Dövme; iletişim, etkileşim ve aynı zamanda da bir anlam üretme aracıdır. Böylece, hem bireyin kendisiyle hem de başkalarını kapsayan dış dünya ile arasındaki iletişiminde önemli bir yere sahiptir. Burada vücut, söz konusu iletişimin ve etkileşimin zorunlu aracıdır. Çünkü dövme, bedenin üzerine kalıcı bir şekilde işlenir. Buradan yola çıkarak beden, her şeyden bağımsız bir şekilde tek başına, iletişim ve etkileşim üzerinden donatılan ve oluşturulan gündelik toplumsal gerçekliğin inşasında birincil araç konumundadır.

O’Neill (2004) bedeni ilişkilerin temel aracı olarak ele almış ve bedensel çeşitli faaliyetlerin (giyinmek, süslenmek, bedenin modifikasyonu, gülmek, el sıkışmak vb.) sosyalliği yönetmek için kullanılan iletişimsel bir araç olduğunu savunmuştur. Beden,

toplumdaki ilişkilerin yönetilmesi ve bazı sosyal görevlerin uygulanmasına yönelik bir araç olmanın yanı sıra aynı zamanda reddetmenin ve direnişin de bir aracı olabilmektedir. (O'Neill, 2004: 6).

Dövme, zamanla belirli bir sınıfa, topluma, cinsiyete ve yaşa ait bir bedensel uygulama olmaktan çıkmıştır. Kadın veya erkek, alt, orta ya da üst sınıf farketmeksizin çeşitli yaşlardan bireylerin dövme uygulamasına ilgisi olabilir ve dövmeye sahip olabilirler. Bununla birlikte dövmenin sınıfı ve cinsiyeti aşan yaygın kullanımı, onun tüketim kültürünce benimsendiğinin bir göstergesidir. Dövmenin zamanla şimdiki konumuna gelmesi Sweetman'e (1999) göre, sadece anaakım medyadaki mevcut görünürlüğü ile açıklanamaz. Bunun yanında postmodern dönemin dominant bir özelliği olarak herkesin seçimine açık, her zaman ve her yerde herkes tarafından uygulanabilir. Her bir tüketicinin kişisel kimliği, benliği ve yaşam zevkleri temelinde, özgün tüketim örüntülerini oluşturduğu ileri sürülmektedir. Bu bireysel tüketim örüntüleri, farklı kaynaklardan elde edilen malzemelerin karışımından oluşan bedensel bir şekillenişi içermektedir (Sweetman, 1999: 165-188). Bir grup için farklı bir anlam taşıyan kültürel bir metin, diğer bir grup için bambaşka anlama gelecek şekilde kullanılabilir. (Crane, 2003: 30).

Gündelik hayatta ortaya çıkan ve devamlılık arz eden bir iletişim bulunmaktadır. Bu iletişim, çeşitli semboller ve anlamlandırmalar aracılığıyla ilerlemektedir. Bu noktada dil, iletişime süreklilik kazandıran, farklı durumlar içinde insanların birbirlerini anlamasına ve anladıkları durumlara karşılık vermesine olanak tanıyan kritik öneme sahip bir araçtır (Berger ve Luckmann, 1966).

Dil yalnızca yüz yüze iletişim sırasında üretilen seslerden ibaret değildir. Bir anlamın üretimine katkı sağlayan sembolik gerçeklikler de bir dildir, bireyler çeşitli işaretler ve semboller dünyasında yaşamaktadır. Söz konusu bu semboller, günlük yaşamın gerçeklikleri arasında kendilerine bir karşılık bulurlar. Dövme pratiğinin de gündelik yaşamın semboller dünyasında oldukça önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir. Aslında dövmenin kendisi bir semboldür. Dövmenin sahip olduğu bazı değişkenlerin (dövmenin çeşidi, deri üzerine işlenen sembolün kendisi, dövmenin beden

üzerindeki konumu gibi) dövme aracılığıyla üretilen sembolik dilin farklı anlamlar üreten ifade biçimleri olduğu söylenebilir.

Dövme ve diğer çeşitli beden modifikasyonları, bireyselleşmenin bir ürünüdür ve bireysel benliğin oluşmasında önemli bir role sahiptir. Ancak, her ne kadar bireyselleşmeye yönelik olsa da dövme yoluyla birey, aslında kendini derisi üzerindeki sembollerle diğer bireylere açmaktadır. Dolayısıyla bireyin derisi, bireyselliğin ön plana çıktığı kültürel bir oluşum içinde, dış dünyaya ve diğerlerine açılan bir kapı görevi görür. Buradan yola çıkarak, bireyler, dövmelerini başka bireylere gösterme ya da gizleme özgürlüğüne ve kontrolüne sahiptirler. Bireyselleşmenin bir ifadesi olarak dövme, kendini diğer bireylere kapatmaktan çok, bireyin kendini ifade etmesinin ve diğerlerine açmanın farklı bir yoludur. Bedeni kaplayan deri, birey ve toplum arasında, başka bir deyişle kamusal ve özel alan arasında bulunan sınırı kapsar (Shwarz, 2006: 228). Dolayısıyla dövmeli olmak, hem özel hem de kamusal bir eylemdir. Bu durum özel ve kişisel bir durumdur çünkü bireysel karara dayalıdır. Dövmenin motifi, beden üzerindeki konumu ve görünürlüğü büyük ölçüde bireysel kontrol altındadır. Aynı zamanda kamusaldır çünkü diğerlerinin dövmeye bakışına, yorumlamasına açıktır ve bir sembolik iletişim metnidir. Bedenin üzerinde görünürlüğe sahip olan dövme, beden aracılığıyla gerçekleşen iletişim ve üretilen anlam açısından en etkili araçlardandır. Çünkü dövmeler, ayakkabı seçimi ya da saç modeli gibi bir moda ya da tüketim nesnesi olarak ele alınabilinirken aynı zamanda, saç stili ya da kıyafet seçiminden farklı olarak, beden üzerine giyinmezler, bedene yazılır ve kaydedilirler. Dövmeler bedeni dekore eder ve kalıcı bir şekilde onu modifiye eder. (Kosut, 2006: 1040). Dolayısıyla, beden üzerinden hayat bulan dövme, iletişimin ekonomik ve sanatsal boyutlarını aşan bir biçimidir (Wymann, 2010: 42).

Dövme üzerine yapılmış farklı tanım ve yaklaşımlar söz konusudur. Bunlardan bazıları, dövmenin teknik yönünü ön plana çıkarır. Bir kısmı da estetik, beden modifikasyonu ve dövmenin kavramsallaştırılması üzerine odaklanmaktadır. Bütün bu odakların birleştiği ortak nokta dövme olsa da, dövmenin ortaya çıktığı bağlam, yer ve zaman da önem arz etmektedir. Eğer dövme, bir iletişim ve etkileşim aracıysa, çeşitli bağlamlarda yapılan dövmenin iletişim biçimleri de birbirinden farklı olabilmektedir.

Dolayısıyla iletişimsel bir araç olarak dövme, her zaman için bu araç konumunu korur. Burada odaklanılması gereken esas konu, dövmenin ne olduğu, kimin hangi araçlarla dövme yaptığından ve yaptırdığından çok, dövmenin nasıl iletişime geçtiği ve bir iletişim sürecinde nerede bulunduğudur (Wymann, 2010: 44- 45).

Dövme ve diğer beden modifikasyonları, güçlü bir iletişimsel/etkileşimsel niteliğe sahiptir. Bedenin üzerine kalıcı olarak işlenen dövme, özellikle başka bireylerin görüşüne açıksa, gündelik etkileşimde oldukça önemli bir role sahiptir.

Öznellik, postmodern toplumlarda somut ve görseldir. Öznelliği gösteren bir yüzey olarak beden, toplumsal iletişimin merkezindedir. Bireyler, kendi bedenlerini modifiye edebilseler de diğer insanların dövmelerine verdikleri anlamları kontrol edemezler. Dolayısıyla sürekli bir çatışmayla yüzleşmek zorundadırlar. Bu nedenle beden görselleştirilmiş haliyle kendi içinde, karşıt anlamların bir savaş alanıdır (Oksanen ve Turtianen 2005: 112). Diğer bütün sembolik işaretler gibi yorumlanma sürecine tâbi olan dövmeler etkileşim ve iletişim sürecinde önemli bir noktadadır. Ancak bu yorumlama her zaman, bireyin kendi dövmesiyle kurduğu ilişki ve dövmesinden yola çıkarak ürettiği bireysel anlamla aynı olmayabilir. Yani, dövmeyi taşıyan kişinin dövmesiyle kurduğu sembolik mesaj ve gerçeklikle, onu yorumlayan kişinin ürettiği anlam birbiriyle örtüşmeyebilir. Dolayısıyla, dövmelerin etkileşim ve iletişim sürecindeki yerininin belirlenmesinde, bireysel öyküler önemlidir.

1.2. Bir İletişim Yüzeyi Olarak İnsan Bedeni

Beden, sosyal toplum içerisindeki bireylerin fikirlerini ve sosyal konumlarını aktardığı, aynı zamanda tarihin izdüşümünü gösteren bir olgu olarak tanımlanabilir (Tülüce, 2014: 54). Beden, yalnızca uzuvların ve gövdenin bütünü değildir, fazlasını barındırmaktadır. Beden imgesini oluşturan ve bu parçalara yüklenen anlamlar ile fikirler önem taşımaktadır. Bu beden imajında, tarih süresince kültürlere göre farklılıklar görülmüş; hatta yer yer aynı kültüre mensup alt kültürlerde bile bireyin bedene yüklediği anlamlar değişiklik göstermiştir. Bundan sebeple beden, hem organik bir mekanizmadır, hem de toplumsal ve bireysel bağlamda yaratılan anlam dünyasının somut bir dışavurumudur (Ertan, 2015: 33).

Pierre Bourdieau'nun beden hakkındaki fikirlerini ''habitus'' teorisi içerisinde gözlemlemek mümkündür. Bu teoride beden, farklı sosyal sınıfların yönelimlerini yansıtmaya yarayan bir araçtır (Bourdieau, 2002). Farklı bir anlatım ile her toplum, kendi kültür ve düşüncelerini ait olduğu sosyal sınıflara empoze etmiştir ve her sosyal toplumun kendilerine ait beden ifadesi bulunmaktadır. Bu sayede toplumlar kendi kültürel değerlerini korumuşlar ve kendilerine ait bir beden görüşü yaratmışlardır. Aynı zamanda bu ifade şekli, beraberinde kısıtlamalar meydana getirmektedir. Toplumların kültürel sınırları bedenin ifade alanını kısıtlamaktadır. Belirli fikirler ve dayatmalar karşısında hapsolan beden sembolik bir nesne olmaya itilmektedir (Tülüce, 2014: 55).

Tüketim kültürü, an için yaşamayı ön plana koyar. Aynı zamanda hareketi ve yaşanılan topraklardan uzakta kalan diğer yerlerin egzotikliğini onaylar. (Featherstone, 2010). Hareket halinde ve değişken olmak şu an için önem arz eder; hızlı olan kazanır, harekete geçmeyen kaybeder. Bu durum insan bilincinde devamlı olarak hem fiziksel hem zihinsel olarak bir yeniliğe ulaşma, kısa tabiriyle tüketme arzusunu dürtülemektedir. Bu nedenle çağımız insanı, sürekli olarak kendi bedeni üzerinde değişiklikler yapmak istemektedir. Bu değişim ihtiyacı bazen dövme ve piercing olarak kendini gösterirken, bazen de vücudu ondurmak adına yönelik yapılan sporlar, yağ aldırma, estetik operasyonlar; kalıcı olmayan örnekler verilmesi gerekirse saç şekli ve rengi değişimi, veya giyim çeşitliliği olarak kendini göstermektedir. Fakat öncelikli olan konu, tüketim kültürü çatısı altında devam eden bu davranışların süreklilik ile devam edebilmesidir (Ertan, 2015: 44).

Bundan yola çıkarak güzel olma arzusu, kişinin devamlı olarak kendisini, beden geliştirmeleri vasıtasıyla mükemmele ulaşma isteğini doğurmaktadır. Fakat bu istek, devamlı olarak bir açlık ve doyum çıkmazı içerisinde devam etmekte, asla tam ve nihai olarak doyurulamamaktadır (Siebers, 2000: 2). Giddens'a göre geç modern dönem içinde beden, bireysel kimliğin ve benliğin önemli bir bileşenini oluşturmaktadır. Yüksek modern yaşam tarzının gerekliliği olarak beden kavramının, kişinin benliğinin "dış katmanı" olduğunu açıklayan Giddens; vücudu, benliğin bir dışa vurumu olarak nitelendirmektedir (Abbinnet, 2004: 30). Kolektif kimliklerin, modernitenin dinamik

süreçleriyle beraber yerini bireyselliğe bırakmasının ardından beden, bireysel deneyim ve benlik ifadesinin odağını oluşturmaya başlamıştır (Ertan, 2015: 37).

1.2.1. İnsan Neden Dövme Yaptırmaya İhtiyaç Duyar?

İnsanoğlu tarih süresince farklı sebeplerden ötürü güzel görünmek için dış görünüşünü değiştirme, geliştirme yoluna başvurmuştur ve bununla beraber estetik kavramı ile ideal bedene ulaşmaya çalışmıştır. Dışardan estetik olarak görülmek kişinin özsaygı ve motivasyonunu arttırmakta ve yüksek bir vücut algısı oluşturmaktadır (Tülüce, 2014: 24).

Günümüz toplumunda her geçen gün daha çok yayılan bir ifade aracı olan dövme, kişinin kendisini estetik açıdan geliştirmesi, kendi stilini oluşturması ve kendince eksik gördüğü imajının tamamlaması açısından popüler bir çözüm yolu sunmaktadır. Dövme sanatının anlamı ve değeri, kişiden kişiye ve kültürden kültüre farklılık göstermesiyle birlikte bu anlam kimine göre olumsuz, kimine göre olumlu karşılanmaktadır.

Turner'a göre dövme yaptırmak, bir din veya sınıfsal sistemin şart koştuğu durumdan ziyade moda ve popüler kültürün parçası haline gelmiştir. Ancak bununla birlikte dövme olgusu geniş perspektiften bakıldığı zaman kentsel bir "kabileye" yönelik sosyal üyeliğin sembolüdür (Turner, 1999: 6). Kimi insanlar ise dövme sahibi olmayı psikolojik bir dışavurum olarak kullanmakta, yaşanmışlıklarına bir nevi tepki oluşturmaktadır. Olumlu veya olumsuz yaşanmışlıkları hatırlamak veya bu yaşanmışlıklara karşı hislerini görsel şekilde ortaya koymak için kişi, kendi vücudunu bir görsel iletişim aracı olarak kullanmayı tercih eder. Bu vesile ile isteklerini, dileklerini, sözel iletişimle aktaramadıklarını veya umutlarını ve korkularını bedenleri aracılığıyla dışa vurabilmektedir. Bu durum psikolojik olarak kişinin kendini daha rahat ifade edebilmesine olanak sağlar.

1.2.1.2 Sosyal Bağlamda Beden

Cihan Ertan, bedene karşı artan sosyolojik ilgiyi, üç önemli aşama altında toplamaktadır. Bu üç aşama:

- Post endüstriyalizm ve beraberinde gelişen tüketim kültürü sonucunda vücudun ve gündelik hayatın estetik değer kazanması,

- Feminizm ve cinsel yönelim özgürlüklerine dayalı 1960'lardaki toplumsal hareketler,

- İnsan nüfusunun yaşlanması, yaşam süresinin uzamasına bağlı olarak demografik dönüşüm ve insanın kendine fiziksel olarak müdahale etme ihtiyacı (Ertan, 2015: 38) olarak maddeleştirilebilir.

Günümüz modern kültürü içinde insan bedeni, tüketimin ve ticaretin bir numaralı pazarlama odağı haline gelmiştir. Bireylere bedenin güzelliği düşüncesi empoze edilmekte, yaşlanmanın kozmetik, estetik veya spor yoluyla geciktirilebileceği fikri aşılanmakta, bedenin her dâim genç ve zinde tutulabileceği izlenimi aktarılmaktadır (Ertan, 2015: 38).

1960'larda kadınların toplumdaki konumunun yanlış olduğunu savunan feminizm akımı, toplumsal cinsiyet kimliği, cinsellik ve cinsel yönelim arasındaki ilişkiye yönelik büyük bir farkındalık yaratmış ve bedenin cinsiyet ayırt etmeksizin sosyal ve politik konumuna ilişkin kuramsal sorular yöneltmiştir. Feministler, bedeni bir bireysel özgürlük alanı olarak kabul etmiş ve kadın bedeni üzerinde baskı kuran erkeğe direnmiş; diğer taraftan da moda, güzellik ve kadınlık ideallerine karşı bedene yönelik alternatif yaklaşımlar sunmuşlardır. Kadının, bedeni üzerinde hak sahibi olması ve ataerkil egemenlikten kurtulma mücadelesi insan bedeninin sosyolojik bağlamda fark edilmesi açısından önem taşımaktadır.

Bununla beraber insanoğlunun ortalama yaşam süresinin uzaması, beraberinde kişinin kendisini gençleştirme ihtiyacını doğurmuştur. (Cihan Ertan, sf.38) Post endüstriyalizm, modern toplum ve tüketim kültürünün de etkisiyle bu demografik

dönüşüm, kişinin kendi bedenini çeşitli müdahaleler aracılığıyla yenilemesi ihtiyacını ortaya çıkartmıştır.

Bu 3 etkene ek olarak bir diğer kabul edilebilecek gelişme, vücudun sosyolojik bağlamda keşfedilmesine ve tarih sürecinde öğrenilen bilgilere şüpheyle yaklaşılmasıdır. İnsanoğlunun, beden ile var olduğu ve bu bedene hükmettiği algısı, zaman içerisinde beden kavramının estetik ve sosyolojik kaygı güderek (yaşam, kültür, teknoloji ve bireysellik benzeri kavramlarla) daha geniş bir perspektifte algılanmasına yol açmıştır (Blackman, 2008). A.Synnott, bedenin bireysel ve toplumsal yönünü şu sözleriyle açıklamaktadır:

> *"... beden, benliğin, aynı zamanda toplumun birincil sembolüdür; sahip olduğumuz, hatta olduğumuz şeydir; aynı zamanda hem özne hem de nesnedir, bireysel ve kişiseldir, parmak izi kadar eşsizdir... Beden, hem fiziksel ve görüntüsel olarak bireysel bir yaratım hem de kültürel bir üründür; o, kişiseldir ve aynı zamanda kamu mülkiyetidir." (Synnott, 2002:. 4; Ertan, 2015: 40).*

Bedenin oldukça karmaşık bir yapıya sahip olduğu, karşılıklı ilişkinin ve iletişimin çok yönlü şekilde sürdürüldüğü gözlemlenmektedir. Bu iletişimin içinde beden, içinde bulunduğu dönemin sosyal ve kültürel özelliklerini taşımaktadır. Örnek vermek gerekirse erkeğin kaslı bedene sahip olma algısı, farklı dönemlerde ve kültürlerde değişkenlik göstermektedir. Görsel olarak kas, fiziksel güç ve eril baskınlığın sembolü olarak karşımıza çıkmakla beraber, tarihte belirli dönemlerde iş gücü ve alt sosyal sınıfla ilişkilendirilmiş, orta ve üst sınıf insanlarının beden idealinin dışında olduğu kabul görmüştür. Aynı zamanda Avrupa'da siyahi insanlar ve kölelikle ilişkilendirilmiş, ırksal farklılığın olumsuz bir belirtisi olarak benimsenmiştir. (Ertan, 2015: 40) Günümüzde ise kaslı bedenin alt bir sınıfa değil, tam tersi şekilde kültürel bir standarda eriştiği, bireyin kaslı bir vücuda sahip olmasının hem kendisine hem de diğer bireylere karşı estetik açıdan nasıl göründüğüne önem verdiğine, iradeye ve yaşamını bir amaç doğrultusunda şekillendirebildiği algısını oluşturduğuna işaret eder (Bordo, 1995: 195).

Benzer bir örnek olarak Vigarello (1996), Orta Çağ'dan bugüne kadar olan süreçte vücut kavramının değişimini temizlik olgusu üzerinden ele almış ve toplumsal

koşulların bireyin algısını nasıl değiştirebileceğini açıklamıştır. 15.-17. yüzyıllar arasında Avrupa'da etkin olan veba salgınının toplumsal etkisine değinen Vigarello, bu etkinin toplumun beden algısını değiştirdiğine ve bu değişimin, dönemin temizlik uygulamalarına yansıdığı sonucuna varmıştır. Özellikle 16.Yüzyılda vücut temizliği yerine kişinin bedenini koruması amacıyla oluşturulan sıkı dokunmuş kıyafetler, 1800'lü yılların başından itibaren yerini beden temizliğine önem veren bir topluma, temiz vücudun sadece dış güzelliğe değil, kişinin erdemlerine de fayda sağlamasına bırakmıştır. (Vigarello, 1996)

1.2.2 Bedende Sanat Eseri Taşıma Algısı

Bedene uygulanan sanatın temelleri eskiye dayanmaktadır. En ilkel kabileler yaşam tarzlarının, inançlarının ve geleneklerinin belirlediği hayat koşullarına ayak uydurmuşlardır. Bir önceki bölümde anlatıldığı üzere, toplumsal ve kültürel olarak çizilen sınırlar neticesinde, toplumlar kendi kültürlerini yansıtan sanat eserlerini oluşturmuşlardır. Tarih süresince bilinen en ilkel örnek olarak mağara duvarlarına çeşitli canlı ve cansız nesneyi resmeden insanoğlu, görsel sanatın ilk örneklerini ortaya koymuştur. Toplum ve sosyal yaşam kavramlarının oluşmasıyla beraber cinsiyet farkı ve beden olgusu da beraberinde gelmiştir. Sanat ise bu olgudan doğan ifade biçimini ‘‘beden’’ aracılığıyla aktarmış ve böylelikle beden, sanatın bir parçası haline gelmiştir.

Daha önce de bahsedildiği üzere tüketim kültürünün bedene izdüşümü, özellikle son yüzyıl içerisinde oldukça etkilidir. Kişinin sosyal toplum içerisinde bireysel kimliğini inşa etmesi bu izdüşümün sonucudur. Dövme ise, bu kimlik inşasının en belirgin örneklerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Kişinin psikolojik duruşunun bir dışavurumu olarak toplumda kendisini gösteren dövme sanatı, günümüzde çeşitli şekillerde iletişim sağlamaktadır ve özellikle gençler arasında yaygın bir moda unsuru haline gelmiştir. Yaklaşık olarak her kültürde ve toplulukta farklı şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Kimine göre kriminal bir amaca hizmet ederken, kiminde ise kişinin sadece estetik kaygı gütmesiyle beraber, iletişim amacı bulundurmayan bir süsleme şekli olarak görülmektedir. Özellikle son 30 yılda tüketim kültürünün de etkisiyle modern dünyanın bir ögesi haline evrilmiş, kapitalizmin içerisinde endüstri haline dönüşerek bir pazar

haline gelmiştir. Popülerliğinin artmasıyla farklı dövme tasarımı anlayışlarının ortaya çıkması, bununla beraber teknolojinin ilerlemesi neticesinde çeşitliliği artan ekipmanlara ulaşımın kolaylaşması, bireylerin dövmeye sahip olmasının önü açmıştır.

Dövme, günümüzde neredeyse bütün toplumlar tarafından kabul görmüş bir sanattır ve insanın kendini ifade etmesinin, sözsüz iletişimin bir aracıdır. Dövme sanatının birçok farklı üslubu, ve bu üsluplara mensup birçok dövme sanatçısı bulunmaktadır. İnsanlar psikolojik ve sosyolojik sebeplerden ötürü dövme sahibi olmak istemektedir; fakat dövmenin koleksiyon niteliği göz ardı edilmemelidir. Dövme, özgün ve tanınan bir sanatçı tarafından uygulandığı zaman koleksiyon değerine sahip olur ve bununla birlikte uygulanmış olan dövme, özgünlüğü ve biricik olması sebebiyle "sanat eseri" değeri kazanır.

Sanat eserine sahip olmak insanlar için yalnızca belirli bir zümreye ait olma hissiyatı vermez, bunun yanına "kültürel üstünlük", "sosyal seçkinlik" hislerini perçinler, kişinin kendisini zirvede hissetmesini sağlar (Küçükyıldırım, 2012). Bundan yola çıkarak kişinin "sanat eseri sahibi olur gibi" ünlü dövme sanatçılarına dövme yaptırmasının sebeplerinden birisi budur. Bireyin kendi bedeninde oluşturduğu yenilik ile beraber dünyada eşi bulunmayan bir sanat eserine sahip olduğu algısı, hem psikolojik ve hem de sosyal bağlamda "üstünlük" hissiyatı yaratmaktadır.

1.2.3. Görsel ve İşitsel Sanatlarda Dövme Vurgusu

Kitle iletişim araçları ve sosyal medya ögeleri sayesinde içinde bulunduğumuz tüketim kültürü, bireyin yaşamında farkında olmadan etki bırakmaktadır. Dövme sanatını, analog ve sosyal medya aktörleri tarafından gerek alenen, gerekse gizli olarak empoze etmiş, dövmenin normalleşmesi ve popüler kültür bazında yer edinmesini sağlamıştır.

Tarihteki kullanımı göz önünde bulundurulduğunda dövmenin günümüzde anlamı değişmiş ve bu beden uygulaması marjinal algıdan kurtularak ana akım ögesi haline gelmiştir. Dövme tüketimi, hitap ettiği kitleyi değiştirerek; önceleri daha yer altı,

marjinal veya kriminal olarak görülmekte ise de (Ertan, 2015: 74), günümüzde sosyo – ekonomik olarak daha yüksek bir tabana hitap etmektedir

Televizyon, sinema, müzik ve internet endüstrilerinin etkisiyle popüler figürlerin sahip olduğu dövmeleri sergilemeleri görsel bir algı oluşturmaktadır. Sanatçıların, sporcuların, aktör ve aktrislerin, influencer'ların ve tanınmış kişilerin sahip olduğu dövmeler, kendilerini idol alan insanlar için, bu kişilere benzemeleri yolunda işaret edilmiş bir unsur olarak görülebilir. Film veya dizilerde canlandırılan karakterlerin (veya canlandıran aktör ve aktrislerin), müzik kliplerinde yer alan sanatçıların, ünlü sporcuların, hatta giyim mankenlerinin dövme sahibi olması gibi devamlı olarak bireyin karşısına çıkan bu örnekler; dövmenin popülerliğini devam ettirmekle birlikte, toplum tarafından kabul görmesine ortam hazırlamakta, dövme sahibi olma algısını normalleştirmekte ve güçlendirmektedir.

Resim 40: David Beckham, Tudor saat fotoğraf çekiminden.
Kaynak: https://www.tudorwatch.com/tr/pressroom/born-to-dare/david-beckham

Resim 41: Angelina Jolie, Fotoğraf: Alberto E. Rodriguez
Kaynak: https://www.thelist.com/130644/the-powerful-impact-angelina-jolie-has-on-her-fans/

1.2.3.1. Beyazperdede Dövme Unsuru

Dövme pratiği, son çeyrek yüzyılda sinema ve televizyon dizilerinde sıklıkla kullanılan görsel ögelerden birisi haline gelmiştir. Kimi noktada sadece yaratılan karakteri anlamsal olarak güçlendirilmek için kullanılsa da, kimi film ve dizilerde konuların dövme üzerinden işlendiği de gözlemlenebilir. Canlandırılan karakterin bir dövmeye sahip olması izleyici kitlenin dikkatini çekmekle beraber, analiz edilen karakterin arka planda bilinmeyen bir hikayeye sahip olduğu algısını oluşturmaktadır.

