SİMÜLASYON ETKİSİNDE RESİM SANATI

Gülçin KARACA

Yüksek Lisans Tezi

Resim Anasanat Dalı

Temmuz 2011

SİMÜLASYON ETKİSİNDE RESİM SANATI

Gülçin KARACA

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Resim Anasanat Dalı
Danışman: Doç. Rıdvan COŞKUN

Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Temmuz 2011

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Gülçin KARACA' nın **"Simülasyon Etkisinde Resim Sanatı"** başlıklı tezi **25 Temmuz 2011** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Resim** Anasanat Dalı **Yüksek Lisans** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

		İmza
Üye (Tez Danışmanı)	**: Doç. Rıdvan COŞKUN**	
Üye	**: Prof. Abdullah DEMİR**	
Üye	**: Doç. Şemsettin EDEER**	

Prof. Atilla ATAR
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

YÜKSEK LİSANS TEZ ÖZÜ

SİMÜLASYON ETKİSİNDE RESİM SANATI
GÜLÇİN KARACA
Yüksek Lisans Tezi Resim Ana Sanat Dalı
Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2011
Danışman: Doç. Rıdvan COŞKUN

Bu tez çalışması, simülasyon kuramından yola çıkarak, resim sanatı akımları ve yapıtlarını, yaptıkları simülasyon etkisi çerçevesinde incelemektedir. Çalışma, dört bölümden oluşmaktadır. İlk bölümünde, tezin dayandığı kuram olan simülasyon kavramının ortaya çıkışı, kuramcısı ve içeriği hakkında bilgi verilerek, kavramın resim sanatıyla ilişkisi incelenmektedir. İnsan toplumlarının göstergelere, imgelere verdikleri önem ve imgelerden oluşan resim sanatının mesaj iletmedeki gücü ele alınmaktadır. İlk kez yapılan resimlerin, insanların sığınma ve korku duygularına bağlı olarak yapılmış olabileceği ve bu resimlere bu yüzden farklı anlamlar yüklenerek, resimlerin sadece birer resim olarak değil, bir şeylerin simülasyonları olarak algılandığı üzerinde durulmaktadır.

İkinci bölümde, resimlerle oluşan yeni gerçekliklerin, kiliselerin gücü elinde barındırdığı Avrupa'da, korku ve inanç simülasyonlarının ağır bastığı dönemler olan Gotik ve Barok arasındaki dönemler, bu dönemler boyunca oluşturulduğu kabul edilen simülasyon örnekleri incelenmektedir.

Üçüncü bölüm, modernleşme sürecine giren Avrupa ve Empresyonizmden Soyut Sanata kadar Avrupa resim sanatını içermektedir. Modernizmle beraber değişen fikirler, yaşam koşulları, bunları yansıtan sanatın simülasyon olarak etkileri araştırılmıştır.

Dördüncü Bölüm olan son bölümde ise, içinde yaşadığımız dönem olan 21. yüzyıldaki resimler, resimleri aşarak oluşan yeni biçimlere bürünmüş, fotoğraf, sinema ve reklam yoluyla oluşan simülasyonlar incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Resim Sanatı, Simülasyon, Yeni Gerçeklik

ABSTRACT

ART IN THE EFFECT OF SIMULATION
GÜLÇİN KARACA
Department of Painting
Anadolu University Institute of Fine Arts, 2011
Advisor: Doç. Rıdvan COŞKUN

This thesis study analyses art history and art productions according to Baudrillard's simulation theory. Study includes four parts. In the first part, the theory which the thesis is based on and its connection with art are analyzed. The importance, the people give to the images, signs and the power of the painting art existed from images are handled. In the thesis, the first paintings were accepted to be made according to the feeling of fear and asylum. The paintings could be thought that they are not only paintings but also simulations of feelings or ogjects.

In the second part, the new realities created by paintings were examined between Gothic and Baroc ages in Europe in which fear and belief simulations were made.

Third part includes Europe in modernism and European paintings from Empresionism to Abstract paintings. Changing ideas with modernism, life conditions and paintings' effects which reflect these as a simulation were searched.

As a last part, in the forth part, 21'th century's simulations which are made the paintings, photography, cinema and mass media were searched.

Key Words: Painting Art, Simulation, New Reality.

ÖNSÖZ

“Simülasyon Etkisinde Resim Sanatı” adlı tez çalışmasını oluştururken, bana yardım ve destekleri için tez danışmanım Doç. Rıdvan COŞKUN’a, aileme ve desteklerinden dolayı Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi ABD öğretim elemanlarına teşekkür etmeyi bir borç bilirim.

Gülçin KARACA

ÖZGEÇMİŞ
Gülçin KARACA
Resim Anasanat Dalı
Yüksek Lisans

Eğitim

Ls. 2008 Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Öğretmenliği Programı

Lise 2004 Çanakkale Yabancı Dil Ağırlıklı Lisesi

Çalıştığı Kurumlar

2009 Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı

Karma Sergiler

2007 Wroclaw Akademi Erasmus Öğrencileri Karma Resim Sergisi, Polonya

2010 Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi 12 Mart İstiklal Marşı'nın Kabulünün Yıl Dönümü ve Mehmet Akif Ersoy'u Anma Sergisi, Burdur

2010 Demiralay Konağı, Isparta

2010 Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Mezunlar Resim Sergisi, Eskişehir

2011 Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi 12 Mart İstiklal Marşı'nın Kabulünün Yıl Dönümü ve Mehmet Akif Ersoy'u Anma Sergisi, Burdur

2011 Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi 12 Mart İstiklal Marşı'nın Kabulünün Yıl Dönümü ve Mehmet Akif Ersoy'u Anma Sergisi, Ankara

2011 Moda Deniz Kulübü "Biz İstanbuldayız/ We are in İstanbul" Karma Resim Sergisi, İstanbul, Nisan.

2011 Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Konferans Salonu, Mayıs, Burdur

Yarışmalı Sergiler

2009 İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi 4. Ulusal Resim Yarışması Sergisi, Malatya

Kişisel Sergiler

2008 Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Eskişehir
2009 Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Eskişehir
2010 Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Konferans Salonu, 20-24 Eylül 2010, Burdur

Kişisel Bilgiler

Doğum Yeri ve Tarihi: Adana 14.06.1986 Cinsiyeti: Kadın Yabancı Dili: İngilizce

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI……i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI……ii
ÖZ……iii
ABSTRACT……iv
ÖNSÖZ……v
ÖZGEÇMİŞ……vi
İÇİNDEKİLER……viii
RESİMLER LİSTESİ……ix
GİRİŞ……1

BİRİNCİ BÖLÜM
KAVRAM OLARAK SİMÜLASYON

1. SİMÜLASYONUN TANIMI……6

2. TARİHSEL SÜREÇ İÇİNDE KAVRAM OLARAK SİMÜLASYON……8

2.1. Mısır……19
2.2. Atik Yunan……26
2.3. Roma……33
2.4. İnançlar ekseninde simülasyon etkisi……43

2.4.1. Musevilik……43
2.4.2. Hıristiyanlık……45
2.4.3. Budizm……52
2.4.4. İslam……57

İKİNCİ BÖLÜM
MUTLAK YANILSAMA VE YENİ GERÇEKLİKLER ETKİSİNDE SİMÜLASYON

1. İNANÇ VE İKNA, DİNİ İMGE SİMÜLASYONLARI……61

2. İDEALİZM VE GERÇEKLİĞİN ÇATIŞKISINDA SİMÜLASYON……68

3. ÖTEKİ DÜNYA VE BU DÜNYA ARASINDAKİ DEFORMASYONDAN DOĞAN SİMÜLASYON……80

4. GECEDEN GÜNE IŞIK ETKİSİNDE SİMÜLASYON……85

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
MODERNLEŞME SÜRECİNDE ENDÜSTRİ VE TOPLUMSAL HAYAT SİMÜLASYONLARI

1. ROMANTİK TEMA, YİTİRİLMİŞLİK DUYGUSU EKSENİNDE SİMÜLASYON ETKİSİ……95

2. YAKALANMAYA ÇALIŞILAN İZLENİM SİMÜLASYONLARI.……..……101

3. İÇSEL GERÇEKLİKLERİN SİMÜLASYONU……..107

4. DÖRDÜNCÜ BOYUTTA SİMÜLASYON……111

5. İMGENİN ZİHİNSEL SİMÜLASYONU…….114

6. YENİ DÜNYA DÜZENİ VE SANATI, DADA SİMÜLASYONLARI……..118

7. GERÇEKÜSTÜCÜLÜK, DEĞİŞEN GERÇEKLİKLER VE ALGISAL YORUM SİMÜLASYONLARI……..…….122

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM
DEĞİŞEN DÜNYA ÜRETİM TÜKETİM TOPLUMUNDA SİMÜLASYON

1. POP KÜLTÜR POP İMGE SİMÜLASYONLARI……..…132

2. ALGISAL YANILSAMA VE OP ARTTA SİMÜLASYON……...137

3. YALIN DÜNYA MİNİMAL İMGEDE SİMÜLASYON…….138

4. KAVRAMLARLA SİMÜLASYON…….139

5. GÜNÜMÜZ KİTLE İLETİŞİM ARAÇLARI VE SİMÜLASYONU …….143
5.1. Fotoğraf……..144
5.2. Sinema……145
5.3.Televizyon……...147
5.4. Reklam……148
5.5. Kodlanmış imgelerle 20 ve 21. yüzyıl resimleri…….160

SONUÇ……....170

KAYNAKÇA……..….172

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1. Bir Aborjin kayaya Opossum totemi çiziyor,
Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul, 53…….….9

Resim 2. Mağara resmi, At, MÖ 28000, Lascaux, Fransa,
http://www.gizemlidunyalar.com/images/haber_resimleri/maararesmiz4.jpg.....10

Resim 3. Ana Tanrıça heykelleri, MÖ 23000'ler,
http://www.toplumdusmani.net/resim/pt-34.jpg, http://3.bp.blogspot.com/_wObZzRHPS2A/R8rkZBP-FuI/AAAAAAAAASU/qh56cEcKJvs/S214/Abb01.jpg,
http://www.yapi.com.tr/V_Images/haberler/Etkinlik/36546.jpg,
http://img528.imageshack.us/i/imagehandlerkk0.jpg/.....11

Resim 4. MÖ 5000, Tassili Dağları, Sefar'da çoban ve sığırları tasvir eden kaya resmi, Cezayir,
Bell, J. (2009) Sanatın Yeni Tarihi. Çev: Ünlü. U.C., İleri, N., Gürtune, R. Ntv Yayınları, İstanbul,
21…….…11

Resim 5. Utah, MÖ 2000'lerden önce Horseshoe Kanyondaki "Kutsal Ruh", Amerika,
Kaya resmi, Horseshoe Kanyonu, MÖ 7000 ile 2000 arası Canyonlands National Park, Utah. Foto: David Muench/ Corbis,
Bell, J. (2009) Sanatın Yeni Tarihi. Çev: Ünlü. U.C., İleri, N., Gürtune, R. Ntv Yayınları, İstanbul,
19……..……..12

Resim 6. Kum boyama ayini, Warramunga, Orta Avusturalya, Foto: Baldwin Spencer ve Frank Gillen, Orta Avusturalya'nın Kuzey Kabileleri, 1904,
Bell, J. (2009) Sanatın Yeni Tarihi. Çev: Ünlü. U.C., İleri, N., Gürtune, R. Ntv Yayınları, İstanbul,
20……..……..13

Resim 7. Mbuti ağaç kabuğundan kıyafetleri, 20. yüzyıl. 96x52 cm. Foto: Heini Schneebeli ve Brian Forest,
Bell, J. (2009) Sanatın Yeni Tarihi. Çev: Ünlü. U.C., İleri, N., Gürtune, R. Ntv Yayınları, İstanbul,
23……..……14

Resim 8. Papua Yeni Gine açıklarındaki Yeni İrlanda maskesi, 19. yüzyıl. Foto: Ulusal Tarih Öncesi ve Etnografya Müzesi 'l. Pigorini', Roma,
Bell, J. (2009) Sanatın Yeni Tarihi. Çev: Ünlü. U.C., İleri, N., Gürtune, R. Ntv Yayınları, İstanbul,
25……..…15

Resim 9. İnuit Dans Maskesi, Alaska'dan 1880 dolayları, Boyalı Ahşap, 37x25.5 cm, Müze Staatliche, Berlin,
Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul, 51……..…..16

Resim 10. Yeni Gine Papua Körfezi bölgesinden tören maskesi, 1880 dolayları,
Ağaç, ağaç kabuğu ve bitkisel lif, yüksekliği 152,4 cm, Museum of Mankind, Londra,
Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul, 47……..……..16

Resim 11. Moai (tek parça halinde taş başlar), MÖ 1500-900, Paskalya Adası, Pasifik, Foto: Fred Picker,
Bell, J. (2009) Sanatın Yeni Tarihi. Çev: Ünlü. U.C., İleri, N., Gürtune, R. Ntv Yayınları, İstanbul,
31……..17

Resim 12. Nemrut Dağı'ndaki heykeller,
http://www.farmatur.com.tr/yeni/nemrut06.jpg.....18

Resim 13. Nemrut Dağı'ndaki heykeller,
http://img459.imageshack.us/img459/1839/nemrutnp11ac.jpg.....19

Resim 14. Sümerler, Taş silindir mühür baskısı, MÖ 2800, İngiliz Müzesi, Londra,
Bell, J. (2009) Sanatın Yeni Tarihi. Çev: Ünlü. U.C., İleri, N., Gürtune, R. Ntv Yayınları, İstanbul,
40……..20

Resim 15. Kral Naramsin'e anıt, Naram-sin steli, Akad Kralı, MÖ 2250, pembe kireç taşı, 200x105 cm, Louvre Müzesi, Paris,
http://www.djmisc.com/type/super_archives/naram_sin.jpg.....20

Resim 16. Gize Piramitleri, M.Ö. 2613-2563, Mısır,
http://www.sam-carter.de/gizeh1.jpg.....22

Resim 17. Mumyanın üzerinde boyama, 150-175, Hawara, Mısır, 167x35 cm, Güzel Sanatlar Müzesi, Boston,
Ramage, N. H., Ramage, A. (2009). Roman Art. Laurence King Publishing Ltd, Londra, 264…….23

Resim 18. Akhenaton ve ailesi rölyefi, MÖ 1375, kireç taşı, 32,5x 39 cm, Mısır Müzesi, Berlin,
http://www1.fccj.cc.fl.us/cgroves/2211docs/test1/27%20akhenaton%20nefertiti%20and%20their%20children.jpg.....24

Resim 19. Şahin başlı Tanrı,
http://www.globalfreemasonry.com/images_globalfreemasonry/92_c.jpg.....24

Resim 20. Mısır duvar resmi.
http://tr.wikipedia.org/wiki/Eski_M%C4%B1s%C4%B1r%27da_sanat.....25

Resim 21. Triptolemos Ressamı, Yunan ve Pers askerlerinin arasındaki dövüşü gösteren kadeh, kylix, MÖ y. 480, mermer, İskoç Kraliyet Müzesi, Edinburg,
Bell, J. (2009) Sanatın Yeni Tarihi. Çev: Ünlü. U.C., İleri, N., Gürtune, R. Ntv Yayınları, İstanbul,
65……..…26

Resim 22. Atina'dan Bir savaşçıyı parçalayan iki aslan, MÖ 720 civarı, yükseklik 17 cm, Kopenhag,
Boardman, J. (1996). Greek Art Thames and Hudson Ltd, London. (2005). Homer Kitabevi ve Yayıncılık Ltd. Şti, 39……..……..27

Resim 23. Şaha kalkmış aslanla mücadele eden erkek motifi, MÖ 700 civarı, yükseklik 17.8 cm, Kerameikos, Atina,
Boardman, J. (1996). Greek Art Thames and Hudson Ltd, London. (2005). Homer Kitabevi ve Yayıncılık Ltd. Şti, 39……..…..28

Resim 24. Nessos Ressamı'nın öğrencisi Gorgo Ressamı tarafından boyanmış bir Atina amphora'sından detay, M.Ö. 6. yüzyılın başı, Louvre Müzesi, Paris,
Boardman, J. (1996). Greek Art Thames and Hudson Ltd, London. (2005). Homer Kitabevi ve Yayıncılık Ltd. Şti., 101……...……..28

Resim 25. Eski Smyra'dan Asur tipinde fil dişi aslan, MÖ 7. yüzyılın sonu, uzunluk 5.5 cm, Atina,
Boardman, J. (1996). Greek Art Thames and Hudson Ltd, London. (2005). Homer Kitabevi ve Yayıncılık Ltd. Şti., 52. ……29

Resim 26. Cenaze Töreni Geometrik üslupta Yunan Vazosu, MÖ 750 civarı, yükseklik 155 cm, Ulusal Arkeoloji Müzesi, Atina,
Boardman, J. (1996). Greek Art Thames and Hudson Ltd, London. (2005). Homer Kitabevi ve Yayıncılık Ltd. Şti, 37……..…...30

Resim 27. Bir Dor Tapınağı.İktinos Parthenon, Aakropolis, MÖ 450 dolayları, Atina,
Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul……..……31

Resim 28. Büyük İskender'in başı, MÖ 325-300 dolayları (Lisippos'un yaptığı orjinalin mermer kopyası), yüksekliği 41 cm, Arkeoloji Müzesi, İstanbul,

Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul, 107……..32

Resim 29. Pompei yakınların Boscoreale'de bir villanın yatak odası, MÖ 1. yüzyıl, duvar resmi, Metropolitan Müzesi, New York,
Ramage, N. H., Ramage, A. (2009). Roman Art. Laurence King Publishing Ltd, London, 97……..….34

Resim 30. Roma yakınlarında Prima Porta'da Livia Villasında Bahçe Odası, MÖ 1. yüzyıl, Palazzo Massimo alle Terme, Roma,
Ramage, N. H., Ramage, A. (2009). Roman Art. Laurence King Publishing Ltd, London, 139……34

Resim 31. Vesuvius Dağı'nın görünüşü, Pompei Duvar Resmi, MS 1. yüzyıl, Ulusal Arkeoloji Müzesi, Naples,
Ramage, N. H., Ramage, A. (2009). Roman Art. Laurence King Publishing Ltd, Londra, 202 …..……...35

Resim 32. Naturmort, Pompei Duvar resmi, MS 1. Yüzyıl, Museo Archeologico Nazionale, Naples,
Ramage, N. H., Ramage, A. (2009). Roman Art. Laurence King Publishing Ltd, Londra, 205……..…35

Resim 33. Pompei yakınlarına Boscoreale'de bir villanın yatak odası, kuşlar, bahçe ve kayalardan detay, MÖ 1. Yüzyıl, Metropolitan Müzesi, New York ,
Ramage, N. H., Ramage, A. (2009). Roman Art. Laurence King Publishing Ltd, Londra, 69……...…36

Resim 34. Kolonların önünde tavuzkuşu ve tiyatro maskesi, MÖ 1. yüzyıl, duvar resmi, Pompei yakınlarında Torre Annunziata Oplontis Villası,
Ramage, N. H., Ramage, A. (2009). Roman Art. Laurence King Publishing Ltd, London, 96.……..…36

Resim 35. Alexander, Dara Savaşı, mozaik, MÖ 1. yüzyıl, 2.74x510m, Ulusal Arkeoloji Müzesi, Naples,
http://www.livius.org/a/1/iran/alexander_mosaic.jpg.....38

Resim 36. Ara Pacis Augustae, MÖ 13-9 yüzyıl, dış duvar 10.5x11.6x7m, Roma,
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/07/AraPacisFullF.....39

Resim 37. Traianus Stünu, 38 m. Roma,
http://www.berze-nagy.sulinet.hu/stilus/antik/traianus1.gif.....39

Resim 38. Constantinus Takı, Roma,
http://farm5.static.flickr.com/4075/4860316108_6aec46a5e3_z.jpg.....40

Resim 39. Collesium, MS 80 dolayları, Roma,
http://www.tour-europe.org/media/italy/rome/medi/The_Coliseum-r3.jpg.....41

Resim 40. G.P.Pannini, Pantheon'nun içten görünüşü, 1750, 1.27x 99m, Samuel H. Kress Collection, Ulusal Sanat Galerisi, Washington, Dc,
http://www.studiolo.org/pix/info003/Pannini-Pantheon-02.jpg.....42

Resim 41. Pantheon'un kubbesi,
http://4.bp.blogspot.com/_NPKFzoCD6YA/TIgCO_gC38I/AAAAAAAACAw/rf4atjfDGEA/s1600/pantheon.jpg.....42

Resim 42. Musa bir kayadan su fışkırtıyor, MS 245-256 dolayları, Dora-Europus'taki bir sinegog, Suriye,
Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul, 127……...……..44

Resim 43. Aya İrini Kilisesi, MS 324-337, İstanbul,
http://istanbulresimleri.net/istanbulresimleri_aya_irini_kilisesi_details_837.html.....46

Resim 44. Ekmek ve Balık Mucizesi, MS 520 dolayları, mozaik, S.Apollinare Nuovo Bazilikası, Ravenna,
Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul, 137……..47

Resim 45. Melekler ve Aziz Vitalis ile beraber "Evrenin Hakimié İsa, 540'lar, mozaik, San Vitale Kilisesi, Ravenna,
http://www.casesf.com/Ravenna/SanVitale-Apse.jpg.....48

Resim 46. Yuvarlak Taht üstünde Meryem ve Çocuk İsa, 1280 dolayları, ahşap üzerine tempera, 81.5x 49 cm, Andrew W. Mellon Collection, Ulusal Sanat Galerisi, Washington, D.C.
Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul, 139…….…..49

Resim 47. San Vitale Kilisesi, MS 526-547, Ravenna,
www.felsefeekibi.com/sanat/sanatalanlari/sanat_alanlari_mozaik.html.....51

Resim 48. Aziz Luca, MS 750,
Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul, 102…..……..52

Resim 49. Ejder Başı, MS 820,
Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul, 159……..52

Resim 50. Lindisfarne İncilinden bir sayfa, MS 698,
Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul, 161……..52

Resim 51. Öğreten Buda Heykeli, MS 450 civarı, Sarnath,
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/archive/f/ff/20090612110157!Buddha_in_Sarnath_Museum_(Dhammajak_Mutra).jpg.....53

Resim 52. Lung-men tapınağı Buda, 7. yüzyıl, dev boyutlardadır, Loyang, Çin.
Bedin, F. (1985). Çin Sanatını Tanıyalım. Çev: Eren Soley. İnkılap Kitabevi. İstanbul,
23……..54

Resim 53. Çin başkentinde Yaz Köşkü Tavanı 17. yüzyıl,
Bedin, F. (1985). Çin Sanatını Tanıyalım. Çev: Eren Soley. İnkılap Kitabevi. İstanbul,
18…….……55

Resim 54. Pekin Yasak kentten bir bina tavanı,
Bedin, F. (1985). Çin Sanatını Tanıyalım. Çev: Eren Soley. İnkılap Kitabevi. İstanbul,
19……..……55

Resim 55. Dragon, İmparatorun simgesi,
Bedin, F. (1985). Çin Sanatını Tanıyalım. Çev: Eren Soley. İnkılap Kitabevi. İstanbul,
27…….55

Resim 56. Pekin'de seramik bir dragon,
Bedin, F. (1985). Çin Sanatını Tanıyalım. Çev: Eren Soley. İnkılap Kitabevi. İstanbul,
21…….……55

Resim 57. Ma Yuan, 1160–1225, 192.5x111 cm, Dancing and Singing, 1160–1225, Beijing Sarayı Müzesi, Beijing, Çin,
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8e/Ma_Yuan_Dancing_and_Singing-_Peasants_Returning_from_Work.jpg.....56

Resim 58. Kubbe-tüs Sahra, 691, Kudüs,
http://img.blogcu.com/uploads/tevhidmucadelesi_mnug021.jpg.....57

Resim 59. Elhamra'da Kızkardeşler Kubbesi, 1380 civarı, İspanya
http://asdahsap.com/eski/450px-Alhambra_Grenade_mlkfj.jpg.....58

Resim 60. İslama özgü bir keşif. Portal Kemeri, Mukarnas, 1616, Mescid-i İmam, İsfahan,

http://moracalan.blogspot.com/2009/04/suriye-3-sam-emeviye-camii.html.....59

Resim 61. Süleymaniye Camii, 1551-1558, İstanbul,
http://www.tarihiveturistik.com/resimler/edirne_selimiye_camii_1.jpg.....59

Resim 62. Keşa'nlı Maksud, Erdebil Halısı, 1539-40,
Hillenbrand, R. (2005) İslam Sanatı Ve Mimarlığı. çeviren Çiğdem Kafescioğlu. Homer Yayınları İstanbul, 254 ……60

Resim 63. İbni Bavvab, Bir Kuran'dan alınmış sayfa, MS 1000,
Bell, J. (2009) Sanatın Yeni Tarihi. Çev: Ünlü. U.C., İleri, N., Gürtune, R. Ntv Yayınları, İstanbul, 108……..……..60

Resim 64. Giotto di Bondone, 1305 dolayları, Şapel Scrovegni (Arena), Padova,
http://www.corbisimages.com/images/67/E8AA54F8-2ED2-49A6-8589BD86F62413FE/CS005196.jpg.....62

Resim 65. Giotto di Bondone, Ölü İsa'ya Ağıt, 1305 dolayları, fresk, 185x200 cm, Şapel Scrovegni, Padova,
Sanat Kitabı (1997) Yem Yayınları. İstanbul, 186……..……62

Resim 66. Simone Martini ve Lippo Memmi, Meryem'e Müjde, 1333, pano üzerine tempera, 210x184 cm, Galeri Uffizi, Floransa,
Sanat Kitabı (1997) Yem Yayınları. İstanbul, 304……..……63

Resim 67. Notre-Dame Katedrali, 1163-1250, Paris,
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/44/Cathedral_Notre-Dame_de_Reims,_France-PerCorr.jpg.....65

Resim 68. Sainte-Chapelle Katedrali, 1243-48, Paris,
http://www.france-hotel-guide.com/images2/sainte-chapelle.jpg.....66

Resim 69. Exeter Katedrali, 1340-1400 dolayları, İngiltere,
http://centres.exeter.ac.uk/medievalstudies/images/Exeter%20Cathedral_small.jpg.....67

Resim 70. Wilton İkilisi, Vaftizci Yahya, Aziz Edward ve Aziz Edmund, II. Richard'ı İsa'ya överek tanıtıyorlar, 1395 dolayları, Ulusal Galeri, London,
http://home.gwu.edu/~jhsy/rich2-wilton1.jpg.....67

Resim 71. Masaccio, Kutsal Üçlü, Meryem, İncilci Aziz Yahya ve Bağışçılar, 1425-1428 dolayları, 317x667 cm, Santa Maria Novella Kilisesi, Floransa,
Sanat Kitabı (1997) Yem Yayınları. İstanbul, 305……..……70

Resim 72. Leonardo da Vinci, Son Akşam Yemeği, 1490, 450 × 870 cm, Santa Maria Katedrali, Milano,
http://blog.adw.org/wp-content/uploads/3Leonardo-Da-Vinci-The-Last-Supper.jpg.....70

Resim 73. Donatello, Aziz Giorgio, 1415-1416 dolayları, Ulusal Bargallo Müzesi, Floransa,
http://www.artchive.com/artchive/d/donatello/donatello_george.jpg.....71

Resim 74. Michelangelo, Meryem İsa'yı kucaklarken, 1498-1500, Vatikan,
http://www.truthbook.com/images/site_images/FullPietaCaptioned.jpg.....72

Resim 75. Michelangelo, Sistina Şapeli tavanı, 1537 -1541, Vatikan,
http://2.bp.blogspot.com/_TT3sdL5S_8Q/S_HLWNnKR5I/AAAAAAAAAfo/kjDEOe2Fx9U/s1600/sistine-chapel-ceiling.jpg.....73

Resim 76. Donatello Davud (David), 1430, 158 cm, tunç, Museo Nazionale del Bargello, Floransa,

Sanat Kitabı (1997) Yem Yayınları. İstanbul, 135……..74

Resim 77. Michelangelo, David, 1501-4, Akademi Galerisi, Floransa
http://www.florence-italy-.com/images/Florence-David-Michelangelo.jpg.....74

Resim 78. Giovanni di Paolo, 1475, Saints Fabian ve Sebastian, ahşap üzerine tempera, 84.5 x 54.5 cm, Ulusal Galeri, Londra,
Leppert, R. (2002). Sanatta Anlamın Görüntüsü. Ayrıntı Yayınları: İstanbul, 322……74

Resim 79. Antonio Pollaiuolo Aziz Sebastianus'un şehit edilişi1475 dolayları, 291.5x202.6 cm, Ulusal Galeri, Londra,
Leppert, R. (2002). Sanatta Anlamın Görüntüsü. Ayrıntı Yayınları: İstanbul, 326……74

Resim 80. Sandro Botticelli, Mars, 1483, panel üzerine tempera, 69x173 cm, Ulusal Galeri, Londra,
Leppert, R. (2002). Sanatta Anlamın Görüntüsü. Ayrıntı Yayınları: İstanbul, 333……75

Resim 81. Botticelli, Venüs'ün Doğuşu, 1482-1486, tuval üzerine tempera , 172,5 × 278,5 cm, Galeri Uffizi, Floransa,
http://enchantedenfant.blogspot.com/2010/09/botticelli.html.....76

Resim 82. Raffaello, Çayırdaki Meryem, 1505-1506, Sanat Tarihi Müzesi, Viyana,
http://www.lib-art.com/imgpainting/9/4/15649-madonna-of-belvedere-madonna-del-p-raffaello-sanzio.jpg.....76

Resim 83. Albrecht Dürer, Adem ve Havva, 1504, Metropolitan Sanat Müzesi, New York,
http://www.csa.com/discoveryguides/envrel/images/eden.jpg.....77

Resim 84. Albrecht Dürer, Mahşerin Dört Atlısı 1498, gravür, 40cmX29cm, Metropolitan Sanat Müzesi, New York,
Bell, J. (2009) Sanatın Yeni Tarihi. Çev: Ünlü. U.C., İleri, N., Gürtune, R. Ntv Yayınları, İstanbul, 185……..…….77

Resim 85. Albrecht Dürer, Aziz Hieronymus Çalışma Odasında, 1517, gravür, Albertina, Viyana,
http://www.allposters.com/-sp/St-Jerome-in-His-Study-1514-Posters_i1736361_.htm.....78

Resim 86. Jan van Eyk, Arnolfini'nin evlenmesi, 1434, tuval üzerine yağlıboya, 59.7x81.8 cm, Ulusal Galeri, Londra,
Sanat Kitabı (1997) Yem Yayınları. İstanbul, 153……..…….79

Resim 87. Benvenuto Cellini, Floransa Dükü Alexander Medici'nin portre madalyonu ön ve arka yüzü, 1532-1537,
http://www.coingallery.de/KarlV/Ital-Z3.jpg.....80

Resim 88. Jacopo Tinteretto, Aziz Marks'un cesedinin bulunması, 1562 dolayları, tuval üzerine yağlıboya, 405x405cm, Brera Sanat Galerisi, Milano,
Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul,, 369…….....81

Resim 89. Parmigianino, Uzun boyunlu Meryem, yak 1532, Pano üzerine yağlıboya, 135x219 cm, Palazzo Piti, Floransa,
Sanat Kitabı (1997) Yem Yayınları. İstanbul, 351…….….82

Resim 90. El Greco, Apokalypsis'in beşinci mührünün açılışı, 1608-1614 dolayları, tuval üzerine yağlıboya, 224.5x192.8 cm, MetropolitanSanat Müzesi, New York,
Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul, 372…….83

Resim 91. El Greco, Rahip Hortensio, 1609, tuval üzerine yağlıboya, 113x86 cm, Güzel SAanatlar Müzesi, Boston,

Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul, 373……..……84

Resim 92. Frans Halz, Kuru Kafa ile Genç Adamın Portresi, 1626, tuval üzerine yağlıboya, 81x92 cm, Ulusal Galeri, Londra,
Sanat Kitabı (1997) Yem Yayınları. İstanbul, 205……..85

Resim 93. Caravaggio, Goliath'ın Kafası ile David, 1610, tuval üzerine yağlıboya, 125 × 100 cm, Galeri Borghese, Roma,
http://freechristimages.org/images_1Samuel/DavidWithHeadOfGoliath_Caravaggio.jpg.....85

Resim 94. Tiziano, Marsyas'ın Derisinin Yüzülmesi, tuval üzerine yağlıboya, 1570-76, 212 x 207 cm, Archbishop Sarayı, Kromeriz, Çek Cumhuriyeti,
Bell, J. (2009) Sanatın Yeni Tarihi. Çev: Ünlü. U.C., İleri, N., Gürtune, R. Ntv Yayınları, İstanbul, 213……..……..…86

Resim 95. Philippe de Champaigne (1602-1674), Vanitas, panel, 28.6x37.5 cm, Le Mans, Müze Tessé,
Leppert, R. (2002). Sanatta Anlamın Görüntüsü. Ayrıntı Yayınları: İstanbul, 88……..….87

Resim 96. Rembrandt Harmensz van Rijn, Kesilmiş Öküz, 1630'ların sonu, Panel, 73.3x51.7 cm, Sanat Gelrisi ve Müzesi, Glasgow,
Leppert, R. (2002). Sanatta Anlamın Görüntüsü, Ayrıntı Yayınları: İstanbul, 125.....88

Resim 97. Jan Weenix Ölü Kuğu 1716,Tuval, 137x154 cm. Müze Boymans-Van Beuningen, Rotterdam.
Leppert, R. (2002). Sanatta Anlamın Görüntüsü. Ayrıntı Yayınları: İstanbul, 107……88

Resim 98. Titian, Urbino Venüsü, 1538 119 x 165 cm, Müze Uffizi, Floransa,
http://www.canvasreplicas.com/images/Venus%20of%20Urbino%20Tiziano%20Titian%20Vecellio.jpg.....89

Resim 98. Anthony van Dyck, İngiltere Kralı, I. Charles, 1635 dolayları, tuval üzerine yağlıboya, 266 x 207 cm**,** Louvre Müzesi, Paris,
http://www.artsunlight.com/NN/N-R0015tn/tnN-R0015-098-george-augustus-eliott-lord-heathfield.jpg.....89

Resim 99. Anthony van Dyck, İngiltere Kralı, I. Charles, 1635 dolayları, Louvre Müzesi, Paris,
http://www.istanbulsanatevi.com/sanat/ressam/resim.php?lang=tur&id=6835.....89

Resim 100. William Beechey, Bir Dilenci Çocuğa Para Veren Çocukların Portresi, 1793, tuval, Galeri Tate, Londra,
Leppert, R. (2002). Sanatta Anlamın Görüntüsü. Ayrıntı Yayınları: İstanbul, 227……..…….90

Resim 101. Diego Velazquez, Papa X: Innocent, 1650, tuval üzerine yağlıboya, 140x120 cm, Galeri Dorai-Pamphili, Roma,
Leppert, R. (2002). Sanatta Anlamın Görüntüsü. Ayrıntı Yayınları: İstanbul, 132……..….91

Resim102. Claude Lorrain , Manzara, 1645, tuval üzerine yağlıboya, 102 x 132 cm, Ulusal Galeri, Londra,
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/b4/Claude_Lorrain_014.jpg/300px-Claude_Lorrain_014.jpg.....92

Resim 103. Delacroix, Halka önderlik eden özgürlük, 1830, 260 cm × 325 cm, tuval üzerine yağlıboya, Louvre Müzesi, Paris,
Romantizm Sanat Ansiklopedisi, 45……96

Resim 104. Joshua Reynolds Cebelitarık Valisi, 1787, Ulusal Galeri, Londra,

http://www.artsunlight.com/NN/N-R0015tn/tnN-R0015-098-george-augustus-eliott-lord-heathfield.jpg.....97

Resim 105. Francisco Goya, İspanya Kralı V. Ferdinand, 1814 dolayları, tuval üzerine yağlıboya, 207x140 cm, Prado Müzesi, Madrid,
Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul, 487……..98

Resim 106. Francisco de Goya, IV. Charles ve ailesi, 1800-1801, 280 cm x 336 cm, Prado Müzesi, Madrid,
http://www.eeweems.com/goya/family_charles_iv.html.....99

Resim 107. Nedenli Nedensiz, Savaşın Felaketleri Serisinden, baskı resim, 1810-15,
Esmer, H. (2010) Akıl ve Saçmalığın Sınırlarında Bir Muamma. .http://he-art.anadolu.edu.tr/yazilar_Detay.aspx?islem=yaziDetay&id=43 ……...…99

Resim 108. Jean-Auguste-Dominique İngres, Büyük Odalık, 1814, tuval üzerine yağlıboya, Louvre Müzesi, Paris,
http://art-quarter.com/beck/joe/aj/1/3/ingres-odalisque98.jpg.....101

Resim 109. Claude Monet, Gündoğumu 1873,tuval üzerine yağlıboya, 48x63 cm. Marmottan Müzesi, Paris,
Bell, J. (2009) Sanatın Yeni Tarihi. Çev: Ünlü. U.C., İleri, N., Gürtune, R. Ntv Yayınları, İstanbul, 340……..…102

Resim 110. Edouard Manet, Olympia, 1863, tuval üzerine yağlıboya, Orsay Müzesi, Paris,
http://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Manet,_Edouard_-_Olympia,_1863.jpg.....104

Resim 111. Manet, Kırda Yemek,186, tuval üzerine yağlıboya, 271x215 cm, Orsay Müzesi, Paris,
Sanat Kitabı (1997) Yem Yayınları. İstanbul, 296……...…….105

Resim 112. Paul Cézanne, Kurukafalı Naturmort, 1895-1900, 54.3x65 cm, tuval üzerne yağlıboya, BarnesVakfı, Merion, Pennsylvania,
http://www.repropaint.com/Images/Cezanne/044.jpg.....106

Resim 113. Cezanne, Provence Dağları, 1885-95, tuval üzerine yağlıboya, 63.5 x 79.4 cm (25 x 31 3/8"); Ulusal Galeri, Londra,
http://lh6.ggpht.com/_h_6v984_CQM/S9_zaTRF70I/AAAAAAAAKPY/-cOKfIxVkYk/Paul+Cezanne+-+Mountains+in+Provence-Cont9.jpg.....107

Resim 114. Van Gogh Dutch, 1853–1890, Yale Üniversitesi Sanat Galerisi, New Haven,
http://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Vincent_Willem_van_Gogh_076.jpg.....108

Resim 115. Vincent Van Gogh, Ay Çiçekleri, 1888, tuval üzerine yağlıboya, 73x92 cm, Ulusal Galeri, Londra,
Sanat Kitabı (1997) Yem Yayınları. İstanbul, 189……..……..108

Resim 116. Van Gogh, Kulağı Kesik Otoportre, 1888, tuval üzerine yağlıboya, 60x49 cm. Courtald Enstitü Galerisi, Londra,
http://www.guardian.co.uk/culture/2000/sep/09/art.....109

Resim 117. Paul Gauguin, Tahitili İki Bayan, 1892, 69x92 cm, tuval üzeri ne yağlıboya, Louvre Müzesi, Paris,
http://www.istanbulsanatgalerisi.com/images/1863.jpg.....110

Resim 118. Kathe Kollwitz, İhtiyaç, 1893-1901, taş baskı, 15.5x15.2 cm.
Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi: İstanbul, 566……..……..110

Resim 119. Pablo Picasso, Avignon'lu Kızlar, 1907 New York Modern Sanat Müzesi
Lynton, N. (2004). Modern Sanatın Öyküsü. Çev: Prof. Dr. Cevat Çapan ve Prof. Dr. Sadi Öziş. Remzi Kitabevi İstanbul, 53……..…….111

Resim 120. Georges Braque, Keman ve Palet, 1909-10, tuval üzerine yağlıboya, Solomon R. Guggenheim Müzesi, New York,
Lynton, N. (2004). Modern Sanatın Öyküsü. Çev: Prof. Dr. Cevat Çapan ve Prof. Dr. Sadi Öziş. Remzi Kitabevi İstanbul, 58……..113

Resim 121. Pablo Picasso, Ağlayan Kadın, 1937, tuval üzerine yağlıboya, 50x60.8 cm, Galeri Tate, Londra,
Sanat Kitabı (1997) Yem Yayınları. İstanbul, 356…….……..……..113

Resim 122. Pablo Picasso, Guernica, 1937, tuval üzerine yağlıboya , 349 × 776 cm, Reina Sofia Müzesi, Madrid,
http://www.mtrcn.com/guernica_picasso/.....114

Resim 123. Wassily Kandinsky, Kırmızı Küçük Rüya, 1925 Mukavva üzerine yağlıboya, 35,5x41,2 cm, Sanat Müzesi, Bern,
Tunalı, İ. (2008). Felsefenin Işığında Modern Resim. Remzi Kitabevi, İstanbul, 195…….…..….116

Resim 124. Kazimir Maleviç, Beyaz Üzerine Siyah Kare, 1913, tuval üzerine yağlıboya, 109x109 cm. Rus Devlet Müzesi, Saint Petersburg,
Yılmaz, M. (2006). Modernizmden Postmodernizme Sanat. Ütopya Yayınevi: Ankara, 70……..…..117

Resim 125. Marcel Duchamp, Çeşme, 1917, porselen,
Yılmaz, M. (2006). Modernizmden Postmodernizme Sanat. Ütopya Yayınevi: Ankara, 104…….…..…120

Resim 126. Kurt Scwitters, Das Undbild, 1919, Galeri Staats, Stuttgart,
http://www.abc.net.au/rn/bookshow/galleries/2010/3003440/full/DasUndbild.jpg.....121

Resim 127. George Grosz, Toplumun Temel Direkleri, 1926, Ulusal Galeri, Berlin,
Lynton, N. (2004). Modern Sanatın Öyküsü. Çev: Prof. Dr. Cevat Çapan ve Prof. Dr. Sadi Öziş. Remzi Kitabevi İstanbul, 157……124

Resim 128. Joan Miro, 1964, Lithograph, Lithograph III, Obra Inedita Recent,
http://www.masterworksfineart.com/inventory/3203.....124

Resim 129. Andre Derain, Masa, 1921, Metropolitan Müzesi, New York,
Lynton, N. (2004). Modern Sanatın Öyküsü. Çev: Prof. Dr. Cevat Çapan ve Prof. Dr. Sadi Öziş. Remzi Kitabevi İstanbul, 148……125

Resim 130. René Magritte, Sözcüklerin Kullanılışı, 1929, Sanat Müzesi, Los Angeles,
Lynton, N. (2004). Modern Sanatın Öyküsü. Çev: Prof. Dr. Cevat Çapan ve Prof. Dr. Sadi Öziş. Remzi Kitabevi İstanbul, 180…….……..…….126

Resim 131. René Magritte, İnsanın Yazgısı 1, 1933, tuval üzerine yağlıboya, 100x81 cm, Ulusal Sanat Galerisi, Washington, D.C,
http://www.ket.org/painting/gallery/gallery75.htm.....126

Resim 132. Salvador Dali, Evliya Antoine'nin Tehdidi, 1946,
http://cyrano.blog.lemonde.fr/files/2008/01/salvador-dali-tentation.1201583325.jpg.....127

Resim 133. Özdilek Alışveriş merkezi tavanı, Antalya……131

Resim 134. Andy Warhol, Altı adet Marilyn, 1963, tuval üzerine ipek baskı ve akrilik,

Yılmaz, M. (2006). Modernizmden Postmodernizme Sanat. Ütopya Yayınevi: Ankara, 190……..…134

Resim 135. Jasper Johns, Üç Bayrak, 1958, Whitney Amerikan Sanatı Müzesi, New York,
Lynton, N. (2004). Modern Sanatın Öyküsü. Çev: Prof. Dr. Cevat Çapan ve Prof. Dr. Sadi Öziş. Remzi Kitabevi İstanbul, 284……..……..135

Resim 136. Richard Hamilton, Günümüz evlerini bu denli farklı, çekici yapan nedir? 1956, kağıt üzerine kolaj, 25x26 cm, Kunsthalle, Tübingen,
Sanat Kitabı (1997) Yem Yayınları. İstanbul, 206……...……..135

Resim 137. Roy Lichtenstein, Ateş Açtığımda, 1964, Galeri Tate, Londra,
Lynton, N. (2004). Modern Sanatın Öyküsü. Çev: Prof. Dr. Cevat Çapan ve Prof. Dr. Sadi Öziş. Remzi Kitabevi İstanbul, 293……136

Resim 138. Claes Oldenburg, Elma İçi 1990, Israel Müzesi, in Jerusalem Photo by Yair Talmor at a public space, 2006, İsrail,
http://www.flickr.com/photos/hanneorla/2554896796/.....136

Resim 139. Claes Oldenburg, Dev Hamburger, 1962, boyanmış ve içi köpük doldurulmuş yelken bezi. 213x132 cm, Ontario Sanat Galerisi, Toronto,
Sanat Kitabı (1997) Yem Yayınları. İstanbul, 342……136

Resim 140. Bridget Riley, Çağlayan 3, 1967, tuval üzerine emilsiyon, 222.9x221.9 cm, British Council, Londra,
Sanat Kitabı (1997) Yem Yayınları. İstanbul, 388……..……..137

Resim 141. Ad Reinhardt, Soyut Resim-9, 1965, tuval üzerine yağlıboya, 152x152 cm, Solomon R. Guggenheim Müzesi,
Yılmaz, M. (2006). Modernizmden Postmodernizme Sanat. Ütopya Yayınevi: Ankara, 200……..…139

Resim 142. Joseph Kosuth, Bir ve Üç Sandalye, 1965, bir sandalye, sandalyenin fotoğrafı ve sandalyenin sözlük tanımı,
Yılmaz, M. (2006). Modernizmden Postmodernizme Sanat. Ütopya Yayınevi: Ankara, 226……..…..140

Resim 143. Robert Simithson, Spiral Mendirek, 1970, Büyük Tuz Gölü, Utah,
http://27.media.tumblr.com/6PxqjMt83kn8rctdt5yXVthso1_500.gif.....141

Resim 144. Abramovic çalışmalarından örnekler
http://www.fundacion.telefonica.com/en/arteytecnologia/colecciones_de_arte/fotografia/marina_abramovic.htm.....142

Resim 145. Nadar Felix, Paul, Ernestine, ykl. 1860'ların başı,
Yılmaz, M. (2006). Modernizmden Postmodernizme Sanat. Ütopya Yayınevi: Ankara, 308…..…….....144

Resim 146. Amerikan başkanı Obama, http://www.hristiyangazete.com/2010/08/amerika-birlesik-devletleri-baskanligi-obama-hristiyandir/ ……..……146

Resim 147. Eski Amerikan başkanı Bill Clinton,
http://www.corbisimages.com/Enlargement/WL001029.html ……146

Resim 148. Superman,
http://www.kahramanlarsinemada.com/dordu-birarada/.....147

Resim 149. Rocky,
http://www.gergingergedan.org/resimler/rocky4-propaganda.jpg.....147

Resim 150 Pieter Aertsen, Et Dükkanı, 1551, tahta üzerine yağlıboya, 124x 169 cm.Uppsala Universtet, Uppsala
Yılmaz, M. (2006). Modernizmden Postmodernizme Sanat. Ütopya Yayınevi: Ankara, 378……..150

Resim 151. Firma amblemi,
Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing (Resim 2444)……...……..……..152

Resim 152. Firma amblemi,
Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing (Resim 4378)……...……..……..152

Resim 153. Firma amblemi,
Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing (Resim 2379)……...……..……..152

Resim 154. Firma amblemi,
Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing (Resim 2205)……...……..……..152

Resim 155. Firma amblemi,
Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing (Resim 3503)……...……..……..152

Resim 156. Bentley Araba firması amblemi,
http://www.executivetireservice.com/bentley.....153

Resim 157. Peugeot Araba firması amblemi,
http://www.peugeot.com.tr/.....153

Resim 158. Ferrari Araba firması amblemi,
http://www.dealer.ferrari.com/fer-mas/.....153

Resim 159. Continental lastik firması amblemi,
http://www.conti-online.com/generator/www/tr/tr/continental/lastikleri/general/home/index_tr.html....153

Resim 160. Petrol Ofisi A.Ş. amblemi,
http://www.poas.com.tr/.....153

Resim 161. Alfa Romeo araba firması amblemi,
http://www.alfaromeo.com.tr/tr/CMSTR/homepage/pages/home.aspx?outputXml=true&CustomResponse=WebCrawler.....153

Resim 162. Firma amblemi,
Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing (Resim 2215)……..154

Resim 163. Firma amblemi,
Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing (Resim 3986)……..……154

Resim 164. Firma amblemi,
Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing (Resim 2648)……...……..154

Resim 165. Firma amblemi,

Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing (Resim 3318)……..…….154

Resim 166. Firma amblemi,
Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing (Resim 3704)……..…….155

Resim 167. Firma amblemi,
Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing (Resim 2896)… ……..……...…….155

Resim 168. Starbucks kahve firması amblemi,
Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing (Resim 3318)……..…….155

Resim 169. Firma amblemi,
Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing (Resim 2489)… ……..……...…….155

Resim 170. Tomy firması parfüm reklamı afişi,
Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing (Resim 1605)… ……..……...…….155

Resim 171. Amerikan Kapı örnekleri,
http://www.akcammobilya.com/urunler.php.....156

Resim 172. Kadın ve erkek sembolleri,
Alparslan, C. (2008). Sanatsal Üretimde Göstergelerin Bilinç Altını Etkileme Amaçlı Kullanımı. Sanat Eseri Raporu. Ankara:.Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, 14…...156

Resim 173. Avrupa ülkeleri bayrakları,
http://www.genel-kultur.net/bilgi-tag/avrupa-birligi.....157

Resim 174. Avrupa Paraları,
http://3.bp.blogspot.com/_EY2UarArLA0/S7EC687gQ2I/AAAAAAAADXI/OM40nFvXaSI/s1600/euro.jpg.....158

Resim 175. Atatürk heykeli önünde tören,
http://www.kenthaber.com/Resimler/2005/12/25/00086337.jpg.....158

Resim 176. Atatürk heykeli önünde tören,
http://www.haberciniz.biz/images/other/kaynarca-kulakli-koyu-ilkogretim-okulunda-yaptirilan-ataturk-bustu-ve-cesme-torenle-acildi-sakarya-20100316AY284369-01.jpg 159

Resim 177. Rushmore Dağı, Amerikan başkanları suretleri
http://www.cerezforum.com/ilginc-yazilar/33516-rushmore-dagi-ve-yuzleri.html.....159

Resim 178. Saddam Hüseyin'in heykeli devrilirken,
http://4.bp.blogspot.com/_E8BpJEni77I/Sd9k0XENmrI/AAAAAAAAIv0/L4_OXy1Igd4/s400/saddam_statue_falling.jpeg.....160

Resim 179. Süleyman Saim Tekcan, tuval üzerine yağlıboya,
http://www.lebriz.com/pages/exhibition.aspx?lang=TR&exhID=2709.....161

Resim 180. Fevzi Karakoç Dar Alanda Kaçış180.00 x 180.00 cm, 2010, tuval üzerine yağlıboya
http://www.lebriz.com/pages/exhibition.aspx?lang=TR&exhID=2700.....162

Resim 181. Fevzi Karakoç, Meydanda Kızıl Atlar, 2010, 200x200 cm, tuval üzerine yağlıboya,

http://www.lebriz.com/pages/exhibition.aspx?lang=TR&exhID=2700.....162

Resim 182. Gencay Kasapcı, 40.00 x 40.00 cm, pleksiglas üzerine karışık teknik, http://www.lebriz.com/pages/exhibition.aspx?lang=TR&exhID=2678.....163

Resim 183. Gencay Kasapcı, tuval üzerine akrilik, http://www.lebriz.com/pages/exhibition.aspx?lang=TR&exhID=2678.....163

Resim 184. Nancy Spero, Artemis, Acrobats, Divas and Dancers, detail1999-2000, cam ve seramik mozaik, http://www.pbs.org/art21/artists/spero//#.....164

Resim 185. Gabriel Orozco, Black Kites, 1997-2001, kurukafa üzerine grafiti, http://www.pbs.org/art21/artists/orozco/#.....165

Resim 186. Chaim Soutine, Kesilmiş Sığır, 1925, keten bezi, 114.3x78.7 cm. The Minneapolis Institude of Arts, Minneapolis, http://search.it.online.fr/covers/wp-content/chaim-soutine-boeuf-ecorche-1925.jpg.....166

Resim 187. Francis Bacon, 1909-1992, Sığırın Böğürleriyle Çevrelenen Baş 1954, tuval, 129.9x122 cm. The Art Institude, Chicago, http://www.itusozluk.com/img.php/ae88a995853de5f5fc4bd932573dd9a831739/francis+bacon.....166

Resim 188. Krzysztof Wodiczko, The Tijuana Projection, 2001, Public projection at the Centro Cultural de Tijuana, Mexico, http://www.pbs.org/art21/artists/krzysztof /#.....167

Resim 189. Oliver Herring, The Sum and Its Parts, 2000, http://www.pbs.org/art21/artists/herring/#.....168

Resim 190. Roni Horn, This is Me, This is You, 1997-2000, http://www.pbs.org/art21/artists/horn/#.....168

Resim 191. Yusuf Algül, 2010, dijital baskı, 105x 165 cm, http://www.lebriz.com/pages/exhibition.aspx?lang=TR&exhID=2704.....169

GİRİŞ

İmgelerin hayatımızdaki payı ve önemi büyüktür. 21. yüzyılda sürekli maruz kaldığımız görüntülerden de bilineceği üzere, imgeler bir anlatım aracı olarak kullanılabilir. Görerek algılama ve görsel yolla mesaj iletmenin, diğer bütün iletişim biçimleri arasında daha kolay anlaşılır olduğu kabul edilebilir. İmgelerle anlatımda, mesaj, doğrudan olduğu gibi dolaylı yollarla da iletilebilir. Bu da imgenin, görünenin dışında yeni bir gerçeklik yaratmada kullanımı özelliğini ortaya çıkarır. Gördüklerimiz kolay algılanabilen bilgiler olsa da her zaman doğru olmazlar. Berger, imgelerin bu özelliğini şöyle anlatır:

> "Bizi çevreleyen dünyada kendi yerimizi görerek buluruz. Bu dünyayı sözcüklerle anlatırız ama sözcükler dünyayla çevrelenmiş olmamızı hiçbir zaman değiştiremez. Her akşam güneşin batışını görürüz. Dünyanın güneşe arkasını dönmekte olduğunu biliriz. Ne var ki bu bilgi, bu açıklama gördüklerimize uymaz hiçbir zaman (Berger, 2003: 7)".

Resimdeki imgeler, bir nesnenin ya da kavramın görüntüsü, temsili ya da sembolü olabilirler (Bell, 2009: 11). Resimler, nesnelerin simgelenmesinden başka düşüncelerin ve duyguların açıklanma biçimidir. Resimler, basit bir tanımlamayla, düz bir yüzey üzerindeki işaretler topluluğudur ve bu işaretler görünenden başka şeyleri ifade edebilirler (Yavuzer, 2007: 30). Nesnenin ya da kavramın görüntüsü olan herhangi bir resim, bir sembol olarak kabul edilirse, görünenden farklı bir şey temsil ettiği için de aynı zamanda bir nesnenin ya da kavramın simülasyonu, yani aynı görüntüdeki temsili olabilmektedir. Bu yolla, simülasyonlar sadece görüntü olsalar bile, yeni bir gerçeklik ortaya koyabilirler.

Resim görünenden başka anlamaları ifade ederek, yeni gerçeklikler yaratma özelliğiyle ele alınırsa, bir simülasyondur. Resmedilen nesne görerek yapılsa bile, önce sanatçının aklından geçer, daha sonra resme yansır. Resmi yaparken sanatçı, gerçekliği kendi gerçekliğiyle ele almaktadır. Fotoğrafta, fotoğraf sanatçısı, fotoğrafını, izleyiciye göstermek istediği kareden çeker. Fotoğrafı çekilen nesne fotoğrafla birlikte sanatçının göstermek istediği başka bir şeye dönüşerek, fotoğrafı

çekilen nesnenin simülasyonu olur. Yapılan bu çalışmada, Baudrillard'ın önceden inceleyip oluşturduğu 'Simülasyon Kuramı'ndan yola çıkarak, esas olarak incelenen konu, ressamın, fotoğrafçının, heykeltıraşın fikirlerinin nereden etkilendiği, neye göre yönlendirildiğidir. Baudrillard (2008) ve Sontag (2004) bu yönlendirmeleri, gücü elinde bulunduranlara bağlamaktadır. Debord (2004) da günlük hayatta karşımıza çıkan görselleri bir bütün olarak ele alarak, gösteri olarak tanımlamıştır. Bu konuda da:

> "Gösterinin kökeninde yatan şey, en eski toplumsal uzmanlaşma, yani iktidarın uzmanlaşmasıdır. Dolayısıyla gösterinin bütün diğerleri adına konuşan uzmanlaşmış bir etkinliktir. gösteri, bütün diğer ifadelerin yasaklandığı hiyerarşik bir toplumun kendisi karşısındaki diplomatik temsilidir. Burada en modern olan aynı zamanda en arkaik olandır (2004: 42)" demektedir.

Baudrillard (2008: 43) ise: "Gerçeğin ürettiği tarihi tehditlere karşı iktidar her zaman bir caydırma ve simülasyon oyununa başvurmuştur" diyerek bu konudaki düşüncelerini belirtmiştir. Burke (2009: 64), Chevalier Jaucourt'ın da Encyclpedie'nin resim bölümünde "Tarih boyunca insanları yönetmiş olanlar, resim ve heykelleri halka vermek istedikleri duyguları yoğunlaştırmak için kullanmışlardır" tanımını yaptığını belirtmektedir.

Tarih başından günümüze kadar devam eden simülasyonların yaratılma biçimi aynı olsa da, iktidarda olanlar ve zamanla beraber simüle ettikleri şeyler değişmektedir. Her dönemde önemli olan simülasyon konuları vardır. Tarih öncesinde soyut kavramlar somut biçimlere dönüşmüş, böylelikle kavramlar simüle edilerek topluma mesaj verilmektedir. Tarihsel süreçte, büyü kavramı resmin simülasyon etkisiyle yaratılmaya çalışılmış olabilir. Daha sonraki dönemlerde, krallıkların ve dinlerin oluşumuyla farklı göstergeler ortaya çıkmış, krallar ve din adamları, toplumu biçimlendirmede, yine resimlerden yararlanarak simülasyonlar yapmışlardır. Din adamları ve soyluların, güçlerini yitirmeye başladığı dönemlerde, değişen ekonomik ve sosyal koşullarda, burjuva denilen yeni bir zengin sınıf türemiştir. Burjuvazinin oluşumuyla simülasyonlar onların aleyhine değişmiştir. Leppert (2002: 21), resim sanatında kullanılan imgelere toplum tarafından belirli anlamlar yüklendiğini belirtmektedir. Örneğin bu dönem, Avrupa portrelerinde seçkin sınıfın gülümsememesi bir asalet simülasyonudur. İlerleyen

zaman ve değişen şartlar, sanayileşme ve modernleşmeyi getirdiği zaman ise, toplumun genelini oluşturan işçi sınıfı temel alan simülasyonlar oluşur. Modernizme karşı olarak ortaya çıkan ve içinde yaşadığımız zaman olan 21. yüzyıla denk gelen postmodern dönemde de görseller oldukça fazladır. Bu görsellerin, simülasyon etkisi yaptıkları kabul edilebilir. 21. yüzyıl simülasyon örnekleri olarak; resimler haricinde, görsel sanatların içine giren, iktidardakilerin ve şirketlerin reklam imgeleri, sinema ve reklam filmleri, afişler verilebilir. Örneğin, sana yağı amblemi, artık bize yağı çağrıştırır. Sana firmasının amblemi ne zaman görülse aklımıza yağ gelmektedir, bu anlamıyla, amblem bir yağ simülasyonu yapmaktadır. Etrafımızda sana yağından başka milyonlarca yeni oluşmuş simülasyon etkisi yaratan imge görmekteyiz. Sana yağı amblemi yeni oluşmuş olsa bile, var olma nedenini, tarih başından alır. Bu göstergeler evreni, tarih başından itibaren büyücüler, imparatorlar, din adamları, toprak ve fabrika sahipleri, büyük devlet yöneticileri gibi güçlerin, resimdeki imgelerin simülasyon yaratma etkisini kullandıkları gibi simülasyonlar yaratırlar. Böylelikle, tez çalışmasında bahsedilen büyük sanat eserlerinin ortaya çıktığı görülmektedir.

Çalışmanın amacı, 20. yüzyılın önemli düşünürlerinden olan Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı çerçevesinde resim sanatını, başlangıcından günümüze kadar incelemektir.

Çalışmada resim sanatının bir simülasyon aracı olduğu, bu yönüyle resimlerde görülen imgelerin, toplumsal, dini, ekonomik durumlara göre değişiklikler göstererek, var olan gerçeklikleri, yeni gerçekliklere çevirdiği kabul edilmiştir. Bu durumun nedenleri ve sonuçları örnekler yoluyla çalışmada araştırılmaya çalışılmıştır.

Çalışma, resim sanatını sadece biçimsel olarak değil, altındaki anlamları sorgulayarak, resimlerin toplumla, kültürle, ekonomiyle olan ilişkilerini vurgulamaktadır. Resim sanatının bir felsefecinin kuramından yola çıkarak incelenmesiyle, resim sanatı felsefe ilişkisine dikkat çeker. Resim sanatı tarihini belirli bir fikir dahilinde incelediği için, sanat tarihi derslerine giren eğitimcilere, öğrencilere, görsel sanatlar öğretmenlerine ve daha sonra bu konuda yapılacak araştırmalara kaynak oluşturması açısından önem arz ettiği düşünülmektedir.

KAVRAMLAR SÖZLÜĞÜ

Absid: Yunanca'da tonoz anlamına gelir. Kiliselerde koro yerini ve kutsal bölümü içeren, genellikle yapının doğu ucunda yer alan yarım daire daire ya da çokgen planlı, yarım kubbe ya da tonoz örtülü bölüm

Amblem: "Logo" da denir. Bir kurumun, bir ürünün ya da bir hizmetin yapısını ve niteliklerini tanımlamak üzere tasarlanan görsel simge

Buhur: Kokularla yapılan bir tür ayin

İkonoloji: Göstergebilim

İkonoklast: İkon kırıcı

Lindisfane İncili: MS 698 dolaylarında Northumbria'da yapılmış İncil

Mihrap: Tapınaklarda, yönelinen taraftaki duvarda bulunan ve imamlık edene ayrılmış olan oyuk ya da girintili yer

Naos: Eski Yunancada oda, ev, tapınak

Pitoresk: Resimsi

Pagoda: Çin, Japonya vb. Uzak Doğu ülkelerindeki tapınak

Ready made: Hazır nesne

Retorik: Güzel söz söyleme, hitabet sanatı

Simülasyon: Benzetim

Simulakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm

Simüle etmek: Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak,

Sunak: 1. Tapınaklarda, üzerinde kurban kesilen, günlük yakılan, dinî tören yapılan taş masa

2. Antik Yunan tiyatrosunda, şenlikler başlamadan önce, Tanrılara ve özellikle Diyonisos'a şarap sunulan, kurban kesilen adak yeri

Südur: Bir başlangıçtan çıkış ve yine o başlangıca dönüş

Sütun: Herhangi bir maddeden yapılan, zaman zaman üstünde çıkıntılı bir bölüm olan, genellikle bir altlığa, bazen doğrudan doğruya yere dayalı silindir biçiminde düşey destek, kolon

Teoloji: İlahiyat, tanrı bilimi

Tonoz: Tuğla ve harçla örülmüş, alttan obruk, yarım silindir biçiminde tavan örtüsü

Zafer Takı: Millî bayramlarda veya önemli bir olayı anmak için düzenlenen şenliklerde, geçit yapılacak caddelere geçici olarak kurulan, yazılar ve çiçeklerle süslenen kemer.

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAM OLARAK SİMÜLASYON

1. SİMÜLASYONUN TANIMI

> "Petit Robert Sözlüğünde, Simulakr, bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm, simüle etmek; gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak, simülasyon ise; bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla yapay bir şekilde yeniden düzenlenmesi olarak tanımlanmıştır (Baudrillard, 2008: 7)".

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisinde (2008: 1415) ise simülasyonun, genel olarak, bir şeyin iyi ya da kötü amaçlarla olduğundan farklı gösterilmesi, benzerinin yapılması anlamları taşıdığı belirtilmiştir.

Simülasyon kuramını, 20. yüzyılın önemli kuramcılarından olan Jean Baudrillard ortaya atmıştır. Yukarıdaki tanımlamalardan anlaşılacağı gibi, Baudrillard, simülasyon kuramında, var olan gerçekliğin gerçekliğini yitirmesi ve bazı araçlarla yeni bir gerçekliğin oluşmasından bahsetmektedir. Bu yeni gerçeklik yapay bir gerçeklik olmasına karşın, biz insanlar tarafından gerçek olarak algılanır. Simülasyonun yapılış amacı, insanlık tarihinin başından itibaren, toplumu bir düzen içinde tutmak ve gücü elinde barındırmak olarak kabul edilebilir.

Kurama göre simülasyonlar, hayatın pek çok alanında var olmakta ve bilim, teknoloji, sanat vb alanlar tarafından insanlara aktarılmaktadırlar. Baudrillard (2008), imgeler ve sanat yapıtlarının saydam ve soyut simülakrlar olduğunu belirtmiştir. Fakat Baudrillard, simülasyon kuramını 1970'li yıllarda ortaya atığı zaman simülasyon, medya, reklamlar, filmler tarafından yapılmaktadır ve kuram, postmodern bir toplumun içinden doğmuştur. Bu yüzden simülasyon kuramı resim sanatından daha çok, resim sanatıyla ilişkili olan görsel sanat alanlarından sinema, reklam, televizyon gibi alanlardan bahseder. Oysaki 20. yüzyıla gelinceye kadar simülasyon örnekleri görebileceğimizi varsayarak, filmin, reklamın, medyanın yaptığı simülasyonların benzerlerini tarihin başlangıcından beri resim sanatının yaptığını kabul edebiliriz.

