

T.C.
KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI



SANATTA YARATICI UNSUR OLARAK NYCTOPHOBİA

KADER AYDIN ÖZEL

SANATTA YETERLİK TEZİ

PROF. SERKAN İLDEN

ARALIK - 2023
KASTAMONU

TAAHHÜTNAME

Bu tezin tasarımı, hazırlanması, yürütülmesi, araştırmalarının yapılması ve bulgularının analizlerinde bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu; ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını, bilimsel etiğe uygun olarak kaynak gösterildiğini bildirir ve taahhüt ederim.

Kader AYDIN ÖZEL

ÖZET

SANATTA YETERLİK TEZİ

SANATTA YARATICI UNSUR OLARAK NYCTOPHOBİA

KADER AYDIN ÖZEL

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI

DANIŞMAN:PROF. SERKAN İLDEN

Sanat, insan duygularının/hayal gücünün en girift ve uç noktalarını yetenek ve yaratıcılıkla harmanlayarak somutlaştırdığı ‘şey’lerin tümüdür. Her sanatsal üretilde bu duygusal ve hayali olgulardan etkilenecek ortaya konulan bir anlam yüklüdür. İşte bu anlamların oluş ve amaçları göz önüne serildiğinde, özünde yatan tetikleyici unsur/lar ile karşılaşmaktadır. İnsani duyguların/düşüncelerin incelendiği ve bunları yaparken insan zihninden ve davranışlarından faydalanan psikoloji bilimi de sanatın varoluş etmenlerinden biridir. Sanat salt üretim şekli değil aynı zamanda içerisinde pek çok alanı barındıran bir disiplindir. O halde sanatın içerisindeki duygu/durumlar diğer öğeler gibi olmazsa olmaz unsurlardır. Ayrıca sanat, içerisinde bulunduğu toplum ve kültürün de aynası ve özetidir. Sanatçı merkezli düşünüldüğünde, tasarlanan her bir eser onu tasarlayan sanatçının duygularının, hayallerinin ve sosyo-kültürel yaşamının birer göstergesidir denilebilir. Sanatçı duygularından biri olabilecek korku öğesi de yine sanatçının üretim/tasarlama vesilesi olabilmektedir. Korku duygusunun alt konularından biri olan nyctophobia da diğer duygu ya da korku türleri gibi sanatsal eserler üretimde yaratıcı unsur olabilmektedir. Sanatçının Bauillard’ın simülakr ve simülasyon teoremleri ışığında tasarladığı her eser kendinin kurgusal dünyasının birer yansımasıdır. Yaratılırken heykelden, dijital sanattan, resim sanatından, sinemadan, kinetik sanattan, interaktif sanattan, enstalasyon sanatından ve psikoloji biliminden faydalanan eserler bu tezin konusu olmuştur. Konunun açıklanabilirliği açısından teorik anlamda psikoloji ve sanat ilişkisinin irdelenmesinin yanı sıra uygulamalı sanatların tanımlanması, yorumlanması ve örnek eserler üzerinden incelenmesi gerekli görülmüştür. Tez, tarama modelinin yanı sıra deneme modelinden oluşmaktadır. Bu bağlamda tasarlanan sanatçı uygulama çalışmaları ve yorumlamaları ile ‘nyctophobia’nın sanatta yaratıcı bir unsur olduğu gözlemlenmiştir.

ANAHTAR KELİMELEER: Sanat, Yaratıcılık, Nyctophobia, Niktofobi, Kurgu, Tasarım

Aralık 2023, 99 Sayfa

ABSTRACT**PROFICIENCY IN ART THESIS****NYCTOPHOBIA AS A CREATIVE ELEMENT IN ART****KADER AYDIN ÖZEL****KASTAMONU UNIVERSITY INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCE****ART AND DESIGN DEPARTMENT****SUPERVISOR: PROF SERKAN İLDEN**

Art is all the 'things' that are embodied by blending the most intricate and extreme points of human emotions/imagination with talent and creativity. Every artistic production is loaded with a meaning that is influenced by these emotional and imaginary phenomena. When the formation and purposes of these meanings are taken into consideration, the underlying triggering element/s are encountered. The science of psychology, which examines human emotions/thoughts and makes use of the human mind and behavior while doing these, is one of the factors of existence of art. Art is not only a form of production, but also a discipline that includes many areas. Then, emotions/situations in art are indispensable elements like other elements. In addition, art is the mirror and summary of the society and culture in which it exists. When considered artist-centered, it can be said that each designed work is an indicator of the feelings, dreams and socio-cultural life of the artist who designed it. The element of fear, which can be one of the artist's emotions, can also be the artist's means of production/design. Nyctophobia, one of the sub-topics of the emotion of fear, can be a creative element in producing artistic works like other emotions or types of fear. Each work designed by the artist in the light of Bauillard's simulacrum and simulation theorems is a reflection of his own fictional world. Works that benefit from sculpture, digital art, painting, cinema, kinetic art, interactive art, installation art and psychology have been the subject of this thesis. In order to explain the subject, it was deemed necessary to examine the relationship between psychology and art in a theoretical sense, as well as to define and interpret applied arts and examine them through sample works. The thesis consists of a screening model as well as a trial model. It has been observed that 'nyctophobia' is a creative element in art with the artist's application studies and interpretations designed in this context.

KEYWORDS: Art, Creativity, Nyctophobia, Fiction, Design

December 2023, 99 Page

TEŞEKKÜR

Sanatta yeterlik eğitimimin başlangıcından itibaren yol gösterici katkılarıyla eğitim hayatıma dokunan, öğrencilerini evlatları gibi seven ve rol model olan değerli danışmanım Prof. Serkan İLDEN'e; tez uygulama çalışmalarımı tasarlama aşamasında değerli bilgilerini tüm inceliği ile benimle paylaşan Sayın Dr. Öğr. Üyesi Serap YILDIZ İLDEN'e; Tez Adı Savunması sürecinin başından beri değerli bilgilerini ve akademik görüşlerini benimle paylaşıp yol gösteren, tezimin değerli Jüri Üyeleri Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi öğretim üyelerinden Sayın Prof. Ruhi KONAK'a, Sinop Üniversitesi Gerze Meslek Yüksek Okulu öğretim üyelerinden Sayın Doç. İbrahim Gökhan CEYLAN'a, Dr. Öğr. Üyesi Teoman ÇIĞŞAR'a; tezime katkılarından ötürü Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarımı Bölüm Başkanı Sayın Doç. Dr. Burak Erhan TARLAKAZAN'a teşekkür ederim.

Yüksek Lisans tez danışmanlığımı yürüten, her zaman beni destekleyen, akademik anlamda gelişimim için büyük çaba gösteren değerli hocam Sayın Doç. Dr. Ayşegül KARAKELLE'ye ayrıca teşekkür ederim.

Kan bağı olmadan da aile olunabileceğini gösteren, desteğini hiçbir zaman esirgemeyen manevi abim İzzettin MANAZ'a çok teşekkür ederim.

Kastamonu'da bana hem aile olan hem de Kastamonu Taş Baskı üzerine eğitim aldığım ve birlikte çalışmalar yapıp, sergilere katıldığım Tuğra Taş Baskı'nın sahibi sevgili Seval BAHADIR KOÇ'a ve değerli eşi Adnan KOÇ'a çok teşekkür ederim.

Her koşulda beni desteklemekten bir an olsun vazgeçmeyen, bana inanan ve hem anne hem de baba olan çok değerli annem Zeynep (Zini) AYDIN'a minnetle teşekkür ederim.

Sanatsal genlerimi kendisinden aldığım, tez uygulama çalışmalarımın ilham kaynağı rahmetli babam Seydi AYDIN'a bana verdiği ad ve aktardığı güzel genleri için minnet duyuyor, tezimi kendisine ithaf ediyorum.

Kader AYDIN ÖZEL

Kastamonu, 2023

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
TEZ ONAYI	ii
TAAHHÜTNAME	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLER ve GÖRSELLER DİZİNİ	viii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	x
1. GİRİŞ.....	1
2. YARATICILIK	4
2.1 Psikolojide Yaratıcılık	4
2.2 Sanatta Yaratıcılık	7
2.3 Yaratıcılık ve Korku	10
3. PSİKOLOJİ BİLİMİNDE KORKU	13
3.1 Korku Türleri	13
3.2 Korkuya Etki Eden Sebepler	15
3.3 Nyctophobia	16
4. SANAT YARATIMINDA KORKU TEMASI.....	19
4.1 Resim Sanatında Korku Teması	20
4.1.1 Eduard Munch.....	21
5. KURGUSAL DÜZENLEMELER	24
5.1 Dijital Sanat.....	27
5.2 Performans Sanatı.....	31
5.2.1 Beden	31
5.2.2 Performans Sanatı ile İlgili Örnek Çalışmalar	34
5.2.3 Marina Abramovic	35
5.2.4 Carolee Schneemann.....	37
5.2.5 Yoko Ono.....	39
5.3 Enstalasyon.....	41
6. GÖLGE HAKKINDA	44
6.1 Kara Walker	47
6.2 Canan Şenol.....	51
6.3 Christian Liberte Boltanski	52
7. BAULDRİLLAR’IN SİMÜLAKR VE SİMÜLASYON TEOREMİ.....	55
7.1 Sanatsal Yaratıda Simülakrlar Ve Simülasyonların Etkisi.....	56
8 YÖNTEM.....	63
9. SANAT ÇALIŞMALARI (UYGULAMALAR)	64
10. SONUÇ.....	95
KAYNAKLAR	97

ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ

	Sayfa
Şekil 3.1. Korku Türleri	14
Şekil 3.2. Korkuların Sınıflandırılması.....	14
Görsel 2.1. Michelangelo, Pieta	8
Görsel 2.2. Iron Maiden, Fear of the Dark Albüm Kapağı.....	12
Görsel 4.1. Munch, “Vampir”, 1895, The Munch Museum, Oslo.....	21
Görsel 4.2. Munch, “Öpüş”, (1897), The Munch Museum, Oslo.....	22
Görsel 4.3. Munch, Çılgılık, 1893, Nasjonalgalleriet, Oslo, Norveç	23
Görsel 5.1. Picasso, “Guernica” 1937.....	26
Görsel 5.2. Müfide Kadri, 1912, Natürmort	36
Görsel 5.3. Jurassic Park Film Afişi.....	28
Görsel 5.4. Pi’nin Yaşamı Film Efektleri.....	29
Görsel 5.5. Frida Kahlo Sanat Müzesi.....	30
Görsel 1.6. Hakan Yılmaz, Köklerin Yansıması, 2023.....	30
Görsel 1.7. Marina Abramovic.....	35
Görsel 1.8. Rhythm 0, Kullanılan Nesneler.....	36
Görsel 5.9. Rhythm 0, Sanatçı Detay.....	36
Görsel 5.10. Rhythm 0, Performans Sonucu.....	37
Görsel 5.11. Carolee Schneemann	38
Görsel 5.12. İçteki Tomar	39
Görsel 5.13. Yoko Ono	39
Görsel 5.14. Parça Kes	40
Görsel 5.15. Marcel Duchamp, Çeşme, 1917	41
Görsel 5.16. Ayşe Erkmen, B Planı, 2011	42
Görsel 5.17. Ai Weiwei, Sonsuzluk Bisikleti, 2014	43
Görsel 6.1. Mağara Alegorisi.....	44
Görsel 6.2. Rembrandt van Rijn, Zenginlerin Hikâyesi,	45
Görsel 6.3. Hacivat ile Karagöz.....	46
Görsel 6.4. Kara Walker Silüet Çalışma Örneği.....	48
Görsel 6.5. Kara Walker.....	49
Görsel 6.6. Muhteşem Şeker Bebek, Profil.....	49
Görsel 6.7. Muhteşem Şeker Bebek, Cephe.....	50
Görsel 6.8. Kara Walker Silüet Örneği.....	50
Görsel 6.9. Cennet, 2017.....	51
Görsel 6.10. Kaf Dağının Ardında Sergisi Çalışma Örneği.....	52
Görsel 6.11. Karanlığın Dersinden Gölgelemler.....	53
Görsel 6.12. Ohne Tite, 1985-1989.....	54
Görsel 6.13. Gölgelemler Tiyatrosu, 1985.....	54
Görsel 7.1. Inception Filmi (2010) Mal’un Gerçekliği Sorgulaması.....	56
Görsel 7.2. Inception Filmi (2010) Mal ve Cobb Yeni (Kurgusal) Dünya İnşası.....	57
Görsel 7.3. Inception Filmi (2010) Mal ve Cobb’un Yıkılmaya Başlayan Yeni (Kurgusal) Dünyası.....	57
Görsel 7.4. Inception Filmi (2010) Mal’un İntihar Sahnesi.....	57
Görsel 7.5. 1950’li Yıllarda Anaheim, California Disneyland Eğlence Parkı.....	58
Görsel 7.6. 1950’lerde Disneyland ve Çevresindeki Metropol.....	59

Görsel 7.7. The Truman Show Film Sahnesi (1998).....	61
Görsel 7.8.The Truman Show Final Sahnesi (1998).....	62
Görsel 9.1. Şövale I.....	66
Görsel 9.2. Şövale II.....	66
Görsel 9.3. Şövale III.	67
Görsel 9.4. Şövale IV.....	67
Görsel 9.1. Çaydanlık ve Fincan.....	68
Görsel 9.6. Gerçeğin İzdüşümü, 2010,	69
Görsel 9.7. Üçlü Kompozisyon, 2010,	70
Görsel 9.8. Çay Günlükleri, Çaydanlık.....	71
Görsel 9.9. Çay Günlükleri, Çay Bardağı.....	71
Görsel 9.10. Çay Günlükleri, Gaz Lambası.....	72
Görsel 9.11. Çay Günlükleri.....	73
Görsel 9.12. Dün Bugün Yarın, Ağaç.....	74
Görsel 9.13. Dün Bugün Yarın, Kastamonu Saat Kulesi.....	74
Görsel 9.14. Dün Bugün Yarın, Ev/Araba.....	75
Görsel 9.15. Dün Bugün Yarın.....	75
Görsel 9.16. Baba, Traktör.....	76
Görsel 9.17. Baba, Yüksek Gerilim Hattı.....	77
Görsel 9.18. Baba, Yalnız Ağaç.....	77
Görsel 9.19. Baba.....	78
Görsel 9.20. Baba, Detay.....	79
Görsel 9.21. Flamingolar.....	80
Görsel 9.22. Gün Batımında Bisiklet.....	81
Görsel 9.23. Ben I.....	82
Görsel 9.24. Ben II.....	82
Görsel 9.25. Ben III.....	83
Görsel 9.26. Ben IV.....	83
Görsel 9.27. Ben V.....	84
Görsel 9.28. Gölge Flamingolar.....	85
Görsel 9.29. Gölgenin Gölgesi.....	86
Görsel 9.30. Gölgenin Gölgesi, Detay.....	87
Görsel 9.31. Denizdekiler I.....	88
Görsel 9.32. Denizdekiler II.....	89
Görsel 9.33. Denizdekiler III.....	90
Görsel 9.34. Denizdekiler, Mekanizma.....	91
Görsel 9.35. Denizdekiler, Kumanda Sistemi.....	92
Görsel 9.36. Gölge Değirmeni.....	93
Görsel 9.37. Gölge Değirmeni, Yakın Çekim Detay.....	94

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar

Cm.	: Santimetre
Tüyb.	: Tuval üzerine yağlı boya
Vb.	: Ve benzerleri
Yy.	: Yüzyıl



1. GİRİŞ

İnsan yaşamının başlangıcından itibaren var olan sanat, insan duygu/düşünce ve hayal gücünün yaratıcılıkla sentezlenerek ortaya konma biçimidir. Pek çok kaynakta sanatın farklı, zaman zaman ise birbiri ile benzer olduğu tanımlarla karşılaşılmaktadır. Genel olarak sanat; yetenek, yaratıcılık ve duygu üçlemesinin birleşimidir denilebilir. İçerisinde duygu barındırması ile anlaşılan her bir eser, sanatçısının aynasıdır bir bakıma. Kendinde var olan duyguları eserlerine işleyen sanatçı; yaşadığı derin acıları hüznü notalarla, huzuru seven sanatçı gökyüzünde uçan kuşları boyalarla, sevmeye duygusunu iliklerine kadar hissedene sanatçı aşk dansını vals ile sergilemektedir. Bu örnekler alanlarına ve duygu-durum değişikliğine göre değişebilir elbette. Aslıolan, yaratıcılık ile ortaya konulan ‘şey’lerin özünde birer duygunun eseri olmasıdır. Bahsedilen duygular; arzulanan, beklenen ve ümit edilen hisler olabileceği gibi kimi zaman ise istemsizce ortaya çıkan refleksler, hastalıklar veya oluşumu bazı koşullara bağlı olarak tetiklenen duygusal tepkiler/ hisler de sanat ürünlerinin kaynağı olabilmektedir. Şizofreni hastalığına sahip olan Vincent van Gogh’un eserlerinde görülen duygusal dalgalanmalar hastalığının yansıması ve aynı zamanda sanatının eşsiz olmasının en büyük sebebi olmuştur. Bunun gibi gözleri görmeyen bir sanatçının işitme duyusu belirginleşerek eşsiz müzik notları üretmesine vesile olabilmektedir. Duyguların daha belirgin oluşu veya yokluğu, yaratıcı yeteneğe sahip sanatçıların özgün eserler üretmesine sebep olmaktadır. Artılar ve eksiler (kişiye göre) sanatın yaratım tetikleyicileridir. Nitekim olumsuz hislerin başlarında gelen korku duygusu da sanatsal ürünlerin yaratılmasına yol açmaktadır. John Henry Fuseli’nin 1781’de resmettiği “The Nightmare”, Theodore Gericault’ın 1819’da resmettiği “Anatomical Pieces” ve Francisco de Goya’nın 1819-1823 yıllarında resmettiği “Saturn Devouring His Son” adlı eserler korku duygusunu ön plana çıkaracak örneklerdir. İzleyicinin resimlere bakarken ürktüğü bu eserler hangi duyguları içinde barındırıyordu az çok tahmin edilebilmektedir. Eserleri oluşturan sanatçıların yanı sıra izleyicinin de oldukça etkisi altında kaldığı bu eserler oldukça korkunçtur. Özellikle Goya’nın “Saturn Devouring His Son” korku denilince akla gelen ilk eser olmaktadır ve sanat çevreleri tarafından korku konusunda bu eserin üstüne çıkılmadığı düşünülmektedir.

Yaratıcılık salt el becerisi ile ortaya konan bir olgu değil, aynı zamanda zihnin duygularla dansının ortaya çıkardığı muazzam bir gösteridir. Bellekte var olan imgelerin hepsinin hızlıca göz önünde canlanması ve en uygun olanın imgeler dünyasından ayıklanması ile yapıtın başkahramanı olmasıdır işin özünde. İmge seçimi sanatçıya ait bir olgu iken, o imgeyi seçme ise içinde bulunduğu duygu/durumun dürtüsüdür. Bilinen bir doğru vardır: o da sanatçı eser üretirken, içinde bulunduğu toplumun sosyo-ekonomik, kültürel, psikolojik, teknolojik ve güncel durumundan esinlenir/etkilenir. Kimi zaman da kendi iç dünyasının dinamiklerini, coşkularını, yaşamına etki eden duyguları ve olayları yansıtır eserlerinde. Hâl böyle iken yaratım aşamasına tek bir bakış açısıyla yönelmek doğru olmayacaktır. Yaratmak sınırsız ve özgündür aynı zamanda içerisinde özgürlük taşır. Her konu ve nesne sanatın imgesi olabilir. Yine yaratılan, tüm bunların dışında tamamen hayal ürünü de olabilir. Bu bağlamda işin içerisine kurgusal bir dünyayı dâhil etmek yadsınmayacaktır. Bauillard'ın simülakr ve simülasyon kavramları bu olgunun çıkış noktaları olarak öngörülebilir. Gerçeklik ve kurgu kavramları üzerinden irdelenen sanat yapıtları ise, mağara alegorisinde olduğu gibi 'kime göre gerçek' bakış açısıyla bakıldığında mevzunun bunların ötesinde olduğunu ve tamamen kişiye özgü rasyonellik taşıdığını görmek gerekir.

Psikolojik bir duygunun (nyctophobia) mağduru olan sanatçı, bu durumu sanat eserlerine dönüştürmekte ve kendi hayal dünyasından/yaşamından ilham almaktadır. İç dinamiklerinde olumlu duygular büyüten sanatçı azınlık olan olumsuzluğun üstesinden gelebilmek için kurgusal bir dünyadan yardım almaktadır. Bu sebeple bir arada olmasını istediği görüntüleri katmanlar halinde tasarlamaya gayret göstermektedir. Genellikle birbirinden bağımsız üç gölge görüntüsünün katmanlar şeklinde tek bir düzlemde olduğu izlenimi verdiği iz düşümler tasarlamaktadır.

Yapılan katmanlar arasında değişim sağlanabilmesi ise izleyiciyi sanata dâhil etme çabasındandır. Sanat, duyu ve duygu ile üretilen/tüketilen bir olgu ise izleyiciyi sanatın içerisine dâhil etmek sanatçı (feminist sanat örneklerinde ve interaktif sanat çalışmalarında oldukça rastlanır), sanat eseri ve sanat alıcısı üçlüsünün bir bütün olduğunu ortaya koymaktır. Ahşap sandıklar içerisindeki katmanların birbirleri ile yer değişimi minimal ölçüde gerçekleşen kinetikliktir. Son dönem çalışmalarında ise

kinetik sanatı eserlerine bariz biçimde dâhil etmeye başlamıştır. Dönen su değirmeni/dönme dolap görünümlü; iki ayrı görüntüyü çakıştırıp tek bir görüntü izlenimi veren çalışma ve elektrik sistemi ile dönen çarklı çalışmalar izleyicinin direkt eserin kendisine dâhil oldukları hem interaktif etkileşim sağlayan hem de kinetik sanatın görüldüğü çalışmalardır. Elektrik sistemi ile dönen çarklı eserde bir kumanda mekanizması mevcuttur. Bu kumanda üzerinde mekanizmanın ışık kaynağını açma/kapama düğmesi, ayrıca çarkların açma/kapama düğmeleri ile dönüş yönlerini ve hızlarını belirleyen tuşlar bulunmaktadır. Tüm bunları kumanda etmek izleyiciye bırakılmaktadır. Dönen bu çarklar sayesinde, çarklar üzerine monte edilen deniz canlısı maketleri dönmeye başlamakta ve gölgeleri düzeneğin dışındaki çadıra yansımaktadır. Maketlerin kesiştiği yerlerde ise gölgeler iç içe geçerek yeni görüntüler elde edilmektedir. Jiri Genov'un 2020'de sergilenen Sessiz Danışman adlı eserinde de benzer durumlar gerçekleşmiştir. İzleyici sallanan heykelin altındaki düğmeye basarak heykelin hareket etmesini sağlayarak sanata dâhil ettirilmiştir.

Tüm bu bilgiler ışığında, yaratım sürecinde ihtiyaç duyulan güdülenme motivasyonlarından biri olan korku duygusu nyctophobia unsuruyla sanata dâhil olabilmektedir. Karışık teknik kullanılarak tasarlanan bu çok yönlü eserler disiplinlerarası sanata da örnek teşkil etmektedir. Resim sanatından hareketle; fotoğrafçılık, dijital sanat, heykel ve robotik kodlamanın harmanlandığı çalışmalar sanatın durağanlığından sıyrılarak teknolojinin de etkisiyle hareket kazanmasına örnek teşkil etmektedirler. Bu bağlamda nyctophobia çıkışlı bu çalışmaların yaratıcı sanata katkı sağladığını söylemek uygun olacaktır.

2. YARATICILIK

Batıda “creativity” olarak bilinen yaratıcılık bir şeyi oluşturmak, meydana getirmek ve onun anlamlandırılabilir bir şekle gelmesi olarak ifade edilmektedir. Yaratıcılık aynı zamanda bireyin bir şeyleri merak etme dürtüsü, sorunlarla başa çıkabilme, yenilenme çabası, varlığının önemini kavraması ve kendine inanması şeklinde yorumlanır. Yaratıcılık, ortaya konulan üretimin özelliklerinin yanı sıra yaratıcı üretkenlik özellikleri ve süreçleri üzerinde de durur (Fromm, 1959: 48). Yaratıcılık kavramının daha anlaşılır olabilmesini sağlamak amacıyla psikolojik, sanatsal ve çalışma kapsamında ele alınan korku başlıkları altında incelenmesi katkı sağlayacaktır.