Buna verilecek en güzel örneklerden biri; dünya çapında başarıya ulaşmış, 2005 yılında yayınlanan "Prison Break" (Büyük Kaçış) dizisidir. Senaryoda ana karakter Michael Scofield (Wentworth Miller), kardeşini kurtarmak için girdiği hapishanenin bütün mimari planını sanatsal bir şekilde kamufle ettirerek üzerine dövme yaptırmıştır ve dizinin ilk sezonu, hapishane yaşantısı boyunca ana karakterin üzerindeki dövme parçalarını deşifre ederek abisini hapisten kaçırmaya çalışmasını konu edinmektedir.

Resim 42: Michael Scofield, Prison Break. **Kaynak:** https://www.listal.com/viewimage/16046736h

Bir diğer kült film olan 2002 yapımı “The Red Dragon” (Kızıl Ejder) filminde, ana karakterlerden biri olan Francis Dolarhyde (Ralph Fiennes), William Blake’in “The Great Red Dragon and the Woman Clothed in the Sun” eserine takıntılıdır ve sırtının tamamına bu eserin stilize edilmiş halini dövme olarak yaptırmıştır. Dövmenin ortaya çıktığı ikonik sahnenin, karakterin taşıdığı dövmenin ve yaratılan güvensizlik hissiyatının vurgulanması ile sinematografik anlatımın güçlendirilmesi amacıyla çekildiği görülmektedir.

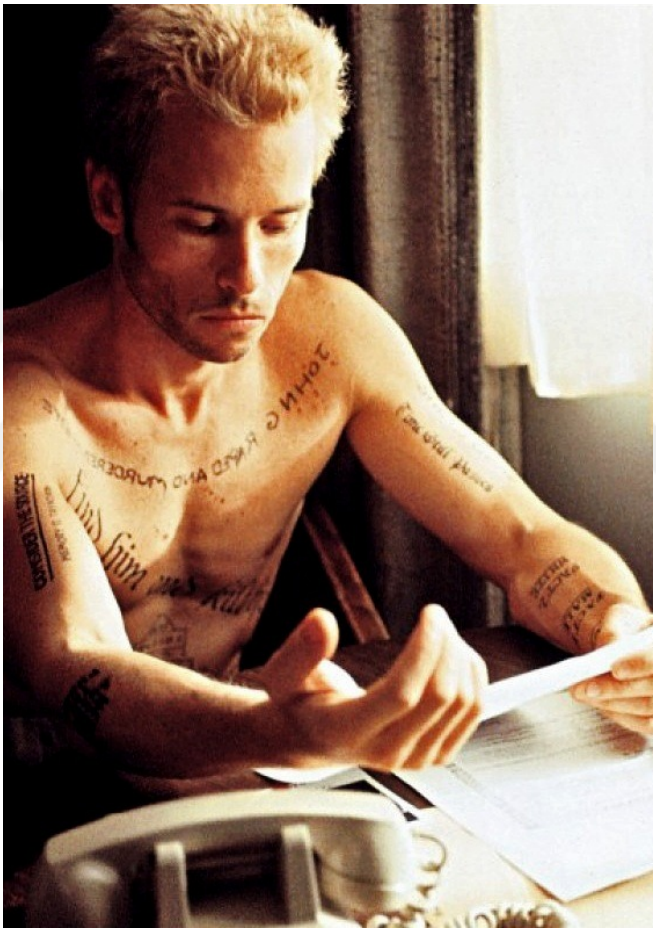
Resim 43: Francis Dolarhyde, The Red Dragon.
Kaynak: https://www.listal.com/viewimage/16046736h

The Matrix (1999) filminin başında gösterilen “White Rabbit” (Beyaz Tavşan) dövmesi, Thomas A. Anderson’a (Keanu Reeves) Trinity adlı karakter tarafından (Carrie-Anne Moss) gönderilen bir mesaj olarak işlenmektedir. “Follow the White Rabbit” (Beyaz Tavşan’ı takip et) mesajı, film içerisinde alegorik bir anlatı taşımakta, “Alice Harikalar Diyarı’nda” adlı hikayeye doğrudan bir gönderme sunarak, ana karakterin bir yolculuğa çıkacağını işaret etmektedir (https://fictionhorizon.com/what-is-the-meaning-of-the-white-rabbit-in-the-matrix/). Film içerisinde dövme aracılığıyla gönderilen bu mesaj, hikayenin serim bölümünde Thomas Anderson karakterinin, “Neo” karakterine evrilmesi sürecinin başlangıcıdır.

Resim 44: White rabbit dövmesi, The Matrix.

Kaynak: https://ambrosia.com.br/filmes/11-detalhes-em-matrix-que-voce-pode-nao-ter-percebido/

"Memento" filminde Guy Pearce'ın canlandırdığı Leonard Shelby karakteri, düzenli olarak hafıza kaybı yaşamaktadır. Ana karakter, unutmamak ve eşinin katilini bulmak amacıyla bedeninin ön kısmına yaşadıklarını anımsatacak cümleleri ve kelimeleri dövme olarak yaptırır. Yazı dövmelerini popüler hale getiren unsurlardan biri olarak Memento filminin etkisi yadsınamaz.



Resim 45: Leonard Shelby, Memento.
Kaynak: https://movies-and-things.tumblr.com/image/59003756521

Viggo Mortensen'in başrolde oynadığı 2007 yapımlı "Eastern Promises" (Şark Vaatleri) filminde ise ana karakter Nikolai Luzhin, Vor V Zakone adlı Rus mafyasına çalışan bir suçlu olarak işlenmektedir. Filmin yönetmeni David Cronenberg filmdeki dövme unsurunu şu şekilde açıklamaktadır: "Rus hapishanelerinde eğer dövmeniz yoksa, yok sayılırsınız çünkü bütün hayat hikayeniz vücudunuzda yazar… eğer bu dövmelere sahip değilseniz güvenilmez birisiniz." (Dawson, 2020) Kilit sahnelerden birinde Luzhin'in dövmeleri mafya liderleri tarafından incelenir ve ana karakterden hesap vermesi istenir. Sırtındaki üç kubbenin, daha önce bulunduğu hapishaneleri ve haç dövmesinin ise, temiz kalpli bir hırsız olduğunu aktaran filmin devamında karakterin mafya içerisinde rütbe yükseldikçe dövme sayısını arttırdığını izlenir

Resim 46: Nikolai Luzhin'in sorgu sahnesi.
Kaynak (Sol): http://corecodile.com/wp-content/uploads/2018/04/EASTERN-PROMISES-CORECODILE-1.jpg **Kaynak (Sağ):** https://crookedmarquee.com/wp-content/uploads/2017/09/37ca935d319be73af7dc2e20ce95facf.png

Film serisi “The Pirates of the Caribbean”ın (Karayip Korsanları) ana karakteri Jack Sparrow (Johnny Depp), bedeninde çeşitli dövmeler taşımaktadır. Görüntü yönetmenleri tarafından ana karaktere gizemli ve tekinsiz bir izlenim yaratmak amacıyla uygulanmış olan bu dövmeler, tarih ile kıyaslandığı zaman tutarsızlık içermektedir. Serinin ilk filminin 1730’ların Amerika kolonileri bölgesinde geçtiği aktarılmaktadır fakat Kaptan James Cook’un Polinezya adalarına yaptığı seyahat ve dövmenin tekrardan keşfi 19.yüzyılın ilk çeyreğini işaret etmektedir. Jack Sparrow karakterinin üzerindeki dövmeler ise, 1920’li yıllarda Amerikan denizcilerinin yaptırdığı dövmelerden esinlenilmiştir (Shardlow, 2020).

Resim 47: Jack Sparrow dövmesi, Karayip Korsanları. **Kaynak:** https://www.timebomb-tattoo.com/wp-content/uploads/johnny-depp-pirates-of-the-caribbean-tattoos.jpg

1.2.3.2. Müzikte Dövme Unsuru

Dövme, hem hip-hop, hem de rock-metal müzik endüstrilerinde yıllardan beri var olan bir kültürdür. Popüler kültür içerisinde dövme sanatı aracılığıyla sıklıkla aktarılan imgeler bütünü; bu kültüre dahil olan sanatçıların (ürettikleri müziklerin yanında) kendilerini özgünleştirme, hikaye yaratma ve farklılaştırma adına oluşturdukları görsel bir kod yaratmaktadır.

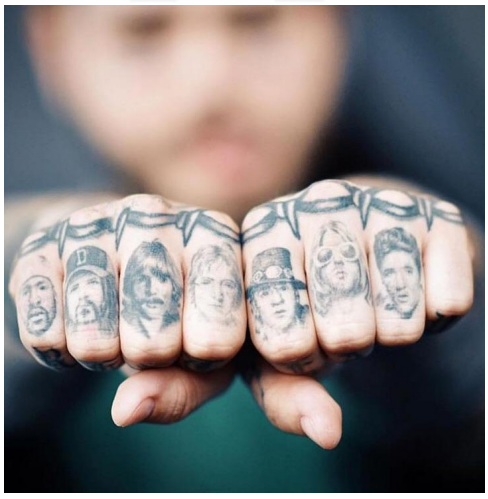
Yaratılan görsel kod, 1970'li yıllardan 2000'lerin başına kadar olan 30 yıllık süreçte dövmenin yeraltı ögesi olması, suçu ve yasadışı olanı simgelemesini temel almaktadır. Dövmenin popüler kültür ögesi olarak kabul edilmesinden önceki süreçte topluma aykırı kalan veya aykırı olmayı tercih eden topluluklar, ellerine, yüzlerine veya boyunlarına dövme yaptırmışlar ve toplum sınırlarını protesto etmişlerdir. İngiltere'de punk ve gotik rock müzik akımlarında dövme önemli rol oynamaktadır.

Müzisyen ile dövme sanatının bağdaşması da 1970'lere dayanmaktadır. Müzisyen, kendisini sadece oluşturduğu işitsel kompozisyonlarla veya sözlerle değil, beraberinde yarattığı görsel kimlikle de ifade etmektedir. Örnek olarak günümüzde rap/hip-hop müziğiyle dünya çapında ünlü olan Post Malone, sadece şarkılarıyla değil, bedeninde taşıdığı dövmelerle de kendini görsel olarak tanımlamaktadır. Sanatçı, Johnny Cash'i idol olarak benimsemesinden dolayı kendi bedenine portresini dövme olarak yaptırmıştır. Bunun yanında Elvis Presley, John Lennon, Kurt Kobain, Dimebag Darrel, Bankroll Fresh, George Harrison ve Stevie Ray Vaughan portrelerini de parmaklarında taşımaktadır fakat kendisinin bu kadar ikonik bir şarkıcı olmasının sebebi yüzündeki dövmeler olmuştur. Malone, Verdiği röportajlardan birinde; kaşında bulunan "Stay Away" yazan dövmesinin esasında bir şarkı sözü olduğunu ve Nirvana grubuna bir atıfta bulunduğunu belirtmektedir (NH Custom Tattoo, 2020).

Toplamda 65 dövmeye sahip olan ve dövmenin, kendisini ifade etmesinin bir yolu olarak gören Post Malone (2020), GQ'ya verdiği röportajda "Yüz dövmelerinin beni ilginç kıldığını hissediyorum, bu yüzden yakışıklılığımın olmadığı yerlerde en azından dikkat çekici olarak telafi ediyorum." (Willen, 2020) Şeklinde ifade ederek dövmelerinin anlam üzerinde açıklamada bulunmuşturi

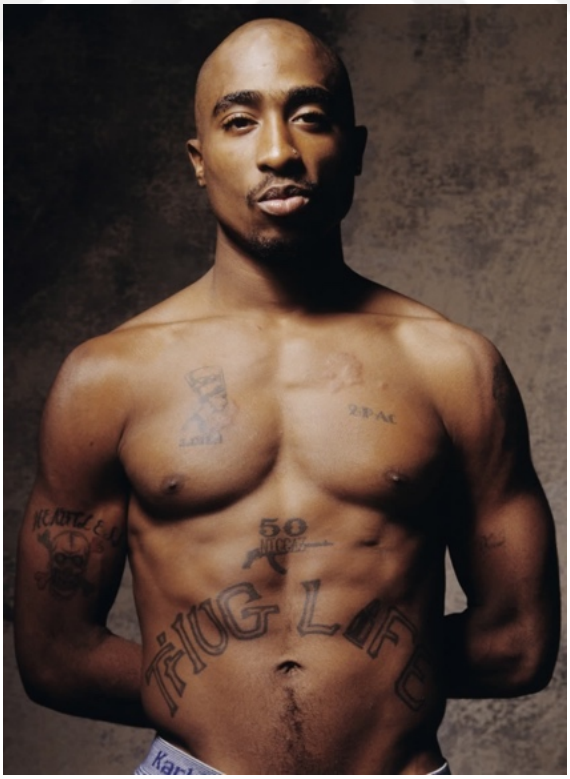
Resim 48: Post Malone'un yüzündeki dövmeler. Fotoğraf: John Shearer
Kaynak: https://www.popsugar.com/celebrity/photo-gallery/46881964/image/46882372/post-malone-hot-pictures

Resim 49: Post Malone'un omzundaki Johnny Cash dövmesi. Fotoğraf: Prince Williams
Kaynak: https://www.insider.com/post-malone-tattoos-guide-photos#



Resim 50: Post Malone'un parmak dövmeleri
Kaynak: https://i.redd.it/msakwux08lz61.jpg

Rap müzik tarihinin ve popüler müziğin ikonik isimlerinden olan Tupac Amaru Shakur (2Pac) afrika-amerikalı eşitsizliği, sosyal sorunlar, yoksulluk, açlık ve polis şiddeti üzerine şarkılar yazmış bir şair olarak tarihe geçmiştir(Kök, 2019: 34). Hem söylemleri, hem de üzerinde bulunan dövmeleri ile popüler kültürün ögesi haline gelmiştir. Sanatçının karın bölgesinde yazan "Thug Life" (Haydut Hayatı) dövmesi, kökeninde bir akronimdir ve açılımı "The Hate U Give Little Infants Fucks Everyone" (Küçük Çocuklara Verdiğiniz Nefret Herkesi …) şeklindedir. 2Pac(1994) verdiği röportajda: "Kendimi düpedüz bir militan olarak görmüyorum. Ben bir haydutum ve benim haydut tanımım yarı sokak unsuru, yarı bağımsızlık hareketidir… mazlumu kastediyorum, bütün zorlukların üstesinden gelerek başarıya ulaşmayı kastediyorum." (Reid, 2018) şeklindeki ifadesiyle dövmesinde bulunan "thug" (haydut) kelimesini tanımlamış ve üzerinde taşıdığı akronimin, bütün dünyada bulunan ırk nefretinin, adaletsizliğin ve öfkenin çocuklara yansıtılması sonucu sürekli olarak devam edeceğini eleştirmiştir.



Resim 51: 2pac" thug life" dövmesi, Fotoğraf: Danny Clinch
Kaynak: https://www.tupac.be/assets/img/tattoos/tattoos_front.jpg

Heavy Metal müzik grubu Metallica'nın kurucu ortağı James Hetfield'ın üzerindeki dövmeler ise kendisinin müzik kariyerini aktarmaktadır. Örnek olarak; sol pazısında bulunan 4 adet iskambil kağıdının üzerindeki rakamlar doğum tarihini, arkaplanındaki alevler ve flama üzerinde yazan "Carpe Diem Baby" (Anı Yaşa Bebeğim) yazısı ise 1992 yılında Montreal sahnesinde piroteknik hata sonucu oluşan yangının içinde kalmasından sonra hayattan en iyi şekilde yararlanması gerektiğinin bir hatırlatıcısı olduğunu işaret etmektedir (Dawson, 2020)

Resim 52: James Hetfield'ın omzundaki dövme.

Kaynak: https://vse-o-tattoo.ru/wp-content/uploads/2021/06/tattoo-on-james-hetfield6.jpg

Verilen örnekler müzik endüstrisinde aktarılan dövme unsurlarına birkaç örnek olarak sayılabilir. Oluşturulan müziğe, gruba veya şarkıcıya duyulan beğeni, bireylerin kendilerini taklit etmek amaçlı üzerindeki dövmeleri kendi bedenlerine kopyalamasına, şarkı sözlerini taşımasına veya idolü olarak gördükleri sanatçıların portrelerini kendi bedenlerine işlemesine yol açmaktadır. Günümüzde kişilerin kendilerini bedenleri aracılığıyla ifade edebilmesi, müziğin ve müzik endüstrisi unsurlarının bedenlerde yer almasına yol açmaktadır.

2.BÖLÜM

BİR GRAFİK TASARIM ALANI OLARAK DÖVME SANATI

2.BÖLÜM

BİR GRAFİK TASARIM ALANI OLARAK DÖVME SANATI

2.1. Temel Tasarım Bağlamında Dövme ve Grafik Tasarım

İnsanlar prehistorik çağlardan günümüze kadar, sürekli olarak fikir ve kavramlara görsel bir anlam kazandırmakla birlikte iletişime bir düzen getirmeye çalışmışlardır. (Meggs ve Purvis, 2012: VIII) Modern dönemlere ulaşıncaya kadarki süreçte insanoğlu, iletişim konusunda sürekli bir şekilde gelişim göstermiş ve görsel iletişim kanallarını artırmışlardır. (Gedik, 2017: 5) Gyorgy Kepes' göre görsel iletişim: "Görsel iletişim uluslararası ve evrenseldir, dil ve kelime bilgisi olmayan insanlara bile iletişim gerçekleştirebileceği düzeydedir." (Malamed, 2009: 77) olarak açıklanır. Bu iletişim şekli, sözlü iletişimin yeterli gelmediği durumlarda çevre ile bağlantı kurmaya olanak tanırken, aynı zamanda birçok davranış, düşünce, fikir ve ifade aktarımını da sağlar (Gedik, 2017: 3).

Tasarım, günümüzde sıkça kullanılan bir kelime olmasına karşın, ne anlama geldiği tam olarak anlaşılmamaktadır. Ancak söylenebilir ki tasarım; bir model, kalıp veya süsleme değildir. Tasarım kavramının kendi özelinde bir yapısı ve planlama üslubu bulunmaktadır. Tüm sanatların özünde bir tasarım fikri bulunur ve tasarım, belli bir amaca yönelik olan üretici bir uygulamadır. Tasarlama süreci, bir düşünceyi veya bir hareketi gerçekleştirmek adına zihinde hazırlık yapmaktan geçer. Çok kesin ama aynı zamanda da karmaşık bir yapı gösteren tasarım, ancak uygun bir planlamaya sahip olduğu takdirde var olabilir (Parlak, 2011: 79).

Tasarım kavramının bir mesaj aktarma unsuru, görsel iletişim kavramıyla doğrudan bağdaştırılabilir. Temel tasarım ilkeleri ve illüstrasyon kullanılarak oluşturulan görsel dil, mesajın kaynaktan hedefe aktarılmasında önemli bir oynamaktadır. Görsel iletişimi sağlayan bu unsurların bütünü ise grafik tasarım bağlamında bütünleşir.

Grafik tasarım ise genellikle, okunan ve izlenen, aynı zamanda mesaj içeren görüntülerin tasarımıyla ilişkilendirmektedir (Parlak, 2011: 80). Twemlow, grafik

tasarımı şu şekilde açıklamıştır: “Grafik tasarımın pek çok amacı olabilir. Grafik tasarım bir tür dildir ve iletişim kurmak içindir (Twemlow, 2006: 6; Gedik, 2017: 4)”. Grafik tasarım, bilgilendirici, ikna edici, motive edici, tanımlayıcı, organize edici, konumlayıcı, markalaştırıcı, uyandırıcı olabilir ve mesajı birçok anlam sürecinde aktarabilir. Afiş, kitap, broşür, bilgi ve uyarı işaretleri vb. unsurlar grafik tasarımın etkinlik alanı içinde bulunur ve hem iletişim, hem de estetik kaliteyi en üst düzeye çıkarmak grafik tasarımın amaçlarındandır (Parlak, 2011: 80). Tarih öncesi dönemde insanın haberleşme isteğinden ortaya çıkarak günümüze dek uzanan ve özünde evrilen insan kültürünün teknik yapısıyla gelişen grafik tasarım, bir görsel plastik sanatlar koludur.

Resim 53: Alexandr Rodchenko’nun “Books on Every Subject” afişi, 1924.

Kaynak: https://www.rferl.org/a/1830738.html

Çağın hızlı akışının getirdiği teknolojik gelişim ve değişimlerin yanı sıra internetin de yaygınlaşmasıyla birlikte dünya, sürekli olarak yenilenen bir iletişim ve paylaşım ağıyla çevrelenmiştir. Görsel iletişim ve iletişim araçları arasında güçlü bir bağ vardır. İnsanlık, hayatın her alanında iletişimin etkisi altındadır ve bu etki her geçen gün daha da artar. Görsel iletişim günümüzde, insan yaratıcılığının etkisi ve teknolojinin sunduğu imkanlar ile geniş kitlelere hitap eden alanlardan birine dönüşmüştür. Bunun yanında gelişmekte olan teknolojik olanaklar aracılığıyla grafik tasarım üretim teknikleri de sürekli ve dinamik bir şekilde gelişmeye devam etmektedir (Gedik, 2017: 8).

Bu noktada grafik tasarımcının biçim ve uzay ilişkisini algılaması, renk ve şekil bilgisine sahip olması ve bunlara bağlı olarak kendisine verilen mesajı görsel olarak en optimize şekilde görselleştirmesi beklenmektedir. Aynı zamanda sözsüz iletişimin bütün süreçleri hakkında fikir sahibi olmalı ve farklı iletişim yolları arayarak kendini yenilemelidir.

Dövme pratiğinde görsel iletişimin en temel unsuru deri ve üzerine işlenen mürekkeple işlenen "semboller ve şekiller" olarak kabul edilse de, kişinin üzerinde taşıyacağı dövmenin konumu, tasarımı ve rengi kritik önem taşımaktadır. Bu üç unsur, beraberinde "dövme tasarımı" kavramını oluştur. Dövme sanatçısının oluşturduğu tasarımların beden üzerine yansıması, kas ve kemik üzerine tasarımın nasıl yerleşeceği; aynı zamanda canlı, esnek ve hareketli bir zemine uygun şekilde aktarılması, dövme tasarımını önemli kılar. Bunlarla beraber grafik tasarımda da olduğu gibi temel tasarımın bütün ilkeleri dövme tasarımı oluşturmak için esas unsurdur. Başarılı dövme sanatçılarının oluşturduğu tasarımlar incelendiğinde, dövmenin uygulanacağı bölgeden alınan referansla beraber, temel tasarım ögelerini kullanarak tasarımlarını oluşturdukları izlenmektedir.

Önceki sayfada anlatılanlardan hareketle; hem grafik tasarımcı hem de dövme sanatçısı, tasarımın temel kavramlarını bilip, bunları çalıştığı zemine doğru şekilde aktarabilmelidir. Bu alt başlık dahilinde temel tasarım unsurları; hem dövme, hem de grafik tasarım çerçevesinde incelenecektir.

Resim 54: Dövmenin kas yapısına oturması örneği, Kira Voronok.
Kaynak: https://www.instagram.com/p/CWscFYQsbZb/

2.1.1. Denge

Başarılı bir tasarım yaratabilmek için görsel dengenin oluşturulması şarttır. Oluşturulan tasarımdaki görsel ağırlığın eşit olarak dağıtılmasına denge adı verilmiştir. Kullanılan tasarımsal öğelerin uyumu ve orantısı, dengedeki en önemli unsurdur. Aynı veya farklı nesnelerin arasındaki denge, uyuma dayalı bir ilişki kurulmasını sağlar (Buyurgan ve Buyurgan, 2001: 67).

Denge, grafik tasarımda kullanılacak olan öğelerin doğru oranda tasarıma aktarılabilmesidir. Tasarımda algıyı doğru yansıtabilmek adına doğru tercihler yaparak dengenin bulunması gerekir. Bu tercihler yanlış yapılırsa, tasarımda bütünlük sağlanamaz ve algıda hatalı bir mesaja sebep olunur (Baykara, 2020: 28-29).

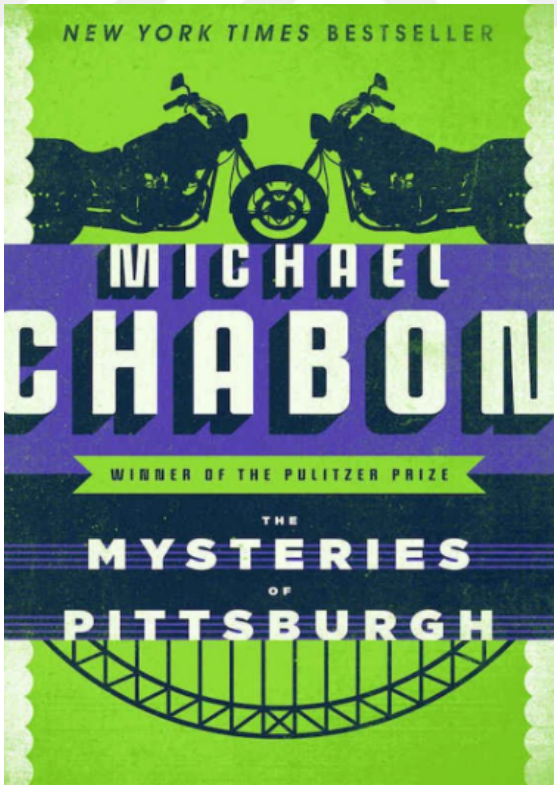
Dövmede denge, oluşturulan tasarımın, tasarlandığı vücut bölgesiyle olan ilişkisi olarak açıklanabilir. İnsan anatomisi, dövmede dengenin kılavuzu olarak düşünülebilir, kas ve kemik yapısı, dövmenin uygulanacağı bölgenin üç boyutlu haritasını ortaya koymaktadır. Grafik tasarımda da uygulandığı gibi dolu ve boş alanlar yaratılması, dövmenin uzuv veya gövde üzerinde lekesel varlığını destekler ve dengeli bir dövme kompozisyonu oluşturur.

Oluşturulacak olan denge, simetrik, asimetrik veya radyal olarak üç alt başlıkta incelenmektedir.

2.1.1.1. Simetrik Denge

Günümüzde sıklıkla kullanılan simetrik kompozisyonlar, bir eksen üzerinde unsurların yatay veya dikey olarak iki veya daha fazla bölüme bölüme eşit şekilde yansıtılarak çoğaltılmasıyla ortaya çıkmaktadır. Doğada birçok canlı ve bu canlıların oluşturduğu sayısız görüntü, simetrik olarak tanımlanmaktadır. İnsan bedeni, mükemmel olmasa da dikey simetri örneği oluşturmaktadır. (Becer, 2015: 65-66).