Resim sanatıyla yapılan simülasyon, diğer kanallarla yapılan simülasyonlar gibi, var olan gerçeğin bir taklidi ve sadece görüntüsüdür. Resimdeki imgeler, nesnelerin ya da duyguların temsilleri olan yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümlerdir (Berger, 2003: 10). Baudrillard'ın (2008) da bahsettiği gibi simülasyonlar zamanla gerçeğin yerini alır. Berger (2003: 10) de, imgelerin başlangıçta orada bulunmayan şeyleri gözde canlandırmak amacıyla yapılmış olduğunu belirterek: "Zamanla imgenin, canlandırdığı şeyden daha kalıcı olduğu anlaşıldı" şeklinde, aynı görüşü savunmaktadır. Bu bağlamda simülasyonlar sadece görüntüden ibaret olmakla birlikte, gerçek değildirler fakat gerçeklik yanılsaması yapmaktadırlar ve zamanla gerçeğin yerine geçerek yeni gerçeklikler oluşturmaktadırlar.

Sanat tarihini, sadece biçimsel olarak değil, anlatım aracı olarak ele alan ikonograflar da, bir resmin arkasında, gündelik objelerin saklı simgeseli aracılığıyla sunulan, dini ya da ahlaki bir mesajın gizlendiğini öne sürmüşlerdir. Pavlovky, "bir ulusun, bir dönemin, bir sınıfın, dini ya da felsefi inancın temel tavrının imgeler tarafından ortaya konduğunu savunmaktadır. Bunu anlamak içinse resmi okumak gereklidir" şeklinde bu düşünceyi vurgulamaktadır (Burke, 2009: 39).

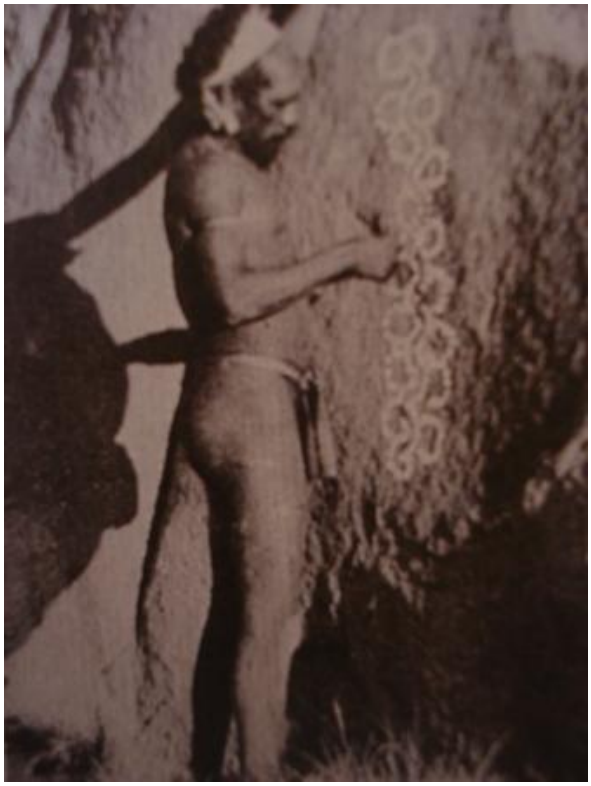
Leppert (2002: 14) de, imgelerin bize asıl dünyayı değil, dünyalardan bir dünya gösterdiğini belirtir. Yazara göre, temsil yani yeniden sunum, imgelerin temsil ettiği şeyler gerçeklikte olmayabilir; sadece kuruntu, arzu, rüya ya da fantezi dünyasında olabilir. Öte yandan her imge dünyaya şu ya da bu şekilde dahil olan bir nesne olarak vardır. İster fotoğraf, ister film ya da video, isterse resim olsun, imgelere baktığımızda gördüğümüz şey insan bilincinin ürünüdür. İnsan bilinci ise kültür ve tarihin ayrılmaz bir parçasıdır. Bunlardan çıkan sonuç olarak yazar, imgeleri, maden cevheri gibi kazılıp çıkarılan şeyler değil, belli bir sosyokültürel ortam içerisinde belli bir işlev görmesi için inşa edilen şeyler olarak tanımlar. Resim sanatında kullanılan imgelerin de, belirli sembolleri ifade ettiğini, dönemin sosyal, kültürel, politik ve ekonomik koşullarına göre, kendi gerçekliklerini kaybederek, yeni gerçeklikler olarak ortaya çıkmış olabileceğini savunmaktadır.

Yeni gerçekliklerin sunumu, bu konuyu ele alan kimi yazarlara göre yanılsama, kimilerine göre temsil olarak belirtilirken, bu çalışmada kuramın oluşturucusu Baudrillard'ın kullandığı kavram olan simülasyon adı altında ele alınmaktadır.

2. TARİHSEL SÜREÇ İÇİNDE KAVRAM OLARAK SİMÜLASYON

"Temsil bir stratejinin görsel olarak canlandırılmasıdır (Leppert, 2002: 219)". Görüleni ya da akıldakini iki boyutlu yüzeye aynen aktarma çabaları ve bir şeyin aynısını yapma arzusunun nasıl ortaya çıktığı sorusu, simülasyon kuramının temellerini anlamamıza yarayabilir. "Pek çok vahşi kültür ikizleri önce tanrısallaştırıp, sonra kurban etmektedir. Çünkü hiperbenzerlik orjinalin ölümü yani anlamsızlık demektir (Baurillard, 2008: 152)". İlkel kabileler, mağara duvarlarına korktukları nesneleri çizerek, çizdikleri nesnelerin asıllarını kontrol altına aldıklarını ve anlamsızlaştırdıklarını düşünmüş olabilirler.

Duyguların sembolleri ya da doğada var olan şeylerin simülasyonunu resim yoluyla yaparak insanlar, yeni bir gerçeklik oluştururlar ve ona inanırlar. Beraber hareket etmeyi, toplumu istenilen bir düzen içinde tutmayı amaçlayan bu simülasyonların ilk zamanlar büyücüler, daha sonraları güçlü olan toplum yöneticileri tarafından, topluma, ressamlara, heykeltraşlara yaptırıldıkları kabul edilebilir.



Resim 1. Bir Aborjin kayaya Opossum totemi çiziyor.

"İnsanlığın, Eski Taş Çağından bu yana eserleri ile çizdiği grafik izlendiğinde, küçük avcı topluluklardan köylere, köylerden site hayatına, site hayatından kent devletlerine ve daha sonraları, imparatorluklar ile diğer çeşitli devlet yönetimlerine varılır (Turani, 2007: 9)". İnsanlar beraber yaşama ve sosyal bir varlık olma içgüdüsüyle doğarlar. Kendisini ve çevresindekileri korumak isteyen insan avlanır, kendine yaşama alanı yapar. Resim olarak yapılan ilk simülasyon örnekleri, MÖ 70.000 yıllarında Güney Afrika'daki Blombos Mağarasındaki ve MÖ 30.000 yılında Avustralya'daki çizgiler şeklindeki semboller olarak kabul edilebilir. Buradaki çizgiler, belli bir nesnenin ya da kavramın simülasyonu, resmi yapanın aklındakilerin dışa vurumu olarak kabul edilebilir (Resim 1). Üzülen, korkan ya da mutlu olan insan, bu duygusunu çizime aktarmış ve yaşadığı duyguyu bu çizgilerle simüle etmiş olabilir. Bu sembollerden sonra, insanlığın yaptığı ilk resimler olarak tahmin edilen resimler de, insanların yaşadıkları mağaraların içinde bulunmuştur. Resimler mağaraların girişinden epey uzakta, ışıksız iç kesimlerde bulunmuştur. Bu yüzden resimlerin büyü amacıyla yapıldığına dair düşünceler bulunmaktadır. İlk resimler olan bizon, mamut, ren geyiği resimlerinin, bu hayvanları kontrol altına alma amacıyla yapıldığı düşünülebilir çünkü kayaların zor ulaşılan iç

kısımlarına zevk ya da süsleme amacıyla resim yapılması mantıksız görünmektedir. İlk mağara resimleri; Avrupa'da, İspanya ve Fransa'dadır. MÖ 28.000 civarı Fransa Chauvet mağarasındaki gergedan ve at resimleri, MÖ 17.000'den önce resmedildiği düşünülen İspanya'nın Altamira mağarasında yapılmış olan bizon resmi ve yine aynı dönemde Fransa'da Lascaux mağarasında yapılan at resmi de, aslında sırf resim yapmak için yapılmamış olabilir (Resim 2). Resimlerin, görünenden farklı anlamlar ifade eden birer sembol oldukları düşünülebilir. Bu düşünceden yola çıkılırsa, resimlerin, bizon veya at gerçekliğinden başka bir gerçekliğe dönüştükleri, bu yönleriyle birer simülasyon oldukları kabul edilebilir. Bu resimlerin büyü amacıyla yapıldığı varsayılırsa, yaptıkları etkinin, korku simülasyonu ya da elde etme, kontrol altına alma simülasyonları olduğu düşünülebilir (Gombrich, 1997: 49; Bell, 2009: 13).



Resim 2. At, Mağara resmi, MÖ 28000, Lascaux, Fransa.

,

MÖ 23000'lerde Asya'dan Avrupa'ya, Avrupa'dan Asya'ya farklı bölgelerde, büyük göğüslü ve kalçalı kadın heykelcikleri yapılmıştır (Dökü, 2002: 1) (Resim 3). Bunların yapılış amacı bereketi sembolize etmektir ve tarım toplumunda bu heykeller birer bereket simülasyonudurlar.

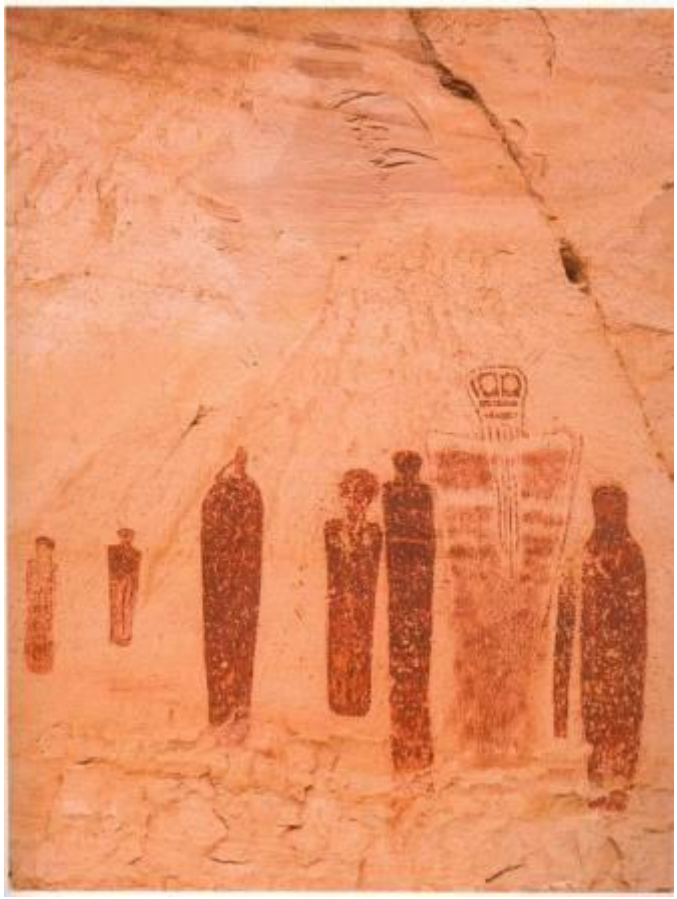


Resim 3. Ana Tanrıça Heykelleri MÖ 23000 dolayları.



Resim 4. Sefar'da çoban ve sığırları tasvir eden kaya resmi, MÖ 5000, Tassili Dağları, Cezayir.

Avustralya'daki, Cezayir'deki, Fransa'daki Amerika'daki ve diğer bölgelerdeki duvar resimlerinin de belirli amaçlar için, belirli şeylerin yerine konmak için yapıldığı kabul edilebilir (Resim 4, 5).



Resim 5. Utah, MÖ 2000'lerden önce Horseshoe Kanyondaki "Kutsal Ruh", Amerika.

> "Antik sanat, dünyanın fakat aynı zamanda insanların yolunu çizen görünmez güçler ve ilkeler etrafında döner durur. "Tanrılar" olarak adlandırabileceğimiz şeyin etrafında döner. Hatta kendini bu insanlara adar: İmge yaratımı yoluyla, onlar için bir yer ve bedensel bir form (genelde bir hayvan) oluşturmayı amaçlar. Böyle bir sanatın katılımcıları imgeleri oluşturarak, bu güçlere dokunmayı ve onların korunması altına girmeyi umuyor olabilirler (Bell, 2009: 18)".

Büyü amacıyla, korunma amacıyla, beraber hareket etme amacıyla yapılmış oldukları düşünülen bu resimlerin, sayılan kavramların simülasyonlarını oluşturdukları varsayarsak, tıpkı mağara duvarlarına yapılan ilk çizgiler gibi, Aborjinler'in çizdiği semboller de işaret olmaktan çıkıp yeni anlamlara büründükleri için birer simülasyondurlar (Resim 6). Baldwin Spencer ve Frank Gillen tarafından yapılan bir araştırma, avcı-toplayıcıların tören fotoğrafları soyutlama noktasında kodlanan görsel bir dilin varlığını ortaya çıkarmıştır (Bell, 2009: 20).



Resim 6. Orta Avustralya'nın Kuzey Kabileleri, Orta Avustralyalı Warramungalar arasındaki bir kum boyama ayinini.

Resimler sadece, kayaların üzerine değil, kıyafetlerin ve kullanılan diğer eşyaların üzerine de yapılmaktadır. Bell (2009: 21) İlkçağ toplumları için: "Onların periferilerinde, anlam bir giysinin dokumasında ve çanak çömleğin şekillendirilmesinde, Warramunga liderlerinin giydiği gibi tekrarlanmış, kodlanmış desenler ve amblemler aracılığıyla yayılır" demektedir.



Resim 7. Ağaç kabuğundan yapılmış Mbuti kıyafetleri, 20.yüzyıl.

Bir dokuma örneği olarak MÖ 5000'lerde, Afrika'da halk arasında pigmeler olarak bilinen Mbutiler kıyafetlerin üzerine, deri ipliği döven adamları resmetmişlerdir. Burada amaç, giyene nihai bir koruma sağlamaktır (Bell, 2009: 23) (Resim 7).

Resimle beraber, dans da bir simülasyon aracı olarak, ritüellerde yaratılan etki ve yanılsamayı daha güçlü kılmıştır. Bu dönemde, ayinlerinde, kafalara takılan maskeler, kurt, karga, ayı, canavar ve benzeri simgeleridir (Gombrich, 1997: 46) (Resim 8,9). Yazı ve dilin de simülasyon araçları oldukları kabul edilirse, dans gibi, resimle beraber kullanıldıklarında yaptıkları simülasyon yaratma etkisi artacaktır.



Resim 8. Tören maskesi, Yeni İrlanda Adaları, Papua Yeni Gine.

Bell (2009: 25) resimde görülen maske için görüşlerini şöyle aktarmıştır:

> "Bu Yeni İrlanda maskesi, bulunduğu köyün gizli topluluğunun bazı erkek üyelerini boyunduruğu altına alarak, ormanda yaşayan bir iblis veya ikinci bir kişilik için yapılmıştır. Tavuk gagasından çıkan balık kafasının ağzından düşen guguk kuşu betimi ise, bu maskenin en uç sınırını oluşturur. Gözlerdeki delilik ve kodlanmış kalıplardaki hezeyan görüntüyü etkiler ve reddeder; maske anlaşılır olmak istemez."

Böylelikle insan, kendi gerçekliğinden çıkarak simülasyon araçları olan resim, heykel ve dansla, yeni bir gerçekliğe bürünür. Bu maskeyle gerçeğin dışında başka bir gerçekliğe inanır.



Resim 9. İnuit dans maskesi, 1880 dolayları, Alaska.



Resim 10. Tören maskesi, 1880 dolayları, Papua Körfezi bölgesi, Yeni Gine.

Kişilerin inançlarından dolayı yapmış oldukları başka tören maskeleri de görülmektedir (Resim 10, 11). Köyün gençleri törenlerde bu maskeleri takıp, hortlak kılığına girerek, korku simülasyonu oluşturmayı ve insanları korkutarak eğlenmeyi amaçlamış olabilirler.

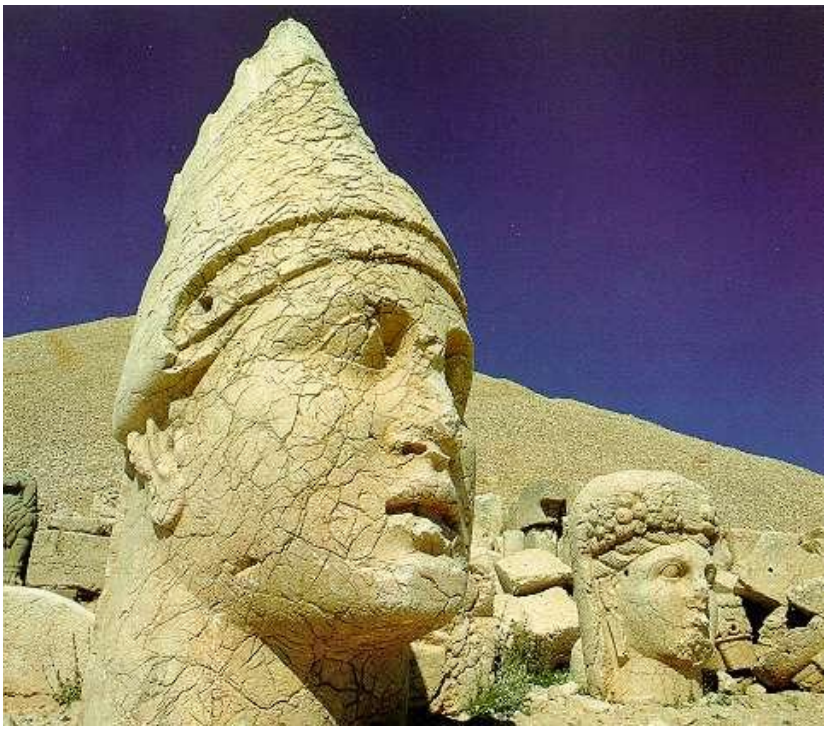
Tarım toplumuna geçişle, güçlünün zayıfı çalışmaya zorladığı ve toplumsal çatışmaların yaşanması olasılıklı olduğu bir döneme geçilmiştir. Bu dönemde toprak önem kazanır ve toprağın üzerinde yıllarca durması amaçlanan simülasyonlar yapılır.



Resim 11. Paskalya Adası'ndaki Moai'ler (yekpare taş heykeller), MÖ 1050, Büyük Okyanus.

Bell (2009: 31), M.Ö. 900-1500 yıllarında yapılan, Büyük Okyanusta bulunan Paskalya Adası'ndaki Moai'lerden (yekpare taş heykeller) bahsetmektedir (Resim 11). Burada da Kutsal Ruh (Resim 5) resimleri gibi, doğaüstü ve ataerkil bir otorite görülmektedir. Boyut olarak büyük taşlardan oluşan bu heykeller, Moai'lerin ve yöneticisinin gücünü simüle etmektedir.

Aynı zamanda, Meksika'da San Lorenzo'dan çıkarılmış MÖ 1000 yıllarına ait, Kral El Rey Büstü, dinsel ayin alanlarında portreciliktir. Bu tip taşlar, küçük ölçekli toplumsal yapılardan büyük ölçeklilere geçişi temsil eder diye nitelemektedir (Bell, 2009: 35).



Resim 12. İmparator başı heykeli, Nemrut.

Nemrut Dağında olan taş heykeller de Meksika'daki taş heykellerle benzerlik gösterir (Resim 12). Tanrı simülasyonu sağlaması için kendi heykellerini de Tanrı heykelleriyle beraber diktirdiğini, Kommagene Kralı Antikhos I, şöyle açıklamıştır: "Gerçekten Tanrı'lara layık bu heykelleri ben diktirdim: Zeus-Oromades'in, Apollon-Mithras-Helios-Hermes'in, Artagnes-Herakles-Ares'in heykellerini ve her şeyi besleyen vatanım Kommagene'nin bir suretini. Aynı taştan yontulmuş olarak ve onlarla birlikte tahtta oturur şekilde, kendi şahsımın bir suretini de her şeyi duyan tanrıların yanında diktirdim (Başgelen, 2003: 26)". Böylelikle kral gücünü, kendi suretiyle insanlara aktarır. Nemrut dağında taştan yapılmış büyük boyutlu figürler oturur olarak planlansa da, 2011 yılında başlar vücuttan ayrılmış durumdadır (Resim 13). Bu figürlerden biri kartal başlı heykeldir. Tahtların yanlarında aslan heykelleri de bulunmaktadır. Tanrı heykellerinin yanına yapılan diğer heykellerin de, Tanrı simülasyonu yaptığını kabul edebiliriz.



Resim 13. Nemrut Dağı'ndaki heykeller.

.

2. 1. Mısır

Mısır sanatında yapılan simülasyonlara ilham veren daha önce kurulmuş bir medeniyet olan Mezopotamya medeniyetinin sanatıdır. Bu nedenle Mısır simülasyonlarına değinmeden önce, Mezopotamya sanatının simülasyon etkisi incelenebilir. Bu etkinin iki binli yıllarda yapılan simülasyonlarla bağlantısı olduğu söylenebilir. Örneğin, Bell (2009: 40), Batı'nın birçok tanıdık zihin adedinin, Sümerlere dayandığını savunmaktadır.



Resim 14. Sümerler, Kil üstüne damgalanmış imgeler, MÖ 2800, British Museum, Londra.

Mezopotamya simülasyonları genellikle kabartmalardan oluşur. İlk örneklerden birine bakıldığında, MÖ 2800 yıllarında yapılmış bu baskı, ilk mağara resimleri gibi, hayvanların kontrol altında tutulmasını amaçlıyor olabilir (Resim 14). Kahramanlık ve kontrol simülasyonu yaptığı varsayılan bu damga, Sümer tapınaklarında yüzlerce birbirine benzeyen heykelcik gibi Tanrı'ya ulaşmayı hedefler gibidir (Bell, 2009: 41).

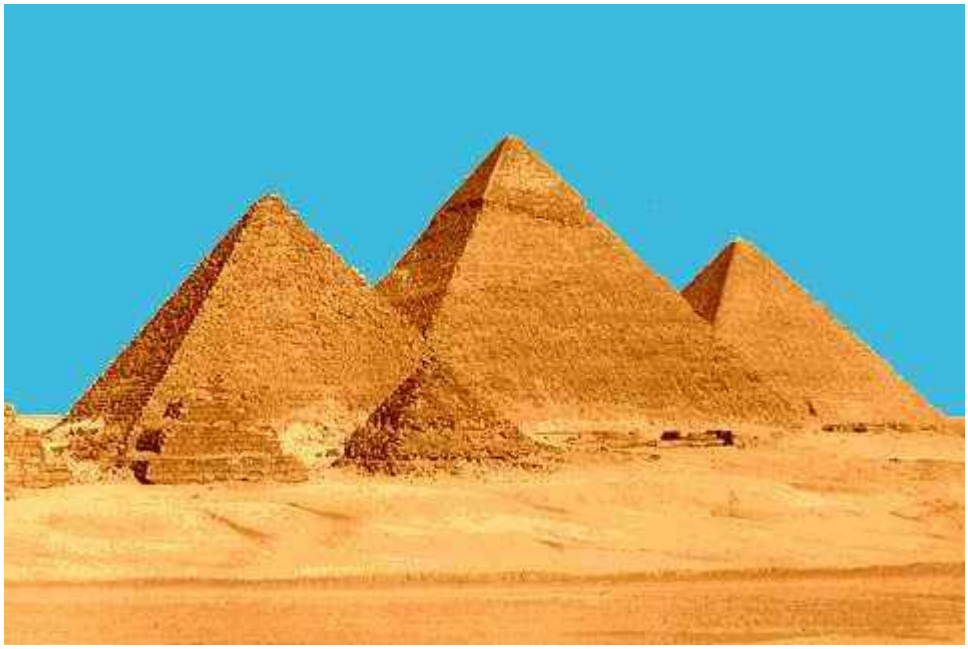


Resim 15. Kral Naramsin'e anıt, MÖ 2270 dolayları, Louvre Müzesi, Paris.

Bir başka simülasyon örneği Sümerleri fetheden Akadların kralı Naramsin için yapılmıştır (Resim 15). Bu kabartma için Bell (2009: 44): "Cesur bir itaatla kendisini tanrı kral olarak adlandırarak, din adamlarıyla devlet adamları arasındaki toplumun beslediği anlaşmazlıkları körüklemeye çalıştı" demektedir. Böylece Naramsin kazandığı zaferi kayıt ederek gücünün bir simülasyonunu oluşturmuştur. Kabartmada düşmanlarının ona boyun eğdiği görülmektedir. Gombrich (1997: 70), bu tip resimlerin yapılış nedeninin sadece kazanılan zaferin anısını canlı tutmak olmadığını, eski inanıştaki gibi, imgenin büyüsel etkisinden söz edilebileceğini belirtmiştir. Böylelikle zaferler gerçekleşebilecektir. Kralın gücünü vurgulayan bu simülasyonda da görülmektedir ki, kral kendini olmak istediği gibi kahraman ve güçlü olarak resmettirir.

Daha sonraları bu anıtlar kralın savaş seferlerinin resimsel öyküsüne dönüşmüştür. Gombrich (1997: 72), bu resimleri bu günkü izlediğimiz savaş filmlerine benzetmektedir. Böylelikle bir daha anlaşılıyor ki, Baudrillard'ın (2008: 29) belirttiği gibi, filmler imgelerle yeni gerçeklikler oluşturdukları için simülasyon yapmaktadırlar. Öyleyse 2000 yıl öncesinde de bu resimlerin simülasyon olarak yapıldığı kabul edilebilir.

Mısır medeniyeti de, yazı fikrini Sümerlerden alsa da, sonraları kendi medeniyetlerini oldukça geliştirmiş ve büyük bir medeniyet olmuştur. Mezopotamya simülasyonlarından farklı olarak Mısır'ın yarattığı simülasyondan bahsedilirse, bu; öteki dünya simülasyonudur. Örnek olarak ise, herkes tarafından bilinen piramitler verilmelidir (Resim 16). Saraylar ve daha sonraki dönemlerde oluşacak tapınaklar gibi, piramitler de aynı zamanda kralın ve Mısır'ın gücünü simüle etmektedir. Denebilir ki, öteki dünya simülasyonlarını, işçilere tonlarca ağırlıkta taş taşıtarak yaptıran, kralın ve inancın gücüdür. Tıpkı 21. yüzyılda ressamların iktidardakiler için simülasyonlar yapması gibi, Mısır'da taş taşıyan işçiler kral için simülasyon oluşturmuşlardır.



Resim 16. Gize Piramitleri, MÖ 2613-2563, Mısır.

Öteki dünya inancının hüküm sürdüğü Mısır'da, ölümden sonra yaşamın devam etmesi için kralın cesedi, piramidin tam ortasına konarak, ölü odasının duvarlarına, dünya ötesi yolculukta krala yardımcı olması için büyüsel işaretler çizilmektedir. Simgesel anlamı olan bu işaretlerde, ilkçağ uygarlıklarının izleri görülmektedir. Mısır'da bir dönemde güçlü biri öldüğünde öteki dünyada kendisine ait hizmetçi ve uşakları olsun diye, onunla beraber hizmetçi ve uşaklar da ölen kişiyle beraber gömülmektedir. Daha sonraları gerçek insanların yerini imgeleri ve görüntüleri almıştır (Gombrich, 1997: 55-58).

Paskalya Adasında yapılan devasa taş heykellerde olduğu gibi, kudret etkisi Mısır'da da görülmektedir. Mezar için görüntüsünü kaybetmemesi ve hayatını sürdürebilmesi için, heykeltıraştan ya da ressamdan kralın portresinin yapılması istenmektedir (Resim 17). Burada da, heykel sanatçısının (bu dönemde sanatçı sayılmasa da) hayat simülasyonu yaptığı düşünülebilir. Yapılan resim ve heykel böylelikle gerçeğin yerine geçer. İlk zamanlar sadece kral için yapılan bu törenler, zamanla saraydaki soylular için de yapılmaya başlanmıştır (Gombrich, 1997: 58).



Resim 17. Mumyanın üzerinde boyama, Hawara, Mısr, 150-175, Boston Güzel Sanatlar Müzesi.

"M.Ö. 3000'lerde siyasal ve dinsel ilkelerle yönetilen birleşik bir krallık konumuna gelmiş olan Mısır'da bolluk simgesine, bir ana tanrıça yönetimindeki doğa güçlerine,

özellikle Güneş'e tapılmıştır (Eczacıbaşı, 2008: 1052)". Bu özellik Akadlarda da görülmektedir. Mısır'da çok tanrılı dinin egemen olmasına karşın, Güneş Tanrısı Atum-Ra'nın büyük tanrı olduğuna inanılmaktadır.

Yeni Krallık olarak anılan 18. sülalenin bir kralı 4. Amenofis'e (Ekhenaton) göre de, tek bir Tanrı vardır, o da Güneş Tanrısı Atum-Ra'dır. Bu yüzden gücünü güneşi kullanarak vurgulamayı benimseyerek, ressamlara bu yönde resimler ısmarlamıştır (Resim 18). Önceki kralların, ressamlardan istedikleri güç simülasyonları Amenofis zamanında yoktur. İktidardakiyle beraber yapılan resimler de değişir. Bu da ressamların kralın inanışlarına göre, yaptıkları etkinin ve simülasyon konularının değiştiğini göstermektedir (Gombrich, 1997: 67).



Resim 18. Akhenaton ve ailesi rölyefi, MÖ 1375, Mısır Müzesi, Berlin.



Resim 19. Şahin başlı Tanrı resmi.

Güneş Tanrısı Ra, güneş imgesiyle simüle edildiği gibi, bazı resimlerde şahin kafalı insan olarak da belirtilmiştir (Resim 19). Kedi de Tanrı simülasyonu yaratmaktadır (Resim 20). Kediler neşe, müzik ve kıvrak dansların temsilcisi olan Tanrıça Bastet ile özdeşleştirilirler. Güneş Tanrısı şahin başıyla, Ölüm Tanrısı köpek başıyla, hukuk, Maat ile Ay ve İlim Tanrısı kuşbaşıyla, Mısır Medeniyeti ise kanatlı güneş ile simüle edilmektedir (İnan, 1987: 218-230). Böylelikle güneş ya da tanrıların yerine geçen hayvan sembollerini gören bir Mısırlı, aynı zamanda Tanrı'sını görmüş gibi hissetmektedir. Bu yüzden bu imgeler için, Tanrı simülasyonlarıdır denebilir.



Resim 20. Mısır duvar resmi.

İnan (1987: 230), "Bütün bu İlahların izah ettiğimiz Mısır dininin tatbikatını, rahipler sınıfını teşkil eden insanlar yaparlar ve asıl "teoloji" bunların elinde düzenlenirdi. Rahipler ve rahibeler sosyal hayatın da bir nevi nizamcısı idiler" derken, İlkçağ kabilelerindeki büyücülerin toplumu yönlendirmedeki etkisi akla gelmektedir. Mısır'da da toplumun yönlendiricisi olarak kralın da İlah kral olarak kendini adlandırmasından ve rahiplerin toplumda söz sahibi olmalarından dinin etkisi ve bu etkiyi yaparken resmi kullandığı anlaşılmaktadır.

Öteki dünya ve Tanrı inancıyla oluşturulan eserler, aynı zamanda görkemleriyle de dikkat çeker. Kralların, soyluların ve zenginlerin oluşturulmasını istedikleri simülasyonlar, onların bu dünyada da ne kadar güçlü olduğunu anlatır. Tıpkı, Mısır'da yazı resimlerde, büyük ve küçük resmedilen figürlerin oluşturduğu etki gibi. Büyük figürler güç ve zenginlik simülasyonu yaparlarken, küçük figürler daha güçsüz olarak algılanmaktadır.

2.2. Antik Yunan

Yunanlılar polis denilen şehir devletleri halinde yaşamaktaydılar. Her şehrin yöneticisi bulunmaktadır, yönetim şekli ise aristokrasidir. "Aristokrasi egemenliğini ilk olarak, kahramanca işler yapabilecek üstün nitelikli savaşçı beyler, ikinci olarak da (savaşçı rolünün korunamadığı) toprağın hakimiyeti üzerinden sağlanmıştı (Freeman, 2003: 141)".

Yunan resim sanatı örnekleri çok sayıda olmasa da, bilinen örnekler çanak çömlek üzerine yapılan resimler ve duvar resimleridir. Hayvan, kuş ve böceklerin resmedildiği mühürler de bu dönem resim sanatı içindedir. Gündelik yaşam da dahil olmakla beraber, konular daha çok kahramanlık öyküleri, mitolojik ve dini konulardır. Çömleklere ilk örnekler Girit'te MÖ 2000-1600 arasına tarihlenen örneklerdir. Yunanlılar, ilkel toplumlar gibi, büyü yoluyla kahramanlık kazandıklarını düşünmeseler de, yaptıkları resimlerin konuları bu yöndedir ve bu resimler birer tarihi belge gibidir (Freeman, 2003). Savaşlar, verilen mücadeleler, kazanılan zaferler resimlerin konularını oluşturur. Üzerlerine işlenen resimlerle beraber, çömlekler kahramanlık, zafer ve savaş simülasyonlarına dönüşür.



Resim 21. Triptolemos Ressamı, Yunan ve Pers askerlerinin arasındaki dövüşü gösteren kadeh, kylix, MÖ 480, İskoç Kraliyet Müzesi, Edinburg.

Donanımlı askerin süvari kılıcı tarafından kötü kaderiyle karşılaşmak üzere olan çökmüş figür, kendi sürpriz ve hazlarıyla, Atinalılar tarafından liderlik edilen Yunanlılar tarafından henüz geri püskürtülmüş istilacıyı temsil eder (Resim 21). Vazoların üzerinde güçlü savaşçılar gibi, güçlü hayvanlar da resmedilerek, güç simülasyonu yapılmaktadır (Resim 22, 23). Özellikle aslan figürü, hem vazoların üzerinde, hem mezar yollarında güç ve koruma simülasyonu olarak bulunmaktadır (Resim 24, 25).



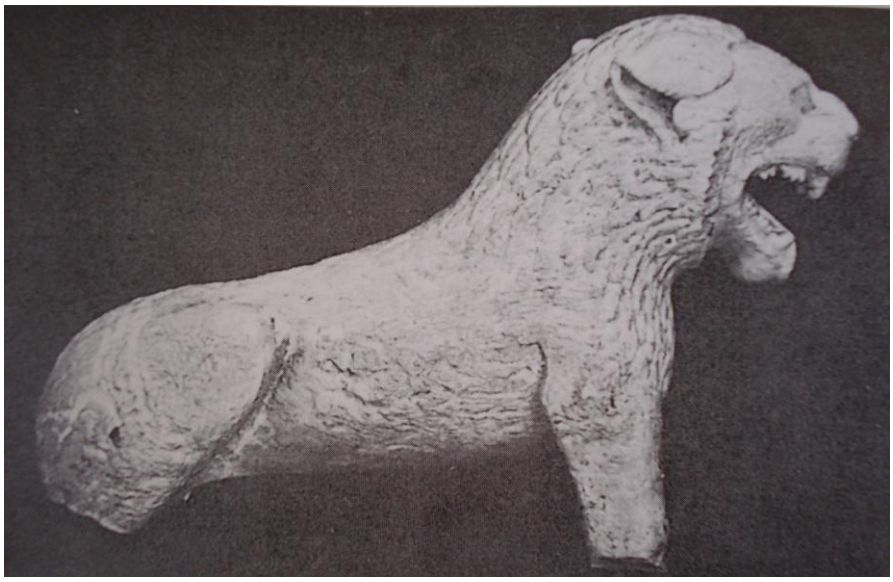
Resim 22. Şaha kalkmış aslanla mücadele eden erkek motifi, MÖ 700 civarı, Atina.



Resim 23. Bir savaşçıyı parçalayan iki aslan, MÖ 720 civarı, Atina.



Resim 24. Nessos Ressamı'nın öğrencisi Gorgo Ressamı, bir Atina amphorasından detay, MÖ 6. yüzyılın başı, Louvre Müzesi, Paris.

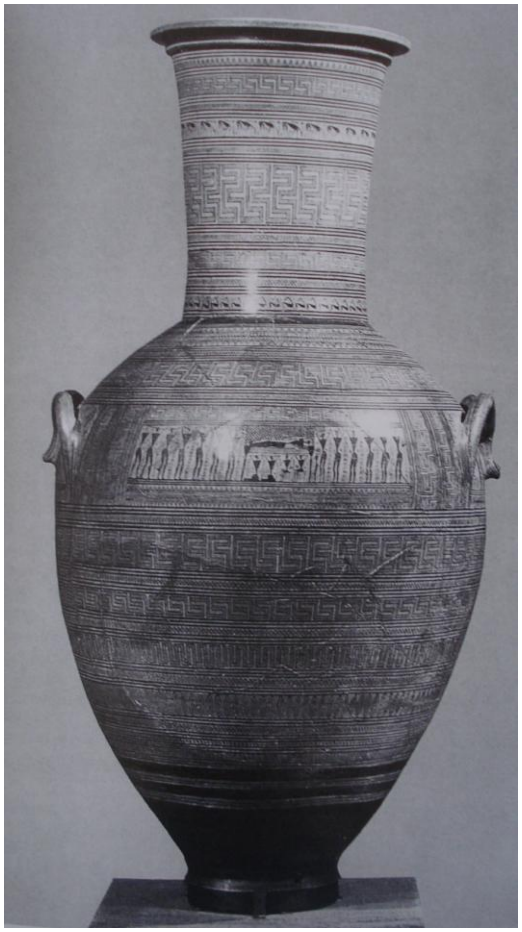


Resim 25. Eski Smyra'dan Asur tipinde fildişi aslan. MÖ 7. yüzyılın sonu, Atina.

Boardman (2005: 99):

> "Yunanlı sanatçıların hayvan betimleri konusunda ne kadar usta olduğunu unutmamalıyız. Mimarların ve heykeltıraşların devletten ya da kişilerden aldıkları siparişler Arkaik Yunanistan'ın önemli özelliklerinden birisidir. Sanatçı bir işi yerine getirmek, yani ölümlüleri ya da tanrıları memnun etmek veya etkilemek için tutulmuştur. Arkaik dönemde Yunanistan'da iyice genişlemiş anıtsal özellikli sanatlar kaçınılmaz olarak, bizim Yunan sanatı ve beğenisi hakkında halen en cömert bilgi kaynağımız olan vazo ressamlığının üzerinde tutulmaktadır."

Çömleklerde işlenen bir başka konu da cenaze tasvirleridir (Resim 26). Cenaze kaplarında, Aristokrat ailelerden ölenlerin kahramanlıklarını yüceltmek için cenaze töreni tasvirleri yapılır. Dini ve mitolojik konuların, halkın aynı fikirlere sahip olması ve aynı duyguları hissetmesi için yapıldığı kabul edilirse, kahramanlık, savaşlarda kazanılması gereken başarılar da yönetici sınıfı yüceltmek için yapılan simülasyonlar olarak düşünülebilir.



Resim 26. Geometrik üslupta Cenaze Törenini temsil eden Yunan Vazosu, MÖ 750 civarı, Ulusal Arkeoloji Müzesi, Atina.

Antik Yunan'da dini inanç, çok Tanrılıdır. Tanrıların bir kısmı erkek, bir kısmı dişidir. Tanrılar insanlar gibi yemek yerler, çocuk sahibi olurlar. İyileri ve kötüleri vardır (Özçelik, 2006: 166-177). Tapınaklar bütün görkemiyle başlı başına Tanrı simülasyonu olarak düşünülebilir, Tanrı ve gücün simülasyonu olarak kabul edilebilir. Örnek olarak Yunan mimarisinin ihtişamını yansıtan Panteon tapınağı, dini duygular hissettirmekten çok, tanrıların gücünü ve şehrin görkemini yansıtmaktadır (Resim 27).



Resim 27. İktinos Parthenon Aakropolis, MÖ 450 dolayları, Atina.

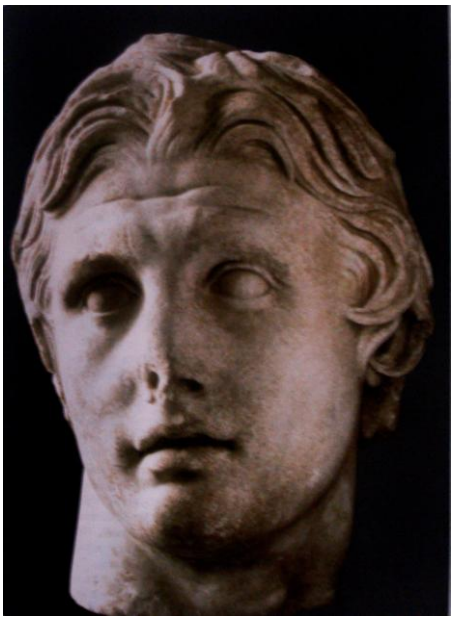
Duvar resimleri de, ibadet için ayrılmış mekanlarda, saraylarda ve evlerde görülmektedir. İbadetler için ayrılmış saray odaları, kutsal mağaralar ve dağların tepelerindeki mabetler bulunmaktadır. Bu kutsal mekanlar, tapınaklar, tapınakların içindeki heykel ve resimler ibadet etmekten çok, tanrıları onurlandırmak için yapılmaktadır. Tanrılar adına toplu şenlikler düzenlenip ve kurbanlar verilmektedir (Freeman, 2003: 227; Conti, 1997: 34).

> "Tüm bu mitolojik sahneleri, sadece Yunanlıların renkli hikaye anlatımlarının bir ifadesi olarak görmek kolaydır. Daha derin dini duygulara hitap eden ancak birkaç örnek vardır. Fakat, diğer eski uygarlıklarda olduğu gibi Klasik sanat ve edebiyatta mitolojik hikayelerin mecazi anlamda, günlük hayattaki sorunları ve siyasetin eleştirmek amacıyla kullanıldığına yaygın olarak rastlarız. Yazılı kaynaklarda konuyla ilgili açıklayıcı referansların bulunmaması nedeniyle, bunun Arkaik dönem için de geçerli olduğunu belirtmek olanaksızdır. Ancak, Herakles gibi tanrıça Athena'nın favorisi olan mitolojik karakterlerin, kendilerini Atina'nın koruyucusu gibi gören Athinalı yöneticiler tarafından kullanıldığını ve bu yöneticilerin siyasetlerini haklı çıkarmak veya bazı olayları açıklamak için mitolojik hikayelere başvurduğunu hatta yenilerini yarattıklarını (fakat Yunanlılara göre bunlar tarihtir) düşünebiliriz (Boardman, 2005: 113-114)".

Antik Yunan'ın son dönemleri olan Helenistik dönem İskender'in hükümdarlığından (MÖ 336-323), MÖ 30'da Mısır'ın Romalılarca fethine kadar geçen süredir (Freeman, 2003: 319). İskender'in imparatorluk kurmasıyla başlayan Helenistik sanat, doğu ile Yunan sanatının kaynaşması olarak betimlenir.

> "Yeni dönemin başlıca sanatları tanrıların ve şehirlerin ihtişamı yerine, daha ziyade erkeklerin ve kralların beğenisi, evlerin ve sarayların dekorasyonu için hizmet görür. Adaklar ise, alçak gönüllü bir dindarlık yerine ileri derecede gurur ve propaganda yansıtır. Bu açılardan zamanın sosyal ve siyasi atmosferi sanat üzerinde derin etkiler bırakmıştır (Boardman, 2005: 216)".

Yunan sanatının üslubu, boyutu ve içeriği İskender'in egemenliği altında büyük değişimler göstermiştir. Kazanılan savaşları belirtmek ve kahramanlık simülasyonu yapmak için portreler de dahil olmak üzere yontu çalışmaları yapılır. İskender'in büstü, ifade belirttiği içi önemlidir (Resim 28). Bu portresiyle İskender, bir Tanrı gibi algılanabilir. Taştan yapılmış tapınaklar gibi, İskender büstü Tanrı simülasyonuna dönüşür (Gombrich, 1997: 106).



Resim 28. Büyük İskender'in başı, M.Ö. 325-300 dolayları, Arkeoloji Müzesi, İstanbul.

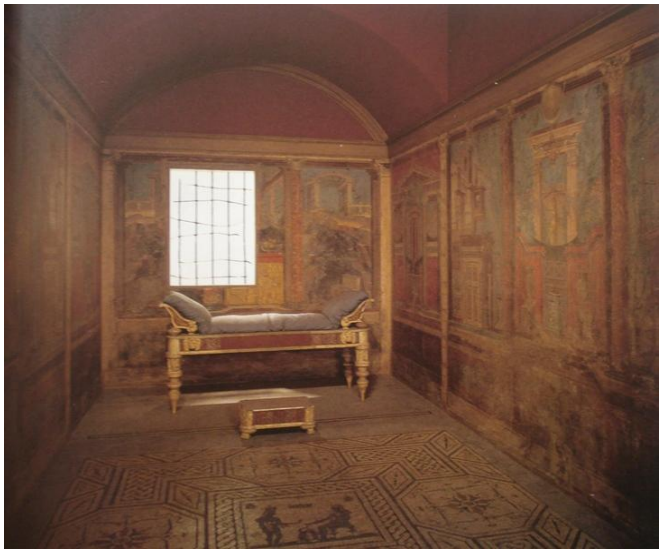
Sikke oymacılığı, portre sanatının başyapıtları düzeyinde örnekler vermiştir. Önceleri kent sikkelerini süsleyen idealize Tanrı ve yerel Tanrı betimlemelerinin yerini, artık prenslerin ve onların ailelerinin portreleri almıştır. Bu değişim, şehir devletlerinin zamanının artık geçtiğini anlatan sessiz tanıklardır ve bu gelenek günümüze kadar varlığını sürdürmüştür (Boardman, 2005: 191-192).

Yunan sanatına, hayvanlar da konu olmuşlardır. Sürüler zenginlikle, at mevkiyle, geyik, tavşan tasvirleri ise avla kolaylıkla ilişkilendirilebilir. İlkçağ uygarlıklarındaki sembolik anlatım, Antik Yunan'da da bir bakıma devam etmektedir. Böylelikle, yeni anlamlar oluşturan resimler, simülasyon oluşturmaya devam ederler.

2.3. Roma

Roma, özellikle imparatorluk olduktan sonra, yapılan simülasyonlar, bolluk, güç, kahramanlık, şiddet ve önceki dönemlerdeki gibi Tanrı simülasyonları olarak kabul edilebilir. Wheeler (2004: 7), Roma toplumunun bir burjuva toplumu olduğunu ve yapıtlarının zenginlik göstergeleri olduğunu belirtmiştir. Bu bolluğu ve ihtişamı, bu dönemde yapılan resimlerden anlayabiliriz.

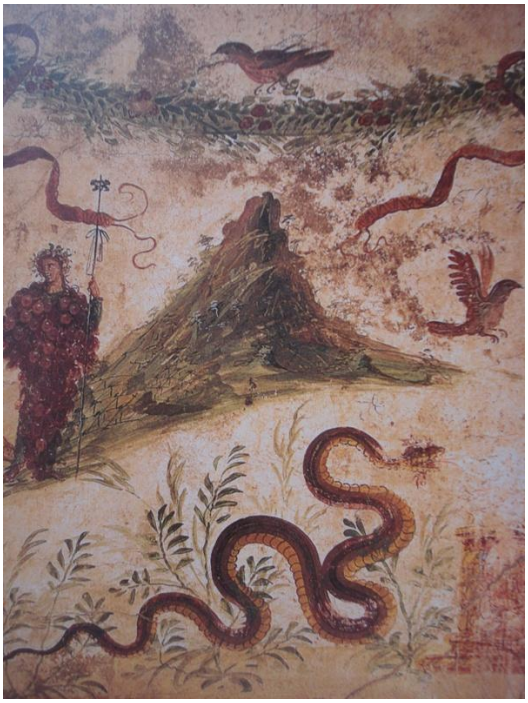
Roma resim sanatı örneklerini, volkanik dağın patlamasıyla üstünü kaplayan lavların koruduğu bir Roma kasabası olan Pompei'deki duvar resimlerinde görebiliriz. Evlerin, özellikle sosyete sınıfına ait köşklerin duvarlarını süsleyen bitkiler, meyveler, ağaçlar, kuşlar bolluğu temsil eder ve Roma'nın ne kadar güçlü ve zengin olduğunun kanıtlarını oluştururlar. Zenginliğin simülasyonu olarak kabul edilebilen bu resimlerde, imparatorun gücünü görürüz. Bu resimler, imparatorun ülkesini bolluk içinde yaşattığının reklamlarıdır (Resim 29-34).



Resim 29. Pompei yakınların Boscoreale'de bir villanın yatak odası, MÖ 1. yüzyıl.



Resim 30. Roma yakınlarında Prima Porta'da Livia Villası'nda bahçe odası, MÖ 1. yüzyıl.



Resim 31. Vesuvius Dağı'nın görünüşü, Pompei duvar resmi, MS 1. yüzyıl. Ulusal Arkeoloji Müzesi, Naples.



Resim 32. Naturmort, Pompei Duvar resmi, MS 1. yüzyıl, Ulusal Arkeoloji Müzesi, Naples.



Resim 33. Pompei yakınlarına Boscoreale'de bir villanın yatak odası, kuşlar, bahçe ve kayalardan detay. MÖ 1. yüzyıl.



Resim 34. Kolonların önünde tavuzkuşu ve tiyatro maskesi, Pompei yakınlarında Torre Annunziata Oplontis Villası duvar resmi, MÖ 1. yüzyıl.

İmparatorun gücüyle alakalı olarak, Roma imparatorlarının büstleri de ele alınmalıdır. Önceki dönemlerdeki anıtsal yapılar gibi, Roma döneminde de, büyük boyutlu imparator heykelleri yapılmıştır. Ramage ve Ramage (2009: 122), hala güç sembolleri olarak kullanılan resim ve heykellerin, Roma'dan geldiğini belirterek, 21. yüzyılda yapılan devlet başkanlarının heykellerinin yapılma nedenin, Roma döneminde imparator heykellerinin yapılma nedeniyle aynı olduğunu belirtmektedir.

Gombrich (1997: 121) de bu durumla alakalı olarak fikirlerini şöyle belirtmiştir:

> "En çok ihtiyaç duydukları şeylerden biri, iyi, gerçeğe aynen benzeyen portreler yapmaktı. Bu portrelerin ilkel Roma dininde görevleri olmuştu. Cenaze alaylarında, ataların mumdan imgelerini taşımak bir töreydi. Kuşkusuz böyle bir töre, Eski Mısır'da olduğu gibi, ruhun ölümden sonra yaşamasının gerçeğe benzer bir imgenin korunmasıyla sağlanabileceği türünden eski bir inanca bağlıydı. Daha sonraları Roma bir imparatorluk haline gelince, imparatorun büstü hala dinsel bir ürküntüyle saygı görüyordu. Her Romalının bu büstün önünde ona bağlılık ve sadakatin bir belirtisi olmak üzere, buhur yapmak zorunda olduğunu, Hıristiyanlara yapılan zulmün de bu işleme uymayı reddetmelerinden doğduğunu biliyoruz."

Hem imparatorun gücünü hem de tanrısallığını simüle eden bu sanat yapıtlarının, halkı yönlendirmede nasıl etkili olduğunu görmek mümkündür. Aynı zamanda madeni paraların üzerinde de kullanılan imparator imgeleri, her gün kullanılan bir malzeme olarak, bu günkü reklamlar gibi imparatorun gücünü her gün insanlara hatırlatmaktadır. Zanker (1988), Augustus döneminde Roma İmparatorluğunun yükselmesiyle, devletin yönetilme politikasına uygun düşen bir görsel dilin geliştirildiğini savunmaktadır. Augustus, MÖ 27 yılından itibaren idealleştirilmiş bir şekilde simüle edilmiştir. Böylelikle, imparator imgesi, yönetme hakkının Tanrı tarafından imparatora verildiğinin göstergesi olur.



Resim 35. Alexander, Dara Savaşı, MÖ 1. yüzyıl, Ulusal Arkeoloji Müzesi, Naples.

Romalılar vahşi olarak nitelendirilen bir halktır. Romalıların hayatlarında savaşlar oldukça yer tutar ve savaşları yöneten imparatoru yücelten savaş resimleri yapılmaktadır (Resim 35). Zaferler ve insanları kahramanlığa yöneltmek için kahramanlık simülasyonlarına ihtiyaç vardır. Bu yüzden kazanılan zaferleri simüle eden ve Roma'nın özdeşleştiği yapılar olan zafer takları, sunaklar ve sütunlar ele alınabilir.

MÖ 13. yüzyılda İmparator Augustus'un dönüşü şerefine Ara Pacis Sunağı üzerine şaşırtıcı portreler yapılmıştır (Resim 36). İmparator Traianus savaşlarının anlatıldığı, sütun üzeri spiral biçimli sarmal kuşağın üzerindeki kabartmalardan oluşan bu eseri yapanlar bilinmemektedir. Wheeler'in (2004: 158-159) de belirttiği gibi, buradan da anlaşılmaktadır ki, bu sanatçılar birer işçidirler ve imparatorların istedikleri simülasyonları yapmak için ordadırlar. Roma sanatında Antik Yunan sanatındaki gibi bilinen sanatçılar yoktur.



Resim 36. Ara Pacis Augustae dış duvar, MÖ 13-9 yüzyıl, Roma.



Resim 37. Traianus Stünu, Roma.

MS 113 yılında yapılan Traianus Stünu da Mezopotamya halkları ve Yunanlılar gibi, kazanılan zaferi betimlemektedir (Resim 37). Burada da büyü amacı var mıdır bilinmez ama kazanılan zaferi sergilemek ve zaferin simülasyonu olan kabartma resimler göstermek, İmparator Traianus'u memnun etmiş olmalıdır. Böylelikle, imparatorun, kahraman ve başarılı olduğu gösterilmektedir.



Resim 38. Constantinus Takı, Roma.

Roma'daki güç simülasyonuna örnek olarak, Freeman (2003: 559); Constantinus Takı'ndaki yazıtı vererek, yazıtı onun zaferine, tanrısallığın ilhamına ve kendi aklının asaletine atfettiğini belirtmiştir (Resim 38). Constantinus, takın üzerinde Tanrıça Diana'ya kurban sunarken resmedilmiştir fakat en sevdiği tanrının Güneş Tanrısı olduğu ihtimalinin yüksek olduğunu belirtmiştir.

> "Constantinus M.S. 321 kadar geç bir tarihte üzerinde fethedilemeyen güneş Sol İnvictus'un resmedildiği sikkeler basacaktır. Güneş tanrısı imgesi 3. yüzyılda Hristiyanlar tarafından da kullanılmıştır. Örneğin San Pietro'nun (Roma) altındaki bir mezarlıkta bu döneme ait bir mozaikte İsa, iki katlı bir savaş arabasındaki güneş tanrısı olarak tasvir edilmiştir. Bunu destekleyen doğrudan bir kanıt bulunmasa da, Hristiyanlık bu ilişkilendirmeden dolayı Constantinus'un ilgisini çekmiş olabilir (Freeman, 2003: 559)".

Böylelikle, imgelerin gücü ve imgelerin bir kavramın simülasyonu olmasındaki etkisi bir kez daha karşımıza çıkmaktadır.



Resim 39. Collesium, Roma.

Roma'daki bir diğer güç ve ihtişam göstergesi Collesium'dur (Resim 39). Gladyatörlerin savaştığı ve içinde çok sayıda insanın öldüğü Collesium, bir şiddet simülasyonu olarak kabul edilebilir. Roma'daki bir diğer ihtişamlı yapı, aynı zamanda, inanma ve sığınma ihtiyacımızı gidermek için yapılan tapınaklardan biri olan Pantheon, tanrılara adanmıştır. Pantheon'un kubbesindeki gökyüzünü gören açık bölüm, öteki dünyaya açılan bir pencere gibidir ve öteki dünya simülasyonu yaptığı kabul edilebilir (Resim 40, 41).



Resim 40. G.P.Pannini,Pantheon'nun içten görünüşü, 1750, Ulusal Sanat Galerisi, Washington, D.C.



Resim 41. Partheon'un Kubbesi, Roma.

2.4 İnançlar Ekseninde Simülasyon Etkisi

İnsanlar manevi hayatın başlıca desteği olan din duygusunun etkisi altındadırlar. Bu duygunun gerçek niteliği ve özü, tek tanrılı dinlerdeki inanç esaslarına göre değişik istikametlere yönelmektedir.

Munisoğlu (2009: 13), Budizm, Musevilik, Hıristiyanlık ve İslam dinini büyük dinler arasında kabul ederken, Musevilik, Hıristiyanlık ve İslamiyeti semavi dinler olarak kabul etmiş, Budizmin de semavi dinlerle ortak özellikler gösterdiğini belirtmiştir. Hepsi, kudretli tek bir Tanrı'nın varlığını ve gücünü kabul eden, bunu da Tanrı simülasyonlarıyla yapan dinlerdir.

Bu bölüme gelinceye kadar bahsedilen çok tanrılı dinlerin olduğu dönemlerde, inancın topluma ve resimlere nasıl etkilerde bulunduğundan bahsedilmiştir. Tek tanrılı dinlerin oluşumuyla, toplum ve resimdeki imgeler değişiklik göstermiş, resimler, inancın etkisinde yapılmış ya da yasaklanmıştır.

Debord (2006: 42): "Resim; dinsel yanılsamanın yeniden maddi yapılanmasıdır" demektedir. Aktüccar (2007: 9) da yaptığı araştırma sonucunda: "Evrensel olan... Hinduizm, Taoizm, Hıristiyanlık, Yahudilik ve İslâm gelenekleri arasında önemli farklılıklar vardır. Ancak kendi içlerinde sanatla aralarında sıkı bir ilişki bulunmaktadır. Böylece sanat dinin habercisi ve simgesi olmuştur" diye belirtmektedir.

2.4.1. Musevilik

Musevilik ibadet yerlerinde resim bulunmasına puta taparlığa yol açar nedeniyle sıcak bakmasa da, doğu kentlerindeki Musevi toplulukları sinagogların duvarlarına Eski Ahit öykülerini resmetmekteydiler. Bu resimlerde önemli olan öykünün resimlenmesi değil, Kutsal Kitap'ın öneminin resimlerle halka açıklanmasıdır. Kabul edilebilir ki, bu yüzden Musa, Mezopotamya'da küçük bir Roma garnizonu olan Dura-Europus'da bulunan Kutsal Sandığın saklandığı Kutsal Çadırın önünde ayakta duran yüksek bir figür olarak betimlenmiştir (Resim 42). Yedi kollu şamdan; ressam tarafından yedi

küçük dere olarak resmedilmiştir. Sinagogdaki bu iddiasız duvar resmi ilgimizi çekmektedir, çünkü daha sonra gelen Hıristiyan dini, Doğu'dan yayılırken, aynı düşünceler sanatı etkilemeye başlamış ve sanatı kendi hizmetine almıştır (Gombrich, 1997: 127).



Resim 42. Musa bir kayadan su fışkırtıyor, MS 245-256 dolayları, Dora-Europus'taki bir sinegog, Suriye.

Resimde, Antik Yunan'daki ve Roma'daki ihtişam ve mükemmel vücut ölçüleri yoktur. Bu dönemde, resimlerde önemli olan, resmin öyküyü iletmedeki gücüdür. Resim kendi başına güzel bir şey olmak için yapılmamaktadır. Resmin temel amacı inananlara Tanrı'nın merhametinin ve gücünün örneklerini göstermektir. Buradaki simülasyon Tanrı'dır. Bu resim kendi başına bir resim olmak için yapılmamıştır. Buradaki amaç; Musa'nın, insanlara, paylaşmanın iyi olduğunu ve herkesin paylaşması gerektiğini vurgulamasıdır. Bu gösterge, insanın evrensel değerlerle beslendiği bir göstergedir. Simülasyonun etkisini arttırmak için ve kutsallığı belirtmek için Musa figürü resimde büyük boyutta resmedilmiştir çünkü Musa senaryonun ana kahramanı, önemli kişisidir. İlkçağ heykellerinde olduğu gibi, resimlerdeki figürün büyük boyutlu yapılması, figürün önemini arttırmaktadır. Aynı şekilde, 21. yüzyıl reklam afişlerinde de, bu özellik kullanılacaktır. 21. yüzyıl evrensel göstergeleri olan reklam imgelerinde de, bir mesaj,

bir inandırma çabası vardır. Bu yapılanlar güzel bir şeyler yapmak için yapılmamaktadır sadece. Böylelikle denebilir ki; resim, bir kitle iletişim aracıdır. Günümüzdeki resimler de algı ile oynar, tıpkı inançların yaptığı gibi; inanıyorsak, korkarız, inanıyorsak uyarız.

Ayrı tanrılarla yapılan simülasyon, tek tanrılı dinlerle beraber karşımıza yeni bir durum çıkarır. Bu durum, Tanrı simülasyonu yaparak, resimlerle halka dini anlatma, insanlığın ortak ve önemli değerlerinin neler olması gerektiğini gösterip, halkı bunlara inandırma çabasıdır.

2.4.2. Hıristiyanlık

Her inançta olduğu gibi inandırma psikolojisiyle, Hıristiyanlıkta da yer altı şehirleri inşa edilip, göstergeler ilk başta bu yolla yapılmıştır. Bu yer altı mekanlarına katakomp denir. Hıristiyanlar, inançları imparatorlarca zulme uğradığı MS 3. yüzyıl boyunca, imgelerini insanlara aktarmak için katakompları kullanmışlardır. Ama 312 ile 337 yılları arasında İmparator Konstantinus zulme uğramış ruhaniliklerini bir devlet dinine dönüştürmüş ve bir kilise yapılmasını istemiştir. Böylelikle Bazilikalar yapılmaya başlanır. Hıristiyan bazilikası denen ibadet mekanları içinde resim olup olmaması konusu bu dönemden sonra tartışılmıştır.

Musevilikteki, yedi kollu şamdan imgesi gibi, Hıristiyanlığın simülasyonu da, İsa'nın gerildiği çarmıh şeklindeki haçtır (Resim 43). En iyi örnek İstanbul Aya İrini Kilisesi'nin apsid yarım küresindeki mozaik haçtır. M.S. 6. yüzyıla ait Aya İrini kilisesindeki mozaik motifler büyük önem taşırlar. Bu tip bir kilisenin resimleme sistemi gelişi güzel değildir. Her mimari bölümün sembolik anlamı vardır. Kubbe gökyüzünü temsil eder. Naos duvarlarında ise yeryüzü ile ilgili sahneler yer alır (Aktüccar, 2007: 20).



Resim 43. Aya İrini Kilisesi, 324-337, İstanbul.

Bazilikalarda haç gibi geometrik figürler dışında figür kullanılanımı, putperestliğe yol açar mı sorusunu, bu dönemde gündeme getirmiştir. İkonaklast ya da put kırıcı denen bir grup, dinsel amaçla yapılmış tüm imgelere karşıdır. Bir diğer grup ise, imgeleri sadece yararlı değil kutsal olarak görmektedirler. Bu grubun düşünceleri şöyledir:

> "Bağışlayan Tanrı eğer, İsa'da, ölümlülerin gözlerine insan biçiminde görünmek istediyse, niçin kendini aynı zamanda görsel imgelerde göstermek istemesin? Biz, puta taparların yaptığı gibi imgelere imge olarak tapmıyoruz; biz imgelerin aracılığıyla imgelerin ötesindeki Tanrı'ya ve Azizlerine tapıyoruz (Gombrich, 1997: 138)".



Resim 44. Ekmek ve Balık Mucizesi, M.S. 520 dolayları, S.Apollinare Nuovo Bazilikası, Ravenna.

Karşı çıkanlar da olsa, kiliselerin içine yapılan resimler Kutsal Gerçek'in simgeleridir artık. Tam bir simülasyon yaratılmaya çalışılmaktadır bu noktada. Bu imgeler sadece birer görüntü değil, çok daha derin anlamlı kutsal yeni gerçekliklerdir. Bu inanışa göre, gözler ruhun içine, manevi hakikate açılan yoldur. Bu yolda yapılan resimler de, Meryem ve Peygamber İsa, melekler ve azizlerin resimleridir (Baudrillard, 2008: 18,19) (Resim 44, 45, 46).



Resim 45. Melekler ve Aziz Vitalis ile beraber Evrenin Hakimi İsa, 540, San Vitale Kilisesi, Ravenna.

Gombrich (1997: 138) " Artık bu resimlere doğaüstü güçlerin dünyaya yansıması olarak bakılıyordu" diyerek, resimlerin etkisini belirtmektedir.



Resim 46. Yuvarlak Taht üstünde Meryem ve Çocuk İsa, 1280 dolayları, Ulusal Sanat Müzesi, Washington D.C.

Floranski (2007: 16) de:

> "…İkonada temsil edilen Meryem Ana'ya bakılınca Oğul'un, İsa'ya bakılınca Baba'nın ve Kutsal Ruh'un görülmesinin nedenini de adı geçen sudür öğretisidir: İkona tanrısal ışıktan pay almış olduğu içindir ki, bizler, tanrısal ışığın çizdiği yolun tersine bir hareketler, ancak görüntüye bakma suretiyle onun ötesine uzanabilir, görüntünün ardında yatan aşkınlığa ancak onun yansısını seyrederek dahil olabiliriz. Tanrısal ışık, gözden çıkarak ikonaya değil, ikonadan çıkarak göze yönelir. Onun için aslında amaç, ikona ressamının tanrıyı nasıl gördüğünü bize göstermek değil, ikona önünde duran kişinin tanrısal ışığa görünür kılınması gerçekleştirmektir."

Ortaçağın resimleri, simülasyonlar oluşturarak, insanları etkilemektedir. Baudrillard (2008: 18), imgelerin Tanrı'nın sembollerine dönüşmesi hakkındaki fikirlerini şu şekilde açıklamaktadır:

> "Örneğin bu güç ikona ya da simülakrlar şeklinde çoğaltıldığında neler olup bitmektedir? Örneğin imgelere dayalı görsel bir teolojiye dönüştüğünde hala ilahi bir gücün özelliklerine sahip olabilmekte midir? Belki de kendi ihtişam ve çekiciliğini devreye sokarak bu ilahi gücün kalkmasına neden olmaktadırlar? İkonlar aracılığıyla tezgahlanan bu oyun sayesinde sonuçta görüntüler algılanabilen ve anlaşılabilen bir Tanrı düşüncesinin yerini alabilmektedirler. Bin yıldır süregelen ve ikonastları (=kutsal imgeleri yok eden insanlara verilen ad. Kutsal imgelere tapanlara karşı olan Bizans İmparatorlarının yandaşı olan insanlar) hep korkutmuş olan bu mücadele henüz sona ermemiştir."