2.1 Psikolojide Yaratıcılık

Yaratıcılık, öncelikle felsefe bilimi ile karşımıza çıkarken, psikoloji ve güzel sanatlar alanında da önemli bir yer edinmiştir. Birçok disiplin ile birlikte anılan yaratıcılık, özünde bir duyum, algı ve üretim meselesidir. Günümüz dünyasında adından çokça söz ettiren psikolojide yaratıcılık ise düşünsel bir değer olmakla birlikte çoğunlukla bilinçdışı (bilinçaltı) ile anılmaktadır. Bu bağlamda Gestaltçı Psikologlardan Freud, Yung ve Adler’in algı kuramlarına değinmek yaratıcılık kavramının psikoloji bilimindeki yansımalarını görmeyi sağlayacaktır.

Freud 1915’te “bilinçdışı” adlı bir çalışma gerçekleştirmiştir. Yapılan bu çalışma Freud’un en kapsamlı çalışması olurken bilinçdışı, psikolojik var oluşların bir sansür evresinden geçtiğini ifade eder. Gerçekleşen bu sansür ya bilinçli hale gelme yeteneği kazandırır ya da var olan duygunun bastırılarak yokmuş gibi görünmesini sağlamaktadır. Bilinçdışında bastırılan duygular ise kişinin duygu ve tepkileri üzerinde nesnel değişiklikler oluşmasına neden olur. Bu bağlamda düşünceler anılardan beslenen temeller olurken duygu ve tepkileri ise bu duyguların boşalım süreçlerine tekabül etmektedir. Freud’cu yaklaşımdan hareketle psikolojide yaratıcılığın bilinçdışı algı ile alakalı olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır (Köybaşı, 2020: 189).

Adler’ göre ise durum toplumsal bir olgudan oluşmaktadır. Kısaca çevre kişinin bilinçaltının haritasıdır ona göre. Bu bağlamda var olan bir sorunu çözebilecek birey,

toplumsal bir bilinçe sahip olmalıdır. Adler'in benlik anlayışı burada bireyselliğe yönlendiren Freud'un söylemlerinden ayrılmaktadır. Freud hastalarına "karşılaşılabilecek engellerden kaçamayacaklarını bu durumu kabullenerek bu engeller arasında kendi güdülerinden güç alarak çözüm bulmalarını önermiştir. Adler ise : "Hayatın temelinin işbirlikçi bir olgu olduğunu ve buna uyum sağlamaları gerektiğini tavsiye etmiştir. Böylelikle Freud bir bireyciliğe yönelirken, Adler seçimini kamusal ya da toplumsal (işbirlikçi) insandan yana yapmaktadır (Furtmüller, 1964: 369).

Düşüncelerini bir kalıba koymayı amaçlayan Jung ise, bir akım yaratmak yerine analist bir hekim olmayı tercih etmiştir. Jung, her zaman en uç sorunsalları dahi bir bütünün çerçevesi içinde ele almayı uygun bulmuştur. Jung'a göre, bu ruhsal bütün içinde bilinçdışı sadece bilinen içeriklerin deposu olarak değil, 'bilincin durmadan doğuran anasıdır'da. Adler'in de belirttiği gibi; bilinçdışı, 'ruhun bir oyunu' değildir, insandaki baş ve yaratıcı etkidir. Özetle tüm sanatın ve insan çabasının bitip tükenmeyen kaynağıdır (Jung, 1997: 66-86, Akt. Sunal Kızıl, 2015).

Gestaltçı psikologlar yaratıcılık ifadesinden çok yaratıcı düşünme/düşünce/üretim ifadelerini kullanmayı tercih etmektedirler. Bu sebeple Wertheimer yazdığı kitabı Productive Thinking adını vermiştir. Wertheimer bu kitabında Gestaltçı çözüm ilkelerinden bahsetmektedir. Bu çözüm ilkeleri; ortaya atılan problemin temel yapısını ve doğasını anlamayı gerektiren içgörüselsel ifadelerdir. Bu yaklaşıma göre problem bireyin kendisi tarafından algılanır, anlamlandırılır ve çözüm üretilmeye çalışılır. Bu noktadan hareketle çıkan sonuç kolaylıkla genellenerek belleğe kodlanır ve kalıcılığı sağlanmış olur. Tüm bunlar yaratıcı düşünmenin anlamaya dayalı olduğu şeklinde ifade edilebilir. Bu durum içsel pekiştirme kavramı ile ifade edilebilir.

Alfred Adler ise yaratıcılığı telafi etme olarak ifade etmektedir. Ona göre insanlar, sanatı, kendi eksikliklerini telafi etmek için kullanırlar. Bu konuya istiridye örneği ile açıklık getirir. Şöyle ki İstiridye, kabuğun içine giren kum tanesini zararlı bir madde olarak algılar ve üzerini örtmeye/kaplamaya başlar. Bu da çok değerli bir madde olan incinin meydana gelmesine vesile olur. Adler'in savunusuna göre ileri seviyede yaratıcılığa sahip olan kişilerin yaratıcı deneyimleriyle, eksiklik ya da organ yetersizliğine rağmen bu açığı kapatmak için verilebilecek en uygun örnek

Beethoven'ın sağırlığıdır (May, 1975: 83). İçerisinde psikoloji ve dolayısıyla bilinçaltının izleri bulunan bu yaklaşım akla yatkınlığı bakımından yaratıcılığın temellerinden biri olabilir.

Yaratıcılık başlı başına üretim çarkının en büyük dişlisi olmuştur. Yaratıcılık bir edim aynı zamanda etken bir durumdur, ortaya çıkan ürün ise edilgen durumdur. Dolayısı ile etken olan yaratıcılık, sanatçının tetikleyenlerine bağlıdır. Yaratıcı eylemi ortaya koyan edimler tetikleyenlerle ilişkili bir süreçtir. Yaratıcılık eylemi ve yaratıcılık edimi süreç sonunda yapıta dönüşmektedir. Gerekli malzemeler, uygun ortam gibi detaylar yaratıcılıktan sonra gelen unsurlardır. Bir üretinin oluşması için bilinçaltı ya da deneyimlerin bireyde meydana getirdiği hayal gücü ile etkileşimi gereklidir.

Yaratıcılık, bilinmeyeni bulma arayışı ve karşılaşılan problemlere çözüm bulma çabasıdır. Bunlar farklılık ve özünde özgün olmayı gerektirmektedir. Yaratıcılık birbiriyle bağdaşmayan disiplinleri bir araya getirme çabasıdır aynı zamanda. Bu bağlamda bakıldığında sanatta nyctophobia konusunun incelenmesi de bir yaratıcılık örneğidir.

Yaratıcılığı arttırmak için ise pek çok yöntem denenebilir. Bunlardan bazıları; beyin fırtınası yapmak, çok farklı yöntem ve materyallerle düşünmek, bir konu hakkında düşünüp ardından başka konuya geçip tekrar aynı konuya dönüş bilinçaltının bu konu hakkında düşünmeye çalışmasına devam etmesidir. Akla gelen tüm düşünce ve gerekli görülen bilgileri not almak da yaratıcılığı arttırmada yararlı olacak yöntemlerden biridir. Bu notlar üzerine dönem dönem düşünmeyi tetikler. Yine zıtlıkları bir araya getirmek, disiplinlerarası çalışmak da yaratıcılığı arttırıcı özelliklerden biridir.

Yaratıcılık, çoğunlukla az sayıda insanın sahip olduğu özel ve erişilmez bir özellik olarak değerlendirilir. Ancak bu açıdan bakıldığında böyle bir yaklaşımın yaratıcılığı geliştirme konusunda teşvik edici olmayacağı da görülmektedir. Yapılan bu tanımın ışığında üretilen yaratıların yalnızca niteliksel olarak değerlendirildiği ve bunun sonucunda da yaratıcı üretkenliğe götüren yolların anlamlandırılmasının güçleşeceği ifade edilmiştir. May, Fromm, Maslow ve Rogers'ın hümanistik yaklaşımlarının

yaratıcı üretkenliğe götüren süreçler üzerinde temellendiği görüldüğü gibi, Torrance'ın çevresel perspektifinden de kaynaklandığı görülür (Gunsberg, 1983: 145).

2.2 Sanatta Yaratıcılık

En genel ifade ile yaratıcılık bireyin imgesini oluşturabilme yeteneğidir. Çoğunlukla sanatla ilişkilendirilen bu kavram sanatçıların daha önce hiç var olmamış özgün üretimlerini temel almaktadır. Yaratıcılık eylemi kişiye özel olmakla birlikte hitap ettiği kesim açısından farklı ancak ilk olma durumuyla kendi farkındalığını ortaya koymaktadır. Yaratıcılık ifadesi yalnızca sanat temelli bir kavram olmasının ötesinde, içinde tasarım öğelerini de barındırmasından kaynaklı olarak bilim ve teknoloji alanlarında da karşımıza çıkmaktadır. Öyle ki içinde yaşanan çağın bir yansıması olarak ortaya konulan her türlü teknolojik ürün bir sanatçının şaheseri gibi yaratıcı bir yapıya dönüşebilmektedir.

Sanatsal yaratıcılığın en önemli çıkış noktası objektivasyondur.¹ Objektivasyon, sanat eserleri ile ilişkilendirilecek bir ifadedir. Diğer bir tabir ile varlığı henüz düşüncede olan bir şey ile varlığı gerçek olan bir nesnenin bütünleştirilmesi olarak tanımlanabilir.

Sanat eserini ortaya çıkaran üç etmen bulunmaktadır. Bunlar “madde, maddeye biçim veren tinsel varlık ve maddeyle tinin bu ilgisini kavrayacak olan süje yani canlı insan” (Tunalı, 1971: 39). Bunları temsil eden öge ise sanat eserleridir. Sanat eseri, tinsel varlığın bir nesnede meydana gelmesidir. Sentetik obje olarak ifade edilen madde odun, demir, ses, yazı gibi olabilir. Soyut bir ifade olan tinsel varlığın bu sentetik objeler ile yorumlanması ise sanat eserini yaratmaktır. Örneğin; mermer bir maddedir ve tinsel bir varlık olan ölüm ifadesi ile özdeşleştirilecek olunursa ölüm ve acı temalı yapılan bir heykel (Michelangelo'nun Pieta'sı) objektivasyondur.

¹“ Objektivasyon: Öznel olanın nesnel olan, öznen ayrılmış bir varlık içinde ortaya çıkması. Bütün kültür ürünleri, bütün tinsel yapıtlar, tinin, kültürün nesnelleşmeleridir” (Akarsu, 1998:133).



Görsel 2.1. Michelangelo, Pietà

Kaynak: <https://www.britannica.com/topic/Pieta-iconography>

Mermerin doğadaki yapısından sıyrılarak ona tinsel bir anlam yüklenmiş olur. Bu bakımdan ise bir objektivasyona dönüşür ve bu şekilde kalıcılığını korumuş olur. Çünkü bu haliyle canlı insanın (süje) algılarında yaşamaya başlar. Bu ifadeden yola çıkılarak Gestalt yaklaşımının öncülerinden Max Wertheimer algının yaratıcı düşünce ile doğrudan ilişkili olduğunu dile getirir ve bir bütünlük içerisinde olduğunu ifade eder. Wertheimer, yaratıcılığı bütünlük olgusu ile dile getirirken asıl bütünlüğün bozulmadan, bütünü parçalara ayırmanın yaratıcı düşünmenin önemli bir yönü olduğunu düşünmektedir (Dursun, 2018: 150).

Sanatsal yaratıcılık yalnızca bir malzemeyi işleyerek ona yeni anlamlar yüklemek değil aynı zamanda sürecin bir parçası olmasıyla alakalıdır. Bilimsel gelişmeler nasıl ki çağın değişimine neden olmakta ise sanatsal gelişimler de aynı şekilde sanat yaratımının normlarının değişmesine neden olmaktadır.

Yaratıcılık eylemi bireysel bir durum olmakla birlikte kişinin kendini geliştirmeye yönelik edinmiş olduğu her türlü eğitim ve kazanımlarla ortaya çıkabilmektedir. Edinilen sanatsal verilerin tümü sanat yaratıcısının belleğinde birikmekte ve duyuşal

ürün olarak ortaya çıkmaktadır. Kimi zaman bir nota olarak ortaya çıkan eser, kimi zaman bir resim ya da heykel olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sanatın doğası yaratım ise çıkış noktası doğal olarak hayal gücüdür. Hayal gücü/imelem bireysel bir yaratı olup temelinde özgünlük kavramını barındırmaktadır. Her bir sanat ürünü kendi özgünlüğünü taşımaktadır. Bu anlamda yaratılan her yeni sanat eseri biricik ve tektir, çünkü eşi benzeri yoktur. Özgünlükle açıklanan bu hayal ürünü yaratılar, özünü kişinin nöro-psikolojik durumundan almaktadır.

Rollo May’a göre yaratıcılık psikoloji bilimiyle açıklanabilecek bir kavramdır.

“Psikoloji disiplininin içinden bir grup, psikolojinin (ve psikoterapinin) aşkın yanının, bilimsel doktrinlerin içinden çıkarılamayacağını gördü. Bu doktrinler kendilerini aşan varoluş problemleriyle karşılaştıkları zaman kendilerini ideolojilere dönüştürüyorlardı. Sonuçta terapistin baba kimliğinde, kendini merkezde tutarak tedaviyi mükemmel kuramına göre yürüttüğü bir seans ortaya çıkıyordu. Bu kişiler çözüm için 20. yüzyılda büyük bir zenginlikle ortaya çıkan iki aşkın kaynağa başvurdular: Felsefe ve sanata” (May, 1975:12).

Sanat ve felsefe psikolojinin anlatım biçimi ve aynı zamanda psikolojik duygu-durum bozukluklarının da çözüm kaynağıdır demek yanlış olmayacaktır.

“Otto Rank, sanat olgusunu “psikolojinin ötesi” olarak kayda geçirdi. Psikolojinin ikiye indirgediği (normal ve nevrotik) tipler Rank’ın psikolojisinde üçe çıkıyor. Rank sanatçıyı psikanalizin hasta yorumundan kurtarıp kendi başına yaratıcı bir tip olarak koyuyor ve en önemlisi de nevrotiğin bir yönü olacaksa bunun normale doğru aşma değil, sanatçıya ya da yaratıcı tipe doğru, yukarıya aşma olduğunu söylüyor” (May,1975:23).

Bununla birlikte Richard Farson’un “Calamity Kuramı”na değinmek yararlı olacaktır.

“Farson, toplumun en değerli insanların çok kötü çocukluk şartlarından geldiğini vurguluyor. Bu insanların yaşamlarının incelenmesinin, kültürümüzde sağlıklı bir çocukluk için gerekli olduğuna inanılan arka çıkmalara bu yaşamlarda hiçbir şekilde rastlanmadığını gösterdiğini söylüyor. Travmatik çocukluk şartları ile daha sonraki büyük icraatlar arasında ilişki kuruyor. Rollo May de bu tip insanlarda “iyi-uyumlu” sendromuna hiç rastlanmadığını söyleyip, “iyi-uyumlu” insanların büyük ressamlar, heykeltıraşlar, yazarlar, mimarlar, müzisyenler olmalarının çok nadir karşımıza çıktığını ekliyor” (May,1975:25).

Bu bağlamda ele alındığında sanatsal yaratının temelinde psikolojik bazı durumların tetikleyici olduğu söylenebilir. O halde uçsuz bucaksız hayal gücü ile inşa edilen sanatsal yaratının, öznel olarak olumsuzluk ile ifade ettiği nevrozların sayesinde hayat

bulduğunu ifade etmek yanlış olmayacaktır. Acıdan, kaygıdan, korkudan vb. beslenen bilinçaltı olumlu üretiler için taşıyıcı sütun özelliği göstermektedir.

Sanatsal yaratıcılığı açıklamada felsefe ve psikoloji kuramları bütüncül bir yaklaşım sergilemektedir. Felsefe ve psikoloji kuramlarını yalın halde değerlendirmek sanatsal yaratıcılığın açıklanması için yeterli olmayacaktır. Sanat yaratıcılarının bu iki olguyu birbirinden bağımsız olarak değerlendirerek yaratıcılık kavramını açıklamaları kuramsal bağlamda mümkün değildir. Bu iki kavram bir araya geldiğinde insan yaşamındaki sosyolojik, psikolojik, toplumsal hatta siyasi olguları bile etkilemekte ve yeni yaklaşım yolları oluşturarak, bu yolların ışığında yaratım sağlanmasına vesile olur.

2.3 Yaratıcılık ve Korku

Landau yaratıcılığı, birbiri ile bağı olmayan kişilerde oluşturulan yeni bağlar kurma ve buna bağlı olarak yeni tecrübeler, deneyimler, düşünceler ve yeni üretiler gerçekleştirme yetisi olarak tanımlamaktadır (San, 1985:10). Bu anlayıştan yola çıkılarak yaratıcılık kavramının pek çok alanla bağdaştırılabileceği ve ortaya çıkan üretilerin sınırsız yaratım olgusu ile yepyeni boyutlar kazanacağı görülecektir. Yaratıcılık kavramı, sadece yeni üretim kavramı ile değil aynı zamanda sınırsız ve özgür üretim kavramlarıyla da bağlantılıdır.

Yaratmanın sınırları olamayacağı gibi pek çok alanla doğrudan ya da dolaylı olarak ilişkilendirilebilir. Sanat, bilim, felsefe ve psikoloji gibi alanlar yaratıcılık kavramıyla doğrudan ilişkilendirilecek alanlar olurken bu çalışmanın temel kavramı olan ‘nyctophobia’ kavramı da psikoloji alanının alt kümelerinden biri olarak yaratıcılık ile doğrudan ilişkilendirilecek konulardan biri olabilir. Sanatın özü yaratmak ise karanlık korkusunun da bu ekseninde değerlendirilerek yeni üretilere olanak sağlaması yadsınamaz bir durumdur.

Yapılan pek çok araştırma insanların bir şeyler yaratmak için spesifik alanlara değindiklerini ve o alanların gizemlerini çözmeyi amaçladıklarını kanıtlar niteliktedir. Çalışma alanı olarak seçilen konu ve alanlar bireyin tamamen kendi istekleri ve o konuya ilgileriyle alakalıdır. Sanatsal üretiler gibi psikolojik ya da bilimsel yaratıcılık

ürünleri de kendi içinde yeni arayışlar ışığında değerlendirilebilir. Bu anlamda disiplinlerarası sanat kavramına konu olabilecek korku kavramı sanatsal yaratıcılık kavramı ile bütünleşerek yeni bir ifade biçimi ortaya koyabilecektir.

Korku, insan hayatında önemli bir yere sahiptir. İnsanlar üzülmünce, mutlu olunca, heyecanlanınca, öfkelenince bedensel ya da jest- mimikleri ile tepkiler gösterirler. Korku duygusu da tıpkı bu duygular gibi doğal ve tepkiseldir. Korku, aynı zamanda göstermek zorunda olunan bir reflekstir. İnsanlar ve hayvanlar korku esnasında çoğu zaman bilinçdışı tepkiler verebilmektedirler. Çalışmanın içeriği Sanatsal yaratmada korku unsuru olduğu için yalnızca insan doğasındaki korkular ve getiri-götürüleri baz alınacaktır. Yukarıda da bahsedildiği gibi korkuya gösterilen tepkiler anlık olup tamamen bilinçdışı sergilenen reaksiyonlardır.

Bilinç dışı bu tepkilerin yararlı sonuçlar doğurması için bazı öğeler gerekmektedir. Bunlar insanların günlük rutinini olumsuz yönde etkilemek yerine bu rutinlere katkı sağlamalıdır. Bu bağlamda korku ile üretilen enerjiyi yaratım gücüne dönüştürmek akıllıca bir hareket olacaktır. Hali hazırda var olan bu enerji üretken sanatçıların elinde öncelikle düşünsel anlamda irdelenerek sonrasında somut öğelerin meydana gelmesini sağlayacaktır. Korku duygusu kaynaklı-temalı yapılan bir müzik, bir heykel ya da bir resim olumsuz olan bu duygunun aslında ne kadar güzel sonuçlar da doğurabildiğini gösterir niteliktedir. Bu bağlamda Iron Maiden'ın 1992 yılında çıkardığı "Fear Of The Dark" albümü bu konu ile örneklendirilebilir. Albüm yüzbinlerce insanın coşku ile dinlediği ve konserlerine katıldığı değerli müzik yapımlarından biri olmuştur.



Görsel 2.2. Iron Maiden, Fear of the Dark Albüm Kapağı

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/628252216744506927/>

3. PSİKOLOJİ BİLİMİNDE KORKU

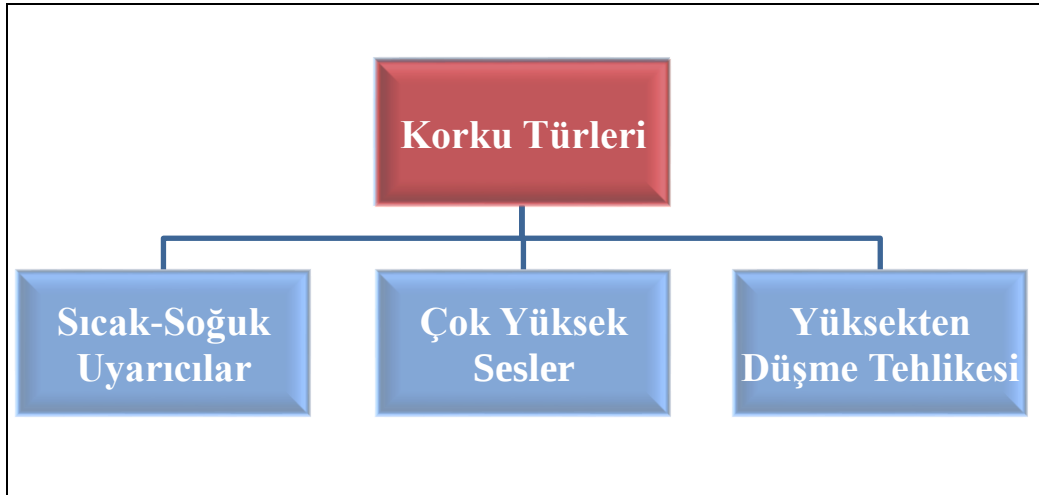
Korku kavramı, insani ve hayvani bir dürtü olup psikoloji bilimi ile açıklanmaktadır. Bilimsel verilerin ve geri dönüşlerin daha net anlaşıldığı ve ifade biçimi bakımından tanımlanması daha kolay olduğu için çoğunlukla insani korku üzerinden araştırmalar yapılmaktadır. Yapılan araştırmalar neticesinde korkuya neden olan pek çok veri ortaya çıkmaktadır. Çoğunlukla bilinçdışı ya da hayal ürünü olarak ortaya çıktığı düşünülen bu olgu zaman zaman genetik miras ile de tanımlanmaktadır. Psikoloji biliminde incelenmiş ve incelenmekte olan pek çok türü ve bunlara etki eden sebepler mevcuttur. Psikolojinin çalışma alanı içerisinde önemli bir yere sahip olan Nyctophobia, sanat eserine evrilmesi açısından değerlendirmek yararlı olacaktır.

Bu bağlamda sanat yapıtı üreten bireyin, yani sanatçının esinlenmiş olduğu korku olgusunun türler ve sebepleri açısından da incelenmesi gerekmektedir.

3.1 Korku Türleri

Bireyin toplumsal yaşamında en önemli etkenlerden biri olan korku kavramı içinde yer aldığı canlının yaşamsal standartlarının (girişken, çekimser, sosyal, asosyal vb.) şekillenmesinde etken bir ruh halidir.

Canlılar sahip olduğu korku duygusunun aşırı hafif ya da kabul edilebilir ölçülerde olmasına bağlı olarak davranış çeşitliliği geliştirebilmektedir. Tabiatın içinde yer alan insanoğlu ilkel dönemlerden günümüz çağdaş dünyasına kadar bu duygunun getirdiği kazanımlara bağlı olarak toplumsal karakterleri şekillendirmiştir. Kimi toplumların daha çok savunmacı olması kimi toplumların daha saldırgan bir karaktere bürünmesi yine bu duygunun yansıması olarak karşımıza çıkar. Toplumun ve içinde bulunduğu kültürün kazandıklarıyla (kazandırdıklarıyla) biçimlenen sanatçı birey ister istemez korkuya karşı biçimlendirilmiş davranış ya da tutum göstermekte, biçimsel yaratılarına anlam kazandırmaktadırlar. Bu bağlamda korku tanımı ele alındığında tanımının yanı sıra türlerinin (çeşitlerinin) de tanımlanması gerektiğini hissettirir.



Şekil 3.1. Korku Türleri

Kaynak: (Sargın, 2001: 87).

Bu üç korku zamanla eksilip artmakta ve diğer tüm korkular bu üç korkunun temelinde oluşmaktadır (Binbaşıoğlu, 2004: 85).



Şekil 3.2. Korkuların Sınıflandırılması

Kaynak: (Çelebi, 2007: 10).