Grafik tasarım alanında genellikle kurumsal logolarda ve afiş tasarımlarında simetrik dengeye yer verilmektedir. Bu kullanım şekli, tasarımda kullanılan ögelerin alanın her iki tarafına eşit olacak şekilde dağıtımıyla oluşturulmaktadır. (Elden ve Özdem, 2015: 112).



Resim 55: Grafik tasarımda simetri kullanımı, Will Staehle.
Kaynak: https://www.canva.com/learn/symmetry-graphic-design/

Dövmede ise simetrik kompozisyonların geometrik desenlerde sıklıkla karşılaşılmasının yanı sıra, illüstratif çalışmalarda da gözlenmektedir. Simetrik tasarımlar için genellikle göğüs kafesi, karın bölgesi, sırt, boyun veya ense popüler olarak tercih edilmektedir. Bununla birlikte uzuvlara (sol ve sağ omuza, alt bacağın dış kısımlarına vb.) yapılan dövmeler de insan bedeninin yapısından kaynaklı olarak simetri özelliği taşımaktadır.

Resim 56**:** Dövmede simetri kullanımı, Black Symmetry Studio.
Kaynak: https://blacksymmetry.com/pages/gallery

2.1.1.2. Asimetrik Denge

20. yüzyılın başlarında, modern sanat ve tasarım akımlarının ortaya çıktığı ilk dönemlerde bazı tasarımcılar, simetrik dengeye karşı çıkmış, asimetrik dengeyi özümsemişlerdir (Becer, 2015: 66).

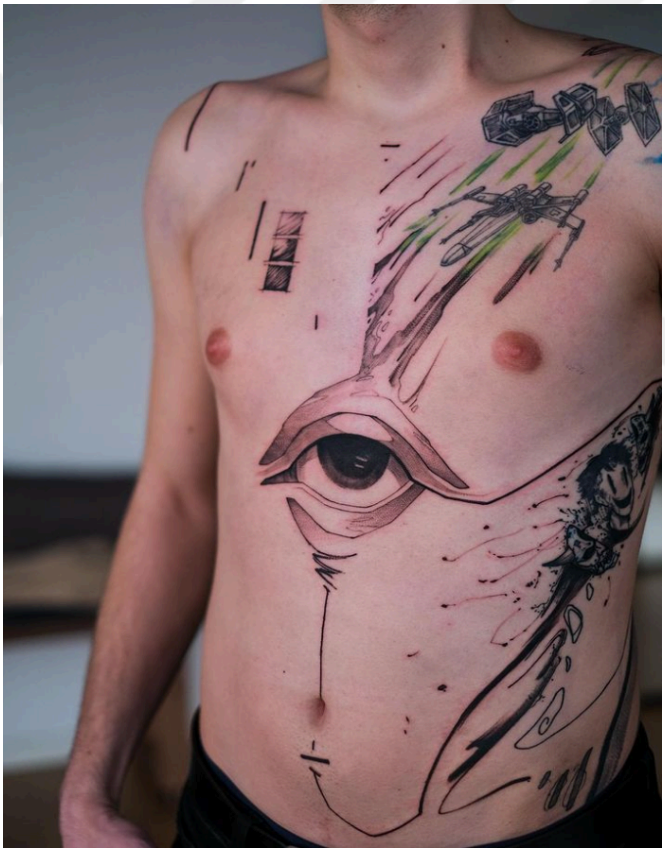
Simetrik dengede olduğu gibi asimetrik dengede de görsel unsurların yönettiği bir ağırlık merkezi bulunmaktadır. Bu ağırlık merkezi geometrik merkezden farklı bir konumda bulunabilir (Baykara, 2020: 30).

Asimetrik denge özet olarak, bir denge içerisinde iki tarafın birbiriyle olan uyumsuzluğu ile kompozisyonda hareket hissiyatı oluşturmada yardımcı olur. Grafik tasarımın neredeyse bütün alt dallarında asimetrik dengenin fazlasıyla popüler olduğu gözlenebilir. Tasarımcının bir nevi anlatım özgürlüğüne sahip olduğu bu denge üslubu, çoğunlukla film ve reklam afişlerinde tüketiciyle optimum iletişimi sağlar.

Resim 57: Asimetrik grafik tasarım örneği. **Kaynak:** https://flic.kr/p/anp3KC

Dövme sanatında asimetrik denge, çoğunlukla simetrik dövmelerin oynanmış hali olarak tanımlanabilir. Önceki alt başlıkta anlatıldığı üzere insan simetrisi kullanılarak oluşturulan tasarımlarda yansıma merkezi baz alınarak, farklı üsluba veya anlatıya sahip kompozisyon ögeleri kullanılmaktadır.

Aynı zamanda insan bedenine yapılan dövmeler, bedenin bütününe bakıldığında bir asimetri örneği oluşturur. Alanında uzman dövme sanatçıları, müşterileri ile oluşturduğu karmaşık ve uzun vadeli tasarım fikirlerinde dövmenin bedende yaratacağı dengeyi baz almaktadır.



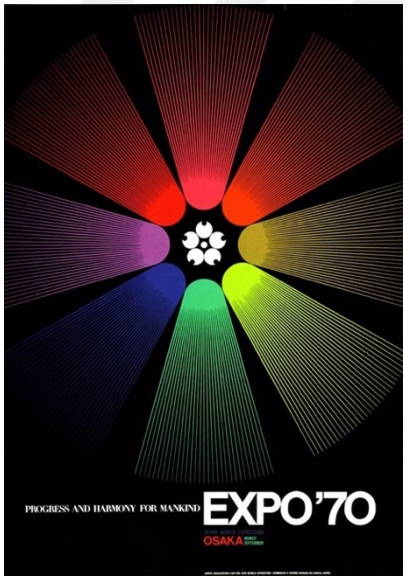
Resim 58: Asimetrik dövme örneği, Yasin Uçar.
Kaynak: https://www.instagram.com/p/Ca7ZXNcLOxn/

2.1.1.3 Radyal Denge

Tasarımda bulunan görsel unsurlar merkezi bir noktadan dışarıya doğru saçılıp yayılıyorsa radyal denge olarak tanımlanır (Öztuna, 2007: 29). Bu denge biçiminde tasarımın odak merkezi, aynı zamanda radyal dengenin kaybolma noktasıdır. Tasarım alanı içerisinde oluşturulan radyal denge, hem simetrik hem de asimetrik denge rollerini üstlenebilir.

Radyal dengenin grafik tasarıma katkısı genellikle logo tasarımında kullanılsa da, afiş tasarımlarında örnekleri bulunmaktadır.

Dövme pratiğinde radyal denge, genellikle ornamental ve geometrik tasarımlarda öne çıkmaktadır. Bedene izdüşümü ise diğer denge çeşitlerinde aktarıldığı şekilde insan simetrisini destekleyecek şekilde oluşturulmaktadır. Kafa bölgesinde, omuzda veya göğüs ortasında radyal desenler sıklıkla işlenmektedir.



Resim 59: Radyal grafik tasarım örneği: Expo 70 afişi, Yusaku Kamekura. **Kaynak:** https://go.distance.ncsu.edu/gd203/wp-content/uploads/2018/04/expo70.jpg

Resim 60: Radyal dövme, Black Symmetry Studio. **Kaynak:** https://blacksymmetry.com/pages/gallery

2.1.2. Renk

Renk, "ışığın nesnelere çarparak gözümüze yansıması" şeklinde kısaca tanımlanabilir. Çağlarca (1993)'ya göre rengin en geniş tanımı; farklı ışık ve renk dalgalarından oluşan titreşimlerin beyin sinir sistemine gönderilerek, göz sinirlerinin de yardımıyla gözümüzde algılanmasıdır (Çağlarca, 1993: 2; Baykara, 2020: 43).

İzleyici üzerinde değişik duygular uyandıran renklerin, hem kurumsal kimlik tasarımında hem de marka ile alakalı basılı-dijital medyada yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Tasarımcılar renk seçimi yaparken, hedef kitleye ait kültürü ve gelenekleri göz önünde bulundurmaktadır. Yanlış renk tercihleri, hedef kitleye mesajın ve duygunun iletilmesini engeller. (Becer, 2015: 62).

Resim 61: Sıcak tonlarda logo örnekleri.

Kaynak: https://thedesignlove.com/top-20-famous-logos-designed-in-orange/

Başarılı bir tasarım ortaya çıkarabilmek için, renklerin karşı tarafa verdiği mesajı anlamanın yanı sıra, renkleri ahenk içinde kullanmak gerekmektedir. Bu ahengin oluşturulabilmesi adına, uygun renk kombinasyonlarının sağlanması için renk çemberinin iyi bilinmesi önemli bir husustur. Resim 61 ve Resim 62'de de anlaşılacağı üzere sıcak renk tonları yüksek enerjiyi çağrıştırması hedeflenen şirketlerce seçilirken, soğuk tonlar (özellikle mavi) daha kurumsal ve ciddiyet çağrışımı yaratmaktadır.

Görsel kimlik tasarımında renk oldukça önemli bir etkendir. İnsanların duygu durumu üzerinde renklerin etkisi vardır. Renklerin görsel kimlikleri, uygulanan basılı materyallere kişilik, güzellik, heyecan ve zenginlik gibi önemli unsurlar katabilir. Anlatım dili sözlerle anlatılmayacak kadar etkili olduğundan, renkler ve ilettikleri mesajlar göz ardı edilmeden doğru bir şekilde kullanılmalıdır. Sıcak ve soğuk renklerin insan üzerindeki etkileri yadsınamaz ve günlük hayatta bireyi yönlendirme niteliğine sahiptir. (Ketenci-Bilgili, 2006: 197).

Resim 62: Soğuk tonlarda logo örnekleri.

Kaynak: https://brandingcompass.com/branding/color-theory-blue-as-a-branding-color/

Renk kullanımı, dövme sanatı perspektifinden incelendiği zaman, renkli realizm, neo-traditional, new school ve soyut dövme tasarımları diğerlerinden daha ön plandadır.

Dövme sanatçısı için renk ve ten rengi uyumu göz ardı edilemeyecek bir önem taşımaktadır. Tasarımda oluşturulan renkler, müşterinin ten rengine göre değişkenlik göstermektedir. Ten rengi, deriye uygulanacak rengi doğrudan etkiler. Dövme boyalarında renk pigmentleri; yağlı boya guaj veya akrilik gibi yoğun olmadığından uygulandığı derinin tonundan etkilenir. Aşağıdaki görselde renkli bir dövmenin ten rengine göre etkisi açıklanmıştır.

Resim 63: Dövmede renk kullanımı ve ten renginin etkisi.
Kaynak: https://resonanteye.net/tattooing-on-darker-or-uneven-skin-tones/

Dövmeyi uygulayan sanatçı, tasarımda renk ve ton kullanımı konusunda örnekte aktarılan unsura dikkat ederek tasarımı oluşturmak durumundadır.

Resim 64: Açık tende dövme, hibiskus çiçeği örneği, David Palacios.
Kaynak: https://www.pinterest.com/pin/446560119292478870/?mt=login

Resim 65: Koyu tende dövme, hibiskus çiçeği örneği, Brittany Randell.
Kaynak: https://www.instagram.com/p/Bys_rCNFXP2/

2.1.3. Gestalt Kuramı ve Boşluk

Gestalt Teorisi veya Gestalt Kuramı, 1921 yılında Wertheimer tarafından ortaya konulan bir kurallar bütünüdür. Orijinalinde psikolojik bir kuram olan Gestalt, bütünün, parçaların birleşmesinden daha derin bir anlama sahip olduğunu savunmaktadır. Esas önemli olanın bütünün ve parçalarının ayrı ayrı ele alınması gerektiğini ifade etmektedir. Şekil-zemin ilişkisi, yakınlık, benzerlik, tamamlama, süreklilik ve basitlik unsurları, Gestalt kuramını biçimlendiren ilkelerdir (Açiler, 2020).

> *"Görsel algılama sürecinin gerçekleşmesi sürecinde, bireyin gereksinim ve güdüleri önemli ölçüde etkili olmaktadır. Başka bir deyişle bireyin, neyi görmek istediği, kendisini kuşatan görüntü karmaşası içerisinden neyi görmeye gerek duyduğu, neyi görmek istediği vb. önem taşımaktadır (İnceoğlu, 2011, s:99). "*

Tam bu aşamada görsel algı üzerine yapılan araştırmalar sonucunda ortaya konmuş Gestalt kuramından bahsedilir. " (Uçar, 2014: 65). Gestalt kuramının sanatla ilgili temel ilkesi, insan algısının yaratılış olarak gördüğü nesneleri gruplar halinde algıladığı ve onları bir arada tecrübe ederek bir bütün olarak değerlendirmesidir. Bu durum, tek başına olan unsurların kavranamaması gibi değil, beynimizin bütün haldeki görüntüye odaklanması olarak anlaşılmalıdır (Grzymkowski, 2017: 62; Ceylan ve Bahattin Ceylan, 2018: 1083).

Resim 66: Gestalt örneği, WWF logosu. **Kaynak:** https://www.wwf.org.tr

Grafik tasarım alanında Gestalt ilkeleri, bir nevi görselleştirerek özellikle logo ve amblem tasarımında sıklıkla kullanılmıştır. Şekil-zemin ilişkisi kullanılarak daha sade, basit ve anlaşılır çalışmalar ortaya konulmuştur. Aynı zamanda birbirine yakın farklı öğeler veya şekiller kullanarak parçalardan bağımsız farklı bütünler yaratılmıştır (Ceylan ve Bahattin Ceylan, 2018: 1087).

Resim 67: Evcil hayvan evlat edindirme kampanyası, Amol Jadhav, Pranav Bhide.
Kaynak: Pagehttps://mymodernmet.com/wp/wp-content/uploads/2017/04/pet-adoption-ad-1.jpeg

Gestalt kuramının şekil-zemin ilkesinden bahsedildiğinde, bir tasarım ögesi olarak “boşluk” kullanımı ön plana çıkmakta, çeşitli durumlarda zemin görevi görerek nesne iletişim kurmakta ve görsel ögeler kadar önem arz etmektedir (Lupton, ve Phillips, 2015: 85). Boşluk, bir tasarım ürünü için nefes almak gibidir. Bazı durumlarda boşluk, tasarımcı kişi tarafından bilinçli olarak diğer görsel unsurlardan daha önemli bir konuma getirilerek tasarım fikrini güçlendirir (White, 2011: 13). Ayrıca negatif alan, boşluk kullanımını güçlendiren ve destekleyen önemli uygulamaların başında yer alır. Negatif alan grafik tasarım alanında sıklıkla yer alan bir kavramdır. Bu kavramda boşluk, tasarımın bir parçası olarak kabul edilmenin yanısıra aslında tasarlanan bir yapıya dahil edilir.

Resim 68: Dövmede boşluk kullanımı, Maxwell Alves.
Kaynak: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1063418123723398

Gestalt kuramının ve boşluğun dövme tasarımına yansıması, şekil-zemin ilişkisi ilkesinden hareketle ortaya çıkan negatif alan kullanımı üzerinedir. Çeşitli dövme tasarımlarında zemin renginin (dövme bağlamında ten renginin) bambaşka şekiller meydana getirdiği rahatlıkla gözlenebilir.

Resim 69: Dövmede gestalt kullanımı, Rust Sedoy.
Kaynak: https://www.instagram.com/p/CXdBwtTMc3M/

2.1.4. Hiyerarşi

Hiyerarşi, bir tasarımın içindeki görsel unsurları, aktarılmak istenen mesaja göre ölçeklendirip konumlandırmak olarak tanımlanabilir (Becer, 2015: 69- 70). Bahsedilen ölçeklendirme ve konumlandırma uygulamalarının yanısıra tasarımda hiyerarşi, renk ve ton öğeleri ile de oluşturulmaktadır (Baykara, 2020: 34).

Resim 70: Renk ile oluşturulan hiyerarşi örneği, "Dark" dizi afişi.
Kaynak: https://tlbb.com.sg/archives/5-tips-for-creating-visual-hierarchy/

Hiyerarşi grafik tasarım özelinde değerlendirildiğinde, tasarım içinde bulunan unsurların en fazla dikkat çekenden, en az dikkat çekecek unsurlara göre sıralanmasıdır. Karşı tarafa verilmek istenen mesajın tasarım unsurları aracılığıyla işaret edilmesini anlatır (Ketenci ve Bilgili, 2006: 283). Tasarımda aktarılmak istenen birincil, ikincil ve üçüncül mesajlar, izleyiciye okuma sırası sunmaktadır. Örnek vermek gerekirse gazete ve dergi gibi basılı yayın organlarında kullanılan manşet, sür manşet, metin sütunları ve görseller; hiyerarşinin günlük hayatta sıklıkla karşılaşılan kullanımlarından biridir. Çeşitli illüstrasyonlarda ön plan/orta plan/arka plan kullanımı ve bu alanlara yapılan vurgulamalar ise hiyerarşi örneği olarak kabul edilebir, oluşturulan görsellerde aktarılmak istenen anın veya duygunun önem sırasını oluşturur.

"All the News That's Fit to Print"

The New York Times

National Edition

Southern California: Morning low clouds coast. Some sun. Highs 70s beaches to 100s deserts. Coastal low clouds developing late tonight. Details, SportsSunday, Page 12.

VOL. CLXIII . . No. 56,596 ©2014 The New York Times SUNDAY, AUGUST 17, 2014 Printed in California $6.00

Unrestored and Ready for a Come-as-You-Are Party

Preparing cars for concours preservation classes, where authentic patina wins points.

By AARON ROBINSON

LEBANON, N.J. — A 1922 Packard Twin Six with mottled gray paint and tattered upholstery sat forlornly in the driveway of Steve Babinsky's shop, a garden hose clamped to its radiator feed and brown water pouring from its V12 engine block. It seemed impossible that in just two weeks this car would be driving onto the 18th fairway of the Pebble Beach Golf Links, sharing the manicured lawn with the scrubbed and waxed elite of the collector car world.

There's a good explanation for the condition of this Packard, a touring model with a "cape top" roof that covers just the rear seat: It has not been repainted or otherwise restored since it was bought new in Pittsburgh by the wife of a coal mine owner. It is one of 16 original, unrestored entries scheduled to compete at the Pebble Beach Concours d'Élégance Sunday on the Monterey Peninsula of California.

As the high point among international classic-car concours, the Pebble Beach event strives to honor the artistry and craftsmanship of bygone eras with a display of about 200 pristine, restored vehicles of exceptional rarity and provenance. Now in its 64th year, the charity event routinely draws some 25,000 spectators, according to the event's chairman, Sandra Button, and it serves as the anchor for a weeklong cavalcade of shows, vintage races and auctions.

Mixed in among the seemingly ageless classics, all looking factory-fresh with their chrome trim plated to a mirror finish and new paint jobs polished to liquid perfection, will be some that definitely show their age. They are the cars of Pebble's preservation classes.

Mr. Babinsky, who owns Automotive Restorations here in the central part of the state, helped to originate Pebble Beach's preservation divisions in 1998, when he entered a 1931 Model A Ford roadster that he had found in a barn and left untouched.

TROUBLESHOOTING Steve Babinsky, right, and John Scasserra of Automotive Restorations flush the cooling system of a 1922 Packard; left, the shop was packed with cars a few weeks before Pebble Beach.

time is anticipated. So, he said, the week of Pebble Beach tends not to be much fun for him.

In preparing cars for the preservation classes, shops like Automotive Restorations walk a fine line between repair and restoration.

Engines may be disassembled and minor problems fixed, but they are put back together without new paint or plating. Instead of cutting and sewing new upholstery, they are cleaned and conditioned. Mr. Babinsky's shop has a special machine for cleaning the radiator cores of old cars, which can be clogged with sediment and rust.

"We're not trying to make it look like it just left the factory," Mr. Babinsky said. "We're trying to make it look like it's been taken care of."

Mr. Babinsky's shop is packed with cars a few weeks before Pebble Beach. Some are customers' cars, others are his own. Many are Model A Fords, which he has been collecting since he was a teenager. He has a 1930 Model A pickup truck that he is preparing for the Model A class at Pebble Beach.

Mr. Babinsky's father, Joseph, a retired Ford engineer, is helping him with the truck. Mr. Babinsky said that he had been working on it for about a year, and that it was nearly finished.

"It's been a lot of fun," he said. "I've been learning a lot about the car, and I've been learning a lot about myself."

Mr. Babinsky said that he had been working on the truck in his spare time, and that he had been doing most of the work himself.

"I've been doing a lot of the work myself," he said. "I've been doing a lot of the research myself. I've been doing a lot of the learning

Dövme sanatında hiyerarşinin kullanımı ise grafik tasarımda kullanımına benzerlik göstermektedir. Dövmenin istendiği bölgeye göre oluşturulan tasarımın aktarmak istediği mesaj, kompozisyonun derinliğine ve kullanılan ögelerin sayısına göre düzenlenir. Örnek olarak; renkli öge-siyah arkaplan, büyük figür-küçük figür, tasarımın izleme yönüne göre aynı zamanda ritim niteliği taşıyan boyut sıralamaları, hiyerarşinin dövmede kullanımına örnek olarak işaret edilebilir.

Resim 72: Dövmede hiyerarşi örneği, Jake Gordon.
Kaynak: https://www.instagram.com/p/CHMMcjCjk-2/

2.1.5. Tipografi

Tipografi, temel tasarım ve grafik tasarımın iletişim bağlamında en önemli hususu olarak kabul edilebilir. Nitekim "yazı", insanoğlunun görsel iletişim kurmak amacıyla uyguladığı ilk tasarımların ürünüdür. "Tipografi, yazılı bir fikre görsel biçim verilmesidir. Tipografi bir tasarıma kişilik ve duygu veren etkili unsurlardan biridir ve aldığı görsel biçim, söz konusu fikrin anlaşılabilirliğini ve okuyucunun tepkisini etkili bir şekilde değiştirir (Ambrosse ve Harris, 2012: 38)".

Grafik tasarım alanı, görsel ve sözel iletişim ile anlama odaklanan uzman bir yaratıcı disiplindir. Ayrıca grafik tasarım alanının, yazı ile görselin ve kompozisyonun görsel bir form oluşturulması alanı olduğunu söylemektedir (Gedik, 2017: 4). Grafik tasarım ürünlerindeki görsellerin yanında bulunan çeşitli yazılar, tasarımın içeriği ve amacı hakkında bilgi sağlarlar.

Grafik tasarımın hemen her alanında varlığını gösteren tipografi, izleyiciye bilgi ve mesaj aktarılmasındaki en önemli unsurdur. Çeşitli yazı yüzleriyle, boyutlarla ve renklerle kullanılarak oluşturulan görsel iletişimi pekiştirir.

Resim 73: Tipografik afiş örneği, Aron Jancsó, 2008.
Kaynak: https://www.cuded.com/typography-by-aron-jancso/

Dövme sanatında tipografi kullanımı kişinin beğendiği kelime veya cümleleri bedenine işletmesi olarak kabul edilebileceği gibi, bir tasarım ögesi olarak da bu sanat içerisinde yerini almaktadır. Trash Polka dövme stilinde de sıkça görüldüğü üzere tipografi kullanımı çeşitli figür ve tasarım ögelerile beraber kullanılmaktadır. Dövme sanatında genellikle süslemeli kaligrafik yazılar, el yazısı ve gotik yazı yüzlerinin sıkça kullanımı dikkat çeker fakat tipografinin başlı başına bir tasarım oluşturduğu örnekler de görülmektedir.

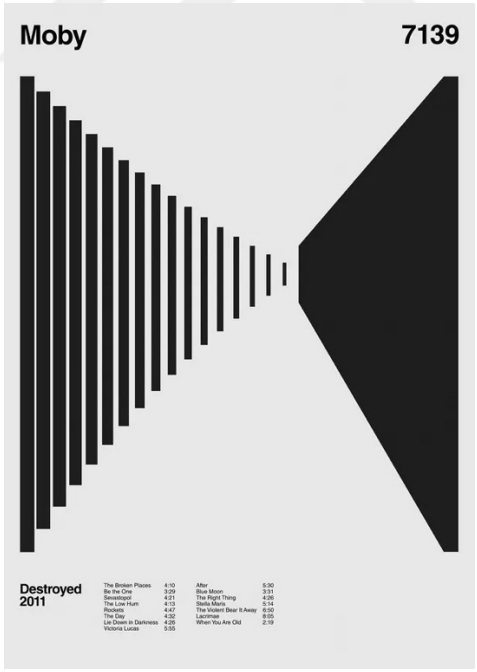
Resim 74: Trash Polka üslubunda tipografi kullanımı, Lu Pariselli. **Kaynak:** https://www.tattoodo.com/a/20-inspiring-lettering-tattoos-4251

Resim 75: Kaligrafik dövme örneği, Devendra Palav. **Kaynak:** https://www.behance.net/gallery/92968711/Aham-Brahmasmi-Calligraphy-

2.1.6. Ritim

Ritim, tasarımın vazgeçilmez bir ilkesidir. Örnek verilecek olursa; her yerde karşımıza çıkan mevsimsel döngü, düzenli ritmin doğadaki yansımasıdır. Tasarımda görsel öğelerin belirli bir düzen çerçevesinde uyumlu bir şekilde tekrarlama amacıyla kullanılması ritim olarak adlandırılabilir. Birbirine benzer biçimler bütünlük oluşturmak adına belirli bir alanda tekrarlandıklarında, yarattıkları doku içinde bir ritim oluşturur (Baykara, 2020: 32).

Grafik tasarım çalışmalarında bütünlüğün sağlanabilmesi adına ritime başvurulmaktadır. Bir tasarımda nesneler, düzenli veya düzensiz şekilde dizilerek görsel bir hareket ortaya çıkarabilir. Böylelikle tasarımda kullanılan biçimler heyecan hissi oluşturarak daha etkileyici bir duruma gelir. Ayrıca ritim, gözün izleme halindeyken bir objeden başka bir objeye geçişini rahatlatmakta, görsel bir akış sağlamakta ve tasarımdaki bütünlüğü desteklemektedir. (Yücebaş, 2006: 126-129).



Resim 76: Grafik tasarımda ritim örneği, Duane Dalton, 2011.
Kaynak: https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/3dd39dfe2fcb418f6435501f3f6f2582-970-80.jpg.webp

Dövme sanatında ritim sıklıkla görülmekle beraber, genellikle geometrik tasarımlarda örüntü şeklinde işlenmektedir. Grafik tasarım çalışmalarındaki kullanımlardan farklı şekilde hiyerarşik olarak işlenen ritim, desen örüntülerinde ve kompozisyon ögelerinin belirli ardışık sırada düzenlenmesi olarak bedene işlenir.

Resim 77: Dövmede ritim kullanımı, Kenji Alucky. **Kaynak:** https://www.thisiscolossal.com/wp-content/uploads/2013/09/alucky-3.jpg

2.2. Grafik Tasarım ve Dövme Sanatının En Büyük Ortak Noktası Olarak İllüstrasyon

"İllüstrasyon kelimesinin kökeni Latincede aydınlatmak anlamına gelen "illustratus"a dayanır (Eczacıbaşı, 2008, s.733)". İllüstrasyon, bir fikrin ya da mesajın daha etkili ve verimli olarak açıklanmasına ışık tutar.