İkonoklastlar Tanrı düşüncesinin insanların kafasından atılacağından korkmaktadırlar.

> "Tanrı düşüncesini gizlemek ya da maskelemekten başka bir şey yapmayacağına inansalardı onları yok etmeye kalkışmazlardı. İmgelerin her şeyi açıkça dışa vurmalarının yanı sıra sonuç olarak bir modelden yola çıkarak üretilen sıradan görüntüler değil, özgün ve büyüleyici bir güce sahip imgeler olmalarıdır (Baudrillard, 2008: 18)".

Sonuç olarak imgeler her zaman ölümcül bir güce sahip olmuşlardır. Tıpkı bir model olarak benimsedikleri Tanrı'nın ilahi kimliğini yok etmeye çalışan Bizans ikonları gibi. Öldürücü bir güce sahip olan imgelerin karşısına gerçeğin görünebilen ve algılanabilen yanlarını sunan yeniden canlandırmanın diyalektik gücüyle çıkılmaktadır. Batı bu yeniden canlandırma olayının önemine ya da göstergenin derin bir anlama sahip olabileceğine ve bir şeylerin –bu tabii ki Tanrı'dır- bu değiş tokuşun gerçekleşmesini sağladığına bütün kalbi ve iyi niyetiyle inanmaktadır. Baudrillard (2008: 19-20), "Tanrı bile simüle edildikten, Tanrı'ya olan inanç, göstergelere indirgenebildikten sonra gerisini varın siz düşünün" şeklinde görüşlerini belirmiştir.

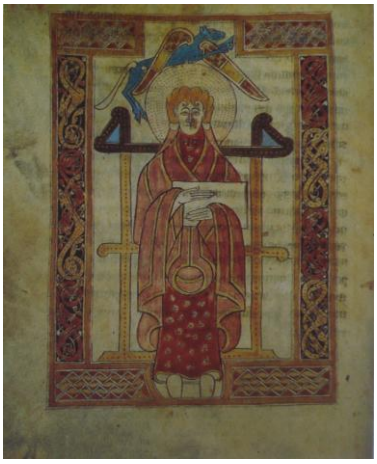
Tanrı simülasyonlarının halkı etki altında tutmak için kullanılmaya başlandığı Hıristiyanlığın erken dönemleri ve Roma İmparatorluğunun çöküşünü izleyen yıllar, 5. yüzyıl ve 10. yüzyıllar arası Ortaçağ diye adlandırılan dönemdir.



Resim 47. Bağışçılar, 526-547, San Vitale Kilisesi, Ravenna.

Hıristiyanlığın yayılması, böylelikle halkı daha kolay yönetmek için yapılan dini betimlemeler simülasyon etkisini yaratmış başarılı çalışmalardır. İtalya'daki Ravenna kentinde bulunan San Vitale Kilisesi'nin (526-547) sunağı, zengin kıyafetler içindeki İmparator Iustinianus ve İmparatoriçe Teodora'yı kiliseye bağışlarını tasvir eden bir panoyla bezenmiştir. Bu resme, imparatorlar kendisini koydurmaktan çekinmemiş, altın yaldızlar içinde, bağış yaparken, gücünü göstermek istemiştir. Tıpkı Antik Yunan'daki Augustus başı gibi, iktidardaki insan, kutsallık simülasyonu yapabilmek için resmi kullanmıştır. Iustinianus kiliseye bağışta bulunmaktadır ve kutsaldır. Böylece resim bundan sonraki imparatorların kiliseye bağışta bulunarak kutsal olabilecekleri mesajını vererek, bu bilgiyi zihinlere kodlar (Resim 47).

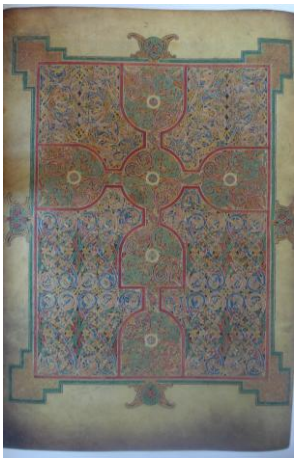
Ortaçağda veba salgını, savaşalar ve German kavimlerinin istilaları döneme damgasını vurmuştur. İstilaları gerçekleştiren Kuzeylilerin yaptıkları resimler ise motiflere benzemektedir. Germen Kabilelerinin sanatı da Kutsal Kitap'tan sahneler içerir. İnancı ve gücü simüle eden imgeler olarak, yılan ve ejderha imgeleri kullanılır (Resim 48, 49).



Resim 48. Aziz Luca, M.S. 750.



Resim 49. Ejder Başı M.S. 820.



Resim 50. Lindisfarne İncili'nden bir sayfa M.S. 698.

.

Bu imgeler, kutsal kitaplara da kaymıştır. Lindisfarne İncili'ndeki sayfa, haç şeklinde yapılmıştır (Resim 50). Doğaüstü düşüncesini anlatmak için, gerçeklikten uzaklaşarak, yazı-resim şekline dönüşmeye çok yakın olan resimler yapılmaktadır (Gombrich, 1997: 160).

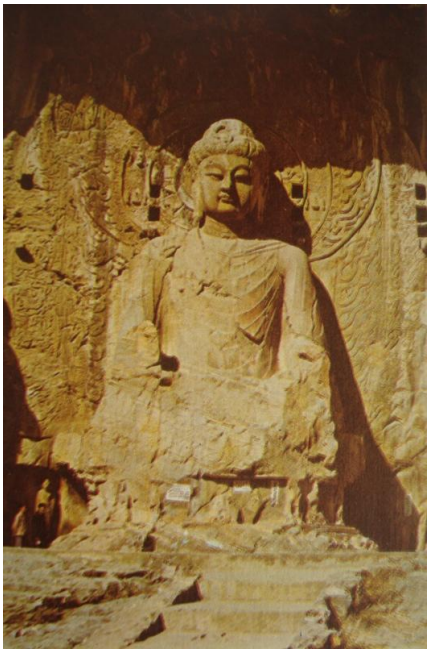
2.4.3. Budizm

Resimde dinsel değerler sistemine nerede geçildiği araştırılırsa, Hindistan bu merakı çözümlemek için uygun yerlerden biri olabilir. Hindistan'da 450 yıllarında, imgeler gelişerek bir arınma aralığına erişmiştir. Bu arınma ve gelişimi Sarnath Tapınağı'nda yontulmuş, gerçek boyutların üçte ikisi büyüklüğünde olan Buda heykelinde görebiliriz.



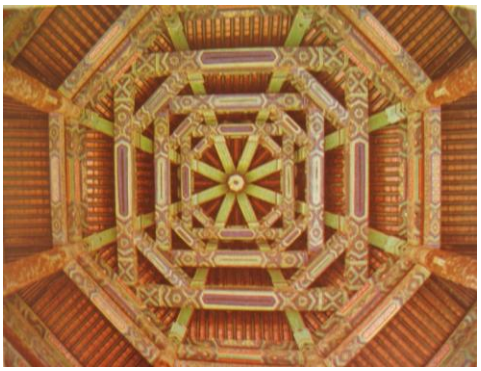
Resim 51. Öğreten Buda heykeli, MS 450 civarı, Sarnat.

Budizmde, simülasyon beden üzerinden yapılmaktadır, duruşların anlamları bulunmaktadır. Buda'nın kıvrılmış parmakları öğrenmek anlamına gelir (Resim 51). Vaaza kulak verenler aşağıdaki pano boyunca, bir lahit rölyefine benzer şekilde dizilmişlerdir. Ortalarında Buda'nın kanunlarının çarkı durmaktadır. Halenin etrafındaysa bir başka çark, ortaya çıkıp değişen ve sönüp giden şeylerin çarkını döndürmektedir. İşte, onun kanunu da bu yoğun döngüsel yanılsamadan bağımsız olmayı vaat eder. Temeldeki gerçeklik, bu durgun, tamamen küresel kafada yatar. Bir taraftan hafif gülümsemesinden, diğer taraftan da altındaki vücudu canlandırıp yücelten nefesten yansır. Hindistan'da doğan bu inanış, Çin'e geçmiştir. Bu arınma etkisinde bile Bedin (1985: 3), Çin sanatını gerçekte, aristokratlar için aristokrat bir sanat olarak tanımlarken, sanatın simülasyon etkisine vurgu yapmaktadır aslında. Buda heykellerinin anıtsal boyutlarda olması, bu dönemden önceki büyük boyutlu heykel ve resim örnekleri gibi onun varlığını ve yüceliğini kanıtlama çabası gibidir (Resim 52). Etkileyiciliğin artmasını sağlayan anıtsal boyutlardaki resim ve heykeller, sonraki tarihlerde de devam edecek, değişen simülasyon konularına göre, farklı büyük boyutlu işler ortaya çıkacaktır.



Resim 52. Lung-men tapınağı Buda heykeli, 7. yüzyıl, Loyang, Çin.

Hindistan'da dinsel amaçla kullanılan, tahtadan kat kat yükselen kulelerden esinlenerek yapılan pagodalar, Çin'de Budacılıkla birlikte yayılmıştır. En ünlü Çin pagodası, Sian'daki Büyük Yaban Kazı Pagoda'sıdır. 7 kattan oluşan tüm cepheleri, Buda'nın heykelleriyle doludur. Çin'deki arınma isteği, geometrik desenli tavanlarla oluşturulur (Resim 53, 54). Bu desenlere bakan insanların, desenler üzerine odaklanmaları ve derin düşüncelere dalmaları olanaklıdır. Buda ve dragon imgeleri ise Tanrı'nın ve imparatorun gücünü yansıtarak, güç simülasyonu yaparlar (Resim 55, 56).



Resim 53. Çin başkentinde Yaz Köşkü Tavanı, 17. yüzyıl.



Resim 54. Pekin, Yasak kentten bir bina tavanı.



Resim 55. Dragon, İmparatorun simgesi.



Resim 56. Pekin'de seramik bir dragon.

Budizmin temeli meditasyondur. Kendilerini dine adamış sanatçılar, belirli bir dersi öğretme ya da sadece süsleme amacıyla değil, derin düşünme için malzeme sağlama amacıyla suların ve dağların resimlerini yapmışlardır. 7. ve 8. yüzyılda bu resimlere bakarak derin düşüncelere dalınmaktadır. Ressamlar, dağ resmi yaparken, önceden ustalardan öğrenilen teknikleri uygulamaktadırlar. Resmi, dağın karşısına geçerek değil, akılda kalanla yapmaktadırlar. Bu manzaraların, bize, görkemi, ve ressamın resmi yaparken duyduğu korkuyu gösterdiği söylenebilir (Resim 57). Hissedilen duygu, korku dolu bir hayranlıktır. Çin'den sonra Budist sanat Japonya'ya geçmiş, burada şeytan ve Tanrı karışımı imgelere dönüşmüştür (Bell, 2009: 92).



Resim 57. Ma Yuan, Dancing and Singing, 1160–1225, Beijing Saray Müzesi, Beijing, Çin.

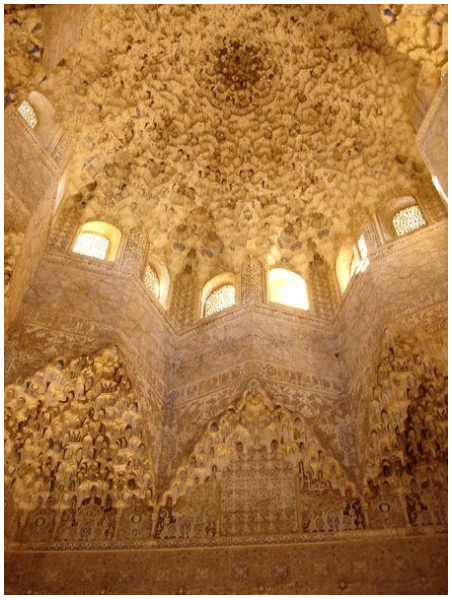
1.2.4.4. İslam

Resimlerin puta taparlığa yol açması konusunda, İslam dini oldukça tedbirli davranmış, gerçek dünyadaki objelerin dışına, motiflere yönelmiştir. Bu resimlerde de, simülasyon; inançtır. Cami mihrablarındaki şekiller, halılar, çiniler incelendiğinde, inancın, bu eserleri yapan insanı kendinden geçirmesi mümkündür. Kiliselerdeki parıltılar, İslam inancının ibadet yerleri olan camilerde de gerçekleştirilmiştir. Gombrich'in (1997: 143) deyimiyle camiler, peri masalından fırlamış gibi görünmektedirler.



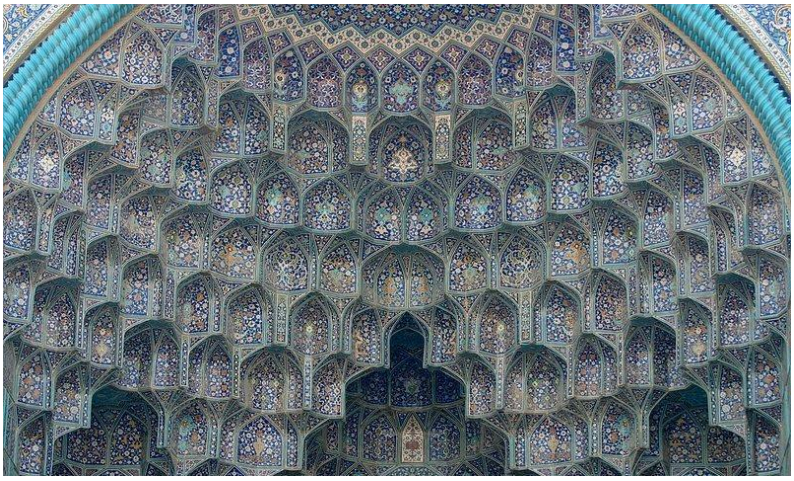
Resim 58. Kubbe-tüs Sahra, 691, Kudüs.

Bell (2009: 154), Kubbetüs Sahra'daki imgelerin neden yaratıldığını sorgularken, Kuran'ın cennet bahçelerini resmetmek için mi yoksa, havarilerce ele geçirilen sayısız şehri temsil etmek için mi, sorularını sormuştur. Bu dönemde yönetimde olan Halefiler, istediklerini resim sanatını kullanarak yapmışlardır. 690'da Kubbetüs Sahra, Halefiler'in fethettikleri yerlerden ilki olan Kudüs'te inşa edilmiştir (Resim 58). Mısır Piramitlerindeki gibi, hem inanç hem de bir güç göstergesi olarak, Kubbetüs Sahra tüm ihtişamıyla Kudüs'teki yerini almıştır.



Resim 59. Kızkardeşler Kubbesi, 1380, Elhamra, İspanya.

İslam inancı için yapılmış pek çok simülasyondan bir örnek de, İspanya'daki Elhamra Sarayı'dır (Resim 59). Dönemin alimlerinden olan ve sarayın yapımında başat bir rol oynamış İbn-i Zemrek, sarayın içindeki, resimde görülen mukaddes tonoz için "göklerdeki yıldızlardan üstündür" ve "Onların cennet gibi mekanlar olduğunu düşüneceksiniz" diye yazmıştır. Şiirin buraya nakledilmiş olan yirmi üç dizesi, değişen yıldız kümelerini, gün ve gecenin sonsuz değişimini yansıtarak, dönmekte olan kubbeyi çağrıştırır. Bu dizeler aynı zamanda, bereket, bahçeler, para, zafer, dokumalar, mücevherler ve ilahi gücün himayesi gibi, bununla bağlantılı başka temalara da değinirler ve böylece dönemin, bu binaya yaklaşımı konusunda ipuçları verirler (Hillenbrand, 2005: 201; Bell, 2009: 154).



Resim 60. Portal Kemeri, Mescid-i İmam,Mukarnas (bal peteği tonoz. Kapının tam üstünde Şah'ın ismi vardır), 1616, İsfahan.

İsfahan'daki Mescidi İmam Camisi de, inanç simülasyonunu, çiniler ve geometrik biçimlerle veren başka bir örnektir. Sabırla işlenen bu kemer, Tanrı'ya olan inancı betimler niteliktedir (Resim 60).



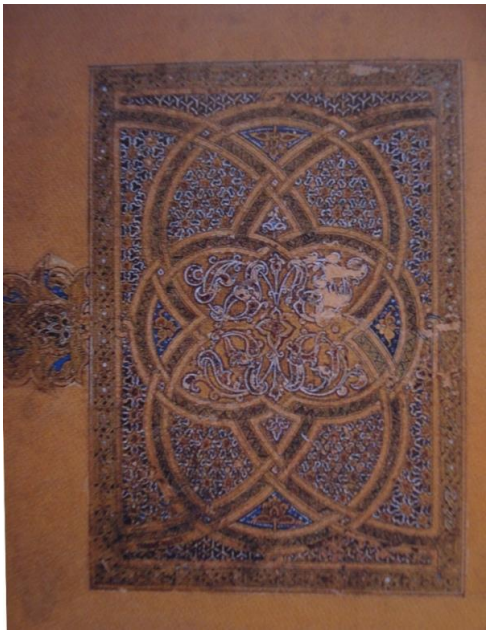
Resim 61. Süleymaniye Camii, 1551-1558, İstanbul.

İslam sanatına genel olarak baktığımızda anlaşılır ki, İslam simülasyonu yapmak için genellikle daire ya da ay biçimleri kullanılmıştır (Resim 61). Vitraylarda ve çinilerde olduğu gibi, halılarda ve kuran sayfalarında da dairesel biçimlerle insanı kendinden geçirebilen simülasyonları görebilmekteyiz (Resim 62, 63). Bu tür dairesel ve geometrik biçimlerle yapılan simülasyon örneklerine, aynı amaçlar doğrultusunda, sonraki tarihlerde de rastlanmaktadır. Böylelikle, bu dönemde oluşturulmuş olan imgelerle verilmek istenen mesaj, benzer imgelerle benzer mesajlar vermek için kullanılabilir.



Resim 62. Keşanlı Maksud, Erdebil Halısı, 1539-40.

,



Resim 63. İbni Bavvab, Bir Kuran'dan alınmış sayfa, MS 1000.

İKİNCİ BÖLÜM

MUTLAK YANILSAMA VE YENİ GERÇEKLİKLER ETKİSİNDE SİMÜLASYON

1. İNANÇ VE İKNA, DİNİ İMGE SİMÜLASYONLARI

Avrupa'da on ikinci yüz yıldan on beşinci yüzyıla kadar uzanan Ortaçağ, çok önemli ekonomik ve sosyal bir değişim devri olmuştur. Güçlü kralların idaresindeki istikrarlı ülkeler, büyüyen ve varlıklı şehirlerde oturan zanaatçı, tüccar ve bankerlerin oluşturduğu yeni bir sosyal sınıfın gelişmesine tanık olmuştur. Rahipler sınıfı ise hatırı sayılır ölçüdeki etki alanını daha da genişletmiştir. Piskopos, başrahip, rahip ve keşişler cemaatleri üzerindeki etkilerini, zamanın soyluları ile sık sık çekişmek pahasına da olsa, dünyevi konuları da kapsama alacak şekilde genişletmek istemişlerdir. Piskoposları kilisenin mi yoksa kralın mı belirleyeceği konusundaki, resmi atamalarla ilgili anlaşmazlık bu dönemin en önemli tartışma kaynağıdır.

Bu devrin sanatta özellikle beliren üslubu ise Gotik'tir (Gozzoli, 1982: 3). Resmin bir araç olarak kullanıldığı Gotik dönemde resim, temelinde iktidarı ve gücü elde tutmayı sembolize etmiştir. Sanat ve iktidar arasında her zaman sıkı bağlar olmuştur (Turani, 2007: 13-15).

13. yüzyıl Avrupa'sı Gotik sanatla simülasyonlar sunar. Hıristiyanlığın ibadet yerleri olan kiliseler, kocaman yapıda bir yumuşaklığa dönüşür. Yapılar, Tanrı'ya yaklaşır, incelir ve uzarlar. İnancın yapı haline dönüşmüş hali olan bu yapılara, piskopos tahtı anlamına gelen katedral denmektedir (Gombrich, 1997: 188).

Bu dönemde mimari ön plandadır. Gotik resimlerde ise, heykele benzer figürler ve gerçeğe benzetme çabaları vardır. Giotto, Gotik'teki inanç simülasyonunu, heykele benzer figürlerle, resme aktarmıştır (Resim 64). Bir elinde haç, diğerinde açık bir kağıt tutan kadın resmi inanç simülasyonu yapmaktadır (Gombrich, 1997: 201).



Resim 64. Giotto di Bondone, İnanç, 1305 dolayları, Scrovegni (Arena) Şapeli, Padova.



Resim 65. Giotto di Bondone, Ölü İsa'ya Ağıt, 1305 dolayları, Scrovegni (Arena) Şapeli, Padova.

Hıristiyanlığı yayma çabaları sürerken, resimlerin, dini halka anlatma amacı devam etmektedir. Resimlerde, kutsal öykü gözümüzün önünde geçiyormuş gibi, sanki olayı görüyormuşuz gibi hissettirme çabası vardır (Resim 65). Resimde bulunan bir nesnenin, gerçekten orada bulunduğu etkisi verilmeye çalışılmıştır. Simülasyon yapımının amacıyla birebir örtüşen bu çabanın sonuçlarını bu dönem resimlerde görmekteyiz. Böylelikle Hıristiyanlıkla gerçekliğin bırakılması, tekrar Hıristiyanlık için gerçekliğin geri getirilmesine dönüşmektedir.

> "İşte Giotto bize, İsa'nın ölümünü dinsel bir simgenin kutsal ölümü olarak verirken onu yere indirip insan boyutlarında sunarken Tanrının oğlu simgesiyle beraber Tanrıyı da öldürürken bir annenin ölü oğlu karşısındaki duygularını bize yansıtır. Demek ki göksel de olsa kutsal da olsa asıl gerçek, bütün gerçek kendini bu dünyada gösteren gerçektir. Kutsal ancak duygusalla vardır, tanrısal bile ancak bu dünyadaki somut gösterileriyle kavranılır bir duygu olur. Özellikle Ortaçağ'da toplumun bütün göstergelerinin dinsel inanç tarafından belirlendiği bir dönemdir. Sonuç olarak bu resim bize Ortaçağ gerçekliğini ve insan kavrayışını vermektedir (Cömert, 2007: 69-70)".



Resim 66. Simone Martini ve Lippo Memmi, Meryem'e Müjde, 1333, Galeri Uffizi, Floransa.

14. yüzyıl resimlerinde de, mimaride ve heykelde olduğu gibi zerafet ön plandadır. Zerafet ve gerçekçi anlatım bu dönemde birlikteliğe kavuşmuştur. Giotto'nun sanatı henüz tüm Avrupa'ya yayılmamışken, dönemin ressamlarından Simone Martini ve Lippo Memmi'nin ortak yapımı olan Meryem'e Müjde tablosu, bize Meryem'in melek karşısında duyduğu tedirginliği anlatmaktadır (Resim 66). Korku, alçakgönüllülük, resimde simgelerle ifade edilmiştir. Kutsal Ruh'un simgesi güvercin, bakireliğin simgesi beyaz zambak gibi imgeler resimde görülmektedir (Gombrich, 1997: 212). Yaldızların kullanımı, yukarıya doğru çıkan kemerler, Tanrı'ya ulaşım simülasyonu yapmaktadır. Resimdeki Meryem figürünün yüz ifadesinde görüldüğü gibi, bu figürler, günlük yaşamın günah, acı ve kabalığından uzak, bir zerafet, güzellik, denge ve sükunet içindedirler (Gozzoli, 1982: 57,58).

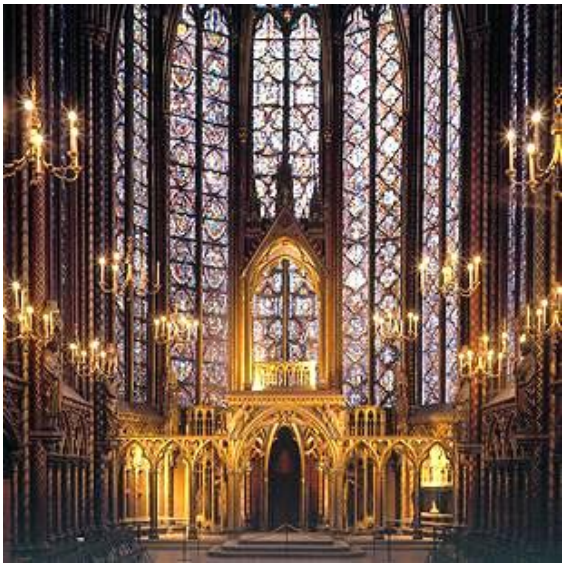
Gotik'in sembolü katedrallere dönersek, Rheims, Chartres, Paris, Amiens ve Beauvais yanında Avrupa'nın öteki şehirlerindeki halkın 'Tanrı'ya adanan' bu muhteşem katedrallerin yapımında karşılaştıkları güçlükler ve yaptıkları fedakarlıklar dikkate alınacak olursa, bu yapıların mucizevi görünüşleri daha büyük bir anlam kazanır (Resim 65). Adlarını belirtmek istemeyen binlerce kişi, katedralin yapımında maddi destekte bulunmuş, pek çoğu da gönüllü olarak yapım işlerinde çalışmıştır. Hatta Chartres'de halk, zaman zaman yorulan atların yerini alarak şehrin dar sokaklarından katedralin yapıldığı alana arabalarla yapı malzemesi taşımıştır. Katedrallerin yapımına kendisini adamış birçok bölge halkı buna benzer örnekler vermiş ve gerçekten şaşırtıcı denebilecek sonuçlara ulaşılmıştır (Gozzoli, 1982: 13,14). İnancın halkı nasıl bir çabaya sürüklediği, bu yolla sanat eserlerinin yapıldığı, bu örneklerle bir kez daha görülmektedir.



Resim 67. Notre-Dame Katedrali, 1163-1250, Paris.

Katedrallerin içinden bakıldığındaysa, insanları Tanrı'nın varlığına inandırma etkisi, camlardan gelen renkli ışıklarla, gücünü arttırır (Resim 67).

> "Sainte-Chapelle'de kutsal şapelin duvarlarından alınmış bir kesite bakıyoruz, çünkü bütün duvarlar 16 som sütun arasında zeminden 20 metre yukarıdaki tavana doğru dimdik yükselen boyalı camlardan oluşmaktadır. Sütunlar altın yaldızla kaplanmıştır, ama buradaki harikulade efektler altından kaynaklanmamaktadır. Eğer mavi güneşle aydınlanmış göğün rengiyse, onun etkisini safirle arttırıp gerçek bir cennete çeviren şey de sanattır. Bu, Suger'ın yazdığı gibi, insanları "ışıktan geçirerek o tek ışığa", başka bir değişle İsa'ya ulaştırıp, "zihinleri aydınlatabilen" bir sanattır. Camcılar, safirin karşısına, ahenksiz bir şekilde donuk akiği, İsa'nın kanının kırmızısını koydular. Bu renk çatışması, baş döndürücü yükseklikteki pencere-duvarları bir aşağı bir yukarı titreştirir ve duyuları tıkabasa doldurur. Işık saçan anlatılar, gözlerin ayırdına varabileceği canlılığın ötesine geçip yukarı tırmanır (Bell, 2009: 125)".



Resim 68. Sainte-Chapelle Katedrali, 1243-48, Paris.

Gotik dönemin başında Avrupa henüz gücün ve bilginin asıl merkezleri manastırlarda ve baronların şatolarındayken, az nüfuzlu bir köy kıtasıdır. Daha sonra bu köy havası kentlere kaymaya başlamıştır. 12. ve 13. yüzyıllar yaşam biçiminin evrilmeye başladığı dönemlerdir. Gelişen kentlerde bankerlik, zanaat ve ticaretle zenginleşmiş yeni bir sınıfın ortaya çıkışı bu yıllara rastlar. Bir piskopos çevresinde toplanan bu varlıklı burjuvaların katedrallerin yapımına büyük katkısı olmuştur (Eczacıbaşı, 2008: 607-610). Tarih başından beri güçlerini göstermeye alışkın aristokratlar bu özelliklerine devam ederken, ticaretle zenginleşen zengin sınıfın da katkıları inanç ve burjuvazinin gelişimidir. Artık soylular bile, güçlerini kentlere taşımaktadırlar. Kentler gittikçe kiliselerin ve derebeylerin gücünden bağımsız olmaya başlayarak, ticaret merkezleri halini almışlardır. Bu dönemde kiliselerden çok, belediye sarayları, lonca merkezleri, okullar, saraylar, köprüler ve kent yapıları gibi dünyasal yapılar yapılmaya başlanmıştır. Exeter Katedrali insana yakın boyutlardadır ve değişen yaşama örnek teşkil eder (Gombrich, 1997: 208) (Resim 69).



Resim 69. Exeter Katedrali, 1340-1400 dolayları, İngiltere.



Resim 70. Wilton İkilisi, Vaftizci Yahya, Aziz Edward ve Aziz Edmund, II. Richard'ı İsa'ya överek tanıtıyorlar, 1395 dolayları, Ulusal Galeri, Londra.

Aynı etki, resimlere de yansımıştır. Gotik Dönemi bitirirken, İngiliz Kralı için bir Fransız Ustası tarafından yapılan Wilton İkilisi, yine yaldızlar içinde, bir inanç ve güç simülasyonu sunmaktadır (Resim 70). Resimde kralı ve ailesini, İsa ve Meryem'e dua ederken görmekteyiz. Bu resim, kralın ve ailesinin ne kadar inançlı olduğunu, İsa'nın

yanında resmedilen kralın da başındaki haleyle kutsallığını simüle edilmektedir. Yönetimdekilerin kutsal kalma çabaları bu dönemde de devam etmektedir. Din, soyluluk ve kentsoyluların simülasyonları, Gotik üslubun içindedir.

2. İDEALİZM VE GERÇEKLİĞİN ÇATIŞKISINDA SİMÜLASYON

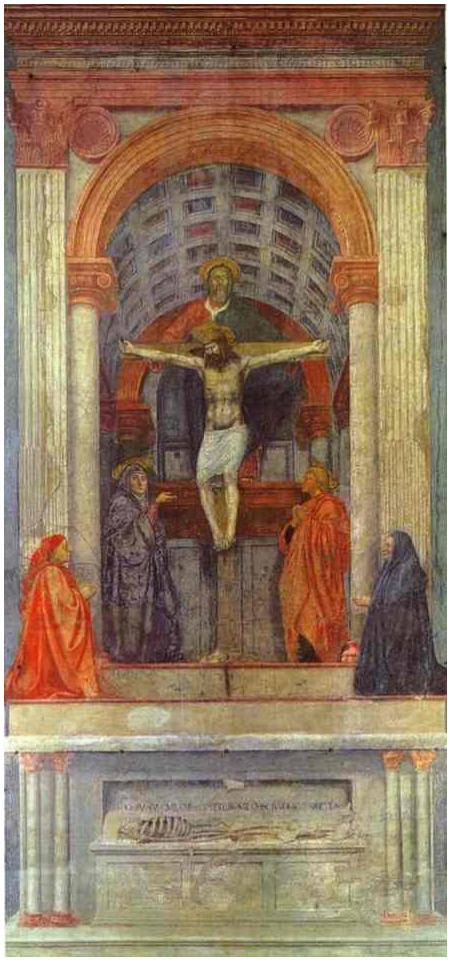
Bloch, Rönesans'ı kapitalizmin ilk gelişim dönemi olarak betimler. Gotik dönemin sonrasında başlayan ilk aşamadaki kapitalist ekonomi bu dönemde kendini karlı bir şekilde kabul ettirir, saltçılığa doğru yol alan krallıkla bağlaşık haldeki kent burjuvazisi, şövalyeci feodalizme son verir. Bu 13. ve 14. yüzyıllarda, İtalya'da ortaya çıkan güçlerin zaferidir. Ticari sermaye, daha girişimci bir tutumu benimser ve Medici ailesi Floransa'da ilk bankayı açar. Fabrika girişimcileri bunların yanında yer alır. Rönesans İtalya'dan yola çıkar ve iki yeni olguyu getirir. Birincisi, loncaların kapalı ekonomisi karşısında bireysel kapitalist ekonomi aşamasından başlayarak gelişen bireyin bilinci, ikincisi feodal ve dinsel toplumun yapay ve kapalı dünya imajının yerini alan enginlik duygusu (Bloch, 2002: 18).

Resimlerin konusunu belirleyen ve sanatçıları yönlendiren din adamları ile kralların dışında ortaya çıkan bir başka toplumsal sınıf burjuvadır. Böylelikle burjuvaziyi öven simülasyonlar yapılmaya başlanacak, gücü elinde barındıran kimse, halkı inandırmak istediği şeye inandıracaktır. Sontag (2004: 22), resimlerde gerçekçiliğin ve gerçeğe benzer görüntülerin daha inandırıcı olduğunu belirtmiştir. Rönesans resimlerinde de gerçeğe yakın görüntüler bulunduğu için, bu dönem resimlerde inandırıcılığın ön planda olduğu savunulabilir

> "Bu burjuva kültürünü besleyen en önemli etkenler; bilim ve sanat alanındaki yenilikler, dünyanın yeniden keşfi, ticaretin gelişmesi ve soylu köklerden gelmeyen ancak ekonomik olarak bir gücü temsil eden insanların ortaya çıkmasıdır. Esnaf localarının kuruluşu ile birlikte istekleri ve siparişlerine yönelik resim yaptırmaya başlayan bir burjuva kültürü, sanatçıları himayeleri altına alıp resim siparişlerini yaptırmaya bu dönemde başlamışlardır (Coşkun, 2004: 25-26)".

Yeniden doğuş ve diriliş anlamlarına gelen Rönesans kelimesi, adından da anlaşıldığı gibi, Ortaçağda durma noktasına gelen sanatın bitmesiyle, 15. yüzyılda Klasik Sanattan (Yunan Sanatı) yola çıkılarak, sanatta yeniden doğuşu temsil etmektedir. Floransa Katedralinin yapımında çalışan mimar Filippo Brunelleschi, bu yeni sanatı gerçekleştirmek isteyenlerin öncülerindendir ve eski Yunan tarzından esinlenerek yapıtlarını oluşturmuştur. Giotto'yla başlayıp, Leonardo ve Michelangelo ile devam eden bu süreç, El Greco'nun Maniyerist resim anlayışı ile son bulmuştur (Coşkun, 2004: 32).

Bu dönemde, ressamlar, sadece resmin anlatım aracı olmadığını bulmuşlar, aynı zamanda resimle izleyiciye daha da yaklaşmaya başlamışlardır. Bunu yaparken de, simülasyondan faydalandıkları söylenebilir. Rönesans'ın yarattığı simülasyon; gerçeklik simülasyonudur. Rönesans'la beraber, resim sanatının sadece kutsal ve etkileyici bir öyküyü betimlemeye yaramadığını, aynı zamanda gerçekliği yansıtan bir ayna gibi olduğu keşfedilmiştir. Simülasyonlar yine, Hıristiyanlıkla alakalı dini konular olan İsa, Meryem ve azizlerin resimleri olmakla beraber, mitolojik konularla da yapılmaktadır. Bu dönemde resimdeki göstergeler, mevkii işaret eder. Kısacası simülasyon yaratma yine, soylular, din adamları ve oluşumunu devam ettirmekte olan burjuvazinin elindedir. Örneğin dönemin zenginlerinden Medici Ailesi pek çok resim siparişi vermektedir.



Resim 71. Masaccio, Kutsal Üçlü, Meryem, İncilci Aziz Yahya ve Bağışçılar, 1425-1428 dolayları, Santa Maria Novella Kilisesi, Floransa.



Resim 72. Leonardo da Vinci, Son Akşam Yemeği tablosunun kopyası, sanatçısı bilinmiyor, 16. yy, Santa Maria Katedrali, Milano.

Rönesans'ın önemli ressamlarından Massaccio ve Leonardo'nun resimleri dini konulardadır (Resim 71, 72). Leonardo'nun resminin konusu, İsa'ya ihanet edilmeden önceki son akşam yemeğidir. Sadece resimsel bir kompozisyon olarak ele alınsa bile, ihanet eden figürün diğerlerinden farklı olarak, yüzünün karanlık, hareketlerinin durgun ve çekinik, ifadesinin iyilikten yoksun resmedilmiş olması, bilinçaltında huzursuzluk verici bir etki yaratılmasına neden olmaktadır. Resim böylelikle yönlendirme ve ikna etkisi yapar. Resim, kötü olması gerekeni kötü, iyi olması gerekeni iyi olarak belirtir. Resimle beraber, tasvir edilen akşam yemeğinin gerçekliğine inanırız. Rönesans'la beraber Ortaçağdaki perspektif anlayışı da, simülasyonun gerçeklik hissi kazanmasına yardımcı olacak biçimde değişir.



Resim 73. Donatello, Aziz Giorgio, 1415-1416 dolayları, Bargello Ulusal Müzesi, Floransa.



Resim 74. Michelangelo Meryem İsa'yı kucaklarken, 1498-1500, Vatikan.

Donatello da kaba figürleriyle simülasyonlarını gerçekleştirmektedir. Donatello'nun Koruyucu Aziz Giorgio'nun heykelinde gerçekçi bir şiddet görülmektedir (Resim 73). Figür gerçeklik ve dünya simülasyonu yaratmaktadır. Gotik heykellerin aksine, yere sağlam basmaktadır. Michelangello'nun heykelinde ise, Meryem'in de İsa'nın da genç ve güzel görünmeleri, inandırma çabasının bir parçasıdır (Resim 74). İsa'nın çıplak olarak betimlenmesinde Antik Yunan'a dönüş izleri vardır. Rönesans resminde, insan ve çevresi başlıca ilgi kaynağı olmuş, dinsel çevrelerin varlığına karşın, insanın ve doğanın görüntüsünü, gerçekçi yöntemlerle araştırmak kaçınılmaz bir durum olmuştur (Conti, 1997: 30-39).



Resim 75. Michelangelo, Sistina Şapeli tavanı, 1537 -1541, Vatikan.

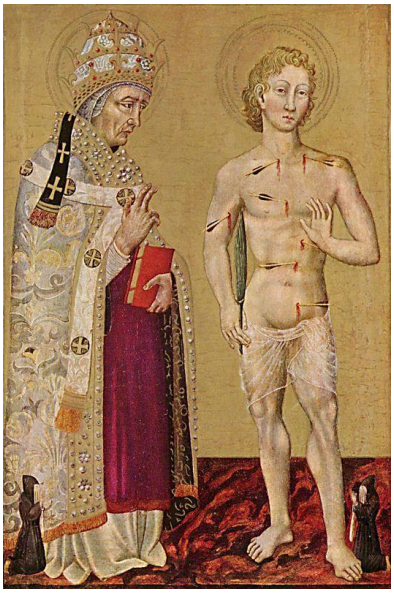
Papa II. Julius'un yapmasını istediği Sistina Şapeli tavanı için Michelangelo da, güzel ve güçlü figürler kullanmıştır (Resim 75). Mediciler'in, saraylarına koymak için Donatello'ya sipariş ettikleri Davud heykelinde, bu dönemin diğer heykel ve resimlerde, Antik Yunan'daki ve Roma'daki çıplaklığın geri geldiği görülmektedir. Hem de şehvet duygularını uyandıracak ölçüde (Bell, 2009: 170). Dünyaya ve insana ait duygular bu dönemde, bu şekilde öne çıkarılmak istenmiş olabilir (Resim 76, 77. 78).



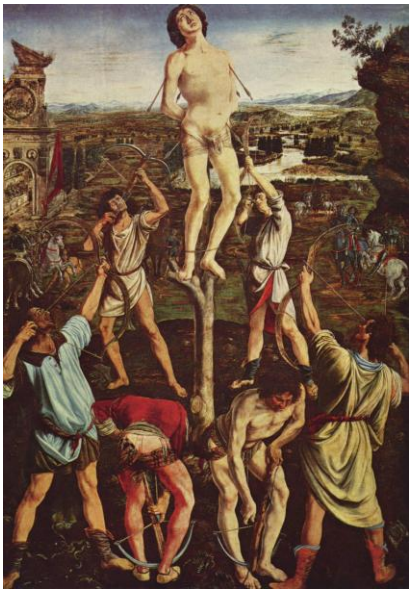
Resim 76. Donatello, Davud (David), 1433, Bargello Müzesi, Floransa.



Resim 77. Michelangelo, David, 1501-1504, Akademi Galerisi, Floransa.



Resim 78. Giovanni di Paolo,1403-1483, Ulusal Galeri, Londra.



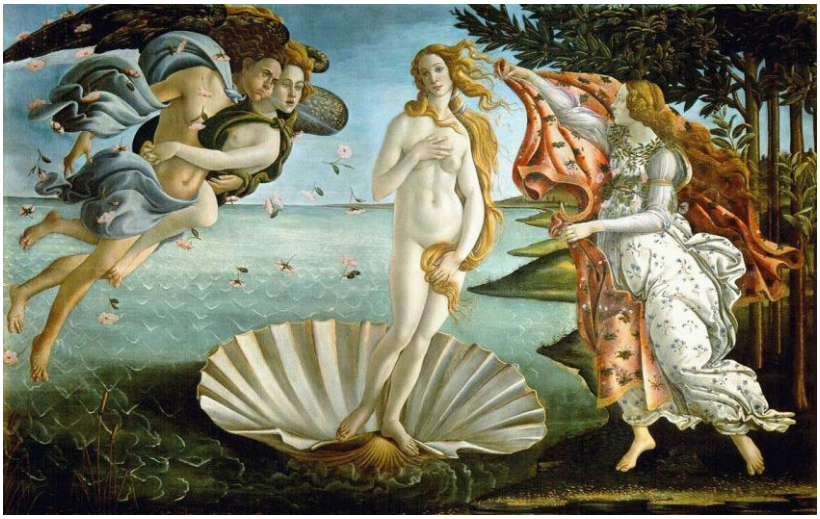
Resim 79. Antonio Pollaiuolo, Aziz Sebastianus'un şehit edilişi, 1475 Dolayları, Ulusal Galeri, Londra.

Dünyaya ait duygular, mitolojik ve dini konularla desteklenmek istenmiştir. Pollaiuolo'nun resminde, arka planda doğa görüntüsü olması bunun göstergesi sayılabilir (Resim 79). Gotik dönemde yapılan resimler, konuları bakımından Rönesans resimleriyle benzerlik gösterse bile, arka planda kullanılan altın rengi, inanç simülasyonu yapmaktadır. Rönesans'ta ise, dünyaya dönmek istenmektedir. Bunu yaparken resimsel çabalara da girişmek gerekmektedir elbette. Aziz Sebastianus'un şehit edilişini simüle eden bu sahnede de, Aziz Sebastianus güzel bir erkek olarak resmedilmiştir. Böylelikle, kahramanlıkla güzellik bağdaştırılır, şehvet duyguları uyandırılır. "Resimdeki dinsel duygululuk seküler haz tarafından panoya aktarılan ve ondan da seyirciye yansıtılan mücessem arzu tarafından güdülenmektedir (Leppert, 2002: 325) ".



Resim 80. Sandro Botticelli, Mars, 1483, Ulusal Galeri, Londra.

Mars'ın çıplaklığına cinsel gerilim katan öğe, Venüs'ün giyinik olmasıdır(Resim 80). Venüs'ün bakışları da Mars'ın üzerinde olması da, dikkatimizi erkeğe yöneltmektedir. Rönesans döneminde, resimlerde çıplaklık, ruhanilikle birleşir. Resimlerde figürler seyirciye değil de, başka tarafa bakarlar (Resim 81, 82). Böylelikle, resimdekilerin gerçek oldukları düşünülmekle birlikte, kutsal oldukları mesajı da verilmektedir. Verilmek istenen bu mesaj, bu zamanda zihinlere kodlanmıştır, 21. yüzyıl reklam imgelerinde, fotoğraflarda ve yine resimlerde kullanılmak üzere.

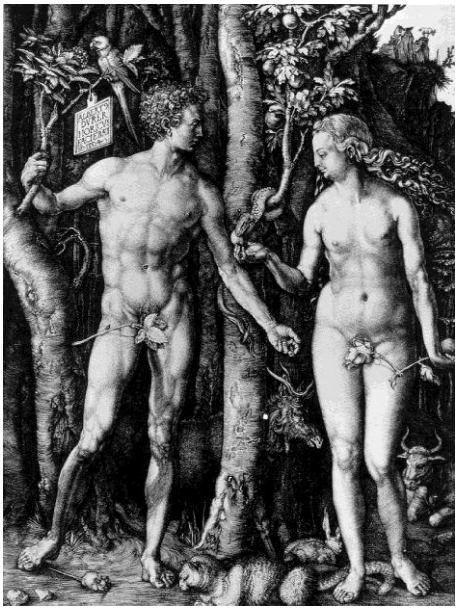


Resim 81. Botticelli, Venüs'ün Doğuşu, 1482-1486, Galeri Uffizi, Floransa.



Resim 82. Raffaello Meryem, 1483-1520, Sanat Tarihi Müzesi, Viyana.

Albrecth Dürer de İtalya'dan daha kuzeyde, Almanya'da, dinsel ve mitolojik konularla Rönesans dönemine katkıda bulunan bir diğer önemli ressamdır (Resim 83).

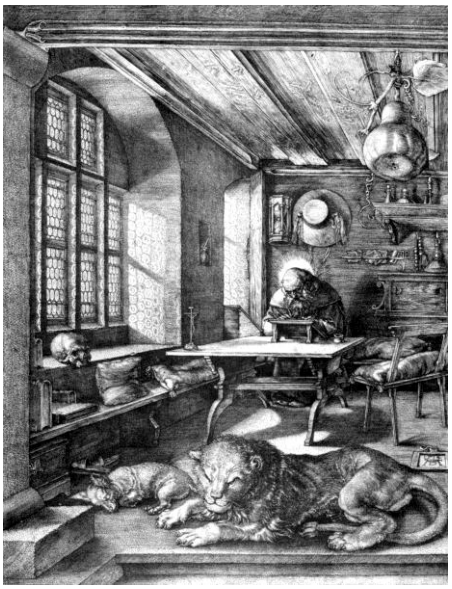


Resim 83. Albrecht Dürer, Adem ve Havva, 1504, Metropolitan Sanat Müzesi, New York.



Resim 84. Albrecht Dürer, Mahşerin Dört Atlısı, 1498, Metropolitan Sanat Müzesi, New York.

Dürer'in çalışması, sonrasında büyük değişimlere yol açacak olan, çoğaltılabilir olmayı sağlayan bir baskı resimdir (Resim 84). Bu resimde simgesel anlamlar vardır. Birinci at ve binicisi; kral olan İsa'yı temsil eder. Birinci at ve biniciyi izleyen diğer üç at ve binicileri yeryüzünde felaket niteliğinde olaylara yol açarlar. İkinci at ve binicisi savaşı temsil eder. Üçüncü at ve binicisi kıtlıkları temsil eder. Dördüncü at ve binicisi ise ölümü temsil eder. Mahşer gününün simülasyonu denebilecek olan bu resim aynı zamanda, salgın hastalık, açlık ve ölümün de simgesi sayılabilir. Dürer'in semboller kullandığı bir başka resminde de, mesajlar bulunmaktadır. Resimde önde duran aslanın, onun yanındaki köpeğin ve kuru kafanın, azizin başındaki halenin, anlamları vardır (Resim 84). Aslan gücü, hale kutsallığı, köpek sadakati, kuru kafa ise ölümün varlığını simüle etmektedir.



Resim 85. Albrecht Dürer Aziz Hieronymus Çalışma Odasında, 1517, Albertina, Viyana.

.

Resimlerinde sembolik özellikler bulunan bir başka Rönesans ressamı olan, Jan van Eyk, Kuzey Avrupa'da Burgonya düklerinin sarayına bağlı olarak çalışmaktadır. Eyk, gerçeklik ve dünya simülasyonunu, Arnolfini'nin Evlenmesi resminde yansıtmaktadır (Resim 85). Ressam, resimde kendini de resmederek, ordaydım demekte ve resme belgesel bir nitelik yüklemektedir. Odada özenle yerleştirilmiş diğer nesneler, bir Ortaçağlı için, hem dinsel hem de sembolik anlamlar taşımaktadır. Örneğin, avizede

yanan tek mum İsa'nın varlığını ve Kutsal Işık'ı sembolize ederken, arka duvarda odanın görünmeyen kısmını yansıtan ve aralarından birinin ressam olduğu iki şahidi de seyirciye gösteren dış bükey ayna her şeyi gören Tanrı'nın gözü olarak değerlendirilir. Yerde duran tahta ayakkabılar, çiftin kutsal zemin üzerinde durduğunu; köpek sadakati, pencere kenarında ve sandık üzerinde duran olgun şeftaliler de bereketi ve doğurganlığı simgeler. Ayrıca çiftin birbirlerine göre konumu da karı-koca arasındaki ilişkiyi göstermesi bakımından önemlidir: erkeğin öne doğru duruşu hakimiyetini, kadının erkeğe doğru dönüşü de kadının korunmasını ifade eder (Sherman, 1987: 279). İkonograflar, Jan Van Eyck'ın resimlerinin ünlü gerçekçiliğinin altında, gündelik objelerin saklı simgeselliği aracılığıyla sunulan, dini veya ahlaki bir mesajın gizlendiğini öne sürmüşlerdir (Burke, 2009: 37-38).



Resim 86. Jan van Eyk, Arnolfini'nin evlenmesi 1434, Unterlinden Müzesi, Colmar.

Rönesans döneminde portrelerle beraber, Antikiteye dönüş nedeniyle, Roma tarzı imparator büstleri yapılmakta, ünlü ve etkili kişilerin madalyalara profil resimleri basılmaktadırlar (Bell, 2009: 169) (Resim 87). Çoğaltılmak üzere tasarlanan, bu tasvirlerinin temelinde, temsil ettikleri kişilerin kimliklerini ölümsüzleştirmek olabilir. Madalyon üzerindeki bu güçlü kişi tasvirleri, hem Avrupa'da hem de başka ülkelerde, portre sanatının öteki biçimleriyle karşılaştırılamayacak bir hevesle elden ele

geçirilmiştir. Sikkeler gibi bu madalyonlar da egemenliğin ve yetkenin damgasını taşımaktadırlar, böylelikle sonsuzluk ve güç simülasyonu yaptıkları kabul edilebilir (Jardine ve Brotton, 2006: 27).



Resim 87. Benvenuto Cellini, Floransa Dükü Alexander Medici'nin portre madalyonu ön ve arka yüzü,1532-1537.

3. ÖTEKİ DÜNYA VE BU DÜNYA ARASINDAKİ DEFORMASYONDAN DOĞAN SİMÜLASYON

1520 yılı dolaylarında, İtalyan kentlerindeki tüm sanatseverler, artık resim sanatının yetkinliğinin doruğuna ulaştığı kanısında birleşmiş görünmekteydiler. İtalyanca maniera, "yapmacık, yapmacıklı üslup" anlamına gelir. 16. Yüzyılda yapılan resimlerin de, Rönesans'ın ünlü sanatçılarının tarzına uymak, benzetmek için yapıldığı düşünüldüğü için, bu döneme Maniyerist dönem adı verilmiştir (Eczacıbaşı, 2008: 997; Gombrich, 1997: 361).

Maniyerizm döneminde yapılan resimler, kilisenin etkisinde olduğu gibi, aynı zamanda özel malikaneler için soylular tarafından ısmarlanmıştır ve din-dışı, mitolojik konular da işlenmiştir. Bu nedenle, simülasyonların, din adamları, aristokratlar ve zenginler tarafından yapıldığı söylenebilir. Bu dönemde simülasyonlar, düş gücü, saydam ışıklar ve uzamış biçimlerle oluşturulur. Gizli ve simgesel anlamlarla dolu olan Maniyerist resimlerde egemen olan düşünce, insanın dünya ile olan ilişkisini kesmek, yeryüzünü unutturmak, insanı dini konuların ve olayların geçtiği düşünsel mekana sürüklemektir.

Perspektif oyunlarından yararlanılarak gerçek dışı mekanlar yaratılmıştır (Eczacıbaşı, 2008: 997).



Resim 88. Jacopo Tinteretto, Aziz Marks'un cesedinin bulunması, 1562 dolayları, Brera Sanat Galerisi, Milano.

Bu dönem resim sanatında Rönesans'ın klasik anlayışı devam etse de, figürlerin yapılarındaki bozulma, perspektifin önemsenmediği Ortaçağ resimlerini çağrıştırmaktadır. Fakat Maniyerist resimde perspektifin kullanılışı da, bu özellikle tezat oluşturarak, Rönesans resmini çağrıştırır. Hem Ortaçağ, hem de Rönesans dönemi resmiyle bağını koparmamış bir resim olan Tintoretto'nun resminde de, Rönesans resminden farklı olarak dağınık kompozisyon kullanılmıştır (Resim 88). Resim, Aziz Markos'un cesedinin taşınmasını betimlemektedir. Resimde, Aziz Markos'la beraber, resmin siparişini veren, kardeşlik cemiyetinin üyesi olan bağış severi de görmekteyiz. Kompozisyon, renk, ışık ve anatomik bozulmalar, resme Maniyerist havayı verirken, ressamın resmi yaptıran kişiyi resme koyması, resmi Aziz Markos olayının simülasyonundan, bağış severin ne kadar önemli bir insan olduğunu açıklayan, bir olayın simülasyonuna dönüştürür. Resimdeki imgeler bizim, olayı bu şekilde algılamamıza neden olarak, yeni bir gerçeklik oluşturur.



Resim 89. Parmigianino, Uzun boyunlu Meryem, 1534-1540, Pitti Sarayı, Floransa.

Meryem ve İsa betimlemesini gördüğümüz Parmigiano'nun resmi, Rönesans dönemi İsa ve Meryem resimlerinden oldukça farklıdır (Resim 89). Burada yapılan simülasyonun konusu aynı olsa da, figürlerin uzun boyunları Maniyerist dönemde oluşan yeni bir gerçeklik olarak karşımıza çıkar. Parmigiano bilerek, resimdeki figürleri uzatır. Lynton, iki dönemin farklılığını şu şekilde anlatır;

> "İnsan vücuduna zarif, aynı zamanda değişik biçimleri uyarlayabilmeye uygun bir formül bulma isteği klasik sanatın bir özelliğidir. Bu figürleri baş döndürücü bir boşluk ve anlaşılmaz ilişkiler içinde yerleştirmek ise, klasik sanata aykırı düşen Manyerizmin bir tekniğidir (Lynton, 2004: 158)".



Resim 90. El Greco, Apokalypsis'in beşinci mührünün açılışı, 1608-1614, Metropolitan Sanat Müzesi, New York.

İspanyol ressam El Greco, Tinteretto'nun kompozisyonlarından ve Parmigianino'nun uzun figürlerinden öğrendiklerini resimlerinde yansıtmaktadır (Resim 90). Resim, İncil'den bir bölümü betimler. Sol tarafta kollarını açmış olan figür, Aziz Yahya'dır. Tintoretto'nun resimlerindeki klasik kurallara uyma, El Greco'da daha geç zamanlara gider. Onun resimlerinde simüle ettikleri, Ortaçağ sanatıyla bağdaşmaktadır. El Greco'nun resimlerine bakarken yeni bir dünyaya geçmiş gibi hissederiz. Düşle gerçek arasında bir yerde, resimdeki gibi figürlerin olduğu duygusuna kapılabiliriz. El Greco, düş ve gerçekle oynarken, atölyesi aldığı siparişler nedeniyle hiç boş kalmamaktadır. Sipariş üzerine yaptığı portrelerden biri, bir rahip portresidir (Resim 91). Dini konular haricinde, portre resmi yapmak, dönem ressamlarının yaşamında önemli bir yer tutar.



Resim 91. El Greco, Rahip Hortensio, 1609, Güzel Sanatlar Müzesi, Boston.

Floransa'da doğan Maniyerist üslup, diğer ülkelerin aristokratik çevrelerine de yayılmıştır (Eczacıbaşı, 2008: 998). Avrupa'da değişen ekonomik sistem ve bazı kesimlerinin mezhep değiştirmesi, resim sanatına da etki etmiştir. Kuzey Avrupa ülkelerindeki sanatçılar İtalya ve İspanya'daki sanatçılara göre daha ciddi bunalımlarla karşı karşıya kalmışlardır. Güneyli sanatçıların sorunu, resimde nasıl yeni bir şey yapabilirim olurken, kuzeydeki sorun, resim sanatının devam edip etmeyeceğidir. Reform'un bir sonucu olarak gelen bu sorun, Protestanların çoğunun kilise resimlerine sıcak gözle bakmamalarından kaynaklanmaktadır. Kilise duvarlarına resim yapamayan ressamlar için portre ressamlığından başka çare kalmamıştır (Gombrich, 1997: 374; Çelik, 1999: 7).

Brilliant (1991: 110, 112-113), portreler, seyirciye gösterilen, teamül maskeleridir demektedir. Bu maskeler, hem açığa vuran hem de örten, maskeyi takan kişinin daha anonim bir figür olarak görünmesini sağlayan kisvelerdir. Ressamlar, portresini yaptıkları kişinin gururunu okşayacak portreler yapmaya özen gösterirler (Conti, 1997: 53). Her portre bir propogandadır, portresi görünen kişinin pahalı ve çok özel bir reklamıdır. Bu, reklam için yapılan masraflara haklılık kazandırır (Leppert, 2002: 201).

4. GECEDEN GÜNE IŞIK ETKİSİNDE SİMÜLASYON

Burke'ye (2009: 63) göre, Barok dönemde resimlerin giderek daha teatral bir tarza bürünmesi mesajın bir parçasıdır. Diğer unsurların yanı sıra bu teatral ya da retorik tarz, izleyiciyi ikna etme gereğinin bilincine varıldığını ifade etmektedir. Bu resimler aynı zamanda Katolik Kilisesi için propaganda olarak da nitelendirilebilir. Barok dönem toplumsal ve dinsel gerilimin yaşandığı bir dönemdir. Avrupa'nın kıta bölgesindeki otuz yıl savaşları, İngiltere'de ise, iç savaşa dönüşmek üzere olan durumu bu gerilimi tetikler. Bir yanda çoğu Roma kilisesinden destek gören mutlak krallıklar ve onların sarayları, öte yanda ise, daha çok Protestan olan ve giderek gelişen ticaret kentleri yer almaktadır (Gombrich, 1997: 387-388). Böyle bir durumda, Rönesans döneminde oluşmaya başlayan yaşamın sonsuz olmadığı görüşü, hayatın içindeki şiddet resimlerle simüle edilmiştir (Resim 92, 93).



Resim 92. Frans Halz Kuru Kafa ile Genç Adamın Portresi 1626, UlusalGaleri, Londra.



Resim 93. Caravaggio, Goliath'ın Kafası ile David, 1610, Galeri Borghese, Roma.

Titian'ın resmi olan Marsyas'ın Derisinin Yüzülmesi'ndeki figürler, sonsuza dek ölümün yüzüne bakmaya, sonsuza dek katledilmeye, sonsuza dek yanılmaya hapsolmuşlardır. Bu nedenle, bu resim bir ölüm simülasyonu olarak kabul edilebilir (Resim 94).



Resim 94. Tizioan, Marsyas'ın Derisinin Yüzülmesi, 1570-76, Courtesy Ulusal Sanat Galerisi, Washington.

Ortaçağın sonlarından itibaren birkaç yüzyıl boyunca Avrupalı ressam ve heykeltıraşlar, bedenin ölümü ve ruhun ölümsüzlüğünü belirtmeyi amaçlayan sayısız imge ve mezar modeli yapmışlardır. Bu resimlerde, ölüm kötü olarak resmedilip, bedenin bu ölüm sürecindeki iğrençliği vurgulanmaktadır. Daha sonraki dönem olan 17. yüzyılda ölüm hala geçerliliğini koruyan bir konu olmakla birlikte, hümanizmanın gelişimiyle, "şu an" değer kazanır, ölüm ve ölüm sonrası süreç eskisi kadar işlenmez (Leppert, 2002: 86).

Bir natürmort türü olan Vanitas, izleyiciyi, hayatın ne kadar kısa olduğu ve hayatın kırılganlığı üzerinde düşünmeye yöneltmektedir. Olmuş bir buğday filizi ya da başağı ne kadar ölü olsalar da ekimlerinden sonra oluşacak yeni hayatı simüle etmektedirler. 'İnsan bir köpükten ibarettir', 'ölüm her şeye galebe çalar' ve 'öleceğinizi hatırlayın' gibi sözler resimlere yazılmaktadır (Leppert, 2002: 87). Vanitas'ta resmedilen her nesne, resmedildiği nesneden farklı bir şey ifade etmektedir. Vanitas'ta izleyiciden

beklenen; gözle görünen imgelerin, genelde ihtişamlı eşyaların, arkasını görmeleri ya da bu imgelerin içlerini görmeleridir (Leppert, 2002: 87).

Champaigne'nin Vanitas resminin, Ortaçağdaki çürüyen cesetler ve iğrenç görüntülerden oluşan ölüm konulu resimlerden çok farklı olduğu görülür (Resim 95). Champaigne'nin resmi, ölümü, zamanın kısalığını, yaşamın gelip geçiciliğini simüle eden bir resimdir. Gözümüzü direk üzerine çeken ve birebir bir ölüm simülasyonu olarak düşünülen tertemiz ama eski kuru kafa ölümü, kum saati ise zamanı simüle eder. Tabii ki lale, döneminin vazgeçilmez çiçeği, resimdeki diğer elemanların yanında daha bir güzel görünmekte ve yine zamanın gelip geçiciliğini vurgulamaktadır.



Resim 95. Philippe de Champaigne, Vanitas,1602-1674, Tessé Müzesi, Le Mans.

1620'lerin başında, Fransa, Hollanda ve Almanya'nın batı kısımlarında lale inanılmaz derecede moda olmuştur. Lalenin ticareti ilk önce profesyonellerin elindeyken, 1934'lerde sıradan insanların da ilgilendiği bir konu olur. Lale, toplumsal düzeni yansıtacak biçimde bir hiyerarşiye oturmaktadır. Farklı renkte ve cinste laleler farklı sınıfları ve meslekleri simüle etmektedir. Lale'nin başlı başına bir çiçek olarak öneminin dışında, yapılan lale resimleri de 16. yüzyılın sonraları ve tüm 17. yüzyıl

boyuca Benelüks ülkelerinin vazgeçilmezi olmaktadır. Çiçek resimleri yapan ünlü bir ressam olan Brueghel'in de favori çiçekleri arasında lale olduğu gibi, Brugel, bir resminde yüzü aşkın çiçek kullanmıştır. Hıristiyan Ortaçağın henüz sonlanmadığı bir zamana denk düşen çiçek çılgınlığı aynı zamanda manevi simülasyonlar olarak da algılanabilir. Beyaz zambak; Bakire Meryem'i, hasekiküpesi Kutsal Ruhu, seküler aşkı da simüle eden gülün, aynı zamanda cenneti de simüle ettiği söylenebilir Çiçeklerden bazılarının solgun olması ölümün göstergesi olabilir (Leppert, 2002: 75).



Resim 96. Rembrant Harmensz van Rijn, Kesilmiş Öküz, 1630'ların sonu, Sanat Galerisi Müzesi, Glasgow.



Resim 97. Jan Weenix Ölü Kuğu, 1716, Van Beuningen Boymans Müzesi, Rotterdam.

Soyluların ve zenginlerin eğlence anlayışları, özellikle avlanma etkinlikleri, döneme damgasını vurur. Zamanının büyük bölümünü avlanarak geçiren krallar vardır (Jardine ve Broton, 2006: 33). Ölüm ve haz duyguları Barok dönemde ağır basarken, bu dönemde var olan bir başka duygu da, sahiplik duygusudur. Av resimlerinde ve Vanitas'ta sahiplik ön plana çıkar (Resim 96, 97). İnsan figürü söz konusu olduğunda da durum aynıdır. Kadına sahip olma, kadının Rönesans'takinin tam tersi bir albeniyle seyirciye bakması sahiplik duygusuna göndermelerdir (Berger, 2003: 54-55) (Resim 101).



Resim 98. Titian, Urbino Venüsü, 1538, UffiziMüzesi, Floransa.



Resim 99. Anthony van Dyck, İngiltere Kralı, I. Charles, 1635 dolayları, Louvre Müzesi, Paris.



Resim 100. William Beechey, Bir Dilenci Çocuğa Para Veren Çocukların Portresi 1753-1839, Galeri Tate, Londra.

Portrelerin arkalarında ve av resimlerinde manzaralar kullanılmaktadır. Titian'ın resminde bile, pencereden görünen bahçe dikkat çeker (Resim 98). Anthony van Dyck'in İngiltere kralını yaptığı portesinde ve Sir William Beechey'in Sir Francis Ford'un çocuklarının Bir Dilenci Çocuğa Para Veren Çocukların Portresinde (1793'te sergilenmiş) de manzara bulunmaktadır (Resim 99, 100). Van Dyck'in resminde, simgesellik ve sahiplik duygusu, henüz avdan dönmüş olan kralın arkasındaki manzara ve resimdeki atla verilmek istenmiş olabilir. Bu resimde, eşsiz zerafete, tartışmasız bir otoriteye ve yüksek bir kültüre, sahip bir figür görmekteyiz (Resim 99). Beechey'in resminde ise sahip olunan para başkalarıyla paylaşılmaktadır (Resim 100). Bunu yaparken bile, paraya esas sahip olanlar bellidir. Resmi, resimdeki zengin çocukların babaları yaptırmış olup, resimdeki simülasyon, bu çocukların duyarlı ve iyi çocuklar olduğudur. Fakir çocuk ise sınıf farklılığını temsili eder, yani ötekidir. Resmin tam ortasında olan para, zenginlik ve yoksulluğu simüle etmektedir (Gombrich, 1997: 405; Leppert, 2002: 226).

Velazquez'in Papa Masum Portresinde de, Papa'nın elinde tuttuğu kağıtla ve resmin ismiyle, simülasyon sağlanmaktadır (Resim 101). Bu resimde manzara olmamasının

sebebi ise, kiliseyi temsil eden Papa'nın kendisini, kendi tahtında, kendi güçlü olduğu yerinde göstermek istemesi olabilir. Böylelikle, Papa, kendi simülasyonunu, kendi istediği gibi bu resimle bizlere aktarır.