Çocuklukta başlayıp, artarak yetişkinlikte dâhi devam eden korku türüne ‘yapışkan korku’ denir. Çocukluk korkularının pek çoğu üstesinden gelinemeyen travmalara yol açmaktadır. Gizil bir şekilde yok olduğu sanılsa da yetişkin bir birey olduğunda dahi etkileri sürmektedir. Devam eden bu korkuların büyük bir kısmı hayvan korkusu öyküsü gösterirken, bireyden bireye değişkenlik gösteren kısmında ise yalnızlık, ölüm, afetler ve karanlık korkusu gibi türleri yer almaktadır. (Sargın, 2001: 88).

Tezin konusu olan nyctophobia da bu yapışkan korku türlerinden biri olup sanatçının çocukluğundan yetişkinliğine kadar devam etmiştir. Hayatının her döneminde bu izleri taşıyan sanatçı, onları eserlerine esin kaynağı olarak kullanmayı denemiştir ve bu doğrultuda sanatsal eserler tasarlamıştır.

3.2 Korkuya Etki Eden Sebepler

Bireylerin korkularına etkisi olan bazı etmenler vardır. Bunlar; bireyin cinsiyeti, ilişkileri, sosyo-kültürel-ekonomik yaşamı, aile bağları ve genetik yapısı, fizyolojik durumu, zekâsı ve buna bağlı olarak eğitimi, travma yaratacak olay ve olgular, kazalardır.

Korkuya sebep olan ana etkenlerden biri ise ölüm olgusudur. Biyolojik yaşamın son bulması olan ölüm, korku türlerinin temelidir ve bu korku ölüm vakalarına şahit olduğunda ortaya çıkmaktadır. Ölüm korkusu, bireyin yakın çevresinde veya ailesinde gerçekleşen ölümler sebebiyle; yok olma, ölümler acı çekme ve bilinmeze gitme kaygılarından oluşmaktadır.

Ölüm kavramını kültürel, bireysel ve dini bağlamda farklı anlam ya da kavramlarla ilişkilendirmek uygun olacaktır. Bu bağlamda dini olarak ölmek, savaşçı toplumlar için şehitlik ile maneviyat bağlamında ise azizlik ile bağdaştırılmaktadır. Kültürel olarak ölüm ise yine yüce bir nitelikte yer edinirken kutsallıktan ziyade saygın bir biçimde anlamlandırılır. Çoğunlukla ardından bırakılan yapıtlar, eserler ve düşüncelerle anılan bu insanlar ressam, mimar, müzisyen, bilim insanı ya da Mustafa Kemal Atatürk gibi topluma yön veren önemli liderler olabilmektedir. Bunların dışında bireysel olarak ölmenin etki alanı mensup olunan aile ve yakın çevre ile ilişkilendirilmektedir. Bireysel ölümün şahidi olunması durumu ise içgüdüsel anlamda

kaygı ve korku gibi duyguların meydana gelmesine yol açabilmektedir. Kişi gözlemlediği bu olgunun kendi yaşamının bir döneminde başından geçmesinden endişe edebilir. Geçmiş ve güncel hayat döngüsü içerisinde şahit olduğu ölüm kavramı bilinçaltına işlemekte ve her gerçekleşen ölüm vakası ile bireyin tedirginliğini arttırabilmektedir. Bitkiler ve hayvanlar gibi insanlar da ölümlü canlılardır. İnsanlar, diğer canlılara nazaran ölüm olgusunu içselleştirerek yaşamaktadırlar. Bu sebeptendir ki ölüm kavramı onlar için daha çok kaygı uyandırırken araştırılması hatta aşılması gereken psikolojik bir olgudur.

Korku kültürü ise öğrenilen bir durumdur. Bu bağlamda korku kültürünü histeri ile ilişkilendirmek doğru olacaktır. Diğer adı isteri olan histeri kavramı, duygusal reaksiyonlar sebebiyle bireyde oluşan ani sinirlenme, üst düzey tepkiler, taşkınlık geçici hafıza kaybı ya da karakter değişimi gibi psikolojik değişikliklerin genel tanımıdır.

Bir sebebe bağlı olarak gerçekleşen bu histerik durumlar korku kültürünün zemini hatta oluşma sebebidir.

3.3. Nyctophobia

Türkçe karşılığı “karanlık korkusu” olan kavram bu araştırmanın çalışma konusu olmuştur. Korku, yaşamın devamlılığını koruyabilmek ya da zarar görmemek adına tehlike teşkil ettiği düşünülen uyarıcılara karşı gösterilen reaksiyonlardır (Çimen, 2010: 297). Psikoloji bilimi içinde yer alan bu kavram; kişinin yaşamış olduğu olumsuz tecrübeler ya da duyduğu korku hikâyeleri temelli olabilmektedir. Ribot’a göre iki türlü korku vardır: “Birincisi içgüdüsel ama bilinçsiz, deneyimlerden öncedir. İkincisi ise deneyime bağlı ve bilinçlidir” (Gövs, 1998: 40).

Korku olgusunun temelinde, çoğunlukla duygusal tepkilerin ön plana çıktığı gerçek veya hayali reaksiyonlar söz konusudur. Bireyin bilinçaltı kazanımları ile ilgili olan bu tepkisel durumlar yaşam kalitesini de etkiler niteliktedir. Bu kavram kökenli fobi ise: özünde korku unsurlarını da barındırırken zaman zaman korku unsuru olmayan durumlara da gösterilen aşırı duyarlılık/korku reaksiyonlarıdır (Çelebi, 2007: 21).

Bilinçaltının bir oyunu olan fobiler; bireyin hayal dünyasının bir yansıması olabileceği gibi geçmiş yaşantıların kendisinde oluşturduğu sanrılı birer tepki de olabilmektedir.

Bireylerin nyctophobia sahibi olmalarında cinsiyetin hiçbir etkisi ya da önemi yoktur. Burada mühim olan şey bu korkuya etki eden sebepler olmalıdır.

Korku türlerinden yaygın olan karanlık korkusu da insan yaşamını olumsuz etkileyen etkenlerden biridir. Bu duyguyu yaşayan kişide diğer korku türlerinde olduğu gibi panik, hızlı kalp çarpıntısı gibi belirtiler görülmektedir. Çoğunlukla zifiri karanlık denilen karanlığa karşı geliştirilen bu korku türünde korkan kişiler, oluşan her türlü yansıma, gölge, silüetten büyük panik yaşamaktadır. Çalışmanın temelini oluşturan bu olumsuz gölge, silüet ve yansıma (yanılsamalar) korkulan imge görüntülerinden arındırılarak, çalışmayı yapan araştırmacının hayatında iz bırakan anılar ve sevdiği (olumlu etkiler bırakan nesne ve olaylar) çerçevesinde dönüştürülerek sanatsal yaratılar oluşturulmaya çalışılmaktadır.

Bir nesneye, bir sese ve ya görüntüye bağlı olarak geliştirilen bu korku tepkileri çoğunlukla benzer özellikler barındırmakla birlikte bireysel farklılıklar da gözlemlenebilmektedir. Maruz kalınan korku sürecinde bazı bireyler o mekândan kaçarak uzaklaşmaya çalışırken aksine bazı bireyler yerinde donup kalabilmektedir. Hareketsizce yerinde kalan birey, o gerçekleşen duruma müdahale edip değiştiremeyeceğini düşünerek başına geleceğini düşündüğü şeye karşı savunmasız kalabildiği gibi bu durumun karşısında bilinçli olarak tepkisiz kalınca bir süre sonra bu durumun kendisine zarar vermeyeceğini düşünüyor olabilir. Bunların ışığında karanlık korkusu yaşayan bireyin karanlığa maruz kaldığı durumlarda ise gözleri hızlıca bir şık kaynağı aramakta ve bir an önce bulunulan ortamdan kaçıp kurtulmaya çalışacağı düşünülmektedir. Kimi zaman ise kişi, gözlerini sıkıca kapatıp o anın geçmesini bekleyebilir de.

Genel olarak bakıldığında ise bireylerin korku duygusunun gözlemleneceği öncelikli yer; yüzü olacaktır. Korkan bireylerde çoğunlukla gözler olduğundan daha büyük şekilde açılmaktadır. Hatta yüksek dereceli korku esnasında gözler yuvasından fırlayacakmışçasına büyüyeabilmektedir. Çoğu zaman bu duruma bir anlık refleksle

açılan ağız da eşlik etmektedir. Bu durum genellikle yüksek korku ve dehşete düşüldüğü anlarda gözlemlendiği gibi aniden maruz kalınan karanlık ortamda da gözlemlenebilmektedir. Bu duruma ek olarak aniden atılan çığlık da eşlik edebilmektedir. Vücudun reaksiyonel olarak kendini savunma ya da korkuya tepki olarak geliştirdiği bu durumlar bahsedildiği üzere refleks hareketler olup çoğunlukla bilinçsiz olarak gerçekleşmektedir.

Bu durumlara maruz kalan birey öncelikle bulunduğu ortam ya da olaylardan uzaklaştırılacağı gibi acilen bu olayların ortadan kaldırılması da çözüm olabilecektir. Karanlıktan çok korkan bir birey nasıl ki ilk etapta ışık kaynağı arıyor ise birincil çözüm de o kadar basittir. Geçici çözüm sağlayacak herhangi bir ışık kaynağı ani korkunun hafiflemesini sağlayacaktır. Birey kendini güvende hissedecek ve panik anından kurtulmuş olacaktır. Uzun vadede ise ailelerin desteğinin yanı sıra (karanlık korkusu olan çocuğun yatak odası için loş ışığa sahip bir gece lambası kullanmak bu durumu hafifletmek için kullanılacak alıştırma süreçlerinin başında gelebilir) bir uzmandan yardım almak yararlı olacaktır. Nyctophobia terapi ile çözülebilecek korkulardan biridir. Erken yaşlarda çözülmeyen bu fobi, bireylerin ilerleyen yaşlardaki kâbusu haline gelebilmektedir. Nyctophobia olan ve karanlığa maruz kalan yetişkin bireyler, küçük yaşlardaki bireylerin verdiği tepkilerin benzerini gösterebilmektedirler. Bu durumları yaşayan yetişkin bireyin yaşam kalitesi diğer bireylere nazaran daha düşük olmaktadır. Yaşanan panik karşısında aşağılamak, dalga geçmek yerine bu duruma çözüm bulma konusunda yardımcı olmak daha doğru bir davranış olacaktır.

4. SANAT YARATIMINDA KORKU TEMASI

Sanat insanlık tarihi ile birlikte başlamıştır. Sanat, kişinin duygu ve düşüncelerini sesler, görüntüler, nesneler aracılığı ile yansıtma biçimidir. “Sanat bir insan işi, bir insan yaratması olarak, yine insanın kendini ifade etme yollarından biridir” (Mülayim,1994:17). William Glackens ise bu durumu şöyle ifade etmektedir: “Sanat kendi başına bir şey değildir. O, sizin içinizdedir; o, sizin düşüncenizi, özgünlüğünüzü ifade etmenin en ilginç yoludur” (Artut, 2004: 45). İlk insanla başlayan sanatsal üretimler, günümüz dünyasında gelişerek sürdürülmektedir ve insanoğlunun varlığı bitinceye kadar devam edecektir. Yansıtılan her duygu ve düşünce ürünü ise sanat eseri sayılamaz. Bir ürünün sanat eseri olarak nitelendirilmesi için içerisinde bir yaratma kaygısı taşıması ve biricik olması gerekmektedir. Zaten sanatçıyı da zanaatkârdan ayıran en büyük özellik budur. Sanat göze, kulağa hitap edilme kaygısı ile yaratılmıştır.

Sanatçılar eserlerini yaşam merkezli üretmektedirler. Sanatsal üretilerin geneline bakıldığında onu ortaya koyan sanatçısının yaşamından izler görülür. Kimi sanatçı duygusal yoğunluğunu yansıtırken, kimi içinde bulunduğu toplumsal olayları yansıtır kimi ise düşlerini-hayallerini yansıtır. Düşler de, hayaller de yaşama ait olgulardır. Bu konuyu İbrahim Armağan şu sözlerle desteklemektedir; “Her sanat yapıtında yansıyan şey yaşamdır; ya yaşamın bir parçası ya da yaşamın tümüdür” (Armağan, 1992:58).

Sanat ve yaratıcılığın iç içe olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Yaratıcılığın olmadığı yerde sanattan ve sanatsal ifade biçimlerinden söz etmek yersiz olacaktır. Yaratıcılık, sanatın bir parçası hatta kaynağıdır. Notadan fırça darbelerine, yontudan dansa kadar pek çok sanatsal alanda bir yaratıcılık bulunmakta ve kendi sınırlarını aşarak zamansızlığa (sonsuzluğa) uzanmaktadır. Sanatçı bireyin sahip olduğu duygu, düşünce, hayal dünyası, gözlemleri ve yaşamışlıkları sanatsal yaratının çıkış noktalarıdır. İnsana özgü duyguların arasında yer alan mutluluk, cinsellik, hüzn gibi korku kavramı da oldukça etkili bir olgudur. Bu bağlamda korkunun, diğer öğeler gibi sanatsal yaratıya etkisi bulunmaktadır ve bunun özünde ise yaratıcılık yatmaktadır.

4.1 Resim Sanatında Korku Teması

Korku duygusu, canlı varlıkların (insanlar ve hayvanlar) bilinçaltında bulunan diğer duygular kadar önemli ve gerçektir. Günlük yaşamda karşımıza çıkan mutluluk, heyecan, sevinç gibi olumlu olarak nitelendirilen duyguların aksine zaman zaman kaygı, endişe ve korku gibi olumsuz insan duygularla da karşılaşmamız mümkündür. Olumsuz nitelikteki duygulardan olan korku, bu hisler arasında en baskın olanıdır ve sebep olduğu tahribatlar da zaman zaman o nitelikte büyüklük gösterebilmektedir.

Bu doğrultudan hareket edilecek olunursa insan yaşamının bir yerlerinde duygu ve davranışlarına etki eden küçük ya da büyük ölçekli korku hislerinin varlığı yadsınamaz bir gerçeklikle örtüşmektedir. İnsan yaşamının tesiri altında kaldığı herhangi duygudan biri olan korku kavramı diğer imgelerle ifade etme biçimlerinden biri gibi sanatsal yaratıda etkin bir role sahip olabilmektedir. Dahası kendine has imgeleri ve anlatım biçimleriyle başlı başına incelenmesi gereken yüksek yoğunluklu bir duygu patlamasıdır. Kullanılan renk tonlarından, vurulan fırça darbelerinin sertliğine, ilıştırılan korkulu insan yüzlerinden kuru kafa tasvirlerine kadar birer ifade biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Burada mühim olan gösterilen imgelerin veya sunuş biçiminin ötesinde yaşanan o yoğun ve sert duyguyu dışa vurma çabasının gözle görünür hale getirilmesidir. Kısaca gözle görülmeyen o şiddetli hissi gözler önüne serme biçimi, yöntemidir.

Resim sanatının beslendiği temalardan olan korku, pek çok sanatçının çıkış noktası ya da ilham kaynağı olmuştur. Kendi yaşamlarından kareler sunan sanatçıların yanı sıra hayal dünyasının karmaşık girdaplarından süzülen duyguları cesurca yansıtan bir kısım sanatçılar da çoğu zaman bu temaya hizmet etmişlerdir. Sanatsal yaratıcılığın sınırlarının olmadığı gibi sanatsal temaların ve sanatsal imgelerin de sınırlarının olmadığı ifade edilebilir. Döneminin önemli sanatçılarından olan Edvard Munch bu bağlamda önemli eserleri sanat dünyasına armağan etmiştir. Sanat dünyasında çoğunlukla kendisinden “çılgılık” adlı eseriyle bahsettirmektedir.

4.1.1 Edvard Munch

Edvard Munch, dışavurumculuk akımının önemli temsilcilerinden ve öncülerindendir. Puantilizm ve sembolizmin etkisinde eserler yapan sanatçı kendi iç dünyasının dinamiklerini yansıtmaya gayesi ile artık dışavurumcu eserler üretmeye karar vermiştir.

“Munch, çeşitli ruh durumlarını aktaran resimler yapmaya karar vermiş ve günlüğüne şöyle yazmıştır: ‘okuyan erkeklerle yün ören kadınların bulunduğu iç mekânlar yapmaktan vazgeçmeliyiz. Biz, yaşayan insanların, soluk alan, hisseden, acı çeken ve seven insanların resmini yapmalıyız’ (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997: 1309).

Munch, sanatçıların günlük sıradan konulardan uzaklaşarak kendi iç dünyalarına yolculuk yapmalarını ve kendi üsluplarını yansıtan eserler üretmelerini temenni etmiştir.

İnsani duyguların, özellikle psikolojik durumların yansıtılması gerektiğini savunan Munch’ın eserlerinde koyu renk tonları, karanlık mekânlar ve olumsuz hisler uyandıracak görüntüler sergilenmektedir.

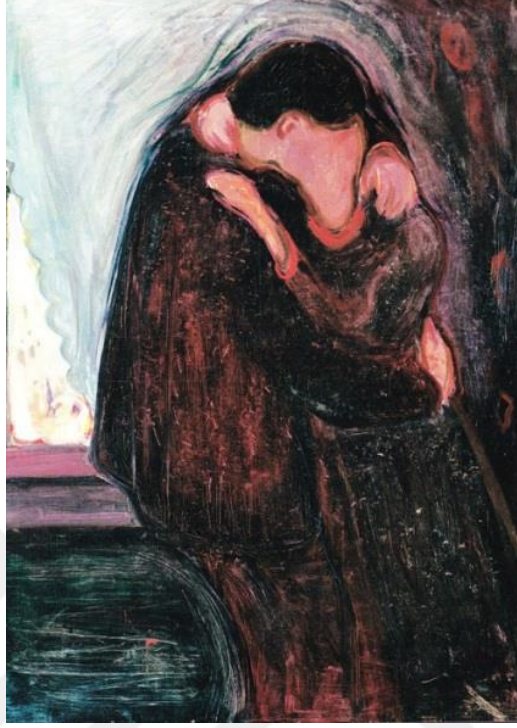


Görsel 4.1. Munch, “Vampir”, 1895, 91x 109 cm, The Munch Museum, Oslo

Kaynak: <http://www.google.com.tr/imgres?imgrefurl=http>

Çalışmalarında korku temasına yer veren sanatçı, vampir adlı bu eserinde bir erkeğin kanını emen vampir kadın imgesi resmetmiştir. Çoğunlukla koyu tonların yer aldığı

bu eserde izleyiciye kasvet veren bir görüntü sergilenmekte ve kan emici vampir belleklerde ürkütücü bir iz bırakmaktadır.



Görsel 4.2. Munch, “Öpüş”, (1897), 99x81 cm, The Munch Museum, Oslo

Kaynak: <http://www.squidoo.com/the-kiss>

Munch'ın ‘Öpüş’ adlı eseri için Strindberg La Revue Blanche’da şunları yazmıştır: “Bitlerin, mikropların, vampirlerin ve kadınların törelerine uygun olarak, küçüğünün büyüğüne gövdeye indirmekte olan iki varlığın birleşmesi...” (Cassou,1987:116).

Dışavurumcu resimler yapan sanatçı eserlerinde kendi ruhsal yapısını ve sanatsal üslubunu yansıtmıştır. Çalışmalarında zaman zaman gerçekçi zaman zaman soyutlanmış figürler göze çarpmaktadır. İki farklı formu bir arada kullanan sanatçının renk seçimleri çoğunlukla koyu tonlar olurken, çılgık eserindeki kızıl gökyüzü gibi karanlıklar arasından parlayan ışık hüzmeleri gibi renk dokunuşlarını görmek de mümkündür. Ruh dünyasının ürünü olan insan figürleri, izleyiciye korku salan vahşi karakterlerdir.



Görsel 4.3. Munch, Çılgılık, 1893, Karton üzerine yağlı boya, tempera ve pastel, 91 x 73.5 cm, Nasjonalgalleriet, Oslo, Norveç

Kaynak: <https://www.pivada.com/edvard-munch-ciglik>

Sanatçının 1893 yılında yapmış olduğu bu eser kendisinin en önemli hatta en ünlü çalışmasıdır. Ön planda çılgılık atan bir erkek figürü görünmektedir arka planda ise bir arkadaşı ile birlikte yürümekte olan sanatçının kendisi bulunmaktadır. Gökyüzünün kırmızı tonları akşamın habercisi olurken öndeki dehşete kapılmış yüz ifadesi ise izleyiciyi dehşet görüntüsü ile karşı karşıya gelmiş bir figürle göz göze getirmektedir. Korku duygusunun ve dahası yaşanan dehşetin bu denli hissedilerek yansıtıldığı eser sayısı oldukça azdır. İzleyici adeta eserin içine girmekte ve onunla birlikte bu duyguyu hissederek yaşamaktadır.

5. KURGUSAL DÜZENLEMELER

Kurgu, var olan bir şeyi ayarlamak, düzenlemek ya da var olmayan bir şeyi hayali olarak tasarlamak anlamlarına gelmektedir. Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre bu kavramın pek çok alt anlamı bulunmaktadır;

- Parçaları takıp birleştirerek bir bütünü oluşturma işi, montaj.
- Sinema terimi; bir filmin çevrilişi sırasında elde edilen çekimleri uyumlu bir yolda birleştirme sanatı, montaj.
- Felsefe terimi; eylem alanına geçmeyen, yalnızca bilmek ve açıklamak ereğini güden, kuramsal düşünce.
- Düşte, düşüncede oluşturma.

“bu bana aklın bir kurgusu gibi geliyor”²

Kurgu sözcüğü çoğunlukla sinema sektörü ile ilişkilendirilmekle birlikte sanat oluşumlarının bütününde ana unsur olarak yer almaktadır. Genel hatlarıyla hayali olarak bir şeyi düşlemek ya da parçalar halinde bırakmayıp bir düzen içerisinde tek parça haline getirilmesi durumu olarak ifade edilebilir. Bu tıpkı birbirinden bağımsız notaları bir araya getirerek kulağa hoş gelen ahenkli bir beste oluşturmak gibi ya da pek çok renk ve boyuttaki iki boyutlu malzemeleri sanatsal bir uyum içerisinde bir yüzeyde düzenleyerek kolaj-montaj tekniğini uygulamak olarak karşımıza çıkar. Aynı ifadeler mimarideki ardıl uyum ve grafik sanatlardaki kolaj-montaj teknikleri için de kullanılabilir. Yine bu bakış açısı ile irdelendiğinde performans sanatları, pandomim ve dahası tiyatro oyunları da kurgu için verilecek ifadelerdir.

Sanatsal ifadelerin belirli bir düzen ve uyum ile ifade edilmesini öngören bu kavram daha önce de belirtildiği üzere genellikle sinema sanatı ile ilişkilendirilmektedir ve bu noktada çalışmalar yapan kişi ise çoğunlukla çekilen filmin yönetmenleri olmaktadır. Belçikalı yönetmen Marcel Martin’e göre kurgu “çekimlerin belli koşullara ve zamana uyacak biçimde düzenlenmesi, sıraya konulması” şeklinde ifade edilir (Küçükdoğan, 2010: 52). Sinema filmleri belirli bir olay örgüsü içerisinde gerçekleşmektedir. Birbiri

² <http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=kurgu&ayn=tam>

ile ardışıklık gösteren görüntü ve olay akışı, izleyicinin dikkatini çekmesi açısından önem arz etmektedir. Yapımlar aynı zamanda kısa metrajlı film ya da televizyon reklamları olarak da karşımıza çıkmaktadır. Mühim olan içeriğin uzunluğuyla ya da kısalığı değil, kusursuz bir devinim göstererek verilmek istenen mesajı vurgulamaktır. İzleyici üzerinde istenilen etkiyi oluşturmak, işleyişin doğru ilerlediğinin birer kanıtı olmaktadır ve bu durum çoğunlukla sosyal platformlarda gerçekleştirilen anket, test, yorumlama, eleştiri gibi bireysel görüşlerin sentezlendiği analizlerle mümkün olmaktadır. Özellikle bir film/dizi değerlendirmeleri IMDb (Internet Media Database/ İnternet Veri Tabanı) puanı üzerinden yapılmaktadır. Değerlendirilmeye alınan kriterler arasından kurgu ise önemli başlıklardan biridir.

Sinema sektörünün temelini oluşturan kurgu kelimesi çoğunlukla montaj kelimesi ile ifade edilmekte ve yabancı kaynaklı çevirilerde karmaşaya neden olmaktadır. Bu bağlamda bu iki kelimeyi açıklamaya çalışmak yararlı olacaktır. Bu nokta ise Nişancı tarafından şu şekilde ifade edilmiştir:

Neden biz montaj sözcüğünü değil de kurgu sözcüğünü kullanıyoruz? Öncelikle kurgu Türkçe, montaj ise Fransızca kökenli bir sözcüktür. Ancak bizim değinmek istediğimiz asıl nokta, Türkiye’de sinemayla ilgilenen herhangi birinin, sinema öğrencilerinin, hatta akademisyenlerin bu sözcüklerle ilgili yaşadığı karmaşadır. Bu karmaşanın temelinde ise montajın teknik, kurgunun ise yaratıcı bir süreç olarak görülmesi yatmaktadır(Nişancı, 2009:15).