İllüstrasyonu ifade etmek için pek çok tanımlama yapılmış olup bu tanımlamalar değişkenlik taşımakla beraber tanımlamaların sınırları da belirsizdir. İllüstrasyon, bazı insanlara göre sanatsal bir çalışma olarak nitelendirilirken, bazılarına göre de sanat ve tasarım arasındaki yorumlama biçimi olarak değerlendirilir.

Wigan (2008), illüstrasyonun kimine göre görsel iletişim biçimi, problem çözüm faaliyeti olmakla birlikte, sosyal yorum veya habercilik biçimi olduğunu da ifade etmekedir. Tasarımcılara göre imaj yapımı, belirli bir uzmanlık veya grafik tasarımın hibrit bir disiplinle tamamlayıcısıdır. Buradan hareketle, bazı kesimlere göre tüm çağdaş sanat ve tasarımının aslında illüstrasyon olduğunu dile getirir (Wigan, 2008: 14). İllüstrasyon, düşüncelerin ve mesajların, seyirciye uygun yollarla iletişim kuracak şekilde görsel imgelere dönüştürülmesidir. Birçok alanda çarpıcı imge ve mesajlar üretebilen illüstrasyon; yaşamsal, çağdaş bir ifade biçimi olmanın yanı sıra yorum ve iletişim aracıdır (Gedik, 2017: 13).

İşlevsellik, illüstrasyonun belirleyici özelliklerinden biridir. İllüstrasyonda önem arz eden kısım, iletilmek istenen mesajın belirlenmiş izleyici kitlesine uygun biçimde aktarılmasıdır. Her türlü teknik serbest olup, işlenen konunun yapısına göre uygulama şekil alır. Konu faktörü, anlatım biçiminin de kısıtlayıcı ve belirleyici bir özelliği olarak ön plandadır. Fleishman (2004), illüstrasyon sanatıyla birlikte galeri sanatının da izleyiciden istediği tek bir şeyin varlığını ve bu isteğin "kendisine bakılmak" olduğunu ifade eder. İzleyiciye; ne, kim, nerede, neden gibi hayati soruların cevabını vermesi gerektiğini vurgularken, galeri sanatında bunları yapma zorunluluğu olmadığını da belirtir (Fleishman, 2004: s. 3; Gedik, 2017: 14).

İllüstrasyonun anlamına daha detaylı ve kapsamlı bir şekilde bakılacak olur ise, bazı insanlara göre resimleme sanatı, insanlık tarihinin günümüzde bilinen grafik ürünlerinin ötesinde, zamanda geriye gider. Sanat tarihinin büyük bir bölümü ayrıca illüstrasyonun da tarihini kapsar. Birçok geleneksel sanatçı, müşteri için kişiselleştirilmiş formatta ve içerikte iş yapmak adına görev almışlardır. (Wigan, 2008: 37). Edebiyatta, dini metinlerde, mitoloji ve efsanelerde, tarihte gerçekleşmiş birçok önemli detayın ve olayın yorumlanıp, aktarılmasında önemi büyüktür.

Resim 78: Lasva Savaşı İllüstrasyonu, Edin Durmisevic, 2017.
Kaynak: https://www.artstation.com/artwork/r5l82

İşlevleri sayesinde illüstrasyonlar, gerçek hayatta rastlanması mümkün olmayan hayal ürünü olay ve durumları resimleyerek, izleyicinin gözünde betimleme ve canlandırma yapabilir. İllüstrasyonlar, belirtilmek istenen mesajın vurgusunu arttırmak amaçlı kullanılabilirken, verilen konunun içeriğine bağlı olarak değişkenlik göstermektedir.

Görsel fikirler, illüstrasyonların oluşturulmasında araştırmalar neticesinde ortaya çıkar. Etkili bir illüstrasyon yaratmanın yolu, anlatılmak istenen konunun iyi kavranmasından geçer. Doğru kavranan konularla birlikte yapılan çeşitli araştırmalar sonucunda görsel yorumlama önerileri hazırlanır. İletilmek istenen mesajın biçimine göre nasıl aktarılacağı iyi şekilde kavranmalıdır. İllüstrasyonun özgünlüğü, benzersiz oluşu ve ilgi çekiciliği, akılda kalıcılığı arttıracağından mesajın iletişimini de güçlendirir. Bu bağlamda yapılan çalışmalar, benzersizlikleri ve özgünlükleri ile ön plana çıkar. İllüstrasyonun bir bakış açısına göre kişiselliği yakalama gücü oldukça belirgindir. Bir ruh halini ya da bir anı özetleyebileceği gibi, ürün geçmişini, derinliğini ve anlamını anlatmak amaçlı bir hikâye de anlatabilir (Zeegen ve Crush, 2005, s. 86-87).

İllüstrasyon, gelişen ve sürekli çeşitlenen görsel iletişim dünyasında kendine her zaman yaratıcılığını ve özgünlüğünü kanıtlayan bir yer bulmuştur. İllüstrasyonun oldukça kapsamlı bir konu alanı bulunmakla birlikte, kullanım alanları da oldukça geniştir.

2.2.1. Grafik Tasarımda İllüstrasyon

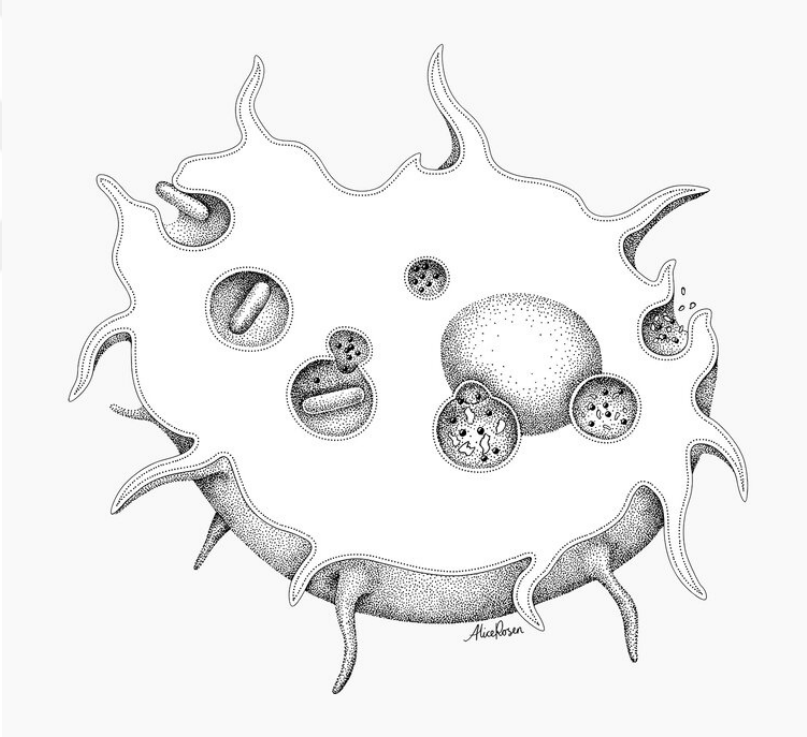
İllüstrasyonların grafik tasarım ürünlerinde kullanımı, ilgi çekiciliği sayesinde uygulamaların daha akılda kalıcı olmasını sağlar. Gazete, dergi, kitap gibi yayınların yanı sıra reklamcılık gibi alanlarda da kullanılan çeşitli bilgilendirici illüstrasyonlar konuyu anlaşılmasında etkilidir. Sinema, tiyatro ve konser afişleri, kaset ve cd kapakları, turistik ilanlar, gıda ambalajları, basın ilanları, takvimler, tebrik kartları, çıkartma ve etiketler; illüstrasyonun uygulama alanları içinde bulunur (Becer, 2015: 210).

Resim 79: Art Nouveau afiş örneği, Alphonse Mucha.
Kaynak: http://www.muchafoundation.org/en/gallery/themes/theme/sarah-bernhardt/object/31

İkna amacıyla yapılan çeşitli illüstrasyonlar, mantığa ve duygulara hitap ederek, eylem ve inançları etkilemeyi hedef alan iletişim şeklidir. İkna edici yapıdaki görselleştirmeler, hedef kitleleri kazanmak için propaganda, eğitim, eğlence ve reklam alanlarında sembolik simgeler üretir. Bu türdeki çeşitli illüstrasyonlar, belli kitlelerin duygu ve arzularını hedef alıp; cezbetme, şaşırtma, kontrol etme, eğlendirme ve satın almaya ikna etme gayesindedir (Wigan, 2012, s. 124). Günümüzde birçok başarılı reklam kampanyasında illüstrasyondan faydalanılır. Bunun yanında, markanın tanınırlığını ve ürünün kişiliğini yaratmada, bir düşüncenin anında tanınması adına görüntüler sunmak için çalışır (Zeegen ve Crush, 2005, s. 100).

Resim 80: Alman Propaganda afişi örneği: “the enemy sees your light, black out.”
Kaynak: https://www.pbs.org/wgbh/americanexperience/features/goebbels-gallery/

Kamera ile gösterilemeyecek durumlar olduğunda, illüstrasyonun yaratıcılığından faydalanılır. Örneğin atomik boyutlarda bir reaksiyon dağılımının izleyiciye gösterilme imkanı olmadığından böyle bir durumda illüstrasyondan yararlanılır. Kameranın ulaşamayacağı çözünürlük gibi teknik yetersizlikle birlikte, çeşitli reklamcılık amaçlarından ötürü, bir fikrin tasviri gerekiyorsa reklamcılıkta illüstrasyon kullanılır.



Resim 81: Fagosit hücresi illüstrasyonu, Alice Rosen.
Kaynak: https://aliceillustration.com/pen-ink-illustrations/1olerua2l95xagcxbck7cg8xmh2nx3

Moda ile ilgili illüstrasyonlar ürün reklamlarının yanı sıra tekstil tasarımlarında da karşımıza çıkmaktadır. Modada, marka adına insanların zihninde güçlü imajlar yaratabilecek illüstrasyondan yararlanılır ve tüketicilere cesaret vermek amaçlı kullanılır. Günümüzde Adidas, Nike, Levi's gibi pek çok bağımsız marka, reklam kampanyalarında ve ürün tasarımlarında bu alanın çalışmalarından yararlanır (Gedik, 2017: 17-18).

Resim 82: Adidas Springblade modeli illüstrasyonları, Aadhemas Batista, 2015.
Kaynak: https://www.behance.net/gallery/29425319/Adidas-Springblade

Müzik alanında, özgün çalışmaların üretildiği popüler ve görsel olarak kültür gelişimini gösteren illüstrasyon örnekleri bulunmaktadır. Müzikle ilgili grafikler, işitilen müziğin görsel olarak şekillendirilip, ürünün kimliğinin ve kişiliğinin oluşturulmasında tanımlayıcı bir görev üstlenir. İlüstrasyonlar çok daha benzersiz ve sofistike yollar üreterek albümlerin satılmasına yardımcı olmaktadır. (Zeegen ve Crush, 2005: 106). "Sürekli evrilen ve gelişmekte olan bu alan, ikon niteliğindeki plaklardan günümüz CD'lerine kadar çeşitli seçenekler sağlamanın yanı sıra, içerik indirme, web siteleri, markalaştırma, videolar, set tasarımları ve yan ürünler için de görsel içerik üretir (Wigan, 2012, s. 176)".

Resim 83: Lamb of God - Ashes of the Wake albüm kapağı, Ken Adams, 2004.

Kaynak: https://www.k3n.com/lamb-of-god-ashes-of-the-wake/

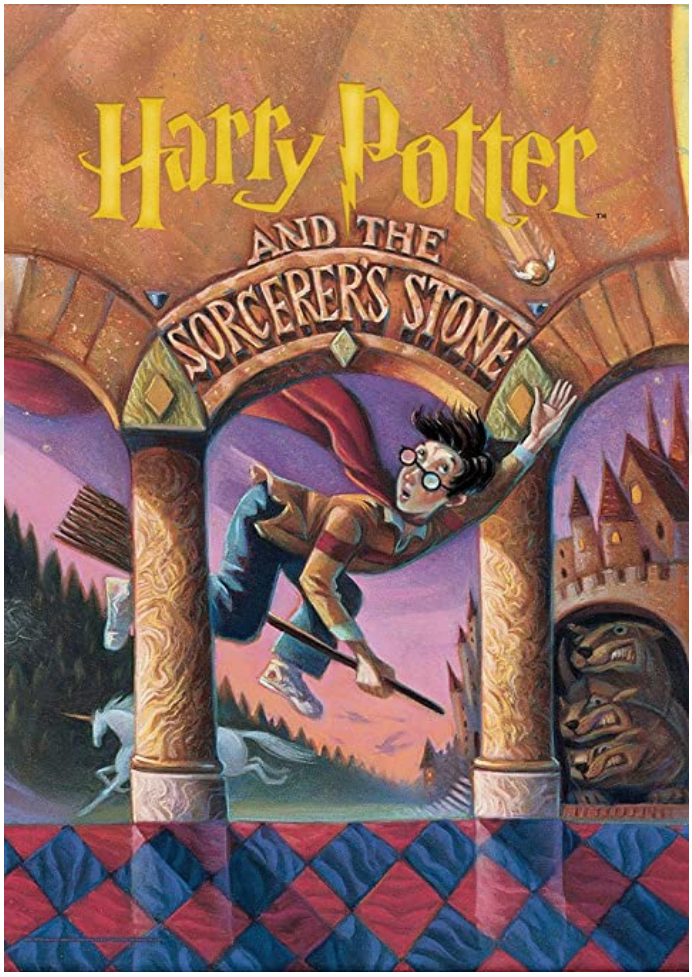
Resim 84: SEKÜ - Holy Part, Efe Ercan, 2022.

Kaynak: Efe Ercan'ın Koleksiyonundan

Gelişen teknolojilerle birlikte iletişim kanalları da birbirine yakınlaşmıştır. Günümüzde birçok farklı disiplin ile beraber çalışan illüstrasyon uygulamaları; mimarlar, animasyoncular, film yapımcıları gibi farklı disiplinlerin uzmanları ile kolektif ürünler ortaya çıkarmaktadır. Sürekli gelişen bu alan, bilgisayar oyunları, film jenerikleri, reklamlar, bilgilendirme grafikleri, web siteleri, mobil uygulamalar gibi çeşitli örnekleri de içerir (Gedik, 2017: 18).

Resim 85: Disco Elysium konsept illüstrasyonu, Aleksander Rostov, 2019.
Kaynak: https://www.artstation.com/artwork/gJk0ex

Kitap kapaklarının tasarımlarında da illüstrasyon çalışmaları sıkça kullanılır. Günümüz kitap kapağı tasarımlarının hedefi, satışı arttırarak potansiyel alıcıya ulaşmak için diğer kitaplar arasından sıyrılmayı hedefler. Yayın sektöründeki bir illüstratör, çalışmalarını sürdürdüğü metnin içeriğiyle ilgili bilgiye ve görüşe sahip olmanın yanı sıra, metindeki mesaj ve duyguyu resime aktarabilme yetisine de sahip olmalıdır. Bir sanat biçimi olarak illüstrasyonun en özgür uygulama alanlarından biri çocuk kitaplarıdır (Becer, 2015: 210-211).



Resim 86: Harry Potter kitap kapağı illüstrasyonu, Mary GrandPré.
Kaynak: https://www.amazon.com/MightyPrint-Harry-Potter-Book-Cover/dp/B01M1LQ33F

2.2.2. Dövmede İllüstrasyon

Tarih süresince insanoğlu, bedeninde çeşitli inançları, sosyal statüleri belirtmek için dövme yaptırmıştır ve bu uygulamalar antik kültürlerin yadsınamaz bir ögesi haline gelmiştir. İllüstrasyonun geniş tanımı göz önünde bulundurulduğunda, birinci bölümde aktarıldığı üzere Polinezya Maori'lerinden Pazırık kültürüne ait hayvan tasvirleri dövmelerine kadar ele alınabilecek perspektifte, neredeyse her antik kültürde dövme kavramının illüstratif değer taşıdığı görülmektedir. Dövme makinesinin icadı ile beraberinde gelişen dövme üslupları, günümüzde illüstrasyon olarak kabul edilebilecek ilk örneklerini oluşturmuştur. 1900'lü yılların başlarında sanatçılar kendi tasarımlarını oluşturmuşlar ve bu tasarımları katalog haline getirerek dönemin müşterilerine dövme olarak uygulamışlardır. Takip eden süreçte yaşanan sanatsal, siyasal, toplumsal ve teknolojik gelişmeler sonucunda dövme, illüstrasyon ile paralel olabilecek derecede ilerleme kaydetmiştir. Günümüze kadar olan süreç içerisinde farklı kültürlerin tarzları tekrardan doğmuş (Japon dövme sanatı "Irezumi" ve Maori bunlara örnek olarak verilebilir), yeni dövme üslupları ortaya çıkmış ve tüketim kültürünün de etkisiyle daha geniş kitlelerce benimsenmeye başlanmıştır.

Resim 87: Sailor Jerry'nin flash dövme tasarımları. **Kaynak:** https://sailorjerry.com/en-gb/norman-collins/

İllüstrasyon, günümüzde dövme tasarımlarında da rahatlıkla gözlenebilmekte, dövme sanatçıları aktarmak istedikleri (veya müşterinin aktarılmasını istediği) fikri çeşitli semboller ve kavramlarla birleştirerek beden üzerinde kalıcı hale getirmektedir. Bu aktarım sürecinde dövme sanatçısının üslubu, dövmenin yapılacağı bölge ve aktarılmak istenen mesajın içeriği önem taşımaktadır.

Dövme tasarımlarını diğer illüstrasyon dallarından ayıran en fark edilir özelliği, uygulandığı alanın kağıt, dijital ortam veya üç boyutlu nesnelerden ziyade, canlı bir yüzey olmasıdır. Tasarımın sınırını uygulanacak zemin belirler; bu, kitap veya CD-DVD illüstrasyonları için ön kapak, arka kapak ve sırt, dijital ve analog illüstrasyonlar için iki boyutlu geometrik bir zemin iken, dövme tasarımı için zemin insan bedenidir.

İnsan bedenine bir desen uygulamanın ön koşulu; insan anatomisi ve temel tasarım bilgisine sahip olmaktır. Sanatçı, kompozisyonu bedende uygulanacak bölgeye göre tasarlar. Deri esnek ve hareketli bir zemin olduğundan dolayı, tasarımın bedenle bütünleşmesi esastır. İyi bir dövmeyi ortaya çıkartan temel unsurlardan biri, kas ve kemik yapısına uyumlu bir şekilde tasarlanmış ve yerleştirilmiş olmasıdır. İnsan bedeni sürekli ve kararlı olarak bir değişim içerisindedir. Kas kütlesi, vücudun karakteristik yapısı, tenin dokusu ve rengi kişiden kişiye farklılık göstermekte, bu durum da tasarımcı için sonsuz olasılıkta çalışma zemini yaratmaktadır. William Sheldon vücut yapılarını; ektomorf -yağsız ve ince kemikli dar kalıplı vücut- , mezomorf -yağsız ve kalın kemikli, geniş kaslı vücut- ve endomorf – yağlı ve kas kütlesi zayıf vücut- olarak üçe ayırmaktadır (Bernard, 2021). Dövme sanatçısı, üzerinde çalıştığı bedenin yapısına göre çalışmak ve tasarım oluşturmak durumundadır.

Resim 88: Üst kol kası yönlerine göre oluşturulmuş dövme tasarımı, Guy Aitchinson.
Kaynak: (Aitchinson, 2009: 10)

Dövmeyi uygulayacak olan sanatçı, illüstratif kompozisyonu oluştururken çoğunlukla müşterinin aldığı istekler çerçevesinde bir tasarım ortaya koyar. Bir nevi tasarımın sınırını müşterinin verdiği yönergeler belirler, dövme sanatçısı verilen yönerge doğrultusunda fikirleri ve kavramları bir kompozisyon çatısı altında görselleştirir. Fakat bazı durumlarda sanatçı, kendi fikirleri ve estetik kaygısı doğrultusunda oluşturduğu tasarımları, müşterilerin beğenisine sunabilir. Dövme sanatçısının oluşturduğu bu tasarımlara İngilizcede "flash tattoo" adı verilmektedir. Bu ad, önceden oluşturulan bir tasarımın ısmarlama sürecine sahip olmadan müşterinin beğenisi sonucunda doğrudan bedene uygulanmasından kaynaklı verilmiştir (Hunter, 2019). Türkçede doğrudan bir

karşılığı bulunmayan bu kelimeyi adapte etmek gerekirse, halk ağzında "şip şak" olarak kullanılan ikileme, yerinde bir çeviri olacaktır.

Flash tattoo (şip şak dövme) kavramı, kendi içerisinde "market flash tattoo" ve "collector flash tattoo" olarak ikiye ayrılmıştır. Market flash tattoo, dövme sanatçısının, dönemin popüler dövme akımlarına uygun ve genel kitleye hitap edecek tasarımlar yapması olarak açıklanabilir. Collector flash tattoo ise sanatçının kendi üslubu ve anlatımı doğrultusunda ortaya koyduğu tasarımlar olarak dikkat çekmektedir ve kendi biricik değerdeki portfolyolarını oluşturmak için tasarlanır. Sanatçı eğer yerel veya global seviyede tanınıyor ise, dövme koleksiyoncuları sanatçının kendi tarzında yaptığı dövmeleri tercih etmektedir (Chosen, 2020). Bu kişiler, beğendikleri dövme sanatçılarının yaptığı dövmeleri imza olarak görmekte ve bu özgün tasarımları üzerlerinde taşımaktadır.

2.3. Profesyonel Bir Grafik Tasarım Alanı Olarak Dövme Tasarımı

Dövme, grafik tasarımda da olduğu gibi bir iletişim aracı olarak insan tarihi sürecinde yerini almış, bu süreçte kültürel, teknolojik ve estetik bağlamda çeşitli değişimler geçirerek günümüze ulaşmıştır. Günümüzde birbirinden bağımsız olarak gözüken bu iki sektör, çeşitli perspektiflerde paralellikler göstermekte, hatta bazı noktalarda ortak paydalar ortaya koymaktadır. Dövme tasarımına, grafik tasarım perspektifinden bakıldığında bu paralellik ve ortak paydaları görmek mümkündür. İki sektörün de profesyonel bağlamda görsel iletişim araçlarını kullanması, tasarımcının müşteri ile bulunduğu iletişim süreci ve tasarımın belirli süreçlerden geçerek olgunlaşması bu paralelliklerin ana başlıkları olarak nitelendirilebilir.

2.3.1. Tasarımda Müşteri ve Sanatçı/Tasarımcı İlişkisi

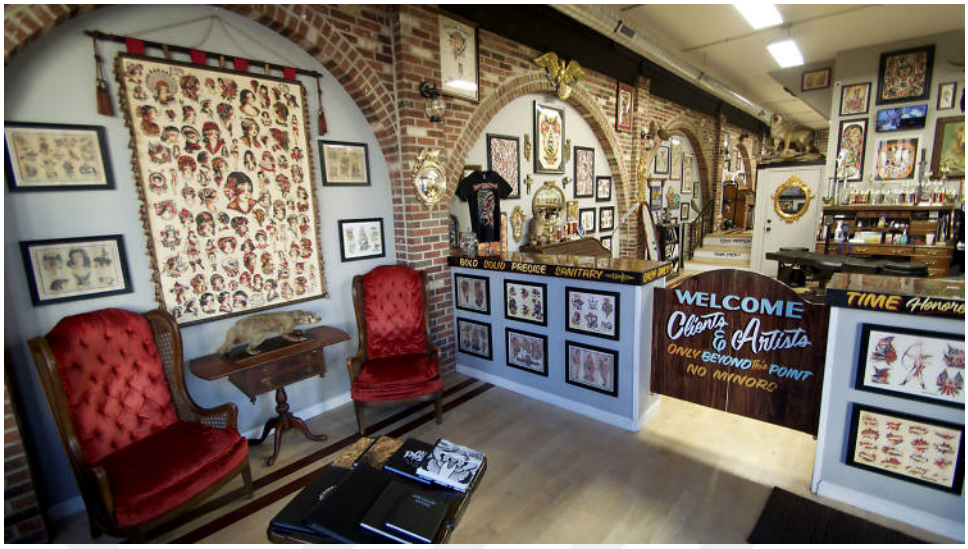
Tasarımcının ürettiği her iş, çok katmanlı görsel problemlere ve kodlara sahiptir. Amerikalı grafik tasarımcı Paul Rand'a göre; "Tasarım, biçim ve içeriği bir araya getirme yöntemidir. Tasarım tıpkı sanat gibi; birden çok tanıma sahiptir, tek bir tanımı yoktur. Tasarım sanat olabilir, tasarım estetik olabilir. Tasarım çok basittir, işte bu yüzden çok karmaşıktır." (Ambrose ve Harris, 2013: 87) Bununla beraber tasarım sürecinin altında

yatan aşamaları çözümlemek ve tespit etmek gerekir. Çözüme ulaşmada ilk önce sorunun tanımlanması önemlidir. Teknik gereksinimler, talep edilen unsurlar, ihtiyaçların belirlenmesi, bilgi ve sezgiler tasarımın oluşmasında önemli bir rol oynamaktadır.(Ketenci- Bilgili, 2006: 281)

Tasarımcı ile müşteri ilişkisi içerisinde; doğru sorular ve cevaplar, ihtiyaca yanıt verebilme ve hedefe ulaşmaya yardımcı olur. Karşılıklı kurulan bu iletişimde tercih edilen yöntem, kavram ya da soyut bir fikrin nasıl görsel bir düzende olacağı, şekil, renk, biçim, yazı ile nasıl oluşacağı, daha önce düşünülmemiş seçenekleri bularak, kitlede nasıl bir etki uyandırmak isteneceği şeklinde açıklanabilir.

Bu süreçte tasarımcı; sorun tespiti ile birlikte veri toplamak, ihtiyaçların belirlenmesi, piyasa içerindeki diğer tasarımları incelemek, görünür kılacağı alanı belirlemek, ifade biçimlerine dikkat etmek gibi görevlere sahiptir (Parlak, 2011: 108). Müşteri ile kurulan iletişimde kitle iletişim araçları (sosyal medya, mail, telefon) ya da karşılıklı yapılan toplantılarla problemlerin çözümüne yollar aranır. Kesin olarak tespit edilen istekler olabildiği gibi, bazıları ise tasarımcıdan katkı sağlamasını talep eder. Böylece, tasarım oluşma sürecini karşılıklı anlaşma ile başlamış olur.

Günümüzde dövme sektöründe müşteri ile iletişim iki farklı yönden incelenebilir. Dövme dükkanlarında dövme yaptırmak isteyen kişi önceden hazırlanmış tasarımlardan seçebilir, internet üzerinden görsel taraması ile beğeniye uygun tasarım bulunabilir veya müşteri dövme sanatçısına kendi bulduğu (veya çizdiği) tasarımı götürebilir. Bu denklemde dövme sanatçısı ve müşterinin arasındaki iletişim, tasarım ortaya koymaktan ziyade tasarımın dövme olarak uygulamasına yöneliktir.