Resim 101. Diego Velazquez, Papa X: Innocent, 1660, Dorai-Pamphili Galerisi, Roma.

Portrelerdeki manzaralardan bağımsız olarak da manzara resimleri yapılmaktadır. Manzara resimlerinde zaman-mekan kavramı, uçsuz bucaksız sonsuza giden bir doğa içerisinde ifade edilirken, yel değirmenleri, büyük yelkenli gemiler ve de bulutlu bir gökyüzünden sızan ışık, özenle aydınlatılmış bereketli topraklar, besili ve bakımlı büyük baş hayvan resimleri bu dönemde gözükmektedir.

Türkçede kullanılan resim gibi manzara deyimi, Avrupa dillerinde de Pitoresk manzara olarak kullanılır ve bunlar, bizim manzaraya artık, bir Claude Lorraine'in tablosuna bakar gibi baktığımızın göstergeleridir (Schama, 1995'ten aktaran Burke, 2009: 47) (Resim 102). Böylelikle gerçek manzaranın yerini yeni bir gerçeklik olarak resim almaktadır. Manzara resimleri; resmedilen topraklara sahip olma duygusu ile birleşerek siyasi çağrışımlar yapar ve milliyetçilik duygularını uyandırır. İsveç Prensi Eugene, 1900'lerde Claude Lorrain için "temiz havası, sert kontürleri ve kuvvetli renkleri ile Kuzey'in doğasını resmetmeyi seçen pek çok sanatçıdan biriydi" demiştir. Doğanın bu

dönemde ulusallaştırıldığını, anavatanın simgesi haline geldiğini söyleyebiliriz (Burke, 2009: 48).

> "İmparatorluk manzaraları bir diğer temayı, yoksun kalma temasını da çağrıştırır. Örneğin, Amerikan manzara resimlerinde figürlerin bulunmamasının Avrupa'da olduğundan daha fazla anlam taşıdığı söylenmiştir. Yeni Zelanda örnek alınırsa "boş kır manzarasının betimlenmesi… tamamen resimsel veya estetik bir ifade gibi görülemez" fikri öne sürülmüştür. Sanatçı bilerek ya da bilmeyerek sanki el değmemiş topraklar fikrini ya da Avusturalya ve Kuzey Amerika gibi Yeni Zelanda'nın da sahipsiz toprak olduğu yolundaki yasal öğretiyi ortaya serercesine aborjinleri silmiştir. Bu şekilde beyaz yerleşimcilerin konumu meşru kılınmıştır. Resmin belgelediği şey, "sömürgeci bakış" olarak adlandırabileceğimiz olgudur (Thomas, 1999: 20-3, 189)".



Resim 102. Claude Lorrain, Manzara, 1645, Ulusal Galeri, Londra.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

MODERNLEŞME SÜRECİNDE, ENDÜSTRİLEŞME VE TOPLUMSAL HAYAT SİMÜLASYONLARI

21. yüzyılda yaygın bir şekilde kullanılan modern sözcüğü Latince'de tam şimdi anlamına gelmektedir. Rönesansla beraber, modernlik düşüncesi gelişim göstermiş ve 17. yüzyılda Rene Descartas ile birlikte modernizm felsefi bir kimlik kazanmıştır. Kant da, bu gelişmeye yardımcı olmuştur (Yılmaz, 2006).

17. yüzyılda Burjuvazi bir yandan kiliseyle bir yandan soylularla çekişerek, kentlerin efendileri olmaktadır. Fransız İhtilali ve İngiliz Sanayi Devrimi, dinin gücünü yitirmesine sebep olmuş, aydınlanma düşünceleriyle beraber akıl, dünyevileşme ve burjuva sermayesi önem kazanmış, bu fikirlerin birleştiği bir düşünce, bir akım olan modernizm ortaya çıkmıştır. Böylece burjuva, işçi ve köylülerin desteğini alarak, soylulara ve kiliseye karşı zafer kazanmıştır. Marx, bu dönemi şu şekilde yorumlamaktadır

> "Bu güne dek üstün, değer verilen ve sofuca bir ürküntüyle bakılan ne kadar eylem varsa, burjuvazi bunların hepsinin üstündeki kutsallık örtüsünü çekip atmıştır. Doktoru da hukukçuyu da, rahibi de, şairi de, iktisatçıyı da, kendi ücretli emeklisi haline getirmiştir (Marx-Engels, 1999'dan aktaran Fischer, 2005)".

Sanatın toplumsal yapıdan ve yönetimden etkilendiği kabul edilmektedir. Tarihin karanlık çağlarından, tarım kültürüne, tarım kültüründen ticaretin ve sanayinin önemli olduğu Modernizm dönemine kadar sanatın, aristokrat zümrelerin ve din kurumlarının hizmetinde olduğunu ve değişen dünya görüşlerine paralel olarak değiştiğini belirtmiştik. Ekonominin tarıma dayandığı binlerce yıl süresince, anıtsal sanatlar, yönetici ve din adamlarının hizmetinde ve onların yararına olduğu halde, Avrupa'da özellikle 1789 İhtilali'ni izleyen yıllardan sonra, sanat, genel olarak, burjuva kesiminin yaşamıyla ilgili olmaya başlar.

Resim Sanatında Delacroix, Modernizmin başlangıcı olarak kabul edilebilir. Delacroix, Fransız İhtilali'nin sonuçlarının istenildiği gibi olmadığını gözler önüne serenlerin başında gelmektedir.

18. ve 19. yüzyılları etkisi altına alan Sanayi Devrimi, sanat ve sanayi göstergelerini değiş tokuş edebilmektedir, yani sanat bir yandan sanat olmayı sürdürürken bir yandan da yeniden üretici bir makineye dönüşmektedir. Çünkü artık makine bir göstergeden başka bir şey değildir. Üretim de, her türlü toplumsal ereğini yitirerek, dev sınaî tesisler, dört yüz metre yüksekliğindeki gökdelenler ya da Gayri Safi Millî Hasılatın sayısal gizemleri gibi prestijli, abartılı, estetik göstergelere dönüşerek ortalığı kaplamaktadır (Baudrillard, 2004: 38). Bu dönemden sonra, Sanayi Devrimi, kaliteli zanaatkârlığın tüm geleneklerini yok etmeye başlamıştır. El işçiliğinin yerini mekanik üretim, atölyenin yerini fabrika almaktadır.

Seri üretimde nesneler gibi resimler de, asıl resmin ya da resmi yapılan nesnenin sonsuz kez çoğaltılmış simülakrlarına benzemektedirler (Baudrillard, 2008, 98). Fakat, seri üretim bir sorun doğurmuştur; ressamlarla halk arasındaki beğeni farklılıkları. Bu dönemde ressam konu seçiminde özgür olsa da, halkın istekleri ressama, sanatından ödün verdirebilmektedir. Böylelikle ressamlar ikiye ayrılır; biri siparişi verenin istediği gibi resim yapanlar, diğeri kendi istediği resim yapıp karanlıkta kalanlar. Bir üçüncü kısım daha vardır, bu da ressamlardan uzakta olan, sanayi devrimi sonucu kaba ve ucuz, kitsch denilen ürünlerdir (Gombrich, 1997: 413-417).

Bu dönem ressamlarının bulunduğu durumu kabaca tasvir etmek gerekirse, 19. yüzyıl hiçbir zaman çağının başarılı ve çok satan ustaların tarihi olamayacak, tam aksine, kendi adlarına düşünme korkusuzluğunu ve inatçılığını gösteren, zamanın egemen kurallarını korkmadan eleştiren ve böylece sanatları için yeni olanaklar yaratan bir dizi yalnız insanın tarihi olacaktır. Her ne kadar korkusuz sanat yapmak ve özgür olmak isteseler de, bu dönem ressamlarının da, yalnızlıkları içinde, eninde sonunda, gücü elinde bulunduranların oluşturdukları sisteme dahil oldukları kabul edilebilir.

1. ROMANTİK TEMA, YİTİRİLMİŞLİK DUYGUSU EKSENİNDE SİMÜLASYON ETKİSİ

Barok sanatın sonlarına doğru gelişen, şatafatlı ve süslü hayatlar yaşayan, ahlaki değerlerden uzaklaşan aristokrat ve burjuva beğenileri, antikiteyi ve onun değerlerini yeniden canlandırmaya çalışan Klasizm Akımı'nı doğurmuştur. 1789'da gerçekleşen Fransız İhtilali, bilimsel, ekonomik ve politik alandaki gelişmeler, orta sınıf halkın güç kazanmasına ve geçmişin değerlerinin yeniden sorgulanmasına neden olmuştur. Fransız İhtilali'nin getirdiği yenilikler, ahlak ve değer yargılarında oluşturduğu değişiklikler, aristokratlar ve din adamları döneminin de sonunu getirmiştir.

> "Bu ahlak ve görev kutsallığı ve erkekçe kahramanlık, artık aristokratlar tarafından krala değil, aksine vatandaşlara, Fransız Cumhuriyeti'ne atfediliyordu. Bu yeni kavramlar, artık bu dünyadaki hayatın amacı idi; ve devlet, Tanrı devletinden daha önemli tutuluyordu. Ulusallaşma (nasyonalizm), Hıristiyanlık karşısında bir çeşit din oluyordu. Böylece ihtilal, ahlakta, politikada ve dinde değişiklik getiriyordu. Bu kadar değişiklik getiren ihtilalin sanatta da bir değişiklik getirmeyeceği düşünülemezdi. Bu nedenle sanatta sağlam bir form gerekmişti ve eski antik dönemin klasik değerleri gözde büyümüştü (Turani, 2007: 494)".

1789 Fransız İhtilali, Barok üslubu, sarayın ve şatoların üslubu sayarak, eski geleneklerle bir tutmuştur. Çünkü ihtilal insanları kendilerini yeni doğmuş Atina'nın özgür yurttaşları olarak görmekteydiler. İhtilal fikirlerinin savunucu olarak görülen Napolyon, Avrupa'da en büyük güç olunca, Neo-Klasik üsluptaki mimari, imparatorluğun üslubu haline gelmiştir. Değişen yaşam şartlarıyla birlikte bir yitirilmişlik duygusu içinde Klasizm'e dönen simülasyonlar, devrimin son yıllarındaki özgürlük savaşında Romantizme dönüşmüştür. Böylece, yenilikler arayan simülasyon etkisi, zamanla yerini Klasizm'den Romantizm'e bırakır. Romantizm, sanat tarihi içerisinde kendisinden sonra gelecek akımlar için öncüdür ve modern zamanların temellendiği önemli bir dönemdir (Coşkun, 2004: 51).



Resim 103. Delacroix, Halka önderlik eden özgürlük, 1830, Louvre Müzesi, Paris.

Hürriyet, resim araştırmalarına konu olmuştur. En ünlü Hürriyet resmi ise; bu dönemde yapılan, Delacroix'ın Paris'te Kral X.Charles'ı deviren ayaklanma sonrasında yaptığı resimdir (Resim 103). Bir Hürriyet simülasyonu olan resim, Antik Yunan'da yapılan, zafer simülasyonlarına benzemektedir. Kadının elindeki bayrak, devrimi, diğer elindeki tüfek de kadının halktan biri olduğunu vurgulamaktadır. Bu simülasyon örneği, yeni kral Louis Phillipe'in de, devrim bayrağını yeniden Fransa'nın simgesi olarak kullandığı, Fransız İhtilalili'nin çağdaş yorumu olan 1830 olaylarının simülasyonunu da sunmaktadır (Burke, 2009: 67).

Fransız İhtilali'yle her ne kadar halk özgürlüğü ele geçirmiş görünse de, sanat aslında burjuvanın emrinde çalışır. Burjuvazi özgürlük ve eşitlik adı altında simülasyonlarını yaptırmaktadır. Fischer (2005: 56), Romantizm'i açıkça bir burjuva hareketi olarak tanımlamakta ve bugün yeni sayılan birçok sorunun tohumlarının atıldığı dönem olarak romantizmi göstermektedir. Bu dönemde de sanatçı, gelişen kapitalizme karşı çıkarken, düzenin içindedir. Bu yüzden resimlere bir yalnızlık ve yitirilmişlik duygusu hakimdir.

18. yüzyılda yapılan resimler arasında portreler de yer alır. Poz verenlerle birlikte resmedilen aksesuarlar da genellikle poz verenin kendini algılayışında pekişmektedir. Aksesuarlar, sözcüğün teatral anlamında, sahne donatımı olarak düşünülebilir. Klasik sütunlar Eski Roma'nın ihtişamını temsil ederken, tahtı andıran koltuklar, modele, kral havasını verir. Belli sembolik objeler, belirli toplumsal rollere göndermede bulunur. Joshua Reynolds'ın hayali bir tablo olan portresinde, poz verenin elinde tuttuğu kocaman anahtar onun Cebelitarık Valisi olduğunu göstermek için orada bulunmaktadır (Goffman, 1958'den aktaran Burke, 2009: 28) (Resim 104).



Resim 104. Joshua Reynolds, Cebelitarık Valisi, 1787, Ulusal Galeri, Londra.

Resimdeki figürün gücünü anlatan simgeler resimlere yerleştirilmektedir. Bu yolla, önemli bir kişi olduğu anlaşılan figüre saygı gösterilmesi gerekmektedir. Bu dönemde Kraliçe I. Elizabeth, portreleriyle Bakire Meryem'in yerini almıştır. Bir diğer örnek de, gelenlerin, Kral XVI. Louis'nin Versailles sarayındaki portrelerine, arkalarının dönmelerinin yasak olmasıdır. Kral adeta bu resimlerin asılı oldukları odada bulunuyormuşçasına resimlere saygı gösterilmesi gerekmektedir. (Yates, 1975: 101, 109-10). Bu örnekler de, resimlerin yeni bir gerçeklik yarattığı ve bu gerçekliklerin, resimdekilerin saygınlığını ve gücünü arttırdığını gözler önüne serer. Aynı zamanda, bu örnekler, imgelere verilen değeri de göstermektedir. Bu dönemde ve öncesinde

kodlanan, güçlü kişilerin resimlerine saygı duyma, imgeleri gerçekmiş gibi algılama, 21. yüzyılda da devam edecektir. Sadece güçlü kişilerin değil, halktan birilerinin de imgeleri, çoğu durumda, bize gerçeklik hissi verir. Gazetedeki veya fotoğraftaki bir kişinin gözlerini oymak, çoğu insana rahatsızlık verdiği gibi, bir cenaze töreninde, ölen kişinin fotoğrafının, göğüslerin üzerinde bulundurulması, onun da aramızda bulunduğunun göstergesi olarak kabul edilir.

18. yüzyıla geri dönersek, Rönesans'la başlayan birey bilinci, bireyselliğe dönüşmektedir. Yalnızlık içinde kendine dönen yazar ve sanatçı, yaşamak için kendini pazara sürerken, bir yandan da burjuva düzenine meydan okuyor, yitirilmiş bir birliği düşlüyor, kafasında yarattığı geçmiş ya da gelecek bir toplu yaşayış düzenini özlüyordu (Fischer, 2005: 54). Bu çelişkilerle dolu dünyada gülmekle ağlamak arasındaki gerginlikten doğan trajikomik durum ise Romantiklerin resmetmeyi amaçladıkları en büyük arzulardan biri olmuştur.



Resim 105. Francisco Goya, İspanya Kralı Vıı. Ferdinand, 1814, Prado Müzesi, Madrid.

İspanyol Sarayına bağlı olarak çalışan Goya, kralı, kraliçeyi, din adamlarını, zenginleri resmetse bile, o, modelleri üzerinden simülasyonlarını dolaylı olarak yapar. Portreleri, Van Dyck'ın ya da Reynolds'un resmi portrelerine benzese de, Goya'nın resimlerinde, asalet ve güç simülasyonlarından ziyade, gülünçlük simülasyonu vardır (Resim 106). Onun modelleri tüm çirkinlikleri, aç gözlülükleri ve aptallıklarıyla ortaya çıkmaktadırlar (Gombrich, 1997: 485-488).



Resim 106. Francisco de Goya, IV. Charles ve ailesi, 1800-1801, Prado Müzesi, Madrid.



Resim 107. Nedenli Nedensiz, Savaşın Felaketleri Serisi, 1810-15.

Goya'nın dizi halinde yaptığı baskı resimleri bulunmaktadır. 19. yüzyıl başlarında Goya'nın resimleri bir fotoğraf gibi, gerçeği yansıtmaktadır. İspanya iç savaşını gösteren baskıları, savaş fotoğraflarına benzer. Savaşın Felaketleri serisi sanatçının 1801 ve 1820 arasında yaptığı 38 oyma baskı resimden oluşur ve Fransız hakimiyetine karşı patlak veren ayaklanmayı bastırmak üzere 1808'de İspanya'yı işgal eden Napoleon'un askerlerinin işledikleri gaddarlıkları betimler. Goya'nın resimleri izleyiciyi dehşet duygusuna iyice yaklaştırır, bunlar dehşetin simülasyonudur. Resimlere baktığımızda, ölen insanları görmekle kalmaz, dehşeti hissederiz. Bu etkiyi kuvvetlendirmek için sanatçı, resimlerin altına notlar yazmıştır. Daha sonra resimlerde ve reklamlarda kullanılacak olan yazılar, simülasyon etkisini arttırıcı olduğu için, çoğalır. Goya'nın baskılarında kullandığı notlar; buna bakılmaz, bu kötüdür, bu daha kötüdür, artık bu çok fazla ve niçin gibidir. Goya, savaşı normal olarak karşılayan insanlara, bu yazıları yazarak, bu resimleri yaparak savaş normal değildir, savaş acıdır ve dehşettir demek ister. Sanatçı, savaşın var olan gerçekliğini, savaşı hiç görmemiş insanlar için simüle ederek, tekrar canlandırırak, yeni bir gerçekliğe dönüştürür (Sontag, 2004: 44-45; Esmer, 2010).

Avrupa'nın savaşlarla dolu ve karışık hali, doğuya ve bilinmeyene özlemi uyandırır. 19. yüzyıl Avrupa harem tasvirleri, bize İslam dünyasının ev yaşamına dair pek az şey sunmasına rağmen bu resimler, bu imgeleri yaratan, satın alan ya da onları sergilerde ve ya kitaplarda gören Avrupalıların fantezi dünyaları hakkında çok şey anlatır (Yeazell, 2000: 8-25) (Resim 108).

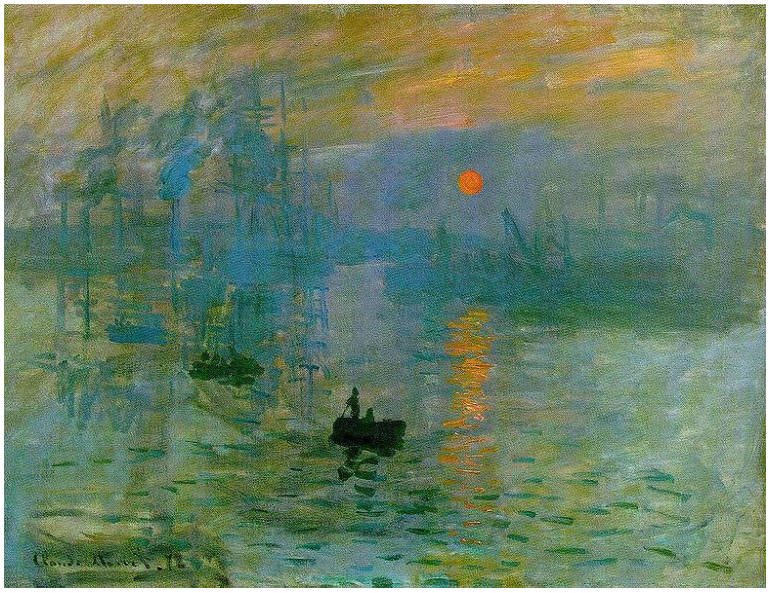


Resim 108. Jean-Auguste-Dominique İngres, Büyük Odalık, 1780-1867, Louvre Müzesi, Paris.

Romantizm, şimdiye kadar simülasyon yaptıranlara başkaldırı hisseden, kendi özgürlüklerini ele geçirmek isteyen ve yalnızlaşan sanatçıların dönemidir. Yalnızlaşan sanatçı güçlülerin simülasyonlarını yapmaya geri dönmektedir. Bundan sonraki resim sanatı akımları bu çelişki içerisinde sürecektir. Sisteme karşı çıkan akımlar bile zamanla sistemin bir parçası olmaya mahkum olacaktır. Güçlülerin istedikleri simülasyonlar devam ederken, resim sanatı da bu yolla gelişme gösterecektir.

2. YAKALANMAYA ÇALIŞILAN İZLENİM SİMÜLASYONLARI

İzlenimcilik, 19. yüzyılın son yarısında Fransa'da doğmuş, buradan bütün Avrupa'ya ve Avrupa dışı ülkelere yayılmış bir sanat anlayışı ve dönemin adıdır (Tunalı, 2003: 37).



Resim 109. Claude Monet, Gündoğumu, 1873,Tuval üzerine yağlıboya, Marmottan Müzesi, Paris.

Felsefede İzlenimcilik (impresyon, Empresyonizm) kavramı, ilk kez D. Hume ile önem kazanır. "İmpresyon değince ben, görürken, işitirken, ve bir şeye dokunurken, bir şeyi severken, birinden nefret ederken, bir şeyi arzular ve isterken sahip olduğumuz canlı perseption'ları (tasavvurları) anlıyorum (Hume, 27'den aktaran Tunalı, 2003: 15)". Tasavvur, göz önüne getirme, zihinde canlandırma anlamları taşıdığına göre, yazarın belirtmek istediği, izlenimler, birer akılda canlandırılmış görüntülerdir; yani gerçeklikten farklı olarak zihindeki yeni gerçekliklerdir. İzlenimci sanatın ise bunu resme aktardığını kabul edebiliriz. Onlar doğayı yeni bir gerçeklikle resme yansıtmaktadırlar. Nesneye bakarken, nesnenin birebir aynısını değil, izlenimini yaparlar (Resim 109).

Tarih öncesindeki soyut semboller ve Ortaçağ sanatı haricinde, resim sanatı bu döneme gelene kadar, doğayı kopya ederek simülasyonlarını yapmayı sürdürmüştür. Sanatın doğayı kopya etmesi gerektiği anlayışının, sanatın doğasından gelen bir zorunluluktan çok, bir gelenek meselesi olduğu bilinmektedir. Bu anlayış da sanatçıların zekasını zorlayan bir sorun olmuştur. Bu sorunlardan birisinin çözümü hayranlık uyandırırken, yeni çözümle beraber yeni sorunlar ortaya çıkmıştır. Bu sorunlar sayesinde genç sanatçılar, renkler ve biçimlerle neler yapılabileceğini öğrenmişlerdir. Sonuçta geleneğe

baş kaldıran birisi bile, çabalarına yön veren dürtüyü bu geleneğe borçludur (Gombrich, 1997: 535-538). İzlenimciler de doğayı resme yansıtsalar bile, yeni bir gerçekçilikle (izlenim gerçekliği) bunu yaptıkları için, hem gelenektendirler, hem de geleneğe karşıdırlar.

Geleneksel resim sanatında ressamlar, bir Meryem tablosu ya da bir portre siparişi aldıktan sonra, onu en iyi biçimde yapmak için işe koyulmaktadırlar. Bu türden siparişler azalmaya başlayınca, sanatçılar geçimlerini halk arasında kendileri kazanmak ve konularını kendileri seçmek durumunda kalmışlardır. Bazı sanatçılar, müşteri çekecek konular olan, eğlenen papazlar, romantik mekanlarda sevgililer veya tarihi olayların resimlerini yaparlarken, diğerleri, konuyu kendileri seçmek istemişlerdir. Böylece İzlenimciler, havadaki ışık etkileriyle ilgilenerek, o güne kadar kabul görmüş sahneler yerine, banliyo sokaklarının, saman yığınlarının resimlerini yapmışlar ve izleyicileri şaşkınlığa uğratmışlardır (Turani, 2007: 514).

İzlenimcilik, resim sanatındaki önceki dönemlere karşı çıkış kadar, toplum düzenine de bir karşı çıkıştır. Düzeni bozuk bir toplumda her şey yolundaymış gibi davranmaktansa, İzlenimciler, yaşadıkları yerleri, sadece güzel değil, çirkin olarak da resmetmişlerdir. İzlenimci sanatın öncü ressamlarından Manet bu konuda şöyle demektedir: "Kusursuz yapıtlara bakın" demiyor bugünün ressamı. "İçten yapıtlara bakın," diyor. Ressam yalnızca izlenimini resmine geçirmekle yetinse bile, resimlere bir başkaldırma niteliği kazandıran, işte bu içtenliktir (Fischer, 2005: 72)".



Resim 110. Edouard Manet, Olympia, 1863, Orsay Müzesi, Paris.

> "Modern sanatta nü türü önemini bir ölçüde yitirmiştir. Sanatçıların kendileri de bu önemden kuşkulanmaya başlamışlardır artık. Birçok bakımdan olduğu gibi Manet bu bakımdan da bir dönüm noktası sayılır. Manet'in Olympia'sını Titian'ınkiyle karşılaştırırsak Manet'in geleneksel yerine oturtulmuş olan kadının resminde bu yere belli bir başkaldırmayla karşı çıkmakta olduğunu görürüz (Berger,2003: 63)"(Resim 110).

İzlenimci dönem, galerilerde sergilerin düzenlendiği, sanat eleştirmenlerin sergiler hakkında yorumlarda bulunduğu ve galerilerin resim seçtikleri bir dönemdir.

> "Paris'te akademinin denetimi altında açılan resmi salon sergileri yenilikçi görüşlere oldukça kapalıydı ve pek çok genç sanatçı yapıtlarını sergileme olanağı bulamıyordu. Reddedilenler Salonu bu açığı kapatmak amacıyla 1863'te kurulmuştu. İzlenimciler 1874-86 arasında bu salonda sekiz sergi düzenlemiştir (Eczacıbaşı, 2008: 782)".

Seçilen resimler büyük ihtimalle, dönemin güçlü kişileri açısından iyi yönlendirmeler yapabilecek resimlerdir. Klasik sanat anlayışına uygun resimler, var olan düzeni korumak açısından tercih edilmektedir. Böylece ressamlar, iyi ressam olmak için, güçlüleri övecek simülasyonlar yapmaya itilmektedirler.



Resim 111. Manet, Kırda Yemek,1863, Orsay Müzesi, Paris.

Reddedilenler sergisinde gösterilen ve çokça tartışılan bir resim olan, giyinik adamların içinde çıplak olarak oturan bir kadının resmedildiği, Manet'in Kırda Öğle Yemeği tablosu; kadının çıplaklığının önemsenmesine ve bir sahiplik nesnesi olarak algılanmasına bir karşı çıkıştır (Resim 111). Başka bir karşı çıkış da, Cezanne'nin Kurukafalı naturmortudur (Resim 112). Cezanne'nin naturmortu Vanitas'la benzerlikler göstermektedir. Vanitas, sahiplik duygusuna karşı, ölümü önemsemekteydi. İzlenimcilik ise hem sahiplik duygusuna, hem de ölüme karşıdır. Görüldüğü gibi, İzlenimcilik'le beraber, resim sanatı kendinden önceki resimleri ve resim akımlarını eleştirmeye başlamıştır.



Resim 112. Paul Cézanne, Kurukafalı Natürmort, 1895-1900, Barnes Vakfı, Merion, Pennsylvania.

İzlenimcilik'le beraber, din, öykü, ahlak gibi konuların resimden çıkması sağlanmıştır. Böylelikle, resim, resim sanatının sorunlarıyla ilgilenir ve "sanat sanat içindir" görüşünü destekler. Burjuvazi, önce İzlenimciliği reddeder, ama kısa bir şaşkınlıktan sonra sahiplenir İzlenimci Sanatı. Aradığı sanat işte budur. Ancak burada Monet'yi ve arkadaşlarını suçlamak aklımızın ucundan bile geçmez. Kastedilen, burjuvazinin harika manevra yeteneği ve alabildiğince geniş mezhebidir. Resim sanatını yavaş yavaş ele geçirmekte olan burjuvanın, Fransız İhtilali ve Sanayi Devrimi'yle birlikte resim sanatının nihayi yönlendiricisi durumuna geldiği kabul edilebilir. Ressamın konu seçme, resimlerine kendi alıcısını bulma özgürlüğü ile birlikte, burjuvazi, din ve aristokrasi simülasyonlarından kurtulmuştur. Simülasyonlar artık burjuvazi tarafından İzlenimcilik'le üretilmektedir (Yılmaz, 2006: 20).

> "İşte bu yüzden Empresyonizm, dünyanın parçalandığını, insansızlaştığını gösteren bir çökme belirtisiydi bir bakıma. Ama aynı zamanda burjuva kapitalizminin 1871-1914 arasındaki uzun kapalı döneminde burjuva sanatının parlak bir doruğu, altın yüzü, bereketli bir hasadı, sanatçının elindeki anlatım araçlarının sınırsız bir zenginleşmesiydi. Bu çatışmanın bu iç çekişmenin iki yüzünü de görmek zorundayız. İzlenimciliğe haksızlık etmemek için, onun hem toplumla koşullu niteliğini tanımalı, hem de ölümsüz başarısı karşısında saygı duymalıyız (Fischer, 2005: 74)".

3. İÇSEL GERÇEKLİKLERİN SİMÜLASYONU

1800 yılından itibaren, ressamların saray için çalışmaları durmuş, zenginlerin beğenileri değişmiştir. Burjuvazi, İzlenimci sanatı benimsemiş, değişen beğeniler yüzünden, sonraki dönem sanatının ne kadar etkili olacağının farkına varamamıştır. Bu yüzden, bu dönem yapılan simülasyonların, kendi içine çekilen ressamların, içsel gerçekliklerinin simülasyonları olduğu kabul edilebilir (Turani, 2007: 540). İçsel gerçekliklerin simülasyonlarını yapan ressamlar Ekspresyonist (Dışavurumcu) ressamlardır. Ekspresyonist sanatçıların ortak özellikleri, paralarını kendi istedikleri resimleri yaparak geçimlerini kazanmaya çalışmış olmalarıdır. Bu yüzden pek çoğu maddi ve manevi sorunlar içinde kendi içsel simülasyonlarını oluşturmuşlardır.

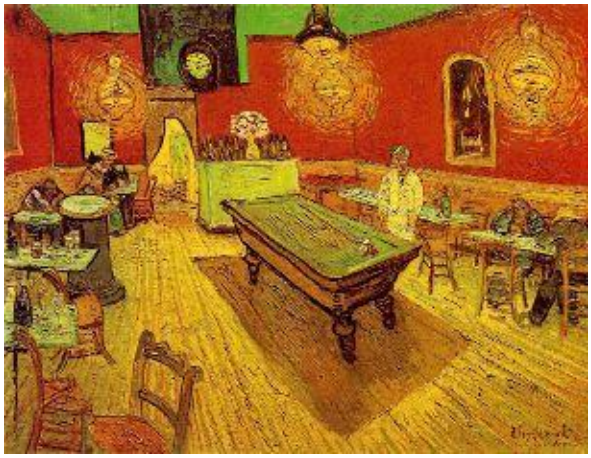


Resim 113. Cezanne, Provence Dağları, 1878-1880, Ulusal Galeri, Londra.

Dışavurumculuk, ilk olarak İzlenimcilik'in karşıtı, ya da İzlenimci ilkelerin yadsıması olarak kullanılmaktaydı (Lynton, 2004: 25). Cezanne da, İzlenimci resimler yapsa da, İzlenimcilik'ten öte, onun resimde aradığı farklı bir şeydir ve bu arayışı, Ekspresyonist ressamlara öncü olur (Resim 113).

> "Cezanne, akademi sanatının yöntemlerinin doğaya aykırı olduğu konusunda Empresyonist arkadaşlarıyla aynı fikirdeydi. Renk ve hacimlendirme konusunda yeni buluşlardan etkilenmişti. O da kendini izlenimlere bırakmayı istiyor, daha önceden bildiği ya da öğrendiği biçim ve renkleri değil, gözüyle gördüklerini resmetmeyi amaçlıyordu (Gombrich, 1997: 538)".

Empresyonistlerin ışıkla ve renkle yaptıkları yeni gerçeklikler, Ekspresyonizm'de Van Gogh'la renk ve çizgilerle oluşurlar. Van Gogh; "insan ihtiraslarının korkunçluğunu kırmızı ve yeşillerle ifade etmek istedim" açıklamasını yapmıştır (Turani, 2007: 543) (Resim 114).



Resim 114. Van Gogh, Dutch, 1853–1890, Yale Üniversitesi Sanat Galerisi, New Haven.



Resim 115. Vincent Van Gogh, Ay Çiçekleri, 1888, Ulusal Galeri, Londra.

Barok dönemde de, oldukça fazla sayıda çiçek simülasyonları yapılmıştır. Van Gogh'un ayçiçekleri, Barok dönemde yapılanlardan çok farklıdır (Resim 115). Barok dönemde yapılan natürmortlar, ya çiçeklerden ya ölü hayvan resimlerinden ya da kurukafa resimlerinden oluşur (Resim 95, 96, 97). Barok dönem natürmortlarında sahip olma duygusu ön plandadır. Ekspresyonist natürmortlarda ise kişi önemlidir. Barok dönemin çiçekleri süslüdür, narindir, Van Gogh'un ayçiçekleri ise, ölmeye yakındır ve çiçekten çok yiyecektirler. Bunlar, Ekspresyonizmin, konular aynı olsa bile, Barok'tan farklı simülasyonlar yaptığını doğrular. Çünkü bu resimler, kazanç kaygısından veya bir yöneticinin simülasyonunu yapmaktan uzaktır. Ressamın kendi yatak odasını, kendi kulağı kesik portresini, kendi sandalyesini, vazodaki çiçeklerini yapması, bunların içsel gerçekliklerin simülasyonu olduğunu göstermektedir (Leppert, 2002: 99-102) (Resim 116).



Resim 116. Van Gogh, Kulağı Kesik Otoportre, 1888 Courtald Enstitüsü Galerisi, Londra.

Gauguin'in resimleri de, canlı renkleri, ilkel kavimlerin totem ve putlarının zevkiyle, İlkçağ figür ve kompozisyon biçimlerine ulaşmamızı tekrar sağlamıştır (Resim 117).



Resim 117. Paul Gauguin, Tahitili İki Bayan, 1892, Louvre Müzesi, Paris.



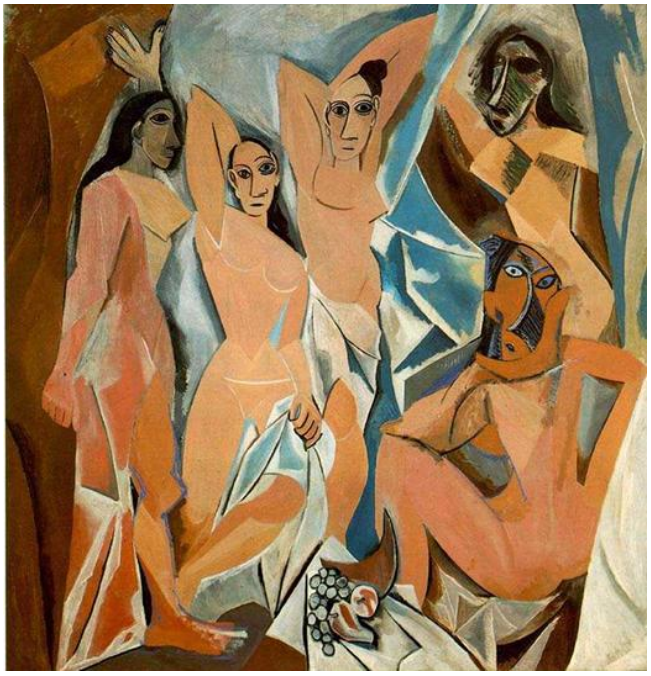
Resim 118. Kathe Kollwitz, İhtiyaç, 1893-1901.

Ekspresyonistler, sadece rengi kullanarak değil, siyah beyaz baskı resimlerle de içsel gerçeklik simülasyonları oluşturmuşlardır. Kollwitz'in İhtiyaç resmi, aynı konuda yaptığı pek çok resimlemeden biridir (Resim 118). Bu resim dizisinin 1890 yıllarında, Almanya'da altın madalya alması önerildiğinde konudan sorumlu bakan "resimlerin konusunu ve hiçbir hafifletici ya da yatıştırıcı yönü olmayan gerçekçi üslubunu dikkate alarak", imparatora bu öneriyi kabul etmemesini önermiştir. Aslına bakılırsa Kollwitz'in

de yapmak istediği budur. Romantizm'le başlayan, Empresyonizm'le gelişen, karşı çıkışlar, Ekspresyonizm'deki içsel simülasyonlarla, devam etmektedirler (Gombrich, 1997: 567). Bu resimde, resimdeki figürlerin anıtsal boyutta yapılıp da etkileyici olması özelliğinin tam tersi kullanılmıştır. Buradaki çocuğun yüzünün küçük kalmasının, yoksulluk ve çaresizlik simülasyonu oluşturduğu öne sürülebilir. İmparator ve din adamlarının devasalığının yaptığı güçlülük duygusuna karşı, Kollwitz'in resmindeki çocuk, acıma duygusu uyandırır.

4. DÖRDÜNCÜ BOYUTTA SİMÜLASYON

1906 yılında ölen ve "doğada ne varsa küreye, koniye ve silindire göre biçimlenir" diyen Cézanne'ın anısına saygı için, 1907 yılında Paris'te büyük bir sergi açılmış, bu sergide onun olgunluk döneminde yaptığı eserlerini yeni kuşak dikkatle incelemiştir (Turani, 2007: 582). Cézanne'nin küçük yüzeyleri yan yana getirerek nesnelerin belirgin bölümlerini kullanması, zamanın genç ressamları tarafından keşfedilerek, Kübizm akımını oluşturmuşlardır (Lynton, 2004: 23).



Resim 119. Pablo Picasso, Avignon'lu Kızlar, 1907, Modern Sanat Müzesi, New York.

Cézanne'nın Yıkananlar tablosundan etkilenerek oluşturduğu söylenebilecek olan Picasso'nun Avignon'lu Kızlar tablosunda, sağ taraftaki figürler Afrika masklarına benzemektedir (Resim 119). Modernizmle başlayan, kendinden önceki resimleri kullanma özelliğini, Picasso'da da görmekteyiz. Bu özellik, bu resimle beraber İlkçağda masklarla yapılan simülasyonlara dönmemizi sağlayan duygular yaratmaktadır.

> "Bu nesnenin biçim ve renk yönünden iletişim gücü, görünen dünyayla ilgili olsun olmasın, insanların kullanmaya koşullandıkları dilden, uzun dönemde daha güçlü, ilkel ama temelde daha şiirsel olan gizli bir ortak dile sahip olduklarını ve sanatın da bu dilden eskiden olduğundan çok daha kolay yararlanabileceğini gösteriyor. Bir sanat yapıtına bir şey betimleme ya da anlatma işlevini yükleyerek, bu duyumsal iletişim gücünden ödün vermek, insanın vurucu gücünü dizginlemesi gibi görünmeye başlamıştı (Lynton, 2004: 55)".

İlkel sanatla başlayan soyutlamalar, bu dönemde tekrar, resimde gerçeklik konusunu gündeme getirir. Picasso, doğa ve sanatın birbirinden tamamen ayrı şeyler olduğunu belirtmektedir. Empresyonistler, doğadan bakarak çalışmakta, fakat resimlerine gördüklerini değil, zihnindekileri yansıtmaktaydılar (Turani, 2007: 587). Cézanne da doğaya bakarak çalışmaktaydı, kübistler ise genellikle imgesel çalışmalar yapmışlardır. Kübist resimde insan ve eşya imgelerinin soyutlamaları yapılmaktadır. Resimlerindeki geometrik parçalanmalar resmettikleri nesnelerin biçimini bozmaktadır, figürlerin kolay anlaşılması için de Kübist ressamlar resimlerinde, basit imgeler kullanırlar.

Kübist resimlerde aynıandalık vardır. "Bu aynıandalık –eşanlılık- adından da anlaşılacağı üzere, resme dördüncü boyutun (zaman boyutunun) girmesi demektir. Kübist resim, resmi yapılan nesneyi, her yönden göstererek, imgenin üç boyutluymuş gibi algılanmasını sağlar. Bir heykeli çeşitli yönlerden izler gibi izleriz Kübist resimleri. Bu da, Kübizmle üç boyuta kavuşan imgenin, gerçek üç boyutluluktan farklı, sanal bir üç boyutluluk etkisi kazanması demektir. Yeni bir boyut daha eklenen imge, bu yolla, dört boyutluluk simülasyonu yapar. Bu da tuval üzerinde yeni bir boyut, yeni bir gerçeklik yaratır. Bu yeni gerçeklikle yapılan resimler analitik Kübist (Çözümsel) resimlerdir. Sentetik (bireşimsel) Kübizm ise resimde kullandığı yapıları, doğadan değil de hazır yapıtlardan kullanan Kübist yaklaşımdır (Yılmaz, 2006: 44-47). Braque'ın

Keman ve Palet resminde, Picasso'nun Ağlayan Kadın resminde, dördüncü boyutta simülasyon etkisi görülmektedir (Resim 120, Resim 121).



Resim 120. Georges Braque, Keman ve Palet, 1909-10, Guggenheim Müzesi, New York.



Resim 121. Pablo Picasso, Ağlayan Kadın, 1937, Galeri Tate, Londra.



Resim 122. Pablo Picasso, Guernica, 1937, Reina Sofía Müzesi, Madrid.

Kübist tarzla oluşturulmuş bir başka resim olan Picasso'nun Guernica resmi ise, tarihsel bir belge gibi, bir savaş fotoğrafi gibi İspanya'nın Guernica Kasabası'nın bombalanmasını anlatır bize (Resim 122). Bu özelliğiyle, Guernica, Goya'nın savaş resimleriyle ve savaşlarda çekilen, gerçekliğin gerçekliğini gösteren fotoğraflarla benzerlik gösterir. Guernica tablosu'nun, o dönemde uygulanan şiddeti simüle ettiği kabul edilebilir.

5. İMGELERİN ZİHİNSEL SİMÜLASYONU

> "Kendilerini gerçekmiş gibi sundukları için, Platon'un nesne görüntülerine (imgelere) hiç de iyi gözle bakmadığı bilinmektedir. Bugün bile önemsediğimiz birinin fotoğraf ya da heykeline saygı ve sevgiyle bakıyor, ona zarar vermekten kaçıyorsak, imgelerin gücü konusunda Platon'un ne kadar haklı olduğunu anlayabiliriz. Zaten tektanrılı dinlerin onu yasaklama nedeni, nesne temsilinin gerçekten de insanları her zaman etkileyebilecek kadar güçlü olmasıydı. İslamiyet'in etkisi altına girmiş topraklarda soyut bir sanatın yaratılmasının en büyük nedeni buydu; insan figürünün gerçekçi bir şekilde betimlenmesi yasaklanınca sanatçılar, soyut biçimler yaratmak zorunda kalmışlardı (Yılmaz, 2006: 58)".

Mağara resimleri, dini duygularla yapılan resimler, aslında bütün resimler, doğal nesnelerin, onlar hakkındaki birikimlerin görsel dile çevrilmiş soyutlamaları olarak kabul edilebilir. Birinci bölümde tarihöncesinde yapılan mağara resimlerinde hayvan

figürleri olmasına rağmen, soyut çizimlerin ve sembollerin de yapıldığından bahsedilmiştir. Bu semboller, doğadaki bir şeyin zihindeki simülasyonunun, resme yansıtılmasıdır. Bu dönemde yapılan soyut resimler de, tarihöncesi resimleri gibi imgelerin zihinsel simülasyonudurlar. Tarihöncesi simülasyonlardan farkı ise, bu resimlerin soyut resim olarak yapıldıklarının bilinmesidir.

Woringer'e göre, "Uygar insan da tıpkı ilkel insan gibi, bu yitiklikten ve çaresizlikten kurtulmak için mutlak, kendi başına varlığa ulaşmak ister. Bunun olanağını da, tıpkı ilkel insan gibi, soyut sanatta bulur. Soyut sanatta geometrik yasal biçimlerde ancak insan özlemini duyduğu huzur ve mutluluğa kavuşabilir (Tunalı, 2003: 127).

İmge, esere yansımadan önce sanatçının zihninden geçer. Bu döneme kadar gördüğümüz resim sanatında bir nesne ya da bir kavram çeşitli biçimlerde tuvale, kağıda, kile, taşa aktarılmıştır. Örneğin çiçek denilince akla bir çiçek görüntüsü gelebilir. Ama bir çiçek resmi, Barok dönemdeki gibi yapılabilir, Van Gogh'un çiçekleri gibi yapılabilir ya da çeşitli sembollerle anlatılabilir. Geometrik biçimler ya da tamamen soyut bir biçim de, örneğin tek bir çizgi, tek bir renk, doğada var olan çiçeğin zihnimizdeki görüntüsünü anlatmaya yetebilir. Yalnızca bir nesnenin değil, bir duygunun, bir kavramın simülasyonu da bu yolla yapılabilir. Korkunun, sevincin, vb duyguların simülasyonları resim yoluyla yapılabilir; hem nesnelerin, hem de kavram ve duyguların simülasyonundan bahsedilebilir. Böylelikle soyut sanatla maddeden düşünceye sıçranmıştır (Yılmaz, 2006: 58).

Mondrian da, soyut gerçeklikle, sanat yapıtını özdeşleştirir. "Bu yeni realite, resimde, renk ve renksizliğin, müzikte tonların ve belli gürültülerin meydana getirdiği komposition'dur. Kompozisyon realite olur. Sanat yapıtının bütünü, doğa olarak yalnız dışsal görünüşü oluşturan, doğanın tanımlanmasıdır" (Tunalı, 2003: 153). Bir ressam olan Mondrean'ın fikirleriyle, resimler yoluyla yeni gerçekliklerin oluşturulduğunu kabul ederek, simülasyon kuramıyla benzerlik göstermektedir.

Kandinsky'nin zihnindeki imgeleri, renk kullanarak tuval üzerinde simüle etmek istemesini, Yılmaz (2006: 63); "…resimdeki nesne görüntülerini önce renge

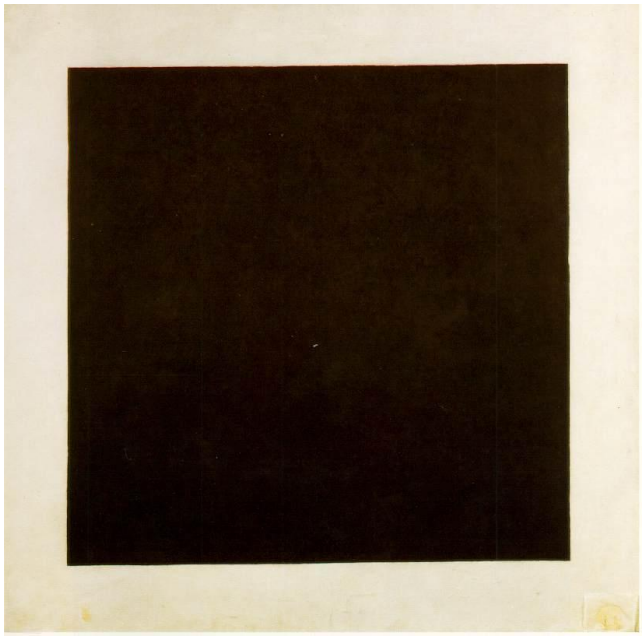
dönüştürmek, giderek de tamamen atmak istiyordu sanatçı" şeklinde açıklamıştır. Kandinsky, kendi ruhsal titreşimlerini, resimle nakletmek istemektedir (Resim 123). "Bunun için, seyircide biçim ve rengin his potansiyelini, ruhi titreşimlere dönüştüren çeşitli sıcak-soğuk, sert, yumuşak bünyeli renk yapıları kullanıyordu (Turani, 2007: 594)"



Resim 123. Wassily Kandinsky, Kırmızı Küçük Rüya, 1925, Sanat Müzesi, Bern.

Kandinsky: "soyut sanatın saf gerçekçiliği, objeyi amaç olarak edinen saf resmin gerçekçiliğinden çok ilerdedir ve Yeni gerçekçilik zaman ve oylumun dışında kalır" şeklinde düşüncelerini belirtmiştir (Turani, 2007: 595). Kandinsky bu düşünceleriyle, soyut sanatın gerçekçi resimden, hatta nesnenin gerçekliğinden daha gerçek olduğunu savunmaktadır. Tıpkı, Baudrilard'ın yeni gerçeklik, gerçekliğin önüne geçer diye belirttiği gibi (Baudrillard, 2008: 15).

Sanatın gerçekliğini vurgulayan başka bir ressam olan Klee de şöyle demektedir: "Sanat, objeden hem gerçek, hem tasarım bakımından üstündür. Sanat, objeler ile bilmeyerek oynar. Aynı bir çocuğun oyunda bizi taklit ettiği gibi, biz oyunda, dünyayı yaratan ve yaratmakta olan güçleri taklit ederiz (Turani, 2007: 596)".



Resim 124. Kazimir Maleviç, Beyaz Üzerine Siyah Kare, 1913, Rus Devlet Müzesi, Saint Petersburg.

Nesnelerin, hislerin ve düşüncelerin, gerçekliğin yerini aldığı soyut sanat üslubuyla yapılmış 'Beyaz üzerine siyah kare' için Yılmaz (2006: 71), "Tuvaldeki büyük ve siyah kare, daha önceki resimlerdeki biçimlerin tersine, herhangi bir biçim soyutlaması falan değildi. Bir imgeden çok bir simge gibi duruyordu" demektedir (Resim 124). Bu resim hiçliğin simülasyonu olarak kabul edilebilir. Hiçlik duygusu, beyaz üzerine siyah kare resmedilerek verilmiştir. Dini yapıdaki geometrik biçimlerin mutlak anlamları içermesi gibi "Malevich'in siyah karesi geometrik yapıdan dolayı anlam olarak yoğun mutlak ifadeler içermektedir (Coşkun, 2004: 112)".

Kandinsky, bu dönem simülasyonlar kim tarafından yaptırılmaktadır, simülasyonların yapılma amacı nedir gibi soruların cevabını sayılabilecek bir açıklama yapmıştır: "Doğa, kendi biçimini kendi amaçları için, sanat kendi biçimini kendi amaçları için yaratır". Böylece var olan dünya düzeni içinde, doğa, insanlar, sanat kendi amaçları için var olur. Sanat, sanat içindir görüşünün devam etse de, sanatın yapılmasının bir amacı vardır.

6. YENİ DÜNYA DÜZENİ VE SANATI, DADA SİMÜLASYONLARI

İzlenimcilikten beri devam eden sanat, sanat içindir görüşüne ve çoktan içi boşaltılmış kanılara karşı, Dada, entelektüel bir isyandır.

> "1914 öncesinde İtalya ve Almanya dünya sömürge ve pazarlarında söz sahibi olmak için gayet açık bir şekilde silahlanırken, bu tehdidi gören Fransa ve İngiltere gibi ülkeler de boş durmuyor, elleri tetikte bekliyorlardı. Bu arada Osmanlı ve Rus imparatorluklarının yıkılmalarına az bir süre kalmıştı. Kısaca merkezi Avrupa olmak üzere büyük bir savaşa hazırlanıyordu dünya (Yılmaz, 2006: 99)".

Böyle bir ortamda, ortaya çıkan Dada hareketi, sadece bir sanat akımı değil, siyasi içerikli bir başkaldırıydı. Dada hareketi, sanatı araç olarak kullanarak mesajlarını iletmiştir. 1. Dünya Savaşı'nın ürünü olsa da, savaşa karşı olan Dada'nın, sanatı bir amaç olarak değil, bir araç olarak görmesi, onu, şimdiye kadar gördüğümüz modern sanat akımlarından farklı kılar. Dada simülasyonlarını resmi kullanarak yapsa da, aslında burjuvazinin kat ettiği ve geçmişi iki asrı bile bulmayan sanata karşıdır. Lynton, Dada'nın ortaya çıkışını şu şekilde açıklamıştır:

> "Bu anlayış, savaş yüzünden insanların ya en korkunç olayları yurtseverlik gereği kabul etmek ya da bunları teknolojik, eğitsel ve politik ilerlemenin yanıltıcı bir düş olduğunun kanıtı olarak reddetmek sonucu ortaya çıkmıştı. Öyleyse sanat da bir yanılsama mıydı? Yenilikçi sanat bir şey başarabilmiş miydi? Kübizmin en parlak örnekleri de sonunda, sanat akademileri gibi, burjuva sınıfına ve onun saygınlığına hizmet etmemiş miydi? Fütüristler savaş propogandası yapıp, ülkelerinin bu savaşa girmesine yardım etmemişler miydi? Ekspresyonizmin en çarpıcı örneklerinden bazıları aşırı milliyetçi özelik taşımıyorlar mıydı? (Lynton, 2004: 126)".

Yılmaz (2006: 107) Dada'nın, savaş karşıtı bir gurup sanatçının, Batı uygarlığının anlamsızlığına karşı çıkışı olduğunu kabul ederek; "Dadacılık, aslında bir sanat akımı değil siyasi içerikli bir başkaldırıydı. Ancak iletisini sanatsal yöntemlerle dile getirdiği için, zamanla bir sanat akımına dönüştürülmüş, sanat tarihindeki yerini almıştır" diye belirtmiştir.

Dadacılar, var olan siyasal düzene karşı, her gün gördüğümüz hazır nesneleri kullanırlar. 20. yüzyılda insanların pek çok hazır, seri üretimle üretilmiş nesneyi günlük yaşamda kullanmaları, Dada'ya ilham vermiştir. Yaşamda kullandığımız ürünlerde biriciklik yoksa, sanatta da olmayabilir. Kapitalist yöneticilerin nesnelerle insanları kullanmaları ve yönlendirmeleri, bu sefer resimler ve hazır yapıtların onlara geri dönüşüyle oluşan simülasyonlarıyla yapılmaktadır. Var olan nesneyi aynı şekilde yerine koymak, zaten nesnenin birebir kendisidir. Bu durumda simülasyonu yine o nesnenin kendisi olmuş olsa da, kullanılma yeri ve şekli farklılaşarak yeni bir gerçeklik sunar.

> "Yücelik, güzellik ve ölümsüzlük, dada'nın karşısında olduğu kavramlar olmuştur. Dada, zamanın gizli yüzünü yaşamdan çekip çıkarıp rastgele bir araya gelişlerle yeniden yaratmaya çalışır. Kağıt yapıştırma ya da diğer bir değişle, kolaj ready made ya da kullanılan eşyaların rastgele bir araya gelmesiyle oluşan çalışmalar, savaşlar sırasında ya da endüstri çağında sanki tesadüfen bir araya gelmiş ve yeni bir yaşam kurmuş insanları tasvir etmekteydi. Çünkü kullanılan bu kağıtlar ya da eşyalar bir geçmişten gelip, şimdi de buluşup, kendi özlerini yeni bir bütünde vareden modern zamanların insanları gibidir. Anlamsız gibi gözüken kolajlar ve ready-made'lerin ardında yatan ifade aslında karmaşa değildir, bu kağıt parçaları ve kullanılmış eşyaların, insanla ve onun tüketim ile olan ilişkisidir (Coşkun, 2004: 102)".

Dada ressamlarından biri olan Marx Ernst'in yöntemi, basılı reklamlardan, kataloglardan seçtiği görüntüleri bir araya getirme ve değiştirmedir. Birbiriyle farklı türden olan bu görüntüler şaşırtıcı sonuçlar vererek, gerçekleştirdiği anlık çarpıtmalarla baş döndürücü bir etki yaratmaktadır. Ernst; "bunlar birbiriyle uzlaşmayacak iki gerçekliğin bu amaç için uygun olmayan bir yüzeyde, bilinçli bir zorlamayla bir araya getirilişidir,' bunun yarattığı etki ise 'bu iki gerçekliğin bir araya gelmesiyle aradaki boşlukta parlayan şiir kıvılcımıdır" şeklinde görüşlerini belirtmiştir (Lynton, 2004: 145 -146).

Kurt Schwitters de resimlerinde, alçı, tahta parçaları gibi ilgisini çeken, konulu konusuz her türlü malzemeden yararlanmıştır. Bütün bu parçaları rastgele ekleyip yapıştırarak yeni gerçekliklerini oluşturmaktadır (Resim 125).



Resim 125. Kurt Scwitters, Das Undbild, 1919, Galeri Staats, Stuttgart.

> "Dada akımıyla modern sanat kendine yeni iletişim yolları, dolayısıyla yeni işlevler bulmuştur. Siyasal bir eylem olarak Dada'yı bir kenara bırakacak olursak (belki de bu akımın yalnız bu yanı belirli bir yafta kullanmayı gerektiriyordu), geriye her türlü sanat duyarlığımızı, her türlü görsel iletişimi, bu arada kitle iletişim araçlarını ve sonunda da gerçekliğin ne olup olmadığı konusundaki bütün görüşleri kuşkuyla karşılayan ve tehlikeye düşüren sanat yapıtları kalır. Bu sonuca varmak için kullanılan teknik, bulup değiştirmeye değil, dünyadan çalınan parçaları bir araya getirmeye dayanıyordu. Özünde bu yöntemin Kübizmle hiçbir ilgisi yoktur, fakat gene de Braque ile Picasso'nun buluşları bu yönetimin bulunmasına yol açmıştır. (…) Bu teknik, ayrıca bütün dünyanın birbirine karşıt ve uzlaşmaz saydığı iki sanat dili olan figüratif ve soyut eğilimlerin her ikisi için de aynı derecede geçerliydi (Lynton, 2004: 146)".

Kolajlar, yaşanılan zamanda, insanların kullandıkları nesneler, insanlara dayatılan nesnelerle yapılmaktaydı. İnsanların kullandığı nesneler başkaları tarafından seçilmiş, endüstri ürünleridir. Dada da bu seçilen nesneleri sanat yapıtı olarak kullanarak, nesnelerin insanları yönlendirmesini resme aktarmış, böylece sanat yapıtlarının insanları yönlendirmesini sağlamıştır.



Resim 126. Marcel Duchamp, Çeşme, 1917.

Duchamp, hazır nesnelerle çalışırken şöyle demektedir:

> "Amacım asla seyredilecek bir resim yapmak olmadı, boyaların bir sona ulaşma amacıyla değil eklenti olarak kullanıldıkları bir resim yapmak istiyordum. (…) Her şeyden önce retinanın ötesine ulaşan ve boyayı yalnızca daha uzağa gitmek için bir atlama tahtası olarak kullanan resim arasında bir fark vardır. Bu, Rönesans'ın dindarlarının durumunu andırıyor. Boya onları ilgilendirmiyordu. Onları ilgilendiren kutsallıkla ilgili fikirlerini şu ya da bu biçim aracılığıyla açığa çıkarmaktı. O halde benim de daha önce yapılmış bir şeyi yeniden yapmaya kalkmaksızın, saf resmi amaç olarak görmenin ilgi çekici bir tarafı olmadığını düşündüğüm söylenebilir (Yılmaz, 2006: 124-125)".

Duchamp'ın, sanat için sanat anlayışını benimsemediği, bu sözlerinden anlaşılabilir. Böylelikle, saf resim yapmayı amaçlayan modern sanat bile, resmi saf bir amaç olarak değil, bir araç olarak kullanarak, düşüncelerin ve nesnelerin simülasyonunu resim yoluyla aktarmaya devam etmektedir. Duchamp'ın yapıtları, kendi değimiyle, seyredilmekten çok bir düşünceye aracılık eden resimlerdir (Resim 126). Geleneksel resimler kendi kutsallarını, Duchamp da kendi kutsallarını resmeder. Yılmaz (2006: 125), Duchamp'ı bu yönüyle değerlendirerek, resme resmin dışında bir anlam yüklemek

demek değil midir bunun anlamı diye sormaktadır. Tıpkı, geleneksel resimlerde, var olan imgeye kutsal anlamlar yüklemek gibi, Duchamp da kendi yapıtlarına böyle anlamlar yüklemektedir.

'Çeşme'yle Duschamp'ın, pisuvar nesnesini sanat yapıtı olarak sergilemesi, sanata ve topluma karşı büyük bir karşı harekettir. Fakat bütün resim sanatı akımları gibi, bir sermayeye ihtiyaç duyan sanatın bu akımı da, zamanla düzen içinde erimiştir.

> "Dadacıların bu köktenci tutumu, sadece sanatın değil, sanat piyasasının duvarlarını da yıkacak, piyasanın alanını genişletecekti. Ya da tersten bir okunuşla, sanat piyasası, yani sermaye çevresi, kendi varoluşu için sınırlarını genişletmeyi tercih edecekti. Tercih edecekti, zira kendi içinden yükselen bu özeleştiriye kulak verecek kadar akıllı davranacak; kısaca sihirli dokunuşu sayesinde Dadacılığı da paraya çevirmeyi başaracaktı (Yılmaz, 2006: 110)".

7. DEĞİŞEN GERÇEKLİKLER VE ALGISAL YORUM SİMÜLASYONLARI

Geçmişte, bilinçaltından rastlantıya, düşe, sayıklamaya, cinnete giden alışılmamış ruhsal durumlardan artistik hayaller meydana getiren sanatçılar görmekteyiz. Leonardo da Vinci, Boticelli, Bosch, Blake, Goya bunlar arasındadır. Bu ressamlardan yola çıkarak, kendi gerçekliğini oluşturan bir diğer resim akımı da Gerçeküstücülük'tür.

> "Düşle gerçek, bir çeşit soyut gerçekle inşa edilmeye çalışıldığında gerçeküstü resim doğmuştur. (…) Düş, gerçeklerden beslendiği için bir rüyaya dönüşür. Mekanlarda biçimler tüm gerçekliği ile resmedilir. Rüya, bir çeşit resim yapma aracı olur ve gerçekliğin imgelerinin rastgele ya da sıradan bir araya gelişleri tıpkı Dada'da olduğu gibi yeni bir düzen oluşturur. Bu düzende, şekillenmiş gerçeküstücü sanatta zihindeki görüntüler gerçeğin tam kendisi olarak kabul edilmiştir (Coşkun, 2004: 107)".

Birinci Dünya Savaşı'nın bitişi, Avrupa'ya bir artı getirmemişti. Herkes hala yaralı ruhlarla gezmekteydi ve insanlarda bu duruma bir isyan ve karşı çıkış bulunmaktaydı. Var olan dünyaya bu karşı çıkış Dada hareketinin farklı bir biçimdeki devamı gibidir. Fakat Dada, olayı tahrip etme kuşkusu içinde kendini tükettiği halde, Gerçeküstücülük hemen hemen bilimsel biçimde bilinçaltının sırlı gücünü incelemeye ve yeni bir artistik duygululuğa yol açmayı deniyordu. Dadaizm gibi Gerçeküsücülük de her şeyi yok etme niyetindedir. Mantığın yerini Freud'un bilinçaltı, düş, sayıklama ve çıldırma hali almalıdır (Turani, 2007: 612). Breton Gerçeküstücülük'ü şu şekilde açıklamıştır:

> "Hareket noktamız, mutlak akılcılığın, mantığın böldüğü, aynı zamanda egemen olduğu ve tüm realite ve gerçeklik olarak sunduğu, aklın tek başına kurduğu böyle bir yaşantılar dünyasına karşı, ondan hiç de daha az olmayan bir gerçeklik daha vardır: Tasavvur, hayal gücü, sezgi ve bilinçaltı dünyası (Tunalı, 2003: 203)".

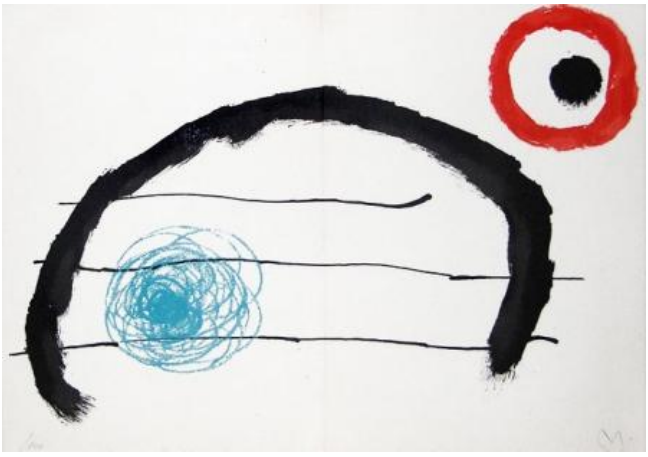
Karşı çıkış söz konusu olduğunda, hem toplum yaşamına hem resim sanatında farklı bir yaklaşımla karşı çıkan ressamlardan Grosz, Herzfelde ile birlikte Sanat Tehlikede adlı bir kitapçık yayımlayarak, görüşlerini burada, şu şekilde belirtmiştir:

> "Sanatçının karşı karşıya olduğu seçenekleri açıkladı: sanatçı ya toplumu sömürenlere katılabilirdi, ya da 'zamanımızın özelliklerini betimleme ve eleştiri yoluyla, aynı zamanda devrimci düşünceyi ve devrimcileri destekleyip savunarak, sömürülenlerin safında yeni bir toplum yaratmak için savaşabilirdi. (…) O dönemin tipik resimlerinden biri Grosz'un 1921 tarihli Yönetici Sınıfın Yüzü başlıklı bir dizi taşbaskısından esinlenerek geliştirdiği Toplumun Temel Direkleri adlı tablosuydu (Lynton, 2004: 156) (Resim 127)".



Resim 127. George Grosz, Toplumun Temel Direkleri, 1926, Ulusal Galeri, Berlin.

Bu dönemde, savaştan çıkar sağlayanların ya da savaşa karşı çıkanların, bir şekilde, yaşadığı zamanı değiştiremediği için, savaşa katkı sağladığı düşünülebilir. Yılmaz (2006: 96) konuda, "Sanat denen şeyi alıp satanlar da, müzeleri kuranlar da aslında savaştan çıkar sağlayanlar değil miydi? Dahası resimlerini onlara satan bir ressamın yaptığı doğru muydu? Bu gibi sorular ömrü boyunca zihni meşgul edecekti" şeklinde görüşlerini belirtmiştir.



Resim 128. Joan Miro, Obra Inedita Recent, 1964.