Bu ifadeyi daha da açmak gerekirse

“Kurgu yapan kimse aynı zamanda montajı da yapabilir ya da kurgu yönetmenliği yaparak filmin yönetmeniyle birlikte çekim planları üzerinde karar verici konumda bulunabilir. Oysaki montaj işin teknik kısmıdır. Bir montajcı kendine söylenen planları, sesleri elindeki teknik cihazları kullanarak birbirine bağlar. İşin yorum ya da sanat kısmına karışması olanaklı değildir” (Küçükeroğan vd.,2005: 14).

Bu ifade biçimi ulusal bakış açısı ile montaj ve kurgu terimlerinin karşılığı olmaktadır. Özetle kurgu yaratım ve üretim sürecini ifade ederken montaj işin daha çok teknik tarafıyla ilgilenmek ve içerisinde yaratıcılığın bulunmaması anlamlarına gelmektedir. Ancak bu sözcük uluslararası platformlarda çok farklı anlamlar ifade etmektedir.

“Dünya sinema literatüründeki “montage” kavramının kullanımının birebir zıddıdır. Ülkemizde genel olarak sinema ve televizyon yapımlarının neredeyse tamamında kullanılan “kurgu” terimi, “montage” ve “editing” sözcüklerinin karşılığıdır. Oysa dünya sinema literatüründe “editing” ve “montage” kavramları birbirinden ayrılmaktadır. “Editing”, bir filmin çekimlerinden gereksiz, fazla görülen bölümlerinin

çıkartılarak oluşturulması olarak tanımlanırken; montage, çekimler aracılığıyla bir filmin inşa edilmesi, hammaddeden oluşturma anlamına gelir” (Nişancı, 2009: 15).

Bu iki kavram ışığında bakıldığında Türkçe kurgu kavramı hem montage hem de editing sözcüklerini karşılamaktadır fakat yabancı literatürden yaptığımız alıntılarda özellikle “montage” ve “editing” kavramları, aynı anlatım ya da görüş içinde yer alıyorsa, bu kavramları orijinal halleriyle kullanmak daha doğru ve anlaşılır olacaktır (Nişancı, 2009: 16).

Sanatsal bakış açısının diğer bir perspektifinden bakıldığında ise resim, heykel, enstalasyon, grafik sanatlar gibi salt göze hitap eden oluşumlar bakımından da kurgunun yeri yadsınamaz. Kurgu olmadan imgeler yalın halleriyle fotoğrafiklik ya da nesne olmaktan öteye geçemezler. Çoğu zaman verilmek istenen mesaja odaklatılan ya da tam tersi ‘o şekilde algılanmamalı’ diyebilmek için oluşturulan düzenlemeler bu kavramın temelini oluşturmaktadır. Bu bağlamda oluşturulan her yüzey, doku, iki ya da üç boyutlu görsel konuya örnek teşkil etmektedir.



Görsel 5.1. Picasso, “Guernica” 1937, 7.76 x 3.49 cm.

Kaynak: <https://sanatkaravani.store/guernica-hikayesi-ve-anlami/>

Pablo Picasso yapmış olduğu Guernica adlı bu eseri ile Nazi Almanyası’nın 1937 yılında İspanya’nın Guernica Kasabası’nı bombalatması sonucu yaşanan yıkımı, acıyı ve savaşa karşı bakış açısını resmetmiştir. Çalışmanın bütününe bakıldığında kaotik bir görüntü sergilemesinin yanı sıra anlamlı mesajlar içeren imgelerin belirli bir düzen ve ahenk içerisinde tuval yüzeyine yerleştirildiğini ve bütünsel olarak bakıldığında ise genel bir mesaj verdiğini görmekteyiz. Oluşturulan bu kurgu düzenleme kurgunun önemli örnekleri arasında yer almaktadır.



Görsel 5.2. Müfide Kadri, 1912, Natürmort

Kaynak: <https://www.kitaptansanattan.com/turk-resim-sanatinin-oncu-kadinlari-2-mufide-kadri-yeser-yelmez-yazdi/>

Sanat üslupları arasında önemli bir yere sahip olan natürmort resimler de kurgusal düzenlemeler için önemli örneklerdir. Öyle ki hem sunuş yani bitmiş hali ile resmedilen eserde bir kurgu görülürken işin perde arkasında yani bakılarak çizilen nesneler arasında da bir kurgusal düzenlemenin varlığı yadsınmamaktadır.

Bu bağlamda ele alınacak olursa günümüz sanatında önemli bir yere sahip olan enstalasyon yani yerleştirme sanatı da bu natürmort düzenlemelerin daha büyük ölçekli ve bir mesaj verme amacı güden güncel halleridir denilebilir.

5.1 Dijital Sanat

Modernizm sürecinde pek çok gelişme yaşanmıştır ve bu gelişmeler günümüze kadar artarak devam etmiştir. 1945 yılında insan yaşamına bilgisayarların girmesi ile yavaş yavaş dijitalleşmeye başlayan bir dünya oluşmaya başlamıştır. İcat edilme amacının çok ilerisine giden bu buluş, insanlığın günlük yaşamını kolaylaştırmanın yanı sıra

sanatsal ruhlarının yansıtılmasına da vesile olmaktadır. Sanat; teknoloji, bilim ve fizik ile iç içe girmiştir. Sanatsal ürünler, özellikle teknolojiyi çok yönlü kapsamaktadır. Enstalasyon ya da dijital tasarım akışı sağlayan pek çok eser bilgisayardan ve mekanikten yararlanmaktadır. Öyle ki son zamanlarda insan yaşamının her alanında karşılaşılan yazılım, bilgisayar teknolojisinin geldiği son nokta olurken bu teze konu olan gölge tasarımı aşamasında dahi ‘Denizdekiler’ (Görsel: 9.34-9.35) adlı çalışma ile yazılım teknolojisinden faydalanılmıştır.

Çalışmanın dönen mekanizmasını hayal ve tasvir etmek sanatçıya aitken onu tasarlamak ise yazılımcılara aittir.

Grafik sanatların çoğunlukla faydalandığı bilgisayar teknolojisi sayesinde ve geliştirilen tasarım programları ile fırçaya boyaya dokunmadan resimler tasarlanabilmektedir.



Görsel 5.3. Jurassic Park Filminden Bir Sahne (The T-Rex Breakout, 1993)

Kaynak: <https://eksiseyler.com/jurassic-park-filmindeki-dinozorlar-ve-sasirtici-ozellikleri>

Çizgi film, animasyon ve sinema filmleri de bilgisayar teknolojisinden yararlanmaktadır. Oldukça güçlü bir anlatım dili olan kurgusal efektler ile sinema sanatında oldukça etkili görüntüler elde edilmektedir.



Görsel 5.4. Pi'nin Yaşamı Film Efekt (2012)

Kaynak: <https://www.webtekno.com/film-efektleri-kamera-arkasi-h81761.html>

Öyle ki çoğu zaman gerçek mekân ve canlıların aksine kurgusal görüntüler tasarlanmakta ve 3D ile bu kurgular insana gördüklerinin gerçek olduğu yanılsamasını sağlamaktadır.

Bilgisayar teknolojisi sayesinde, eserler tasarlanan sanal sergi mekânlarında sergilenmekte ve dünyanın herhangi bir yerinde sergilenmeye açılan sanal müzeler kilometrelerce öteden gezilebilmektedir.



Görsel 5.5. Frida Kahlo Sanal Müzesi (2020).

Kaynak: <https://www.ajandakolik.com/frida-kahlo-muzesinde-360-derece-sanal-tur-yapabilirsiniz/>

Son dönem sanat çalışmalarından olan geleneksel ve dijital sanatın birleşimi eserler ise oldukça ilgi görmektedir. Tamamen bilgisayar teknolojisi ve geliştirilen tasarım programlarıyla oluşturulan geleneksel sanat motifleri, günümüz dünyasının akışı içerisine yerleştirilerek, akışkan geleneksel tasarımlar olarak üçüncü bir tür oluşturmaktadır.



Görsel 5.6. Hakan Yılmaz, Köklerin Yansıması, 2023, Geleneksel ve Dijital Sanat Birleşimi Eser Örneği

Kaynak: <https://www.kultursanattv.com.tr/istanbul-dijital-sanat-festivalinde-geleneksel-ve-dijital-sanatin-muhtesem-bulusmasi/>

5.2 Performans Sanatı

Bu sanat türü geçmişten günümüze beden temelli yapılan pek çok sanatsal eylemi ele almaktadır. Sanatsal bağlamda ele alınan performatif eylemler günümüz dünyasında performans ve beden sanatı olarak karşımıza çıkmaktadır. Performans sanatının temelinde ise eyleme dökülen davranışların sanat olduğu yatmaktadır. Yapılan araştırmada, geleneksel sanatın aksine gerçekleştirilen eylemsel performanslarda, bedenin doğrudan sanat malzemesi olduğu görülmektedir.

Performans sanatının ana unsuru ise bedenin belli amaçlarla eylemsel sanat malzemesine dönüşümü olmuştur. Günlük, sıradan gerçekleşen pek çok bedensel eylemin nasıl olup da günlük rutinlerinin dışına taşarak böylesine güçlü anlatımlara dönüştüğü sanatın içinde barındırılan sorulardan biridir.

Tüm bunların yanı sıra bu sanat türü belirlenen mekânlarda tasarlanan kurgusal eylemlerdir. İzleyiciyi de sürecine dâhil eden bu interaktif sanat, izleyicinin kurgulanan gölge çalışmalarına müdahale etme özgürlüğü taşıması ile benzerlik göstermektedir. Her iki sanatta da izleyici sanatın dışarıdan bakını olmanın yanı sıra içine dâhil olandır.

Bu bağlamda, eylemsel performans sergileyerek izleyiciyi sanatsal sürede dâhil eden başlıca birkaç sanatçının ortaya koyduğu performatif eylemleri incelemek ve değerlendirmek yararlı olacaktır.

5.2.1. Beden

Beden kavramının kelime anlamına bakıldığında canlı varlıkların maddi bölümü, vücut olarak tanımlanmaktadır. Burada kast edilen vücut ise dış sınırları deri ile çizilmiş olan canlı bir bütündür. Beden var olmanın fiziksel kanıtı olma niteliğindedir. Yaşam belirtisinin bariz görüleceği dokunsal nitelikleri taşıyan beden, çoğunlukla insanlar âlemi içerisinde değerlendirilmektedir. Performans sanatının temelini oluşturan bedene dair felsefik ve sanatsal eylemler onun niteliklerini araştırmayı gerekli kılmaktadır. Felsefik yaklaşımdan kast edilen bedenin ve sanatsal performanslar ışığında bedensel eylemlerin anlamlandırılma çabasıdır.

Bedenin maddi varlığı sanatın malzemesi olması açısından büyük önem taşımaktadır. Sanatın başlangıcından günümüze kadar sanatçılardaki beden algısı toplumsal ve iktidari bakış açıları ışığında bir değişim ve gelişim göstermiştir. Toplumların bedene yükledikleri anlamlar onun dönemsel gelişimi ile doğru orantılı olmuştur. Eski Yunan'ın kusursuz ölçülerde değerlendirdiği beden daha sonraları batı resminde ölçüden ziyade beyazlık, pürüzsüz olma açısından değerlendirilmiştir. Çoğunlukla kadın bedeni ekseninde yoğunlaşılan bu sanatsal olgular zaman zaman güçlü ve kaslı erkek bedenleri ile de karşımıza çıkmaktadır. Bedenin sanatın malzemesi olması çoğunlukla pürüzsüz, kusursuz, lekesiz, sağlıklı, eksiksiz yani bütünlüğü bakımından tam olması anlamlarına karşılık gelmektedir. Modernizm ile ortaya çıkan aydınlanma süreci akılcı bir dünya modeli yaratmıştır. Gerçekleşen bu akılcı yaklaşım ile bedeni yorumlamak sanatçının kendi iç dünyası ile doğru orantı göstermektedir. Sanatta bireyselliğe yönelinen bu süreçte her sanatçı kendi iç dünyasının devinim ve dışavurumunu tamamen içsellikçe dayandırarak gerçekleştirmiştir (Aydın Özel ve İliden, 2023: 205-206).

Sanatın ve insanlığın gelişimi incelendiğinde beden ve zihin kavramları birlikte anılmaktadır. Fakat buna rağmen karşıt anlamlar içerdiği görülmektedir. İnsanlığın düşünce tarihine bakıldığında beden ve zihin arasında bir ayrım olduğu görülmektedir. Birbirine zıt olduğu düşünülen bu kavramlar felsefeye de konu olmuştur. Batının felsefe anlayışı ışığında bu kavramlara yüklenen anlamlar günümüz beden olgusunun anlaşılmasını sağlamaktadır. İnsanlık tarihi boyunca bedene yüklenen anlamlar, içinde bulundukları döneme paralel olarak değişim göstermiştir. Burada salt bedene yüklenen anlam konusuna değinmek eksik bir açıklama olacaktır, çünkü beden sadece anlamsal olarak değil aslında var olan biçimselliğine yüklenen anlam ile anlaşılır olmalıdır.

Gerçekleşen bu düşünsel ve dogmatik gelişmeler bilimin de etkisiyle, sanatçıların dünya görüşünü etkilemiş ve bedeninin farklı biçimlerde yorumlanmasına sebep olurken aynı zamanda sanatın malzemesi olma rolünü de üstlenmiştir. Rönesansla birlikte sanatçılar bireyselliğe yönelmişlerdir bu durum sanatçının “özne” konumuna gelmesi olarak açıklanabilmektedir. Sanatçıda özgünlük olarak yorumlanan bu yaklaşım moderniteyle devam etmiştir. Yirminci yüzyılın ikinci yarısına gelindiğinde ise bu yaklaşım yerini sanatçının kendi bedenini sanatın malzemesi olarak kullanmasına bırakmıştır.

Performans kelimesi göstermek, gösteri gibi kavramları karşılamaktadır. Kavramsal olarak değerlendirilecek olunursa yapılan eylemin karşıdaki kişi ya da kişilere gösterilerek yapılmasıdır. Performans öncelikle bir amaç barındırmak zorundadır. Bu amaç ışığında oluşturulan bir manifestoya yani özünün detaylı bir şekilde anlatılacağı bir hikâyeye ihtiyaç duyar. Performansı gerçekleştiren sanatçının, gerçekleşen sanata hem bedensel olarak hem de zihinsel olarak dâhil olması durumunu taşıyan bu eylemlere aynı zamanda izleyici de dâhil edilir. Zaman zaman izleyicinin performanstaki görevi sadece gözlem yapmak olurken zaman zaman ise direk performansın içinde eylemsel olarak bulunabilmektedir. Bu bağlamda hem izleyici konumundaki konuk hem de sanatçı bu performans sürecinde bir etkileşim içerisine girmektedirler. Geçmişin iki boyutlu tuvallerine sadece bakmakla yetinen izleyici burada aktif olarak sanatın içerisine girmekte ve sanatın bir parçası olmaktadır. Sanatın içerisine dâhil olan sanatçı ve izleyici gerçekleşen performanslarda direk bedenlerini kullanmaktadırlar. Bedensel eylemlerle şekillenen performans sanatı sanat çevrelerinde 1960'lı yıllardan sonra etkili bir şekilde görülmektedir. 1960'larda gerçekleşen toplumsal, sosyo-ekonomik, teknolojik ve bilimsel gelişmeler gelişmiş ve gelişmekte olan toplumlarda yenilenme-özgürleşme gibi kavramlar ışığında sanatta cinselliğin ön plana çıkmasına kapı aralamıştır. Bu dönemde beden sanatın birincil malzemesi olmuş ve eylemsellik olgusu ile durağan sanat olmaktan çıkarak hareketli sanat haline gelmiştir. Gerçekleşen bu yeni oluşum beraberinde pek çok benzer sanat akımlarının da ortaya çıkmasına sebep olmuştur. 'Fluxus', 'Happening' olarak adlandırılan bu akımlar dönemin 'Avangard Sanat' anlayışından etkileşim göstererek ortaya çıkmışlardır. Bu yeni oluşumlar ışığında bedenin sanatın ana malzemesi olduğu sanat akımları, hem gündemde önemli bir yer kaplarken hem de sahip olduğu dinamikleri uzun soluklu taşıyabilmiştir.

"1950'lerden itibaren sanatın konularından olan beden, Batı sanatının sık sık başvurulan ve bilinçli bir aracı haline gelmiştir. O zamandan beri, sosyal görenekler, toplumsal cinsiyet tanımları ve topluluk standartları ekseninde var olan anlaşmazlıkları ateşlemek suretiyle siyaset, din ve hukuk alanlarına sıçrayan çatışma ve tartışmalara beden de dâhil edilmiştir" (Heartney, 2008: 83).

1960 sonrasında ortaya çıkan sanat yaklaşımları, biçimciliğe bir tepki olma özelliği taşımasının yanı sıra, öncesinde gerçekleşen pek çok sanatsal oluşumları irdeleyerek, bu yaklaşımlara alternatif sanat malzemeleri ve yöntemleri sunmuşlardır. Şekillenen yeni oluşumlar, sanatçıya ve sanat alıcısına yeni misyonlar yüklemiştir. Buna bağlı

olarak da sanat ve sanat ürünleri anlam zenginliği yaşamaya başlamıştır. Bu bağlamda gerçekleşen sanatsal ürünlerden biri “Performans Sanatı” adıyla anılmaya başlamıştır.

Sanatsal pek çok olguyu bünyesinde barındıran bu sanat fonetik, plastik ve görsel sanatları kapsamaktadır. Diğer sanat alanlarından farklı olarak sanatçı, gerçekleştirdiği canlı performans ve beden eylemleri ile güncel sanatta yer almaktadır. Gerçekleşen bu performanslar ışığında sanatçının sunduğu bedensel eylemler, alternatif eğilimler ve disiplinlerarası yaklaşımları irdelemeye çalışmak performans sanatları konusunun kavranması açısından yararlı olacaktır. Çünkü burada sanatsal eylemlere sanatçının duygu ve düşünceleri dâhil olmaktadır. Bu dâhiliyet yalnızca performans sanatçısı ile sınırlı kalmamaktadır. Bedensel eylemlerin ön plana çıktığı bu performansların etkili özelliği ise izleyicinin duygu ve düşüncelerinin de sanata dâhiliyeti olmuştur.

5.2.1 Performans Sanatı ile İlgili Örnek Çalışmalar

Performans Sanatları konusu irdelenirken günümüzün önemli performans sanatçılarından birkaçına değinmek yararlı olacaktır. Bu sanatçılar, güncel toplumsal gerçeklikleri tüm çıplaklığı ile sanat aracılığıyla yansıtmaktadırlar. Bunu gerçekleştirirken sanat izleyicisini de gerçekleşen eylemlere dâhil etmektedirler. Bunun altında yatan ince çizgi ise şudur: sanatçının bir mesaj vermek için gerçekleştirmeyi amaçladığı performans aslında gerçek hayatta izleyicinin bizzat kendisinin yaşadığı olaylardır. Sanatçı, sanat izleyicisini dâhil ederek toplumun içinde yaşayan kişiler aracılığı ile izleyicinin kendisine ve diğer izleyicilere mesajı daha etkili bir biçimde vermiş olmaktadır.

Bütün bu bakış açılarının yanı sıra açıklık getirilmesi gereken bir diğer kavram ise feminizm ve performans sanatı ilişkisidir. Feminizmden etkilenen hatta vermek istediği mesajı feminist bakış açısı ile anlatan performatik eylemler çoğunluğunu kadın sanatçıların oluşturduğu bir çerçevede karşımıza çıkmaktadır. Ataerkil toplum yapısının geçmişte olduğu gibi hala sürdürüldüğü pek çok toplumda feminist sanatçılar, bireysel performatik eylemler gerçekleştirmektedirler. Burada verilmek istenen mesajların başında kadın bedeninin erkek izleyicinin yalnızca cinsel hazlarına hizmet eden bir nesne (obje) olmadığıdır. Kadın bedeni tüm kusurlarına rağmen

bedenin içinde barındırdığı ruh ile değerli bir bütündür. Tüm bu görüşler ışığında bedenini sanat nesnesi olarak kullanan öncü kadın sanatçılardan bir kaçını incelemek yararlı olacaktır.

5.2.2 Marina Abramovic

Sırp asıllı sanatçı performans sanatının önemli temsilcilerindendir. Marina Abramovic'in performanslarında fiziksel acı eşiğinin sınırlarını zorladığı görülmektedir. Performanslarında hem kendinin hem de zaman zaman performanslarına dâhil olan izleyicilerin ne kadar ileriye gidebileceğini gözlemlemeyi amaçlamıştır.



Görsel 5.7. Marina Abramovic

Kaynak: <https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/marina-abramovic/biography-marina-abramovic/>

Bu performanslardan Rhythm 0, Marina Abramovic'in en tehlikeli çalışması olmuştur. İnsan doğasını gözler önüne seren bu çalışma, sosyal deney niteliğindedir. Sanatçı, seyirci ile direkt bir iletişim kurmak istemiş ve hiç kıpırdamadan durduğu platform üzerinde kendisine bir masanın üzerinde duran nesnelerle istediklerini yapabilecekleri ve tüm sorumluluğun kendisine ait olduğu iletmıştır. Sayısı 72'yi bulan şeyler arasında

ayna, gül, makas, zincir, tüy, sprey, tabanca ve mermi gibi çeşitli nesneler bulunmaktadır (URL-1, 2023).



Görsel 5.8. Rhythm 0, Kullanılan Nesneler (1974)

Kaynak: <https://blogs.uoregon.edu/marinaabramovic/2015/02/>

Altı saat süren bu performansın başlarında izleyiciler gayet ılımlı tavırlar sergilerken, sanatçının tepki vermediğini gördüklerinde saldırganlaşmaya başlamışlar ve hayata dair duydukları hıncı çıkarmak istercesine kendisine zarar vermeye başlamışlardır.



Görsel 5.9. Rhythm 0, Sanatçı Detay (1974)

Kaynak: <https://blogs.uoregon.edu/marinaabramovic/2015/02/>

Vücudunun ve izleyicinin sınırlarını görmek isteyen sanatçı 1974 yılında gerçekleştirdiği bu performans ile işkence boyutuna çıkan pek çok acımasız müdahaleye maruz kalmıştır.



Görsel 5.10. Rhythm 0, Performans Sonucu (1974)

Kaynak: <https://artincontext.org/rhythm-0/>

Sanatçı gerçekleştirdiği bu cesur performans ile insanların savunmasız kalınan durumlarda ne kadar acımasız olabileceklerini gözlemlemiş ve dile getirmiştir. Gerçekleşen bu performansın 6 saat sonra bitmesi ile sanatçı salon içerisinde hareket etmeye (yürümeye başlamıştır). Bu durum karşısında ise az önce kendisine zarar veren insanların göz göze gelmekten kaçındığını hatta bazılarının kendisinden kaçtığını gözlemlemiştir. Bu da şunu göstermektedir; eğer güç insanların elindeyse çok acımasız olabilirlerken, güç sizde ise size karşı gayet normal davranışlar sergilemektedirler.

5.2.3 Carolee Schneemann

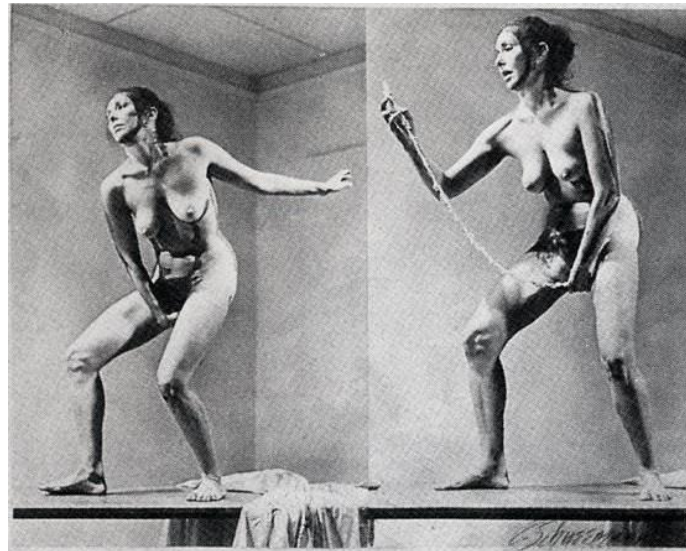
Schneemann, 1970 döneminde yaptığı performanslarla ikonlaşan kadın tasvirine karşı sert eleştiriler getirmiştir. Dönemin feminist performans sanatçılarından olan Schneemann, ataerkilliğin giderek arttığı toplumlarda, kadının giderek nesneleştirilişine, zamanla metalaştığına dikkat çekmeye çalışmıştır. Sanatçı özellikle magazin dünyasının ışıltılı yapaylığına karşı bir eleştiride bulunmaya çalışmıştır. Toplumsal normlara aykırı davranan sanatçının en dikkat çekici eseri ise “İçteki Tomar” adlı performansı olmuştur.