Resim 89: Dövme dükkanı örneği, Seven Swords Tattoo Company Philadelphia, Jamie Siver, 2019. **Kaynak:** https://www.timeout.com/philadelphia/shopping/best-tattoo-shops

Butik (veya sadece kişiye özel dövme tasarlayan stüdyolarda çalışan) dövme sanatçıları için tasarım süreci, grafik tasarım sektörüne benzer bir süreç izlemektedir. Müşteri ile karşılıklı görüşmeler neticesinde (gerek ön görüşme ile, gerekse e posta, telefon veya mesaj üzerinden) bir tasarım şeması oluşturulur. Tasarımcı, biçim ile fikri bir araya getirir ve sahip olduğu tasarım bilgisini oluşturduğu kompozisyonu şekillendirmek, olabilecek en iyi seviyeye getirmek için kullanır.

Kıyaslama yapıldığında dövme tasarlamak/uygulamak ile grafik tasarım ürünü ortaya koymak arasındaki en büyük fark, dövme sanatçısının müşteri ile hem "tasarımcı" hem de "dövme uygulayıcısı" olarak ilgilenmek durumunda olmasıdır. Örnek vermek gerekirse; müşterinin istekleri ve beklentileri doğrultusunda tasarlanan grafik değere sahip bir afiş, tasarım ne kadar iyi olursa olsun baskıda kötü sonuç verebilir. Fakat dijital ortamda kullanılan yardımcı programlar aracılığıyla düzeltilen birkaç ayar sonrasında en uygun sonuç elde edilir. Dövme uygulamasında sanatçının böyle bir hata payı bulunmamaktadır. Dövmeyi yaptıracak olan müşteri de olabilecek herhangi bir hatayı ömür boyu üzerinde taşıyacağının farkındadır. Bundan sebeple müşteri normalden daha pimpirikli veya kendi fikirleri konusunda ısrarcı davranabilir veya kararsızlık yaşayabilir. Tasarımcının bu koşullar altında karşısındakine güven vermesi esastır. Uygulama

aşamasında müşteri hem fiziksel acıya maruz bırakılacağından, hem de potansiyel hataya duyduğu korkudan ötürü dövme sanatçısını psikolojik baskı altında bırakabilir. Bu durum özellikle ilk defa dövme yaptıran kişilerde yaygın olarak görülmektedir. Sanatçı, bu süreç içerisinde dövmeyi uyguladığı kişiyi olabildiğince sakinleştirmeli ve güven ortamı yaratmalıdır. Genel algının aksine zor olan dövmeyi deriye uygulamak değil, dövme uygulamasında karşılaşılan psikolojik baskı ve müşteri ilişkisidir.

Bu süreç içerisinde ise tasarımcı hem müşterinin isteklerini yerine getirmeli, hem de tasarımı oluşturma sürecini uygun yöntemlerle uygulamalıdır.

2.3.2. Dövme ve Grafik Tasarım Oluşturma Süreçleri

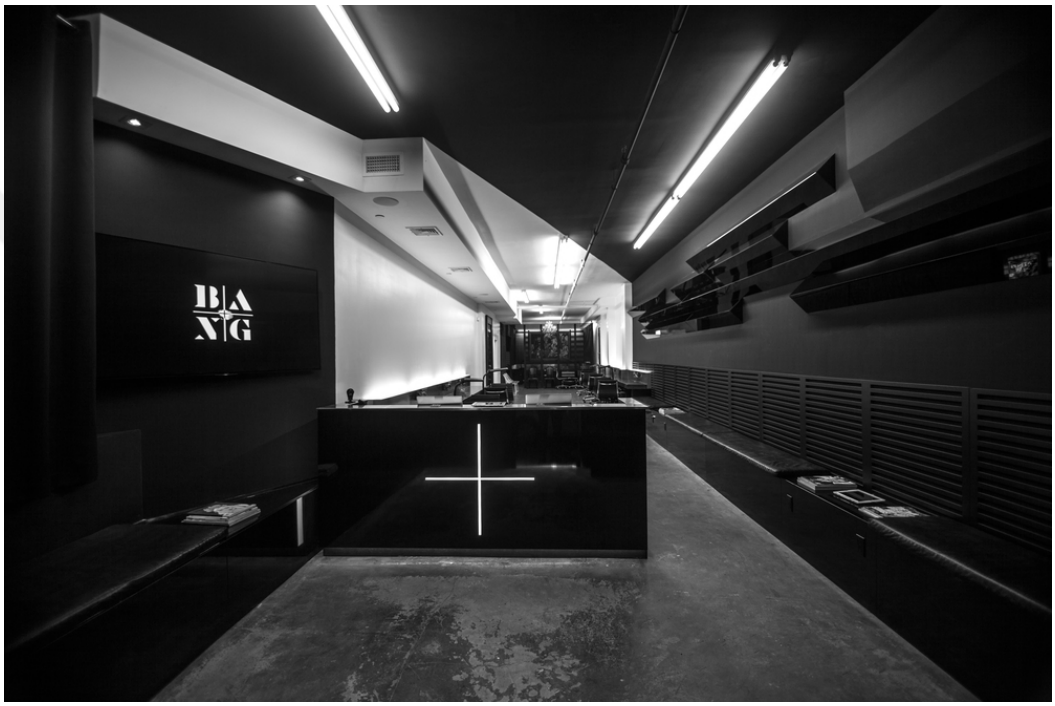
Bir düzen içerisinde görsel ve kavramsal öğelerin birleşip, birbirine uyumsuz olmadığı bütün yapıya kompozisyon adı verilir (Ketenci ve Bilgili, 2006: 279). Tasarımcıdan öncelikli olarak beklenen ise, iletişim problemine yaratıcı bir görsel çözüm önermesidir. Yaratıcı kişi, kendisine verilen soyut ve somut kavramları görsel zeminde uygun bir kompozisyon ile, temel tasarım bilgilerini ve görsel birikimini kullanarak yeni ve orijinal bir forma sokar. Bu süreç içerisinde tasarım olasılıklarını arttırmak, farklı kompozisyonlar oluşturup istenen çözüme farklı yol alternatifleri sunmak, nihai tasarıma ulaşma yolunda müşteriye olumlu bir izlenim bırakacaktır. Harun Parlak (2011), tasarımcının yaratıcılık sürecini dört ana başlıkta toplamıştır: Pozlama aşaması, kuluçka aşaması, aydınlanma Aşaması, uygulama aşaması. (Parlak, 2011: 112). Bu aşamalarda tasarımcı, çözüme dair fikri ve ilhamı sahip olduğu imkanlar dahilinde bulmaya çalışmaktadır. Çözüm, çok farklı kaynaklardan elde edilebilir, yapılması gereken görsel ve işitsel hafızayı her daim zinde tutmaktan geçer (Ambrose ve Harris, 2013: 27). Bu süreç içerisinde dikey ve kapsamlı düşünme yöntemleri uygulanması, müşteri ile beyin fırtınası yapılması ve farklı kişilerden fikirlerin ortaya sunulması, tasarım çözümlemeye yönelik etkili yöntemlerdendir. Beyin fırtınası, kapsamlı düşünmeye olanak sağlar, ortak noktada birleşilen fikrin üzerine çalışılması ise dikey düşünmeyi meydana getirir. Tasarım süreci ortak noktada kabul gören bir fikir oluşmasıyla uygulama aşamasına geçer, temel tasarım ilkelerine uygun olarak görselleştirilir ve tamamlanır.

Margo DeMello (2000), yazdığı kitabında bir dövmecinin günlük çalışmasını şu şekilde aktarmıştır:

> *"Tipik bir dövmecinin mesaisi sabah 11:00 veya 12:00'de başlar. Dövmeci güne genellikle çalışma alanını hazırlayarak başlar; dövme portfolyosunun bulunduğu fotoğraf albümünü tezgaha yerleştirir, ekipmanlarının yeterli olup olmadığını kontrol eder (temiz iğneler, boya şişeleri, lateks eldivenler), kasayı kontrol eder. Dövmeci ayrıca (mesai başlangıcına) vakit kalmamışsa önceki akşamdan kalan iğneleri sterilize eder. Gün, potansiyel müşterilerin dövme yaptırmak için stüdyoya girmesi, dövme yaptırmayı düşünmesi ve dövmecinin kataloğunu incelemesiyle devam eder… kimi müşteriler flash (şip şak) dövmelerden veya tasarım kitaplarından seçerken kimisi kendi tasarımlarını getirir… Dövmecinin mesaisinin çoğu, müşteriler gelmeye başladıktan sonra bile, dövme uygulamayla değil dövmeye hazırlanmakla (tasarımları çizmek ve kalıp çıkartmak, ekipman temizlemek, iğneleri hazırlama, makineleri ayarlamak, malzeme sipariş etmek) veya potansiyel müşterilerle konuşmakla geçer (DeMello, 2000: 18-19)."*

Günümüzde bir dövme sanatçısının çalışma şekli, DeMello'nun açıkladığı şekilden çok uzaklaşmamaktadır fakat 2000'li yılların başından bu yana dövme sanatının popüler kültürdeki etkisi yadsınamayacak derecede artmıştır. Bu durum da dövme sanatçılarının sayısının artmasına ve farklı çalışma üsluplarının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Genellikle dövme sanatçıları ya kendi dükkanlarına (veya atölyelerine) sahiptir, ya da birden fazla dövme sanatçısının aynı çatı altında toplandığı kolektiviteler oluşturur, farklı dövme tarzlarının uygulanabildiği bir "dövme merkezi" oluştururlar. Bireysel çalışan dövme sanatçılarının bir kısmı DeMello'nun anlattığı minvalde çalışmalarını sürdürmektedir. Bu çalışma biçiminin bel kemiğini "kapı müşterisi" olarak adlandırılan müşteri profili oluşturur, kendi beğendikleri tasarımı dövme sanatçısına götürürler veya sanatçının tasarım kataloğundan beğendikleri dövmeleri yaptırırlar. Bunlardan farklı olarak sanatçı kişiye özel tasarım yapmak üzerine yoğunlaşmışsa, çoğunlukla randevu usulüyle çalışmayı tercih eder. "Butik" dövme sanatçısı olarak adlandırılan bu çalışma stilinde müşteri sanatçıdan ön görüşme için randevu alır,

tasarımın fikrini, sınırını ve oluşacak muhtemelen kompozisyonu yaratırlar. Ön görüşmeden sonraki süreçte dövme sanatçısı tasarımı oluşturur, müşteri ile ortak bir çalışma içerisinde nihayete erdirir ve dövme uygulaması için randevu ayarlanır.



Resim 90: Bang Bang dövme stüdyosu.

Kaynak: https://www.bangbangforever.com/#spaces

Butik dövme kavramı, tasarım oluşturma süreci ve müşteri ilişkisi bağlamında grafik tasarıma en yakın üslup olarak tanımlanabilir. Günümüzde tasarımları ile tanınan dövme sanatçılarının büyük bir kısmı, butik şekilde çalışmalarını sürdürmekte veya bulundukları kolektif atölyelerin kendi alanlarında uzman sanatçılarıyla beraber çalışmaktadır.

2.3.3 Yıldız Tasarımcı ve Markalaşma Olgusu

Görme süreci, algının önemli bir aşamasıdır. Nesnelerin üzerindeki ışığın yansıması, gözün fiziki yapısından kaynaklı olarak göz küresi içerisinde görüntüyü oluşturur. Benzer görme süreçlerine rağmen, anlamlandırma kişilere göre farklılık gösterebilir (Uçar, 2004: 59). Görsel kimlik oluşumu semboller, tipografi ve görüntüler ile ifade edilirken, kurumsal davranış ve iletişim biçimi de kurumun ne olduğu ile ilgili bilgi verir (Dündar, 2013: 94). Çok katmanlı plan gerektiren görsel kimlik tasarımı, kurum ya da işletmenin hedef kitlesinin yanı sıra çalışanları, yatırımcıları ve ortaklarını bilgilendirir. Bu planlamada; zarf, kartvizit, antetli kağıt, dosya, ambalaj tasarımları ve iş önlüklerine görsel ortaklık getirmek amaçlanır. (Becer, 1997: 199). Kurumların başkaları üzerinde etki bırakmak istedikleri imaj, farklı yönlerin benimsenmesi, diğerleri tarafından algılanarak kabul edilen görüşlerin toplamı olarak açıklanabilir. Bu kavram, diğer bir deyişle zihinde oluşan imgeler bütünü olarak da tarif edilebilir.

Kişilerin başkaları üzerinde etki bırakmak istemesi ise, bir tasarım dili oluşturmaktan geçer. Kurumsal kimlik oluşturma süreçlerine bakıldığında, çeşitli baskı veya dijital görsel ögeler bütünlüğü yaratılması nasıl kurum hakkında bilgi veriyor ise, kişinin (tasarımcının/sanatçının) yarattığı işler bütünü, kişi hakkında karşısındakine fikir verir.

Bu bağlamda "yıldız tasarımcı" olgusunun irdelenmesi önem taşımaktadır. Yıldız tasarımcı, en kısa şekliyle "kendisinin imzası haline gelmiş bir görsel dile sahip tasarımcı" olarak tanımlanabilir. Bu algıyı oluşturabilen tasarımcıların ortaya koyduğu eserler, görsel bir bütünlük içerisindedir. İki sektörün, araştırmanın konusuna uygun yıldız tasarımcılarından örnekler sunmak, görsel kimlik oluşumunun ve tasarımcının imzası haline gelmiş görsel tarzının açıklanması konusunda yardımcı olacaktır.

Lester Beall, (1903 - 1969) Amerikan grafik tasarımının öncülerinden, kendi kendini eğitmiş bir tasarımcıdır. Sonraki süreçte Chicago Üniversitesi'nde aldığı tasarım eğitimi ile beraber New York'ta grafik tasarım çalışmalarına devam etmiştir. 1930'lu yıllarda oluşturduğu tasarımlar, zamanın olağan görsel diline yeni bir boyut katmış ve günümüzde kabul gören "etkili görsel iletişim" in temellerini atmıştır (Communication Arts, t.y.).

Oluşturduğu tasarımlar; sade ve geometrik objelerin, fotoğrafların ve tipografinin spot renklerle birleşimi olarak tanımlanabilir. 1935 yılında kurulan Rural Electrification Administration'a oluşturduğu afiş çalışmaları (Amerika'nın taşradan kente göçü engellemek ve kırsal alanda tarım ve yaşam kalitesini arttırmak amacıyla oluşturduğu kurumdur)(Brittannica, 2022), hem kendi tasarım üslubu, hem de Amerikan tasarım tarihi içerisinde bir imza niteliği taşımaktadır.

Resim 91: Lester Beall'ın Rural Electrification Administration afişleri. **Kaynak:** http://www.designishistory.com/1940/lester-beall/

Shigeo Fukuda (1932 - 2009), Japon grafik tasarım ekolünün önde gelen tasarımcılarındandır. Fukuda'nın yaratıcı ve estetik anlayışı, aile mirası olan oyuncak üreticiliğinden geldiği bilinmektedir. 20'li yaşlarında dünya savaşı sonrası tasarımcılarından biri olarak, minimalist İsviçre Tasarım Ekolü'nden etkilenmiştir ve bu etki, yarattığı eserlerde rahatlıkla gözlenebilir. (Penney, 2017)

Fukuda, tasarımlarında bulunan minimal üslubu 1960'lı yıllarda illüzyonist yaklaşımla birleştirmiş ve kendi özgün stilini oluşturmuştur. "Victory 1945" ve "Happy Earthday" afiş tasarımları, az tasarım unsuru ile etkili mesaj aktarımı konusunda önemli örneklerdir.

Resim 92: 1975'teki "Victory 1945" ve 1982'deki "Happy Earthday" afişleri, shigeo Fukuda.
Kaynak (Sol): https://www.sessions.edu/notes-on-design/designer-focus-shigeo-fukuda/
Kaynak (Sağ): https://www.mplus.org.hk/en/collection/objects/happy-earthday-5-2016739/

Günümüzde önemli illüstratörler arasında bulunan Steven Harrington ise çizgisel, karikatürize figürleri ve kendine özgü oluşturduğu renk paletiyle yarattığı illüstrasyonlarıyla tanınmaktadır. The Great Discontent sitesine 2016 yılında verdiği röportajda Harrington (2016), kendi illüstrasyonlarını şu sözleriyle açıklamıştır:

> *"Evet, birçok kişi illüstrasyon olarak görüyor, fakat illüstrasyon ve sanat arasında gidip geliyor. Çizim yapmayı seviyorum, bu yüzden yaptığım iş illüstrasyon gibi hissettiriyor… ama çok daha belirsiz ve sürreal… keşke basit ve minimal tasarım üslubuna sahip olsaydım. Keşke işlerim daha çok Rothko veya Rauschenberg gibi olsaydı. Böyle olmasını çok isterdim ama benim yaptığım sadece her şeyin mümkün olduğu garip, çılgın çizgifilm dünyası. Soyut sanat istediğimiz her sorunun cevabına sahip değil, bu yüzden seviyorum." (Essmaker, 2016)*

Resim 93: Magic Hour Painting serisinden, Steve Harrington.
Kaynak: https://stevenharrington.com/works/details/magic-hour-painting-series/

Harrington (2016), oluşturduğu soyut ve çizgisel dünyada aktarmak istediği asıl kavramın mesaj değil, hissiyat olduğunu açıklamaktadır. Birçok sanatçının aksine,

izleyiciye bir hikaye aktarmak yerine oluşturduğu tasarımları “hislerin kelimeler dışında ifade edilecek diğer bir dili” olarak tanımlamıştır. Parlak, ikonik ve psychedelic-pop estetiği ile izleyiciye iki yönlü iletişim kurmaktadır (https://stevenharrington.com/about/).

Resim 94: Steve Harrington’ın +81 dergisi 60.sayısı kapak tasarımı, 2013.
Kaynak: https://stevenharrington.com/works/details/81-magazine-japan/

Bir diğer tasarımcı ve illüstratör olan June Digan, oluşturduğu özgün görsel dili ile hisleri, duygu durumunu ve hikaye anlatımını; narin karakterler, tuhaf manzaralar ve el yazısı tipografik ögeleri ile birleştirmektedir (https://www.junedigann.com/about).

Dijital programları kullanmanın yanısıra geleneksel illüstrasyon tekniklerinden de sıklıkla yararlanan tasarımcı, aldığı grafik tasarım eğitimini ve temel tasarım bilgisini, kendi görsel üslubunu yaratmak için kullanmaktadır. Digan(2015), tasarımlarının başlangıcını şu sözleriyle açıklamaktadır:

> *"Grafik tasarımcı olarak 5 yıl boyunca uluslararası bir şirkette çalıştıkatan sonra bitap düştüğümü fark ettim ve kendimi yaptıklarımı sorgularken buldum. Yaratıcı bir çıkış yoluna ihtiyacım vardı bu yüzden geleneksel düzleme ve resime geri döndüm. Şans eseri, bulunduğum şehir olan Manila'da kaligrafi ve tipografi yılıydı. Yazılama da bununla beraber gelişiyordu. Düşündüm ki, bunu yapacaksam 9-5 işimden büyük bir kaçış olacaktı…. Takıntı ve bağımlılık haline dönüştü." (Cortes, 2015)*

Resim 95: Hewlett-Packard "Self Care" takvimi, 2020.
Kaynak: https://www.junedigann.com/hpcalendar

Resim 96: Filipinler'in, Berlin Konsolosluğu için hazırlattığı harita illüstrasyonu.
Kaynak: https://www.junedigann.com/rizal-trail-in-germany

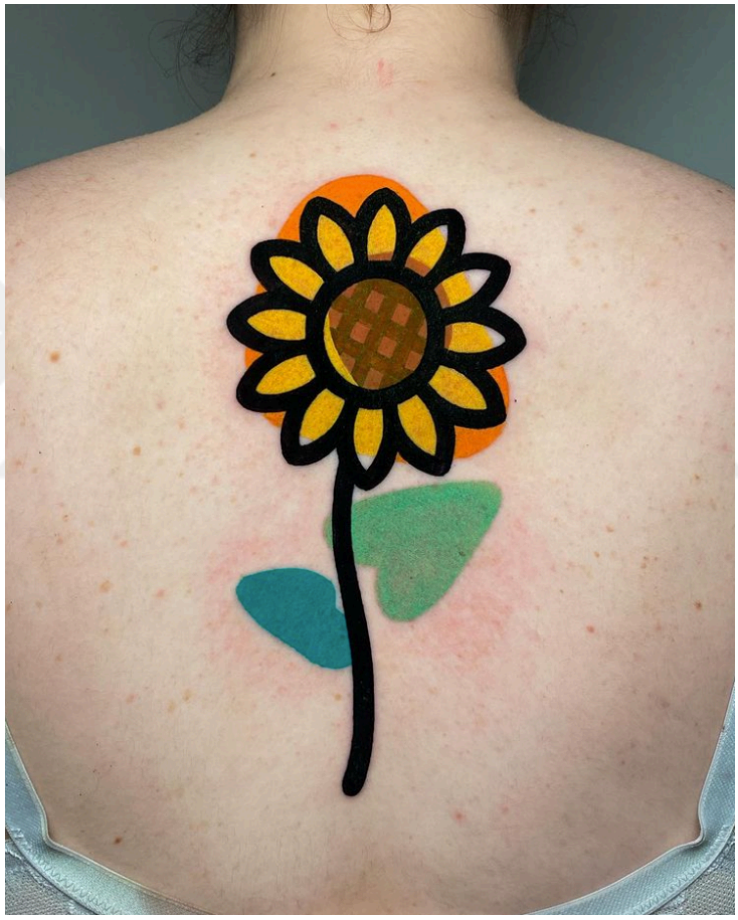
Mattia Calvi (sektörde bilinen adıyla “Mambo Tattooer”), oluşturduğu tasarım üslubu ile grafik tasarım görsel diline yakın ve düz (flat) tasarımlar yaratmaktadır. Calvi, verdiği röportajda; sanat okulunda okuduğu süreç içerisinde Milan’daki gece kulüpleri için afişler ve broşürler tasarladığını ve grafik tasarım sektöründe aktif olarak çalıştığını aktarmaktadır. Bu süreçte öğrendiği grafik tasarım bilgilerini dövme sanatına başarılı bir şekilde uygulamış ve 2016 yılında “destrutturato” (yapılandırılmamış) adını verdiği yeni bir dövme tasarım üslubu ortaya koymuştur.

Mattia Calvi (2022), oluşturduğu bu üslubu şu şekilde açıklamaktadır:

> *“Logolardaki basitlik, destrutturato stilimi oluşturmamda bana yardımcı oldu, çünkü bir görüntüyü logoya dönüştürmek, temel çizgileri koruyarak basitleştirmekle beraber nesnenin herkes için eşit derecede anlaşılır olmasını sağlar. Bu basitleştirme her zaman benimle kaldı ve hem Japon hem de geleneksel tarzda dövmeler yaparken, sonralarında destrutturato dövmelerini uygularken bu anlayışı kullandım.”(https://www.mambotattooer.it/mambo-tattooer/)*

Resim 97: Mambo Tattooer 1. Dövme örneği.
Kaynak: https://www.instagram.com/p/CdvtxPqt6pD/?hl=en

Bu üslubu oluştururken bir arayış içerisinde bulunmadığını beraberinde aktaran sanatçı, stilin kendiliğinden doğduğunu ifade etmektedir. Bu stilin ilk örneğini, gelen müşterinin dondurma dövmesi istemesi sonucu oluşturduğu tasarımla gösteren Calvi, sonrasında oluşturulan tasarımın birçok kişi tarafından beğenildiğini ve zaman içerisinde kendisinin bir üslubu olarak yerleştiğini aktarmaktadır.



Resim 98: Mambo Tattooer 2. Dövme örneği.
Kaynak: https://www.instagram.com/p/CeEQsHlt0WC/?hl=en

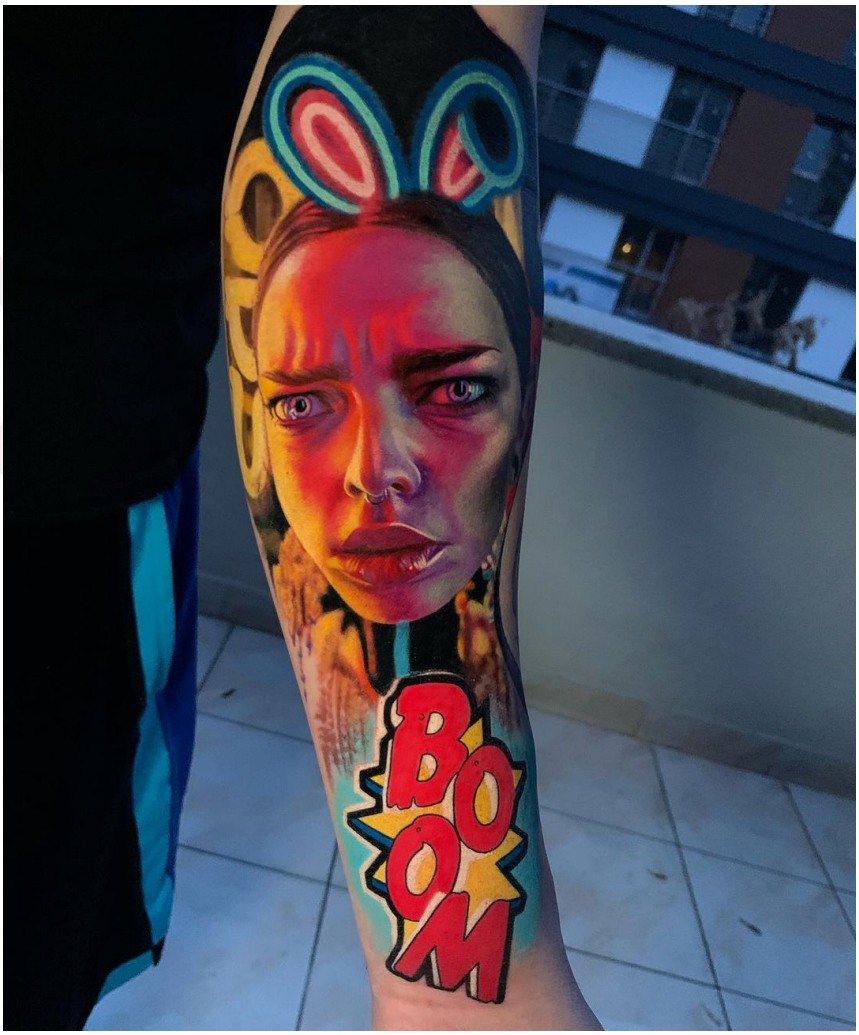
Destrutturato dövme stilini oluştururken bir grafik tasarımcı olarak konuyu ele alan Mattia Calvi, müşteriden gelen istek ve ve sınırlamalar doğrultusunda belirlenen somut nesneyi çalışarak; grafik bağlamda nasıl stilize edileceğini çeşitli alternatif ve yaklaşımla ele almakta ve fikir birliği sağlandıktan sonra tasarım aşamasına geçmektedir.

Kalın siyah çizgiler ve spot renklerin ağırlıklı olarak kullanıldığı bu üslupta müşterinin (yer yer sanatçının) belirlediği obje veya ürün stilize edilerek deriye uygulanmaktadır.

Sanatçı, günümüzde aktif olarak dövme sektöründeki kariyerine devam etmekle beraber oluşturduğu özgün stili diğer tasarım alanlarına adapte etme amacıyla çalışmalar yapmaktadır.