Dönemin sanatçılarından Miro da, bu savaş ortamında, büyük ihtimalle yoğun duygularla çalışmıştır resimleri üzerinde. Miro'nun resimlerinin, tarihöncesi resimlerdeki gibi korku duygusuyla yapıldığı bile öne sürülebilir. Çünkü Turani (2007: 617) Miro'nun resimlerinde bir büyüleyicilik niteliği olduğunu belirtmektedir. Bu sihir gücünü biçimden mi alır? Fakat Miro'nun eserlerinde hemen hemen hiçbir biçim yoktur (Resim 128). Ancak öğeler vardır. Bunlar çocukların duvara karaladıkları tebeşir resimlere akraba olan ilkel tasvirleri ve tarihten önceki çağlarda insanların mağara duvarlarına çizdikleri biçimleri anımsatan desenlerdir. Böylelikle geçmiş dönemlerde yapılan simülasyonların benzerleri tekrar kullanılarak, resimlerde ve insanlar üzerinde benzer etkiler sağlandığı kabul edilebilir.

Derain'in resimlerindeki etki ise, Ortaçağ resimlerindeki tersten perspektif anlayışının yarattığı etkidir (Resim 129). Derain de, o zamanın simülasyon kurallarını uygulayarak, 20. yüzyılda resimlerini oluşturur. Böylelikle, dünyevilikten uzaklaşarak, manevi bir hava kazandırır resimlerine.



Resim 129. Andre Derain, Masa, 1921, Metropolitan Müzesi, New York.

Dönemin bir başka ressamı René Magritte hakkında, Lynton (2004: 180) "René Magritte, sanatın geleneksel özünü, sanatın bir iletişim aracı olduğu gerçeğini yakalamıştı. Onun benimsediği bu anlayışa göre, herhangi bir görüntü, betimlediği nesneyle özdeş olarak karşımıza çıkar" şeklinde görüşlerini belirtmiştir. Buna göre,

Magritte'in resminde gördüğümüz pipo, cebimizdekinden daha gerçektir (Resim 130). Simülasyon etkisini, Magritte çözmüştür. Kelimeler, anlamsız olabilir, peki ya görüntü? Görüntünün anlamlı olması içinde, aslında yazılar gibi bilinmesi, önceden kodlanmış olması gereklidir. Bir yol işareti, eğer daha önceden birisinin yaşamında kodlanmamışsa o görüntü de anlamsız olacaktır. Ya da bir pipo birisi için başka bir anlam ifade ederken, bir başkası için tamamen farklı bir anlamı olabilir. Tarihin başından beri insanların yaşadıkları, gördükleri şeyler, hafızalarında kodlanmıştır çünkü ancak bu şekilde herkes için aynı anlama gelebilirler.



Resim 130. René Magritte, Sözcüklerin Kullanılışı, 192,9 Sanat Müzesi, Los Angeles.



Resim 131. René Magritte, İnsanın Yazgısı 1, 1933, Ulusal Sanat Galerisi, Washington, D.C.

Aynı zamanda görüntü, insanlara bir şeyin var olduğunu hissettirir. Görünenin arkasındakini görmediğimiz zamansa, yine hayal gücümüz gördüğümüz şey kadardır. Rene Magritte'nin İnsanın yazgısı resminde olduğu gibi, görüntüler gerçekliğin üstünü örtebilir (Resim 131). Bize gerçekmiş gibi gösterir resim, görüneni. Ama arkasında hiç bilmediğimiz başka bir gerçek olabilir. Biz ise görüntüyü, gerçek olarak algılarız. Oysa, "Karnımız acıktığı zaman bir galeriye gidip açlığımızı bir natürmortla gidermek istiyor muyuz? Öyleyse bir şeyin benzerinden ve kendimizi böyle aldatmaktan duyduğumuz zevkin kaynağı nedir? Biz buna sanat deriz ve hazine gibi koruruz (Lynton, 2004: 182)". Tarih başından beri resim sanatı aynı şeyi yapmıştır ve yapmaktadır. Magritte, bunu keşfedenlerdendir.

Dali ise, Sürrealizme "Paranoiakritik" denilen anlayışı getirmiştir ki, bu şaşkınlığın sistematize edilişine ve gerçek dünyanın tüm olarak gözden düşmesine yardım edecektir (Resim 132). Dali'nin Sürrealist nesne saydığı "objet d"payse" kendi alışılmış

çevresinden çıktığında, kendisi için belirlenmiş esas yerinden başka amaçlarla kullanıldığında, objenin amacı tanınmadığı zaman meydana gelir (Turani, 2007: 618).



Resim 132. Salvador Dali, Evliya Antoine'nin Tehdidi, 1946.

Dali'nin amacının 'kargaşalığa bir düzen vermek, böylece gerçeklik dünyasının saygınlığını ortadan kaldırmak' olduğunu söylemektedir (Lynton, 2004: 178). Kendisinin gittikçe aristokrat bir dünya görüşü sergilemesi ise, 1938'de onun Sürrealistlerden biri sayılmamasına kadar gitmiştir (Lynton, 2004: 180).

Modernizmin karşı duruş simülasyonları bile, düzenle beraber, düzen içerisine alınmıştır. Bunları istediği gibi kullanan Kapitalizm'dir. Bunu resimleri seçen galeriler ve büyük müzelerden anlamaktayız. Bir heyecanla ve başkaldırıyla başlayan sanat akımları, sonunda düzenin içinde düzenle birlikte var olmaya devam etmişlerdir (Lynton, 2004: 151).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

DEĞİŞEN DÜNYA ÜRETİM TÜKETİM TOPLUMUNDA SİMÜLASYON

Baudrillard'ın simülasyon kuramını ortaya attığı 20. yüzyıla gelindiğinde, Avrupa modernizmin sonuna gelmiş, değişen üretim tüketim toplumuyla postmodern döneme geçilmiştir. Tarihöncesi dönemlerde başlayan ve simülasyon etkisi sağladığı düşünülen resimlerin, 20. yüzyılda da simülasyon aracı olarak yapılmaya devam ettiği kabul edilebilir. İlk resimlerden itibaren devam eden göstergeler bu dönemde de var olurken, göstergelere ve topluma tüketim özelliği eklenir. Sanat gösteri ve tüketim sisteminden etkilenerek, günün şartlarına uyar. Bu görüntülere resim sanatından başka, bu dönemde ortaya çıkan fotoğraf, video, sinema sanatı, afişler, reklamlar, televizyon gibi kitle iletişim araçları da eklenir. Böylelikle, göstergeler, sadece resim sanatıyla yapılmaz, nesneyi ve gücü ele geçirme etkisi başka göstergelere bölünür. Resmin sağladığı iletişimi yeni araçlar da sağlar. Yılmaz (2006: 179) bu konuda; "Gazete, kitap, dergi, el ilanlarının, televizyonun, sinema filmlerinin ve fotoğrafların insanlar üzerinde ciddi etkileri vardır" demektedir. Göstergeler yaşam içinde o kadar çok karşımıza çıkar ki, bir filozof olan Baudrillard, bu düzen üzerine simülasyon kuramını oluşturur ve kuramında, göstergelerin insan üzerindeki etkilerinden bahseder.

Baudrillard (2004: 23) bu konudaki görüşlerini şöyle belirtir:

> "Tüketimi yöneten büyülü bir düşünce, gündelik yaşamı yöneten mucizeci bir zihniyettir. (…) Buradaki inanç göstergelerin mutlak-gücüne duyulan inançtır. Bolluk ve refah aslında yalnızca mutluluk göstergelerinin birikimidir. Göstergelerden mutluluk doğar. Aynı şekilde televizyon da bu etkiyi sağlamaktadır. Televizyon izleyicisi sahiplenmeyi, mucizevi bir etkinlik biçimi üzerinde gerçekleşmiş bir ele geçirme olarak yaşar."

Göstergelerle, bolluk ve refah simülasyonları yapılır. Gücü elinde bulunduranlar, sadece bunların görüntülerini göstererek, isterseniz siz de bunlara ulaşabilirsiniz mesajı verirler. Televizyon ve diğer kitle iletişim araçlarıyla, simülasyonlar daha çok insana ulaşır, yönetmek böylece kolaylaşır. İletilebildiği kadar insana ulaşması için sanat, burjuvaziden halka iner. Böylelikle kitsch kavramı doğar.

Önceden soyluların ve zenginlerin tekelinde olan resim sanatı yine öyledir. Fakat tıpkı Ortaçağ sanatı gibi, resim sanatı, bu dönemde de, halk için, halkın anlayabileceği şekilde de yapılmaya başlanmıştır. "Görsel üretim araçlarını kendi çıkarları doğrultusunda kullanan kapitalist sınıf, seçkin (ağır) sanat ile hafif sanat arasındaki sınırı umursamaksızın, her ikisini de piyasanın insafına bırakmıştı" (Yılmaz, 2006: 180).

Hem kitsch hem de sanat işleri beraber devam eder ve böylece piyasa böylelikle işler. Simülasyonların yapılış amacı bu dönemde yine güçlü olma, gücünü devam ettirme çabaları olarak kabul edilebilir. Gücü ele geçirmek isteyenler için de para. İlkçağlardaki, korku ve Tanrı kavramları, bu dönemde paraya dönüşür. Alış veriş merkezleri yeni tapınaklar, büyük, uluslararası şirket sahipleri ise bolluk ve refah içinde yaşayan yeni zenginlerdir. Bolluk ve refaha devam etmek ve güçlenmek için, insanları kendilerinin güçlü olduğuna inandırmaları gerekmektedir. Bu yüzden simülasyon yaratmaya devam ederler. Simülasyonların yapılması için gereken sistem, şimdiye kadar temelleri atılan Kapitalizmdir. Simülasyon aracı olarak resim sanatı ve ona eklenen, fotoğraf ve video sanatları bianellerde, galerilerde bulunmaktadır. Empresyonizm'le başlayan ve piyasada olmasına uygun görülen resimler seçilmeye devam eder. Baudrillard sanatı da alış verişe benzetmektedir. Alışveriş merkezleri de sanat galerileri de simülasyon yaymaktadırlar. Alışveriş merkezleri nesnelerin resitalidir.

> "Bu resitalin tüm "sanatı" tam olarak, göstergelerin nesnelerdeki muğlaklığı üzerinde oynamak ve nesnelerin farklılık ve meta statüsünü bir "ambiyans" oyununa çevirmektir. Zarif bir yiyecek dükkanı ile resim galerisi, Play-Boy ile bir Paleontoloji Kitabı arasında artık hiçbir farkın kalmadığı genelleştirilmiş yeni-kültür (Baudrillard, 2004: 19)".

Alışveriş merkezlerindeki simülasyonlar, kodlanmış göstergelerdir. Alışveriş merkezleri, tapınaklara, ibadet mekanlarına benzetilerek, insanları kandırma amacı taşımaktadırlar. Alışveriş merkezlerinin tavanında cami kubbesinin simülasyonuna rastlamaktayız (Resim133).



Resim 133. Özdilek Alışveriş merkezi, Antalya

Tıpkı alışveriş merkezleri gibi, galeriler ve müzeler de, inandırma ve ikna çabası içindedirler. Galeriler bir bakıma da büyüsel mekanlardır. Galeri ve müzeler önünde bekleyen insanların, bir tapınağa girmeden önceki insanlara benzediği kabul edilebilir. Gombrich (1997: 614-615) galerilerin işleyiş sistemi hakkındaki fikirlerini de şu şekilde belirtmiştir:

> "Şimdiye kadar saydığımız, sanatçı ve sanat eleştirmenini yönlendiren tüm etmenler, galeri sahibi üzerinde daha etkili olacaktır. Eğer değişikliği kollayan, akımları izleyen ve yükselen yetenekleri gözleyen biri varsa, o da galeri sahibidir. Doğru ata oynarsa sadece büyük bir servet kazanmakla kalmayacak, müşterilerini de memnun edecektir. Bir önceki kuşağın tutucu eleştirmenleri, "bu modern sanatın", galeri sahiplerinin bir dalaveresi olduğundan yakınırlardı. Ne var ki sanatın ticaretini yapan bu insanlar her zaman kar etmek istemişlerdir. Onlar bu pazarın efendileri değil, hizmetkarlarıdır. Doğru bir seçimin bir galeri sahibine, sanatçılara ün kazandıracak ya da ün kaybettirecek bir prestij verdiği zamanlar olmuştur. Ama tıpkı yel değirmenlerinin rüzgar estiremeyeceği gibi, galeri sahipleri devir değişim rüzgarı yaratamazlar."

Ressamın hayatını ve sanatını sürdürmesi için sanatının galeride sergilenmesi gerekir, sistemin dışında kalan sanatçı ise yitirilir. Galerilerde ise, sadece resim çalışmaları değil, sanat adı altında pek çok iş sergilenebilir. Postmodern dönemde pek çok şey resim sanatı içine girebilir. Buna rağmen çalışmalar benzerdir; çünkü sürekli maruz kalınan görüntüler toplumu ve sanatçıyı etkileyerek, herkesi aynı düşünmeye iter.

Televizyonda, reklam afişlerinde, happeninglerde, medya imgelerinde, politik kampanyalarda ve resimlerde kullanılan imgeler bir mesaj veriyorsa, bu mesajın hemen anlaşılması için, bilgiler önceden kodlanmış olmalıdır. Bu kodlar, şimdiye kadar resim sanatında kullanılan simülasyonlardır ve postmodern simülasyonlar, beynimize kodlanmış görüntü ve bilgilerin tekrarlarıdır. Postmodern dönemdeki sanat yapıtları, kodlanmış görüntülerin yeni bir tarzda oluşturulup tekrar bize dönmesidir.

> "Amaç kodlanmış görüntüleri ve anlamlarını kullanarak istenilen yönlendirmeyi yapmaktır. Modern çağın popüler imgeleri, güzellik imgeleri, yine yaşamın gelip geçiciliğini gösteren anlamlarla ifade edilmiştir. Resimdeki göstergeler, hayatın ekşi ve tatlı tüm yanlarına rağmen bir anlık yaşanıp bittiğini gösteren delillere dönüşmüştür (Coşkun, 2004: 125)".

1. POP KÜLTÜR POP İMGE SİMÜLASYONLARI

Değişen toplum, değerler ve postmodern dönem, resim sanatını simülasyon aracı olarak kullanmayı sürdürürken, resim sanatında çeşitli akımlar ortaya çıkmaktadır. 1950 ve 60'larda önce İngiltere'de, ardından da Amerika'da birbirinden bağımsız olarak ortaya çıkan ve kitle kültürünün imgelerini kullanan sanat akımının adı Pop Art'tır (Eczacıbaşı, 2008, 1271). Modernizmle, değişik malzemeler resimlere girmiştir, Pop Art'ta ise, tamamen günlük hayatta kullanılan ve tüketilen nesneler ele alınır.

Pop ismi, resimlerde gündelik yaşamdaki popüler kaynakların konu olarak alınması ve kullanılmasından gelir. Popüler olana ulaşmak, televizyon, radyo, gazete gibi kitle iletişim araçlarıyla kolay hale gelmiştir. "Popüler kültür; yöneten sınıfların, kültürel değerleri ve gelenekleri, egemen ideolojileri doğrultusunda yeni formüller biçiminde yansıtarak yarattıkları, bağımlı bireylere sundukları kültürdür (Oktay, 1995: 17)".

> "İktidarın başarısızlığa karşı tek silahı, her tarafa, gerçek ve gönderen sistemi yerleştirerek, insanları toplumsal gerçekliğin varlığıyla ekonominin ciddiyeti ve üretimin amaçları bulunduğuna inandırabilmektir. Bunu başarmak için bunalım söyleviyle arzu söylevine başvurmaktır. "Arzularınızın gerçekleştiğini düşünün!" sözü iktidarın üretebileceği en son slogandır. (…) Gerçeklikle gerçeklik ilkesini

> birbirine karıştıran kapital aynı zamanda bu gerçekliği, her türlü kullanım değeri, gerçek eşdeğerlik ilkesi, üretim ve zenginliği ortadan kaldırarak yok etmiştir. Uğruna mücadele edilen şeylerin sahip olduğu gerçek dışılık, ve güdümlemenin gücü sayesinde güya bir gerçekliğin ortadan nasıl kaldırılmış olduğunu gördük. Kapitali yok etmek isteyen mantığın bugün ondan bir farkı yoktur. Son iktidar kırıntısı da yaratmış olduğu bu felaket sarmalını, kalan son gerçeklik ışığıyla yok etmeye çalışırken, aslında, bu felaketin gösterge sayısını arttırmak ve simülasyon oyununu hızlandırmaktan başka bir şey yapmamaktadır… Çağımızdaki temel hastalığın adı: Gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi denilen şeydir. Ekonomi politiğin altın yıllarına özgü diğer üretim çeşitlerinin: Değer üretimi, mal üretimi, vb.'nin ne zamandır bir anlamı kalmamıştır. Uzun zamandan bu yana toplumun hiç durmadan üretip, yeniden can vermeye çalıştığı şey,işte o elinden kaçırmış olduğu gerçektir. İşte bu yüzden "maddi" üretimin bizzat kendisi günümüzde hipergerçek bir şeye dönüşmüştür. Bugün maddi üretim geleneksel üretimin tüm özelliklerine sahip olmakla birlikte, onun çok daha büyük devasa boyutlara ulaştırılmış yansımasından başka bir şey değildir (keza hipergerçekçi sanatçıların tüm derinlik ve enerjisiyle, tüm anlam ve çekiciliğini bir yeniden canlandırma süreci içinde yitirmiş, olan gerçeğe akıl almaz bir şekilde benzettikleri gerçek işte böyle bir gerçektir. Böylelikle simülasyonun ürettiği hipergerçek, gerçeğin her yerde şaşırtıcı biçimde ona benzemesine neden olmaktadır (Baudrillard, 2008: 42-43)".

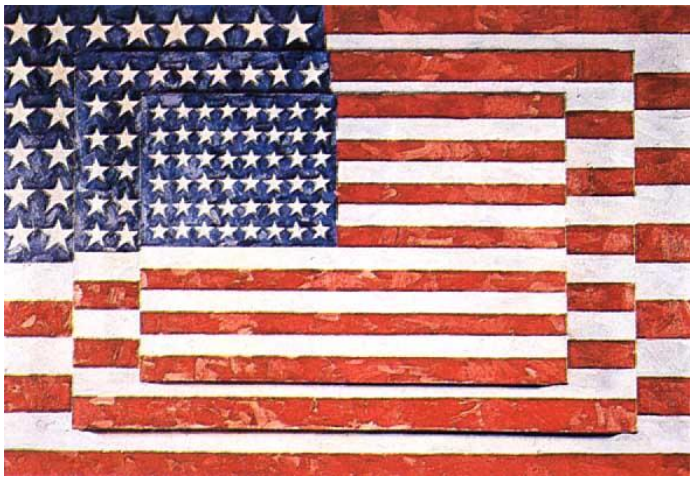
Resimlerin çoğaltılması, resimlere de tüketilebilirlik özelliği kazandırmıştır. Resimler ticari mallar olarak kullanılarak, ele geçirilmiş güç gibi görülmektedir. Warhol 1963'te verdiği demeçte, herkesin birbirine benzer şekilde düşünmesini istiyorum demiştir. Warhol, bu cümlesiyle, pop kültürüyle herkesin birbirine benzemekte olduğunu, herkesin benzer şekilde davrandığını ve gün geçtikçe artan bir hızla bu yolda ilerlemekte olduğumuzu vurgulamaktadır. Warhol, Marilyn Monroe'nun portresin defalarca basarak bu benzerliğe dikkat çekmiştir (Resim 134).

Baudrillard, (1998: 96), Warhol hakkında şöyle demektedir; "Warhol'de her şey yapaydır: Nesne yapaydır, çünkü özneyle değil, yalnızca nesne arzusuyla ilintilidir. Burada görüntü yapaydır, çünkü estetik bir taleple değil, yalnızca görüntü arzusuyla ilintilidir (ve Warhol'un görüntüleri birbirini arzular ve üretir)". Ticari bir amaçla sergileniyormuş gibi duran çalışmalar yapan bir başka ressam da Jasper Johns'tur. Johns, ülkelerin simgeleri olan bayrakları, tuval üzerine, çeşitli kompozisyonlarda, tekrarlamıştır (Resim 135). Bayraklar ülkeleri temsil ettiklerine göre, ülkelerin

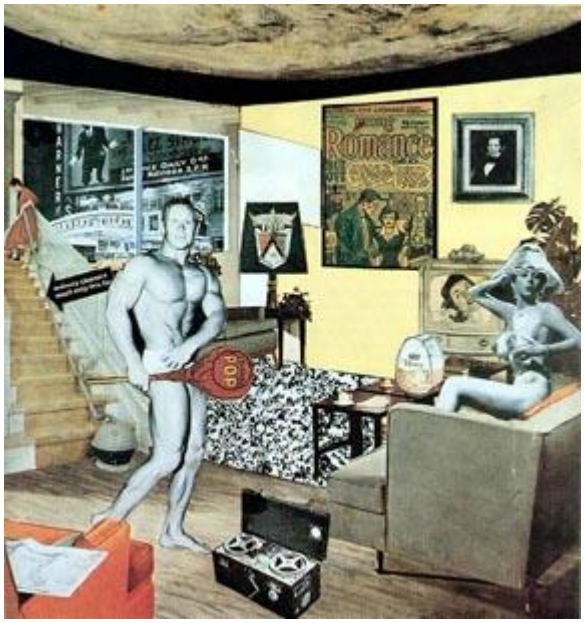
simülasyonları olabilirler. Bir ülkeyi, tanıtmada en kısa yol muhtemelen o ülkenin bayrağını birine göstermektir.



Resim 134. Andy Warhol, Marilyn Monroe, 1964-67.



Resim 135. Jasper Johns, Üç Bayrak, 1958, Whitney Amerikan Sanatı Müzesi, New York.



Resim 136. Richard Hamilton, Günümüz evlerini bu denli farklı, çekici yapan nedir? 1956.

> "Film ve televizyon, konserve yiyecekler, ev gereçleri, kasları gelişmiş bir erkek mankenle çıplak bir kadının fotoğrafları, oturma odasının duvarında eski bir aile büyüğüne ait portreyi gölgede bırakan bir tablo ve bir tablo gibi asılmış olan Young Romance'ın (bir karikatür kitapları serisi) kapağı. Hamilton'un her yerde bulunan bu nesnelerden yararlanarak sanat yapma konusunda ısrarı, geleneklere karşı bir davranış olarak nitelendirilebilir. Ancak kullandığı yol, geleneklere uygun da düşmektedir. Her şeyden önce afiş, insanın beş duyusuna seslenen bir Rönesans resmini andırır. Ayrıca bu afiş; on yedinci yüzyılda yapılmış ve günlük yaşamı simgeleyen; evdeki bir çift, işgören bir hizmetçi ve geri planda da kent yaşamını konu eden bir Hollanda resmini akla getiriyordu (Lynton, 2004: 287)".

Hamilton'nun resmi, 17. yüzyılda yapılmış resimler gibi, bu sizin yaşamınızdır, böyle yaşarsanız saygın ve mutlu olursunuz düşüncesini aktaran bir resimdir (Resim 136). Resimde yaşamımızın nasıl olması gerektiğini görürüz. Figürlerdeki çıplaklık, Eski Yunan, Roma ve Rönesans sanatıyla benzerlikler içerir. Titian'ın resimlerindeki kadın güzelliği, çekiciliği ve albenili bakış 20. yüzyıla böylelikle taşınmış olur. Simülasyonun dönemleri farklı olsa da yaptığı etki insan üzerinde aynıdır. Kadınlar görüntüdeki gibi güzel olmak isterlerken, erkekler, görüntüdeki kadına sahip olmak isterler.

Pop Sanat Avrupa'da ve Amerika'da etkinlik göstermiştir. Amerika'da daha uzun ömürlü olan Pop Sanat'ın sanatçılardan Roy Lichtenstein, resimli dergilerin görsel dilinden, konularından ve tekniklerinden yararlanmıştır (Resim 137).



Resim 137. Roy Lichtenstein, Ateş Açtığımda, 1964, Galeri Tate , Londra.

Oldenburg'un çalışlarında ise, İlkçağ'da yapılan, büyük boyutlu kutsal heykellerin, tüketilmiş ya da tüketilmeye hazır nesnelere dönüştüğünü görmekteyiz. Dev dondurma külahı ve hamburger bizim yeni Tanrı'mızdır, büyük boyutlu heykellerdeki imge, 20. yüzyılda tüketilen nesnelere dönüşmüştür.



Resim 138. Claes Oldenburg, Elma İçi, Israil Müzesi.



Resim 139. Claes Oldenburg, Dev Hamburger, 1962, Galeri Ontario, Toronto.

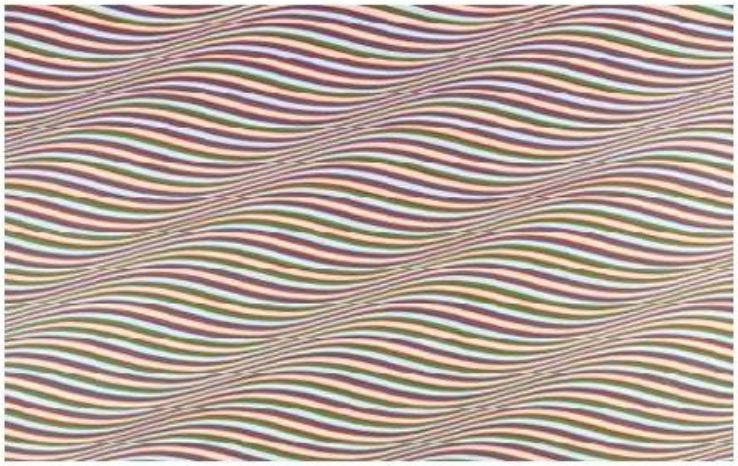
2. ALGISAL YANILSAMA VE OP ART'TA SİMÜLASYON

Soyut ekspresyonizmle figürün resimde olmaması, Op Art'la farklı bir biçim kazanır.

> "Resim sanatında bir yanılsamadan söz edildiğinde, doğal olarak birçok insan hemen betimlemeci sanat örneklerini getirir aklına. Bu ön yargı, şimdiye kadar yanılsama ve betimleme sorunlarının her zaman birlikte ele alınmasıyla bağlantılıdır. Oysa, soyut şekillerle de aldatılabilir insan algısı. Örneğin, düz bir yüzeye çektiğimiz uzunca bir yatay çizginin üzerine onu kesecek bir şekilde çizdiğimiz ikinci bir çizgiden sonra, o yassı yüzeyde hemen bir derinlik hissine kapılırız. Hele bir de ikinci çizgi birincisinden daha kalın ve koyuysa bu etki iyice artar. Aslında, bildiğimiz figüratif resmin zihnimizde yer etmiş kodlarının derhal bilinç düzeyine çağrılmasından başka bir şey değildir bu. Yatay çizgi yeryüzünün, onu kesen dikey çizgiyse ağaç ya da diğer figürlerin zihnimizdeki soyutlamalarıdır. Yine, diyelim ki, bir küre çiziminin bir küre gibi algılanmasını sağlayan şey çizgilerin yönleri, şekilleri ve tonlarıdır (Yılmaz, 2006: 196)".

Mesajların izleyiciye ulaşması için Op Art'la yapılan simülasyon, göz yanılsamasını ve soyut biçimleri içermektedir.

> "Rengin, biçimin, boyutların ve öteki resim öğelerinin etkin biçimde kullanılması, alıcıya belli mesajlar (bildiriler) iletmek zorunda olan reklamcıyı büyük ölçüde ilgilendirir. Ancak kitle iletişim araçlarına yüklenen çabaların bu yönü, sanatın görsel temelleri üzerine yepyeni keşiflerin yapılmasına da yol açmıştır. Örneğin bu gelişme, görsel olayların adamakıllı, hatta bilimsel olarak sınanmasına dayanan; ama ünü kısa süren Op Art'a, ('Op' sözü optik sözcüğünün kısaltmasıdır) destek sağlanmıştır. Op Art'ta gözdeki retina tabakasının uyarılması, başlıca ve genellikle tek iletişim yoludur. Amaç seyircide fizyolojik anlamda görsel tepki uyandırabilmektir (Lynton, 2004: 301)"(Resim 140).

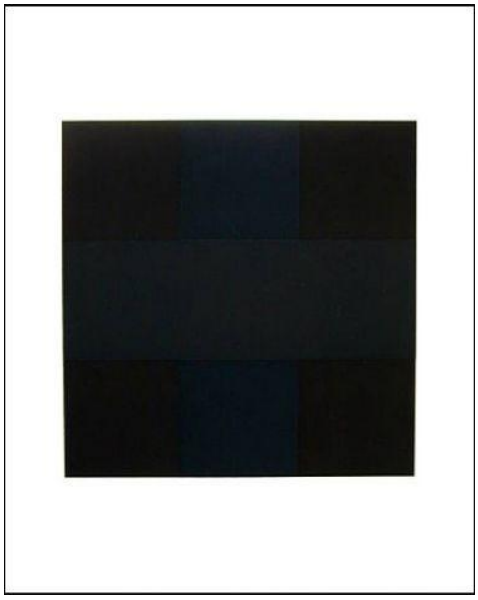


Resim 140. Bridget Riley, Çağlayan 3, 1967, British Council, Londra.

3. YALIN DÜNYA MİNİMAL İMGEDE SİMÜLASYON

Op Art'la tekrar gündeme gelen soyut biçimler ve soyut sanat, Minimalizm'e dönüşür. Yılmaz'ın (2006: 200), Minimalist sanatçı Ad Reinhardt'ın Sanat Olarak Sanat adlı makalesinden Minimalizm hakkında derlediği, görüşler şöyledir:

> "Resim sanatının tek tarihi, nesneler ve özneler çeşitlemesinden oluşan bir düşünceler çeşitlemesinin resminden, nesneler ve özneler çeşitlemesini içeren bir tek düşünceye, nesneler çeşitlemesini içeren tek bir özneye, özneler çeşitlemesini içeren tek bir nesneye, ardından, öznesi olmayan bir nesneye ve nesnesi olmayan bir özneye ve nihayetinde de, artık bir çeşitlemesi, öznesi ve nesnesi falan olmayan bir tek düşünceye doğru ilerler."



Resim 141. Ad Reinhardt, Soyut Resim-9, 1965, Guggenheim Müzesi, New York.

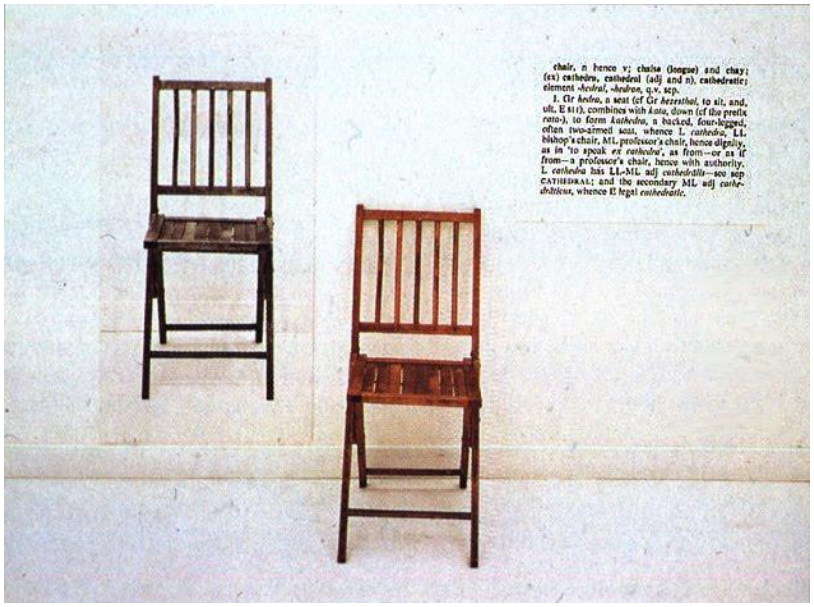
Ad Reinhardt'ın sözlerinden derlenmiş olan bu görüşler, simülasyon kuramının artık bu dönemde resim sanatı için, resim sanatında saflaştığını göstermektedir (Resim 141). Pop Art'ın nesne yüklü görüşlerine, Op Art'ın göz yanılsaması kullanmasına karşın, Minimalizm soyut sanatla ortaya çıkan hiçlik ve saflık simülasyonunu sürdürür, amacı saf sanat yapmak, simülasyon olarak sanatın simülasyonunu yapmak olarak kabul edilebilir (Yılmaz, 2006: 198).

4. KAVRAMLARLA SİMÜLASYON

1960'larda Kavramsal Sanat'tan söz edilmeye başlanır. Kavramsal sanatta, Minimalizm'de olduğu gibi, nesne değil kavram önemlidir. Kavramsal sanat müzelere giren yapıtları, nesne olarak değil, düşünsel olarak önemli kabul eder çünkü sanat bir kavramdır (Yılmaz, 2006: 220). Nesne, imge haline gelmeden önce, zihindeki imgedir, zihindeki düşüncedir.

> "Her yapıt kendisinden başka da bir şeydir. Yapıttaki bu başka şey, onun sanatsal niteliğidir. Evet sanat yapıtı, yapılan bir şeydir kuşkusuz; ama o, bir alegori, kinaye ve simge olarak, salt şeysi karakterlerin yanı sıra, kendisinden başka bir şeyi daha açıklar, anlatır, gösterir. Kinaye ve simge kavramsal bir çerçeve oluşturur (Yılmaz, 2006: 212-213)".

Kavramsal sanatın en önemli isimlerinden Sol LeWitt'in 'Kavrasal Sanat Üzerine Paragraflar' adlı makalesinde, "Kavramsal sanatta düşünce ya da kavram işin en önemli kısmıdır (Sanatın diğer türlerinde, yapış sürecinde kavram belki değişebilir). Bir sanatçının, sanatın kavramsal bir biçimini kullanması demek, bütün plan ve kararların daha ilk baştan yapılması ve uygulamanın ise sadece bir ayrıntı olması demektir" şeklinde görüşlerini belirtmiştir (Yılmaz, 2006: 220).



Resim 142. Joseph Kosuth, Bir ve Üç Sandalye, 1965.

Resim sanatının bir simülasyon aracı sayılmasının nedeni, bir şeyin benzerini yaparak, bir mesaj iletmesi ise, kavramsal sanatla Kosuth'un yaptığı da budur. Kosuth, nesnenin kendisini, resmini ve sözcük anlamını beraber sergileyerek, nesnenin, hem görsel hem yazılı simülasyonunu yapmıştır (Resim 142). Gerçeklik, resimle ve yazıyla yeni gerçekliğe dönüşürken, Kosuth, bu gerçekliğin insan üzerinde bıraktığı etki üzerinde durmuştur.

Kavramsal sanatın en iyi örnekleri, çeşitli sorulara ışık tutarlar: Birbirimizle nasıl iletişim kurarız? Nasıl hareket ederiz? Nasıl yaşarız? gibi. Kavramsal sanatı oluşturan hareket türlerine şu örnekler verilebilir: Davranış şekilleri; insanların birbirleriyle iletişim kurma biçimleri, tedirgin edici, ısrarlı hareketler ya da yalnızca bir kerelik ve keyfi hareketler; kendi kendini yaralama gibi zararlı hareketler; bir doğa parçasını düzenleyip, bireysel sanat eseri gibi sergileyen zararsız hareketler, yer aldığı mekan ve orada bulunan seyircilerin beklentileri doğrultusunda anlamın oluşturduğu gösteriler, açık havada politik konuşmalar ve tartışmalar; doğada insanın yarattığı kent ortamında yapılan değişiklikleri fotoğrafla, teyplerle, alınan örneklerle, notlarla kaydetmek (Lynton, 2004, 329). Bu tanımlamalar kavramsal sanatın içinde kabul edilen diğer sanat akımlarına uymaktadır. Bunlar; Yeryüzü Sanatı, Beden Sanatı, Video Sanatı ve Happening olarak sayılabilir (Yılmaz, 2006: 215).

Yeryüzü sanatı, çevreye ve özellikle doğaya yönelik olup, taş ve benzeri doğal malzemeyle gerçekleştirilen sanatsal ürünleri içerdiği gibi, doğada hendekler açma, toprağa gömme, ıssız arazilerde yapılar gerçekleştirme, galeri mekanları içinde toprak, gübre, taş, moloz ya da insan ürünü çevresel gereç ve nesneleri sergileme gibi uygulamaları kapsar (Eczacıbaşı, 2008: 1635) (Resim 143).



Resim 143. Robert Smithson, Spiral Mendirek, 1970, Büyük Tuz Gölü, Utah.

Beden sanatı, insan gövdesinin çeşitli çevresel ve ruhsal durumlar içindeki davranışlarının siyasal ve estetik anlamlarını araştıran ve gösterilerle sunan sanat yöntemidir (Eczacıbaşı, 2008: 1598). Yılmaz, (2006: 290) Beden sanatçılarını ilkel kabile üyelerine benzetmektedir. Bir Aborjin, belirli günlerde, bedenine, kabilesinin simgelerini çizip boyamaktadır. Beden sanatı örnekleri veren Abramoviç de, gösterilerinde ayinsel elemanlar kullanmıştır ve bun elamanlar her zaman can yakar. Abramovic, çalışmalarında, kodlanmış görselleri kullanarak, bedeniyle mesaj iletmektedir (Resim 144).



Resim 144. Abramovic çalışmaları.

Video sanatı görüntüleri ise, ilk bakışta, sinema sanatı görüntülerinden pek farklı sayılmasa da, video sanatında, görüntünün yanı sıra, genellikle monitör ya da onu çalıştıran mekanizmayı izleyici görmektedir. Sinemadaki çaresizlik ve yalıtılmışlık duygusu, videoda yoktur. Kısaca video görüntüleriyle kurulan ilişki, bir ölçüde daha yakın ve birebir sayılabilir. Sinema salonunda kendimizden geçerken, video karşısında bilincimiz daha uyanıktır. 21. yüzyılda, bianel ve benzeri sergilerde, video sanatı örneklerini çokça görmek mümkündür.

Happening, sanatçının icat ettiği, sunduğu ve içinde yer aldığı gösteri benzeri etkinliklerdir. Happening de, ilkel kabilelerin yaptıkları ritüellerle benzerlik gösterir (Lynton, 2004: 329).

5. GÜNÜMÜZ KİTLE İLETİŞİM ARAÇLARI VE SİMÜLASYONU

Bilgi, haber ve benzeri bir iletinin büyük ve dağınık bir kitleye ulaştırılması için, kullanılan gazete, dergi, kitap, broşür, afiş, sinema, film, tiyatro, radyo, televizyon gibi araçlar kitle iletişim araçlarıdır. Kitle iletişim araçları kendilerinden kitleleri güdümleyebilme amacıyla yararlanan iktidarın yanındadır. Medyada verilen haberler de, güçlülerin kodlanmış görüntülerle simülasyonları yapılmaktadır.

> "Sistemin kendi gerçekliğini kanıtlayabilmesi için göstergelerin (haberin) sürekli olarak yinelenmesi gerekmektedir. Olmayan varlığını imgeler yani göstergelere dönüşerek yineleten sistem bu sayede bir gerçeklik katsayısına sahip olabilmektedir. Habere inanılmasının ve iman edilmesinin nedeni de zaten budur (Baudrillard, 2008: 118)".

McLuhan, Kitle iletişim araçları için, mesaj iletişim aracının kendisidir demektedir. Aslında iletişim aracına bir inandırıcılık katarak, ona farklı, belli bir iletişim aracı konumu kazandıran mesajdır (Baudrillard, 2008: 54).

Baudrillard (2008: 115), her geçen gün daha çok haber ve bilgiye karşın giderek daha az anlamın üretildiği bir evrende yaşıyoruz diye belirtmekte ve haber artışıyla, haberle beraber anlamın deforme edilmesi arasında oldukça belirgin ve zorunlu bir ilişki vardır diye eklemektedir.

Kitle kültürü, seri üretimi ve standartlaşmayı gerektirir. Standartlaşma, doğal olarak bireyler arasındaki farklılıkları törpüler, onlara daha homojen, daha birbirine benzer bir nitelik kazandırır. Kitle kültürünün bir başka özelliği ise, seri üretimden dolayı, ürettiği malı, ticari bir meta haline dönüştürmesidir. Burada tabi ister istemez, özgür girişimin boyutlarının sınırlandığı görülmektedir. Sanatçının, "özgürlükten çok var olanı tekrarlamak" gibi bir durumda kaldığını, ürünlerinde ortaya koyduğu çalışmalarında gözleyebiliriz (Özer, 2005'den aktaran Satar, 2007: 26-27).

5.1. Fotoğraf:

Fotoğraf sanattır, çünkü yalan söyleyebilir (Robinson'dan aktaran Yılmaz, 2006: 306). Fotoğraf, ışıkla yapılan resimdir. Halk üzerinde inandırıcılığı ve böylelikle simülasyon yaratma etkisi oldukça güçlü olan fotoğraf, resimle beraber, gerektiğinde resmin yerine yeni gerçeklik oluşturma aracı olarak sanat alanında yer alır.

Fotoğrafçılık ve ondan doğan sinema, doğaya öylesine yakın araçlardır ki, sıradan halk, onların çizme ve boyama gibi eski moda ve kusurlu taklit etme tekniklerine göre üstün olduklarını düşünür (Arnheim'dan aktaran Yılmaz, 2006: 306).

Fotoğrafçının kullandığı kavramlar olan kompozisyon, ışık gölge, aydınlık, karanlık, lekesel, çizgisel değerler, doku, perspektif, resmin temel elemanlarıdır. Sontag (1993) bu konuda şöyle demektedir; "Fotoğraf, saygın bir sanat olan resme tecavüz eden zıpçıktı bir etkinlik olarak sahneye çıkmıştır." Fotoğraf, doğduğu andan beri resimle bir etkileşime girmiş ama bundan hep fotoğraf karlı çıkmıştır.



Resim 145. Nadar Felix, Paul, Ernestine, 1860'ların başı.

İlk çekilen fotoğraflar, Rönesans ve Barok dönemlerdeki, aile tabloları gibidir (Resim 145). Portrelerin tuval üzerindeki simülasyonları, artık kağıt üzerine fotoğraf olarak yapılmaya başlanır. Teknik farklı olsa da yaptığı etki aynıdır. Fotoğraf sanatı, sinema ve diğer görsel sanatlar alanlarına öncü olmuştur.

5.2. Sinema

Yıllardır, bir nesnenin ya da kavramın görüntüsü resimle verilirken, insanlar fotoğraf sanatına alışmaya başlamışken, görüntünün gerçek hayattaki gibi hareket etmesi, insanlar üzerinde büyük bir etki yaratmıştır. Sinema imgeleri, resim sanatında tuval gibi iki boyutlu bir düzlemi yani sinema perdesini mekan tutmuş olsalar da, resimden farklı olarak sinema perdesindeki imgeler hareket ederler (Yılmaz, 2006: 321).

Toplumsal sistem içinde üretilen her şey gibi, sinema da ekonomik yasalara iliklerine kadar bağlıdır. Hatta diğer sanat dallarıyla kıyaslandığında, sinemanın arz ve talep ilişkisine göre biçimlendiği çok daha açık olarak görülebilir. Eskiden resim ve heykele para yatıranlar, vitrine pek çıkmaz, en azından reklam malzemesi olmazlardı; oysa 21. yüzyılda yapımcısından yönetmenine, oyuncusundan dağıtımcısına, sinema sektöründe en belirleyici olan ve reklamı yapılan şey ne kadar para harcandığı ve kazanıldığıdır (Yılmaz, 2006: 322).

Film yapımcıları, toplumun ilgisini ayakta tutabilmek için çırpınırken, bilerek ya da bilmeyerek, yeni önerilere engel olamamaktadır. Gördüğümüz kadarıyla, filmlerde işlenen konular, toplumsal olguları sadece yansıtmakla kalmamakta, yeni bakış açıları da ortaya koymakta ve bu sayede toplumu yeniden biçimlendirebilmektedir. James Monoco, filmin politik doğasının üç noktada şöyle özetlemektedir:

> "Ontolojik olarak, film aygıtı kültürün geleneksel değerini yıkmaya yönelimlidir. Mimetik olarak, her film ya gerçekliği yansıtır ya da onu (onun politikalarını) yeniden üretir. İçsel olarak, filmin yoğun iletişimsel doğası film ile izleyici arasındaki ilişkiye doğal politik bir boyut verir (Monaco, 2002: 251)".

Sinemanın sunduğu güncel ürünlere bakılırsa sinemanın teknik açıdan giderek mutlak gerçeğe yaklaştığı, gerçeği tüm sıradanlığı, hakikati tüm çıplaklığı ve can sıkıntısıyla verdiği hatta tekniğin sağladığı kendine güven duygusuyla gerçeğin kendisi hemen şu anda burada olanın kendisi olarak, inanılmaz bir çılgınlık modeline dönüştüğü görülmektedir. Bugüne kadar göstergeler konusunda hiçbir kültürün, böylesine naif, paranoyak, püriten ve terörist bir bakış açısına sahip olmamış olduğu kabul edilebilir (Baudrillard, 2008: 75-76).

İmgelere yeni anlamlar kazandırmak için, tıpkı resimlerdeki, iktidar göstergeleri gibi ya da Ortaçağ sanatındaki figürlerin resmedilişleri gibi, sinemada da bir takım kültürel kodlar kullanılır. İlk resimlerden beri, güçlü olanın büyük boyutlarda resmedilişleri gibi, ya da kompozisyon içinde vurgu yapılması gibi kullanılan kodlar, sinemaya da taşınır. Yılmaz (2006: 327), bu konuda şöyle bir açıklamada bulunmuştur:

> "Bir figürün alttan gösterilmesi onun iktidarını, üstten gösterilmesi ulaşılabilirliliğini, yüzünün karanlık gösterilmesiyse, gizemli ve güçlü biri olduğuna işaret eder. Ya da, yüzlerce figür arasından kameranın birine odaklanarak onu gittikçe yaklaştırması (ki bu tiyatroda mümkün değildir), o sahne için o figürün önemli karakter olarak sivrilmesi anlamına gelir".



Resim 146. Amerikan başkanı Obama.



Resim 147. Amerikan başkanı Bush.



Resim 148. Film kahramanı Superman.



Resim 149. Film kahramanı Rocky.

Sinema kullanılarak yapılan yeni gerçeklikler insanlara inandırılmaya çalışılır. Örneğin, kaybedilen savaşlarda kaybeden taraf filmi yapan tarafsa, savaşı kazanmış gibi gösterebilir ya da suçlu olan iktidar kendini aklamak için filmleri kullanabilir. İktidardakiler, sinema filmlerindeki göstergelerin yerine kendi simülasyonlarını koyarak, kodlanmış görüntüleri, ikna için kullanabilirler. Bu kodlar da, tekrar kullanılmadan önce, ilk olarak sinemayla gerçekleşebilir. Güçlü Superman ve güçlü Rocky gibi, güçlü Amerikan başkanlarını bayraklarının önlerinde görmekteyiz (Resim 146-149). Böylelikle sinemanın, gerçek görüntüleri ve olayları betimlemeye çalıştıkça, tarihin kaybolmasını ve egemenliğin bir arşivin yerine geçerek simülasyona dönüşmesini sağlamakta olduğu kabul edilebilir.

5.3.Televizyon:

Televizyon günlük yaşamın bir modeli olup, olup bitecekleri önceden haber veren, gerçek dünya ile olan bağlantımızı, bize dünya görüntüleri sunarak, koparan bir şeydir.

Televizyonla yapılan simülasyonlar da, fotoğraf, sinema ve video sanatıyla yapılan simülasyonlara benzer. Pek çok ressam bugün, fotoğraf, hareketli resimler ve televizyon programları yapmak için kamerayı kullanmaktadır. Hareketli resimler ve televizyon programları, müzik, tiyatro, drama ve görsel sanatlar üzerine eğitim almış sanatçılar tarafından yaratılmaktadır (Chapman,1992: 9) Bu sanatçılar, televizyonda iş yapabilmek için, televizyon kanalları şirketlerinin, televizyonda kalabilmek için, iktidardakilerin, televizyon kanalları da hayatta kalabilmek için reklam veren şirketlerin güç simülasyonlarını yapmaktadırlar. Herkesin evinin içinde bir simülasyon aracının olması, pek çok insana ulaşma ve kandırma mekanizmasını hızlandırır ve güçlendirir.

> "Sistemin kendi gerçekliğini kanıtlayabilmesi için göstergelerin (haberin) sürekli olarak yinelenmesi gerekmektedir. Olmayan varlığını imgeler yani göstergelere dönüşerek yineleten sistem, bu sayede bir gerçeklik katsayısına sahip olabilmektedir. Habere inanılmasının ve iman edilmesinin sebebi de budur (Baudrillard, 2008: 118)".

Kitle iletişim araçları sürekli aynı tür mesajlar vererek, insanlara bilinçli seçme şansı tanımamaktadır. Televizyon izleyenler için, gerçeklik algısı televizyon tarafından sunulan üzerinden oluşmaktadır. Gerçek ile televizyon tarafından sürekli yinelenen oldukça kafa karıştırıcıdır. Televizyonla, simgesel dünya ile gerçek dünya arasında ilişki kurmakta zorlanılmakta, gerçekler simgesel dünyada sunulan ile özdeşleştirilmektedir (Günindi, 2002).

5.4. Reklam:

21. yüzyılda, yaşadığımız kentlerde hepimiz her gün onlarca reklam imgesi görmekteyiz. Karşımıza bu denli sık çıkan başka hiçbir imge bulunmamaktadır. Marshall McLuhan, Reklamcılık, 20. yüzyılın en büyük sanat ürünüdür demekle, bu imgeleri birer sanat yapıtı olarak kabul etmektedir (Baudrillard, 2008: 120). Reklam da, resim sanatının kullandığı elamanları kullanır.

Çağlar boyunca resmin yaptığı inandırma etkisini 20. yüzyılda reklam afişleri yapmaya başlar. Reklamın amacı, sadece halkı yönetmek değil, halkın yaşaması gereken hayatı, sahip olunması gerekenleri göstererek, bu şekilde halka para da harcatıp, para ve güç kazanmaktır. Berger (2003: 139-142), reklamın kullandığı imgelerle resmin kullandığı imgelerinin benzerliklerini vurgulayarak, "Aslında reklamcılar yağlıboya resim geleneğini, sanat tarihçilerin çoğundan daha iyi anlamışlardır. Sanat yapıtıyla, seyircisahip arasındaki ilişkilerin niteliğini kavramışlar, bu ilişkileri seyircialıcıyı kandırmakta, onun gururunu okşamakta kullanmışlardır" diye görüşlerini belirtmiştir.

Reklamın yaptığı etkiyi daha önce resmin yaptığını Yılmaz (2006: 377) şu şekilde açıklamaktadır:

> "Tabloda gösterilen şeyin, hem reklamı yapılan, hem de reklam malzemesi olan bir şey olduğunu söyleyebiliriz. Örneğin, İsa imgesi, hem İsa'nın, hem Tanrı'nın, hem de dinin reklamıdır. Yine modern ressamın 'sanat için sanat' düşüncesiyle yaptığı bir resim, hem sanatçının, hem sanatın, hem de özel mülkiyetin (burjuva piyasasının) reklamıdır."

Reklamın yaptığı etkiyi, resmin yapmış olduğuna örnek olarak Ortaçağ resimleri verilebilir. Fakat Ortaçağda yapılan ikonalar dinin hizmetindeydi, reklamlarsa ticaretin hizmetindedir. İkonalar dinsel, reklamlarsa popüler tutkunun araçlarıdır. İkonalar katedralleri, reklamlarsa, çağdaş yaşam alanlarını süslemektedir. Alışveriş merkezleri, tüketime güdülenmiş insanları rahatlatan çağdaş ibadethanelerdir. Bu merkezlere gidenler önce ürünleri değil, vitrinlere ve afişlerde ürünlerin imgelerini görürler. Bunlar çok güzel hazırlanmış çekici görüntülerdir. Tıpkı ikona gibi, bir reklamın üretilmesi de belli bir uzmanlık ve süre gerektirmektedir. Yine ikonaları yapanların isimlerinin genellikle bilinmemesi gibi, reklamları üretenlerin isimleri de pek bilinmez. İkonalar

gibi reklamlar da dil ve sınıf arasındaki sınırları kolaylıkla aşarlar. İkonalar İsa'nın, Meryem'in, azizlerin ve diğer kahramanların suretlerini ve ayrıca dinsel simgeleri gösterirler. Reklamlar da günümüzün kahramanlarını ve öykülerini, pop yıldızlarını, onların ışıltılı dünyasını ve dedikodularını, sergiler (Berger, 2003: 142).

Reklamlar da, güçlüler için, güçlülerce yaptırılan resimler gibi, güçlüler tarafından yaptırılır. Baudrillard (2004: 83), Galbraith'in; reklam, endüstri sistemine göre ayarlanmıştır, dediğini belirtmektedir: "Reklam sadece sisteme önem vermek için ihtiyaçlara böylesine önem veriyormuş gibi görünür, ayrıca reklam toplumsal bakış açısından tekno-yapının önemini ve prestijini takviye eder (Baudrillard, 2004)". Reklam, toplumsal amaçları kendi yararına çeviren bir sistemdir.

> "Günümüzde tüm sanal/gücül dışavurum yöntemleri reklamcılık tarafından emilerek yutulmuştur. Reklamda göstergenin enerjisi en alt seviyeye inmektedir. Çünkü reklam kendinden önceki biçimleri egemenliği altına almaktadır. Böylelikle, yeni bir gerçeklik oluşturur ve resmin yaptığı gibi, satın alınmak istenen nesnenin, simülasyonunu imgelerle göstererek, sahip olma arzusunu uyandırır. (…) Duvar afişlerinde, spikerin insanı baştan çıkaran sıcak ses tonlarında, ses şeridinin tiz ve bas sesleriyle, gözlerimizin önünden akıp geçen çeşitli renk tonlarına sahip imge şeridinde bir toplumsallaşma çağrısı vardır. Reklam düşünmeye iten gösterilenler yerine eskiden birbirinden farklı olan göstergeleri aynı düzeye indirgeyerek, onları böyle olması gerektiğine inandırmaktadır (Baudrillard, 2008: 126,128)".

Vanitas'la ve 16. yüzyıl yiyeceklerini gösteren resimlerle yapılan nesne simülasyonları, sahip olma duygusunu kodlanmıştır. 16. yüzyılda yapılan bir resim olan Aertsen'in resmi, daha o zamandan kodlamıştır sahip olma ve tüketme fikrini (Resim 150). Leppert (2002: 120-123), Aersten'in resmi hakkında, yiyecek, hayvan severlik ve ahlak arasındaki bağlantının göstergesidir diyerek, resmi 21. yüzyıl reklam panolarına benzemektedir.



Resim 150. Pieter Aertsen, Et Dükkanı, 1551, Uppsala Üniversitesi Galerisi, Uppsala.

Avrupa 18. yüzyıl sonlarında, imgeleri kullanan reklamcılığın yükselişine şahit olmuştur.

> "19. yüzyılın sonlarına doğru, sokakta sergilenen kocaman, renkli bir taşbaskı olan posterin yükselişe geçmesiyle birlikte, reklamcılık tarihinde ikinci aşamaya geçilmişti. Her ikisi de *belle époque* döneminde Paris'te çalışmakta olan Jules Chéret (1836-1932) ve Alphonse Mucha (1860-1939) oyunların, dans salonlarının, bisikletlerin, sabunların, diş macunlarının, biraların, sigaraların, Singer dikiş makinelerinin, Moet Chandon şampanyasının, "Saxoleine" lamba yağının ve benzeri şeylerin reklamını yapan bir dizi poster yaratmışlardı. İzleyenleri satın almaya yöneltmek için bütün bu ürünlerin yanında güzel kadınlara yer veriliyordu (Burke, 2009: 104-105)".

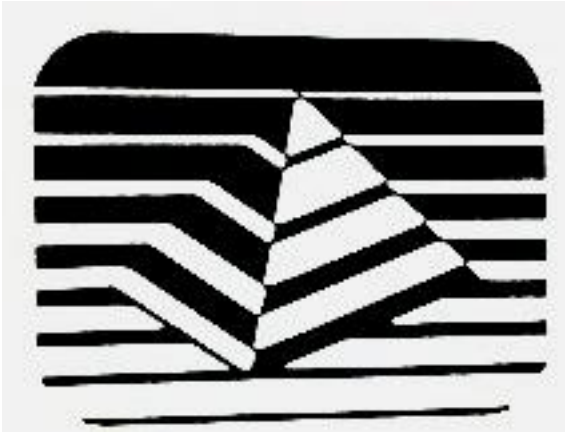
Reklamın inandırma gücü yapılan araştırmalarla da kanıtlanmıştır. 1930'larda Amerika'da vizyon filmlerinin gösterimi sırasında, anlık dondurma reklamları gösterilmektedir. Seyirciler bu imgelerden etkilendiklerinin farkında bile olmadan, dondurma tüketimi artmıştır (Burke, 2009: 105).

> "Bilinçaltı algısı" terimi daha geniş bir anlamda, değişik nesneler ile ürünün görüntüsü arasında çağrışım kurulması suretiyle belli bir ürünün zihinsel imajının yaratılması anlamında kullanmakta fayda olabilir. Reklam ajansları, onlar için çalışan fotoğrafçılar ve "motivasyon analistleri" açısından bu süreç, bilinçli manipülasyon olarak adlandırılabilir, ancak seyirciler açısından büyük oranda bilinçsizdir. Bu şekilde örneğin spor arabalar, güç, saldırganlık ve erkeklik ile bağdaştırılmış (benden: tıpkı Antik Yunan ve Roma da olduğu gibi), nitelikleri "Jaguar" gibi adlarla simgelenmiştir. Sigara reklamları da benzer erkeksi çağrışımlardan yararlanmak amacıyla kovboy imgeleri sunar. Bu imgeler tüketim kültürümüzde cansız nesnelere yansıtılan, değerlere tanıklık etmektedir. Bu durum 18. ve 19. yüzyıllarda, değerlerin manzara resimlerine yanılsamasına eşdeğer olarak gösterilebilir (Burke, 2009: 105)".

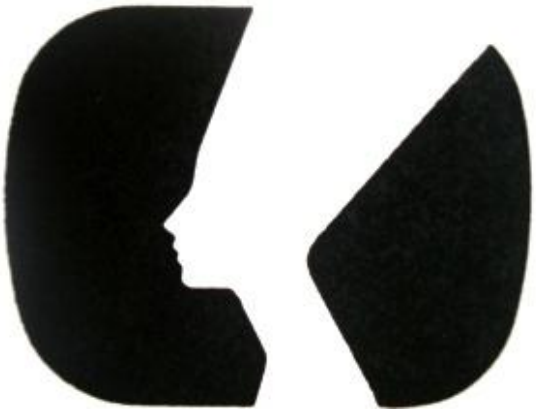
21. yüzyıl reklamları da, tarih başından beri, simüle edilen imgeleri kullanmaktadırlar. Tarihöncesi dönemlerde ritüellerde kullanılan maskelere benzer imgeler (Resim 151), Eski Mısır'a ve Antik Yunan'a ait simülasyon öğeleri (Resim 152-155) markaların amblemleri olarak, kodlanmış bilgi ve görüntülerle halkı ikna etmek için kullanılmaktadır.



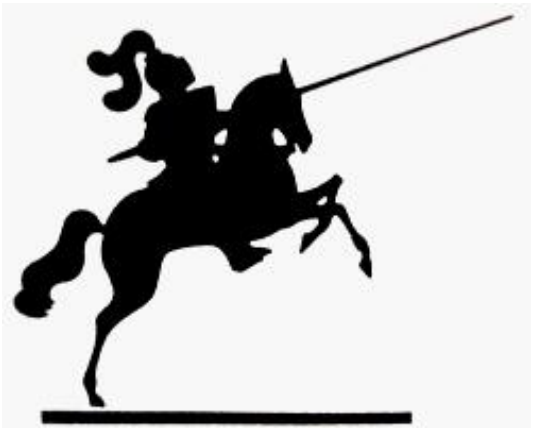
Resim 151. Firma amblemi.



Resim 152. Firma amblemi.



Resim 153. Firma amblemi



Resim 154. Firma amblemi.



Resim 155. Firma amblemi.

Güçlü hissedebilmek ve gücü simgelemek için yapılan, güçlü ve korkulan hayvan resimleri, reklamlarda, yine gücü ve hızı sembolize etmek için kullanılmaktadır. Eski Yunan'daki savaşçı ruhu yansıtan at ve aslan, Mısır'da Tanrı sembolü olan şahin kanadı ve başı, karşımıza ilk kez Budist sanatta çıkan ejderha imgeleri, 20 ve 21. yüzyıllarda marka reklamları olarak tekrar karşımıza çıkmaktadır (Resim 156-161).



Resim 156.Bentley araba firması amblemi.



Resim 157. Peugeot araba firması Amblemi.



Resim 158. Ferrari araba firması amblemi.



Resim 159.Continental lastik firması amblemi.



Resim 160. Petrol Ofisi A.Ş. amblemi.

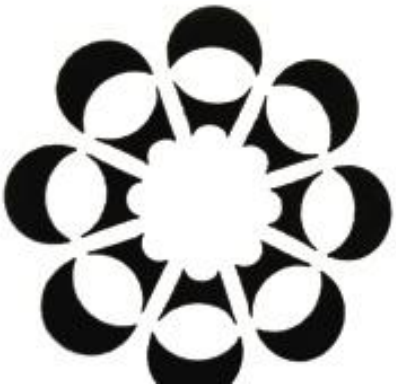


Resim 161. Alfa Romeo araba firması amblemi.

Dini imge ve sembollere de reklamlarda rastlanabilir (Resim 162-165). Özellikle Ortaçağ sanatında görülen, geometrik formlarla hayranlık uyandırarak, halkı inandırma etkisi, yine aynı formlar kullanılarak yapılmaya çalışılıyor olabilir.



Resim 162. Firma amblemi.



Resim 163. Firma amblemi.



Resim 164. Firma amblemi.



Resim 165. Firma amblemi.

İmparatorluk, krallık, taç gibi imgeler de, iktidarı ve gücü simgelediği için, reklamlarda çokça kullanılan öğeler olarak karşımıza çıkmaktadırlar (Resim 166-168).



Resim 166. Firma amblemi.



Resim 167. Firma amblemi.



Resim 168. Starbucks kahve firması amblemi.

Rönesans döneminde kodlanan, güzel erkek ve kadın imgeleri de reklam amblemleri olarak yerlerini almışlardır (Resim 169, 170).



Resim 169. Firma amblemi.



Resim 170. Reklam afişi.

Böylelikle, biz amblemler ve afişler sayesinde sağlamlık, güç, zenginlik, kutsallık simülasyonu yapan nesnelere yöneliriz. Bu göstergeler satın alınabilen nesnelerin üzerlerinde de bulunarak, satın aldırma, kandırma oyununa girerler. Örneğin Amerikan kapı olarak bilinen, evimizi koruma önemine sahip kapılar üzerinden kutsallık simülasyonu yapılabilir (Resim 171). Farkına varmadan, nesnenin üzerinde bulunan imge, şekil, form beyinlerimize kodlanmış bilgiyi ve görüntüyü ortaya çıkarak, nesneyi almamızı sağlayabilir. Amerikan kapıların üzerindeki haç formu da, kapıyı kutsal gösterebilir.



Resim 171. 'Amerikan kapı' örnekleri.



Resim 172. Kadın ve erkek sembolleri.

Sadece reklamlar değil, farkında olmadan algıladığımız kodlar, günlük yaşamda karşılaştığımız işaretlerle de sembolize edilmektedir.

> "Yukarıda; çok yaygın olarak kullanılan ve toplumsal/kültürel uzlaşmayla kabullenilmiş iki şekil görülmekte. Artı, kadını, ok ise erkeği sembolize etmektedir. Kadınlar ve erkekler tarafından kullanımın ayrı tutulduğu her tür nesne ve mekan için kullanılan bu işaret, yaşamsal faaliyet içerisinde bir gösterge olarak kabul görülmüştür. Sembolik birer anlam taşıyan bu iki işaret, alıcı/çekici anlamı taşıyan artı ile kadın üreme

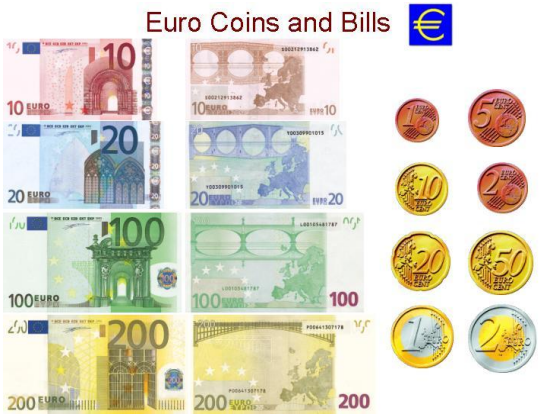
organını ve dolayısıyla kadını, dikey hareket anlamı taşıyan ok ile de erkek üreme organını ve buna bağlı olarak da erkeği sembolize etmektedir. Art işareti kadının, ok işareti erkeğin simülasyonudur (Alparslan, 2008: 14)"(Resim 172).

Hayatımızı kolaylaştıran bu işaretler, görsel dilin iletişim açısından ne kadar güçlü olduğunu bir kez daha vurgulamaktadır. Bu göstergeler hayatımızı kolaylaştırsa bile, herkesin aynı şeyleri görerek, kodlanmış görsellerle insanların aynı şeyleri düşünmesine sebep olmakta ve yine bizi yönlendirmektedirler.



Resim173. Avrupa ülkeleri bayrakları.

Bu işaretler gibi, bayraklar da, 17. yüzyıl manzara resimleri gibi ülkelerin simülasyonu sayılabilirler (Resim 173). İlkçağ madeni paraları gibi, 21. yüzyılda kullanılan para da simülasyon olarak kabul edilebilir. Üzerindeki imgelerle beraber, 10 lira, 10 liraya alınabilecek bütün nesnelerin simülasyonudur. Para sadece bir kağıdın üzerine basılan imgelerden ibaret olsa da, üzerindeki imgelerin farklı değerleri bulunmaktadır (Resim 174). Aynı zamanda, bir cenaze töreninde, yakalara takılan fotoğrafın anlamı, o kişinin simülasyonunu yapmaktadır.



Resim 174. Avrupa'da kullanılan paralar.