Görsel 5.11. Carolee Schneemann

Kaynak: <https://blogs.uoregon.edu/cschneeman/2015/02/>

Sanatçı, 1972 yılına ait bu performansında önce soyunup bedenini çamura bulamıştır, ardından etkinliği gerçekleştirdiği salonda bulunan masanın üzerine çıkarak, vajinasına yerleştirdiği bir tomar kâğıt parçasını çekerek okumaya başlamıştır.



Görsel 5.12. İçteki Tomar (1975)

Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Carolee_Schneemann

Tamamı erkek yönetmen, oyuncu ve senaristlerden oluşan dönemin Hollywood sinema camiasının isimleri yazmaktadır bu kâğıtta.

Sanatçı burada dönemin ikonlaşan kadın imgesini kimlerin şekillendirdiğini ve kimin bakışına hizmet ettiğini izleyiciyi belki de rahatsız edici bir şekilde yansıtmaya çalışmıştır.

5.2.4 Yoko Ono



Görsel 5.13. Yoko Ono

Kaynak: <https://photos.com/featured/1-yoko-ono-in-nyc-the-estate-of-david-gahr.html>

Japon performans sanatçısı olan Ono, müzik gibi sanatın birçok alanı ile ilgilenmiştir. Sanatçı John Lenon'un eşi olan sanatçı döneminin pasif feminist sanatçılarından biridir. Yaptığı performans işleri ile gündeme gelen sanatçının en önemli performansı 1965 yılında gerçekleştirdiği "Parça Kes" adlı çalışması olmuştur.



Görsel 5.14. Parça Kes (1964)

Kaynak: <https://www.phaidon.com/agenda/art/articles/2015/may/18/yoko-ono-s-cut-piece-explained/>

Sanatçı önüne bir makas konulmuş halde oturmaktadır. İzleyicilerin sahneye gelip her gelişlerinde bir parça olmak üzere sanatçının kıyafetlerinden parçalar keserek yanlarında götürebilecekleri bildirilmiştir. Sanatçı bu süreçte hareketsizce durmaktadır. Performans, sanatçının uygun bulduğu zaman sonlandırılacağı belirtilmiştir (Zengin, 2020).

Marina Abramovic'in performansında olduğu gibi insanların göstereceği davranışların sınırını ölçmek amaçlı uygulanmış performanslardan biri olmuştur. Sanatçının, izleyicinin kadın bedeni üzerine gösterecekleri yaklaşımlarını gözlemleme şansı bulduğu feminist bir performans olma özelliğini taşımaktadır.

5.3 Enstalasyon

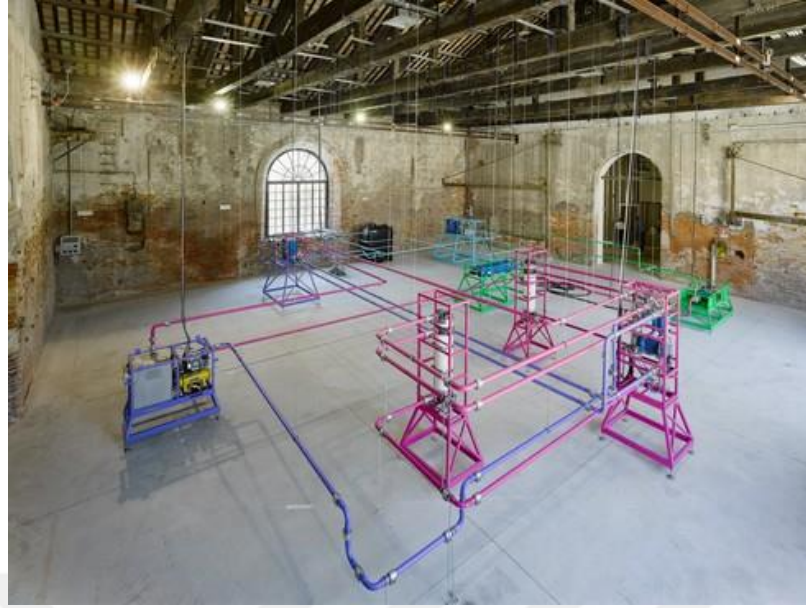
Marchel Duchamp'ın 1917'de sanat dünyasının ortasına bomba gibi düşen yüksek etkileşim getiren bu hazır nesne yerleştirme eseri, enstalasyon sanatının ilk örneklerindendir.



Görsel 5.15. Marchel Duchamp, Çeşme, (1917)

Kaynak:https://tr.wikipedia.org/wiki/Fountain_%28Duchamp%29#/media/Dosya:Marcel_Duchamp,_1917,_Fountain,_photograph_by_Alfred_Stieglitz.jpg

Daha sonra dünyada ve ülkemizde dört duvarı aşarak kamusal alanlarda da karşımıza çıkan pek çok kurgusal düzenleme (enstalasyon) örnekleri görmekteyiz. Türk sanatçı Ayşe Erkmen'de günümüz önemli enstalasyon sanatçılarından. Yurtiçinde ve yurt dışında olmak üzere pek çok kamusal alanda enstalasyon sergiler düzenlemiştir.



Görsel 5.16. Ayşe Erkmen, B Planı, 2011

Kaynak: https://www.mimarizm.com/haberler/ayse-erkmen-venedik-in-su-sorunsalina-plan-b-ile-dokunduruyor_116958

Sanatın sergi salonları ile sınırlı kalamayacağını savunan sanatçı, pek çok kamusal mekânı sanat galerisi gibi kullanmıştır. Venedik'teki su sorununa gönderme yapan sanatçı kurguladığı mekânla su sıkıntısına alternatif çözüm olacak bir B Planına ihtiyaç olduğunu eleştirel bir dille anlatmak istemiştir.



Görsel 5.17. Ai Weiwei, Sonsuzluk Bisikleti (2014)

Kaynak: <https://10layn.com/10-maddede-enstalasyon-ya-da-yerlestirme-sanati/>

Çinli sanatçı Ai Weiwei'nin Viyana'daki 14. Mimari Bienali'nde sergilenen enstalasyonu 1.179 çelik bisikletin birbirine montelenmesinden oluşmaktadır. Sanatçı bisikletleri birbirine monteleyerek sonsuzluk döngüsü oluşturmayı amaçlamıştır. Sanatçı bu çalışması ile geçmiş ve gelecek arasında bir bağ kurmayı amaçlamıştır. Nitekim 1940 yılında Şangay'da kurulan sonsuzluk isimli bisiklet fabrikasına gönderme yaparak günümüzdeki bu eseri ile amacını başarmış görünmektedir.

Tüm bunların dışında gerçekleşen bir de dijital kurgular vardır. Temelini resim, tiyatro ve müzik sanatının birleşiminden alan bu ürünler ise karşımıza çoğunlukla televizyon, hareketli billboard ve sinema sanatı adı altında çıkmaktadır.

6. GÖLGE HAKKINDA

Gölge genel hatlarıyla, saydam olan cisimlerin üzerine bir ışık kaynağının düşmesiyle cismin arkasında oluşan karanlık bölüme denir. Nesnenin karanlık tonlarda yansıması olarak da ifade edilmektedir. Yazılı kaynaklarda ilk örneği: Platon'un Devlet adlı eserinde bahsettiği mağara alegorisidir.



Görsel 6.1. Mağara Alegorisi

Kaynak: <https://mozartcultures.com/platonun-magara-alegorisi/>

Mağara benzetmesi, bireyin nesne-ışık-gölge arasındaki ilişkiyi varoluş sorunsalı ışığında damıtarak tanımlaması ve gerçeklik kavramı üzerinden anlamlandırmaya çalışmasıdır. Platon burada zincire vurulmuş bireylerin, arkalarında yanan ateşin nesneler üzerine düşmesi sonucunda mağara duvarına yansıyan görüntülerini gerçek sanmaları ve bu mağaradan kurtularak gerçek ışık kaynağı olan güneşi keşfetmeleriyle, aslında gördüklerinin birer yanılsama olduğunu idrak etmelerini anlatır (Platon, 2011: 231).

Leonardo da Vinci, gölgeyi 'ışığın engellenmesi' olarak ifade etmiştir (Stoichita, 2006: 67). Nitekim gölgenin varlığı bir ışık kaynağına bağlıdır. Işık kaynağının olmadığı yerde gölgeden bahsedilemez. Bu açıdan bakıldığında, ışık kaynağının

ortadan kalkması halinde gölgenin de yok olduđu gözlemlenir. O halde gölge nesne ile ilişkili ancak nesne gibi kalıcı olmayan bir görüntüdür.

Resim sanatında kullanılan ışık-gölge kavramı ise bu tanımdan farklı aynı zamanda ilişkilidir. Özellikle Rönesans sürecinde resmedilen nesne-figürler ışık ve karanlığın yardımıyla iki boyutlu yüzeye üçüncü boyutun kazandırılmasını sağlamıştır. Kısaca figüre-nesneye derinlik vermek amacıyla uygulanan tarama yöntemi ya da kalemin resim yüzeyinde oluşturduđu koyudan açık tona geçiş/tonlama işlemidir. Bu işlem bazen karakalem yoğunluğu ve seyrekliğiyle ifade edilirken bazen boyaların koyu ve açık tonlarıyla kazandırılır.



Görsel 6.2. Rembrandt van Rijn, Zengin Aptalın Benzetmesi, 32 x 42 cm, Tüyb. (1627)

Kaynak: <https://www.meisterdrucke.com.tr/fine-art-baski/Rembrandt-van-Rijn/29134/Zengin-aptal%C4%B1n-benzetmesi.html>

Hollandalı ressam Rembrandt van Rijn'in "Zengin Aptalın Benzetmesi" adlı resmi ışık-gölge ve renk tonlamasına örnek verilecek eserlerdendir.

Kültürümüzün önemli bir parçası olan ‘Gölge Oyunu’, gölge konusu işlenirken değinilecek önemli unsurlardan biridir. Çıkış yeri ve tarihi konusunda net bir bilgi bulunmaması sebebiyle pek çok toplum sahiplenmiştir. Hindistan, Çin, Japonya ve Güneydoğu Asya ülkelerinde görülmüştür. Bu sebeple çıkış noktası olarak Asya ülkeleri kabul edilmiştir. Ülkemizde Bursa ilinde yaşadıkları söylenen Karagöz ve Hacivat, Türk Gölge Oyunu’nun ilk ve önemli örnekleridir (Sevin, 1968: 10-28).

“Bir rivayete göre İkisi de amele olan Karagöz ve Hacivat, Yıldırım Bayezid’in yaptırmakta olduğu bir camide çalışmaktadırlar. Hacivat arkadaşının kabalığıyla alay ederken Karagöz de onun kibarlığa özenmesine takılır, karşılıklı şakalaşırlarmış. Ancak, onların bu hallerini seyreden işçiler işlerini unuturlar ve aksatırlarmış. Mimarın bütün uyarılarını kulak ardı eden iki arkadaş yüzünden yapının bitimi gecikince Padişah mimarı cezalandırmak ister. Bu durum karşısında mimar olayları anlatır ve Padişahın emriyle ikisinin başı vurulur” (Sevin, 1968: 25).



Görsel 6.3. Hacivat ile Karagöz

Kaynak: <https://www.cocukakademi.com/blog/karagoz-ve-hacivat-konusmalari>

Bir gün padişahın huzurunda bu iki arkadaşın nüktelerinden söz edilir, padişah onları idam ettirdiğine üzülür. Şeyh Küşteri, Hacivat ile Karagöz’ün suretlerini çıkarıp hayal oyunu şeklinde oynatmaya başlar (Sevin, 1968: 25).

Jung’a göre ise ‘gölge’ temel dört arketipten biridir. “Sözlükteki karşılığı; ilk örnek, asıl numune, özgün model olan kitaba adını veren “Dört Arketip” sırasıyla; “anne”,

“yeniden doğuş”, “ruh” ve “hilebaz”dır” (Çınar, 2018). Buradaki hilebaz, ortak gölge figürüdür ve bireyin düşük karakter özelliklerinin bir toplamıdır. Bu arketipi mitlerden masallardan tarihteki karnaval ve şölenlerden günümüze kadar dönüşümünü ve gölgenin “anima” ve “animus” ile ilişkisi üzerinden anlatır. Jung’un kuramında önemli bir yer tutan anima erkeğin içindeki kadın imgesidir, animus ise kadının içindeki erkek imgesidir (Çınar, 2018). “Jung animusu bir kadının bilinç dışı erkek tarafı ve animayı da bir erkeğin bilinç dışı kadın tarafı olarak tanımlamıştır” (URL-2, 2023).

Jung, insanların karanlık yanlarını görmezden gelmeye çalıştığını yani onu bu şekilde reddettiğini fakat tüm bu çabalara rağmen başarılı olamayıp bu karanlık tarafını insanlara gösterdiğini dile getirmiştir. İnsanın gizlemeye çalıştığı bu karanlık yanını gölge arketipi ile ifade etmiştir.

“Gölge, insanın bastırmaya çalıştığı, ancak var olmak için savaşıyor, ortaya çıkmak için kendine yol arayan tarafıdır” (Jung, 2020). der.

6.1 Kara Walker

Günümüz önemli sanatçılarından Kara Walker, sanatıyla uluslararası platformda oldukça ses getiren isimlerden biridir. Yapıtlarıyla, verdiği mesajlar noktasında ve savunduğu doğrularıyla bütünleşik bir üslup oluşturmuştur.

Çalışmalarında çoğunlukla, ırkçılık, cinsiyet, kimlik, cinsellik konularını irdeleyen Amerikalı çağdaş ressam, devasa siyah silüet eserleriyle tanınmaktadır.



Görsel 6.4. Kara Walker Silüet Çalışma Örneği (1997)

Kaynak: <https://www.themodern.org/exhibition/kara-walker-my-complement-my-enemy-my-oppressor-my-love>

İrk, cinsiyet ve kimlik temalarını fazla ırdeleyen sanatçı, silüet kesitleri ve enstalasyonlarıyla adından çokça söz ettirmektedir. Çalışmaları genellikle kışkırtıcı ve tartışmalıdır, ancak aynı zamanda oldukça ilgi çekici ve düşündürücüdür. Özellikle ilgi çekici olan seri, onun 'Gölge Çalışmaları'dır. Bunlar, havada asılıymış gibi görünen figürlerin gerçek boyutlu silüetleridir. Görsel olarak çarpıcıdırlar, ayrıca ırksal klişeler ve kimlik inşası hakkında güçlü bir açıklama yaparlar.

Sanatçının çalışmalarında öncelikle, gölge resimlerinin bir araç olarak nasıl işlev gördüğü incelemelidir. Siyah kâğıttan kesilen figürler sabitlenecekleri açılar belirlenerek beyaz bir arka plana yerleştirilmektedir. Bu stil, kontrast keskin bir görsel etki yaratır ve figürler havada asılı kalmış gibi görünürler. Bu, hepimizin geçmiş tarafından şekillendirilen tarihin içinde asılı kalma biçimimizin bir metaforudur aynı zamanda. Figürler genellikle çarpıtılmış veya grotesktir (bir araya gelmesi mümkün olmayan parçaların bir araya gelmesi ve bunun sonucunda ironik-komik görsellerin oluşması durumu) ve tarihin kimliklerimizi çarpıtabileceği yolları temsil etmektedir.



Görsel 6.5. Kara Walker

Kaynak: <https://turkishartcollectors.wordpress.com/2018/11/11/kara-walker-sanatiyla-etkiliyor/>

Sanatçının en tanınmış eserlerinden biri "Bir İncelik veya Muhteşem Şeker Bebek" dir. Siyah bir kadın figürünü tasvir eden, beyaz şekerden yapılmış büyük ölçekli bir enstalasyondur. Parça, popüler kültürde Afrikalı-Amerikalı kadınların tasvirini çevreleyen tartışmalara yanıt olarak yaratılmıştır. Irk ve cinsiyet hakkındaki yorumlarından ötürü övülmüş ve basmakalıpları sömürdüğü algısıyla eleştirilmiştir.



Görsel 6.6. Muhteşem Şeker Bebek, Profil (2014)

Kaynak: <https://m.youtube.com/watch?v=uEIBzOAKmVo>



Görsel 6.7. Muhteşem Şeker Bebek, Cephe (2014)

Kaynak: <https://www.ilr.cornell.edu/buffalo-co-lab/subtlety-the-sugar-sphinx>

Oldukça ses getiren bu devasa sfenksvari enstalasyon çalışması sanatçının Afrikalı kadınları betimlediği 2014 yapımı eseridir.



Görsel 6.8. Kara Walker Silüet Örneği

Kaynak:

<https://husale.bestsaleoutlet2023.ru/category?name=kara%20walker%20artist>

Enstalasyonları ile de göze çarpan sanatçının, siyah silüet çalışmaları onunla özdeşleşmiş durumdadır. Dünyanın pek çok yerinde, pek çok sanatçıya ilham kaynağı olmuştur. Onun figürlerinde neşe yoktur. Yaşadığı durumun farkında olan ve bu duruma boyun bükken kadın ve çocuk Afro-Amerikan bireyler vardır. İktidarın gücü karşısında kendi zavallılığının farkında olan bireylerde, kimi zaman bu boyun büküş yerini karşı koymaya, gücün kendisinde olduğunun farkına varıldığında direnç göstermeye başlar. Görsellerdeki kalıptan çıkmışçasına keskin sınırları olan figürlerin oluşu, yine güçlü karakter göstergesini temsil etmektedir. Renklerin koyuluğu kadar net ve keskindir duvardaki figürlerin amaç ve duruşları. O halde Kara Walker imgelerinde bir karşı tepki, bir güç gösterisi temsil etme durumu keskin hatlarıyla ispatlanmaya çalışılmaktadır demek yanlış olmayacaktır.

6.2 Canan Şenol

Türkiye’de gerçekleşen feminist sanat çalışmalarının önde gelen isimlerindendir. Kendisine kadın sanatçı denilmesinden rahatsız olan Canan, feminist kadın sanatçı şeklinde hitap edilmesinin kendisi için daha uygun bir hitap biçimi olacağını ifade etmiştir.



Görsel 6.9. Cennet, 2017, Karışık Teknik

Kaynak: <https://awarewomenartists.com/en/artiste/canan-senol/>

Feminist sanatçı bakış açısı ile toplumsal cinsiyet, baskın erkek iktidar yapılar, ataerkil sistemi ve kadının toplumdaki yerini sorgulayan çalışmalarını çoğunlukla kendi bedeni üzerine gerçekleştirmektedir. Sanatçı bedenini bir sanat ve iletişim aracı olarak kullanmaktadır. Sanatçı kendi bedenini kullanırken çoğunlukla hayali ortamlar yaratmış ve gölgelerden, yansımalarından yararlanmıştır.



Görsel 6.10. Kaf Dağının Ardında Sergisi Çalışma Örneği

Kaynak: <https://www.cnnturk.com/kultur-sanat/kaf-daginin-ardinda>

Sanatçının Kaf Dağının Ardında isimli sergisi gölgelerden ve ışık gölge oyunlarından oluşan enstalasyonlardan oluşmaktadır. Doğa üstü figürlerin de yer aldığı sergide çoğunlukla ince-transparan etki gösteren şeffaf kumaşlar ve türünden ürünler ile çalıştığı görülmektedir. Bunun sebebi ise ışık gölge oyunları ile verilmek istenen mesajı izleyiciye direkt aktarmak olmuştur.

6.3 Christian Liberte Boltanski

2021 yılında vefat eden Fransız sanatçı; heykeltıraş, fotoğrafçı, ressam ve aynı zamanda film yapımcısıdır. En çok fotoğraf enstalasyonları ve çağdaş Fransız kavramsal tarzıyla tanınmaktadır (URL-3, 2023).

Fotoğraf eserlerinde, yer yer Kara Walker çalışmaları gibi silüetler görülse de kimi zaman Canan Şenol eserleri gibi otantik ve düş dünyasının sınırlarında dolaşan hayali imgeleri görmek de mümkündür.



Görsel 6.1. Karanlığın Dersinden Gölgeler (1986)

Kaynak: <https://www.stiftungkunst.de/kultur/en/projekt/8-salzburg-art-project-christian-boltanski/>

Boltanski'nin çalışmaları otobiyografiktir ancak anlattığı hikâyeler kasıtlı olarak kurguyla örtüşmektedir. Kendi tarihine ait görüntü ve nesneleri kendisine veya doğrudan ailesine ait olmayan benzer materyallerle birleştirerek, kendi yaşam öyküsünü tüm insanlığın kolektif hafızasının kanıtı olarak sunmanın bir yolu olan "bireysel mitoloji" adını verdiği şeyi yarattı (URL-4, 2023).



Görsel 6.2. Ohne Tite, 1985–1989

Kaynak: <https://www.artnet.com/artists/christian-boltanski/ohne-titel-les-bougies-tVmEukNgsdNBRsjhGKD4eQ2>

Sanatçının erken dönem eserlerinde gölge oyunlarının yoğunlukta olduğu görülmektedir. Işık kaynağı ve karanlığı kullanarak gölgeler oluşturan sanatçı, kendi yaşam normlarını sergilerken aynı zamanda da içinde yaşadığı toplumun normlarını sorgulamaktadır.



Görsel 6.3. Gölge Tiyatrosu, 1985

Kaynak: <https://www.jupiterartland.org/art/christian-boltanski-theatre-dombres/>

7. BAULDRİLLAR'IN SİMÜLAKR VE SİMÜLASYON TEOREMİ

İlk fotoğraf makinesi Camera Obscura icat edilmeden önce sanatçılar doğayı ve içinde bulundukları yaşamları tuvallerine gördükleri gibi yansıtmışlardır. Kısaca gerçek görüntü olarak bilinen fotoğraf karelerinden önce doğadaki ve insandaki gerçeklik, sanatçıların yansıttığı kadarıyla sınırlı olmuştur. Geçmişe dair ipuçlarını ancak bu görsel ve ayrıca yazılı tarih kaynaklarına bakarak bulmak mümkündür. Geçmişe ışık tutan bu eserler, insanlık tarihinin gelişimini anlamak için önemli birer delil niteliğindedir. Örneğin; bir gün doğuşunun, çalışan işçilerin, günlük eğlencelerin, ölümlerin, düğünlerin görüntüsünü ancak onu resmeden sanatçının tuvaline yansıttığı kadar görmek mümkündür. Tek parçadan oluşan bu görüntüler klasik ve romantik dönemde çoğunlukla gerçek görüntülere sadık kalınarak resmedilirken ekspresyonist dönemde sanatçıların kendi iç dünyalarının düşsel yansımaları ile de karşımıza çıkmaktadır. O halde sanatçıların geleneksel görüntülere sadık kalmayıp kendi düşsel dünyalarını yansıttıkları bu eserler ilk simülakr örneklerinden olabilir niteliktedir.

1839 yılında fotoğraf makinesinin icadı sanat dünyasında yeni bir dönemin başlamasına neden olmuştur. Gerçeği olduğu gibi yansıtan fotoğraf kareleri tamamen düşsellikten ve hayal gücünden uzak görüntüler yansıtmaktaydılar. Çoğu sanatçı için uçsuz bucaksız kaynak oluşturan fotoğrafın icadı yepyeni bir sanat dünyasının da kapısının aralanmasına neden olmuştur. İlk hali kineteskop olan cihazı geliştirerek sinematograf haline getiren Lumiere Kardeşler ilk sinema gösterimini 1895 yılında Paris'te gerçekleştirmişlerdir. 7. sanat denilen sinemanın ilk örnekleri art arda çekilen fotoğraf karelerinin belirli bir düzen içerisinde hızlı bir şekilde perdeye yansıtılarak gözde yanılma oluşturmasıyla meydana gelmiştir.

Başlangıçta yalnızca gerçek karelerden oluşturularak yansıtılan bu yansımalar zamanla işin içerisine hayal gücünün girmesiyle bambaşka boyutlara evrilerek günümüz sinema sanatının oluşmasına zemin hazırlamıştır.

7.1 Sanatsal Yaratıda Simülakrlar Ve Simülasyonların Etkisi

İzlerine daha çok postmodern sanat sürecinde rastlayacağımız simülakr kavramı o dönem Jean Baudrillard ile çokça anılmakta ve dönem sanat eserlerinde de karşımıza çıkmaktadır. Baudrillard, simülakr kavramını sinema ile bütünleştirmektedir.

Baudrillard'a göre hala büyüünü bütünüyle yitirmemiş olan sinema, simülasyon evrenine yakışan öyküler sunarken, televizyon ve reklam bu simülasyon evrenine ait asal araçlardır (Baudrillard, 2011: 12). Sinema, televizyon ve reklamlar aracılığı ile yansıtılan gerçek olduğunu düşündüren ya da gerçek olması istenilen olgular içerisinde yaşanılmaktadır. Öyle ki bazen hangisinin gerçek hangisinin simülasyon olduğu karmaşası zihinleri yormaya başlamaktadır. Christopher Nolan'ın yönetmenliğini yaptığı Inception (2010) filminde Cobb'un karısı Mal'un düştüğü çıkmaz da bununla örneklendirilebilir.