Resim 99: Mambo Tattooer 3. Dövme örneği.
Kaynak: https://www.instagram.com/p/B6LpR6JA7q0/?hl=en

Türkiye'de renkli realistik dövme üslubunun önde gelen isimlerinden Melek Taştekin, 2016 yılından bu yana dövme sanatını icra etmektedir. 2019 ve 2021 yıllarında gerçekleşen Istanbul Tattoo Convention'da aldığı "En İyi Portre Dövmesi", "En İyi İyileşmiş Dövme", "En İyi Tasarım" ve "Gösterinin En İyisi" ödülleriyle tanınan Taştekin, dünya çapında dövme fuarı olan Berlin Tattoo Convention'da ise 2019 yılında renkli dövme alanında üçüncülük elde etmiştir (https://melektastekin.net).



Resim 100: Melek Taştekin 1. Dövme örneği.
Kaynak: https://melektastekin.net/assets/images/gallery/8.jpg

Melek Taştekin, renkli dövme yapma nedenini genel olarak baskı ve ışık renklerine, bununla beraber neon ışıklara duyduğu ilgiden dolayı olduğunu açıklarken, kendisini geliştirerek renklerin harmonisini, karışımlarını keşfetmiş ve realistik tasarımlarında neon ışık unsurlarını kullanmaya başlamıştır. Öyle ki, sadece dövme alanında değil, resim ve fotoğraf alanlarında da kendisini neon renkler ile ifade etmeye başlamış ve benimsemiştir.

Resim 101: Melek Taştekin 2. Dövme örneği.
Kaynak: https://melektastekin.net/assets/images/gallery/11.jpg

Çocukluğundan bu yana gördüklerini resmetmeye yatkın olan sanatçı, üniversiteden mezun olduğu sürece kadar dış dünyada gördüğü ve ilgisini çeken şeyleri birebir olarak kağıda aktarmaya çalıştığını aktarmaktadır. Lisans mezuniyeti sonrasında dövme sanatı ile tanışan Taştekin, dövme kariyerine başladığı zamanlarda realistik işler yapan sektör çalışanlarının genellikle tasarım oluşturmadan, fotoğraftan deriye birebir aktarım yaptıklarını açıklamakta ve sektördeki bu açığı fark ederek kendisini ön plana çıkartacak renkli tasarımlar oluşturmaya başlamıştır.

Kendisinin gelecek planlarına dair yöneltilen soruya Melek Taştekin (2022) şu sözleriyle açıklık getirmiştir:

> "Kariyerimdeki hedefim tarzımın daha çok alanda bilinirliğini sağlamak, kendimi bulunduğum noktadan daha ileriye taşıyabilmek istiyorum. Dövme sanatına bakış zaman içinde çok değişti ve gelişti.bu aşamaya gelene kadar insanlar hep bildiği ve anlamı olan dövmeler yaptırmayı tercih ederken artık kendileri için anlamlı olan herşeyi kimseden çekinmeden dövme yaptırabilir hale geldiler. Eskiden sevdiklerinin isimlerini yazdırmak isteyen insanlar şimdi onların portrelerini yaptırmak isteyebiliyor. Sanatçılar yaratıcı fikirlerini sadece sanatın diğer alanlarında göstermek yerine insan bedenini de bir tuval olarak görüp özgür ifade biçimleri geliştirebildiler. Hatta şuan gelmiş olduğum noktada neden galerilerde heykel veya resim sergisi yerine canlı dövme sergisi yapmıyoruz diye düşündüğüm bir noktadayım. Gelecekte canlı modellerimden oluşan bir dövme sergisi yapmak istiyorum." (EK.1)

Resim 102: Melek Taştekin 3.dövme örneği.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/CWlhoW8JZ8C/?hl=en

Türkiye'de bir diğer yıldız dövme sanatçısı, illüstratif minimal dövmelerine eklediği kırmızı noktalar ile tanınan Gamze Mentat'tır. Sanatçı, Ankara'da Alman Dili okurken ek iş olarak grafik tasarımcı olarak çalışmış, mezuniyetinden sonra hobi olarak çizdiği tasarımları dövme tasarımı haline dönüştürmüş ve dövme sanatı kariyerine başlamıştır. Mentat (2017), Boredpanda'da yayınladığı yazısında kendi üslubunu şu şekilde tanımlamaktadır:

> *"Siyah dövmeleri seviyorum ve renk dahil etmek istemiyorum, bu yüzden parlak kırmızı bir nokta, siyah dövmede kontrast yakalamak için en iyi seçimdi. Aynı zamanda geçmişimin külfetli zamanlarına bir tezat oluşturdu, umudu ve cesareti simgeledi. Müşterilerim ise kırmızı nokta fikrini beğendi ve kendi kırmızı noktalarına anlamlar yüklemeye başladılar. Birisi için sağlık, bir diğeri için mutluluk, kaybedilen yakın, bir gezegen veya sadece batan bir güneş… Hikayelerini dinledim, yaşamlarının bir parçası oldum ve hikayelerini havalı dövmelerle vücutlarında taşımalarına yardımcı oldum." (https://www.boredpanda.com/black-tattoos-with-red-dot-mentat-gamze/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic)*

Resim 103: Gamze Mentat Dövmeleri
Kaynak (Sol): https://www.behance.net/gallery/35950409/Nagrand
Kaynak (Sağ): https://www.behance.net/gallery/33251729/Wheat

2.3.3.1. Tasarım ve Üslup Bütünlüğü Oluşturmak

Önceki başlıktaki örneklerde aktarıldığı üzere, belirli kitlelere hitap ederek tanınırlığa ulaşmış sanatçı ve tasarımcıların ortak özelliği, belirli bir görsel iletişim diline sahip olmasıdır. Sanatçı/tasarımcı, aktarmak istediği mesajı veya hissiyatı çeşitli üsluplar ve teknikler kullanarak tüketiciye aktarır. Süreç içerisinde edinilen bilgiler ve deneyimlerle kendisini geliştir ve kendisini en iyi ifade edebilecek görsel çözümü keşfetmeye çalışır. Bu görsel çözüme ulaşmanın belirli bir yöntemi olmamakla birlikte kişi her daim kendi yaratıcı dünyasını geliştirecek unsurlarla beslenmelidir.

Süreç, grafik tasarımcı ve dövme sanatçısı için benzer bir yola sahiptir. Görsel iletişim, tüketim kültürü içerisinde her daim kendisini yenilediğinden dolayı tasarımcı yenilikleri takip etmeli ve hedef kitlesinin ihtiyaçlarına karşılık verecek şekilde yaratıcılığını arttırmalıdır. Yaratıcı doygunluğun bir sınırı olmamakla birlikte tasarımcı, biricik olma amacıyla deneme-yanılma şeklinde kendi estetik anlayışını yansıtacak optimum görsel dili inşa etmelidir. Mattia Calvi'nin "destrutturato" üslubu, hem grafik tasarım hem de dövme sanatının üslup bütünlüğü oluşturma bağlamında ortak sayılabilecek en önemli örneği kabul edilebilir. Türünün tek örneği olan ve akılda kalıcılığı arttıran bu tasarımlar, sanatçıyı nitelemekle beraber oluşturulan işlerin bir imza unsuru haline gelmesine ortam hazırlamaktadır.

Tasarım ve üslup bütünlüğü oluşturmak ve görsel dil yaratmak için bir manifesto belirlemek ve bu manifestoya uygun ürünler ortaya koymak, üslup oluşturmak adına bir yöntem olarak ele alınabilir. Tarih süresince ortaya çıkmış tasarımsal üsluplar göz önünde bulundurulduğunda ortak bir bütünlük göze çarpmakta, belirlenmiş görsel sınırlar dahilinde nitelendirildiği görülmektedir. Örnek vermek gerekirse; Trash Polka stilinde bulunan grafik ögeler, sadece kırmızı rengin kullanımı ve realistik illüstrasyonlar bir görsel dil oluşturur. Bir dövme sanatçısı sadece bu üsluba yakın tasarımlar oluştursa kendisi için bir tasarım bütünlüğünü elde etmiş olur. Bununla beraber Mattia Calvi örneğinde de ele alındığı üzere tasarımcı tamamen kendi özgün stilini yaratmak adına arayış içerisinde bulunabilir. Arayışın sonucunda ortaya çıkan görsel dil, tüketici

tarafından onay ve olumlu geri beslemeler aldığı takdirde sanatçı/tasarımcının bir marka olarak kabul edilmesinin yolunu açar.

2.3.3.2. Marka Oluşturma ve Pazarlama

Marka, üretici veya satıcının ürünlerini tanıtmaya, hizmetlerini belirleyip benzerlerinden ayırıp farklılaştırmayı sağlayan sözcük, kişi adı, sembol, tasarım, sayılar, şekil, renk, harfler yoluyla ifade edilebilen ve baskı yoluyla yayınlanabilen işaretler bütünüdür. (Chernatony & Gil, 1998:5).

Bir kurum veya kuruluş hakkında kısa zamanda bilgi edinmenin önemli yolların biri marka kimliğidir. İlk izlenim önemli olduğu gibi, problemin tanımı da iyi yapılması gerekir. Bu bağlamda marka ile ilk temas kimlikle başlar. Marka kimliği oluşturma sürecinde, kurumdaki herkesin iyi bir stratejik program uygulayarak katkı sağlaması, başarılı bir marka tasarımı oluşmasına yardımcı olur (Haşıloğlu ve Özpolat, 2019: 196).

Net, fark edilen ve açıklayıcı bir amblem ve logo tasarlamak, markayı görsel olarak sunan güçlü bir isimle desteklemek, markayı dikkat çeker bir hale getirir. " Amblem; bir markanın sadece işaretle dizayn edilmiş, sembolleştirilmiş halidir. Logo ise, yine bir markanın isim olarak yazılmış, dizayn edilmiş halidir." (Ak, 2006:20) Tüketici algıları önemsenerek, font, yazı, renk ve düzen göz önünde bulundurarak, markanın vaad ettiği imajla eşleşip eşleşmediğini dikkat edilmelidir. Ambalaj, paketleme, müzik gibi unsurlar da tüketici algısını ve marka imajını etkilemektedir. Ayrıca, iletişim programları, görünürlüğünü arttıran reklamlar ve medyadaki konumu, marka oluşturma sürecinde önemli faktörlerdir.(Öztürk, 2010). (makale 720, 3047)

Marka farkındalığı, tanınırlık ve görünürlük yaratılarak sağlanır. Reklam ya da sektörde tüketici tarafından fark edilmesi de tanınırlığını oluşturan etmenlerdir. Markanın bilinmemesi veya görülse bile fark edilmemesi, marka farkındalığının olmamsıyla ilişkiledirilir.(Cop ve Baş, 2010). Bu bağlamda, bazı temel öğeler markayı oluşturma sürecinde önem arz eder. Kurum için büyük bir güç olan marka için , "isim, kalite, üstünlük, değer, imaj, mesaj, algılama, eylem, duygu, stil, görsel kimlik, istikrar, doğruluk, uyum, vaat, yaşam biçimi, reklam, farklılık, ürün, prestij, firma imajı ve bilgi"

tamamlayıcı öğelerdir. Böylece güçlü ve kalıcı bir marka sağlanmış olur (Sağocak ve Sırmalı, 2018: 3047). Sektör piyasasını takip etmek markanın diğerlerinden ayrılabilmesi ve kalıcılığı açısından önemlidir. Kendini geliştiren ve değiştirip güncellenebilen bir ürün meydana gelmiş olur.

Tüketicilerin ifade etmekte güçlük çektiği eklenen değer, marka ile ürün arasındaki farklılık olarak açıklanabilir. Bu değer ürüne ambalaj, iletişim, fiyat, dağıtım ve tüketiciye ulaşım yoluyla oluşmaktadır. Tüketicin algısında diğerlerinden ayrışan bir konum elde etmesi esastır. Bir marka, eklenen değer ile birlikte ürünün ambalajı, kendisi, ismi ve pazarlanması gibi bütünsel bir temsili içerir. (Sağocak ve Sırmalı, 2018: 3047).

Ürünün satışı sonrasında önemli olan hususlarından biri de, müşterinin memnuniyetidir. Yalnızca satın alınması yeterli değildir, memnun olan müşterinin diğerleri için referans oluşturması da önem arz etmektedir. Bununla beraber ürün, kalıcılık ve değer konusunda artış kazanacaktır. Markanın devamlılığı için bu konu, olması gereken bir özelliktir.

Bir grafik tasarımcı, kendi markasını tasarladığı logolarla, oluşturduğu illüstratif desenler ve yarattığı afişlerle oluşturur. Tasarımcının ürünü, kuruma veya kişiye özel olarak tasarladığı ögelerdir. Oluşturduğu tasarımlardaki yaklaşımı (illüstratif, tipografik veya geometrik), kendisine has bir tasarım anlayışına ortam hazırlar ve bu yaklaşımdaki istikrar, tasarımcının markalaşması bağlamında önemli bir husus oluşturur.

Dövme sanatçısının ürünü, markası, farkındalığı ve pazarlaması; beden üzerine işlediği dövmedir. Piyasada yer edinmek isteyen bir sanatçı, oluşturduğu tasarımlar ve özgün görsel dil ile kendini diğer sanatçılardan ayırır. Bununla beraber dövme sanatçısı; ön görüşme, tasarım süreci, dövme uygulaması ve dövme sonrası bakımı süreçlerinde müşteri ile iyi iletişim kurduğu ve hem işçilik, hem de hizmet bağlamında beklentiyi karşıladığı takdirde kendi markasına ve ürünlerine olumlu bir değer katacaktır.

3. BÖLÜM

PROJE

3.BÖLÜM
PROJE

3.1. Projenin Amacı

Önceki iki bölümde de aktarıldığı üzere bu çalışmada dövme sanatının grafik tasarım ile ortak noktaları ele alınmış, tasarımın uygulanma süreçlerinde benzer metotlar izlendiği görülmüştür. Bu görüşü desteklemek amacıyla hem müşterileri talepleri doğrultusunda üretilen, hem de tasarımcının kendi estetik kaygısı ve özgün tasarıma ulaşma hedefiyle oluşturduğu görseller işlenecektir.

Aktarılacak olan proje, dövme sanatını bir grafik tasarım alanı olarak değerlendirerek, tasarımın hem insan bedeni üzerinde, hem de afiş olarak iki boyutlu zemin üzerinde kullanımı doğrultusunda sunulacaktır. Üç adet dövme tasarımı üzerinden yola çıkan altı parçalık projenin amacı; dövme tasarımı oluşturulurken güdülen iletişim kaygısının, illüstrasyon ve temel tasarım ögelerinin grafik tasarım başlığı altında değerlendirilebilmesi önerisini belirtmektir.

3.2. Projenin İçeriği

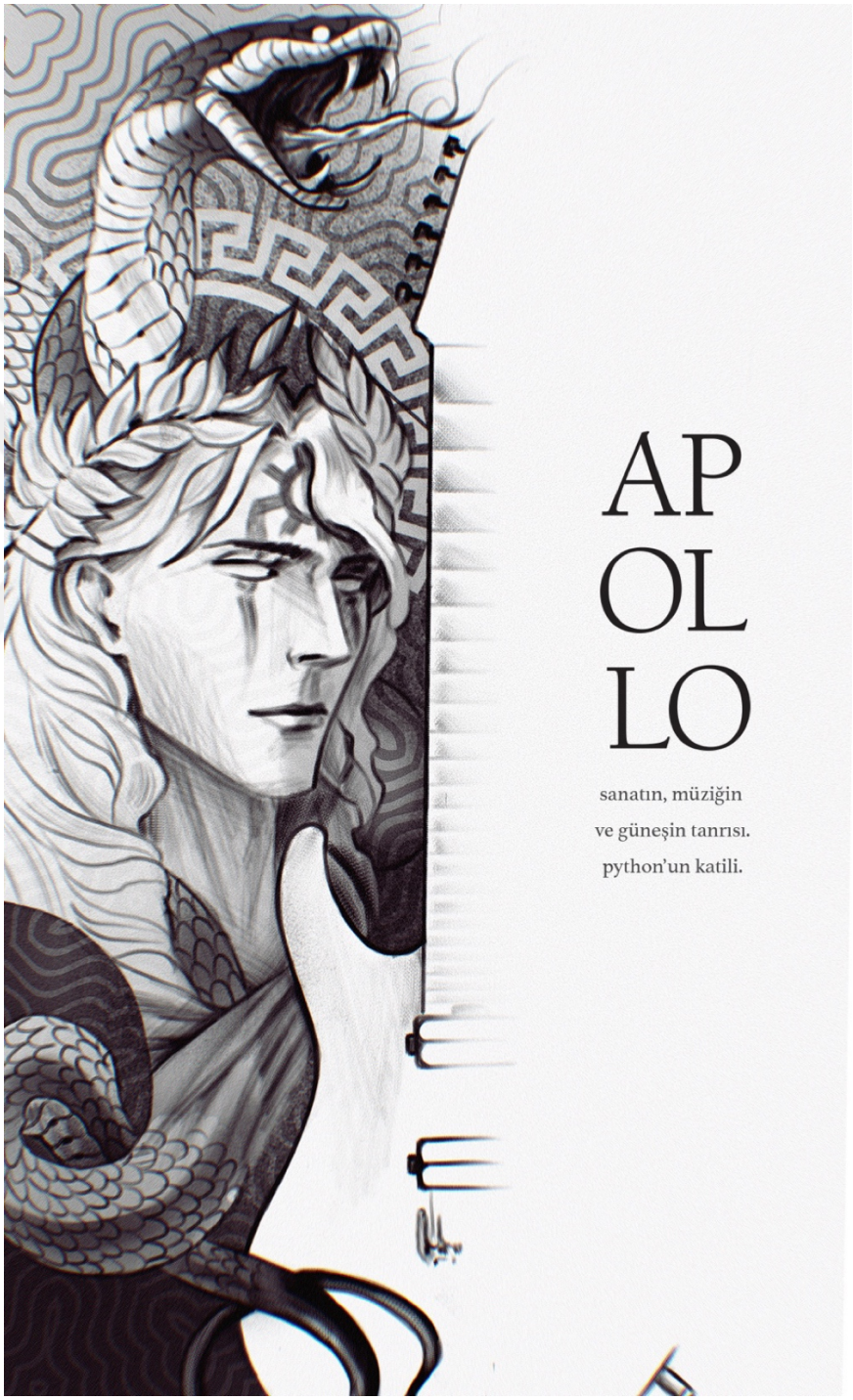
Proje, toplam altı parçadan oluşmaktadır. İkisi müşterinin istekleri doğrultusunda, biri ise tasarımcının bireysel anlatısı aracılığıyla oluşturulmuş bu üç tasarımın; hem dövme sanatı olarak beden üzerinde işlenişi, hem de afiş tasarımı olarak adapte edilmesi aktarılacaktır.

Birinci örnekte müşteri, sanatçıya herhangi sınırlama sunmamıştır fakat müşterinin müzisyen olduğu ve Yunan mitolojisine ilgi duyduğu bilinmektedir. Olimpos tanrılarından yola çıkarak sanat ve güneş tanrısı Apollo'nun çevresinde gelişecek bir kompozisyon önerisi sunulmuş, tasarımı içerik olarak özgünleştirmek amacıyla Apollo'nun simgelerinden olan "arp" enstrümanı, müşterinin sahibi olduğu elektro gitarın stilize edilmiş figürüyle değiştirilmiştir. Buna ek olarak tasarıma dinamik bir yapı eklenmesi ve zenginleştirmesi amacıyla mitoloji içerisinde savaştığı bilinen yaratık "Phyton" kompozisyona dahil edilmiş, gitar figürünün oluşturduğu anlama zıtlık

yaratması hedeflenmiştir. Müşteri, tasarımın özellikle sağ alt kolunun dış tarafında olmasını istediği için, dövme tasarımı bölgenin kas ve kemik yapısına uygun olarak oluşturulmuştur.

Uygulama 1: Apollo dövmesi.

Kompozisyondan yola çıkılarak oluşturulan afiş, dövme tasarımının üslubu bozulmadan çeşitli grafik lekeler ve tipografik ögelerle desteklenerek afiş haline getirilmiştir.



Uygulama 2: Apollo afiş tasarımı.

İkinci örnekte müşteri, kendisi için özel bir anlama sahip olan gitar virtüözü Jimi Hendrix'in portresini dövme olarak sağ alt bacağının dış kısmına uygulanmasını istemiştir. Tasarım oluşumu sürecinde müşteri, Hendrix'i ifade edecek renkler kullanılmasını ve virtüöze ait beğendiği bir fotoğrafın tasarıma adapte edilmesini beklemiştir. Bacağın kas yapısına uygun ve sanatçının yarattığı müziğin soyut bir dışavurumu olarak akışkan fakat yer yer keskinleşen çizgilerin kullanımı, tasarıma hareket katılması amacıyla uygulanmıştır. Portrenin yarattığı görsel lekeye kontrast yaratması ve tasarımda hiyerarşi yaratması amacıyla Jimi Hendrix'in imzası, hem tipografik hem de soyut bir şekil görevi üstlenecek şekilde kemiğin doğrultusuna uygun olacak şekilde dikine yerleştirilmiş, dönemi yansıtan renk tonları tasarımın geneline uygulanmıştır. Anlamı pekiştirmek amacıyla tasarımın üst kısmına, virtüözün kullandığı gitarın sap kısmı stilize halde eklenerek tamamlanmıştır.

Uygulama 3: Jimi Hendrix dövmesi.

Dövme tasarımının afişe aktarımı, Jimi Hendrix'in ünlü olduğu zamanlarda kendisiyle bağdaştırılan Psychedelic akımının görsel kodlarından yola çıkılarak oluşturulmuştur.

Uygulama 4: Jimi Hendrix afiş tasarımı.

Üçüncü örnek, müşteri talebi olmadan, tasarımcının kendi oluşturduğu ve anlamlandırdığı kompozisyondur. Yunan mitolojisinde ölümü kandırdığı gerekçesiyle Zeus tarafından cezalandırılan ve sonsuza kadar her gün tepeye taş taşımasıyla görevlendirilen Sisyphus görselleştirilmiştir. Sağ alt bacağın dış kısmı için tasarlanan bu tasarımda bacak ve ayak, tasarım ögesi olarak kullanılmış, beden bir kompozisyon ögesi olarak tasarıma dahil edilmiştir. Siyphus'un taşıdığı kaya, bacağın eklem noktasına denk gelerek figürün üst bacağı taşıdığı algısını yaratmaktadır. Tasarımda kullanılan figürün belden aşağısının soyutlaştırılması görsel olarak hareket oluşturmakla beraber taşıyıcı kuvvetin bacak olduğu, bununla beraber tasarımın aslında alt bacağın görsel izdüşümü olduğu düşüncesi aktarılmaktadır.

Uygulama 5: Sisyphus dövmesi.

Tasarlanan dövme, afişe aktarılırken “bir tanıtım afişi” gibi düşünülerek tasarlanmış, Siyphus figürü dövmede kullanılandan daha küçük olarak tasarımın alt bölgesine yerleştirilmiş ve yukarıdaki siyah lekeyi taşıyor hissiyatı aktarılmaya çalışılmıştır. Oluşturulan kasıtlı asimetrik dengesizliğin izleyiciyi yormaması amacıyla Sisyphus’u tanıtan bir metin bloğu eklenmiştir.

Uygulama 6: Sisyphus afiş tasarımı.

SONUÇ

Bu çalışmada dövme sanatının tarihi aktarılmış ve bu sanatın sağladığı görsel iletişim; psikolojik, sosyal ve grafik yönlerden irdelenmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda dövmenin ve grafik tasarım alanlarının ortak paydalarına işaret edilmiş, tasarımsal açıdan benzerliklerin açıklanması hedeflenmiştir.

İnsanoğlunun ilk görsel anlatım biçimi olarak oluşturulan mağara resimleri ve beden işaretlemeleri, hem görsel sanatın hem de dövme sanatının ilk örneklerini ortaya koyar. Tarih süresince insan; çeşitli duygularını, düşüncelerini, aktarmak istediği mesajları bu görsel çerçeve içerisinde -süreç içerisinde çerçeveyi genişleterek ve yeni anlatılar sunarak- aktarmaya çalışmıştır. Bu görsel anlatı biçimlerinden birisi de, sanayileşme ve modern yaşamın iletişim dili olan grafik tasarım olarak kabul edilebilir.

Araştırma süresince; tarihte dövmenin ilk örnekleri, milattan önceki çağlarda farklı kültürlerdeki kullanımı, modern toplum ve teknoloji ile beraber nasıl geliştiği ve günümüzdeki konumu çeşitli sosyolojik ve arkeolojik kaynaklar ışığında irdelenmiştir. Edinilen bilgiler günümüz grafik tasarım anlayışı, teknikleri ve pratikleri üzerinden karşılaştırmalı olarak aktarılmaya çalışılmıştır. Temel tasarım ilkelerinin ve illüstrasyonun, günümüz dövme sanatı üsluplarına ve sanatçıları üzerine izdüşümü örnekler üzerinden açıklanarak; dövme, grafik tasarım ve illüstrasyon sektörlerinin ortak paydalarının işaret edilmesi hedeflenmiştir.

Grafik tasarım ve illüstrasyona bir tanımlama eklemek gerekirse; bir ürünü, duyguyu veya fikri görselleştirmenin yolu olarak nitelenebilir. Dövme sanatında ise insan bedenine uygulanan görüntüler ve şekiller kişinin kendisine ait fikrini, mesajını veya görsel beğenisini aktarır. Araştırma içerisinde dövmenin, bu bağlamda iletişim kurma değeri kazandığı öne sürülmektedir. Beraberinde verilen örneklerde bireylerin, kendilerini ifade etme veya toplum içerisinde kendini konumlandırması amacıyla dövme sahibi oldukları da aktarılmaktadır. Dövmenin görsel değeri tarih içerisinde biçim değiştirmiş olmasına karşın içeriği aynı kalmıştır. Maori kabilesine mensup bir yerlinin taşıdığı dövme ile; Rus hapishanesinde mahkum bir katilin dövmesinin veya kişinin

sadece “tasarım hoşuna gittiği için” bedeninde taşıdığı dövmenin anlatım biçimi bağlamında ortak olduğu iletilmektedir.

Yukardaki paragrafta aktarılanlara grafik tasarım penceresinden bakılması gerekirse; kişinin, kendisinin grafik tasarımcısı olduğu sonucuna varılabilir. Post-endüstriyelizm ve popüler kültür ile artan beden estetiği olgusu, kişinin kendisini daha iyi hale getirme çabasını destekler ve bu bağlamda bedende taşınan dövmeler, bireyin görsel tanımlamasını ve oluşturduğu sözsüz iletişimi arttırmaktadır. Grafik tasarımda olduğu gibi dövme tasarımlarında da iletişimi kuvvetlendirmek için çeşitli tasarım üslupları bulunmakta, kişinin kendini yansıtmak istediği tasarıma göre bu üsluplar kullanılmaktadır. Örnek verilmesi gerekirse; bir kitap kapağı illüstrasyonu nasıl kitap hakkında okuyucuya fikir veriyorsa veya bir logo tasarımı kişiyi veya kurumu niteliyorsa; dövme sanatında oluşturulan tasarımlar da aynı bağlamda, hem tasarım üslubu hem de kompozisyon içeriği olarak kişinin kendisini yansıtmasına olanak sağlayabilir.