İktidardakilerin ya da saygı duyduğumuz kişilerin simülasyonları da, sanki oradaymışlar gibi hissettirmektedirler. Önünde saygıyla durmamız bu etkinin bir sonucu olabilir (Resim 175, 176).



Resim 175. Atatürk büstü önünde tören.



Resim 176. Atatürk büstü önünde tören.



Resim 177. Rushmore Dağı, Amerikan Başkanları suretleri, 1940.

Gücün hala orda olduğunu da bize imgeler anlatmaktadır. Nemrut'taki ve Paskalya Adası'ndaki heykeller gibi, güçlü ve iktidarda olmuş devlet başkanlarının portreleri, devasa boyutlarda yapılmışlardır ve birer Tanrı gibi görünürler (Resim 177).

Roma'da imparatorların portre resimleri ve heykelleri yapıldığı gibi, 21. yüzyılda da yöneticilerin fotoğrafları ve resimleri yapılır. Böylelikle güç simülasyonu yapılması sağlanır. Büyük boyutlu yapılan simülasyonlar daha etkileyici, daha heybetli görünmektedir. Örnek olarak Burke (2009: 16-32, 157), Stalin, Hitler gibi yöneticilerin fotoğraflarının alttan çekildiğini belirtmektedir.



Resim 178. Saddam Hüseyin'in heykeli devrilirken, Bağdat.

Gücünün bittiği yerde ise, güçlü olanın simülasyonu, o kişiyi deviriyormuş gibi yok edilmektedir. İnsanın bunu yapma ihtiyacı, orada duran bir imge bile olsa, gerçeklik etkisi, yarattığı kandırma etkisinden gelmektedir. Devrimlerde ya da rejim değişikliklerinde imgelerin de parçalanması veya zarara uğratılması, imgelerin simülasyon etkisindendir (Resim 178).

5.5. Kodlanmış imgelerle 20 ve 21. yüzyıl resimleri

20 ve 21. yüzyılda, reklamlar, televizyon, video ve sinema görüntüleriyle beraber, resimler de yapılmaya devam etmektedir. Bu dönem resimlerinde de, simülasyonlar yapılır ve kodlanmış imgeler kullanılır. Böylelikle, şimdiye kadar görmeye alıştığımız imgelerden, ikna edilmek için almamız gereken mesajı biliriz.

Gücü elinde tutanların, gücünü kabul ettirmek adına tarih başından beri simülasyonlar yaptıkları kabul edilirse, ilk resimlerden başlayarak yapılan, ve güç simülasyonu olarak kullanılan imgeler, güçlü ve hızlı hayvan imgeleridir. Bu imgeler, reklam afişlerinde ve markaların amblemlerinde kullanıldığı gibi, resimlerde de kullanılarak, güç ve hız simülasyonu yapılabilir (Resim 179-181).



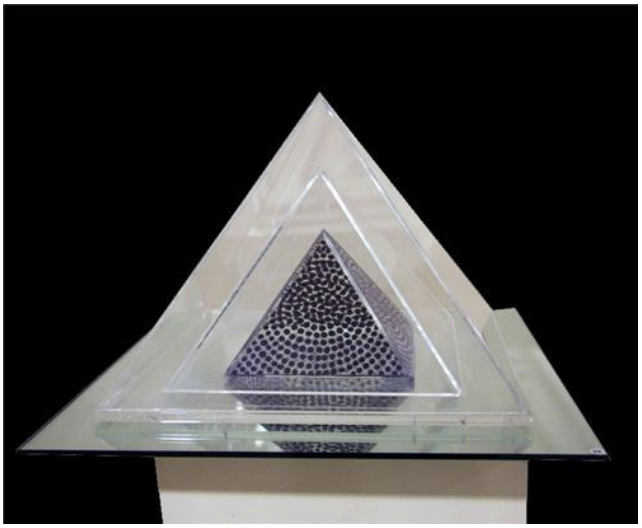
Resim 179. Süleyman Saim Tekcan, tuval üzerine yağlıboya.



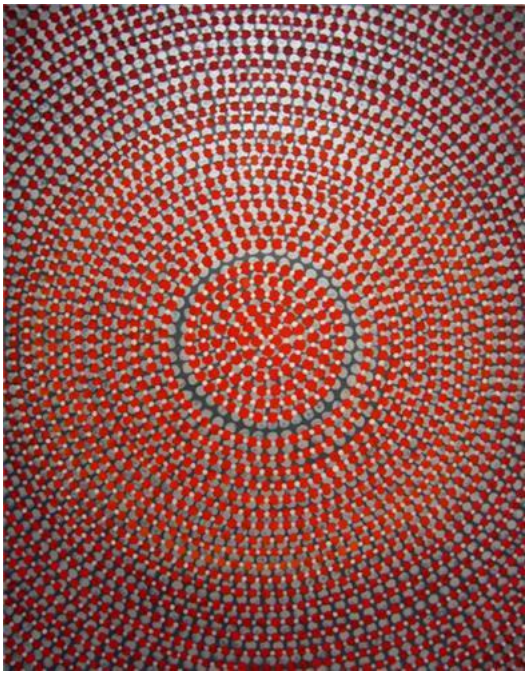
Resim 180. Fevzi Karakoç Dar Alanda Kaçış, 180.00 x 180.00 cm2010, tuval üzerine yağlıboya.



Resim 181. Fevzi Karakoç, Meydanda Kızıl Atlar, 200x200 cm, 2010, tuval üzerine yağlıboya.



Resim 182. Gencay Kasapcı, 40.00 x 40.00 cm, pleksiglas üzerine karışık teknik.



Resim 183. Gencay Kasapcı, tuval üzerine akrilik.

Tarihöncesi dönemlerdeki, İlkçağ'daki, Ortaçağ'daki biçimler 21. yüzyıl heykel ve resimlerinde kullanılmaktadır. Ortaçağda, geometrik biçimlerin tekrarlanmasının, öteki dünya ve bizi yaratan bir varlığın olduğuna inanma duygumuza etki etiği kabul edilebilir demiştik. Geometrik biçimlerin benzer tekrarları, aynı etkiyi yaratmak için kullanılabilir. Eski Mısır'da, içine kutsal insanların konduğu ve burada korunduğuna

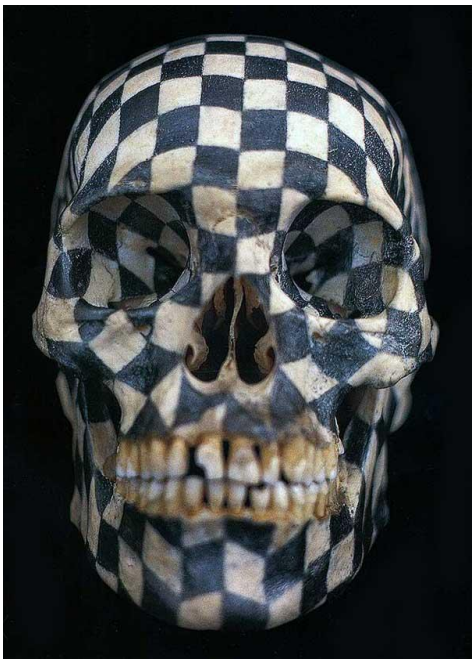
inanılan piramit biçimli yapıların, öteki dünya mesajı verdiği ya da, İslam sanatı adı altında oluşturulan yuvarlak biçimlerin, Tanrı inancına göndermeler de bulunduğu kabul edilebilir (Resim 182, 183).

Ortaçağ resimlerinde, kutsallık simülasyonu sağlayan yaldızlar ve yukarı doğru giden biçimler de kullanılmıştır. Bu biçim ve renkleri kullanarak, kutsallık simülasyonu sağlanabilir ve böylece istenilen etki ve mesaj seyirciye aktarılabilir.



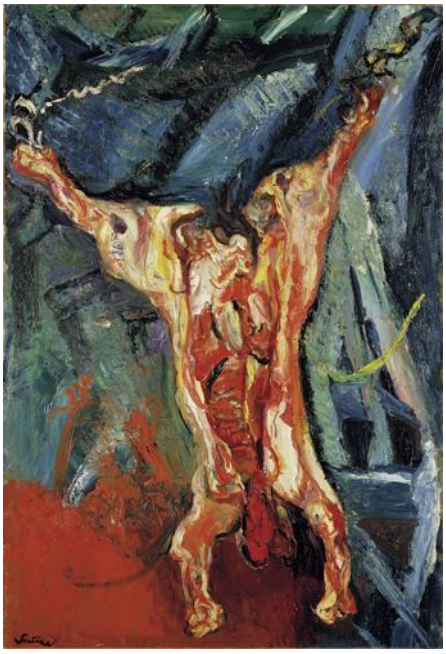
Resim 184.Nancy Spero, Artemis, Acrobats, Divas and Dancers, 1999-2000, cam ve seramik mozaik.

Vanitas'la verilmeye çalışılan, hayatın kısalığı, anı yaşama mesajı, yine kuru kafa imgesi kullanılarak verilebilir. Kullanılan biçim aynı olsa da, biçime getirilen farklılık, aynı konuda farklı bir şekilde tasarlanan işler, simülasyonu devam ettirir.



Resim 185. Gabriel Orozco, Black Kites,1997-2001, kurukafa üzerine grafiti.

21. yüzyılda yapılan simülasyonlardan biri de şiddet olarak kabul edilebilir. Barok dönemde yapılan, sahiplik belirten kesik hayvan resimlerine benzer resimler bu dönemde de yapılmıştır. Örnek olarak; kesilmiş eti, Soutine, dışavurumcu bir tarzla resmetmiştir (Resim 186). Bu resim, sahiplik simülasyonundan çok, şiddet simülasyonu yapmaktadır. Francis Bacon (1909-1992) ise, Papa Masum resmiyle, kesik et resimlerini birleştirerek, iki farklı simülasyondan bir resim oluşturur (Resim 187). Papa'yı şiddeti betimleyen etlerle ve bir düşüş hareketiyle resmederek, din adamlarının düşüşünü gösterir. Burada Velasquez'in 1600'lerde yaptığı masumiyet simülasyonunun tersi bir simülasyon olduğu kabul edilebilir (Resim 101).

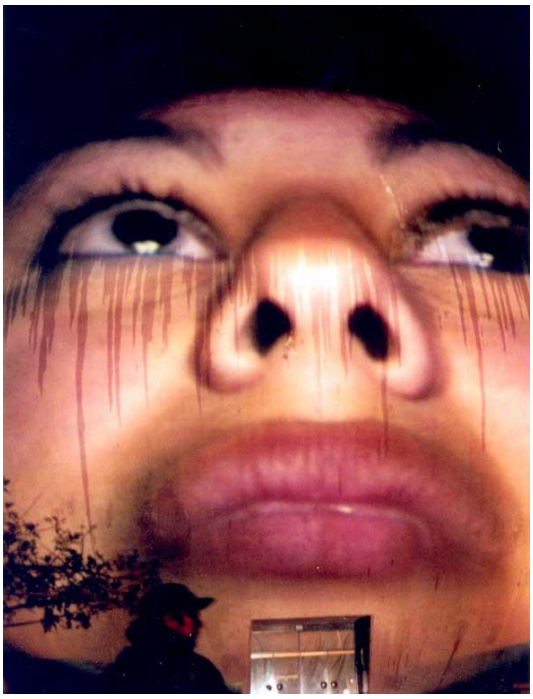


Resim 186. Chaim Soutine, Kesilmiş Sığır, 1925.



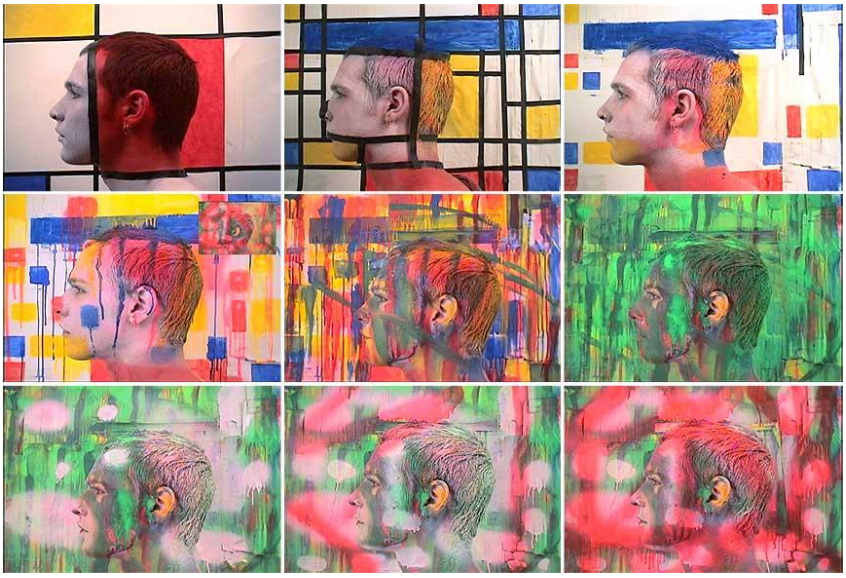
Resim 187. Francis Bacon, Sığırın Böğürleriyle Çevrelenen Baş, 1954.

Reklam bölümünde de değinildiği gibi, büyük boyutlu imgeler tarih başından beri kullanılan bir etkileme ve inandırma biçimidir. Resimlerde, aynı özellik kullanılarak, yapılmak istenen simülasyon etkisi oluşturulabilir. Verilmek istenen yücelik mesajı böylelikle zihinlerde yer edebilir (Resim 188).



Resim 188. Krzysztof Wodiczko, The Tijuana Projection, 2001, Tijuana Kültür Merkezindeki kamu gösterimi, Mexico.

Zihinlere kodlanan imgeler, farklı bir biçime dönüştürülerek, aynı mesajı vermede etkindir. Mondrean'ın saf biçim ve renklerine figür eklenerek yapılan simülasyon, bize saflık mesajı verirken, figürle de saflık simülasyonu sağlayan resimler yapılacağını savunuyor olabilir (Resim 189).



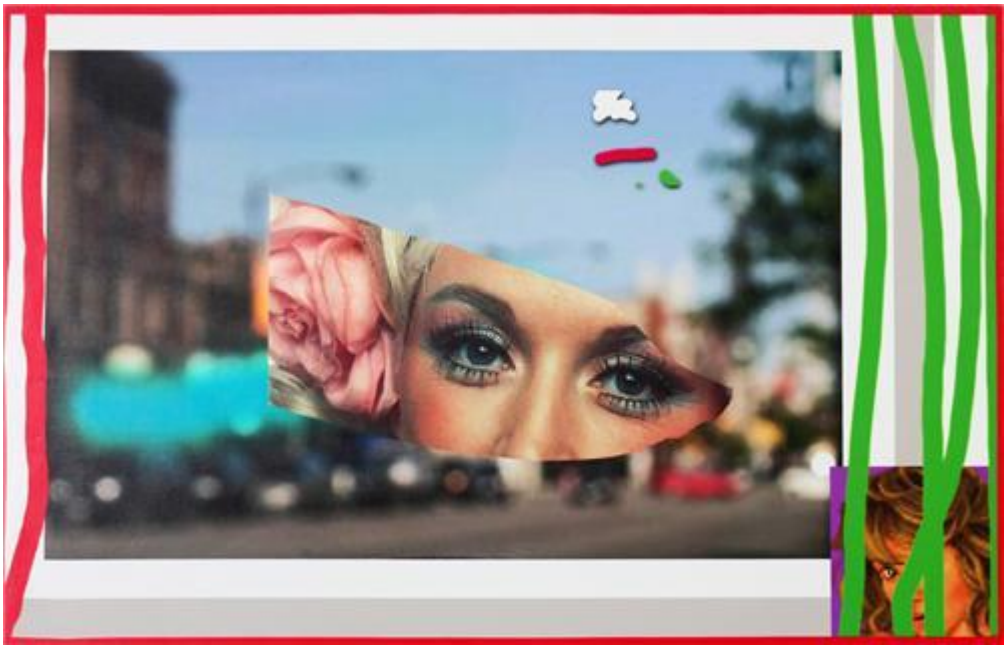
Resim 189. Oliver Herring, The Sum and Its Parts, 2000.



Resim 190. Roni Horn, This is Me, This is You, 1997-2000.

Horn da çeşitli portreleri yan yana ve alt alta dizerek, farklı insan suretleriyle, farklı insanların simülasyonlarını oluşturmuştur (Resim 190). Tek bir portreyle yapılan gerçeklik etkisinin, pek çok portrenin berber kullanılmasıyla, etkisini daha da arttırmış

olduğu ve yeni bir gerçeklik oluşturmuş olduğu kabul edilebilir. Algül de, güzel kadın imgelerini kullanarak, resmini oluşturmuştur (Resim 191). Resmin ortasında kalan gözler, arkadaki bir şehir manzarasıyla, Rönesans döneminde yapılan resimlerle benzerlikler göstermektedir. Resmin, Rönesans döneminde kullanılan ikna özelliklerinden yararlanarak, etkileyiciliğini arttırdığı kabul edilebilir.



Resim 191. Yusuf Algül, dijital baskı, 105.00 x 165.00 cm, 2010.

Sonuç

Baudrillard, Simülasyon Kuramıyla, 21. yüzyılda, medyanın, reklamın insanlar üzerinde yaptığı etkiyi, bir nesnenin, bir kişinin, bir duygunun benzerini görsele çevirerek, yeni gerçeklikler oluşturmak olarak tanımlamıştır. Bu yeni geçekliklerle, insanlara mesaj verme, insanların görüneni gerçek olarak algılaması ve böylelikle onları yönlendirme amaçlanmaktadır. Eser üreten kişinin, diğer insanları inandırma, eseri ürettiği zamana kadar kodlanmış olan biçimleri dönüştürme, değiştirerek yeni imgeler üretme özelliklerine sahip olduğu kabul edilebilir. Üretilen imgeler, toplumsal hayatı etkiler, bu da, yeni göstergelerin oluşumuna ve beğenilerin sürekli güncellenmesine ve yenilenmesine sebep olmaktadır.

21. yüzyılda, medyanın, reklam afişlerinin, dijital ortamdaki görsellerin insanların üzerinde yaptığı etkinin, resim sanatı tarafından tarih başından beri yapıldığı kabul edilebilir. İlkçağda, büyücüler güç sahibiyken, yönlendirmelerin büyücüler tarafından, mağara duvarlarına çizilen bizon resimleriyle ve ritüellerde hayvan maskeleriyle yapıldığı kabul edilebilir.

Büyüyen toplumun etkisiyle ortaya çıkan imparatorlukların yöneticileri, resim sanatını kullanarak, simülasyonlarını güçlü ve kutsal olarak algılanmak için yaptırırlar. Bu simülasyonlar, onların güçlü ve kudretli olarak düşünülmelerini sağlayabilir.

Tek tanrılı dinlerin ortaya çıkışıyla, din adamları, halkı inandırmak için, ressamlara, dini konuları betimleyen, kutsallık simülasyonları yaptırmışlardır. Gerek insan figürü olan, peygamberi, azizleri betimleyen resimlerde, gerekse geometrik formlarla oluşturulan resimlerde ikna çabası vardır. Figüratif imgeleri görenler, resimdeki figürleri gerçek olarak algılamakta, geometrik formları görenler ise, bu biçimlerin oluşturulma şekline hayran olarak, inandırılmak istenene yönelmektedirler.

Rönesans'la, bilim ve sanatın etkileşimiyle, mitolojik ve dünyevi konular önem kazanmış, böylelikle, insana ve insan hazlarına yönelen simülasyonlar yapılmıştır. Din adamları, aristokratlar ve yeni ortaya çıkan burjuva sınıfı Bu dönem bir çekişme dönemi

içindedir ve simülasyonlar, tüm bu sayılan insan toplulukları için yapılır. Maniyerist ve Barok dönemde de, benzer simülasyonlar devam eder.

Romantizm'in ortaya çıkışıyla gelen Modern Sanat akımları, ressamların inandırma ve ikna etme konusunda daha özgür olarak görüldüğü, toplum yaşamına ve önceden kabullenilen resim sanatına karşı çıkışların denendiği bir dönem meydana gelir. Fakat, toplumun işleyişi, savaşlar, bu dönem ressamlarını da, gücü elinde bulunduran kimselerin simülasyonlarını yapmaya devam etmelerini sağlar.

İçinde bulunduğumuz dönem olan ve postmodern dönem olarak adlandırılan dönem olan, 21. yüzyıl ise, Baudriallard'ın kuramını ortaya attığı dönemdir. Bu dönemde, simülasyonlar yapılmaktadır, bu simülasyonlar etrafımızı kuşatan, bize sürekli nasıl düşünmemiz, nasıl davranmamız, nasıl yaşamamız gerektiğini söyleyen görsellerdir. Ressam da, sistemin içinde, hem yönlendirirken, hem de yönlendirilirken, simülasyonlar yaratmaya devam etmektedir.

Bu araştırmada, simülasyon kuramı resim sanatına uyarlanmış, resimlerle doğadaki bir şeyin benzerini yapma eyleminin nasıl başlandığı, bu yanılsama ve aldatmacanın, halkı ve toplumu nasıl etkilediği araştırılmıştır. "Simülasyon Etkisinde Resim Sanatı" adlı tezde araştırmacı, resim sanatının amacının sadece resim yapmak olmadığını, resim sanatının birçok nedenden dolayı oluşup devam ettiğini ve toplum yaşamıyla, ekonomiyle, felsefeyle ilişkili olduğu fikrini vermeye çalışmıştır.

Bu çalışmadan elde edilecek sonuçlardan daha sonra gerçekleşecek çalışmalara ışık tutması ve kaynak oluşturması beklenmektedir. Ayrıca bu araştırma içindeki bölüm başlıkları, tez konusu belirleme aşamasındaki araştırmacılara yeni fikirler vermesi açısından yardımcı olacaktır. Yararlanılan kaynaklar da, bu ve benzer konular üzerinde çalışacak olan araştırmacılar için yardımcı olacaktır.

KAYNAKÇA

AKTÜCCAR, Oylum. (2007). İsa Portrelerinin İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: T.C. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Alparslan, C. (2008). Sanatsal Üretimde Göstergelerin Bilinç Altını Etkileme Amaçlı Kullanımı. Sanat Eseri Raporu. Ankara:.Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı.

Başgelen, N. (2003). Nemrut Dağı Keşfi, Kazıları, Anıtları. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

Baudrillard, J. (1998). Kusursuz Cinayet. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (2004). Tüketim Toplumu. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (2008). Simulakrlar ve Simulasyon. Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Baudrillard, J. (2008). Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Bedin, F. (1985). Çin Sanatını Tanıyalım. Çev: E. Soley. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Bell, J. (2009) Sanatın Yeni Tarihi. Çev: U.C. Ünlü, N. İleri ve R. Gürtune. İstanbul: Ntv Yayınları.

Berger, J. (2003). Görme Biçimleri. İstanbul: Metis Yayınları.

Bloch, E. (2002). Rönesans Felsefesi. İstanbul: Cem Yayınevi.

Boardman, J. (2005). Yunan Sanatı. Çev: Y. İlseven. İstanbul : Homer Kitabevi.

Brillant, R. (1991). Portraiture. Cambridge Mass: Harvard University Press.

Burke, P. (2009). Tarihin Görgü Tanıkları. İstanbul: Kitap Yayınevi.

Chapman, L.H. (1992). A Word of Images. Worcester, Massachusetts: Davis Publications, Inc.

Conti, F. (1997) Rönesans Sanatını Tanıyalım. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Conti, F. (1997) Eski Yunan Sanatını Tanıyalım. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Coskun, R. (2004). Resimde Zaman Kavramı. Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Cömert, B. (2007). Giotto'nun Sanatı. Ankara: De Ki Basım Yayım.

Çelik, H. (1999). Maniyerizm'in Sanat Felsefesi. Ankara: Engin Yayınevi.

Debord, G. (2006). Gösteri Toplumu ve Yorumlar. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Dökü, F. E. (2002). Anadolu'da Eril Bereket, Koruyucu Kültler ve Tanrılar. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Eczacıbaşı, Ş. (2008) Eczacıbası Sanat Ansiklopedisi, Cilt 1. İstanbul: Yem Yayın.

Eczacıbaşı, Ş. (2008) Eczacıbası Sanat Ansiklopedisi, Cilt 2. İstanbul: Yem Yayın.

Eczacıbaşı, Ş. (2008) Eczacıbası Sanat Ansiklopedisi, Cilt 3. İstanbul: Yem Yayın.

Esmer, H. (2010) Akıl ve Saçmalığın Sınırlarında Bir Muamma. .http://he-art.anadolu.edu.tr/yazilar_Detay.aspx?islem=yaziDetay&id=43 (14.12.2010),

Florenski, P. (2007). Tersten Perspektif. İstanbul: Metis Yayınları.

Fischer, E. (2005). Sanatın Gerekliliği. Çev: C. Çapan. İstanbul: Pavel Yayınevi.

Freeman, C. (2003), Mısır, Yunan, Roma. Çev: S. K. Angı. Ankara: Dost Kitabevi.

Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Gozzoli, M. C. (1982). Gotik Sanatını Tanıyalım. Çev: S. Turunç. İstanbul: İnkılap ve Aka Kitapevleri.

Günindi, A.E. (2002). Popüler Kültürden Müzik Videolarının Gençler Üzerinde Olumsuz Etkileri. Aile ve Toplum Dergisi. Nisan-Haziran.

Hillenbrand, R. (2005) İslam Sanatı Ve Mimarlığı. Çev: Çiğdem Kafescioğlu. İstanbul: Homer Yayınları.

İnan, A. (1987). Eski Mısır Tarih ve Medeniyeti. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

Jardine, L., Broton. J. (2006). Rönesans Sanatı ve Siyaset. Çev: F. Tayanç, T. Tayanç. İstanbul: Kitap Yayınevi.

Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing.

Leppert, R. (2002). Sanatta Anlamın Görüntüsü. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Lynton, N. (2004). Modern Sanatın Öyküsü. Çev: C. Çapan, S. Öziş. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Mandel, G. **(**1997). Eski Yunan Sanatını Tanıyalım. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Monaco, J. (2002). Bir film nasıl okunur? Sinema, Medya ve Multimedya Dünyası (Çev: Ertan Yılmaz). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

Munisoğlu, İ. U. (2009) Son Söz, Yahudilik, Hristiyanlık ve İslam. İstanbul: Yalın Yayıncılık.

Oktay, A. (1995).Popüler Kültür. İstanbul: İletişim Yayınları.

Özçelik. N. (2006). İlkçağ Tarihi ve Uygarlığı. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Ramage, N. H., Ramage, A. (2009). Roman Art. London: Laurence King Publishing Ltd.

Satar, B (2007). Popüler Kültür ve Tekrarlanan İmajlar. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı.

Sherman, D. (1987). Western Civilization, Images and Interpretations Second Edition Volume 1. New York: Alfred A. Knopfi Inc.

Sontag, S. (1993) Fotoğraf üzerine. Çev: R. Akçakaya. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

Sontag, S. (2004). Başkalarının Acısına Bakmak. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Thomas, N. (1999). Possessions: Indigenous Art and Colonial Culture. New York, N.Y.: Thames and Hudson.

Tunalı, İ. (2003). Felsefenin Işığında Modern Resim. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Turani, A. (2007). Dünya Sanat Tarihi. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Wheeler (2004). Roma Sanatı ve Mimarlığı. Çev: Z.K. Erdem. İstanbul: Homer Kitabevi.

Yates, F.A. (1975). Astraea The Emperial Theme In The Sixteenth Century. Londra: Cox and Wyman Ltd.

Yavuzer, H. (2007). Resimleriyle Çocuk. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yeazell, R. B. (2000) Harems of the Mind: Pages of Western Art and Literature. New Haven, USA: Yale University Press.

Yılmaz, M. (2006). Modernizmden Postmodernizme Sanat. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Zanker, P. (1988) Augustus and the Power of Images. USA: University of Michigan Press.

GİRİŞ

İmgelerin hayatımızdaki payı ve önemi büyüktür. 21. yüzyılda sürekli maruz kaldığımız görüntülerden de bilineceği üzere, imgeler bir anlatım aracı olarak kullanılabilir. Görerek algılama ve görsel yolla mesaj iletmenin, diğer bütün iletişim biçimleri arasında daha kolay anlaşılır olduğu kabul edilebilir. İmgelerle anlatımda, mesaj, doğrudan olduğu gibi dolaylı yollarla da iletilebilir. Bu da imgenin, görünenin dışında yeni bir gerçeklik yaratmada kullanımı özelliğini ortaya çıkarır. Gördüklerimiz kolay algılanabilen bilgiler olsa da her zaman doğru olmazlar. Berger, imgelerin bu özelliğini şöyle anlatır:

> "Bizi çevreleyen dünyada kendi yerimizi görerek buluruz. Bu dünyayı sözcüklerle anlatırız ama sözcükler dünyayla çevrelenmiş olmamızı hiçbir zaman değiştiremez. Her akşam güneşin batışını görürüz. Dünyanın güneşe arkasını dönmekte olduğunu biliriz. Ne var ki bu bilgi, bu açıklama gördüklerimize uymaz hiçbir zaman (Berger, 2003: 7)".

Resimdeki imgeler, bir nesnenin ya da kavramın görüntüsü, temsili ya da sembolü olabilirler (Bell, 2009: 11). Resimler, nesnelerin simgelenmesinden başka düşüncelerin ve duyguların açıklanma biçimidir. Resimler, basit bir tanımlamayla, düz bir yüzey üzerindeki işaretler topluluğudur ve bu işaretler görünenden başka şeyleri ifade edebilirler (Yavuzer, 2007: 30). Nesnenin ya da kavramın görüntüsü olan herhangi bir resim, bir sembol olarak kabul edilirse, görünenden farklı bir şey temsil ettiği için de aynı zamanda bir nesnenin ya da kavramın simülasyonu, yani aynı görüntüdeki temsili olabilmektedir. Bu yolla, simülasyonlar sadece görüntü olsalar bile, yeni bir gerçeklik ortaya koyabilirler.

Resim görünenden başka anlamaları ifade ederek, yeni gerçeklikler yaratma özelliğiyle ele alınırsa, bir simülasyondur. Resmedilen nesne görerek yapılsa bile, önce sanatçının aklından geçer, daha sonra resme yansır. Resmi yaparken sanatçı, gerçekliği kendi gerçekliğiyle ele almaktadır. Fotoğrafta, fotoğraf sanatçısı, fotoğrafını, izleyiciye göstermek istediği kareden çeker. Fotoğrafı çekilen nesne fotoğrafla birlikte sanatçının göstermek istediği başka bir şeye dönüşerek, fotoğrafı

çekilen nesnenin simülasyonu olur. Yapılan bu çalışmada, Baudrillard'ın önceden inceleyip oluşturduğu 'Simülasyon Kuramı'ndan yola çıkarak, esas olarak incelenen konu, ressamın, fotoğrafçının, heykeltıraşın fikirlerinin nereden etkilendiği, neye göre yönlendirildiğidir. Baudrillard (2008) ve Sontag (2004) bu yönlendirmeleri, gücü elinde bulunduranlara bağlamaktadır. Debord (2004) da günlük hayatta karşımıza çıkan görselleri bir bütün olarak ele alarak, gösteri olarak tanımlamıştır. Bu konuda da:

> "Gösterinin kökeninde yatan şey, en eski toplumsal uzmanlaşma, yani iktidarın uzmanlaşmasıdır. Dolayısıyla gösterinin bütün diğerleri adına konuşan uzmanlaşmış bir etkinliktir. gösteri, bütün diğer ifadelerin yasaklandığı hiyerarşik bir toplumun kendisi karşısındaki diplomatik temsilidir. Burada en modern olan aynı zamanda en arkaik olandır (2004: 42)" demektedir.

Baudrillard (2008: 43) ise: "Gerçeğin ürettiği tarihi tehditlere karşı iktidar her zaman bir caydırma ve simülasyon oyununa başvurmuştur" diyerek bu konudaki düşüncelerini belirtmiştir. Burke (2009: 64), Chevalier Jaucourt'ın da Encyclpedie'nin resim bölümünde "Tarih boyunca insanları yönetmiş olanlar, resim ve heykelleri halka vermek istedikleri duyguları yoğunlaştırmak için kullanmışlardır" tanımını yaptığını belirtmektedir.

Tarih başından günümüze kadar devam eden simülasyonların yaratılma biçimi aynı olsa da, iktidarda olanlar ve zamanla beraber simüle ettikleri şeyler değişmektedir. Her dönemde önemli olan simülasyon konuları vardır. Tarih öncesinde soyut kavramlar somut biçimlere dönüşmüş, böylelikle kavramlar simüle edilerek topluma mesaj verilmektedir. Tarihsel süreçte, büyü kavramı resmin simülasyon etkisiyle yaratılmaya çalışılmış olabilir. Daha sonraki dönemlerde, krallıkların ve dinlerin oluşumuyla farklı göstergeler ortaya çıkmış, krallar ve din adamları, toplumu biçimlendirmede, yine resimlerden yararlanarak simülasyonlar yapmışlardır. Din adamları ve soyluların, güçlerini yitirmeye başladığı dönemlerde, değişen ekonomik ve sosyal koşullarda, burjuva denilen yeni bir zengin sınıf türemiştir. Burjuvazinin oluşumuyla simülasyonlar onların aleyhine değişmiştir. Leppert (2002: 21), resim sanatında kullanılan imgelere toplum tarafından belirli anlamlar yüklendiğini belirtmektedir. Örneğin bu dönem, Avrupa portrelerinde seçkin sınıfın gülümsememesi bir asalet simülasyonudur. İlerleyen

zaman ve değişen şartlar, sanayileşme ve modernleşmeyi getirdiği zaman ise, toplumun genelini oluşturan işçi sınıfı temel alan simülasyonlar oluşur. Modernizme karşı olarak ortaya çıkan ve içinde yaşadığımız zaman olan 21. yüzyıla denk gelen postmodern dönemde de görseller oldukça fazladır. Bu görsellerin, simülasyon etkisi yaptıkları kabul edilebilir. 21. yüzyıl simülasyon örnekleri olarak; resimler haricinde, görsel sanatların içine giren, iktidardakilerin ve şirketlerin reklam imgeleri, sinema ve reklam filmleri, afişler verilebilir. Örneğin, sana yağı amblemi, artık bize yağı çağrıştırır. Sana firmasının amblemi ne zaman görülse aklımıza yağ gelmektedir, bu anlamıyla, amblem bir yağ simülasyonu yapmaktadır. Etrafımızda sana yağından başka milyonlarca yeni oluşmuş simülasyon etkisi yaratan imge görmekteyiz. Sana yağı amblemi yeni oluşmuş olsa bile, var olma nedenini, tarih başından alır. Bu göstergeler evreni, tarih başından itibaren büyücüler, imparatorlar, din adamları, toprak ve fabrika sahipleri, büyük devlet yöneticileri gibi güçlerin, resimdeki imgelerin simülasyon yaratma etkisini kullandıkları gibi simülasyonlar yaratırlar. Böylelikle, tez çalışmasında bahsedilen büyük sanat eserlerinin ortaya çıktığı görülmektedir.

Çalışmanın amacı, 20. yüzyılın önemli düşünürlerinden olan Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı çerçevesinde resim sanatını, başlangıcından günümüze kadar incelemektir.

Çalışmada resim sanatının bir simülasyon aracı olduğu, bu yönüyle resimlerde görülen imgelerin, toplumsal, dini, ekonomik durumlara göre değişiklikler göstererek, var olan gerçeklikleri, yeni gerçekliklere çevirdiği kabul edilmiştir. Bu durumun nedenleri ve sonuçları örnekler yoluyla çalışmada araştırılmaya çalışılmıştır.

Çalışma, resim sanatını sadece biçimsel olarak değil, altındaki anlamları sorgulayarak, resimlerin toplumla, kültürle, ekonomiyle olan ilişkilerini vurgulamaktadır. Resim sanatının bir felsefecinin kuramından yola çıkarak incelenmesiyle, resim sanatı felsefe ilişkisine dikkat çeker. Resim sanatı tarihini belirli bir fikir dahilinde incelediği için, sanat tarihi derslerine giren eğitimcilere, öğrencilere, görsel sanatlar öğretmenlerine ve daha sonra bu konuda yapılacak araştırmalara kaynak oluşturması açısından önem arz ettiği düşünülmektedir.

KAVRAMLAR SÖZLÜĞÜ

Absid: Yunanca'da tonoz anlamına gelir. Kiliselerde koro yerini ve kutsal bölümü içeren, genellikle yapının doğu ucunda yer alan yarım daire daire ya da çokgen planlı, yarım kubbe ya da tonoz örtülü bölüm

Amblem: "Logo" da denir. Bir kurumun, bir ürünün ya da bir hizmetin yapısını ve niteliklerini tanımlamak üzere tasarlanan görsel simge

Buhur: Kokularla yapılan bir tür ayin

İkonoloji: Göstergebilim

İkonoklast: İkon kırıcı

Lindisfane İncili: MS 698 dolaylarında Northumbria'da yapılmış İncil

Mihrap: Tapınaklarda, yönelinen taraftaki duvarda bulunan ve imamlık edene ayrılmış olan oyuk ya da girintili yer

Naos: Eski Yunancada oda, ev, tapınak

Pitoresk: Resimsi

Pagoda: Çin, Japonya vb. Uzak Doğu ülkelerindeki tapınak

Ready made: Hazır nesne

Retorik: Güzel söz söyleme, hitabet sanatı

Simülasyon: Benzetim

Simulakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm

Simüle etmek: Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak,

Sunak: 1. Tapınaklarda, üzerinde kurban kesilen, günlük yakılan, dinî tören yapılan taş masa

2. Antik Yunan tiyatrosunda, şenlikler başlamadan önce, Tanrılara ve özellikle Diyonisos'a şarap sunulan, kurban kesilen adak yeri

Südur: Bir başlangıçtan çıkış ve yine o başlangıca dönüş

Sütun: Herhangi bir maddeden yapılan, zaman zaman üstünde çıkıntılı bir bölüm olan, genellikle bir altlığa, bazen doğrudan doğruya yere dayalı silindir biçiminde düşey destek, kolon

Teoloji: İlahiyat, tanrı bilimi

Tonoz: Tuğla ve harçla örülmüş, alttan obruk, yarım silindir biçiminde tavan örtüsü

Zafer Takı: Millî bayramlarda veya önemli bir olayı anmak için düzenlenen şenliklerde, geçit yapılacak caddelere geçici olarak kurulan, yazılar ve çiçeklerle süslenen kemer.

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAM OLARAK SİMÜLASYON

1. SİMÜLASYONUN TANIMI

> "Petit Robert Sözlüğünde, Simulakr, bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm, simüle etmek; gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak, simülasyon ise; bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla yapay bir şekilde yeniden düzenlenmesi olarak tanımlanmıştır (Baudrillard, 2008: 7)".

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisinde (2008: 1415) ise simülasyonun, genel olarak, bir şeyin iyi ya da kötü amaçlarla olduğundan farklı gösterilmesi, benzerinin yapılması anlamları taşıdığı belirtilmiştir.

Simülasyon kuramını, 20. yüzyılın önemli kuramcılarından olan Jean Baudrillard ortaya atmıştır. Yukarıdaki tanımlamalardan anlaşılacağı gibi, Baudrillard, simülasyon kuramında, var olan gerçekliğin gerçekliğini yitirmesi ve bazı araçlarla yeni bir gerçekliğin oluşmasından bahsetmektedir. Bu yeni gerçeklik yapay bir gerçeklik olmasına karşın, biz insanlar tarafından gerçek olarak algılanır. Simülasyonun yapılış amacı, insanlık tarihinin başından itibaren, toplumu bir düzen içinde tutmak ve gücü elinde barındırmak olarak kabul edilebilir.

Kurama göre simülasyonlar, hayatın pek çok alanında var olmakta ve bilim, teknoloji, sanat vb alanlar tarafından insanlara aktarılmaktadırlar. Baudrillard (2008), imgeler ve sanat yapıtlarının saydam ve soyut simülakrlar olduğunu belirtmiştir. Fakat Baudrillard, simülasyon kuramını 1970'li yıllarda ortaya atığı zaman simülasyon, medya, reklamlar, filmler tarafından yapılmaktadır ve kuram, postmodern bir toplumun içinden doğmuştur. Bu yüzden simülasyon kuramı resim sanatından daha çok, resim sanatıyla ilişkili olan görsel sanat alanlarından sinema, reklam, televizyon gibi alanlardan bahseder. Oysaki 20. yüzyıla gelinceye kadar simülasyon örnekleri görebileceğimizi varsayarak, filmin, reklamın, medyanın yaptığı simülasyonların benzerlerini tarihin başlangıcından beri resim sanatının yaptığını kabul edebiliriz.

Resim sanatıyla yapılan simülasyon, diğer kanallarla yapılan simülasyonlar gibi, var olan gerçeğin bir taklidi ve sadece görüntüsüdür. Resimdeki imgeler, nesnelerin ya da duyguların temsilleri olan yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümlerdir (Berger, 2003: 10). Baudrillard'ın (2008) da bahsettiği gibi simülasyonlar zamanla gerçeğin yerini alır. Berger (2003: 10) de, imgelerin başlangıçta orada bulunmayan şeyleri gözde canlandırmak amacıyla yapılmış olduğunu belirterek: "Zamanla imgenin, canlandırdığı şeyden daha kalıcı olduğu anlaşıldı" şeklinde, aynı görüşü savunmaktadır. Bu bağlamda simülasyonlar sadece görüntüden ibaret olmakla birlikte, gerçek değildirler fakat gerçeklik yanılsaması yapmaktadırlar ve zamanla gerçeğin yerine geçerek yeni gerçeklikler oluşturmaktadırlar.

Sanat tarihini, sadece biçimsel olarak değil, anlatım aracı olarak ele alan ikonograflar da, bir resmin arkasında, gündelik objelerin saklı simgeseli aracılığıyla sunulan, dini ya da ahlaki bir mesajın gizlendiğini öne sürmüşlerdir. Pavlovky, "bir ulusun, bir dönemin, bir sınıfın, dini ya da felsefi inancın temel tavrının imgeler tarafından ortaya konduğunu savunmaktadır. Bunu anlamak içinse resmi okumak gereklidir" şeklinde bu düşünceyi vurgulamaktadır (Burke, 2009: 39).

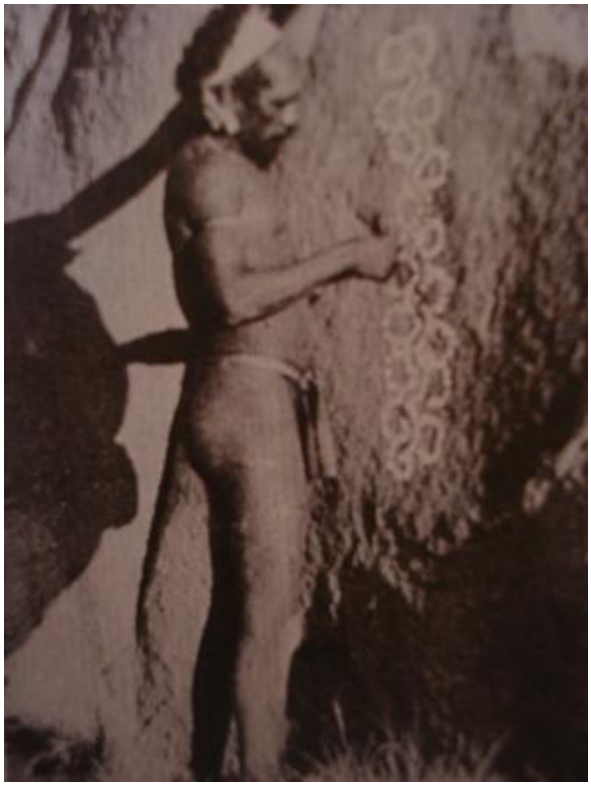
Leppert (2002: 14) de, imgelerin bize asıl dünyayı değil, dünyalardan bir dünya gösterdiğini belirtir. Yazara göre, temsil yani yeniden sunum, imgelerin temsil ettiği şeyler gerçeklikte olmayabilir; sadece kuruntu, arzu, rüya ya da fantezi dünyasında olabilir. Öte yandan her imge dünyaya şu ya da bu şekilde dahil olan bir nesne olarak vardır. İster fotoğraf, ister film ya da video, isterse resim olsun, imgelere baktığımızda gördüğümüz şey insan bilincinin ürünüdür. İnsan bilinci ise kültür ve tarihin ayrılmaz bir parçasıdır. Bunlardan çıkan sonuç olarak yazar, imgeleri, maden cevheri gibi kazılıp çıkarılan şeyler değil, belli bir sosyokültürel ortam içerisinde belli bir işlev görmesi için inşa edilen şeyler olarak tanımlar. Resim sanatında kullanılan imgelerin de, belirli sembolleri ifade ettiğini, dönemin sosyal, kültürel, politik ve ekonomik koşullarına göre, kendi gerçekliklerini kaybederek, yeni gerçeklikler olarak ortaya çıkmış olabileceğini savunmaktadır.

Yeni gerçekliklerin sunumu, bu konuyu ele alan kimi yazarlara göre yanılsama, kimilerine göre temsil olarak belirtilirken, bu çalışmada kuramın oluşturucusu Baudrillard'ın kullandığı kavram olan simülasyon adı altında ele alınmaktadır.

2. TARİHSEL SÜREÇ İÇİNDE KAVRAM OLARAK SİMÜLASYON

"Temsil bir stratejinin görsel olarak canlandırılmasıdır (Leppert, 2002: 219)". Görüleni ya da akıldakini iki boyutlu yüzeye aynen aktarma çabaları ve bir şeyin aynısını yapma arzusunun nasıl ortaya çıktığı sorusu, simülasyon kuramının temellerini anlamamıza yarayabilir. "Pek çok vahşi kültür ikizleri önce tanrısallaştırıp, sonra kurban etmektedir. Çünkü hiperbenzerlik orjinalin ölümü yani anlamsızlık demektir (Baurillard, 2008: 152)". İlkel kabileler, mağara duvarlarına korktukları nesneleri çizerek, çizdikleri nesnelerin asıllarını kontrol altına aldıklarını ve anlamsızlaştırdıklarını düşünmüş olabilirler.

Duyguların sembolleri ya da doğada var olan şeylerin simülasyonunu resim yoluyla yaparak insanlar, yeni bir gerçeklik oluştururlar ve ona inanırlar. Beraber hareket etmeyi, toplumu istenilen bir düzen içinde tutmayı amaçlayan bu simülasyonların ilk zamanlar büyücüler, daha sonraları güçlü olan toplum yöneticileri tarafından, topluma, ressamlara, heykeltraşlara yaptırıldıkları kabul edilebilir.



Resim 1. Bir Aborjin kayaya Opossum totemi çiziyor.

"İnsanlığın, Eski Taş Çağından bu yana eserleri ile çizdiği grafik izlendiğinde, küçük avcı topluluklardan köylere, köylerden site hayatına, site hayatından kent devletlerine ve daha sonraları, imparatorluklar ile diğer çeşitli devlet yönetimlerine varılır (Turani, 2007: 9)". İnsanlar beraber yaşama ve sosyal bir varlık olma içgüdüsüyle doğarlar. Kendisini ve çevresindekileri korumak isteyen insan avlanır, kendine yaşama alanı yapar. Resim olarak yapılan ilk simülasyon örnekleri, MÖ 70.000 yıllarında Güney Afrika'daki Blombos Mağarasındaki ve MÖ 30.000 yılında Avustralya'daki çizgiler şeklindeki semboller olarak kabul edilebilir. Buradaki çizgiler, belli bir nesnenin ya da kavramın simülasyonu, resmi yapanın aklındakilerin dışa vurumu olarak kabul edilebilir (Resim 1). Üzülen, korkan ya da mutlu olan insan, bu duygusunu çizime aktarmış ve yaşadığı duyguyu bu çizgilerle simüle etmiş olabilir. Bu sembollerden sonra, insanlığın yaptığı ilk resimler olarak tahmin edilen resimler de, insanların yaşadıkları mağaraların içinde bulunmuştur. Resimler mağaraların girişinden epey uzakta, ışıksız iç kesimlerde bulunmuştur. Bu yüzden resimlerin büyü amacıyla yapıldığına dair düşünceler bulunmaktadır. İlk resimler olan bizon, mamut, ren geyiği resimlerinin, bu hayvanları kontrol altına alma amacıyla yapıldığı düşünülebilir çünkü kayaların zor ulaşılan iç

kısımlarına zevk ya da süsleme amacıyla resim yapılması mantıksız görünmektedir. İlk mağara resimleri; Avrupa'da, İspanya ve Fransa'dadır. MÖ 28.000 civarı Fransa Chauvet mağarasındaki gergedan ve at resimleri, MÖ 17.000'den önce resmedildiği düşünülen İspanya'nın Altamira mağarasında yapılmış olan bizon resmi ve yine aynı dönemde Fransa'da Lascaux mağarasında yapılan at resmi de, aslında sırf resim yapmak için yapılmamış olabilir (Resim 2). Resimlerin, görünenden farklı anlamlar ifade eden birer sembol oldukları düşünülebilir. Bu düşünceden yola çıkılırsa, resimlerin, bizon veya at gerçekliğinden başka bir gerçekliğe dönüştükleri, bu yönleriyle birer simülasyon oldukları kabul edilebilir. Bu resimlerin büyü amacıyla yapıldığı varsayılırsa, yaptıkları etkinin, korku simülasyonu ya da elde etme, kontrol altına alma simülasyonları olduğu düşünülebilir (Gombrich, 1997: 49; Bell, 2009: 13).



Resim 2. At, Mağara resmi, MÖ 28000, Lascaux, Fransa.

,

MÖ 23000'lerde Asya'dan Avrupa'ya, Avrupa'dan Asya'ya farklı bölgelerde, büyük göğüslü ve kalçalı kadın heykelcikleri yapılmıştır (Dökü, 2002: 1) (Resim 3). Bunların yapılış amacı bereketi sembolize etmektir ve tarım toplumunda bu heykeller birer bereket simülasyonudurlar.

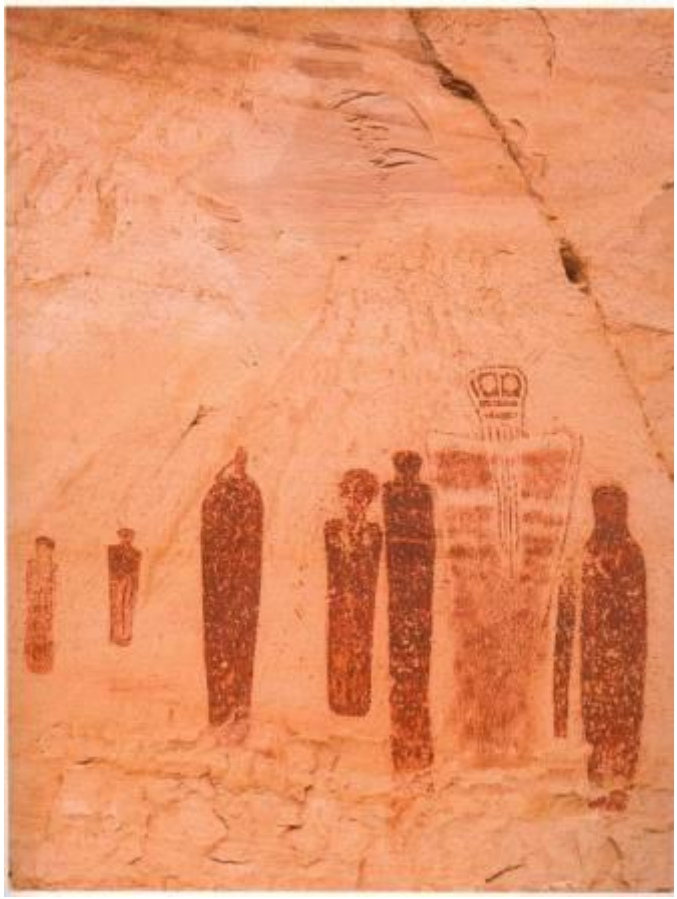


Resim 3. Ana Tanrıça Heykelleri MÖ 23000 dolayları.



Resim 4. Sefar'da çoban ve sığırları tasvir eden kaya resmi, MÖ 5000, Tassili Dağları, Cezayir.

Avustralya'daki, Cezayir'deki, Fransa'daki Amerika'daki ve diğer bölgelerdeki duvar resimlerinin de belirli amaçlar için, belirli şeylerin yerine konmak için yapıldığı kabul edilebilir (Resim 4, 5).



Resim 5. Utah, MÖ 2000'lerden önce Horseshoe Kanyondaki "Kutsal Ruh", Amerika.

> "Antik sanat, dünyanın fakat aynı zamanda insanların yolunu çizen görünmez güçler ve ilkeler etrafında döner durur. "Tanrılar" olarak adlandırabileceğimiz şeyin etrafında döner. Hatta kendini bu insanlara adar: İmge yaratımı yoluyla, onlar için bir yer ve bedensel bir form (genelde bir hayvan) oluşturmayı amaçlar. Böyle bir sanatın katılımcıları imgeleri oluşturarak, bu güçlere dokunmayı ve onların korunması altına girmeyi umuyor olabilirler (Bell, 2009: 18)".

Büyü amacıyla, korunma amacıyla, beraber hareket etme amacıyla yapılmış oldukları düşünülen bu resimlerin, sayılan kavramların simülasyonlarını oluşturdukları varsayarsak, tıpkı mağara duvarlarına yapılan ilk çizgiler gibi, Aborjinler'in çizdiği semboller de işaret olmaktan çıkıp yeni anlamlara büründükleri için birer simülasyondurlar (Resim 6). Baldwin Spencer ve Frank Gillen tarafından yapılan bir araştırma, avcı-toplayıcıların tören fotoğrafları soyutlama noktasında kodlanan görsel bir dilin varlığını ortaya çıkarmıştır (Bell, 2009: 20).



Resim 6. Orta Avustralya'nın Kuzey Kabileleri, Orta Avustralyalı Warramungalar arasındaki bir kum boyama ayinini.

Resimler sadece, kayaların üzerine değil, kıyafetlerin ve kullanılan diğer eşyaların üzerine de yapılmaktadır. Bell (2009: 21) İlkçağ toplumları için: "Onların periferilerinde, anlam bir giysinin dokumasında ve çanak çömleğin şekillendirilmesinde, Warramunga liderlerinin giydiği gibi tekrarlanmış, kodlanmış desenler ve amblemler aracılığıyla yayılır" demektedir.



Resim 7. Ağaç kabuğundan yapılmış Mbuti kıyafetleri, 20.yüzyıl.

Bir dokuma örneği olarak MÖ 5000'lerde, Afrika'da halk arasında pigmeler olarak bilinen Mbutiler kıyafetlerin üzerine, deri ipliği döven adamları resmetmişlerdir. Burada amaç, giyene nihai bir koruma sağlamaktır (Bell, 2009: 23) (Resim 7).

Resimle beraber, dans da bir simülasyon aracı olarak, ritüellerde yaratılan etki ve yanılsamayı daha güçlü kılmıştır. Bu dönemde, ayinlerinde, kafalara takılan maskeler, kurt, karga, ayı, canavar ve benzeri simgeleridir (Gombrich, 1997: 46) (Resim 8,9). Yazı ve dilin de simülasyon araçları oldukları kabul edilirse, dans gibi, resimle beraber kullanıldıklarında yaptıkları simülasyon yaratma etkisi artacaktır.



Resim 8. Tören maskesi, Yeni İrlanda Adaları, Papua Yeni Gine.

Bell (2009: 25) resimde görülen maske için görüşlerini şöyle aktarmıştır:

> "Bu Yeni İrlanda maskesi, bulunduğu köyün gizli topluluğunun bazı erkek üyelerini boyunduruğu altına alarak, ormanda yaşayan bir iblis veya ikinci bir kişilik için yapılmıştır. Tavuk gagasından çıkan balık kafasının ağzından düşen guguk kuşu betimi ise, bu maskenin en uç sınırını oluşturur. Gözlerdeki delilik ve kodlanmış kalıplardaki hezeyan görüntüyü etkiler ve reddeder; maske anlaşılır olmak istemez."

Böylelikle insan, kendi gerçekliğinden çıkarak simülasyon araçları olan resim, heykel ve dansla, yeni bir gerçekliğe bürünür. Bu maskeyle gerçeğin dışında başka bir gerçekliğe inanır.



Resim 9. İnuit dans maskesi, 1880 dolayları, Alaska.



Resim 10. Tören maskesi, 1880 dolayları, Papua Körfezi bölgesi, Yeni Gine.

Kişilerin inançlarından dolayı yapmış oldukları başka tören maskeleri de görülmektedir (Resim 10, 11). Köyün gençleri törenlerde bu maskeleri takıp, hortlak kılığına girerek, korku simülasyonu oluşturmayı ve insanları korkutarak eğlenmeyi amaçlamış olabilirler.

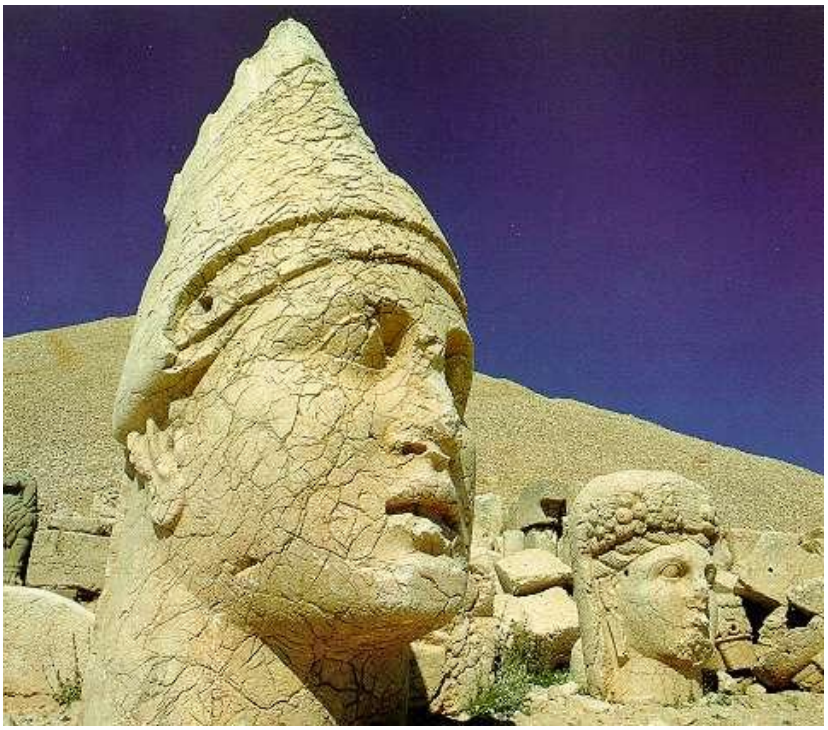
Tarım toplumuna geçişle, güçlünün zayıfı çalışmaya zorladığı ve toplumsal çatışmaların yaşanması olasılıklı olduğu bir döneme geçilmiştir. Bu dönemde toprak önem kazanır ve toprağın üzerinde yıllarca durması amaçlanan simülasyonlar yapılır.



Resim 11. Paskalya Adası'ndaki Moai'ler (yekpare taş heykeller), MÖ 1050, Büyük Okyanus.

Bell (2009: 31), M.Ö. 900-1500 yıllarında yapılan, Büyük Okyanusta bulunan Paskalya Adası'ndaki Moai'lerden (yekpare taş heykeller) bahsetmektedir (Resim 11). Burada da Kutsal Ruh (Resim 5) resimleri gibi, doğaüstü ve ataerkil bir otorite görülmektedir. Boyut olarak büyük taşlardan oluşan bu heykeller, Moai'lerin ve yöneticisinin gücünü simüle etmektedir.

Aynı zamanda, Meksika'da San Lorenzo'dan çıkarılmış MÖ 1000 yıllarına ait, Kral El Rey Büstü, dinsel ayin alanlarında portreciliktir. Bu tip taşlar, küçük ölçekli toplumsal yapılardan büyük ölçeklilere geçişi temsil eder diye nitelemektedir (Bell, 2009: 35).



Resim 12. İmparator başı heykeli, Nemrut.

Nemrut Dağında olan taş heykeller de Meksika'daki taş heykellerle benzerlik gösterir (Resim 12). Tanrı simülasyonu sağlaması için kendi heykellerini de Tanrı heykelleriyle beraber diktirdiğini, Kommagene Kralı Antikhos I, şöyle açıklamıştır: "Gerçekten Tanrı'lara layık bu heykelleri ben diktirdim: Zeus-Oromades'in, Apollon-Mithras-Helios-Hermes'in, Artagnes-Herakles-Ares'in heykellerini ve her şeyi besleyen vatanım Kommagene'nin bir suretini. Aynı taştan yontulmuş olarak ve onlarla birlikte tahtta oturur şekilde, kendi şahsımın bir suretini de her şeyi duyan tanrıların yanında diktirdim (Başgelen, 2003: 26)". Böylelikle kral gücünü, kendi suretiyle insanlara aktarır. Nemrut dağında taştan yapılmış büyük boyutlu figürler oturur olarak planlansa da, 2011 yılında başlar vücuttan ayrılmış durumdadır (Resim 13). Bu figürlerden biri kartal başlı heykeldir. Tahtların yanlarında aslan heykelleri de bulunmaktadır. Tanrı heykellerinin yanına yapılan diğer heykellerin de, Tanrı simülasyonu yaptığını kabul edebiliriz.



Resim 13. Nemrut Dağı'ndaki heykeller.

.

2. 1. Mısır

Mısır sanatında yapılan simülasyonlara ilham veren daha önce kurulmuş bir medeniyet olan Mezopotamya medeniyetinin sanatıdır. Bu nedenle Mısır simülasyonlarına değinmeden önce, Mezopotamya sanatının simülasyon etkisi incelenebilir. Bu etkinin iki binli yıllarda yapılan simülasyonlarla bağlantısı olduğu söylenebilir. Örneğin, Bell (2009: 40), Batı'nın birçok tanıdık zihin adedinin, Sümerlere dayandığını savunmaktadır.



Resim 14. Sümerler, Kil üstüne damgalanmış imgeler, MÖ 2800, British Museum, Londra.

Mezopotamya simülasyonları genellikle kabartmalardan oluşur. İlk örneklerden birine bakıldığında, MÖ 2800 yıllarında yapılmış bu baskı, ilk mağara resimleri gibi, hayvanların kontrol altında tutulmasını amaçlıyor olabilir (Resim 14). Kahramanlık ve kontrol simülasyonu yaptığı varsayılan bu damga, Sümer tapınaklarında yüzlerce birbirine benzeyen heykelcik gibi Tanrı'ya ulaşmayı hedefler gibidir (Bell, 2009: 41).

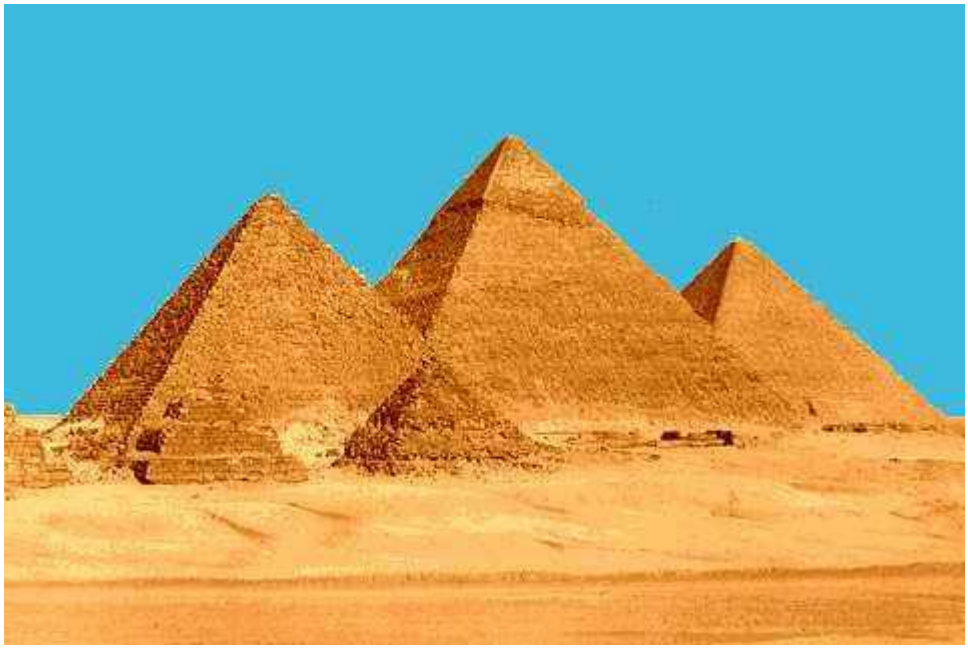


Resim 15. Kral Naramsin'e anıt, MÖ 2270 dolayları, Louvre Müzesi, Paris.

Bir başka simülasyon örneği Sümerleri fetheden Akadların kralı Naramsin için yapılmıştır (Resim 15). Bu kabartma için Bell (2009: 44): "Cesur bir itaatla kendisini tanrı kral olarak adlandırarak, din adamlarıyla devlet adamları arasındaki toplumun beslediği anlaşmazlıkları körüklemeye çalıştı" demektedir. Böylece Naramsin kazandığı zaferi kayıt ederek gücünün bir simülasyonunu oluşturmuştur. Kabartmada düşmanlarının ona boyun eğdiği görülmektedir. Gombrich (1997: 70), bu tip resimlerin yapılış nedeninin sadece kazanılan zaferin anısını canlı tutmak olmadığını, eski inanıştaki gibi, imgenin büyüsel etkisinden söz edilebileceğini belirtmiştir. Böylelikle zaferler gerçekleşebilecektir. Kralın gücünü vurgulayan bu simülasyonda da görülmektedir ki, kral kendini olmak istediği gibi kahraman ve güçlü olarak resmettirir.

Daha sonraları bu anıtlar kralın savaş seferlerinin resimsel öyküsüne dönüşmüştür. Gombrich (1997: 72), bu resimleri bu günkü izlediğimiz savaş filmlerine benzetmektedir. Böylelikle bir daha anlaşılıyor ki, Baudrillard'ın (2008: 29) belirttiği gibi, filmler imgelerle yeni gerçeklikler oluşturdukları için simülasyon yapmaktadırlar. Öyleyse 2000 yıl öncesinde de bu resimlerin simülasyon olarak yapıldığı kabul edilebilir.