Görsel: 7.1. Inception Filmi (2010) Mal'un Gerçekliği Sorgulaması

Kaynak: <http://thefilmexperience.net/blog/2011/1/20/distant-relatives-solaris-and-inception.html>



Görsel 7.2. Inception Filmi (2010) Mal ve Cobb Yeni (Kurgusal) Dünya İnşaası

Kaynak: <https://chadlikesmovies.com/2016/09/29/inception-2010/>



Görsel 7.3. Inception Filmi (2010) Mal ve Cobb'un Yıkılmaya Başlayan Yeni (Kurgusal) Dünyası

Kaynak: <https://www.artofvfx.com/inception-paul-franklin-superviseur-vfx-double-negative/>



Görsel 7.4. Inception Filmi (2010) Mal'un İntihar Sahnesi

Kaynak: <https://www.highonfilms.com/inception-2010-important-details/>

Mal, içinde yaşadığı sanal dünyanın gerçekliğine o kadar inanmıştır ki gerçek dünyaya dönmek istememiştir. Gerçek dünyaya döndüğünde ise bunun bir sanal yanılsama olduğunu düşünerek gerçek sandığı sanal dünyaya dönmek için intihar etmiştir.

Baudrillard, insanların hayal güçlerinin sınırsız olduğunu bilmekte ve simülakr aracılığı ile istediği her şeyin gerçekleşebileceğini düşünmektedir. Sorun şu ki insanlardaki gerçeklik ya da gerçek olmasını ümit ettikleri dünya arayışı onların gerçekliği sorgulamalarına ve bu da hipergerçeklik (gerçek ötesi) kavramının ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Hipergerçeklik denilen bu kavram, Baudrillard'da Disneyland ile tanımlanmaktadır. Ona göre Disneyland tüm simülakr düzenlerinin iç içe geçmiş olduğu kusursuz bir modeldir. (Baudrillard, 2011: 30).



Görsel 7.5. 1950'li Yıllarda Anaheim, California'daki Orijinal Disneyland Eğlence Parkının Girişi

Kaynak: <https://csmt.uchicago.edu/glossary2004/ baudrillard.htm>

“Bu hayali dünyada tek fantazmagori, kalabalığın doğasında olan sıcaklık ve sevgide ve orada özellikle çokluk etkisini sürdürmek için kullanılan yeterince aşırı sayıda alettedir. Otoparkın mutlak yalnızlığıyla tezat... -gerçek bir toplama kampı-tam anlamıyla” (URL-5, 2023).



Görsel 7.6. 1950'lerde Disneyland ve Çevresindeki Metropolün Havadan Çekilmiş Fotoğrafı.

Kaynak: <https://csmt.uchicago.edu/glossary2004/ baudrillard.htm>

Baudrillard Disneyland için “Disneyland, bizi geri kalanın gerçek olduğuna inandırmak için hayali bir şey olarak sunuluyor, oysa aslında tüm Los Angeles ve onu çevreleyen Amerika artık gerçek değil, hipergerçek ve simülasyon düzeyinde” (URL-6) der.

Simülasyon ise “bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesi”dir (Baudrillard, 2011: 14). Buna göre; “gerçeğin tüm verilerine sahip olan ama gerçek olmayan şey” simülasyondur (Önk, 2009: 202). Gerçeklik olgusunun sorgulandığı eksende temsil edilecek gerçekliğe ihtiyaç duyulmamaktadır. Simülakrlar, gerçeğin yerine geçmiştir. Bahsedilmek istenen şudur; ‘temsili bir imge gerçeğin yerine geçemez’dir. Gerçek temsili imge ile ayırt edilemeyecek konuma gelerek, gerçeklik kavramını sorgulatmaktadır. Bundan çıkarılacak sonuç ise gerçekliğin ya da temsil edilen düşsel imgenin artık ayrımının yapılamadığı ve gerçeklik değerinin kalmadığı, buna bağlı olarak da gerçekliğin sorgulanmasının anlamsızlaştığıdır.

Baudrillard, gerçeğin oluşturulan yapay dünyalarda aranması üzerine odaklanmıştır. Ona göre gerçeğin ne olduğu, neyi ifade ettiği tamamen kurulan sanal dünyalar üzerinden çözümlenmeye çalışılmaktadır. Gerçeğin varlığı, gerçekten içinde yaşanılan evren midir yoksa gerçeklik aslında kurulan uçsuz bucaksız yaratım gücüne sahip düşsel dünyalar mıdır?

Baudrillard'a göre gerçek, sınırsız yaratılan imgeler dünyasıdır. Bellekte saklanan imge nasıl ki gerçek değil ise anımsanan anılar da gerçek değildir. O'na göre yalnız ve değişmez bir tane gerçek yoktur. Baudrillard'a göre gerçeklik yeniden kurgulanabilecek düzeneklerdir. Bu bağlamda gerçek, istenilen şekilde istenilen miktarda defalarca kurgulanabilir ve yeniden üretilebilir.

“Özellikle Baudrillard, gerçeğin değişebilirliğinden hatta gerçeğin aşılması bir hiper gerçeğe dönüştüğünden yola çıkarak gerçeğin 20.yy'da nasıl işlediğini nasıl dönüştüğünü incelemiştir. Mutlak bir gerçeklikten söz edilebilirliğin imkânsızlığından bahseder Baudrillard. Bu da gerçeğin dönüştürülmeye müsait bir nesne haline geldiğini gösterir. Gerçeklik der Baudrillard; kitle ve simülasyon düzeyinde yeniden üretilebilir bir şeydir. Bu söylemden hareketle, Baudrillard'ın “Simülasyon” kavramsallaştırması ile gerçeğin yeniden üretilebilirliğinden bir aşama daha sıçrayarak, hakikatin de yeniden inşa edilebilirliğinden söz edebiliriz” (Karapınar, 2017: 516).

Baudrillard gibi Nietzsche'de mutlak bir gerçeği kabul etmemektedir. “Nietzsche hemen her tür hakikati özellikle de metafiziksel tüm hakikatleri reddeder” (Cevizci, 2015: 948) O'nun bu söylemi bir noktada Baudrillard'ın görüşünü destekler niteliktedir. Nietzsche'nin “Tanrı Öldü” sözü, batı filozoflarının gerçeklik olgularını sarsmıştır. Nietzsche'ye göre tek ve metafizik bir gerçek yoktur. Gerçek çoktur ve ancak akıl yoluyla bulunabilecektir. Mağara duvarı alegorisinde Aristoteles'in savunduğu gibi Nietzsche'de gerçeğin ancak akıl yoluyla bulunacağını savunmaktadır.

“Platon'un ‘Mağara Duvarına Yansıyan Gölgeler Alegorisi’ içinde gerçeği gösteren ışık ve kaynağıdır. Mağara duvarına yansıyan gölgeler, mağara içerisindeki adamlara göre gerçektir fakat mağaradan dışarı çıkan kişi, mağaradan ayrıldığında, gerçek olmayan bir durumu gerçek sandığını idrak etmeye başlar. Aslında gerçek zannettiği şey gerçeğin mağara duvarına yansıyan gölgesidir. Bu bilgi ışığında Platon'a göre gerçeğin bilgisine ulaşan insan filozof olur. Aristoteles'e göre ise gerçeğin insana özgü olduğunu ve gerçeği arayanın ‘Akıl’ olduğunu düşünür” (Cevizci, 2015: 134).

Aristo'ya göre gerçeklik akıl ile bağdaştırılırken (Bozkurt, 2014:146) bu durumu şu şekilde ifade eder;

“Bir nesnenin, olgunun ideal (olumlu veya olumsuz) olanı sembolik olarak mükemmel ve gerçek olanıdır. Yani aslında söz konusu şeyin soyut (hissel, düşünsel, matematiksel) varlığıdır.”

Gerçeklik kavramı bireylerin algı, duyu ve duygu dünyalarının birer yansımalarıdır. Kurgusal olanın gerçek olup olmadığı tamamen bireysel farklılıkların çatışmasıdır.

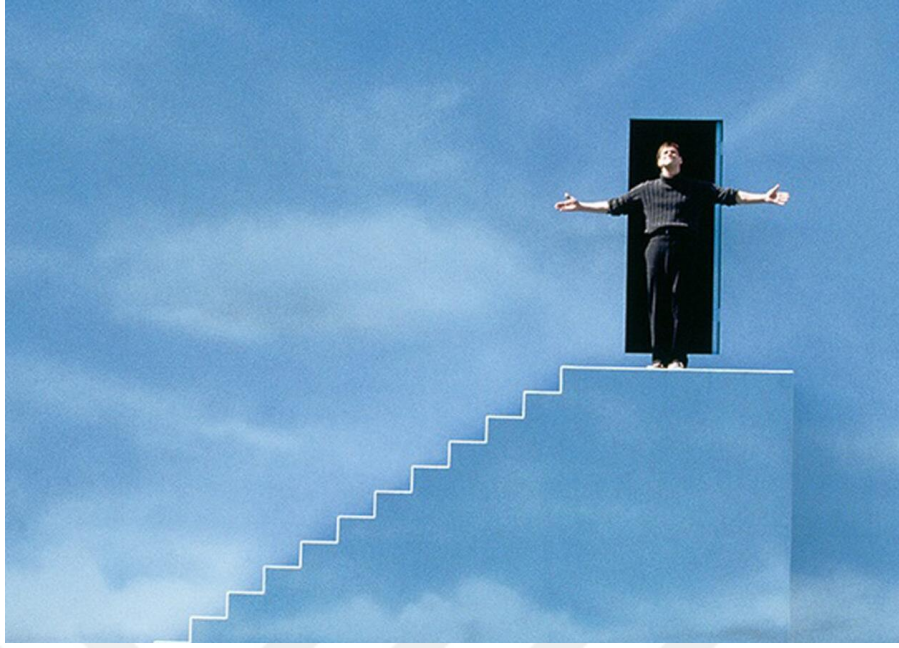


Görsel 7.7. The Truman Show Film Sahnesi (1998)

Kaynak: <https://hacerselacritica.com/informe-peter-weir-3-la-pantalla-reflexiva-the-truman-show-por-soledad-bianchi/>

The Truman Show filmindeki kurgusal dünya bireyin tüm yaşamını kapsayıp tümüyle hepsinin canlı kanlı yaşanmasının bir ürünü olduğu gibi o dünyadan çekip gitmesi de yaşamın bir parçasıdır.

The Truman Show 1998 yılında vizyona giren ve oldukça büyük etki uyandıran (kurgusal) filmlerden biri olmuştur. Filmde çevresi kameralarla donatılmış bir adam olan Truman, 7 gün 24 saat televizyondan izlenirken hayatındaki bireyler ise bu kurgunun birer parçasıdır.



Görsel 7.8. The Truman Show Final Sahnesi (1998)

Kaynak: <https://hacerselacritica.com/informe-peter-weir-3-la-pantalla-reflexiva-the-truman-show-por-soledad-bianchi/>

Filmin sonunda Truman çevresinde olup biten her şeyin birer kurgudan ibaret olduğunu ve yaşadığı hayatın gerçek olmadığını fark etmektedir. Bu kurgusal dünyadan kurtulmak için dekorun sonuna kadar gelerek merdivenlerden birer birer çıkmakta ve gerçek dünyaya adım atmaktadır.

Bireyin önceki yaşamı reddetmesi ya da yenedünya arayışına girmesi onun bu dünyayı reddetmesinden çok bilinmeze olan merakıyla da örtüşebilir. Açık uçlu bırakılan bu son, aslında son mudur? Sorusunun cevabı gizemini korurken gerçekliğin ve kurgunun bir kabulleniş ve inanış meselesi olduğunu düşünmekte fayda vardır.

8. YÖNTEM

Bu tezin yöntemi; tarama ve deneme modelidir. Sanatsal yaratım sürecinde Psikoloji biliminin öğelerinden biri olan nyctophobia konusunda mevcut kaynaklardan faydalanılarak, yaratıcılık, psikoloji biliminde ve sanat yaratımında korku, kurgusal düzenlemeler, gölge, Baudrillard'ın simülakr-simülasyon teoremleri ve sanatsal yaratıya etkileri incelenmiştir.

Ayrıca; tezin sanatsal uygulamalar kısmında, nyctophobia duygusundan hareketle ortaya çıkan gölge tasarımları incelenerek, elde edilen veriler araştırmanın amacına uygun olarak yorumlanarak çözümlenmeye çalışılmıştır. Sanatsal kaygıların yanı sıra nyctophobia kavramına değinilen tez çalışmasında, araştırma konusu ile ilintili sanatçılar ve eserlerine değinilerek duruma açıklık getirilmeye çalışılmıştır.

9. SANAT ÇALIŞMALARI (UYGULAMALAR)

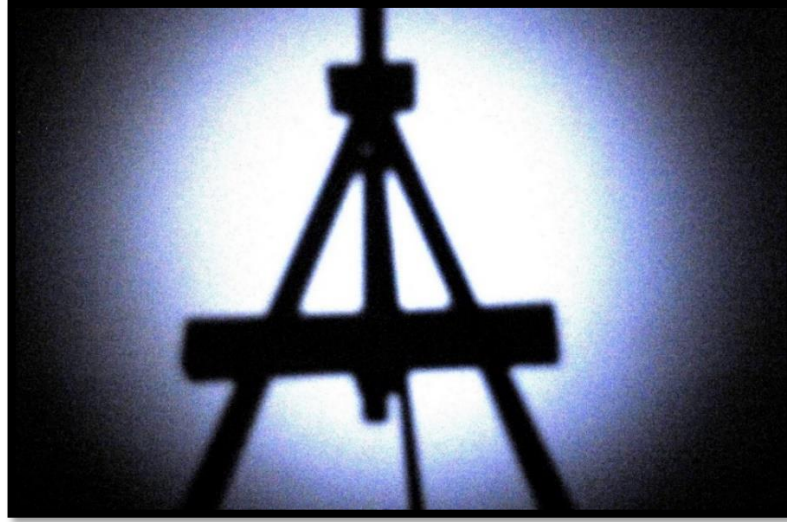
Baudrillard'ın “Simülakrlar ve Simülasyon” isimli kitabında, simülakr, “bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm” şeklinde tanımlanmaktadır (Baudrillard, 2011: 7). Gerçeklik olgusunun irdelendiği bu tanım kurgusal dünya ile gerçek dünya arasındaki ilişkiyi açıklamaktadır.

Sanatçı tarafından Bauldrillard'ın sanal gerçeklik teoremi ışığında nyctophobia kavramı ile oluşturulan kurgusal gölgeler ve onların üç boyutlu hâle dönüştürüldüğü çalışmalar bu tezin çıkış noktası olmuştur.

Sanatsal çalışmaların çıkış noktası duvara yansıyan nesnelerin gölgeleri olmuştur. Sanatçının çocukluk dönemlerinde yaşadığı bölgede elektriğin yaygın olmaması ve alternatif ışık kaynakları vasıtası ile ev içi aydınlatılmanın sağlanması gölge ile olan görsel yoğun temasının başlangıcı olarak karşımıza çıkmaktadır. O dönem, evler gaz lambaları ile aydınlatılmakta ve sadece ailenin ortak yaşadığı odada gaz lambası bulunmaktadır. Henüz çocuk yaşta olan sanatçı evin diğer odalarına gitmekten korkmaktadır, çünkü diğer odalarda ışık kaynağı yoktur ve maalesef sokak aydınlatmaları da o dönem pek yaygın olmadığı için dışarıdan gelebilecek bir ışık kaynağı da bulunmamaktadır. Tamamen zifiri karanlıktan oluşan gecelerde aile bu gaz lambasının etrafında toplaşıp ve yemek sonrası çay sohbetleri ile gün içerisinde yaşadıkları olayları paylaşmaktadır. Ailenin bir arada olması durumu sanatçının içini bir nebze rahatlatırken, gaz lambasının söndürülmesiyle aile fertlerinin uykuya geçtiği saatler onun korku duymaya başladığı anlar olmaktadır. Sonsuz bir karanlık içerisinde kendini yalnız ve savunmasız hissetmektedir. Üstelik gaz lambasından yayılan ışığın önüne bir nesnenin ya da aile bireylerinden birinin geçmesi duvarlarda gölgeler oluşmasına sebep olmaktadır. O yaşlarda anlamlandıramadığı bu gölgeler onda dehşet verici korkuların uyanmasına neden olmaya başlamıştır. İnsanın bilinmezden korkmasının en arı örneklerinden biri olan bu durum karşısında, gördüğü her gölgeden korkmaya başlayan sanatçı uzun yıllar bu korkuyu üzerinden atamamıştır. İleri yaşlara kadar süren bu durum yapışkan korku türlerinden biri olan nyctophobia olarak hayatında devam etmiştir. Kendi yöntemleriyle bu korkuları aşmayı amaçlayan

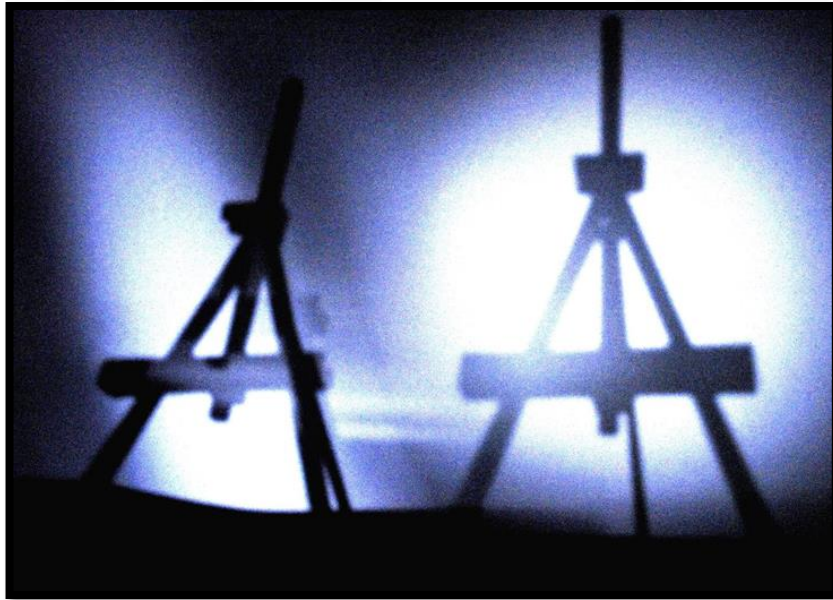
sanatçı, duvara yansıyan o korkunç görüntülerin yerine kendine ait, yaşamının birer parçası olan, onun için derin anlamlar taşıyan ve en çok da sevdiği nesne ve duyguların gölgelerini kurgulayarak eserler üretmeye başlamıştır. Bu eserler sanatçının hem kendi sanat üslubuna katkı sağlamakta hem de kendisi için kâbus olan bu gölge yansımalarını daha sevimli ve bakılası hale dönüştürerek korkularını yenmeyi amaçlamaktadır.

Bu bakış açısından hareketle başlayan çalışmalar, ışıktan tamamen arındırılmış mekânda, yalnızca fener gibi mevzi aydınlatma sağlayan ışık kaynağı yardımı ile beyaz arka fona yansıtılan nesne ya da ürünlerin gölgelerinden oluşmaktadır. Oluşturulan bu kurgusal tasarımların fotoğraflanma alanları da yine tamamen ışıktan arındırılmış mekânlarda gerçekleştirilmiş ve yaşanan nyctophobia duygusu bir süre daha tetiklenmiştir. Ortaya çıkan sanatsal eserler ile ışık kaynağı olmayacak şekilde oluşturulan mekânların geçici olarak karartıldığı ve istenilen anda bu durumun değiştirilebileceği ve ışık kaynağına çok hızlı bir şekilde ulaşılabilceği fikri sanatçının korkularını dinginleştirmeye başlamıştır. Bunların yanı sıra sanatçı tamamen ışıktan arınmış mekânda ışık kaynağı (el feneri) kullanarak duvara yansıyan yapay gölgeler elde etmeye başlarken bu ürün/nesneler içerisinde nadiren ürünlerin direkt kendileri olurken çoğunlukla sanatçının kendi tasarladığı maketler de yer almaktadır. Duvara yansıtılan gölgeler fotoğraf makinesi aracılığı ile kayıt altına alınarak 2 boyutlu dokümanlara dönüştürülmüştür. Üretilen bu sanat çalışmaları, sanatçının kendi yaşamında özel anlamlar ve izler taşıyan duygu durumsal olguların somutlaştırılmış halleridir. Kendi yaşantısı üzerinden söylemlerde bulunmak isteyen sanatçı hayatını çevreleyen ‘şeyler’i sanat aracılığı ile izleyiciye yansıtmaktadır.

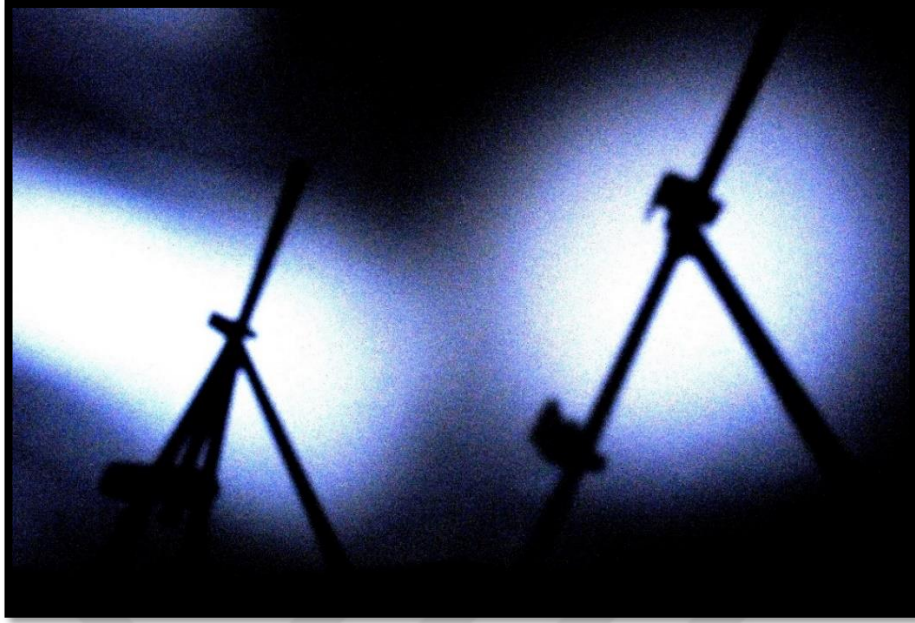


Görsel 9.1. Şövale I.

Görsel 9.1 çalışmaların ilk örneğidir. Masaya yerleştirilen şövale maketi üzerine tek bir ışık kaynağı tutularak, düz beyaz duvar üzerine kasıtlı olarak düşürülen gölgedir. Burada ışık kaynağı nesnenin tam ortasına getirilerek duvara yansıyan gölge cepheden fotoğraflanmıştır. Ardından görsel, dijital ortamdan kâğıda daha sonra da asetat malzemeye aktarılarak şeffaflığı ön plana çıkarılmıştır.

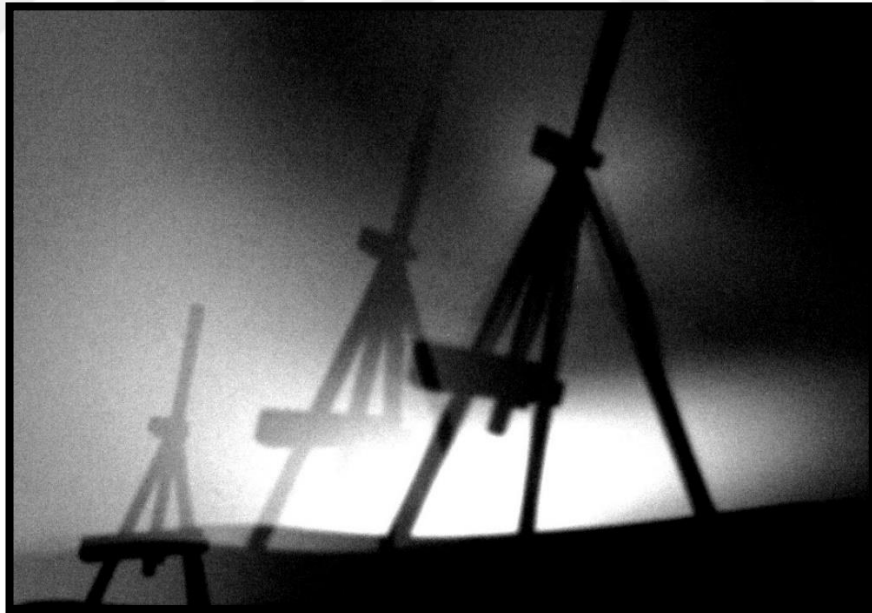


Görsel 9.2. Şövale II.