Araştırmada dövme sanatının, grafik tasarımın ve illüstrasyonun çalışma prensipleri ve tasarım oluşturma süreçleri de aktarılan bilgilere paralel olarak benzerlikler barındırmaktadır. Bir grafik tasarımcının kimlik oluşturması ve görselleştirmesi, bir illüstrasyon sanatçısının yazılı hikâyeyi veya metni çizerek aktarması ve bir dövme sanatçısının müşterinin bedenine uygun olarak tasarım hazırlamasının benzer süreçlerden geçtiği aktarılmaya çalışılmıştır. Dövme sanatı, grafik tasarım ve illüstrasyondan farklı olarak insan bedeni üzerine uygulanmaktadır. Bununla beraber araştırmalar sonucunda edinilen bilgilere göre dövme tasarımı oluşturmak, temel tasarım ve insan anatomisi bilgisi gerektirmektedir. Bir dövme tasarımcısının ihtiyaç duyduğu bu bilgiler, profesyonel bir grafik tasarımcı ve illüstrasyon sanatçısında da bulunmaktadır. Araştırmayı desteklemesi amacıyla uygulanan projede grafik tasarımcının, illüstrasyon sanatçısının ve dövme sanatçısının oluşturduğu çalışmaların süreç ve sonuç benzerliğinin ön plana çıkartılması hedeflenmiştir.

Araştırmalar ve edinilen bilgiler ışığında: dövme sanatının ve grafik tasarımın en belirgin ortak uygulaması olan illüstrasyon kullanılarak üç adet dövme tasarımı oluşturulmuştur. Bu tasarımlar öncelikle insan bedenine uygulanmış, daha sonrasında ise

temel tasarım ilkeleri ve illüstratif ögeler yardımıyla grafik afiş haline dönüştürülmüştür. Proje, araştırma sonuçlarını görselleştirmek amacıyla, dövme sanatının bir grafik tasarım alt dalı olarak sonuç alınıp alınamayacağını sorgulamıştır. Ortaya çıkan altı parçalık çalışmada; temel tasarım prensiplerinin ve illüstrasyonun hem dövme sanatında hem de grafik tasarım alanında uygulanabilmesi, görsel bağlamda izleyiciyle iletişim kurabilmesi ve bilgi aktarabilmesi açıklanmaya çalışılmıştır.

Bu bağlamda edinilen bilgilerle, profesyonel olarak dövme sanatı ve grafik tasarımın çalışma prensiplerine ışık tutmaya çalışılmıştır. Müşteri – tasarımcı ilişkisi içerisinde ilerleyen bu iki ayrı sektörde sanatçılar ve tasarımcılar, kendisine verilen soyut veya somut kavramları birleştirerek anlaşılır bir iletişim kurma amacıyla görsel çözümler sunmaktadır. Aktarılan karşılaştırmalarda ve örnek olarak gösterilen yıldız dövme sanatçılarında da görüldüğü üzere, iletişim gücü yüksek ve özgün bir görsel dile sahip olan dövme sanatçılarının belirli sanat ve tasarım eğitiminden geçtiği çıkarımına ulaşılabilmektedir. Bu bağlamda görsel iletişim tasarımcısı olan profesyonel bir grafik tasarımcı, benzer prensiplere ve uygulamaya sahip dövme tasarımları oluşturabilir ve edineceği pratik eğitimi ile beraber dövme sanatını icra edebilir. Aynı şekilde bir illüstrasyon sanatçısı da benzer bir çalışma üslubu ile oluşturduğu resimlemeleri, kağıt veya dijital ortamda bulunan geometrik zeminler yerine insan anatomisine uygun olacak şekilde tasarımlarını bedene aktarabilir. Bu bilgilerle; görsel iletişim bağlamında dövme sanatı ve grafik tasarımın göstermiş olduğu benzerlik, tasarım oluşturma başlığı altında da uygulanabilir sonuçlara ulaşılmasına olanak tanıyabilir.

Grafik tasarım kavramı, görsel iletişim sanatlarının bütünüdür ve dövme sanatının insan bedeni üzerinde oluşturduğu görsel dil, hem iletişim hem de tasarım ekseninde grafik tasarım ile gösterdiği ortak paydalar bağlamında güçlüdür.

Kısacası dövme sanatı, elde edilen bilgiler ışığında “grafik tasarımın bedene izdüşümüdür.” olarak tanımlanabilir ve bu antik iletişim biçiminin yansıması olan modern sanat; psikoloji, sosyoloji ve görsel iletişimden faydalanarak günümüzde popüler ve grafik tasarımla ilişkilendirilebilir bir sektör haline dönüşmüştür. Uygulanan projede elde edilen sonuçlarla; bir dövme tasarımının hem insan bedeninde hem de iki boyutlu

bir zeminde, anlatım içeriğini ve görsel bütünlüğü bozmadan adapte edilebiliyor olması, dövme ve grafik tasarım pratiklerinin yakın profesyonel yaklaşımlara sahip olduğu sonucuna varılabilir.

Bu bilgiler neticesinde dövme sanatı ve tasarımı; iletişim, tasarım ilkeleri ve profesyonel çalışma prensipleri göz önünde bulundurulduğunda bir grafik tasarım alanı gibi görünmektedir.

EKLER

EK 1. Dövme Sanatçısı Melek Taştekin ile 19.06.2022 tarihinde E-Posta aracılığıyla yapılan röportaj

1. Realistik dövme konusunda uzmansınız ve bu üslubu neon ve spot renkler ile harmanlayarak kendi imza tasarımlarınızı oluşturuyorsunuz. Bu üslubu yaratma fikriniz nasıl oluştu? Nerelerden ilham aldınız ve nasıl bir süreç içerisinde bulunduğunuz noktaya vardınız?

-İnsan derisine resim yapmak için gerekli olan dövme ekipmanlarını ,teknik detaylarını araştırarak ve sabırla denemeler yaparak tecrübe ettim.Bir süre realistik dövme denemeleri yaptıktan sonra bu alanda en az kağıt,tual vb. yüzeylerde olduğu kadar iyi iş çıkarabildiğimi keşfedip sonrasında beni yansıtacak tarzı araştırmaya başladım.Renklere karşı hep bir ilgim vardı.sokakta yürürken özellikle neon tabelaların,ışıkların, doğadaki nesneler ve özellikle insan yüzlerinde oluşturduğu renk çeşitliliğini keşfedip sonrasında bunu dövmeye uyarlamaya karar verdim.tek bir rengin yansımasından oluşan farklı renk katmanlarını,bunun oluşturduğu derinliği incelemeye ve sevmeye başladım.hatta öyle ki neon efektin bende oluşturduğu etkiyle kişisel fotoğraf çekimlerimde bile neon kullanmaya başladım.

2. Günümüzde çok çeşitli dövme üslupları bulunmakta. Realistik dövmede uzmanlaşma ve kendinizi bu üsluba yakın görme sebebiniz nedir?

—Çocukluğumdan beri birebir yani gerçekçi çalışmalar yapmayı hep sevdim.ünlü ressamların eserlerini ve etrafımda gördüğüm herşeyi birebir resmetmeye çalışırdım.Bir şeyleri tüm detaylarıyla olduğu gibi resmetmek beni hep heyecanlandırıyor.üniversiteden mezun olduktan sonra dövme sanatıyla tanıştım ve güzel sanatlar ile ilgili bildiğim herşeyi farklı bir yüzeyde yani insan derisinde deneyimlemeye başladım.Elbette dövmeye ilk başladığımda realistik dövme özellikle Türkiye'de insanların aşina olmadığı hala katalogdan seçilerek dövme yaptırdığı ve gerçekliğine inanmakta zorlandıkları bir kategoriydi.bu yüzden bir taraftan bu sektörde insanların alışık olmadığı bu tarzı insanlara gösterebilmek ve bu tarzın anlaşılmasını,kabul

edilebilmesini sağlamak için istikrarlı ve sabırlı bir şekilde çalışmaya devam etmem gerekti.

3. Tasarımlarınız dünya çapında imza niteliği taşıyor ve diğer realistik dövme yapan sanatçılara kıyasla çalışmalarınız ilk bakışta "Bu dövmeyi Melek Taştekin yapmıştır." algısını yaratıyor. Dövme kariyerinizde bir sonraki hedefiniz nedir? Farklı bir üslup arayışına girmeyi düşünüyor musunuz?

-Kariyerimdeki hedefim tarzımın daha çok alanda bilinirliğini sağlamak ,kendimi bulunduğum noktadan daha ileriye taşıyabilmek istiyorum.dövme sanatına bakış zaman içinde çok değişti ve gelişti.bu aşamaya gelene kadar insanlar hep bildiği ve anlamı olan dövmeler yaptırmayı tercih ederken artık kendileri için anlamlı olan herşeyi kimseden çekinmeden dövme yaptırabilir hale geldiler.eskiden sevdiklerinin isimlerini yazdırmak isteyen insanlar şimdi onların portrelerini yaptırmak isteyebiliyor.sanatçılar yaratıcı fikirlerini sadece sanatın diğer alanlarında göstermek yerine insan bedenini de bir tual olarak görüp özgür ifade biçimleri geliştirebildiler.hatta şuan gelmiş olduğum noktada neden galerilerde heykel veya resim sergisi yerine canlı dövme sergisi yapmıyoruz diye düşündüğüm bir noktadayım.gelecekte canlı modellerimden oluşan bir dövme sergisi yapmak istiyorum.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

ABINNET, R. (2004), *Culture And Identity*, London: Sage Publications.

AK, Mehmet (2006). *Marka Yönetimi*, İstanbul: Akis Kitap.

AMBROSE, Gavin ve HARRIS, Paul (2013). *Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım*, çev. M. Taşçığolu, İstanbul: Literatür Yayıncılık.

AMBROSE, Gavin ve HARRIS, Paul (2017). *Grafik Tasarımın Temelleri*, 2. Baskı, çev. M. E. Uslu, İstanbul: Literatür Yayıncılık.

BECER, Emre (2015). *İletişim ve Grafik Tasarım*, Ankara: Dost Kitabevi.

BERGER, Peter L. ve LUCKMANN, Thomas (1966). *The Social Construction of Reality*, London: Penguin Books.

BORDO, Susan (1995). *Unbearable Weight, Feminism, Western Culture, and The Body*, Berkeley: University of California Press.

BOURDIEU, Pierre (2002), *Masculine Domination*, Stanford: Stanford University Press.

BLACKMAN, Lisa (2008) *The Body*, London: Berg Publishers.

BRIANT, Pierre (2002). *From Cyrus to Alexander: A History of the Persian Empire*, Indiana: Penn State University Press.

BUYURGAN, Serap ve BUYURGAN, Ufuk (2001). *Sanat Eğitimi ve Öğretimi*. Ankara: Dersal Yayıncılık.

CRANE, Diana. (2003) *Moda ve Gündemleri*, İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.

DEMELLO, Margo (2000). *Bodies of Inscription: A cultural history of the modern tattoo community*, Durham/London: Duke University Press.

ECZACIBAŞI Sanat Ansiklopedisi. (2008). 2. Baskı, Yönetim Şakir Eczacıbaşı; Yayın Kurulu Şakir Eczacıbaşı, İstanbul: Yem Yayın.

ELDEN, Müge ve ÖZDEN, Özen. O. (2015). *Reklamda Görsel Tasarım*, İstanbul: Say Yayınları.

GELIS, Jacques (2008). *Beden, Kilise ve Kutsal*. çev. S. Özen, Corbin, A, Courtine, J.J. ve Vigarello, G içinde, *Bedenin Tarihi 1: Rönesans'tan Aydınlanma'ya*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, ss. 17-82.

GRZYMKOWSKI, Eric (2017). *Sanat 101: Leonardo Da Vinci'den Andy Warhol'a Sanat Hakknda Bilmeniz Gereken Her Şey*, çev. Orhan Düz. İstanbul: Say Yayınları.

KETENCİ, Hasan Fehmi ve BİLGİLİ, Can (2006). *Görsel İletişim & Grafik Tasarımı*. İstanbul: Beta Yayınevi.

KETENCİ, Hasan Fehmi ve BİLGİLİ, Can. (2006) . *Yongaların 1000 Yıllık Gizemli Dansı Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı*. Ankara: Beta Yayınları.

KLOß, Sinah Teres (2020). *Tattoo Histories: Transcultural Perspectives on thr Narratives, Practices and Representations of Tattooing*, New York: Routledge.

KOSUT, Mary (2010). "Extreme Culture/ Extreme Bodies", Moore, Lisa J. içinde, *The Body Reader: Essential Social and Cultural Readings*, New York: NYU Press, ss.184-200.

LUPTON, Ellen ve PHILLIPS, Jennifer C. (2015). *Graphic Design The New Basics*, 2. Baskı ,New York: Princenton Architectural Press.

MALAMED, Connie (2009). *Visual Language For Designers: Principles For Creating Graphics That People Understand*. Beverly: Rockport.

McCABE, Michael (1995). *Coney Island Tattoo: The Growth of Inclusive Culture in the Age of the Machine*. Hardy, D., DeMello, M. Ve Drawing Center (New York, N.Y.) içinde, *Pierced hearts and true love: a century of drawings for tattoos*, 1995, ss. 49-55.

MEGGS, Philip B. ve PURVIS, Alston W. (2012). *Meggs' History of Graphic Design*, (5.Baskı), New Jersey: Wiley.

O'NEILL, J. (2004). *Five Bodies*, London: Sage Publications.

ÖZTUNA, Yakup (2007). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*, İstanbul: Tibyan Yayıncılık.

PARLAK, Harun (2011). *Temel Grafik Tasarım Bilgisi*, (2. Basım), İzmir: Ege Üniversitesi Yayınları.

PARRY, Albert (1971). *Tattoo: Secrets of a Strange art as Practised Among the Natives of the United States*, New York: Collier.

RUDENKO, Sergeĭ Ivanovich (1970). *Frozen Tombs of Siberia: The Pazyryk Burials of Iron-Age Horsemen*, çev. M. W. Thompson, Berkeley: University of California Press.

SHWARZ, Seth J. (2006). *Handbook of Identity Theory and Research*, New York: Springer.

SIEBERS, Tobin (2000). *Introduction: Defining the Body Aesthetic*, Siebers T. içinde, *The Body Aesthetic: From Fine Art to Body Modification*, Michigan: The University of Michigan Press, ss. 1-13

SOLOMON, Michael R. ve RABOLT, Nancy J. (2004). *Consumer Behavior in Fashion*, New Jersey: Prentice Hall Publications.

SWEETMAN, Paul (1999). *Only Skin Deep? Tattooing, Piercing and the Transgressive Body*. Aaron, M. içinde, *The Body's Perilous Pleasures: Dangerous Desires and Contemporary Culture*, Edinburg: Edinburg University Press, ss. 165 – 188.

SYNNOTT, Anthony (2002) *The Body Social: Symbolism, Self and Society*, London: Routledge, Taylor & Francis.

TURNER, Bryan S. (1999) *Recent Developments in the Theory of the Body*, Featherstone M., Hepworth M. ve Turner B. S. içinde, *The Body: Social Process and Cultural Theory*, London: Sage Publications, ss. 1 – 36.

TWEMLOW, Alice (2006). *Grafik Tasarım Ne İçindir?*, çev. D. Özgen, İstanbul: Yem Yayınları.

UÇAR, Tevfik F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*, İstanbul: İnkılap Kitabevi Yayınları.

VIGARELLO, Georges (1996) *Temiz ve Kirli: Ortaçağ'dan Günümüze Vücut Bakımının Tarihi*, çev. İlkgelen, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

WHITE, Alex (2011). *The Elements of Graphic Design*, New York: Allworth Press

WIGAN, Mark (2006). *Basic Illustration Text and Image*, Lausanne: AVA Publishing.

WILLS, Charles J. (1883). *In the Land of the Lion and Sun: Modern Persia Being Experiences of Life in Persia during a residence of Fifteen Years in Various Parts of the Country from 1866 to 1881*, London: William Clowes and Sons, Limited.

ZEEGEN, Lawrence ve Crush. (2005). *The Fundamentals of Illustration* Lausanne: AVA Publishing.

Makaleler:

COP, Ruziye ve BAŞ, Yeliz (2010). "Marka farkındalığı ve marka imajı unsurlarına karşı tüketici algıları üzerine bir araştırma" *Selçuk Üniversitesi, İİBF Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, Cilt: 10, Sayı: 19, Temmuz 2018, ss. 321-340.

ÇAPIK, Hamdiye Önal (2020). "Anadolu Kültüründe Damga/Tamga/Dövme: Mardin Örneği", *Milli Folklor Dergisi*, Yıl: 32, Sayı: 126, Mayıs 2020, ss 153-174.

DÜNDAR, Ferrah N. (2013). "Görsel Kimliğin Kurum İmajına Etkileri", *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, Cilt: 5, Sayı: 2, Aralık 2013, ss.91-101.

FEATHERSTONE, Mike (2010). "Body, image and affect in consumer culture", *Body & Society*, Cilt: 16, Sayı: 1, Nisan 2010, ss. 193 – 221.

HAŞILOĞLU, Mehmet F. ve ÖZPOLAT, Kainat (2019). ""Görsel Kimlik" ve "Marka Tasarımı" Kavramlarına İlişkin Grafik Tasarım Bölümü Öğrencilerinin Metaforik Algıları", *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: 29, Sayı: 2, Temmuz 2019, ss. 191-201.

KADIOĞLU ÇEVİK, Nihal (2002), "Anadolu'nun Bazı Yörelerinde Dövme Adeti ve Bu Adetin Çağdaş Yaşamdaki Yeri ve Doğu'nun Tenindeki Nakış", *Atlas Dergisi*, Sayı: 113.

KOSUT, Mary (2006) An ironic fad: Commodification and consumption of tattoos, journal of popular culture, Cilt: 39, Sayı: 6, Kasım 2006, ss.1035-1048.

OKSANEN, Atte, TURTIAINEN, Jussi (2005) "A Life Told in Ink: Tattoo Narratives and the Problem of the Self in Late Modern Society", *Auto/Biography*, Cilt: 13, Sayı: 2, Haziran 2005, ss. 111 – 130.

POLOSMAK, Natalia (1994). "A Mummy Unearthed from the Pastures of Heaven", *National Geographic*, Cilt: 186, Sayı: 4 Ekim 1994, ss.87-88.

SAĞOCAK, Mehtap ve SIRMALI, Evrim (2018). "Marka Yaratma ve Yönetme Süreci Bağlamında Grafik Tasarım Eğitimi", *Social Sciences Studies Journal*, Cilt: 4, Sayı: 20, Temmuz 2018, ss. 3047- 3056

SYKES, Percy M. (1909). "Notes on Tattooing in Persia", *Man*, Cilt: 9, Sayı: 4, 1909, ss. 177-178.

TASSIER, Geoffrey (2003), "Identifying the Practice of Tattooing in Ancient Egypt and Nubia", *Papers from the Institute of Archaeology*, Sayı: 14, Kasım 2003, ss. 85-101.

TUTTLE, Lyle (1985). "Professor Charles Wagner", *Tattoo Historian*, Sayı: 8, 1985, ss.7-11.

VARESE, Federico (1998). "The society of vory-v-zakone, 1930s-1950s", *Cahiers du monde russe: Russie, Empire russe, Union sovietique, Etats independants*, Cilt: 39, Sayı: 4, Ekim-Aralık 1998, ss. 515-538.

WYMANN, Christian (2010). "Tattoo: a multifaceted medium of communication", *MedieKultur: Journal of Media and Communication Research*, Cilt: 26 Sayı: 49, Kasım 2010, ss. 41-54.

İnternet Kaynakları:

AÇİLER, Sezer (2020, 4 Haziran). Gestalt Kuramı ve İlkeleri, Kişisel Gelişim, IIENSTITU, https://www.iienstitu.com/blog/gestalt-kurami-ve-ilkeleri *[21.04.2022]*

BERNARD, Thomas J. (2021, 15 Kasım). William Sheldon, Encyclopedia Brittannica. https://www.britannica.com/biography/William-Sheldon *[25.05.2022]*

Brittannica, T. Editors of Encyclopedia (2022, 1 Şubat). rural electrification, Encyclopedia Brittannica. https://www.britannica.com/technology/rural-electrification#ref246792

Chosen Art Tattoo (2020). Difference Between Custom and Flash Tattoos. https://chosenarttattoo.com/difference-custom-flash-tattoo *[10.05.2022]*

Communication Arts (t.y.). Pioneer: Lester Beall, ca. https://www.commarts.com/features/pioneer-lester-beall *[28.05.2022]*

CORTES, Dennis (2015, 19 Kasım). Interview with June Digan, medium. https://shyboytm.medium.com/interview-with-june-digan-ae3fc0639052 *[01.06.2022]*

COX, David (2016, 10 Kasım). "The name for Britain comes from our ancient love of tattoos", BBC Future. https://www.bbc.com/future/article/20161110-the-name-for-britain-comes-from-our-ancient-love-of-tattoos *[15.03.2022]*

Custom Tattoo Design, (t.y.). "New School or Neo-Traditional? How to Tell the Difference" https://customtattoodesign.ca/tattoo-designs/new-school-or-neo-traditional-how-to-tell-the-difference *[24.03.2022]*

DAWSON, Rachel (2020, 6 Mayıs). The 10 Most Iconic Film Tattoos of All Time, Tattoodo, https://www.tattoodo.com/articles/top-10-most-iconic-film-tattoos-of-all-time-150039 *[29.03.2022]*

DAWSON, Rachel (2020, 3 Nisan). The Best Rock Star Tattoos Ever, Tattoodo, https://www.tattoodo.com/articles/the-best-rock-star-tattoos-ever-150062 *[29.03.2022]*

ELLISON, Kaitlyn (2022, Ocak). "12 classic tattoo styles you need to know", 99designs https://99designs.com/blog/creative-inspiration/classic-tattoo-styles/ *[24.03.2022]*

Encyclopaedia Iranica (2011), "k̲ālkubi". https://www.iranicaonline.org/articles/kalkubi *[10.03.2022]*

ESSMAKER, Tina (2016, 12 Nisan). Steven Harrington, The Great Discontent. https://thegreatdiscontent.com/interview/steven-harrington/ *[29.05.2022]*

History on the Net (t.y.). Viking Tattoos Historical or Not? https://www.historyonthenet.com/viking-tattoos-historical-or-not *[12.03.2022]*

HUNTER, Dan (2020, 11 Kasım). *Tattoo Etymology: The Origin of the Word "Tattoo"*, Authority Tattoo. https://authoritytattoo.com/tattoo-etymology/ *[10.03.2022]*

KÜÇÜKYILDIRIM, Pınar (2012, 10 Temmuz). Sanat Eseri Neden Alınır?, lebriz, http://www.lebriz.com/pages/lsd.aspx?lang=TR&sectionID=1&articleID=1047&bhcp=1 *[30.03.2022]*

LINEBERRY, Cate (2007, 1 Ocak). *Tattoos: The Ancient and Mysterious History*, Smithsonian Magazine. *https://www.smithsonianmag.com/history/tattoos-144038580/ [10.03.2022]*

LOBELL, Jarrett A. ve POWELL, Eric A. (2013, Kasım - Aralık). *Ancient Tattoos*, Archaeology Magazine. *https://www.archaeology.org/issues/107-1311/features/tattoos [10.03.2022]*

MARSH, Allison (2021). "Getting Inked Up? Thank Thomas Edison", IEEE Spectrum. https://spectrum.ieee.org/getting-inked-up-thank-thomas-edison *[05.04.2022]*

MITCHELL, Jon (2014, 3 Mart). "Loved abroad, hated at home: the art of Japanese tattoing", Japan Times. https://www.japantimes.co.jp/community/2014/03/03/issues/loved-abroad-hated-at-home-the-art-of-japanese-tattooing/#.UxWi-I1WF9A *[23.03.2022]*

MORROW, Justine (2016, 12 Şubat). "A Beginner's Guide: Popular Tattoo Styles Briefly Explained", Tattoodo, https://www.tattoodo.com/articles/a-beginners-guide-popular-tattoo-styles-briefly-explained-6969 *[10.05.2022]*

Museum of the Order of St John, (2017). "Did Crusaders get Tattoos? Symbols and Practices in Medieval Europe and the Holy Land", [Video]. Youtube. https://youtu.be/4aBqCC1YMQY *[08.05.2022]*

NH Custom Tattoo (2020, 8 Ocak). Tattoos and Their Relationship With Music, https://nhcustomtattoo.com/tattoos-and-their-relationship-with-music *[02.04.2022]*

Nordic Culture, (2018). "Did Vikings Have Tattoos?" https://skjalden.com/did-vikings-have-tattoos/ *[10.03.2022]*

Online Etymology Dictionary (t.y.). https://www.etymonline.com/word/tattoo *[10.03.2022]*

PENNEY, Margaret (2017, 13 Mart). Designer Focus: Shigeo Fukuda, notes on design. https://www.sessions.edu/notes-on-design/designer-focus-shigeo-fukuda *[29.05.2022]*

PETROVIC, Milena (2021, 1 Aralık). "Trash Polka Tattoo – The Meeting Point of Chaos, Rebellion & Art", Tattoo Stylist. https://tattoostylist.com/trash-polka-tattoo/ *[24.03.2022]*

REID, Claire (2018, 30 Mayıs). The Real Meaning Behind Tupac's "Thug Life" Tattoo, Lad Bible, https://www.ladbible.com/entertainment/celebrity-the-real-meaning-behind-tupacs-thug-life-tattoo-20180530 *[05.04.2022]*

Royal Museums Greenwich (t.y.). Captain Cook, Sir Joseph Banks and tattoos in Tahiti. https://www.rmg.co.uk/stories/topics/captain-cook-sir-joseph-banks-tattoos-tahiti/ *[10.03.2022]*

SHARDLOW, Ju (2020, 4 Mart). A tattoo historian rates 15 iconic tattoos from movies and TV shows, INSIDER, https://www.insider.com/tattoo-historian-rates-movies-tv-shows-blade-aquaman-joker-2020-3 *[29.03.2022]*

Simon, (2020). "Martin Hildebrandt: New York Based Tattoo Art Pioneer, Tattoo art from the heart". https://tattooartfromtheheart.com/blog/martin-hildebrandt-new-york-based-tattoo-art-pioneer/ *[28.04.2022]*

Spark Museum of Eletctrical Invention, (t.y.). “The first practical electric motor – in a tattoo gun?” https://www.sparkmuseum.org/the-first-practical-electric-motor-in-a-tattoo-gun/ *[05.04.2022]*

Tattoodo (2017). “Samuel O’Reilly’s Peculiar Reciprocating Electromotored Tattoo Machine”, Tattoodo. https://www.tattoodo.com/articles/samuel-oreillys-peculiar-reciprocating-electromotored-tattoo-machine-12648 *[05.04.2022]*

tommekk18, (2011). “The Mark of Cain (Znamie Kaina)”, [Video]. Youtube. https://youtu.be/c_NS1ctv0_E *[20.06.2022]*

VERRETT, Bethany (2021). “What is Mark of Cain?” https://www.biblestudytools.com/bible-study/topical-studies/what-is-the-mark-of-cain.html *[20.06.2022]*

Wellcome Collection (t.y.), “Tattoos on the body”, https://wellcomecollection.org/works/sjzpwnqk?wellcomeImagesUrl=/indexplus/image/L0033860.html *[28.04.2022]*

WESTLAKE, Adam (2012, 29 Temmuz). “The view of tattoos in Japanese society”, Japan Daily Press. https://web.archive.org/web/20160828060013/http:/japandailypress.com/the-view-of-tattoos-in-japanese-society-295623/ *[23.03.2022]*

WICHMANN, Anna (2022, 2 Şubat). Tattoos Were for Criminals in Ancient Egypt, Greek Reporter. https://greekreporter.com/2022/02/02/tattoos-ancient-greece/ *[12.03.2022]*

WILLEN, Claudia (2020, 6 Eylül). Post Malone has more than 65 tattoos (and counting). Here’s where they are and what they all mean., INSIDER, https://www.insider.com/post-malone-tattoos-guide-photos#malones-first-tattoo-was-a-playboy-bunny-which-justin-bieber-bumped-before-it-fully-healed-1 *[02.04.2022]*

WHITE, Jason (2020, 10 Ağustos). “Ornamental Tattoo”, Inkedway. https://inkedway.com/tattoo-styles/ornamental/ *[25.03.2022]*

Basılmamış Kaynaklar:

BAYKARA, Azat (2020). *Tasarım Ögelerinin Grafik Tasarıma Etkisi*, dan. Prof. Güler ERTAN, İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Grafik Tasarım Anabilim Dalı, İstanbul.