Mısır medeniyeti de, yazı fikrini Sümerlerden alsa da, sonraları kendi medeniyetlerini oldukça geliştirmiş ve büyük bir medeniyet olmuştur. Mezopotamya simülasyonlarından farklı olarak Mısır'ın yarattığı simülasyondan bahsedilirse, bu; öteki dünya simülasyonudur. Örnek olarak ise, herkes tarafından bilinen piramitler verilmelidir (Resim 16). Saraylar ve daha sonraki dönemlerde oluşacak tapınaklar gibi, piramitler de aynı zamanda kralın ve Mısır'ın gücünü simüle etmektedir. Denebilir ki, öteki dünya simülasyonlarını, işçilere tonlarca ağırlıkta taş taşıtarak yaptıran, kralın ve inancın gücüdür. Tıpkı 21. yüzyılda ressamların iktidardakiler için simülasyonlar yapması gibi, Mısır'da taş taşıyan işçiler kral için simülasyon oluşturmuşlardır.



Resim 16. Gize Piramitleri, MÖ 2613-2563, Mısır.

Öteki dünya inancının hüküm sürdüğü Mısır'da, ölümden sonra yaşamın devam etmesi için kralın cesedi, piramidin tam ortasına konarak, ölü odasının duvarlarına, dünya ötesi yolculukta krala yardımcı olması için büyüsel işaretler çizilmektedir. Simgesel anlamı olan bu işaretlerde, ilkçağ uygarlıklarının izleri görülmektedir. Mısır'da bir dönemde güçlü biri öldüğünde öteki dünyada kendisine ait hizmetçi ve uşakları olsun diye, onunla beraber hizmetçi ve uşaklar da ölen kişiyle beraber gömülmektedir. Daha sonraları gerçek insanların yerini imgeleri ve görüntüleri almıştır (Gombrich, 1997: 55-58).

Paskalya Adasında yapılan devasa taş heykellerde olduğu gibi, kudret etkisi Mısır'da da görülmektedir. Mezar için görüntüsünü kaybetmemesi ve hayatını sürdürebilmesi için, heykeltıraştan ya da ressamdan kralın portresinin yapılması istenmektedir (Resim 17). Burada da, heykel sanatçısının (bu dönemde sanatçı sayılmasa da) hayat simülasyonu yaptığı düşünülebilir. Yapılan resim ve heykel böylelikle gerçeğin yerine geçer. İlk zamanlar sadece kral için yapılan bu törenler, zamanla saraydaki soylular için de yapılmaya başlanmıştır (Gombrich, 1997: 58).



Resim 17. Mumyanın üzerinde boyama, Hawara, Mısr, 150-175, Boston Güzel Sanatlar Müzesi.

"M.Ö. 3000'lerde siyasal ve dinsel ilkelerle yönetilen birleşik bir krallık konumuna gelmiş olan Mısır'da bolluk simgesine, bir ana tanrıça yönetimindeki doğa güçlerine,

özellikle Güneş'e tapılmıştır (Eczacıbaşı, 2008: 1052)". Bu özellik Akadlarda da görülmektedir. Mısır'da çok tanrılı dinin egemen olmasına karşın, Güneş Tanrısı Atum-Ra'nın büyük tanrı olduğuna inanılmaktadır.

Yeni Krallık olarak anılan 18. sülalenin bir kralı 4. Amenofis'e (Ekhenaton) göre de, tek bir Tanrı vardır, o da Güneş Tanrısı Atum-Ra'dır. Bu yüzden gücünü güneşi kullanarak vurgulamayı benimseyerek, ressamlara bu yönde resimler ısmarlamıştır (Resim 18). Önceki kralların, ressamlardan istedikleri güç simülasyonları Amenofis zamanında yoktur. İktidardakiyle beraber yapılan resimler de değişir. Bu da ressamların kralın inanışlarına göre, yaptıkları etkinin ve simülasyon konularının değiştiğini göstermektedir (Gombrich, 1997: 67).



Resim 18. Akhenaton ve ailesi rölyefi, MÖ 1375, Mısır Müzesi, Berlin.



Resim 19. Şahin başlı Tanrı resmi.

Güneş Tanrısı Ra, güneş imgesiyle simüle edildiği gibi, bazı resimlerde şahin kafalı insan olarak da belirtilmiştir (Resim 19). Kedi de Tanrı simülasyonu yaratmaktadır (Resim 20). Kediler neşe, müzik ve kıvrak dansların temsilcisi olan Tanrıça Bastet ile özdeşleştirilirler. Güneş Tanrısı şahin başıyla, Ölüm Tanrısı köpek başıyla, hukuk, Maat ile Ay ve İlim Tanrısı kuşbaşıyla, Mısır Medeniyeti ise kanatlı güneş ile simüle edilmektedir (İnan, 1987: 218-230). Böylelikle güneş ya da tanrıların yerine geçen hayvan sembollerini gören bir Mısırlı, aynı zamanda Tanrı'sını görmüş gibi hissetmektedir. Bu yüzden bu imgeler için, Tanrı simülasyonlarıdır denebilir.



Resim 20. Mısır duvar resmi.

İnan (1987: 230), "Bütün bu İlahların izah ettiğimiz Mısır dininin tatbikatını, rahipler sınıfını teşkil eden insanlar yaparlar ve asıl "teoloji" bunların elinde düzenlenirdi. Rahipler ve rahibeler sosyal hayatın da bir nevi nizamcısı idiler" derken, İlkçağ kabilelerindeki büyücülerin toplumu yönlendirmedeki etkisi akla gelmektedir. Mısır'da da toplumun yönlendiricisi olarak kralın da İlah kral olarak kendini adlandırmasından ve rahiplerin toplumda söz sahibi olmalarından dinin etkisi ve bu etkiyi yaparken resmi kullandığı anlaşılmaktadır.

Öteki dünya ve Tanrı inancıyla oluşturulan eserler, aynı zamanda görkemleriyle de dikkat çeker. Kralların, soyluların ve zenginlerin oluşturulmasını istedikleri simülasyonlar, onların bu dünyada da ne kadar güçlü olduğunu anlatır. Tıpkı, Mısır'da yazı resimlerde, büyük ve küçük resmedilen figürlerin oluşturduğu etki gibi. Büyük figürler güç ve zenginlik simülasyonu yaparlarken, küçük figürler daha güçsüz olarak algılanmaktadır.

2.2. Antik Yunan

Yunanlılar polis denilen şehir devletleri halinde yaşamaktaydılar. Her şehrin yöneticisi bulunmaktadır, yönetim şekli ise aristokrasidir. "Aristokrasi egemenliğini ilk olarak, kahramanca işler yapabilecek üstün nitelikli savaşçı beyler, ikinci olarak da (savaşçı rolünün korunamadığı) toprağın hakimiyeti üzerinden sağlanmıştı (Freeman, 2003: 141)".

Yunan resim sanatı örnekleri çok sayıda olmasa da, bilinen örnekler çanak çömlek üzerine yapılan resimler ve duvar resimleridir. Hayvan, kuş ve böceklerin resmedildiği mühürler de bu dönem resim sanatı içindedir. Gündelik yaşam da dahil olmakla beraber, konular daha çok kahramanlık öyküleri, mitolojik ve dini konulardır. Çömleklere ilk örnekler Girit'te MÖ 2000-1600 arasına tarihlenen örneklerdir. Yunanlılar, ilkel toplumlar gibi, büyü yoluyla kahramanlık kazandıklarını düşünmeseler de, yaptıkları resimlerin konuları bu yöndedir ve bu resimler birer tarihi belge gibidir (Freeman, 2003). Savaşlar, verilen mücadeleler, kazanılan zaferler resimlerin konularını oluşturur. Üzerlerine işlenen resimlerle beraber, çömlekler kahramanlık, zafer ve savaş simülasyonlarına dönüşür.



Resim 21. Triptolemos Ressamı, Yunan ve Pers askerlerinin arasındaki dövüşü gösteren kadeh, kylix, MÖ 480, İskoç Kraliyet Müzesi, Edinburg.

Donanımlı askerin süvari kılıcı tarafından kötü kaderiyle karşılaşmak üzere olan çökmüş figür, kendi sürpriz ve hazlarıyla, Atinalılar tarafından liderlik edilen Yunanlılar tarafından henüz geri püskürtülmüş istilacıyı temsil eder (Resim 21). Vazoların üzerinde güçlü savaşçılar gibi, güçlü hayvanlar da resmedilerek, güç simülasyonu yapılmaktadır (Resim 22, 23). Özellikle aslan figürü, hem vazoların üzerinde, hem mezar yollarında güç ve koruma simülasyonu olarak bulunmaktadır (Resim 24, 25).



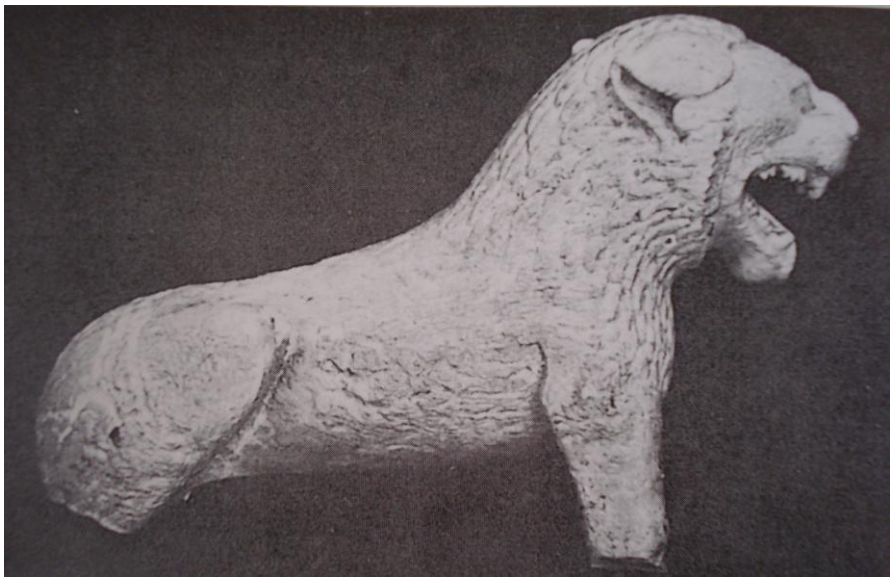
Resim 22. Şaha kalkmış aslanla mücadele eden erkek motifi, MÖ 700 civarı, Atina.



Resim 23. Bir savaşçıyı parçalayan iki aslan, MÖ 720 civarı, Atina.



Resim 24. Nessos Ressamı'nın öğrencisi Gorgo Ressamı, bir Atina amphorasından detay, MÖ 6. yüzyılın başı, Louvre Müzesi, Paris.

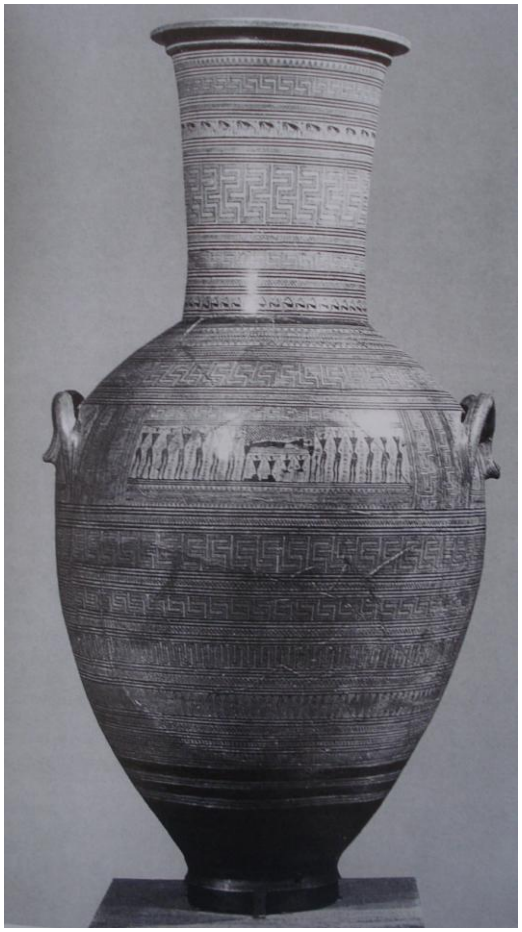


Resim 25. Eski Smyra'dan Asur tipinde fildişi aslan. MÖ 7. yüzyılın sonu, Atina.

Boardman (2005: 99):

> "Yunanlı sanatçıların hayvan betimleri konusunda ne kadar usta olduğunu unutmamalıyız. Mimarların ve heykeltıraşların devletten ya da kişilerden aldıkları siparişler Arkaik Yunanistan'ın önemli özelliklerinden birisidir. Sanatçı bir işi yerine getirmek, yani ölümlüleri ya da tanrıları memnun etmek veya etkilemek için tutulmuştur. Arkaik dönemde Yunanistan'da iyice genişlemiş anıtsal özellikli sanatlar kaçınılmaz olarak, bizim Yunan sanatı ve beğenisi hakkında halen en cömert bilgi kaynağımız olan vazo ressamlığının üzerinde tutulmaktadır."

Çömleklerde işlenen bir başka konu da cenaze tasvirleridir (Resim 26). Cenaze kaplarında, Aristokrat ailelerden ölenlerin kahramanlıklarını yüceltmek için cenaze töreni tasvirleri yapılır. Dini ve mitolojik konuların, halkın aynı fikirlere sahip olması ve aynı duyguları hissetmesi için yapıldığı kabul edilirse, kahramanlık, savaşlarda kazanılması gereken başarılar da yönetici sınıfı yüceltmek için yapılan simülasyonlar olarak düşünülebilir.



Resim 26. Geometrik üslupta Cenaze Törenini temsil eden Yunan Vazosu, MÖ 750 civarı, Ulusal Arkeoloji Müzesi, Atina.

Antik Yunan'da dini inanç, çok Tanrılıdır. Tanrıların bir kısmı erkek, bir kısmı dişidir. Tanrılar insanlar gibi yemek yerler, çocuk sahibi olurlar. İyileri ve kötüleri vardır (Özçelik, 2006: 166-177). Tapınaklar bütün görkemiyle başlı başına Tanrı simülasyonu olarak düşünülebilir, Tanrı ve gücün simülasyonu olarak kabul edilebilir. Örnek olarak Yunan mimarisinin ihtişamını yansıtan Panteon tapınağı, dini duygular hissettirmekten çok, tanrıların gücünü ve şehrin görkemini yansıtmaktadır (Resim 27).



Resim 27. İktinos Parthenon Aakropolis, MÖ 450 dolayları, Atina.

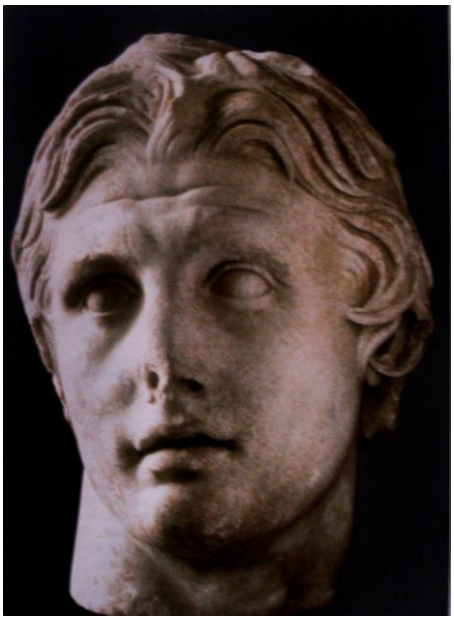
Duvar resimleri de, ibadet için ayrılmış mekanlarda, saraylarda ve evlerde görülmektedir. İbadetler için ayrılmış saray odaları, kutsal mağaralar ve dağların tepelerindeki mabetler bulunmaktadır. Bu kutsal mekanlar, tapınaklar, tapınakların içindeki heykel ve resimler ibadet etmekten çok, tanrıları onurlandırmak için yapılmaktadır. Tanrılar adına toplu şenlikler düzenlenip ve kurbanlar verilmektedir (Freeman, 2003: 227; Conti, 1997: 34).

> "Tüm bu mitolojik sahneleri, sadece Yunanlıların renkli hikaye anlatımlarının bir ifadesi olarak görmek kolaydır. Daha derin dini duygulara hitap eden ancak birkaç örnek vardır. Fakat, diğer eski uygarlıklarda olduğu gibi Klasik sanat ve edebiyatta mitolojik hikayelerin mecazi anlamda, günlük hayattaki sorunları ve siyasetin eleştirmek amacıyla kullanıldığına yaygın olarak rastlarız. Yazılı kaynaklarda konuyla ilgili açıklayıcı referansların bulunmaması nedeniyle, bunun Arkaik dönem için de geçerli olduğunu belirtmek olanaksızdır. Ancak, Herakles gibi tanrıça Athena'nın favorisi olan mitolojik karakterlerin, kendilerini Atina'nın koruyucusu gibi gören Athinalı yöneticiler tarafından kullanıldığını ve bu yöneticilerin siyasetlerini haklı çıkarmak veya bazı olayları açıklamak için mitolojik hikayelere başvurduğunu hatta yenilerini yarattıklarını (fakat Yunanlılara göre bunlar tarihtir) düşünebiliriz (Boardman, 2005: 113-114)".

Antik Yunan'ın son dönemleri olan Helenistik dönem İskender'in hükümdarlığından (MÖ 336-323), MÖ 30'da Mısır'ın Romalılarca fethine kadar geçen süredir (Freeman, 2003: 319). İskender'in imparatorluk kurmasıyla başlayan Helenistik sanat, doğu ile Yunan sanatının kaynaşması olarak betimlenir.

> "Yeni dönemin başlıca sanatları tanrıların ve şehirlerin ihtişamı yerine, daha ziyade erkeklerin ve kralların beğenisi, evlerin ve sarayların dekorasyonu için hizmet görür. Adaklar ise, alçak gönüllü bir dindarlık yerine ileri derecede gurur ve propaganda yansıtır. Bu açılardan zamanın sosyal ve siyasi atmosferi sanat üzerinde derin etkiler bırakmıştır (Boardman, 2005: 216)".

Yunan sanatının üslubu, boyutu ve içeriği İskender'in egemenliği altında büyük değişimler göstermiştir. Kazanılan savaşları belirtmek ve kahramanlık simülasyonu yapmak için portreler de dahil olmak üzere yontu çalışmaları yapılır. İskender'in büstü, ifade belirttiği içi önemlidir (Resim 28). Bu portresiyle İskender, bir Tanrı gibi algılanabilir. Taştan yapılmış tapınaklar gibi, İskender büstü Tanrı simülasyonuna dönüşür (Gombrich, 1997: 106).



Resim 28. Büyük İskender'in başı, M.Ö. 325-300 dolayları, Arkeoloji Müzesi, İstanbul.

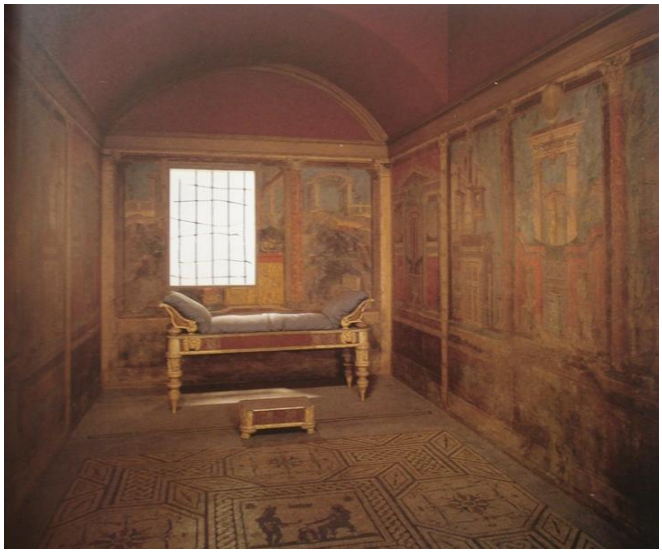
Sikke oymacılığı, portre sanatının başyapıtları düzeyinde örnekler vermiştir. Önceleri kent sikkelerini süsleyen idealize Tanrı ve yerel Tanrı betimlemelerinin yerini, artık prenslerin ve onların ailelerinin portreleri almıştır. Bu değişim, şehir devletlerinin zamanının artık geçtiğini anlatan sessiz tanıklardır ve bu gelenek günümüze kadar varlığını sürdürmüştür (Boardman, 2005: 191-192).

Yunan sanatına, hayvanlar da konu olmuşlardır. Sürüler zenginlikle, at mevkiyle, geyik, tavşan tasvirleri ise avla kolaylıkla ilişkilendirilebilir. İlkçağ uygarlıklarındaki sembolik anlatım, Antik Yunan'da da bir bakıma devam etmektedir. Böylelikle, yeni anlamlar oluşturan resimler, simülasyon oluşturmaya devam ederler.

2.3. Roma

Roma, özellikle imparatorluk olduktan sonra, yapılan simülasyonlar, bolluk, güç, kahramanlık, şiddet ve önceki dönemlerdeki gibi Tanrı simülasyonları olarak kabul edilebilir. Wheeler (2004: 7), Roma toplumunun bir burjuva toplumu olduğunu ve yapıtlarının zenginlik göstergeleri olduğunu belirtmiştir. Bu bolluğu ve ihtişamı, bu dönemde yapılan resimlerden anlayabiliriz.

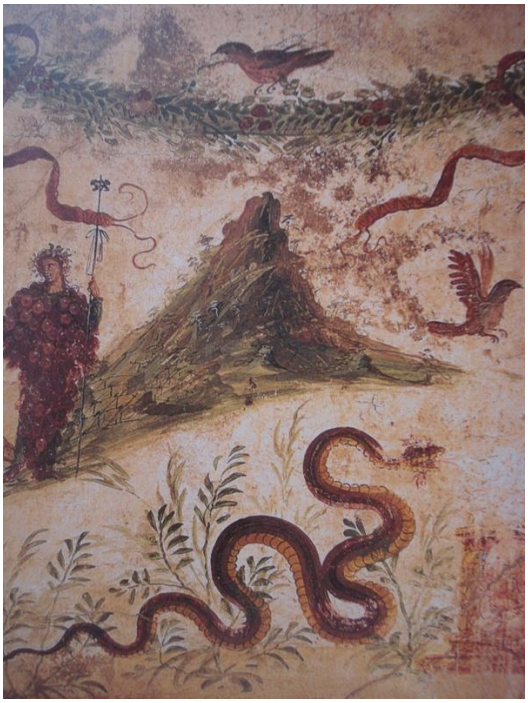
Roma resim sanatı örneklerini, volkanik dağın patlamasıyla üstünü kaplayan lavların koruduğu bir Roma kasabası olan Pompei'deki duvar resimlerinde görebiliriz. Evlerin, özellikle sosyete sınıfına ait köşklerin duvarlarını süsleyen bitkiler, meyveler, ağaçlar, kuşlar bolluğu temsil eder ve Roma'nın ne kadar güçlü ve zengin olduğunun kanıtlarını oluştururlar. Zenginliğin simülasyonu olarak kabul edilebilen bu resimlerde, imparatorun gücünü görürüz. Bu resimler, imparatorun ülkesini bolluk içinde yaşattığının reklamlarıdır (Resim 29-34).



Resim 29. Pompei yakınların Boscoreale'de bir villanın yatak odası, MÖ 1. yüzyıl.



Resim 30. Roma yakınlarında Prima Porta'da Livia Villası'nda bahçe odası, MÖ 1. yüzyıl.



Resim 31. Vesuvius Dağı'nın görünüşü, Pompei duvar resmi, MS 1. yüzyıl. Ulusal Arkeoloji Müzesi, Naples.



Resim 32. Naturmort, Pompei Duvar resmi, MS 1. yüzyıl, Ulusal Arkeoloji Müzesi, Naples.



Resim 33. Pompei yakınlarına Boscoreale'de bir villanın yatak odası, kuşlar, bahçe ve kayalardan detay. MÖ 1. yüzyıl.



Resim 34. Kolonların önünde tavuzkuşu ve tiyatro maskesi, Pompei yakınlarında Torre Annunziata Oplontis Villası duvar resmi, MÖ 1. yüzyıl.

İmparatorun gücüyle alakalı olarak, Roma imparatorlarının büstleri de ele alınmalıdır. Önceki dönemlerdeki anıtsal yapılar gibi, Roma döneminde de, büyük boyutlu imparator heykelleri yapılmıştır. Ramage ve Ramage (2009: 122), hala güç sembolleri olarak kullanılan resim ve heykellerin, Roma'dan geldiğini belirterek, 21. yüzyılda yapılan devlet başkanlarının heykellerinin yapılma nedenin, Roma döneminde imparator heykellerinin yapılma nedeniyle aynı olduğunu belirtmektedir.

Gombrich (1997: 121) de bu durumla alakalı olarak fikirlerini şöyle belirtmiştir:

> "En çok ihtiyaç duydukları şeylerden biri, iyi, gerçeğe aynen benzeyen portreler yapmaktı. Bu portrelerin ilkel Roma dininde görevleri olmuştu. Cenaze alaylarında, ataların mumdan imgelerini taşımak bir töreydi. Kuşkusuz böyle bir töre, Eski Mısır'da olduğu gibi, ruhun ölümden sonra yaşamasının gerçeğe benzer bir imgenin korunmasıyla sağlanabileceği türünden eski bir inanca bağlıydı. Daha sonraları Roma bir imparatorluk haline gelince, imparatorun büstü hala dinsel bir ürküntüyle saygı görüyordu. Her Romalının bu büstün önünde ona bağlılık ve sadakatin bir belirtisi olmak üzere, buhur yapmak zorunda olduğunu, Hıristiyanlara yapılan zulmün de bu işleme uymayı reddetmelerinden doğduğunu biliyoruz."

Hem imparatorun gücünü hem de tanrısallığını simüle eden bu sanat yapıtlarının, halkı yönlendirmede nasıl etkili olduğunu görmek mümkündür. Aynı zamanda madeni paraların üzerinde de kullanılan imparator imgeleri, her gün kullanılan bir malzeme olarak, bu günkü reklamlar gibi imparatorun gücünü her gün insanlara hatırlatmaktadır. Zanker (1988), Augustus döneminde Roma İmparatorluğunun yükselmesiyle, devletin yönetilme politikasına uygun düşen bir görsel dilin geliştirildiğini savunmaktadır. Augustus, MÖ 27 yılından itibaren idealleştirilmiş bir şekilde simüle edilmiştir. Böylelikle, imparator imgesi, yönetme hakkının Tanrı tarafından imparatora verildiğinin göstergesi olur.



Resim 35. Alexander, Dara Savaşı, MÖ 1. yüzyıl, Ulusal Arkeoloji Müzesi, Naples.

Romalılar vahşi olarak nitelendirilen bir halktır. Romalıların hayatlarında savaşlar oldukça yer tutar ve savaşları yöneten imparatoru yücelten savaş resimleri yapılmaktadır (Resim 35). Zaferler ve insanları kahramanlığa yöneltmek için kahramanlık simülasyonlarına ihtiyaç vardır. Bu yüzden kazanılan zaferleri simüle eden ve Roma'nın özdeşleştiği yapılar olan zafer takları, sunaklar ve sütunlar ele alınabilir.

MÖ 13. yüzyılda İmparator Augustus'un dönüşü şerefine Ara Pacis Sunağı üzerine şaşırtıcı portreler yapılmıştır (Resim 36). İmparator Traianus savaşlarının anlatıldığı, sütun üzeri spiral biçimli sarmal kuşağın üzerindeki kabartmalardan oluşan bu eseri yapanlar bilinmemektedir. Wheeler'in (2004: 158-159) de belirttiği gibi, buradan da anlaşılmaktadır ki, bu sanatçılar birer işçidirler ve imparatorların istedikleri simülasyonları yapmak için ordadırlar. Roma sanatında Antik Yunan sanatındaki gibi bilinen sanatçılar yoktur.



Resim 36. Ara Pacis Augustae dış duvar, MÖ 13-9 yüzyıl, Roma.



Resim 37. Traianus Stünu, Roma.

MS 113 yılında yapılan Traianus Stünu da Mezopotamya halkları ve Yunanlılar gibi, kazanılan zaferi betimlemektedir (Resim 37). Burada da büyü amacı var mıdır bilinmez ama kazanılan zaferi sergilemek ve zaferin simülasyonu olan kabartma resimler göstermek, İmparator Traianus'u memnun etmiş olmalıdır. Böylelikle, imparatorun, kahraman ve başarılı olduğu gösterilmektedir.



Resim 38. Constantinus Takı, Roma.

Roma'daki güç simülasyonuna örnek olarak, Freeman (2003: 559); Constantinus Takı'ndaki yazıtı vererek, yazıtı onun zaferine, tanrısallığın ilhamına ve kendi aklının asaletine atfettiğini belirtmiştir (Resim 38). Constantinus, takın üzerinde Tanrıça Diana'ya kurban sunarken resmedilmiştir fakat en sevdiği tanrının Güneş Tanrısı olduğu ihtimalinin yüksek olduğunu belirtmiştir.

> "Constantinus M.S. 321 kadar geç bir tarihte üzerinde fethedilemeyen güneş Sol İnvictus'un resmedildiği sikkeler basacaktır. Güneş tanrısı imgesi 3. yüzyılda Hristiyanlar tarafından da kullanılmıştır. Örneğin San Pietro'nun (Roma) altındaki bir mezarlıkta bu döneme ait bir mozaikte İsa, iki katlı bir savaş arabasındaki güneş tanrısı olarak tasvir edilmiştir. Bunu destekleyen doğrudan bir kanıt bulunmasa da, Hristiyanlık bu ilişkilendirmeden dolayı Constantinus'un ilgisini çekmiş olabilir (Freeman, 2003: 559)".

Böylelikle, imgelerin gücü ve imgelerin bir kavramın simülasyonu olmasındaki etkisi bir kez daha karşımıza çıkmaktadır.



Resim 39. Collesium, Roma.

Roma'daki bir diğer güç ve ihtişam göstergesi Collesium'dur (Resim 39). Gladyatörlerin savaştığı ve içinde çok sayıda insanın öldüğü Collesium, bir şiddet simülasyonu olarak kabul edilebilir. Roma'daki bir diğer ihtişamlı yapı, aynı zamanda, inanma ve sığınma ihtiyacımızı gidermek için yapılan tapınaklardan biri olan Pantheon, tanrılara adanmıştır. Pantheon'un kubbesindeki gökyüzünü gören açık bölüm, öteki dünyaya açılan bir pencere gibidir ve öteki dünya simülasyonu yaptığı kabul edilebilir (Resim 40, 41).



Resim 40. G.P.Pannini,Pantheon'nun içten görünüşü, 1750, Ulusal Sanat Galerisi, Washington, D.C.



Resim 41. Partheon'un Kubbesi, Roma.

2.4 İnançlar Ekseninde Simülasyon Etkisi

İnsanlar manevi hayatın başlıca desteği olan din duygusunun etkisi altındadırlar. Bu duygunun gerçek niteliği ve özü, tek tanrılı dinlerdeki inanç esaslarına göre değişik istikametlere yönelmektedir.

Munisoğlu (2009: 13), Budizm, Musevilik, Hıristiyanlık ve İslam dinini büyük dinler arasında kabul ederken, Musevilik, Hıristiyanlık ve İslamiyeti semavi dinler olarak kabul etmiş, Budizmin de semavi dinlerle ortak özellikler gösterdiğini belirtmiştir. Hepsi, kudretli tek bir Tanrı'nın varlığını ve gücünü kabul eden, bunu da Tanrı simülasyonlarıyla yapan dinlerdir.

Bu bölüme gelinceye kadar bahsedilen çok tanrılı dinlerin olduğu dönemlerde, inancın topluma ve resimlere nasıl etkilerde bulunduğundan bahsedilmiştir. Tek tanrılı dinlerin oluşumuyla, toplum ve resimdeki imgeler değişiklik göstermiş, resimler, inancın etkisinde yapılmış ya da yasaklanmıştır.

Debord (2006: 42): "Resim; dinsel yanılsamanın yeniden maddi yapılanmasıdır" demektedir. Aktüccar (2007: 9) da yaptığı araştırma sonucunda: "Evrensel olan... Hinduizm, Taoizm, Hıristiyanlık, Yahudilik ve İslâm gelenekleri arasında önemli farklılıklar vardır. Ancak kendi içlerinde sanatla aralarında sıkı bir ilişki bulunmaktadır. Böylece sanat dinin habercisi ve simgesi olmuştur" diye belirtmektedir.

2.4.1. Musevilik

Musevilik ibadet yerlerinde resim bulunmasına puta taparlığa yol açar nedeniyle sıcak bakmasa da, doğu kentlerindeki Musevi toplulukları sinagogların duvarlarına Eski Ahit öykülerini resmetmekteydiler. Bu resimlerde önemli olan öykünün resimlenmesi değil, Kutsal Kitap'ın öneminin resimlerle halka açıklanmasıdır. Kabul edilebilir ki, bu yüzden Musa, Mezopotamya'da küçük bir Roma garnizonu olan Dura-Europus'da bulunan Kutsal Sandığın saklandığı Kutsal Çadırın önünde ayakta duran yüksek bir figür olarak betimlenmiştir (Resim 42). Yedi kollu şamdan; ressam tarafından yedi

küçük dere olarak resmedilmiştir. Sinagogdaki bu iddiasız duvar resmi ilgimizi çekmektedir, çünkü daha sonra gelen Hıristiyan dini, Doğu'dan yayılırken, aynı düşünceler sanatı etkilemeye başlamış ve sanatı kendi hizmetine almıştır (Gombrich, 1997: 127).



Resim 42. Musa bir kayadan su fışkırtıyor, MS 245-256 dolayları, Dora-Europus'taki bir sinegog, Suriye.

Resimde, Antik Yunan'daki ve Roma'daki ihtişam ve mükemmel vücut ölçüleri yoktur. Bu dönemde, resimlerde önemli olan, resmin öyküyü iletmedeki gücüdür. Resim kendi başına güzel bir şey olmak için yapılmamaktadır. Resmin temel amacı inananlara Tanrı'nın merhametinin ve gücünün örneklerini göstermektir. Buradaki simülasyon Tanrı'dır. Bu resim kendi başına bir resim olmak için yapılmamıştır. Buradaki amaç; Musa'nın, insanlara, paylaşmanın iyi olduğunu ve herkesin paylaşması gerektiğini vurgulamasıdır. Bu gösterge, insanın evrensel değerlerle beslendiği bir göstergedir. Simülasyonun etkisini arttırmak için ve kutsallığı belirtmek için Musa figürü resimde büyük boyutta resmedilmiştir çünkü Musa senaryonun ana kahramanı, önemli kişisidir. İlkçağ heykellerinde olduğu gibi, resimlerdeki figürün büyük boyutlu yapılması, figürün önemini arttırmaktadır. Aynı şekilde, 21. yüzyıl reklam afişlerinde de, bu özellik kullanılacaktır. 21. yüzyıl evrensel göstergeleri olan reklam imgelerinde de, bir mesaj,

bir inandırma çabası vardır. Bu yapılanlar güzel bir şeyler yapmak için yapılmamaktadır sadece. Böylelikle denebilir ki; resim, bir kitle iletişim aracıdır. Günümüzdeki resimler de algı ile oynar, tıpkı inançların yaptığı gibi; inanıyorsak, korkarız, inanıyorsak uyarız.

Ayrı tanrılarla yapılan simülasyon, tek tanrılı dinlerle beraber karşımıza yeni bir durum çıkarır. Bu durum, Tanrı simülasyonu yaparak, resimlerle halka dini anlatma, insanlığın ortak ve önemli değerlerinin neler olması gerektiğini gösterip, halkı bunlara inandırma çabasıdır.

2.4.2. Hıristiyanlık

Her inançta olduğu gibi inandırma psikolojisiyle, Hıristiyanlıkta da yer altı şehirleri inşa edilip, göstergeler ilk başta bu yolla yapılmıştır. Bu yer altı mekanlarına katakomp denir. Hıristiyanlar, inançları imparatorlarca zulme uğradığı MS 3. yüzyıl boyunca, imgelerini insanlara aktarmak için katakompları kullanmışlardır. Ama 312 ile 337 yılları arasında İmparator Konstantinus zulme uğramış ruhaniliklerini bir devlet dinine dönüştürmüş ve bir kilise yapılmasını istemiştir. Böylelikle Bazilikalar yapılmaya başlanır. Hıristiyan bazilikası denen ibadet mekanları içinde resim olup olmaması konusu bu dönemden sonra tartışılmıştır.

Musevilikteki, yedi kollu şamdan imgesi gibi, Hıristiyanlığın simülasyonu da, İsa'nın gerildiği çarmıh şeklindeki haçtır (Resim 43). En iyi örnek İstanbul Aya İrini Kilisesi'nin apsid yarım küresindeki mozaik haçtır. M.S. 6. yüzyıla ait Aya İrini kilisesindeki mozaik motifler büyük önem taşırlar. Bu tip bir kilisenin resimleme sistemi gelişi güzel değildir. Her mimari bölümün sembolik anlamı vardır. Kubbe gökyüzünü temsil eder. Naos duvarlarında ise yeryüzü ile ilgili sahneler yer alır (Aktüccar, 2007: 20).



Resim 43. Aya İrini Kilisesi, 324-337, İstanbul.

Bazilikalarda haç gibi geometrik figürler dışında figür kullanılanımı, putperestliğe yol açar mı sorusunu, bu dönemde gündeme getirmiştir. İkonaklast ya da put kırıcı denen bir grup, dinsel amaçla yapılmış tüm imgelere karşıdır. Bir diğer grup ise, imgeleri sadece yararlı değil kutsal olarak görmektedirler. Bu grubun düşünceleri şöyledir:

> "Bağışlayan Tanrı eğer, İsa'da, ölümlülerin gözlerine insan biçiminde görünmek istediyse, niçin kendini aynı zamanda görsel imgelerde göstermek istemesin? Biz, puta taparların yaptığı gibi imgelere imge olarak tapmıyoruz; biz imgelerin aracılığıyla imgelerin ötesindeki Tanrı'ya ve Azizlerine tapıyoruz (Gombrich, 1997: 138)".



Resim 44. Ekmek ve Balık Mucizesi, M.S. 520 dolayları, S.Apollinare Nuovo Bazilikası, Ravenna.

Karşı çıkanlar da olsa, kiliselerin içine yapılan resimler Kutsal Gerçek'in simgeleridir artık. Tam bir simülasyon yaratılmaya çalışılmaktadır bu noktada. Bu imgeler sadece birer görüntü değil, çok daha derin anlamlı kutsal yeni gerçekliklerdir. Bu inanışa göre, gözler ruhun içine, manevi hakikate açılan yoldur. Bu yolda yapılan resimler de, Meryem ve Peygamber İsa, melekler ve azizlerin resimleridir (Baudrillard, 2008: 18,19) (Resim 44, 45, 46).



Resim 45. Melekler ve Aziz Vitalis ile beraber Evrenin Hakimi İsa, 540, San Vitale Kilisesi, Ravenna.

Gombrich (1997: 138) " Artık bu resimlere doğaüstü güçlerin dünyaya yansıması olarak bakılıyordu" diyerek, resimlerin etkisini belirtmektedir.



Resim 46. Yuvarlak Taht üstünde Meryem ve Çocuk İsa, 1280 dolayları, Ulusal Sanat Müzesi, Washington D.C.

Floranski (2007: 16) de:

> "…İkonada temsil edilen Meryem Ana'ya bakılınca Oğul'un, İsa'ya bakılınca Baba'nın ve Kutsal Ruh'un görülmesinin nedenini de adı geçen sudür öğretisidir: İkona tanrısal ışıktan pay almış olduğu içindir ki, bizler, tanrısal ışığın çizdiği yolun tersine bir hareketler, ancak görüntüye bakma suretiyle onun ötesine uzanabilir, görüntünün ardında yatan aşkınlığa ancak onun yansısını seyrederek dahil olabiliriz. Tanrısal ışık, gözden çıkarak ikonaya değil, ikonadan çıkarak göze yönelir. Onun için aslında amaç, ikona ressamının tanrıyı nasıl gördüğünü bize göstermek değil, ikona önünde duran kişinin tanrısal ışığa görünür kılınması gerçekleştirmektir."

Ortaçağın resimleri, simülasyonlar oluşturarak, insanları etkilemektedir. Baudrillard (2008: 18), imgelerin Tanrı'nın sembollerine dönüşmesi hakkındaki fikirlerini şu şekilde açıklamaktadır:

> "Örneğin bu güç ikona ya da simülakrlar şeklinde çoğaltıldığında neler olup bitmektedir? Örneğin imgelere dayalı görsel bir teolojiye dönüştüğünde hala ilahi bir gücün özelliklerine sahip olabilmekte midir? Belki de kendi ihtişam ve çekiciliğini devreye sokarak bu ilahi gücün kalkmasına neden olmaktadırlar? İkonlar aracılığıyla tezgahlanan bu oyun sayesinde sonuçta görüntüler algılanabilen ve anlaşılabilen bir Tanrı düşüncesinin yerini alabilmektedirler. Bin yıldır süregelen ve ikonastları (=kutsal imgeleri yok eden insanlara verilen ad. Kutsal imgelere tapanlara karşı olan Bizans İmparatorlarının yandaşı olan insanlar) hep korkutmuş olan bu mücadele henüz sona ermemiştir."

İkonoklastlar Tanrı düşüncesinin insanların kafasından atılacağından korkmaktadırlar.

> "Tanrı düşüncesini gizlemek ya da maskelemekten başka bir şey yapmayacağına inansalardı onları yok etmeye kalkışmazlardı. İmgelerin her şeyi açıkça dışa vurmalarının yanı sıra sonuç olarak bir modelden yola çıkarak üretilen sıradan görüntüler değil, özgün ve büyüleyici bir güce sahip imgeler olmalarıdır (Baudrillard, 2008: 18)".

Sonuç olarak imgeler her zaman ölümcül bir güce sahip olmuşlardır. Tıpkı bir model olarak benimsedikleri Tanrı'nın ilahi kimliğini yok etmeye çalışan Bizans ikonları gibi. Öldürücü bir güce sahip olan imgelerin karşısına gerçeğin görünebilen ve algılanabilen yanlarını sunan yeniden canlandırmanın diyalektik gücüyle çıkılmaktadır. Batı bu yeniden canlandırma olayının önemine ya da göstergenin derin bir anlama sahip olabileceğine ve bir şeylerin –bu tabii ki Tanrı'dır- bu değiş tokuşun gerçekleşmesini sağladığına bütün kalbi ve iyi niyetiyle inanmaktadır. Baudrillard (2008: 19-20), "Tanrı bile simüle edildikten, Tanrı'ya olan inanç, göstergelere indirgenebildikten sonra gerisini varın siz düşünün" şeklinde görüşlerini belirmiştir.

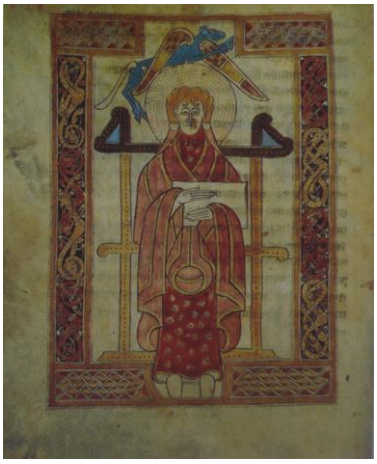
Tanrı simülasyonlarının halkı etki altında tutmak için kullanılmaya başlandığı Hıristiyanlığın erken dönemleri ve Roma İmparatorluğunun çöküşünü izleyen yıllar, 5. yüzyıl ve 10. yüzyıllar arası Ortaçağ diye adlandırılan dönemdir.



Resim 47. Bağışçılar, 526-547, San Vitale Kilisesi, Ravenna.

Hıristiyanlığın yayılması, böylelikle halkı daha kolay yönetmek için yapılan dini betimlemeler simülasyon etkisini yaratmış başarılı çalışmalardır. İtalya'daki Ravenna kentinde bulunan San Vitale Kilisesi'nin (526-547) sunağı, zengin kıyafetler içindeki İmparator Iustinianus ve İmparatoriçe Teodora'yı kiliseye bağışlarını tasvir eden bir panoyla bezenmiştir. Bu resme, imparatorlar kendisini koydurmaktan çekinmemiş, altın yaldızlar içinde, bağış yaparken, gücünü göstermek istemiştir. Tıpkı Antik Yunan'daki Augustus başı gibi, iktidardaki insan, kutsallık simülasyonu yapabilmek için resmi kullanmıştır. Iustinianus kiliseye bağışta bulunmaktadır ve kutsaldır. Böylece resim bundan sonraki imparatorların kiliseye bağışta bulunarak kutsal olabilecekleri mesajını vererek, bu bilgiyi zihinlere kodlar (Resim 47).

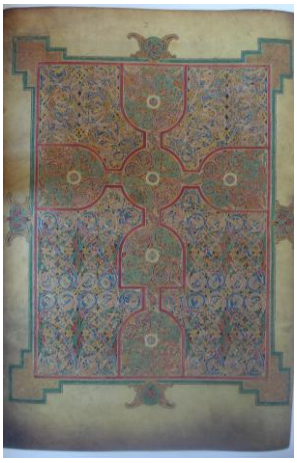
Ortaçağda veba salgını, savaşalar ve German kavimlerinin istilaları döneme damgasını vurmuştur. İstilaları gerçekleştiren Kuzeylilerin yaptıkları resimler ise motiflere benzemektedir. Germen Kabilelerinin sanatı da Kutsal Kitap'tan sahneler içerir. İnancı ve gücü simüle eden imgeler olarak, yılan ve ejderha imgeleri kullanılır (Resim 48, 49).



Resim 48. Aziz Luca, M.S. 750.



Resim 49. Ejder Başı M.S. 820.



Resim 50. Lindisfarne İncili'nden bir sayfa M.S. 698.

.

Bu imgeler, kutsal kitaplara da kaymıştır. Lindisfarne İncili'ndeki sayfa, haç şeklinde yapılmıştır (Resim 50). Doğaüstü düşüncesini anlatmak için, gerçeklikten uzaklaşarak, yazı-resim şekline dönüşmeye çok yakın olan resimler yapılmaktadır (Gombrich, 1997: 160).

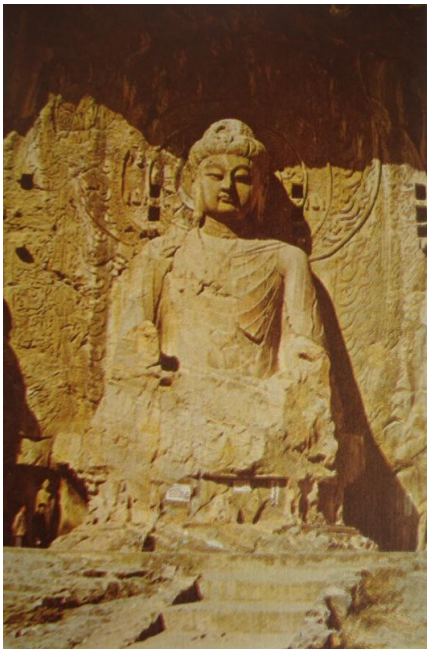
2.4.3. Budizm

Resimde dinsel değerler sistemine nerede geçildiği araştırılırsa, Hindistan bu merakı çözümlemek için uygun yerlerden biri olabilir. Hindistan'da 450 yıllarında, imgeler gelişerek bir arınma aralığına erişmiştir. Bu arınma ve gelişimi Sarnath Tapınağı'nda yontulmuş, gerçek boyutların üçte ikisi büyüklüğünde olan Buda heykelinde görebiliriz.



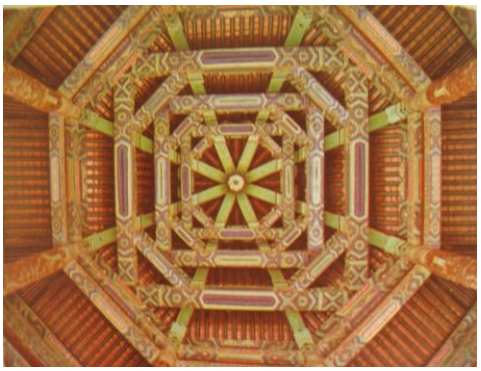
Resim 51. Öğreten Buda heykeli, MS 450 civarı, Sarnat.

Budizmde, simülasyon beden üzerinden yapılmaktadır, duruşların anlamları bulunmaktadır. Buda'nın kıvrılmış parmakları öğrenmek anlamına gelir (Resim 51). Vaaza kulak verenler aşağıdaki pano boyunca, bir lahit rölyefine benzer şekilde dizilmişlerdir. Ortalarında Buda'nın kanunlarının çarkı durmaktadır. Halenin etrafındaysa bir başka çark, ortaya çıkıp değişen ve sönüp giden şeylerin çarkını döndürmektedir. İşte, onun kanunu da bu yoğun döngüsel yanılsamadan bağımsız olmayı vaat eder. Temeldeki gerçeklik, bu durgun, tamamen küresel kafada yatar. Bir taraftan hafif gülümsemesinden, diğer taraftan da altındaki vücudu canlandırıp yücelten nefesten yansır. Hindistan'da doğan bu inanış, Çin'e geçmiştir. Bu arınma etkisinde bile Bedin (1985: 3), Çin sanatını gerçekte, aristokratlar için aristokrat bir sanat olarak tanımlarken, sanatın simülasyon etkisine vurgu yapmaktadır aslında. Buda heykellerinin anıtsal boyutlarda olması, bu dönemden önceki büyük boyutlu heykel ve resim örnekleri gibi onun varlığını ve yüceliğini kanıtlama çabası gibidir (Resim 52). Etkileyiciliğin artmasını sağlayan anıtsal boyutlardaki resim ve heykeller, sonraki tarihlerde de devam edecek, değişen simülasyon konularına göre, farklı büyük boyutlu işler ortaya çıkacaktır.



Resim 52. Lung-men tapınağı Buda heykeli, 7. yüzyıl, Loyang, Çin.

Hindistan'da dinsel amaçla kullanılan, tahtadan kat kat yükselen kulelerden esinlenerek yapılan pagodalar, Çin'de Budacılıkla birlikte yayılmıştır. En ünlü Çin pagodası, Sian'daki Büyük Yaban Kazı Pagoda'sıdır. 7 kattan oluşan tüm cepheleri, Buda'nın heykelleriyle doludur. Çin'deki arınma isteği, geometrik desenli tavanlarla oluşturulur (Resim 53, 54). Bu desenlere bakan insanların, desenler üzerine odaklanmaları ve derin düşüncelere dalmaları olanaklıdır. Buda ve dragon imgeleri ise Tanrı'nın ve imparatorun gücünü yansıtarak, güç simülasyonu yaparlar (Resim 55, 56).



Resim 53. Çin başkentinde Yaz Köşkü Tavanı, 17. yüzyıl.



Resim 54. Pekin, Yasak kentten bir bina tavanı.



Resim 55. Dragon, İmparatorun simgesi.



Resim 56. Pekin'de seramik bir dragon.

Budizmin temeli meditasyondur. Kendilerini dine adamış sanatçılar, belirli bir dersi öğretme ya da sadece süsleme amacıyla değil, derin düşünme için malzeme sağlama amacıyla suların ve dağların resimlerini yapmışlardır. 7. ve 8. yüzyılda bu resimlere bakarak derin düşüncelere dalınmaktadır. Ressamlar, dağ resmi yaparken, önceden ustalardan öğrenilen teknikleri uygulamaktadırlar. Resmi, dağın karşısına geçerek değil, akılda kalanla yapmaktadırlar. Bu manzaraların, bize, görkemi, ve ressamın resmi yaparken duyduğu korkuyu gösterdiği söylenebilir (Resim 57). Hissedilen duygu, korku dolu bir hayranlıktır. Çin'den sonra Budist sanat Japonya'ya geçmiş, burada şeytan ve Tanrı karışımı imgelere dönüşmüştür (Bell, 2009: 92).



Resim 57. Ma Yuan, Dancing and Singing, 1160–1225, Beijing Saray Müzesi, Beijing, Çin.

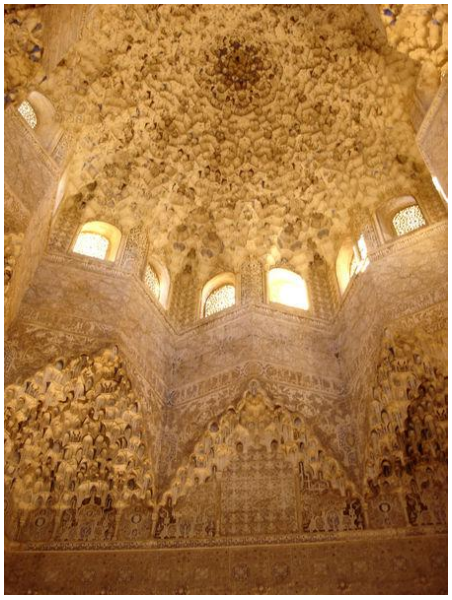
1.2.4.4. İslam

Resimlerin puta taparlığa yol açması konusunda, İslam dini oldukça tedbirli davranmış, gerçek dünyadaki objelerin dışına, motiflere yönelmiştir. Bu resimlerde de, simülasyon; inançtır. Cami mihrablarındaki şekiller, halılar, çiniler incelendiğinde, inancın, bu eserleri yapan insanı kendinden geçirmesi mümkündür. Kiliselerdeki parıltılar, İslam inancının ibadet yerleri olan camilerde de gerçekleştirilmiştir. Gombrich'in (1997: 143) deyimiyle camiler, peri masalından fırlamış gibi görünmektedirler.



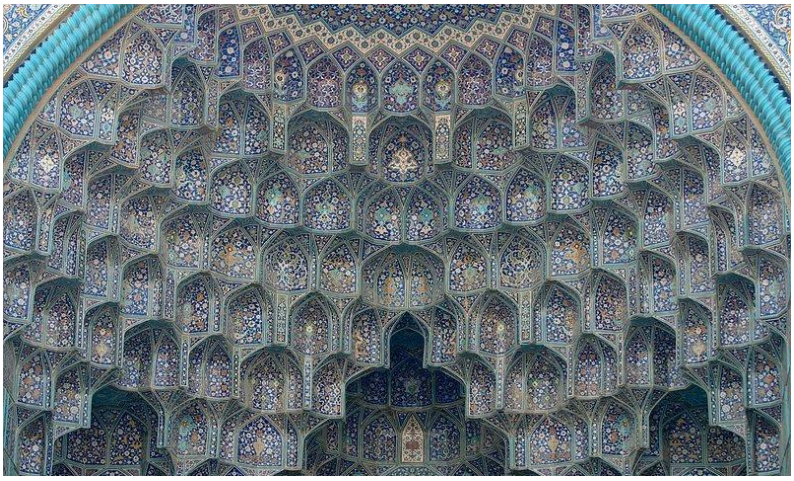
Resim 58. Kubbe-tüs Sahra, 691, Kudüs.

Bell (2009: 154), Kubbetüs Sahra'daki imgelerin neden yaratıldığını sorgularken, Kuran'ın cennet bahçelerini resmetmek için mi yoksa, havarilerce ele geçirilen sayısız şehri temsil etmek için mi, sorularını sormuştur. Bu dönemde yönetimde olan Halefiler, istediklerini resim sanatını kullanarak yapmışlardır. 690'da Kubbetüs Sahra, Halefiler'in fethettikleri yerlerden ilki olan Kudüs'te inşa edilmiştir (Resim 58). Mısır Piramitlerindeki gibi, hem inanç hem de bir güç göstergesi olarak, Kubbetüs Sahra tüm ihtişamıyla Kudüs'teki yerini almıştır.



Resim 59. Kızkardeşler Kubbesi, 1380, Elhamra, İspanya.

İslam inancı için yapılmış pek çok simülasyondan bir örnek de, İspanya'daki Elhamra Sarayı'dır (Resim 59). Dönemin alimlerinden olan ve sarayın yapımında başat bir rol oynamış İbn-i Zemrek, sarayın içindeki, resimde görülen mukaddes tonoz için "göklerdeki yıldızlardan üstündür" ve "Onların cennet gibi mekanlar olduğunu düşüneceksiniz" diye yazmıştır. Şiirin buraya nakledilmiş olan yirmi üç dizesi, değişen yıldız kümelerini, gün ve gecenin sonsuz değişimini yansıtarak, dönmekte olan kubbeyi çağrıştırır. Bu dizeler aynı zamanda, bereket, bahçeler, para, zafer, dokumalar, mücevherler ve ilahi gücün himayesi gibi, bununla bağlantılı başka temalara da değinirler ve böylece dönemin, bu binaya yaklaşımı konusunda ipuçları verirler (Hillenbrand, 2005: 201; Bell, 2009: 154).



Resim 60. Portal Kemeri, Mescid-i İmam,Mukarnas (bal peteği tonoz. Kapının tam üstünde Şah'ın ismi vardır), 1616, İsfahan.

İsfahan'daki Mescidi İmam Camisi de, inanç simülasyonunu, çiniler ve geometrik biçimlerle veren başka bir örnektir. Sabırla işlenen bu kemer, Tanrı'ya olan inancı betimler niteliktedir (Resim 60).



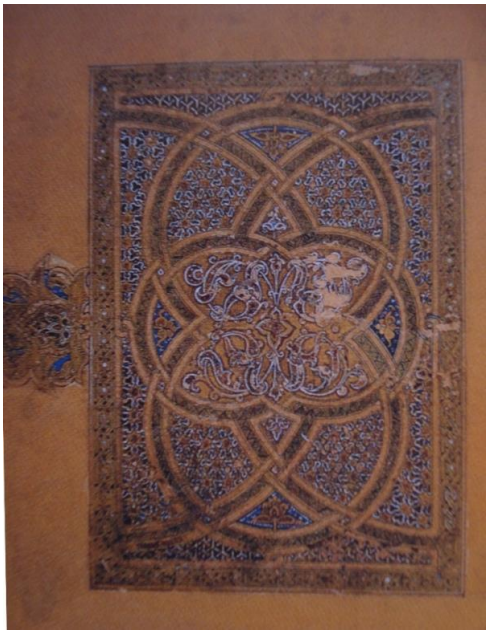
Resim 61. Süleymaniye Camii, 1551-1558, İstanbul.

İslam sanatına genel olarak baktığımızda anlaşılır ki, İslam simülasyonu yapmak için genellikle daire ya da ay biçimleri kullanılmıştır (Resim 61). Vitraylarda ve çinilerde olduğu gibi, halılarda ve kuran sayfalarında da dairesel biçimlerle insanı kendinden geçirebilen simülasyonları görebilmekteyiz (Resim 62, 63). Bu tür dairesel ve geometrik biçimlerle yapılan simülasyon örneklerine, aynı amaçlar doğrultusunda, sonraki tarihlerde de rastlanmaktadır. Böylelikle, bu dönemde oluşturulmuş olan imgelerle verilmek istenen mesaj, benzer imgelerle benzer mesajlar vermek için kullanılabilir.



Resim 62. Keşanlı Maksud, Erdebil Halısı, 1539-40.

,



Resim 63. İbni Bavvab, Bir Kuran'dan alınmış sayfa, MS 1000.

İKİNCİ BÖLÜM

MUTLAK YANILSAMA VE YENİ GERÇEKLİKLER ETKİSİNDE SİMÜLASYON

1. İNANÇ VE İKNA, DİNİ İMGE SİMÜLASYONLARI

Avrupa'da on ikinci yüz yıldan on beşinci yüzyıla kadar uzanan Ortaçağ, çok önemli ekonomik ve sosyal bir değişim devri olmuştur. Güçlü kralların idaresindeki istikrarlı ülkeler, büyüyen ve varlıklı şehirlerde oturan zanaatçı, tüccar ve bankerlerin oluşturduğu yeni bir sosyal sınıfın gelişmesine tanık olmuştur. Rahipler sınıfı ise hatırı sayılır ölçüdeki etki alanını daha da genişletmiştir. Piskopos, başrahip, rahip ve keşişler cemaatleri üzerindeki etkilerini, zamanın soyluları ile sık sık çekişmek pahasına da olsa, dünyevi konuları da kapsama alacak şekilde genişletmek istemişlerdir. Piskoposları kilisenin mi yoksa kralın mı belirleyeceği konusundaki, resmi atamalarla ilgili anlaşmazlık bu dönemin en önemli tartışma kaynağıdır.

Bu devrin sanatta özellikle beliren üslubu ise Gotik'tir (Gozzoli, 1982: 3). Resmin bir araç olarak kullanıldığı Gotik dönemde resim, temelinde iktidarı ve gücü elde tutmayı sembolize etmiştir. Sanat ve iktidar arasında her zaman sıkı bağlar olmuştur (Turani, 2007: 13-15).

13. yüzyıl Avrupa'sı Gotik sanatla simülasyonlar sunar. Hıristiyanlığın ibadet yerleri olan kiliseler, kocaman yapıda bir yumuşaklığa dönüşür. Yapılar, Tanrı'ya yaklaşır, incelir ve uzarlar. İnancın yapı haline dönüşmüş hali olan bu yapılara, piskopos tahtı anlamına gelen katedral denmektedir (Gombrich, 1997: 188).

Bu dönemde mimari ön plandadır. Gotik resimlerde ise, heykele benzer figürler ve gerçeğe benzetme çabaları vardır. Giotto, Gotik'teki inanç simülasyonunu, heykele benzer figürlerle, resme aktarmıştır (Resim 64). Bir elinde haç, diğerinde açık bir kağıt tutan kadın resmi inanç simülasyonu yapmaktadır (Gombrich, 1997: 201).



Resim 64. Giotto di Bondone, İnanç, 1305 dolayları, Scrovegni (Arena) Şapeli, Padova.



Resim 65. Giotto di Bondone, Ölü İsa'ya Ağıt, 1305 dolayları, Scrovegni (Arena) Şapeli, Padova.

Hıristiyanlığı yayma çabaları sürerken, resimlerin, dini halka anlatma amacı devam etmektedir. Resimlerde, kutsal öykü gözümüzün önünde geçiyormuş gibi, sanki olayı görüyormuşuz gibi hissettirme çabası vardır (Resim 65). Resimde bulunan bir nesnenin, gerçekten orada bulunduğu etkisi verilmeye çalışılmıştır. Simülasyon yapımının amacıyla birebir örtüşen bu çabanın sonuçlarını bu dönem resimlerde görmekteyiz. Böylelikle Hıristiyanlıkla gerçekliğin bırakılması, tekrar Hıristiyanlık için gerçekliğin geri getirilmesine dönüşmektedir.

> "İşte Giotto bize, İsa'nın ölümünü dinsel bir simgenin kutsal ölümü olarak verirken onu yere indirip insan boyutlarında sunarken Tanrının oğlu simgesiyle beraber Tanrıyı da öldürürken bir annenin ölü oğlu karşısındaki duygularını bize yansıtır. Demek ki göksel de olsa kutsal da olsa asıl gerçek, bütün gerçek kendini bu dünyada gösteren gerçektir. Kutsal ancak duygusalla vardır, tanrısal bile ancak bu dünyadaki somut gösterileriyle kavranılır bir duygu olur. Özellikle Ortaçağ'da toplumun bütün göstergelerinin dinsel inanç tarafından belirlendiği bir dönemdir. Sonuç olarak bu resim bize Ortaçağ gerçekliğini ve insan kavrayışını vermektedir (Cömert, 2007: 69-70)".



Resim 66. Simone Martini ve Lippo Memmi, Meryem'e Müjde, 1333, Galeri Uffizi, Floransa.

14. yüzyıl resimlerinde de, mimaride ve heykelde olduğu gibi zerafet ön plandadır. Zerafet ve gerçekçi anlatım bu dönemde birlikteliğe kavuşmuştur. Giotto'nun sanatı henüz tüm Avrupa'ya yayılmamışken, dönemin ressamlarından Simone Martini ve Lippo Memmi'nin ortak yapımı olan Meryem'e Müjde tablosu, bize Meryem'in melek karşısında duyduğu tedirginliği anlatmaktadır (Resim 66). Korku, alçakgönüllülük, resimde simgelerle ifade edilmiştir. Kutsal Ruh'un simgesi güvercin, bakireliğin simgesi beyaz zambak gibi imgeler resimde görülmektedir (Gombrich, 1997: 212). Yaldızların kullanımı, yukarıya doğru çıkan kemerler, Tanrı'ya ulaşım simülasyonu yapmaktadır. Resimdeki Meryem figürünün yüz ifadesinde görüldüğü gibi, bu figürler, günlük yaşamın günah, acı ve kabalığından uzak, bir zerafet, güzellik, denge ve sükunet içindedirler (Gozzoli, 1982: 57,58).

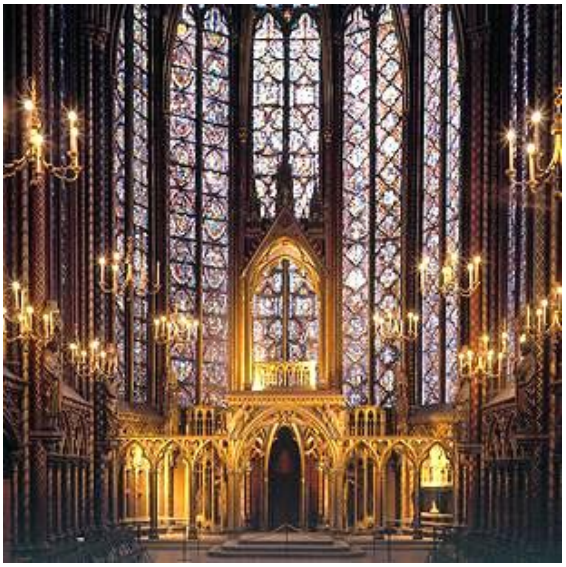
Gotik'in sembolü katedrallere dönersek, Rheims, Chartres, Paris, Amiens ve Beauvais yanında Avrupa'nın öteki şehirlerindeki halkın 'Tanrı'ya adanan' bu muhteşem katedrallerin yapımında karşılaştıkları güçlükler ve yaptıkları fedakarlıklar dikkate alınacak olursa, bu yapıların mucizevi görünüşleri daha büyük bir anlam kazanır (Resim 65). Adlarını belirtmek istemeyen binlerce kişi, katedralin yapımında maddi destekte bulunmuş, pek çoğu da gönüllü olarak yapım işlerinde çalışmıştır. Hatta Chartres'de halk, zaman zaman yorulan atların yerini alarak şehrin dar sokaklarından katedralin yapıldığı alana arabalarla yapı malzemesi taşımıştır. Katedrallerin yapımına kendisini adamış birçok bölge halkı buna benzer örnekler vermiş ve gerçekten şaşırtıcı denebilecek sonuçlara ulaşılmıştır (Gozzoli, 1982: 13,14). İnancın halkı nasıl bir çabaya sürüklediği, bu yolla sanat eserlerinin yapıldığı, bu örneklerle bir kez daha görülmektedir.