Görsel 9.3. Şövale III.

Görsel 9.2 ve 9.3'te tek bir şövale üzerine farklı 2 ışık kaynağı uygulanarak birden fazla ve farklı açılardan gölge elde edilmesini sağlamıştır.



Görsel 9.4. Şövale IV.

Görsel 9.4'te ise ışık kaynağı artırılarak (3 ışık kaynağı farklı açılardan aynı nesnenin üzerine yansıtılarak) tek bir nesneden 3 adet gölge oluşturmuştur. Buradan hareketle

şu çıkarımda bulunmak yerinde olacaktır: nesneye vuran ışık kaynağı arttıkça, yansıyan gölge sayısı da o oranda artmaktadır.



Görsel 9.5. Çaydanlık ve Fincan

19x25 cm. ebatlarında olan çalışma asetat kâğıdı üzerine basılmıştır. Çalışmada, dostluk ve sıcak sohbeti simgeleyen çay konu edilmiştir. Sıcak aile ortamlarının ve arkadaşlıkların eşsiz sohbet unsuru olan çayı temsil etmek adına çaydanlık ve çay fincanı aynı düzlem üzerinde fener ışığı yardımıyla, gölgesinin düz beyaz fon üzerine yansıtılması suretiyle fotoğraflanarak kayıt altına alınmıştır. Tek düzlemde iki nesnenin bulunması ise konuyu hikâyeleştirmiş ve böylece tekli temsil etme durumundan uzaklaşmaya başlamıştır.



Görsel 9.6. Gerçeğin İzdüşümü, 2010, Karışık Teknik

Görsel 9.6 çalışmaların üç boyutlu hale getirildiği ilk uygulamadır. 23x31x17 cm. ebatlarında olan çalışma: asetat kâğıdına basılan üç ayrı görselin birleşiminden oluşmaktadır. Ahşap malzeme ve bal peteği mantığı ile üretilen eski ahşap televizyonların görüntüsünü andıran sandık düzeneği içerisine dia makinesi slayt çerçevelerine benzer ve asetat kâğıdına baskı alınmış ardından ahşap çıtalarla çerçevelenmiş şeritler yerleştirme suretiyle tasarlanmıştır. Aynı ebatlardaki üç ayrı ürünün katmanlar şeklinde ve eşit aralıklarla sandıklar içerisine arka arkaya yerleştirilmesiyle elde edilen yeni görüntüler çalışmanın duygu ruhunun temelini yansıtmaktadır. Aklından aynı anda pek çok duygunun ve anının geçtiği tasarımcı öğrenci karşıdan baktığında tüm duygularını tek bir görüntü olarak görebilmektedir. Yaşamında önemli bir yere sahip olan resim sanatı (dolayısı ile şövale), güzel aile sohbetlerine eşlik eden çay (sembolik olarak çaydanlık) ve çocuksu hayal dünyasına eşlik eden melek biblo figürü bir arada bulunmaktadır.

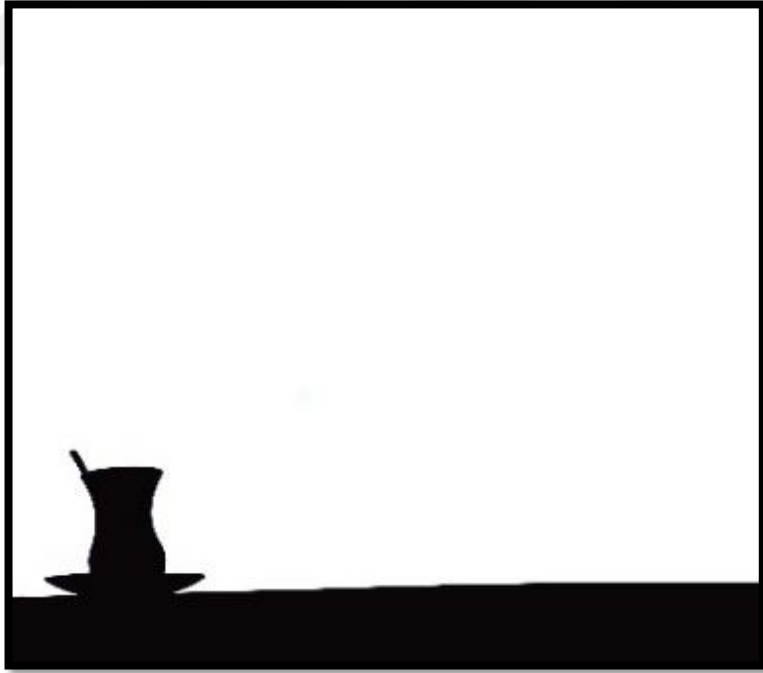


Görsel 9.7. Üçlü Kompozisyon, 2010, Karışık Teknik

Görsel 9.7’de ise bu çalışmaların farklı versiyonları görülmektedir. Üçleme şeklinde yapılan çalışmalar, gölge figürlerinin şeffaf bir biçimde üç boyutlu sanat çalışmaları haline getirilmesine birer örnek olmuştur.



Görsel 9.8. Çay Günlükleri, Çaydanlık



Görsel 9.9. Çay Günlükleri, Çay Bardağı



Görsel 9.10. Çay Günlükleri, Gaz Lambası

Görsel 9.8, 9.9 ve 9.10’da görsel 9.6’daki bakış açısından yola çıkılarak yeni ürün denemeleri ile oluşturulan çalışmalar görülmektedir. Burada fotoğraflanan nesne gölgeleri dijital ortamda daha net görüntü haline getirilerek asetat kâğıdı yerine 3 mm. pleksi (plexi) malzeme üzerine şeffaf folyo baskı uygulanarak elde edilmiştir. Bu şekliyle ürün daha net görüntü sunarken aynı zamanda da sağlam hale gelmiştir.



Görsel 9.11. Çay Günlükleri

33x38 cm. çapına ve 3 mm. ene sahip olan çalışma katmanları kendi aralarında rahatlıkla yer değişimi olabilecek şekilde tasarlanmıştır. Görsel 9.6'nın gelişmiş versiyonu olan bu çalışma (Görsel 9.11) tam ölçüleri ile 35x41x21 cm. ölçülere sahiptir. Dış sandık kısmı mdf ağaç malzemeden üretilip renkleri ten rengi spreylere boyanmış ve uygulanmıştır. İlk çıkış noktasında olduğu gibi burada da araştırmacı öğrencinin kendi yaşamında önemli yere sahip olan aile kavramı ile özdeşleştirdiği çay sohbetlerini simgeleyen çaydanlık ve çay bardağı gölgeleri görülmektedir. Görsel 10'da görülen ve çalışmaya dâhil edilen gaz lambası ise aslında tüm bu çalışmaların çıkış noktası ve kaynağıdır. Elektrikli aydınlatmaların henüz yaygın olmadığı dönemlerde çocuk yaşlarda olan araştırmacı, ailesiyle birlikte yaşadıkları odayı aydınlatan gaz lambası ışığı sayesinde duvara yansıyan gölgelerden yola çıkmıştır. Gaz lambasından yansıyan gölgeler araştırmacının o dönemler korkulu rüyasıdır. Evlerinde yeterli aydınlatma bulunmadığı için hem karanlıktan hem de gaz lambasının ışığıyla duvarlarda oluşan farklı farklı gölgelerden korkmaktadır. Burada ise

arařtırmacı, gaz lambasını hem gölgelerin kaynaklarının temsili hem de o dönemleri hatırlatan yegâne nesne olarak kullanmıřtır.



Görsel 9.12. Dün Bugün Yarın, Ağaç



Görsel 9.13. Dün Bugün Yarın, Kastamonu Saat Kulesi



Görsel 9.14. Dün Bugün Yarın, Ev/Araba

Üçlü ahşap serinin ikincisi olan bu çalışmada üç ayrı görsel katmanlar oluşturacak şekilde tasarlanmıştır. Birleşince tek bir kadraj oluşturacak bu çalışmaların ilkinde bir ağaç gölgesi (Görsel 9.12) görülürken ikincisinde Kastamonu'nun sembollerinden olan tarihi Saat Kulesi (Görsel 9.13) ve üçüncüsünde müstakil bir ev ve yanında bir araba (Görsel 9.14) görülmektedir.



Görsel 9.15. Dün Bugün Yarın

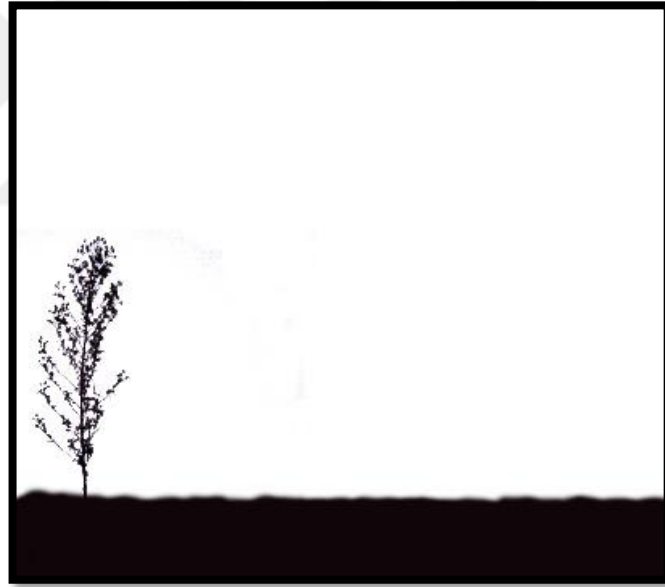
Sanatçının ‘Dünüm, Bugünüm ve Yarınım’ olarak adlandırdığı bu çalışma 35x41x21 cm. ölçülere sahiptir. Dünü temsil eden görsel 9.12’deki ağaç gölgesidir. Çocukluk yılları pamuk tarlalarında mevsimlik işçi olarak geçmiştir. Bu ağaç figürü ise geçmişte öğle paydoslarında gölgesinde dinlendiği ağaçları temsil etmektedir. Bugünü temsil eden çalışmadaki Kastamonu Saat Kulesi (Görsel 9.13) ise araştırmacının doktora eğitimi için geldiği ve eğitim süresince yaşadığı Kastamonu ilini temsil etmektedir. Son olarak yarını temsil eden ev ve araba figürleri (Görsel 9.14) ise araştırmacının sahip olma hayalini kurduğu evi ve arabayı temsil etmektedir. Üçlünün birleşmesinden ise tek bir karede yaşamının özetini betimlemek istemiştir.



Görsel 9.16. Baba, Traktör



Görsel 9.17. Baba, Yüksek Gerilim Hattı



Görsel 9.18. Baba, Yalnız Ağaç

Serinin son çalışması olan bu tasarımda (Görsel 9.16, 9.17 ve 9.18) Görsel 9.8, 9.9 ve 19.10'daki uygulamanın aynısı farklı görseller üzerinden görülmektedir. Çalışma 33x38 cm. çapına ve 3 mm. ölçülere sahiptir ve yine pleksi malzeme üzerine şeffaf folyo baskı uygulaması yapılarak elde edilmiştir. Görseller, araştırmacının babasının vefat etmesine sebep olan trafik kazasını temsil etmektedir. Trafik kazasına sebep olan

traktör (Görsel 9.16) ve kazanın gerçekleştiği olay yerinde bulunan yüksek gerilim hattı (Görsel 9.17) ve kaza yerindeki tepede bulunan yalnız ağaç (Görsel 9.18).



Görsel 9.19. Baba

Bu üç gölgenin pleksi yüzeye aktarılmasıyla oluşturulan katmanlar, gerçekleşen acı kaybın tek bir düzlemde görülmesini temsil etmektedir. Ahşap sandık içerisine yerleştirilen katmanlar birleşerek acının çerçevelenmiş halini temsil eden tek bir fotoğraf karesi izlenimi vermektedir.



Görsel 9.20. Baba, Detay

Üçlü serinin işleyiş ve kurgu düzenini göstermek adına (Görsel 9.20) detay çekimi yapılmıştır. Fotoğrafta görüldüğü üzere ahşap sandıklar içerisine oluşturulan yatay oyuklar içerisine yerleştirilmek üzere üst kısmı ahşap çıtalarla sabitlenmiş pleksi üzeri şeffaf folyo baskılı gölge çalışmaları yer almaktadır. Daha önce de değinildiği gibi bu şeffaf katmanlar kendi aralarında izleyicinin tercihinine göre yer değiştirilebilmektedir.



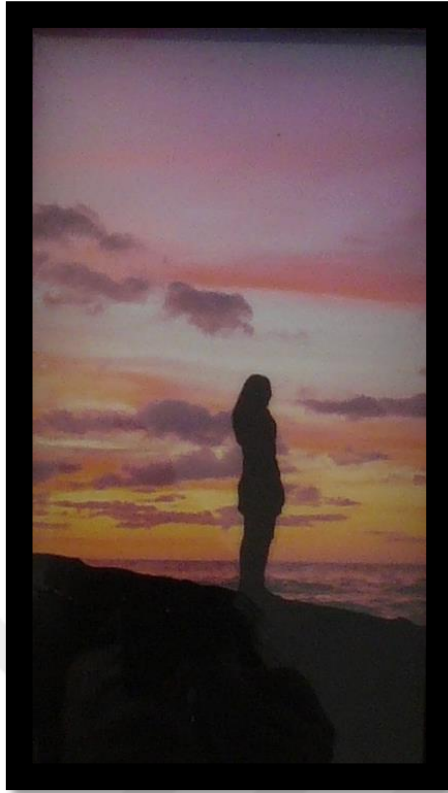
Görsel 9.21. Flamingolar

Ahşap çerçeve içerisinde sergilenen (Görsel 9.21) çalışma, 20x21 cm. ebatlarında olup biri siyah gölge diğeri renkli fotoğraf baskısı olmak üzere pleksi malzeme üzerine şeffaf folyo uygulamalı iki katmandan oluşmaktadır. Öndeki katmanda yer alan flamingo gölgeleri araştırmacıya görsel seyri en çok zevk veren hayvan olması münasebetiyle bulunmaktadır. Arkadaki katmanda yer alan gün batımında gökyüzü ve denizin birleşmesinin fotoğraflandığı bir görsel yer almaktadır. Araştırmacı burada diğer çalışmalarının aksine renkli bir katman kullanmayı tercih etmiştir. Hayatın kendisi için yalnızca karanlık korkusu ve ürküttüğü gölgelerden ibaret olmadığını dile getirmeyi amaçlamıştır. Bu sebeple gün batımı esnasında oluşan figür silüetlerini andıran çalışmayı birbirine katmanlayarak tek bir kare fotoğraf izlenimi vermeye çalışmıştır. Birbirinden bağımsız olan bu iki fotoğraf birleşerek su yüzeyinde avlanan flamingoların deniz üzerinde aynı şekilde tasvir edilmesini sağlamıştır.

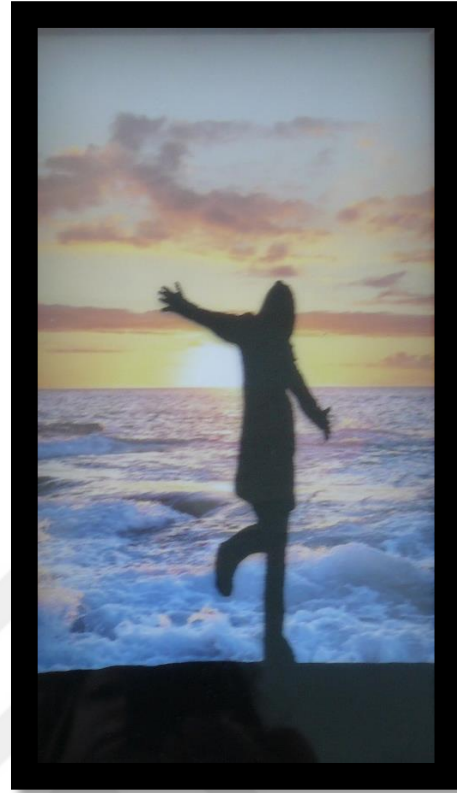


Görsel 9.22. Gün Batımında Bisiklet

Pleksi üzerine şeffaf folyo baskı ile tasarlanan çalışma (Görsel 9.22) 20x21 cm. ebatlarındadır. İki katmandan oluşan çalışmanın öndeki katmanında, yol kenarında bir sokak lambası ve ona yaslanmış bir bisiklet gölgesi bulunmaktadır. İkinci katmanda ise gökyüzü ve denizin birleşiminin fotoğraflandığı bir gün batımı manzarası yer almaktadır. Birbirinden bağımsız zaman ve mekânlarda fotoğraflanan görseller üst üste katmanlandırılarak tek bir görsel izlenimi oluşturulmaya çalışılmıştır.

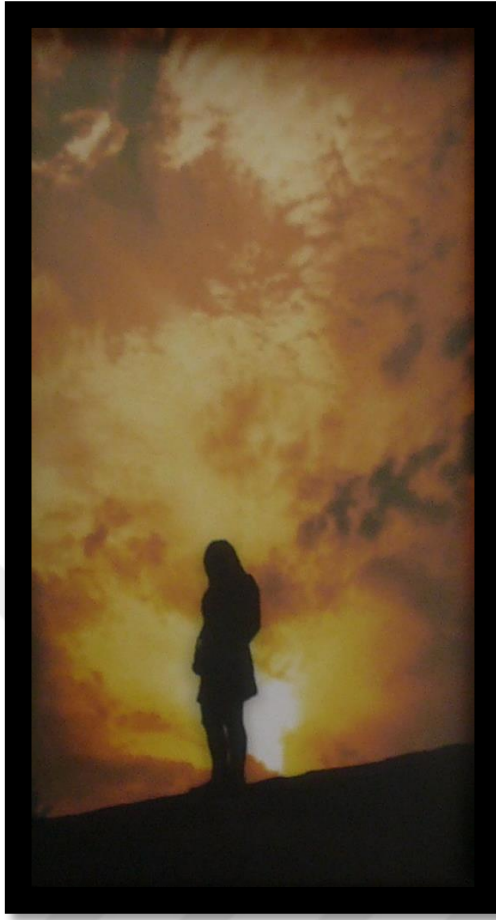


Görsel 9.23. Ben I.

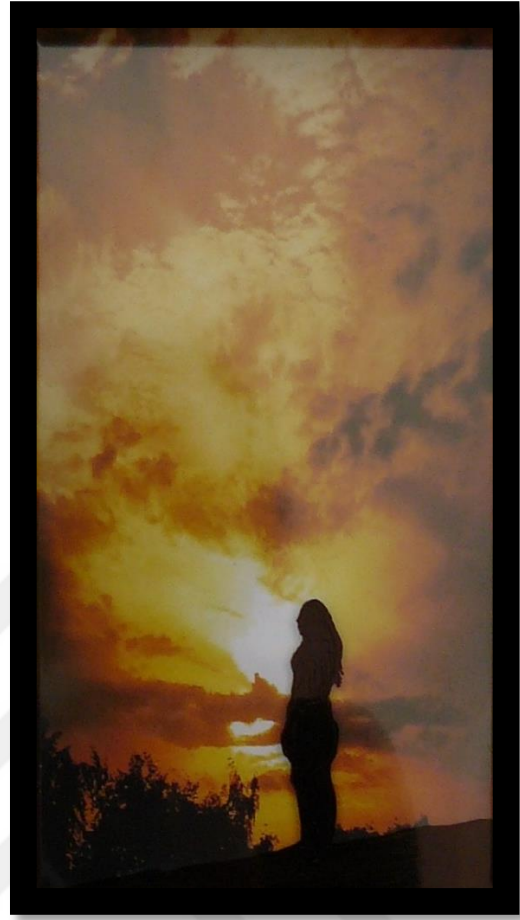


Görsel 9.24. Ben II.

Görsel 9.23 ve 9.24 araştırmacının farklı zaman ve mekânlarda fotoğraflanan kendi silüetleri ve doğa manzaralarının birleşmesi sonucu oluşturduğu çalışmalardır. Diğer çalışmalarda olduğu gibi bu çalışmalarda da pleksi malzeme üzerine şeffaf folyo baskı uygulanmıştır. Çalışmalar 24x14 cm. ölçülerindedir.



Görsel 9.25. Ben III.



Görsel 9.26. Ben IV.

Görsel 9.23 ve 9.24 ile aynı tekniklerle tasarlanan çalışmalar (Görsel 9.25 ve 9.26) 24x14 cm. ölçülerindedir. Araştırmacının kendi silüetleri ve doğa manzaraları fotoğraflarının pleksi malzeme üzerine şeffaf folyo baskı uygulaması ile oluşturulmuştur. Diğer çalışmalardan farklı olarak bu iki çalışmaya ışık kaynağı eklenmiştir. Gün batımı fotoğraflarında güneşin bulunduğu açık alana denk gelen noktalara yapay ışık kaynağı ile alt katmanın arkasından uygulanmak suretiyle tasarlanmıştır. Bu vesile ile hem karanlıkta oluşan gölgeler, hem renkli doğa manzaraları hem de gölgenin oluşma kaynağı olan ışık bir arada kullanılmıştır.



Görsel 9.27. Ben V.

Yapay bir ışık kaynağı ile kurgusal bir düzenek ile gerçek gün batımı etkisi verilen çalışma (Görsel 9.27) diğer çalışmalar (Görsel 9.25-26) gibi aynı mantıkla tasarlanmıştır. Çalışma 24x14 cm. ölçülerindedir. Diğerlerinden farklı olarak burada son ışık kaynağının verildiği mekânda kasıtlı karartma işlemi uygulanmıştır. Yani çift katmanlı çalışma, karanlık bir mekân içerisinde arkasından ışık verilerek aydınlatılmış ve bu haliyle yeniden fotoğraflanmıştır. Bu sebeple renkli doğa manzarası daha karanlık tonlarda yansımıştır ve güneşin batmak üzere olduğu an ise gerçekmiş algısı oluşturmaktadır.



Görsel 9.28. Gölge Flamingolar

Üç boyutlu yüzey üzerine uygulama çalışmada (Görsel 9.28) 7 cm. yükseklikte ve 8 cm. çapında şeffaf bir mumluk bardak üzerine tasarım yapılmıştır. Bardağın dış yüzeyini saracak şekilde oluşturulan görselde asetat kâğıdı üzerine asetat kalem ile çizilen flamingo gölgeleri mevcuttur.



Görsel 9.29. Gölgenin Gölgesi

Burada Görsel 9.28’de tasarlanan çalışmanın içerisine ışık kaynağı yerleştirilerek yeni bir çalışma (Görsel 9.29) oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu çalışma ile amaçlanan ise ışık kaynağı sayesinde gölgenin gölgesini elde etmektir.



Görsel 9.30. Gölgenin Gölgesi, Detay

Görsel 9.30 ise Görsel 9.29’de oluşturulmak istenen gölgenin gölgesi yakın açıdan ve daha net bir biçimde görülmektedir.



Görsel 9.31. Denizdekiler I.

Deniz canlılarından üç tanesinden esinlenilen bu çalışmada; tasarlanan maket deniz canlılarının gölgeleri, hazırlanan kaput bezli çadır üzerine yansıtılarak oluşturulmuştur. Kullanılan deniz canlısı figürlerinden ilki denizatıdır. Karton maket olarak tasarlanan denizatı, taban kısmına mıknatıs yerleştirilerek metal kaplanan kaide üzerine temas ettirildiğinde dik duracak şekilde tasarlanmıştır. Ayakta durması sağlanan maket figürün gölgesi, düzeneğin orta kısmında yer alan güçlü ışık kaynağı sayesinde dış kısmı çevreleyen 43 cm. yüksekliğinde ve 37 cm. çapında olan bez çadır üzerine yansımaktadır. Nesne gölgesinin üç boyutlu hâle getirilmesinden sonra onun da gölgesinin bir düzenek yardımıyla yansıtılması amaçlanmıştır.