CEYLAN, İbrahim G. Ve BAHATTİN CEYLAN, Hatice (2018). *Gestalt Teorisinin Etkisinde Kalan Amblem ve Logo Tasarımlarının İncelenmesi*, 6. Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu, ss. 1081-1088.

ERTAN, Cihan (2015). *Beden ve Bir Anlam Üretme Aracı Olarak Dövme*, Doktora Tezi, dan. Doç. Dr. Gönül DEMEZ, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.

GEDİK, Melek B. (2017). *Grafik Tasarımda İllüstrasyonun Afiş Tasarımı Üzerinden İncelenmesi*, dan. Doç. Melike TAŞÇIOĞLU, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Eskişehir.

HAAS, Anna A. (2019). *“The Artistic Evolution of Japanese Tattoo Culture”*, dan. Prof. Timon Screech, Meiji University School of Global Japanese Studies, Japanese Fine Arts from a Global Perspective, Tokyo.

KÖK, Jale (2019). *Popüler Batı Müziği Şarkı Sözlerinde Argo Kullanımı ve Dil Bilimsel Analizi*, Yüksek Lisans Tezi, dan. Prof. Dr. Mehmet Ali ÇELİKEL, Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Dil Bilimleri ve Kültür Araştırmaları Anabilim Dalı, Dil Bilimleri ve Kültür Araştırmaları Programı, Denizli.

TÜLÜCE, Selen (2014). *Dövmenin Bedende Yeri ve Sanat Üzerine Yansıması*, Yüksek Lisans Tezi, dan. Prof. Dr. Alaybey KAROĞLU, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Ankara.

TAŞGIN, Ahmet (2001). *"Siverek'te Dövme Geleneği"*, Şanlıurfa: Siverek Kaymakamlığı Sempozyum Bildirileri, ss. 229-233.

YÜCEBAŞ, Çınla (2006). *Grafik Tasarımda Görsel Bütünlük Oluşturmada Tipografi ile Görseller Arasındaki İlişki ve Sanat Eğitimindeki Yeri*, Doktora Tezi, dan. Doç. Arif Ziya TUNÇ, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği Programı, İzmir.

Resim Kaynakları:

Resim 1: Buz Adam Ötzi'nin dövme uygulandığı bölgeler. .

Kaynak: SAMADELLI, Marco, MELIS, Marcello, MICCOLI, Matteo, EGARTER VIGL, Eduard ve ZINK, Albert R. (2015) "Complete mapping of the tattoos of the 5300-year-old Tyrolean Iceman", Journal of Cultural Heritage, Cilt:16, Sayı: 5, Ocak 2015, ss. 753- 758. **Erişim Tarihi:** 10.03.2022

Resim 2: Buz Adam Ötzi'nin üzerinde bulunan dövmeler. .

Kaynak: SAMADELLI, Marco, MELIS, Marcello, MICCOLI, Matteo, EGARTER VIGL, Eduard ve ZINK, Albert R. (2015) "Complete mapping of the tattoos of the 5300-year-old Tyrolean Iceman", Journal of Cultural Heritage, Cilt:16, Sayı: 5, Ocak 2015, ss. 753- 758. **Erişim Tarihi:** 10.03.2022

Resim 3: Cucuteni kültürüne ait bulunan kadın heykelcikleri. Fotoğraf: Marius Amarie.

Kaynak: https://www.archaeology.org/issues/107-1311/features/tattoos
Erişim Tarihi: 10.03.2022

Resim 4: Trakyalı Maenad'ın Orpheus'u öldürmesi tasviri, vazo üzerine işleme, Louvre Müzesi.

Kaynak: https://greekreporter.com/2022/02/02/tattoos-ancient-greece/
Erişim Tarihi: 12.03.2022

Resim 5: Inuit kadınına ait olan yüz dövmesi. Fotoğraf: Margaret Bourke-White, Kanada, 1937.

Kaynak: https://www.indigenoustattooing.ca/inuit?pgid=jvoaperp-b01c2f34-fa7a-40df-9a5b-71b60cf2aa45 **Erişim Tarihi:** 12.03.2022

Resim 6: Yeni Zelanda Şefi'nin oğlu Otegoowgoow'un yüzü, Sydney Parkinson tarafından çizilmiş, 1784, Londra.

Kaynak: https://collections.tepapa.govt.nz/object/1495582
Erişim Tarihi: 13.03.2022

Resim 7: Pazırık kültürüne ait bir mumya derisi.

Kaynak: https://www.archaeology.org/issues/107-1311/features/tattoos
Erişim Tarihi: 15.03.2022

Resim 8: Ukok Prensesi ve üzerindeki dövme kalıntıları.

Kaynak: https://siberiantimes.com/culture/others/features/siberian-princess-reveals-her-2500-year-old-tattoos/ **Erişim Tarihi:** 15.03.2022

Resim 9: Ukok Prensesi'nin üzerindeki dövmelerin Elena Shumakova tarafından tekrardan çizilmiş hali.

Kaynak: https://siberiantimes.com/culture/others/features/siberian-princess-reveals-her-2500-year-old-tattoos/ **Erişim Tarihi:** 15.03.2022

Resim 10: Amunet mumyasının karın ve göğüs bölgesinde bulunan motiflerin Colette Standish tarafından tekrardan çizilmiş hali.

Kaynak: Tassie, 2003: 90, fig.2 **Erişim Tarihi:** 15.03.2022

Resim 11: M.Ö. 19-17.yüzyıllar arasında var olmuş dövmeli kadın heykelciklerinden biri. Fotoğraf: Metropolitan Museum of Art, 2016.

Kaynak: https://www.worldhistory.org/image/6201/egyptian-tattooed-figurine/
Erişim Tarihi: 15.03.2022

Resim 12: Irezumi uygulaması, 1937.

Kaynak: https://flic.kr/p/8n83C9 **Erişim Tarihi:** 17.03.2022

Resim 13: Yakuza ve taşıdıkları dövmeler. Fotoğraf: Jorge Hernandez, 2007.

Kaynak: https://flic.kr/p/YaFcs **Erişim Tarihi:** 17.03.2022

Resim 14: Günümüzde Anadolu'nun doğu bölgesinde varlığını sürdüren dövme geleneğinin örnekleri. Fotoğraflar: Hamdiye Önal Çapık.

Kaynak: Çapık, 2020: 167 **Erişim Tarihi:** 18.03.2022

Resim 15: Rus hapishanesinde bir mahkum. Fotoğraf: Arkady Bronnikov.

Kaynak: https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2014/sep/18/decoding-russian-criminal-tattoos-in-pictures **Erişim Tarihi:** 18.03.2022

Resim 16: 19. Yüzyıl denizci dövmesi örneği, Cesare Lombroso tarafından resmedildi, 1888.

Kaynak: https://wellcomecollection.org/works/sjzpwnqk/items

Erişim Tarihi: 19.03.2022

Resim 17: Thomas Edison'un elektrikli kalem icadı. Fotoğraf: Ernest K. Bennet, 1949.

Resim 18: O'reilly'nin dövme makinesi patenti.

Kaynak: https://www.tattoodo.com/articles/samuel-oreillys-peculiar-reciprocating-electromotored-tattoo-machine-12648 **Erişim Tarihi:** 20.03.2022

Resim 19: O'Reilly'nin flash dövme tasarımları, 1875-1905 arası.

Kaynak: https://artblart.com/tag/samuel-oreilly-eagle-and-shield/
Erişim Tarihi: 20.03.2022

Resim 20: Charlie “Profesör” Wagner dövme yaparken.

Kaynak: https://artblart.com/tag/samuel-oreilly-eagle-and-shield/
Erişim Tarihi: 20.03.2022

Resim 22: Dwayne “The Rock” Johnson’ın omzundaki Polinezya dövme örneği.

Kaynak: https://www.zealandtattoo.co.nz/wp-content/uploads/2014/06/dwayne-johnson-polynesian-tattoo.jpg **Erişim Tarihi:** 22.03.2022

Resim 23: Güney Asya dövme örneği.

Kaynak: https://selftattoo.com/ancient-tattoos-and-tattoo-practices-in-southeast-asia/
Erişim Tarihi: 22.03.2022

Resim 24: Old School dövme örneği.

Kaynak: https://tattmag.com/american-traditional-tattoo/ **Erişim Tarihi:** 23.03.2022

Resim 25: Irezumi stilinde “Kirin” dövmesi, Aaron Bell, 2017.

Kaynak: https://slavetotheneedle.com/artist/aaron-bell/aaron-kirin-sleeve-flattened/
Erişim Tarihi: 23.03.2022

Resim 26: Siyah-beyaz realistik dövme örneği, Pawel Indulski.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/CeY7AomrOrv/
Erişim Tarihi: 23.03.2022

Resim 27: Renkli realistik dövme örneği, Melek Taştekin.

Kaynak: https://www.melektastekin.net/assets/images/gallery/10.jpg
Erişim Tarihi: 23.03.2022

Resim 28: Neo-Traditional dövme örneği, Jean Paul Marat.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/CdLdVA1MMP7/ **Erişim Tarihi:** 23.03.2022

Resim 29: New School dövme örneği, Jamie Ris.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/Cc8X53wrL0m/ **Erişim Tarihi:** 23.03.2022

Resim 30: Oldschool dövme örneği Samuel Briganti (Sol), Neo-Traditional dövme örneği Alvaro Alonso (Orta), Newschool dövme örneği Victor Chil(Sağ).

Kaynak(Sol): https://www.samuelebriganti.com/gallery

Kaynak: (Orta): https://www.instagram.com/p/Bwz1BMDgFOz/

Kaynak (Sağ):https://www.facebook.com/267209723320678/photos/a.267313036643680 59264.267209723320678/671354729572840 **Erişim Tarihi:** 24.03.2022

Resim 31: Dmitry Tkach (Sol) ve Barış Yeşilbaş (Sağ) dövmeleri.

Kaynak (Sol): https://www.instagram.com/p/CegWpmfs2fN/

Kaynak (Sağ): https://barisyesilbas.com/ **Erişim Tarihi:** 24.03.2022

Resim 32: Koray Karagözler (Sol) ve Teti Malik (Sağ) dövmeleri.

Kaynak (Sol): https://www.instagram.com/p/CeMDW3aI71d/

Kaynak (Sağ): https://www.instagram.com/p/BVU6OxwlVRN **Erişim Tarihi:** 24.03.2022

Resim 33: Blackwork dövme örneği, Gakkin Tattoo.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/CZzB7LPsaRt/ **Erişim Tarihi:** 24.03.2022

Resim 34: Geometrik dövme örneği, Okan Uçkun.

Kaynak: https://imnotminimal.art/wp-content/uploads/2021/11/cube-scaled.jpg **Erişim Tarihi:** 24.03.2022

Resim 35: Ornamental dövme örneği, Ana Drechsler.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/CUv5NqvsOig/?utm_medium=tumblr
Erişim Tarihi: 24.03.2022

Resim 36: Dotwork dövme örneği, Yoni Nego.

Kaynak:https://www.ynegoart.com/Tattoos/Tattoo_Concepts_Tattoos/tattoos_134210.
Erişim Tarihi: 24.03.2022

Resim 37: Fineline dövme örneği, Mo Ganji.

Kaynak: https://www.moganji.com/pictures **Erişim Tarihi:** 27.03.2022

Resim 38: Trash Polka realistik dövme örneği, Corey Dobbs.

Kaynak: https://www.moganji.com/pictures **Erişim Tarihi:** 27.03.2022

Resim 39: Trash Polka illüstratif dövme örneği, Santo Uno.

Kaynak:https://www.instagram.com/p/CORIfb3HYhG **Erişim Tarihi:** 29.03.2022

Resim 40: David Beckham, Tudor saat fotoğraf çekiminden.

Kaynak: https://www.tudorwatch.com/tr/pressroom/born-to-dare/david-beckham
Erişim Tarihi: 29.03.2022

Resim 41: Angelina Jolie. Fotoğraf: Alberto E. Rodriguez.

Kaynak: https://www.thelist.com/130644/the-powerful-impact-angelina-jolie-has-on-her-fans/ **Erişim Tarihi:** 29.03.2022

Resim 42: Michael Scofield, Prison Break.

Kaynak: https://www.listal.com/viewimage/16046736h **Erişim Tarihi:** 30.03.2022

Resim 43: Francis Dolarhyde, The Red Dragon.

Kaynak: https://www.listal.com/viewimage/16046736h **Erişim Tarihi:** 30.03.2022

Resim 44: White Rabbit dövmesi, The Matrix.

Kaynak: https://ambrosia.com.br/filmes/11-detalhes-em-matrix-que-voce-pode-nao-ter-percebido/ **Erişim Tarihi:** 31.03.2022

Resim 45: Leonard Shelby, Memento.

Kaynak: https://movies-and-things.tumblr.com/image/59003756521 **Erişim Tarihi:** 31.03.2022

Resim 46: Nikolai Luzhin'in sorgu sahnesi, Eastern Promises.

Kaynak (Sol): http://corecodile.com/wp-content/uploads/2018/04/EASTERN-PROMISES-CORECODILE-1.jpg

Kaynak (Sağ): https://crookedmarquee.com/wp-content/uploads/2017/09/37ca935d319be73af7dc2e20ce95facf.png

Erişim Tarihi: 31.03.2022

Resim 47: Jack Sparrow dövmesi, Karayip Korsanları: Siyah İnci'nin Laneti.

Kaynak: https://www.timebomb-tattoo.com/wp-content/uploads/johnny-depp-pirates-of-the-caribbean-tattoos.jpg **Erişim Tarihi:** 31.03.2022

Resim 48: Post Malone'un yüzündeki dövmeler, Fotoğraf: John Shearer.

Kaynak: https://www.popsugar.com/celebrity/photo-gallery/46881964/image/46882372/post-malone-hot-pictures **Erişim Tarihi:** 31.03.2022

Resim 49: Post Malone'un omzundaki Johnny Cash dövmesi, Fotoğraf: Prince Williams.

Kaynak: https://www.insider.com/post-malone-tattoos-guide-photos# **Erişim Tarihi:** 02.04.2022

Resim 50: Post Malone'un parmak dövmeleri.

Kaynak: https://i.redd.it/msakwux08lz61.jpg **Erişim Tarihi:** 02.04.2022

Resim 51: 2pac “thug life” dövmesi, Fotoğraf: Danny Clinch.

Kaynak: https://www.tupac.be/assets/img/tattoos/tattoos_front.jpg
Erişim Tarihi: 05.04.2022

Resim 52: James Hetfield’ın omzundaki dövme.

Kaynak: https://vse-o-tattoo.ru/wp-content/uploads/2021/06/tattoo-on-james-hetfield6.jpg **Erişim Tarihi:** 05.04.2022

Resim 53: Alexandr Rodchenko’nun “Books on Every Subject” afişi, 1924.

Kaynak: https://www.rferl.org/a/1830738.html

Erişim Tarihi: 07.04.2022

Resim 54**:** Dövmenin kas yapısına oturması örneği, Kira Voronok.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/CWscFYQsbZb/

Erişim Tarihi: 07.04.2022

Resim 55**:** Grafik tasarımda simetri kullanımı, Will Staehle.

Kaynak: https://www.canva.com/learn/symmetry-graphic-design/

Erişim Tarihi: 07.04.2022

Resim 56**:** Dövmede simetri kullanımı, Black Symmetry Studio.

Kaynak: https://blacksymmetry.com/pages/gallery

Erişim Tarihi: 07.04.2022

Resim 57: Asimetrik grafik tasarım örneği.

Kaynak: https://flic.kr/p/anp3KC **Erişim Tarihi:** 09.04.2022

Resim 58: Asimetrik dövme örneği, Yasin Uçar.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/Ca7ZXNcLOxn/

Erişim Tarihi: 09.04.2022

Resim 59: Radyal grafik tasarım örneği: Expo 70 afişi, Yusaku Kamekura.

Kaynak: https://go.distance.ncsu.edu/gd203/wp-content/uploads/2018/04/expo70.jpg

Erişim Tarihi: 11.04.2022

Resim 60: Radyal dövme, Black Symmetry Studio.

Kaynak: https://blacksymmetry.com/pages/gallery **Erişim Tarihi:** 11.04.2022

Resim 61: Sıcak tonlarda logo örnekleri.

Kaynak: https://thedesignlove.com/top-20-famous-logos-designed-in-orange/
Erişim Tarihi: 16.04.2022

Resim 62: Soğuk tonlarda logo örnekleri.

Kaynak: https://brandingcompass.com/branding/color-theory-blue-as-a-branding-color/
Erişim Tarihi: 16.04.2022

Resim 63: Dövmede renk kullanımı ve ten renginin etkisi.

Kaynak: https://resonanteye.net/tattooing-on-darker-or-uneven-skin-tones/

Erişim Tarihi: 19.04.2022

Resim 64: Açık tende dövme, hibiskus çiçeği örneği, David Palacios.

Kaynak: https://www.pinterest.com/pin/446560119292478870/?mt=login

Erişim Tarihi: 19.04.2022

Resim 65: Koyu tende dövme, hibiskus çiçeği örneği, Brittany Randell.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/Bys_rCNFXP2/

Erişim Tarihi: 19.04.2022

Resim 66: Gestalt örneği, WWF logosu.

Kaynak: https://www.wwf.org.tr **Erişim Tarihi:** 21.04.2022

Resim 67: Evcil hayvan evlat edindirme kampanyası, Amol Jadhav, Pranav Bhide.

Kaynak: Pagehttps://mymodernmet.com/wp/wp-content/uploads/2017/04/pet-adoption-ad-1.jpeg **Erişim Tarihi:** 21.04.2022

Resim 68: Dövmede boşluk kullanımı, Maxwell Alves.

Kaynak: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1063418123723398 **Erişim Tarihi:** 24.04.2022

Resim 69: Dövmede gestalt kullanımı, Rust Sedoy.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/CXdBwtTMc3M/

Erişim Tarihi: 26.04.2022

Resim 70: Renk ile oluşturulan hiyerarşi örneği, “Dark” dizi afişi.

Kaynak: https://tlbb.com.sg/archives/5-tips-for-creating-visual-hierarchy/ **Erişim Tarihi:** 26.04.2022

Resim 71: Hiyerarşi örneği, 17 Ağustos 2014 tarihli New York Times gazetesi.

Kaynak: https://uploads.toptal.io/blog/image/129731/toptal-blog-image-1557939702218-7a52a76ddf30b008e85a52c022d6bdbd.jpg

Erişim Tarihi: 28.04.2022

Resim 72: Dövmede hiyerarşi örneği, Jake Gordon.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/CHMMcjCjk-2/

Erişim Tarihi: 30.04.2022

Resim 73: Tipografik afiş örneği, Aron Jancsó, 2008.

Kaynak: https://www.cuded.com/typography-by-aron-jancso/

Erişim Tarihi: 30.04.2022

Resim 74: Trash Polka üslubunda tipografi kullanımı, Lu Pariselli.

Kaynak: https://www.tattoodo.com/a/20-inspiring-lettering-tattoos-4251
Erişim Tarihi: 02.05.2022

Resim 75: Kaligrafik dövme örneği, Devendra Palav.

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/92968711/Aham-Brahmasmi-Calligraphy-
Erişim Tarihi: 02.05.2022

Resim 76: Grafik tasarımda ritim örneği, Duane Dalton, 2011.

Kaynak: https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/3dd39dfe2fcb418f6435501f3f6f2582-970-80.jpg.webp **Erişim Tarihi:** 04.05.2022

Resim 77: Dövmede ritim kullanımı, Kenji Alucky.

Kaynak: https://www.thisiscolossal.com/wp-content/uploads/2013/09/alucky-3.jpg

Erişim Tarihi: 04.05.2022

Resim 78: Lasva Savaşı İllüstrasyonu, Edin Durmisevic, 2017.

Kaynak: https://www.artstation.com/artwork/r5l82 **Erişim Tarihi:** 07.05.2022

Resim 79: Art Nouveau afiş örneği, Alphonse Mucha.

Kaynak: http://www.muchafoundation.org/en/gallery/themes/theme/sarah-bernhardt/object/31 **Erişim Tarihi:** 07.05.2022

Resim 80: Alman Propaganda afişi örneği: "the enemy sees your light, black out."

Kaynak: https://www.pbs.org/wgbh/americanexperience/features/goebbels-gallery/

Erişim Tarihi: 10.05.2022

Resim 81: Fagosit hücresi illüstrasyonu, Alice Rosen.

Kaynak: https://aliceillustration.com/pen-ink-illustrations/1olerua2l95xagcxbck7cg8xmh2nx3 **Erişim Tarihi:** 10.05.2022

Resim 82: Adidas Springblade modeli İllüstrasyonları, Aadhemas Batista, 2015.

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/29425319/Adidas-Springblade

Erişim Tarihi: 10.05.2022

Resim 83: Lamb of God - Ashes of the Wake albüm kapağı, Ken adams, 2004.

Kaynak: https://www.k3n.com/lamb-of-god-ashes-of-the-wake/

Erişim Tarihi: 16.05.2022

Resim 84: SEKÜ, Holy Part, Efe Ercan, 2022.

Kaynak: Efe Ercan'ın Koleksiyonundan **Erişim Tarihi:** 16.05.2022

Resim 85: Disco Elysium konsept illüstrasyonu, Aleksander Rostov, 2019.

Kaynak: https://www.artstation.com/artwork/gJk0ex **Erişim Tarihi:** 19.05.2022

Resim 86: Harry Potter kitap kapağı illüstrasyonu, Mary GrandPré.

Kaynak: https://www.amazon.com/MightyPrint-Harry-Potter-Book-Cover/dp/B01M1LQ33F **Erişim Tarihi:** 20.05.2022

Resim 87: Sailor Jerry'nin flash dövme tasarımları.

Kaynak: https://sailorjerry.com/en-gb/norman-collins/ **Erişim Tarihi:** 21.05.2022

Resim 88: Üst kol kası yönlerine göre oluşturulmuş dövme tasarımı, Guy Aitchinson.

Kaynak: AITCHINSON, Guy, (2009). Reinventing the Tattoo, 2. Baskı, Çin: Proton Press. **Erişim Tarihi:** 25.05.2022

Resim 89: Dövme dükkanı örneği, Seven Swords Tattoo Company Philadelphia, Jamie Siver, 2019

Kaynak: https://www.timeout.com/philadelphia/shopping/best-tattoo-shops **Erişim Tarihi:** 27.05.2022

Resim 90: Bang Bang dövme stüdyosu.

Kaynak: https://www.bangbangforever.com/#spaces **Erişim Tarihi:** 28.05.2022

Resim 91: Lester Beall'ın Rural Electrification Administration afişleri.

Kaynak: http://www.designishistory.com/1940/lester-beall/ **Erişim Tarihi:** 28.05.2022

Resim 92: 1975'teki "Victory 1945" ve 1982'deki "Happy Earthday" afişleri, Shigeo Fukuda.

Kaynak (Sol): https://www.sessions.edu/notes-on-design/designer-focus-shigeo-fukuda/

Kaynak (Sağ): https://www.mplus.org.hk/en/collection/objects/happy-earthday-5-2016739/

Erişim Tarihi: 29.05.2022

Resim 93: Magic Hour Painting serisinden, Steve Harrington.

Kaynak: https://stevenharrington.com/works/details/magic-hour-painting-series/ **Erişim Tarihi:** 29.05.2022

Resim 94: Steve Harrington'ın +81 dergisi 60.sayısı kapak tasarımı, 2013.

Kaynak: https://stevenharrington.com/works/details/81-magazine-japan/
Erişim Tarihi: 29.05.2022

Resim 95: Hewlett-Packard "Self Care" takvimi, 2020.

Kaynak: https://www.junedigann.com/hpcalendar

Erişim Tarihi: 01.06.2022

Resim 96: Filipinler'in Berlin Konsolosluğu için hazırlattığı harita illüstrasyonu.

Kaynak: https://www.junedigann.com/rizal-trail-in-germany

Erişim Tarihi: 01.06.2022

Resim 97: Mattia Calvi 1. dövme örneği.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/CdvtxPqt6pD/?hl=en

Erişim Tarihi: 02.06.2022

Resim 98: Mattia Calvi 2. dövme örneği.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/CeEQsHlt0WC/?hl=en

Erişim Tarihi: 02.06.2022

Resim 99: Mattia Calvi 3. dövme örneği.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/B6LpR6JA7q0/?hl=en

Erişim Tarihi: 04.06.2022

Resim 100: Melek Taştekin 1. dövme örneği.

Kaynak: https://melektastekin.net/assets/images/gallery/8.jpg

Erişim Tarihi: 05.06.2022

Resim 101: Melek Taştekin 2. dövme örneği.

Kaynak: https://melektastekin.net/assets/images/gallery/11.jpg

Erişim Tarihi: 06.06.2022

Resim 102: Melek Taştekin 3. dövme örneği.

Kaynak: https://www.instagram.com/p/CWlhoW8JZ8C/?hl=en

Erişim Tarihi: 06.06.2022

Resim 103: Gamze Mentat dövmeleri.

Kaynak (Sol): https://www.behance.net/gallery/35950409/Nagrand

Kaynak (Sağ): https://www.behance.net/gallery/33251729/Wheat

Erişim Tarihi: 06.06.2022

ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad: Efe ERCAN

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitimi:

Yüksek Lisans: 2019-2022, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı.

Lisans: 2014-2019, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Anasanat Dalı.

Lise: 2009-2012, Şehit Erkan Özcan Anadolu Lisesi.

İş Tecrübesi:

2021-… Alterego Turizm firmasında grafik tasarımcı olarak çalışmaktadır.

2020, Görmeyenleri Koruma Derneği'nde 1 ay grafik tasarımcı olarak çalışmıştır.

2019-… Butik olarak dövme sanatçılığı yapmaktadır.

2018-… Freelance grafik tasarımcı ve illüstratör olarak çalışmaktadır.

2018, Last Mohican Tattoo & Piercing Studio'da 1 dönem asistan dövmeci olarak çalışmıştır.