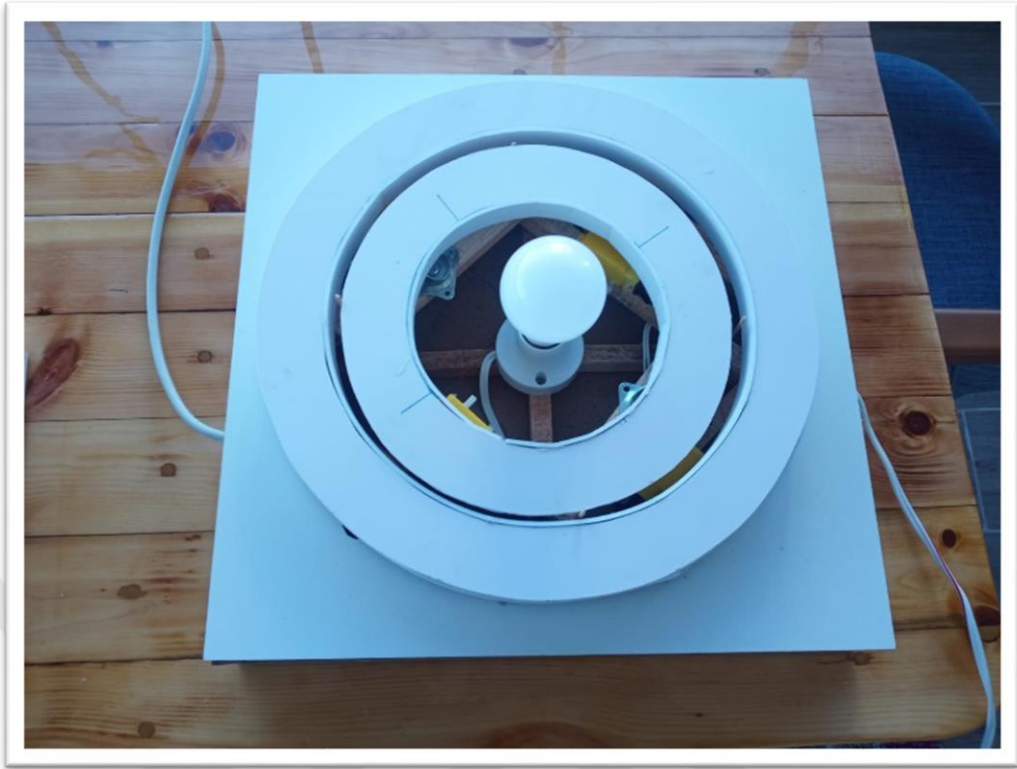
Görsel 9.32. Denizdekiler II.

Çalışma için tasarlanan diğer deniz canlısı figürü ise ahtapot olmuştur. Uzun ve dolaşık kollara sahip olan bu deniz canlısı denizatı gibi görsel anlamda oldukça etkili bir figürdür. Dışarıdan bakılınca korkuya sebep olabilecek deniz canlısı bu çalışma ile daha sevimli bir görüntü çizmektedir. Bakanın korkmak yerine tebessüm edeceği şekilde tasarlanan maket figür, denizatında olduğu gibi düzeneğin tabanına yerleştirilen demir levha ve figürün tabanına yapıştırılan mıknatısın birleşimi ile ayakta durabilmektedir. Bu sayede hem ürün ayakta durabilmekte hem de çadır üzerine daha net bir görüntü yansıtmak mümkün olabilmektedir. Denizatı ve ahtapot figürleri düzeneğin en dışında-perdeye yakın olan çark üzerinde yer aldıkları için görüntüleri düzeneğin iç kısmındaki çarka nazaran daha net gölge görüntüsüne sahiplerdir.



Görsel 9.33. Denizdekiler III.

Çalışmanın üçüncü ve son figürü ise denizanası gölgesidir. Diğer iki figür gölgesiyle aynı tasarım özelliklerine sahip figürün, onlara nazaran daha az netliğe sahip olduğu görülmektedir. Bu gölge yansıması, düzenekteki tasarımdan kaynaklanmaktadır. Çalışma düzeneğinde iki adet çark bulunmaktadır ve bu çarklardan iç kısımda olan küçük çark üzerinde bulunan denizanası figürü perdeye uzaklığı nedeniyle diğer iki figüre göre biraz silik bir görüntü oluşturmaktadır.



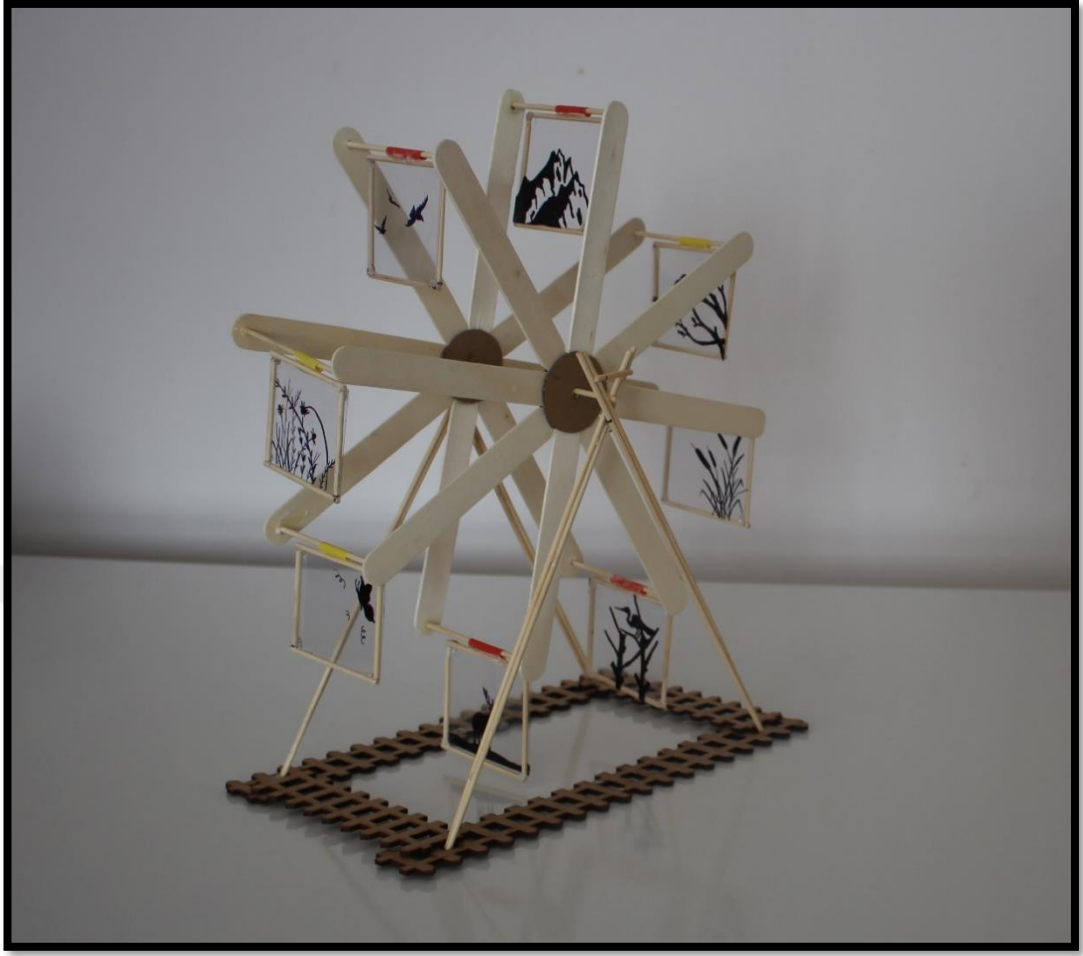
Görsel 9.34. Denizdekiler, Mekanizma

Tasarlanan düzenek, ahşap kare bir kaide üzerine yerleştirilen iç içe iki kalın halka çark ve bunların tam ortasına montajlanan ışık kaynağından oluşmaktadır. Kaide 6x40x40 cm. ölçülere sahiptir. Çalışmanın bütünü ise 49x40x40 cm. dir. Bu çarklar birbirinden bağımsız olarak ayrı ayrı dönebilmektedir. Aynı zamanda bu iki çark her iki yöne hareket edebilmektedir.



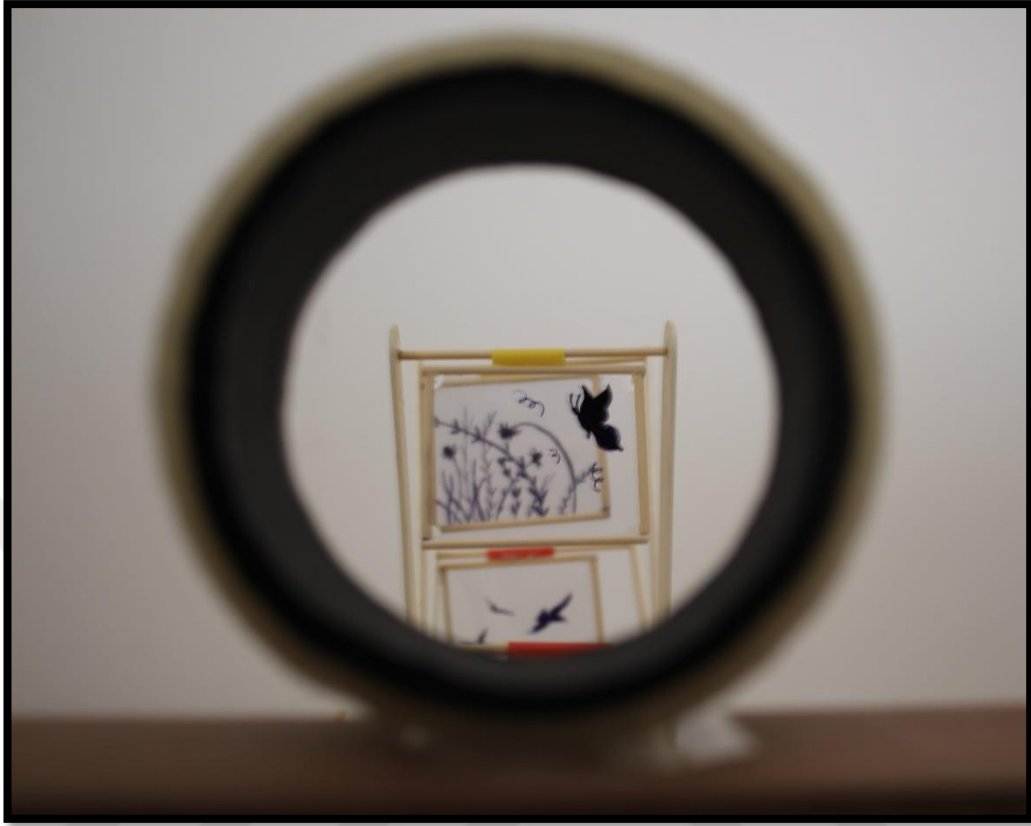
Görsel 9.35. Denizdekiler, Kumanda Sistemi

Elektrikle çalışan ve bir kumanda düzeneğine sahip olan bu çalışmada, kumandadaki düğmeler ve tuşlar sayesinde çarklar hem aynı yöne hem de birbirinin tersi yönüne hareket edebilmektedir. Aynı zamanda kumanda üzerinde bulunan bu tuşlar sayesinde çarkların dönüş hızları da ayarlanabilmektedir. İster yavaş ister hızlı döndürülebilen çarklar aynı zamanda biri hızlı biri yavaş dönebileceği gibi biri saat yönüne diğeri ise saat yönünün tersine dönebilmektedir. Kullanım tamamen kumanda eden kişinin tercihinin kalmıştır. Araştırmacı tarafından düşünülen bu tasarımın düzeneği, yine araştırmacının çizim ve araştırmaları ile derlenerek robotik kodlama elemanlarına iletilmiştir. İstenen tasarımın elektrik ve çark döngüsü kurulduktan sonra araştırmacıya teslim edilmiş ve çalışmanın diğer tüm unsurları kendisi tarafından tasarlanmış ve tamamlanmıştır. Çalışmanın fikri ve tasarımı (elektrikli düzenek kurulumu hariç) araştırmacıya aittir.



Görsel 9.36. Gölge Değirmeni

Lunaparklardaki dönme dolap ve su değirmeni görüntülerinden esinlenilerek oluşturulan çalışma 40x30x29 cm. ölçülerinde olup her bir kanadında 7x6 cm. ölçülerinde birer görsel olmak üzere 8 adet gölge çalışmasından oluşmaktadır. Üçgen şeklinde çatılarak oluşturulan iki adet çitanın paralel şekilde yan yana bir kaide üzerine tutturulmasıyla oluşan temel üzerine dönme dolap şeklinde kurulan düzenek yerleştirilmiştir. Dönme dolap ortasına kurulan sistem sayesinde el yardımıyla döndürülebilmekte ve tasarlanarak üzerine tutturulan gölge figürleri sırasıyla yer değiştirebilmektedir. Her gölge görseli bir sonraki gölge figürü ile birleşerek tek bir kadraj izlenimi vermektedir. Tüm tasarım bu mantıkla hazırlanmış ve her figür bir sonraki figürle birleşerek bir bütünlük sağlanması amaçlanmıştır. Örneğin dallarıyla kuru bitki gölgeleri ile aynı hizaya getirilen kuş gölgesi (kurumuş bitkiler üzerinde uçan kuşlar) daha sonra gelen dağ gölgesi ile de bir bütünlük sağlamakta ve dağ üzerinde uçan kuşlar görülmektedir.



Görsel 9.37. Gölge Değirmeni, Yakın Çekim Detay

Bu şekilde birbiri peşi sıra gelen gölgelerle bütünlük sağlayan gölge birleşimleri aynı hizadan ve kadrajdan bakılmak amacıyla dürbün imajı verilen bir düzenek ile ayırt edici hâle getirilmiş ve tek bir noktadan figür görsellerini takip etmeyi amaçlamıştır.

Yapılan bu çalışmalar, insanda aşılması zor olan **korku türlerinden Nyctophobia'nın** sanatsal yaratıya katkısını göstermektedir. Materyaller aracılığı ile üç boyutlu hâle getirilen bu çalışmalar gölgenin 2 boyutundan sıyrılarak üçüncü boyuta geçişine de birer örnek teşkil etmektedir. Sanatsal yaratmanın bir sınırı olmadığına ve korku unsurlarının üç boyutlu sanat imgeleri haline dönüştürebileceğine örnek oluşturması açısından önemli olduğu kanısına varılmaktadır.

10. SONUÇ

Sanat terimi başlı başına yaratma sözcüğünü karşılamaktadır. İnsanın var olduğu her yerde ve zaman diliminde sanat var olmuştur ve var olmaya devam edecektir. Sanatsal yaratım ise, sanata adanmış hayatlara sahip olan sanatçıların bitmek bilmez üretme yetenekleridir. Sanatsal yaratım yeteneği kişisel duyguların dışavurumunun en arı yöntemidir. Sanatsal yaratıda içte olmayan hiçbir duygu dışa varmış gibi yansıtılmamaktadır. Sanatçılar, sanatı var ettikleri ilk çağlardan beri kendi özlerini ve iç dünyalarını yansıtmayı amaçlamışlardır. Bu sebeptir ki sosyo-ekonomik, kültürel, teknolojik ve siyasi pek çok unsurdan etkilenmelerine rağmen yansıttıkları eserler hep kendi şahsi duygularının ifşası olmuştur. Bu duygular kimi zaman ölüm, aşk, nefret, sevgi, korku vb. olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sanatsal yaratıya konu olan bu temalar insanoğluna özgü duygulardır. Bu duygular arasında yer alan korku duygusunun örneklerinden biri olan nyctophobia (karanlık korkusu) bu tezin araştırma konusu olmuştur. Sanatsal yaratıya etki ettiği düşünülen nyctophobia kavramı Baudrillard'ın simülakr ve simülasyon kavramları ışığında oluşturulan kurgusal düzenlemelerle sanatta yaratım unsuru olmuştur. Simülakr, kısaca var olmayan bir durumu var olarak kabul etmedir. Sanırsal yönü ağır basan bu duygu daha çok görsel örneklerle karşımıza çıkmaktadır. Kurgusal olarak düzenlenmiş her sahne izleyişine belli bir mesajı verme amacı ile kurgulanmıştır. Yalnızca verilen mesajın algılanmasını isteyen kurgulayıcı, alıcının sunulana algılayacağı biçimde düzenlemeler yapmaktadır. Kurgusuz görüntülerin bütünü ise gerçektir. Gerçeklikte herhangi bir ekleme veya katkı yoktur. Gerçekleştirilen bu kurgusal yaratılar, insanoğluna özgü olumsuz bir kavramın sanatsal üretkenlik ile olumlu bir ifade biçimine dönüşebileceğini göstermektedir.

İnsan zihninde oluşan gerçek görüntülerin belleğimize yansıyan imgelerini simülakr ve simülasyon kavramlarıyla birlikte irdeleyen bu çalışmada, Baudrillard'ın tanımladığı gerçeklik kavramı genel hatlarıyla incelenmiştir. Sanatsal yaratıya katkı sağlayacak olan çalışma örnekleri ise Baudrillard'ın simülakr ve simülasyon teoremi ışığında yansıtılmıştır. Sanal gerçeklik ve kurgusal düzenlemeler olarak incelenen

çalışmaların temelinde ise nyctophobia yani karanlık korkusu bulunmaktadır. Konunun açıklanması açısından sırası ile sanat, yaratıcılık, psikoloji biliminde korku, sanat yaratımında korku teması, gölge, Baudrillard'ın simülakr ve simülasyon teoremleri kavramlarına ve sanatsal yaratıcılık değinilmiştir.

Sanatsal yaratıcılık ise uzun soluklu eğitim, çalışma ve deneyim gerektirmektedir. Edinilen sanatsal verilerin tümü sanat yaratıcısının belleğinde birikmekte ve duysal ürün olarak ortaya çıkmaktadır. Kimi zaman bir nota olarak ortaya çıkan bu yeni eser kimi zaman bir resim, heykel olarak yansımaktadır. Sanatsal yaratıcılıkta önemli olan özgünlüktür. Özgün olarak tasarlanan ve bu çalışmaya konu olan eserler ise nyctophobia'nın sanatsal dışavurumu şeklinde olmuştur.

Sanatçı bu veriler ışığında tasarladığı maket nesneler veya hazır nesnelerin izdüşümlerini ve gölgelerini eserlerinde kurgulamıştır. Öncesinde imgelediği sonrasında ise tasarladığı bu yeni gölge çalışmaları sayesinde çocukluğunda kendisine korku yaratan gölgelerin kâbuslarından kurtulmuş ve gölgelerin de sanatın bir parçası olabileceğini görmüştür. Tüm bunları tasarlarken kendi yaşamından ve kendini mutlu eden unsurlardan faydalanmıştır. O hâlde nyctophobianın sanatta yaratıcı bir unsur olduğunu kabul etmek ve sanatın iyileştirici yönü yadsınamaz bir gerçektir demek abartılı olmayacaktır.

KAYNAKLAR

- Akarsu, B. (1998). *Felsefe Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: İnkılap Kitabevi Yayınları.
- Armağan, İ. (1992). *Sanat Toplumbilimi, Demokrasi Kültürüne Giriş*. İzmir: İleri Kitabevi.
- Artut, K. (2004). *Sanat Eğitimi, Kuramları ve Yöntemleri*. Ankara: Anı Yayınları.
- Aydın Özel, K. & İliden, S. (2023). Resim Sanatında Cinsel Bir Meta Olarak Kadın Bedeni Olgusu. *Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2). 204-214.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*, Oğuz Adanır (çev). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Binbaşoğlu, C. (2004). *İlk Okuma ve Yazma Öğretimi*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Bozkurt, N. (2014). *Sanat ve Estetik Kuramları*. Bursa: Sentez Yayıncılık.
- Cassou, J. (1987) *Sembolizm Sanat Ansiklopedisi*. (Çev.Ö.İnce-U.Osmanbaş), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Cevizci, A. (2015). *Felsefe Tarihi*. Thales'ten Baudrillard'a. İstanbul: SAY Yayınları.
- Çelebi, B. (2007). *İlköğretim II. Kademe Öğrenci Korkuları: Akademik Başarıya Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Niğde Üniversitesi.
- Çınar, M. (2018). Jung/Dört Arketip. YeniBirlik Gazetesi.
- Çimen, F. (2010). Sanat Eserlerinde Korku İmajı ve Korku Duygusu Yenebilmede Sanatın Rolünün İrdelenmesi, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 9 (31), 295-309.
- Dursun, O. (2018). Yaratıcı Endüstrilerin Aşkınsal Alanda Görünümü: Yaratıcı Endüstrilerin Yaşam Dünyasının Sömürgeleştirilmesine Etkisi, *Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 5(2): 144-173.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (1997). İstanbul: YEM Yayınları.
- Eroğlu, K. & Maraşuna, O. A. (2013). Ortaokul Öğrencilerinin Tıbbi İşlem Korkuları ve Etkileyen Faktörler, *Güncel Pediatri*, 11, 13-22, DOI:10.4274/Jcp.11.03.

- Fromm, E. (1959). *Yaratıcı Tutum*. H. Anderson (Ed.), Creativity and Its Cultivation, Harper, New York.
- Furtmüller, C. (1964). *Alfred Adler: A Biographical Essay*. Heinz Ludwig Ansbacher, Rowena R. Ansbacher (der.). *Superiority and social interest: a collection of later writings*. Norwich: Fletcher&Son Ltd.
- Gövsal, İ. A. (1998). *Çocukta Duygusal Gelişim*. (1. Baskı). İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Gunsberg, A. (1983). "Creativity and Play," *The Underserved: Our Young Gifted Children*. Derleyen: M.B. Karnes. Reston VA: *The Council for Exceptional Children*, s. 144-157.
- Heartney, E. (2011). *Sanat ve Bugün*. İstanbul: Akbank Yayınları.
- Jersıld, A. T. (1983). *Çocuk Psikolojisi*, (4. Baskı). (G. Günçe, Çev.) Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Eğitim Araştırmaları Merkezi (EFAM) Yayın: 4.
- Jung, CG. (2020). *Dört Arketip*. (7. Baskı) İstanbul: Metis Yay.
- Karapınar, A. (2017). "Gerçeklik ve Hiper Gerçeklik; Baudrillard ve G.Debord Anlatılarından Hareketle -Hakikatin Yeniden İnşası-", *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi The Journal of International Social Research*, Cilt: 10 Sayı: 53 Volume: 10 Issue: 53 www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581.<http://dx.doi.org/10.17719/jisr.20175334139>. Mead, G.H. (2017). *Zihin, Benlik ve Toplum*, Ankara: Heretik Yayınları.
- Kızıl, S. (2015). *Yeni Gözetim ve Jung'un Kolektif Bilinçdışı Kuramı Arasındaki İlişkinin Filmsel Anlatım Olanakları Açısından Değerlendirilmesi*. [Doktora Tezi]. Maltepe Üniversitesi, İstanbul.
- Köybaşı, F. (2020). Eğitim Yöneticilerinin Teknoloji Liderliğine İlişkin Araştırmalar: Bir İçerik Analizi. *Muallim Rıfat Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 1-15.
- Küçükdoğan, B. (2010). *Sinemada Kurgu ve Eisenstein*. İstanbul: Simurg Kitabevi (Hayalbaz Kitap).
- Küçükdoğan, B., Yavuz & T., Zengin, İ. (2005). *Video ve Film Kurgusuna Giriş*. 1. Baskı, İstanbul: Es Yayınları.
- Mannoni, P. (1992). *Korku*. (1. Baskı). (I. Gürbüz, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- May, R. (1975). *Yaratma Cesareti*. İstanbul: Metis Yayınları.

Mülayim, S. (1994). *Sanata Giriş*. 2. bsk., Bilim Teknik Yayınevi.

Nişancı, İ. (2009). *Kurgunun Türk Sinemasında Tiyatrocular Döneminden Sinemacılar Dönemine Geçişteki Etkisi*. [Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

Önk, Ü. (2009). Baudrillard Perspektifinden Bir Kitle İletişim ve Sanat Aracı Olarak Simülasyon Evreninde Televizyon. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 5 (4), 201-218.

Platon. (2011). *Devlet*. (S. Eyüboğlu, & M. A. Cimcoz, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

San, I. (1985). *Sanat ve Eğitim*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.

Sargın, N. (2001). *Anasınıfında Bulunan Zihinsel Engelli Çocuklara Yönelik Öğretmen Tutumlarına İlişkin Bir Çalışma*. XI. Ulusal Özel Eğitim Kongresi Bildirileri. Konya: Eğitim Kitabevi Yayınları.

Sevin, N. (1968). *Türk Gölge Oyunu*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Stoichita, I. (2006). *Gölgenin Kısa Tarihi*. (B. Aydın, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Tunalı, İ. (1971). *Sanat Ontolojisi*. İstanbul: İÜ. Ed. Fak. Yayınları.

URL-1: <https://www.hbo.com/movies/marina-abramovic-the-artist-is-present> (Erişim: 17.01.2023).

URL-2: https://tr.wikipedia.org/wiki/Anima_ve_animus (Erişim: 28.07.2023).

URL-3: <https://www.tate.org.uk/art/artists/christian-boltanski-2305> (Erişim: 20.10.2023).

URL4: <https://www.theartstory.org/artist/boltanski-christian/> (Erişim: 20.10.2023).

URL-5: <https://csmt.uchicago.edu/glossary2004/ baudrillard.htm> (Erişim: 18.06.2023).

URL-6: <https://csmt.uchicago.edu/glossary2004/ baudrillard.htm> (Erişim: 18.06.2023).

Zengin, M. (2020). Tüm Zamanların En İyi 10 Performans Sanatı Çalışması. 20/06/2023 tarihinde wannart.com adresinden erişilmiştir.