Resim 67. Notre-Dame Katedrali, 1163-1250, Paris.

Katedrallerin içinden bakıldığındaysa, insanları Tanrı'nın varlığına inandırma etkisi, camlardan gelen renkli ışıklarla, gücünü arttırır (Resim 67).

> "Sainte-Chapelle'de kutsal şapelin duvarlarından alınmış bir kesite bakıyoruz, çünkü bütün duvarlar 16 som sütun arasında zeminden 20 metre yukarıdaki tavana doğru dimdik yükselen boyalı camlardan oluşmaktadır. Sütunlar altın yaldızla kaplanmıştır, ama buradaki harikulade efektler altından kaynaklanmamaktadır. Eğer mavi güneşle aydınlanmış göğün rengiyse, onun etkisini safirle arttırıp gerçek bir cennete çeviren şey de sanattır. Bu, Suger'ın yazdığı gibi, insanları "ışıktan geçirerek o tek ışığa", başka bir değişle İsa'ya ulaştırıp, "zihinleri aydınlatabilen" bir sanattır. Camcılar, safirin karşısına, ahenksiz bir şekilde donuk akiği, İsa'nın kanının kırmızısını koydular. Bu renk çatışması, baş döndürücü yükseklikteki pencere-duvarları bir aşağı bir yukarı titreştirir ve duyuları tıkabasa doldurur. Işık saçan anlatılar, gözlerin ayırdına varabileceği canlılığın ötesine geçip yukarı tırmanır (Bell, 2009: 125)".



Resim 68. Sainte-Chapelle Katedrali, 1243-48, Paris.

Gotik dönemin başında Avrupa henüz gücün ve bilginin asıl merkezleri manastırlarda ve baronların şatolarındayken, az nüfuzlu bir köy kıtasıdır. Daha sonra bu köy havası kentlere kaymaya başlamıştır. 12. ve 13. yüzyıllar yaşam biçiminin evrilmeye başladığı dönemlerdir. Gelişen kentlerde bankerlik, zanaat ve ticaretle zenginleşmiş yeni bir sınıfın ortaya çıkışı bu yıllara rastlar. Bir piskopos çevresinde toplanan bu varlıklı burjuvaların katedrallerin yapımına büyük katkısı olmuştur (Eczacıbaşı, 2008: 607-610). Tarih başından beri güçlerini göstermeye alışkın aristokratlar bu özelliklerine devam ederken, ticaretle zenginleşen zengin sınıfın da katkıları inanç ve burjuvazinin gelişimidir. Artık soylular bile, güçlerini kentlere taşımaktadırlar. Kentler gittikçe kiliselerin ve derebeylerin gücünden bağımsız olmaya başlayarak, ticaret merkezleri halini almışlardır. Bu dönemde kiliselerden çok, belediye sarayları, lonca merkezleri, okullar, saraylar, köprüler ve kent yapıları gibi dünyasal yapılar yapılmaya başlanmıştır. Exeter Katedrali insana yakın boyutlardadır ve değişen yaşama örnek teşkil eder (Gombrich, 1997: 208) (Resim 69).



Resim 69. Exeter Katedrali, 1340-1400 dolayları, İngiltere.



Resim 70. Wilton İkilisi, Vaftizci Yahya, Aziz Edward ve Aziz Edmund, II. Richard'ı İsa'ya överek tanıtıyorlar, 1395 dolayları, Ulusal Galeri, Londra.

Aynı etki, resimlere de yansımıştır. Gotik Dönemi bitirirken, İngiliz Kralı için bir Fransız Ustası tarafından yapılan Wilton İkilisi, yine yaldızlar içinde, bir inanç ve güç simülasyonu sunmaktadır (Resim 70). Resimde kralı ve ailesini, İsa ve Meryem'e dua ederken görmekteyiz. Bu resim, kralın ve ailesinin ne kadar inançlı olduğunu, İsa'nın

yanında resmedilen kralın da başındaki haleyle kutsallığını simüle edilmektedir. Yönetimdekilerin kutsal kalma çabaları bu dönemde de devam etmektedir. Din, soyluluk ve kentsoyluların simülasyonları, Gotik üslubun içindedir.

2. İDEALİZM VE GERÇEKLİĞİN ÇATIŞKISINDA SİMÜLASYON

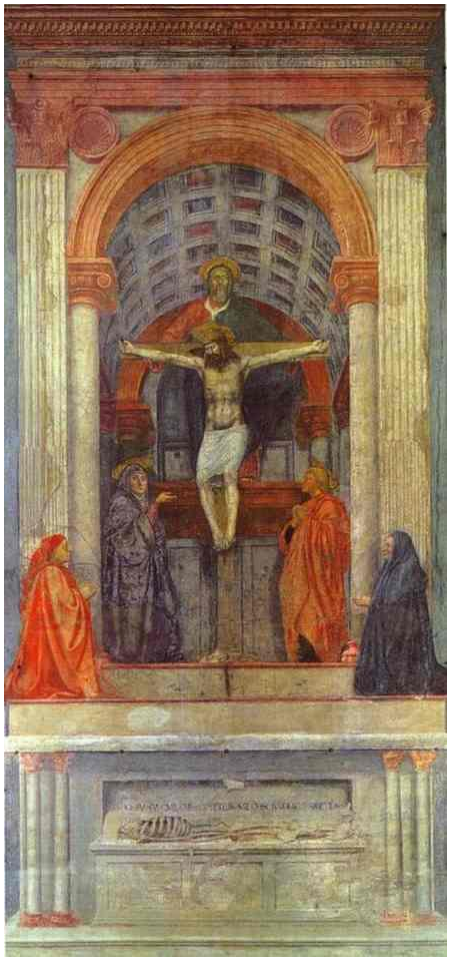
Bloch, Rönesans'ı kapitalizmin ilk gelişim dönemi olarak betimler. Gotik dönemin sonrasında başlayan ilk aşamadaki kapitalist ekonomi bu dönemde kendini karlı bir şekilde kabul ettirir, saltçılığa doğru yol alan krallıkla bağlaşık haldeki kent burjuvazisi, şövalyeci feodalizme son verir. Bu 13. ve 14. yüzyıllarda, İtalya'da ortaya çıkan güçlerin zaferidir. Ticari sermaye, daha girişimci bir tutumu benimser ve Medici ailesi Floransa'da ilk bankayı açar. Fabrika girişimcileri bunların yanında yer alır. Rönesans İtalya'dan yola çıkar ve iki yeni olguyu getirir. Birincisi, loncaların kapalı ekonomisi karşısında bireysel kapitalist ekonomi aşamasından başlayarak gelişen bireyin bilinci, ikincisi feodal ve dinsel toplumun yapay ve kapalı dünya imajının yerini alan enginlik duygusu (Bloch, 2002: 18).

Resimlerin konusunu belirleyen ve sanatçıları yönlendiren din adamları ile kralların dışında ortaya çıkan bir başka toplumsal sınıf burjuvadır. Böylelikle burjuvaziyi öven simülasyonlar yapılmaya başlanacak, gücü elinde barındıran kimse, halkı inandırmak istediği şeye inandıracaktır. Sontag (2004: 22), resimlerde gerçekçiliğin ve gerçeğe benzer görüntülerin daha inandırıcı olduğunu belirtmiştir. Rönesans resimlerinde de gerçeğe yakın görüntüler bulunduğu için, bu dönem resimlerde inandırıcılığın ön planda olduğu savunulabilir

> "Bu burjuva kültürünü besleyen en önemli etkenler; bilim ve sanat alanındaki yenilikler, dünyanın yeniden keşfi, ticaretin gelişmesi ve soylu köklerden gelmeyen ancak ekonomik olarak bir gücü temsil eden insanların ortaya çıkmasıdır. Esnaf localarının kuruluşu ile birlikte istekleri ve siparişlerine yönelik resim yaptırmaya başlayan bir burjuva kültürü, sanatçıları himayeleri altına alıp resim siparişlerini yaptırmaya bu dönemde başlamışlardır (Coşkun, 2004: 25-26)".

Yeniden doğuş ve diriliş anlamlarına gelen Rönesans kelimesi, adından da anlaşıldığı gibi, Ortaçağda durma noktasına gelen sanatın bitmesiyle, 15. yüzyılda Klasik Sanattan (Yunan Sanatı) yola çıkılarak, sanatta yeniden doğuşu temsil etmektedir. Floransa Katedralinin yapımında çalışan mimar Filippo Brunelleschi, bu yeni sanatı gerçekleştirmek isteyenlerin öncülerindendir ve eski Yunan tarzından esinlenerek yapıtlarını oluşturmuştur. Giotto'yla başlayıp, Leonardo ve Michelangelo ile devam eden bu süreç, El Greco'nun Maniyerist resim anlayışı ile son bulmuştur (Coşkun, 2004: 32).

Bu dönemde, ressamlar, sadece resmin anlatım aracı olmadığını bulmuşlar, aynı zamanda resimle izleyiciye daha da yaklaşmaya başlamışlardır. Bunu yaparken de, simülasyondan faydalandıkları söylenebilir. Rönesans'ın yarattığı simülasyon; gerçeklik simülasyonudur. Rönesans'la beraber, resim sanatının sadece kutsal ve etkileyici bir öyküyü betimlemeye yaramadığını, aynı zamanda gerçekliği yansıtan bir ayna gibi olduğu keşfedilmiştir. Simülasyonlar yine, Hıristiyanlıkla alakalı dini konular olan İsa, Meryem ve azizlerin resimleri olmakla beraber, mitolojik konularla da yapılmaktadır. Bu dönemde resimdeki göstergeler, mevkii işaret eder. Kısacası simülasyon yaratma yine, soylular, din adamları ve oluşumunu devam ettirmekte olan burjuvazinin elindedir. Örneğin dönemin zenginlerinden Medici Ailesi pek çok resim siparişi vermektedir.



Resim 71. Masaccio, Kutsal Üçlü, Meryem, İncilci Aziz Yahya ve Bağışçılar, 1425-1428 dolayları, Santa Maria Novella Kilisesi, Floransa.



Resim 72. Leonardo da Vinci, Son Akşam Yemeği tablosunun kopyası, sanatçısı bilinmiyor, 16. yy, Santa Maria Katedrali, Milano.

Rönesans'ın önemli ressamlarından Massaccio ve Leonardo'nun resimleri dini konulardadır (Resim 71, 72). Leonardo'nun resminin konusu, İsa'ya ihanet edilmeden önceki son akşam yemeğidir. Sadece resimsel bir kompozisyon olarak ele alınsa bile, ihanet eden figürün diğerlerinden farklı olarak, yüzünün karanlık, hareketlerinin durgun ve çekinik, ifadesinin iyilikten yoksun resmedilmiş olması, bilinçaltında huzursuzluk verici bir etki yaratılmasına neden olmaktadır. Resim böylelikle yönlendirme ve ikna etkisi yapar. Resim, kötü olması gerekeni kötü, iyi olması gerekeni iyi olarak belirtir. Resimle beraber, tasvir edilen akşam yemeğinin gerçekliğine inanırız. Rönesans'la beraber Ortaçağdaki perspektif anlayışı da, simülasyonun gerçeklik hissi kazanmasına yardımcı olacak biçimde değişir.



Resim 73. Donatello, Aziz Giorgio, 1415-1416 dolayları, Bargello Ulusal Müzesi, Floransa.



Resim 74. Michelangelo Meryem İsa'yı kucaklarken, 1498-1500, Vatikan.

Donatello da kaba figürleriyle simülasyonlarını gerçekleştirmektedir. Donatello'nun Koruyucu Aziz Giorgio'nun heykelinde gerçekçi bir şiddet görülmektedir (Resim 73). Figür gerçeklik ve dünya simülasyonu yaratmaktadır. Gotik heykellerin aksine, yere sağlam basmaktadır. Michelangello'nun heykelinde ise, Meryem'in de İsa'nın da genç ve güzel görünmeleri, inandırma çabasının bir parçasıdır (Resim 74). İsa'nın çıplak olarak betimlenmesinde Antik Yunan'a dönüş izleri vardır. Rönesans resminde, insan ve çevresi başlıca ilgi kaynağı olmuş, dinsel çevrelerin varlığına karşın, insanın ve doğanın görüntüsünü, gerçekçi yöntemlerle araştırmak kaçınılmaz bir durum olmuştur (Conti, 1997: 30-39).



Resim 75. Michelangelo, Sistina Şapeli tavanı, 1537 -1541, Vatikan.

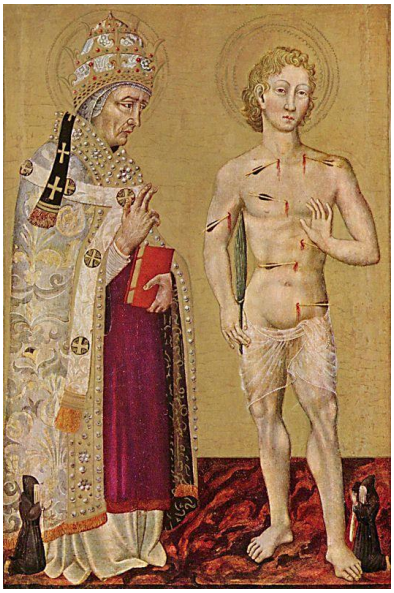
Papa II. Julius'un yapmasını istediği Sistina Şapeli tavanı için Michelangelo da, güzel ve güçlü figürler kullanmıştır (Resim 75). Mediciler'in, saraylarına koymak için Donatello'ya sipariş ettikleri Davud heykelinde, bu dönemin diğer heykel ve resimlerde, Antik Yunan'daki ve Roma'daki çıplaklığın geri geldiği görülmektedir. Hem de şehvet duygularını uyandıracak ölçüde (Bell, 2009: 170). Dünyaya ve insana ait duygular bu dönemde, bu şekilde öne çıkarılmak istenmiş olabilir (Resim 76, 77. 78).



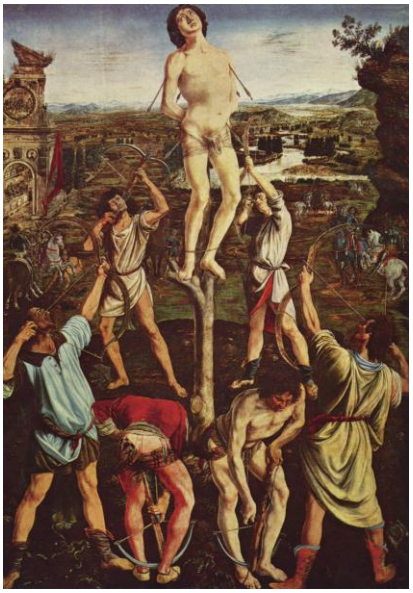
Resim 76. Donatello, Davud (David), 1433, Bargello Müzesi, Floransa.



Resim 77. Michelangelo, David, 1501-1504, Akademi Galerisi, Floransa.



Resim 78. Giovanni di Paolo,1403-1483, Ulusal Galeri, Londra.



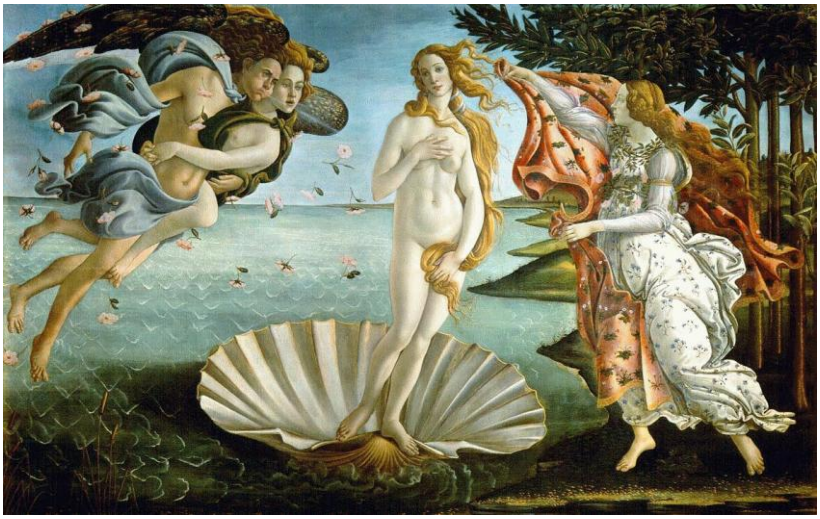
Resim 79. Antonio Pollaiuolo, Aziz Sebastianus'un şehit edilişi, 1475 Dolayları, Ulusal Galeri, Londra.

Dünyaya ait duygular, mitolojik ve dini konularla desteklenmek istenmiştir. Pollaiuolo'nun resminde, arka planda doğa görüntüsü olması bunun göstergesi sayılabilir (Resim 79). Gotik dönemde yapılan resimler, konuları bakımından Rönesans resimleriyle benzerlik gösterse bile, arka planda kullanılan altın rengi, inanç simülasyonu yapmaktadır. Rönesans'ta ise, dünyaya dönmek istenmektedir. Bunu yaparken resimsel çabalara da girişmek gerekmektedir elbette. Aziz Sebastianus'un şehit edilişini simüle eden bu sahnede de, Aziz Sebastianus güzel bir erkek olarak resmedilmiştir. Böylelikle, kahramanlıkla güzellik bağdaştırılır, şehvet duyguları uyandırılır. "Resimdeki dinsel duygululuk seküler haz tarafından panoya aktarılan ve ondan da seyirciye yansıtılan mücessem arzu tarafından güdülenmektedir (Leppert, 2002: 325) ".



Resim 80. Sandro Botticelli, Mars, 1483, Ulusal Galeri, Londra.

Mars'ın çıplaklığına cinsel gerilim katan öğe, Venüs'ün giyinik olmasıdır(Resim 80). Venüs'ün bakışları da Mars'ın üzerinde olması da, dikkatimizi erkeğe yöneltmektedir. Rönesans döneminde, resimlerde çıplaklık, ruhanilikle birleşir. Resimlerde figürler seyirciye değil de, başka tarafa bakarlar (Resim 81, 82). Böylelikle, resimdekilerin gerçek oldukları düşünülmekle birlikte, kutsal oldukları mesajı da verilmektedir. Verilmek istenen bu mesaj, bu zamanda zihinlere kodlanmıştır, 21. yüzyıl reklam imgelerinde, fotoğraflarda ve yine resimlerde kullanılmak üzere.

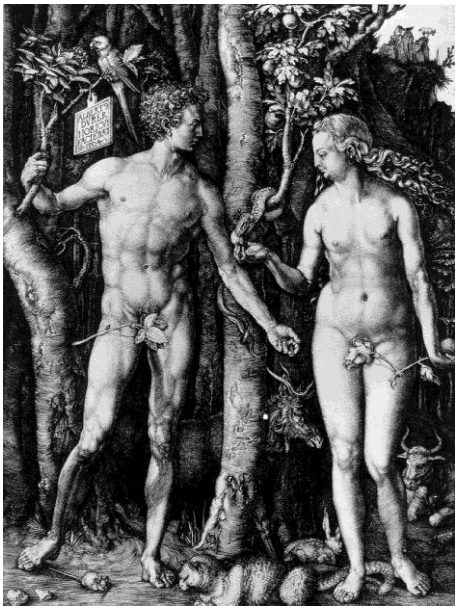


Resim 81. Botticelli, Venüs'ün Doğuşu, 1482-1486, Galeri Uffizi, Floransa.



Resim 82. Raffaello Meryem, 1483-1520, Sanat Tarihi Müzesi, Viyana.

Albrecth Dürer de İtalya'dan daha kuzeyde, Almanya'da, dinsel ve mitolojik konularla Rönesans dönemine katkıda bulunan bir diğer önemli ressamdır (Resim 83).

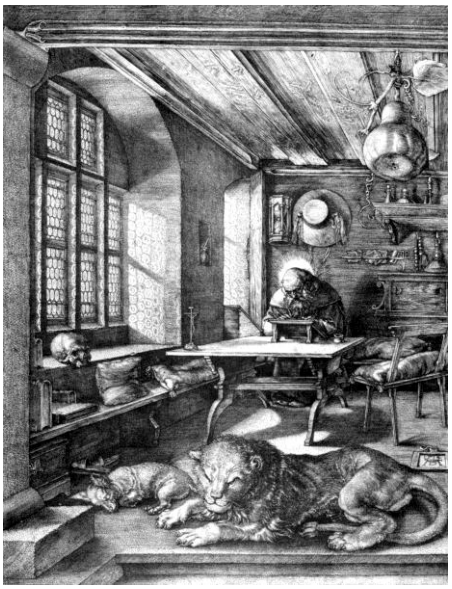


Resim 83. Albrecht Dürer, Adem ve Havva, 1504, Metropolitan Sanat Müzesi, New York.



Resim 84. Albrecht Dürer, Mahşerin Dört Atlısı, 1498, Metropolitan Sanat Müzesi, New York.

Dürer'in çalışması, sonrasında büyük değişimlere yol açacak olan, çoğaltılabilir olmayı sağlayan bir baskı resimdir (Resim 84). Bu resimde simgesel anlamlar vardır. Birinci at ve binicisi; kral olan İsa'yı temsil eder. Birinci at ve biniciyi izleyen diğer üç at ve binicileri yeryüzünde felaket niteliğinde olaylara yol açarlar. İkinci at ve binicisi savaşı temsil eder. Üçüncü at ve binicisi kıtlıkları temsil eder. Dördüncü at ve binicisi ise ölümü temsil eder. Mahşer gününün simülasyonu denebilecek olan bu resim aynı zamanda, salgın hastalık, açlık ve ölümün de simgesi sayılabilir. Dürer'in semboller kullandığı bir başka resminde de, mesajlar bulunmaktadır. Resimde önde duran aslanın, onun yanındaki köpeğin ve kuru kafanın, azizin başındaki halenin, anlamları vardır (Resim 84). Aslan gücü, hale kutsallığı, köpek sadakati, kuru kafa ise ölümün varlığını simüle etmektedir.



Resim 85. Albrecht Dürer Aziz Hieronymus Çalışma Odasında, 1517, Albertina, Viyana.

.

Resimlerinde sembolik özellikler bulunan bir başka Rönesans ressamı olan, Jan van Eyk, Kuzey Avrupa'da Burgonya düklerinin sarayına bağlı olarak çalışmaktadır. Eyk, gerçeklik ve dünya simülasyonunu, Arnolfini'nin Evlenmesi resminde yansıtmaktadır (Resim 85). Ressam, resimde kendini de resmederek, ordaydım demekte ve resme belgesel bir nitelik yüklemektedir. Odada özenle yerleştirilmiş diğer nesneler, bir Ortaçağlı için, hem dinsel hem de sembolik anlamlar taşımaktadır. Örneğin, avizede

yanan tek mum İsa'nın varlığını ve Kutsal Işık'ı sembolize ederken, arka duvarda odanın görünmeyen kısmını yansıtan ve aralarından birinin ressam olduğu iki şahidi de seyirciye gösteren dış bükey ayna her şeyi gören Tanrı'nın gözü olarak değerlendirilir. Yerde duran tahta ayakkabılar, çiftin kutsal zemin üzerinde durduğunu; köpek sadakati, pencere kenarında ve sandık üzerinde duran olgun şeftaliler de bereketi ve doğurganlığı simgeler. Ayrıca çiftin birbirlerine göre konumu da karı-koca arasındaki ilişkiyi göstermesi bakımından önemlidir: erkeğin öne doğru duruşu hakimiyetini, kadının erkeğe doğru dönüşü de kadının korunmasını ifade eder (Sherman, 1987: 279). İkonograflar, Jan Van Eyck'ın resimlerinin ünlü gerçekçiliğinin altında, gündelik objelerin saklı simgeselliği aracılığıyla sunulan, dini veya ahlaki bir mesajın gizlendiğini öne sürmüşlerdir (Burke, 2009: 37-38).



Resim 86. Jan van Eyk, Arnolfini'nin evlenmesi 1434, Unterlinden Müzesi, Colmar.

Rönesans döneminde portrelerle beraber, Antikiteye dönüş nedeniyle, Roma tarzı imparator büstleri yapılmakta, ünlü ve etkili kişilerin madalyalara profil resimleri basılmaktadırlar (Bell, 2009: 169) (Resim 87). Çoğaltılmak üzere tasarlanan, bu tasvirlerinin temelinde, temsil ettikleri kişilerin kimliklerini ölümsüzleştirmek olabilir. Madalyon üzerindeki bu güçlü kişi tasvirleri, hem Avrupa'da hem de başka ülkelerde, portre sanatının öteki biçimleriyle karşılaştırılamayacak bir hevesle elden ele

geçirilmiştir. Sikkeler gibi bu madalyonlar da egemenliğin ve yetkenin damgasını taşımaktadırlar, böylelikle sonsuzluk ve güç simülasyonu yaptıkları kabul edilebilir (Jardine ve Brotton, 2006: 27).



Resim 87. Benvenuto Cellini, Floransa Dükü Alexander Medici'nin portre madalyonu ön ve arka yüzü,1532-1537.

3. ÖTEKİ DÜNYA VE BU DÜNYA ARASINDAKİ DEFORMASYONDAN DOĞAN SİMÜLASYON

1520 yılı dolaylarında, İtalyan kentlerindeki tüm sanatseverler, artık resim sanatının yetkinliğinin doruğuna ulaştığı kanısında birleşmiş görünmekteydiler. İtalyanca maniera, "yapmacık, yapmacıklı üslup" anlamına gelir. 16. Yüzyılda yapılan resimlerin de, Rönesans'ın ünlü sanatçılarının tarzına uymak, benzetmek için yapıldığı düşünüldüğü için, bu döneme Maniyerist dönem adı verilmiştir (Eczacıbaşı, 2008: 997; Gombrich, 1997: 361).

Maniyerizm döneminde yapılan resimler, kilisenin etkisinde olduğu gibi, aynı zamanda özel malikaneler için soylular tarafından ısmarlanmıştır ve din-dışı, mitolojik konular da işlenmiştir. Bu nedenle, simülasyonların, din adamları, aristokratlar ve zenginler tarafından yapıldığı söylenebilir. Bu dönemde simülasyonlar, düş gücü, saydam ışıklar ve uzamış biçimlerle oluşturulur. Gizli ve simgesel anlamlarla dolu olan Maniyerist resimlerde egemen olan düşünce, insanın dünya ile olan ilişkisini kesmek, yeryüzünü unutturmak, insanı dini konuların ve olayların geçtiği düşünsel mekana sürüklemektir.

Perspektif oyunlarından yararlanılarak gerçek dışı mekanlar yaratılmıştır (Eczacıbaşı, 2008: 997).



Resim 88. Jacopo Tinteretto, Aziz Marks'un cesedinin bulunması, 1562 dolayları, Brera Sanat Galerisi, Milano.

Bu dönem resim sanatında Rönesans'ın klasik anlayışı devam etse de, figürlerin yapılarındaki bozulma, perspektifin önemsenmediği Ortaçağ resimlerini çağrıştırmaktadır. Fakat Maniyerist resimde perspektifin kullanılışı da, bu özellikle tezat oluşturarak, Rönesans resmini çağrıştırır. Hem Ortaçağ, hem de Rönesans dönemi resmiyle bağını koparmamış bir resim olan Tintoretto'nun resminde de, Rönesans resminden farklı olarak dağınık kompozisyon kullanılmıştır (Resim 88). Resim, Aziz Markos'un cesedinin taşınmasını betimlemektedir. Resimde, Aziz Markos'la beraber, resmin siparişini veren, kardeşlik cemiyetinin üyesi olan bağış severi de görmekteyiz. Kompozisyon, renk, ışık ve anatomik bozulmalar, resme Maniyerist havayı verirken, ressamın resmi yaptıran kişiyi resme koyması, resmi Aziz Markos olayının simülasyonundan, bağış severin ne kadar önemli bir insan olduğunu açıklayan, bir olayın simülasyonuna dönüştürür. Resimdeki imgeler bizim, olayı bu şekilde algılamamıza neden olarak, yeni bir gerçeklik oluşturur.



Resim 89. Parmigianino, Uzun boyunlu Meryem, 1534-1540, Pitti Sarayı, Floransa.

Meryem ve İsa betimlemesini gördüğümüz Parmigiano'nun resmi, Rönesans dönemi İsa ve Meryem resimlerinden oldukça farklıdır (Resim 89). Burada yapılan simülasyonun konusu aynı olsa da, figürlerin uzun boyunları Maniyerist dönemde oluşan yeni bir gerçeklik olarak karşımıza çıkar. Parmigiano bilerek, resimdeki figürleri uzatır. Lynton, iki dönemin farklılığını şu şekilde anlatır;

> "İnsan vücuduna zarif, aynı zamanda değişik biçimleri uyarlayabilmeye uygun bir formül bulma isteği klasik sanatın bir özelliğidir. Bu figürleri baş döndürücü bir boşluk ve anlaşılmaz ilişkiler içinde yerleştirmek ise, klasik sanata aykırı düşen Manyerizmin bir tekniğidir (Lynton, 2004: 158)".



Resim 90. El Greco, Apokalypsis'in beşinci mührünün açılışı, 1608-1614, Metropolitan Sanat Müzesi, New York.

İspanyol ressam El Greco, Tinteretto'nun kompozisyonlarından ve Parmigianino'nun uzun figürlerinden öğrendiklerini resimlerinde yansıtmaktadır (Resim 90). Resim, İncil'den bir bölümü betimler. Sol tarafta kollarını açmış olan figür, Aziz Yahya'dır. Tintoretto'nun resimlerindeki klasik kurallara uyma, El Greco'da daha geç zamanlara gider. Onun resimlerinde simüle ettikleri, Ortaçağ sanatıyla bağdaşmaktadır. El Greco'nun resimlerine bakarken yeni bir dünyaya geçmiş gibi hissederiz. Düşle gerçek arasında bir yerde, resimdeki gibi figürlerin olduğu duygusuna kapılabiliriz. El Greco, düş ve gerçekle oynarken, atölyesi aldığı siparişler nedeniyle hiç boş kalmamaktadır. Sipariş üzerine yaptığı portrelerden biri, bir rahip portresidir (Resim 91). Dini konular haricinde, portre resmi yapmak, dönem ressamlarının yaşamında önemli bir yer tutar.



Resim 91. El Greco, Rahip Hortensio, 1609, Güzel Sanatlar Müzesi, Boston.

Floransa'da doğan Maniyerist üslup, diğer ülkelerin aristokratik çevrelerine de yayılmıştır (Eczacıbaşı, 2008: 998). Avrupa'da değişen ekonomik sistem ve bazı kesimlerinin mezhep değiştirmesi, resim sanatına da etki etmiştir. Kuzey Avrupa ülkelerindeki sanatçılar İtalya ve İspanya'daki sanatçılara göre daha ciddi bunalımlarla karşı karşıya kalmışlardır. Güneyli sanatçıların sorunu, resimde nasıl yeni bir şey yapabilirim olurken, kuzeydeki sorun, resim sanatının devam edip etmeyeceğidir. Reform'un bir sonucu olarak gelen bu sorun, Protestanların çoğunun kilise resimlerine sıcak gözle bakmamalarından kaynaklanmaktadır. Kilise duvarlarına resim yapamayan ressamlar için portre ressamlığından başka çare kalmamıştır (Gombrich, 1997: 374; Çelik, 1999: 7).

Brilliant (1991: 110, 112-113), portreler, seyirciye gösterilen, teamül maskeleridir demektedir. Bu maskeler, hem açığa vuran hem de örten, maskeyi takan kişinin daha anonim bir figür olarak görünmesini sağlayan kisvelerdir. Ressamlar, portresini yaptıkları kişinin gururunu okşayacak portreler yapmaya özen gösterirler (Conti, 1997: 53). Her portre bir propogandadır, portresi görünen kişinin pahalı ve çok özel bir reklamıdır. Bu, reklam için yapılan masraflara haklılık kazandırır (Leppert, 2002: 201).

4. GECEDEN GÜNE IŞIK ETKİSİNDE SİMÜLASYON

Burke'ye (2009: 63) göre, Barok dönemde resimlerin giderek daha teatral bir tarza bürünmesi mesajın bir parçasıdır. Diğer unsurların yanı sıra bu teatral ya da retorik tarz, izleyiciyi ikna etme gereğinin bilincine varıldığını ifade etmektedir. Bu resimler aynı zamanda Katolik Kilisesi için propaganda olarak da nitelendirilebilir. Barok dönem toplumsal ve dinsel gerilimin yaşandığı bir dönemdir. Avrupa'nın kıta bölgesindeki otuz yıl savaşları, İngiltere'de ise, iç savaşa dönüşmek üzere olan durumu bu gerilimi tetikler. Bir yanda çoğu Roma kilisesinden destek gören mutlak krallıklar ve onların sarayları, öte yanda ise, daha çok Protestan olan ve giderek gelişen ticaret kentleri yer almaktadır (Gombrich, 1997: 387-388). Böyle bir durumda, Rönesans döneminde oluşmaya başlayan yaşamın sonsuz olmadığı görüşü, hayatın içindeki şiddet resimlerle simüle edilmiştir (Resim 92, 93).



Resim 92. Frans Halz Kuru Kafa ile Genç Adamın Portresi 1626, UlusalGaleri, Londra.



Resim 93. Caravaggio, Goliath'ın Kafası ile David, 1610, Galeri Borghese, Roma.

Titian'ın resmi olan Marsyas'ın Derisinin Yüzülmesi'ndeki figürler, sonsuza dek ölümün yüzüne bakmaya, sonsuza dek katledilmeye, sonsuza dek yanılmaya hapsolmuşlardır. Bu nedenle, bu resim bir ölüm simülasyonu olarak kabul edilebilir (Resim 94).



Resim 94. Tizioan, Marsyas'ın Derisinin Yüzülmesi, 1570-76, Courtesy Ulusal Sanat Galerisi, Washington.

Ortaçağın sonlarından itibaren birkaç yüzyıl boyunca Avrupalı ressam ve heykeltıraşlar, bedenin ölümü ve ruhun ölümsüzlüğünü belirtmeyi amaçlayan sayısız imge ve mezar modeli yapmışlardır. Bu resimlerde, ölüm kötü olarak resmedilip, bedenin bu ölüm sürecindeki iğrençliği vurgulanmaktadır. Daha sonraki dönem olan 17. yüzyılda ölüm hala geçerliliğini koruyan bir konu olmakla birlikte, hümanizmanın gelişimiyle, "şu an" değer kazanır, ölüm ve ölüm sonrası süreç eskisi kadar işlenmez (Leppert, 2002: 86).

Bir natürmort türü olan Vanitas, izleyiciyi, hayatın ne kadar kısa olduğu ve hayatın kırılganlığı üzerinde düşünmeye yöneltmektedir. Olmuş bir buğday filizi ya da başağı ne kadar ölü olsalar da ekimlerinden sonra oluşacak yeni hayatı simüle etmektedirler. 'İnsan bir köpükten ibarettir', 'ölüm her şeye galebe çalar' ve 'öleceğinizi hatırlayın' gibi sözler resimlere yazılmaktadır (Leppert, 2002: 87). Vanitas'ta resmedilen her nesne, resmedildiği nesneden farklı bir şey ifade etmektedir. Vanitas'ta izleyiciden

beklenen; gözle görünen imgelerin, genelde ihtişamlı eşyaların, arkasını görmeleri ya da bu imgelerin içlerini görmeleridir (Leppert, 2002: 87).

Champaigne'nin Vanitas resminin, Ortaçağdaki çürüyen cesetler ve iğrenç görüntülerden oluşan ölüm konulu resimlerden çok farklı olduğu görülür (Resim 95). Champaigne'nin resmi, ölümü, zamanın kısalığını, yaşamın gelip geçiciliğini simüle eden bir resimdir. Gözümüzü direk üzerine çeken ve birebir bir ölüm simülasyonu olarak düşünülen tertemiz ama eski kuru kafa ölümü, kum saati ise zamanı simüle eder. Tabii ki lale, döneminin vazgeçilmez çiçeği, resimdeki diğer elemanların yanında daha bir güzel görünmekte ve yine zamanın gelip geçiciliğini vurgulamaktadır.



Resim 95. Philippe de Champaigne, Vanitas,1602-1674, Tessé Müzesi, Le Mans.

1620'lerin başında, Fransa, Hollanda ve Almanya'nın batı kısımlarında lale inanılmaz derecede moda olmuştur. Lalenin ticareti ilk önce profesyonellerin elindeyken, 1934'lerde sıradan insanların da ilgilendiği bir konu olur. Lale, toplumsal düzeni yansıtacak biçimde bir hiyerarşiye oturmaktadır. Farklı renkte ve cinste laleler farklı sınıfları ve meslekleri simüle etmektedir. Lale'nin başlı başına bir çiçek olarak öneminin dışında, yapılan lale resimleri de 16. yüzyılın sonraları ve tüm 17. yüzyıl

boyuca Benelüks ülkelerinin vazgeçilmezi olmaktadır. Çiçek resimleri yapan ünlü bir ressam olan Brueghel'in de favori çiçekleri arasında lale olduğu gibi, Brugel, bir resminde yüzü aşkın çiçek kullanmıştır. Hıristiyan Ortaçağın henüz sonlanmadığı bir zamana denk düşen çiçek çılgınlığı aynı zamanda manevi simülasyonlar olarak da algılanabilir. Beyaz zambak; Bakire Meryem'i, hasekiküpesi Kutsal Ruhu, seküler aşkı da simüle eden gülün, aynı zamanda cenneti de simüle ettiği söylenebilir Çiçeklerden bazılarının solgun olması ölümün göstergesi olabilir (Leppert, 2002: 75).



Resim 96. Rembrant Harmensz van Rijn, Kesilmiş Öküz, 1630'ların sonu, Sanat Galerisi Müzesi, Glasgow.



Resim 97. Jan Weenix Ölü Kuğu, 1716, Van Beuningen Boymans Müzesi, Rotterdam.

Soyluların ve zenginlerin eğlence anlayışları, özellikle avlanma etkinlikleri, döneme damgasını vurur. Zamanının büyük bölümünü avlanarak geçiren krallar vardır (Jardine ve Broton, 2006: 33). Ölüm ve haz duyguları Barok dönemde ağır basarken, bu dönemde var olan bir başka duygu da, sahiplik duygusudur. Av resimlerinde ve Vanitas'ta sahiplik ön plana çıkar (Resim 96, 97). İnsan figürü söz konusu olduğunda da durum aynıdır. Kadına sahip olma, kadının Rönesans'takinin tam tersi bir albeniyle seyirciye bakması sahiplik duygusuna göndermelerdir (Berger, 2003: 54-55) (Resim 101).



Resim 98. Titian, Urbino Venüsü, 1538, UffiziMüzesi, Floransa.



Resim 99. Anthony van Dyck, İngiltere Kralı, I. Charles, 1635 dolayları, Louvre Müzesi, Paris.



Resim 100. William Beechey, Bir Dilenci Çocuğa Para Veren Çocukların Portresi 1753-1839, Galeri Tate, Londra.

Portrelerin arkalarında ve av resimlerinde manzaralar kullanılmaktadır. Titian'ın resminde bile, pencereden görünen bahçe dikkat çeker (Resim 98). Anthony van Dyck'in İngiltere kralını yaptığı portesinde ve Sir William Beechey'in Sir Francis Ford'un çocuklarının Bir Dilenci Çocuğa Para Veren Çocukların Portresinde (1793'te sergilenmiş) de manzara bulunmaktadır (Resim 99, 100). Van Dyck'in resminde, simgesellik ve sahiplik duygusu, henüz avdan dönmüş olan kralın arkasındaki manzara ve resimdeki atla verilmek istenmiş olabilir. Bu resimde, eşsiz zerafete, tartışmasız bir otoriteye ve yüksek bir kültüre, sahip bir figür görmekteyiz (Resim 99). Beechey'in resminde ise sahip olunan para başkalarıyla paylaşılmaktadır (Resim 100). Bunu yaparken bile, paraya esas sahip olanlar bellidir. Resmi, resimdeki zengin çocukların babaları yaptırmış olup, resimdeki simülasyon, bu çocukların duyarlı ve iyi çocuklar olduğudur. Fakir çocuk ise sınıf farklılığını temsili eder, yani ötekidir. Resmin tam ortasında olan para, zenginlik ve yoksulluğu simüle etmektedir (Gombrich, 1997: 405; Leppert, 2002: 226).

Velazquez'in Papa Masum Portresinde de, Papa'nın elinde tuttuğu kağıtla ve resmin ismiyle, simülasyon sağlanmaktadır (Resim 101). Bu resimde manzara olmamasının

sebebi ise, kiliseyi temsil eden Papa'nın kendisini, kendi tahtında, kendi güçlü olduğu yerinde göstermek istemesi olabilir. Böylelikle, Papa, kendi simülasyonunu, kendi istediği gibi bu resimle bizlere aktarır.



Resim 101. Diego Velazquez, Papa X: Innocent, 1660, Dorai-Pamphili Galerisi, Roma.

Portrelerdeki manzaralardan bağımsız olarak da manzara resimleri yapılmaktadır. Manzara resimlerinde zaman-mekan kavramı, uçsuz bucaksız sonsuza giden bir doğa içerisinde ifade edilirken, yel değirmenleri, büyük yelkenli gemiler ve de bulutlu bir gökyüzünden sızan ışık, özenle aydınlatılmış bereketli topraklar, besili ve bakımlı büyük baş hayvan resimleri bu dönemde gözükmektedir.

Türkçede kullanılan resim gibi manzara deyimi, Avrupa dillerinde de Pitoresk manzara olarak kullanılır ve bunlar, bizim manzaraya artık, bir Claude Lorraine'in tablosuna bakar gibi baktığımızın göstergeleridir (Schama, 1995'ten aktaran Burke, 2009: 47) (Resim 102). Böylelikle gerçek manzaranın yerini yeni bir gerçeklik olarak resim almaktadır. Manzara resimleri; resmedilen topraklara sahip olma duygusu ile birleşerek siyasi çağrışımlar yapar ve milliyetçilik duygularını uyandırır. İsveç Prensi Eugene, 1900'lerde Claude Lorrain için "temiz havası, sert kontürleri ve kuvvetli renkleri ile Kuzey'in doğasını resmetmeyi seçen pek çok sanatçıdan biriydi" demiştir. Doğanın bu

dönemde ulusallaştırıldığını, anavatanın simgesi haline geldiğini söyleyebiliriz (Burke, 2009: 48).

> "İmparatorluk manzaraları bir diğer temayı, yoksun kalma temasını da çağrıştırır. Örneğin, Amerikan manzara resimlerinde figürlerin bulunmamasının Avrupa'da olduğundan daha fazla anlam taşıdığı söylenmiştir. Yeni Zelanda örnek alınırsa "boş kır manzarasının betimlenmesi… tamamen resimsel veya estetik bir ifade gibi görülemez" fikri öne sürülmüştür. Sanatçı bilerek ya da bilmeyerek sanki el değmemiş topraklar fikrini ya da Avusturalya ve Kuzey Amerika gibi Yeni Zelanda'nın da sahipsiz toprak olduğu yolundaki yasal öğretiyi ortaya serercesine aborjinleri silmiştir. Bu şekilde beyaz yerleşimcilerin konumu meşru kılınmıştır. Resmin belgelediği şey, "sömürgeci bakış" olarak adlandırabileceğimiz olgudur (Thomas, 1999: 20-3, 189)".



Resim 102. Claude Lorrain, Manzara, 1645, Ulusal Galeri, Londra.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

MODERNLEŞME SÜRECİNDE, ENDÜSTRİLEŞME VE TOPLUMSAL HAYAT SİMÜLASYONLARI

21. yüzyılda yaygın bir şekilde kullanılan modern sözcüğü Latince'de tam şimdi anlamına gelmektedir. Rönesansla beraber, modernlik düşüncesi gelişim göstermiş ve 17. yüzyılda Rene Descartas ile birlikte modernizm felsefi bir kimlik kazanmıştır. Kant da, bu gelişmeye yardımcı olmuştur (Yılmaz, 2006).

17. yüzyılda Burjuvazi bir yandan kiliseyle bir yandan soylularla çekişerek, kentlerin efendileri olmaktadır. Fransız İhtilali ve İngiliz Sanayi Devrimi, dinin gücünü yitirmesine sebep olmuş, aydınlanma düşünceleriyle beraber akıl, dünyevileşme ve burjuva sermayesi önem kazanmış, bu fikirlerin birleştiği bir düşünce, bir akım olan modernizm ortaya çıkmıştır. Böylece burjuva, işçi ve köylülerin desteğini alarak, soylulara ve kiliseye karşı zafer kazanmıştır. Marx, bu dönemi şu şekilde yorumlamaktadır

> "Bu güne dek üstün, değer verilen ve sofuca bir ürküntüyle bakılan ne kadar eylem varsa, burjuvazi bunların hepsinin üstündeki kutsallık örtüsünü çekip atmıştır. Doktoru da hukukçuyu da, rahibi de, şairi de, iktisatçıyı da, kendi ücretli emeklisi haline getirmiştir (Marx-Engels, 1999'dan aktaran Fischer, 2005)".

Sanatın toplumsal yapıdan ve yönetimden etkilendiği kabul edilmektedir. Tarihin karanlık çağlarından, tarım kültürüne, tarım kültüründen ticaretin ve sanayinin önemli olduğu Modernizm dönemine kadar sanatın, aristokrat zümrelerin ve din kurumlarının hizmetinde olduğunu ve değişen dünya görüşlerine paralel olarak değiştiğini belirtmiştik. Ekonominin tarıma dayandığı binlerce yıl süresince, anıtsal sanatlar, yönetici ve din adamlarının hizmetinde ve onların yararına olduğu halde, Avrupa'da özellikle 1789 İhtilali'ni izleyen yıllardan sonra, sanat, genel olarak, burjuva kesiminin yaşamıyla ilgili olmaya başlar.

Resim Sanatında Delacroix, Modernizmin başlangıcı olarak kabul edilebilir. Delacroix, Fransız İhtilali'nin sonuçlarının istenildiği gibi olmadığını gözler önüne serenlerin başında gelmektedir.

18. ve 19. yüzyılları etkisi altına alan Sanayi Devrimi, sanat ve sanayi göstergelerini değiş tokuş edebilmektedir, yani sanat bir yandan sanat olmayı sürdürürken bir yandan da yeniden üretici bir makineye dönüşmektedir. Çünkü artık makine bir göstergeden başka bir şey değildir. Üretim de, her türlü toplumsal ereğini yitirerek, dev sınaî tesisler, dört yüz metre yüksekliğindeki gökdelenler ya da Gayri Safi Millî Hasılatın sayısal gizemleri gibi prestijli, abartılı, estetik göstergelere dönüşerek ortalığı kaplamaktadır (Baudrillard, 2004: 38). Bu dönemden sonra, Sanayi Devrimi, kaliteli zanaatkârlığın tüm geleneklerini yok etmeye başlamıştır. El işçiliğinin yerini mekanik üretim, atölyenin yerini fabrika almaktadır.

Seri üretimde nesneler gibi resimler de, asıl resmin ya da resmi yapılan nesnenin sonsuz kez çoğaltılmış simülakrlarına benzemektedirler (Baudrillard, 2008, 98). Fakat, seri üretim bir sorun doğurmuştur; ressamlarla halk arasındaki beğeni farklılıkları. Bu dönemde ressam konu seçiminde özgür olsa da, halkın istekleri ressama, sanatından ödün verdirebilmektedir. Böylelikle ressamlar ikiye ayrılır; biri siparişi verenin istediği gibi resim yapanlar, diğeri kendi istediği resim yapıp karanlıkta kalanlar. Bir üçüncü kısım daha vardır, bu da ressamlardan uzakta olan, sanayi devrimi sonucu kaba ve ucuz, kitsch denilen ürünlerdir (Gombrich, 1997: 413-417).

Bu dönem ressamlarının bulunduğu durumu kabaca tasvir etmek gerekirse, 19. yüzyıl hiçbir zaman çağının başarılı ve çok satan ustaların tarihi olamayacak, tam aksine, kendi adlarına düşünme korkusuzluğunu ve inatçılığını gösteren, zamanın egemen kurallarını korkmadan eleştiren ve böylece sanatları için yeni olanaklar yaratan bir dizi yalnız insanın tarihi olacaktır. Her ne kadar korkusuz sanat yapmak ve özgür olmak isteseler de, bu dönem ressamlarının da, yalnızlıkları içinde, eninde sonunda, gücü elinde bulunduranların oluşturdukları sisteme dahil oldukları kabul edilebilir.

1. ROMANTİK TEMA, YİTİRİLMİŞLİK DUYGUSU EKSENİNDE SİMÜLASYON ETKİSİ

Barok sanatın sonlarına doğru gelişen, şatafatlı ve süslü hayatlar yaşayan, ahlaki değerlerden uzaklaşan aristokrat ve burjuva beğenileri, antikiteyi ve onun değerlerini yeniden canlandırmaya çalışan Klasizm Akımı'nı doğurmuştur. 1789'da gerçekleşen Fransız İhtilali, bilimsel, ekonomik ve politik alandaki gelişmeler, orta sınıf halkın güç kazanmasına ve geçmişin değerlerinin yeniden sorgulanmasına neden olmuştur. Fransız İhtilali'nin getirdiği yenilikler, ahlak ve değer yargılarında oluşturduğu değişiklikler, aristokratlar ve din adamları döneminin de sonunu getirmiştir.

> "Bu ahlak ve görev kutsallığı ve erkekçe kahramanlık, artık aristokratlar tarafından krala değil, aksine vatandaşlara, Fransız Cumhuriyeti'ne atfediliyordu. Bu yeni kavramlar, artık bu dünyadaki hayatın amacı idi; ve devlet, Tanrı devletinden daha önemli tutuluyordu. Ulusallaşma (nasyonalizm), Hıristiyanlık karşısında bir çeşit din oluyordu. Böylece ihtilal, ahlakta, politikada ve dinde değişiklik getiriyordu. Bu kadar değişiklik getiren ihtilalin sanatta da bir değişiklik getirmeyeceği düşünülemezdi. Bu nedenle sanatta sağlam bir form gerekmişti ve eski antik dönemin klasik değerleri gözde büyümüştü (Turani, 2007: 494)".

1789 Fransız İhtilali, Barok üslubu, sarayın ve şatoların üslubu sayarak, eski geleneklerle bir tutmuştur. Çünkü ihtilal insanları kendilerini yeni doğmuş Atina'nın özgür yurttaşları olarak görmekteydiler. İhtilal fikirlerinin savunucu olarak görülen Napolyon, Avrupa'da en büyük güç olunca, Neo-Klasik üsluptaki mimari, imparatorluğun üslubu haline gelmiştir. Değişen yaşam şartlarıyla birlikte bir yitirilmişlik duygusu içinde Klasizm'e dönen simülasyonlar, devrimin son yıllarındaki özgürlük savaşında Romantizme dönüşmüştür. Böylece, yenilikler arayan simülasyon etkisi, zamanla yerini Klasizm'den Romantizm'e bırakır. Romantizm, sanat tarihi içerisinde kendisinden sonra gelecek akımlar için öncüdür ve modern zamanların temellendiği önemli bir dönemdir (Coşkun, 2004: 51).



Resim 103. Delacroix, Halka önderlik eden özgürlük, 1830, Louvre Müzesi, Paris.

Hürriyet, resim araştırmalarına konu olmuştur. En ünlü Hürriyet resmi ise; bu dönemde yapılan, Delacroix'ın Paris'te Kral X.Charles'ı deviren ayaklanma sonrasında yaptığı resimdir (Resim 103). Bir Hürriyet simülasyonu olan resim, Antik Yunan'da yapılan, zafer simülasyonlarına benzemektedir. Kadının elindeki bayrak, devrimi, diğer elindeki tüfek de kadının halktan biri olduğunu vurgulamaktadır. Bu simülasyon örneği, yeni kral Louis Phillipe'in de, devrim bayrağını yeniden Fransa'nın simgesi olarak kullandığı, Fransız İhtilalili'nin çağdaş yorumu olan 1830 olaylarının simülasyonunu da sunmaktadır (Burke, 2009: 67).

Fransız İhtilali'yle her ne kadar halk özgürlüğü ele geçirmiş görünse de, sanat aslında burjuvanın emrinde çalışır. Burjuvazi özgürlük ve eşitlik adı altında simülasyonlarını yaptırmaktadır. Fischer (2005: 56), Romantizm'i açıkça bir burjuva hareketi olarak tanımlamakta ve bugün yeni sayılan birçok sorunun tohumlarının atıldığı dönem olarak romantizmi göstermektedir. Bu dönemde de sanatçı, gelişen kapitalizme karşı çıkarken, düzenin içindedir. Bu yüzden resimlere bir yalnızlık ve yitirilmişlik duygusu hakimdir.

18. yüzyılda yapılan resimler arasında portreler de yer alır. Poz verenlerle birlikte resmedilen aksesuarlar da genellikle poz verenin kendini algılayışında pekişmektedir. Aksesuarlar, sözcüğün teatral anlamında, sahne donatımı olarak düşünülebilir. Klasik sütunlar Eski Roma'nın ihtişamını temsil ederken, tahtı andıran koltuklar, modele, kral havasını verir. Belli sembolik objeler, belirli toplumsal rollere göndermede bulunur. Joshua Reynolds'ın hayali bir tablo olan portresinde, poz verenin elinde tuttuğu kocaman anahtar onun Cebelitarık Valisi olduğunu göstermek için orada bulunmaktadır (Goffman, 1958'den aktaran Burke, 2009: 28) (Resim 104).



Resim 104. Joshua Reynolds, Cebelitarık Valisi, 1787, Ulusal Galeri, Londra.

Resimdeki figürün gücünü anlatan simgeler resimlere yerleştirilmektedir. Bu yolla, önemli bir kişi olduğu anlaşılan figüre saygı gösterilmesi gerekmektedir. Bu dönemde Kraliçe I. Elizabeth, portreleriyle Bakire Meryem'in yerini almıştır. Bir diğer örnek de, gelenlerin, Kral XVI. Louis'nin Versailles sarayındaki portrelerine, arkalarının dönmelerinin yasak olmasıdır. Kral adeta bu resimlerin asılı oldukları odada bulunuyormuşçasına resimlere saygı gösterilmesi gerekmektedir. (Yates, 1975: 101, 109-10). Bu örnekler de, resimlerin yeni bir gerçeklik yarattığı ve bu gerçekliklerin, resimdekilerin saygınlığını ve gücünü arttırdığını gözler önüne serer. Aynı zamanda, bu örnekler, imgelere verilen değeri de göstermektedir. Bu dönemde ve öncesinde

kodlanan, güçlü kişilerin resimlerine saygı duyma, imgeleri gerçekmiş gibi algılama, 21. yüzyılda da devam edecektir. Sadece güçlü kişilerin değil, halktan birilerinin de imgeleri, çoğu durumda, bize gerçeklik hissi verir. Gazetedeki veya fotoğraftaki bir kişinin gözlerini oymak, çoğu insana rahatsızlık verdiği gibi, bir cenaze töreninde, ölen kişinin fotoğrafının, göğüslerin üzerinde bulundurulması, onun da aramızda bulunduğunun göstergesi olarak kabul edilir.

18. yüzyıla geri dönersek, Rönesans'la başlayan birey bilinci, bireyselliğe dönüşmektedir. Yalnızlık içinde kendine dönen yazar ve sanatçı, yaşamak için kendini pazara sürerken, bir yandan da burjuva düzenine meydan okuyor, yitirilmiş bir birliği düşlüyor, kafasında yarattığı geçmiş ya da gelecek bir toplu yaşayış düzenini özlüyordu (Fischer, 2005: 54). Bu çelişkilerle dolu dünyada gülmekle ağlamak arasındaki gerginlikten doğan trajikomik durum ise Romantiklerin resmetmeyi amaçladıkları en büyük arzulardan biri olmuştur.



Resim 105. Francisco Goya, İspanya Kralı Vıı. Ferdinand, 1814, Prado Müzesi, Madrid.

İspanyol Sarayına bağlı olarak çalışan Goya, kralı, kraliçeyi, din adamlarını, zenginleri resmetse bile, o, modelleri üzerinden simülasyonlarını dolaylı olarak yapar. Portreleri, Van Dyck'ın ya da Reynolds'un resmi portrelerine benzese de, Goya'nın resimlerinde, asalet ve güç simülasyonlarından ziyade, gülünçlük simülasyonu vardır (Resim 106). Onun modelleri tüm çirkinlikleri, aç gözlülükleri ve aptallıklarıyla ortaya çıkmaktadırlar (Gombrich, 1997: 485-488).



Resim 106. Francisco de Goya, IV. Charles ve ailesi, 1800-1801, Prado Müzesi, Madrid.



Resim 107. Nedenli Nedensiz, Savaşın Felaketleri Serisi, 1810-15.

Goya'nın dizi halinde yaptığı baskı resimleri bulunmaktadır. 19. yüzyıl başlarında Goya'nın resimleri bir fotoğraf gibi, gerçeği yansıtmaktadır. İspanya iç savaşını gösteren baskıları, savaş fotoğraflarına benzer. Savaşın Felaketleri serisi sanatçının 1801 ve 1820 arasında yaptığı 38 oyma baskı resimden oluşur ve Fransız hakimiyetine karşı patlak veren ayaklanmayı bastırmak üzere 1808'de İspanya'yı işgal eden Napoleon'un askerlerinin işledikleri gaddarlıkları betimler. Goya'nın resimleri izleyiciyi dehşet duygusuna iyice yaklaştırır, bunlar dehşetin simülasyonudur. Resimlere baktığımızda, ölen insanları görmekle kalmaz, dehşeti hissederiz. Bu etkiyi kuvvetlendirmek için sanatçı, resimlerin altına notlar yazmıştır. Daha sonra resimlerde ve reklamlarda kullanılacak olan yazılar, simülasyon etkisini arttırıcı olduğu için, çoğalır. Goya'nın baskılarında kullandığı notlar; buna bakılmaz, bu kötüdür, bu daha kötüdür, artık bu çok fazla ve niçin gibidir. Goya, savaşı normal olarak karşılayan insanlara, bu yazıları yazarak, bu resimleri yaparak savaş normal değildir, savaş acıdır ve dehşettir demek ister. Sanatçı, savaşın var olan gerçekliğini, savaşı hiç görmemiş insanlar için simüle ederek, tekrar canlandırırak, yeni bir gerçekliğe dönüştürür (Sontag, 2004: 44-45; Esmer, 2010).

Avrupa'nın savaşlarla dolu ve karışık hali, doğuya ve bilinmeyene özlemi uyandırır. 19. yüzyıl Avrupa harem tasvirleri, bize İslam dünyasının ev yaşamına dair pek az şey sunmasına rağmen bu resimler, bu imgeleri yaratan, satın alan ya da onları sergilerde ve ya kitaplarda gören Avrupalıların fantezi dünyaları hakkında çok şey anlatır (Yeazell, 2000: 8-25) (Resim 108).

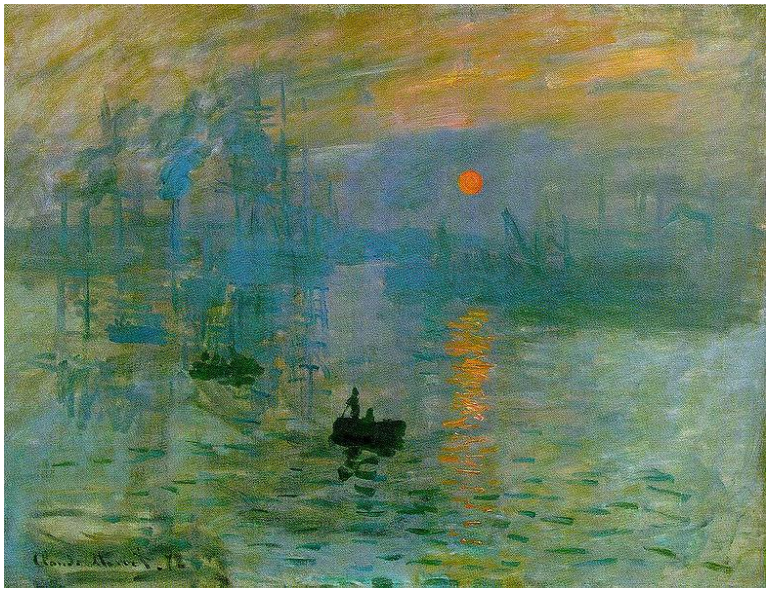


Resim 108. Jean-Auguste-Dominique İngres, Büyük Odalık, 1780-1867, Louvre Müzesi, Paris.

Romantizm, şimdiye kadar simülasyon yaptıranlara başkaldırı hisseden, kendi özgürlüklerini ele geçirmek isteyen ve yalnızlaşan sanatçıların dönemidir. Yalnızlaşan sanatçı güçlülerin simülasyonlarını yapmaya geri dönmektedir. Bundan sonraki resim sanatı akımları bu çelişki içerisinde sürecektir. Sisteme karşı çıkan akımlar bile zamanla sistemin bir parçası olmaya mahkum olacaktır. Güçlülerin istedikleri simülasyonlar devam ederken, resim sanatı da bu yolla gelişme gösterecektir.

2. YAKALANMAYA ÇALIŞILAN İZLENİM SİMÜLASYONLARI

İzlenimcilik, 19. yüzyılın son yarısında Fransa'da doğmuş, buradan bütün Avrupa'ya ve Avrupa dışı ülkelere yayılmış bir sanat anlayışı ve dönemin adıdır (Tunalı, 2003: 37).



Resim 109. Claude Monet, Gündoğumu, 1873,Tuval üzerine yağlıboya, Marmottan Müzesi, Paris.

Felsefede İzlenimcilik (impresyon, Empresyonizm) kavramı, ilk kez D. Hume ile önem kazanır. "İmpresyon değince ben, görürken, işitirken, ve bir şeye dokunurken, bir şeyi severken, birinden nefret ederken, bir şeyi arzular ve isterken sahip olduğumuz canlı perseption'ları (tasavvurları) anlıyorum (Hume, 27'den aktaran Tunalı, 2003: 15)". Tasavvur, göz önüne getirme, zihinde canlandırma anlamları taşıdığına göre, yazarın belirtmek istediği, izlenimler, birer akılda canlandırılmış görüntülerdir; yani gerçeklikten farklı olarak zihindeki yeni gerçekliklerdir. İzlenimci sanatın ise bunu resme aktardığını kabul edebiliriz. Onlar doğayı yeni bir gerçeklikle resme yansıtmaktadırlar. Nesneye bakarken, nesnenin birebir aynısını değil, izlenimini yaparlar (Resim 109).

Tarih öncesindeki soyut semboller ve Ortaçağ sanatı haricinde, resim sanatı bu döneme gelene kadar, doğayı kopya ederek simülasyonlarını yapmayı sürdürmüştür. Sanatın doğayı kopya etmesi gerektiği anlayışının, sanatın doğasından gelen bir zorunluluktan çok, bir gelenek meselesi olduğu bilinmektedir. Bu anlayış da sanatçıların zekasını zorlayan bir sorun olmuştur. Bu sorunlardan birisinin çözümü hayranlık uyandırırken, yeni çözümle beraber yeni sorunlar ortaya çıkmıştır. Bu sorunlar sayesinde genç sanatçılar, renkler ve biçimlerle neler yapılabileceğini öğrenmişlerdir. Sonuçta geleneğe

baş kaldıran birisi bile, çabalarına yön veren dürtüyü bu geleneğe borçludur (Gombrich, 1997: 535-538). İzlenimciler de doğayı resme yansıtsalar bile, yeni bir gerçekçilikle (izlenim gerçekliği) bunu yaptıkları için, hem gelenektendirler, hem de geleneğe karşıdırlar.

Geleneksel resim sanatında ressamlar, bir Meryem tablosu ya da bir portre siparişi aldıktan sonra, onu en iyi biçimde yapmak için işe koyulmaktadırlar. Bu türden siparişler azalmaya başlayınca, sanatçılar geçimlerini halk arasında kendileri kazanmak ve konularını kendileri seçmek durumunda kalmışlardır. Bazı sanatçılar, müşteri çekecek konular olan, eğlenen papazlar, romantik mekanlarda sevgililer veya tarihi olayların resimlerini yaparlarken, diğerleri, konuyu kendileri seçmek istemişlerdir. Böylece İzlenimciler, havadaki ışık etkileriyle ilgilenerek, o güne kadar kabul görmüş sahneler yerine, banliyo sokaklarının, saman yığınlarının resimlerini yapmışlar ve izleyicileri şaşkınlığa uğratmışlardır (Turani, 2007: 514).

İzlenimcilik, resim sanatındaki önceki dönemlere karşı çıkış kadar, toplum düzenine de bir karşı çıkıştır. Düzeni bozuk bir toplumda her şey yolundaymış gibi davranmaktansa, İzlenimciler, yaşadıkları yerleri, sadece güzel değil, çirkin olarak da resmetmişlerdir. İzlenimci sanatın öncü ressamlarından Manet bu konuda şöyle demektedir: "Kusursuz yapıtlara bakın" demiyor bugünün ressamı. "İçten yapıtlara bakın," diyor. Ressam yalnızca izlenimini resmine geçirmekle yetinse bile, resimlere bir başkaldırma niteliği kazandıran, işte bu içtenliktir (Fischer, 2005: 72)".



Resim 110. Edouard Manet, Olympia, 1863, Orsay Müzesi, Paris.

> "Modern sanatta nü türü önemini bir ölçüde yitirmiştir. Sanatçıların kendileri de bu önemden kuşkulanmaya başlamışlardır artık. Birçok bakımdan olduğu gibi Manet bu bakımdan da bir dönüm noktası sayılır. Manet'in Olympia'sını Titian'ınkiyle karşılaştırırsak Manet'in geleneksel yerine oturtulmuş olan kadının resminde bu yere belli bir başkaldırmayla karşı çıkmakta olduğunu görürüz (Berger,2003: 63)"(Resim 110).

İzlenimci dönem, galerilerde sergilerin düzenlendiği, sanat eleştirmenlerin sergiler hakkında yorumlarda bulunduğu ve galerilerin resim seçtikleri bir dönemdir.

> "Paris'te akademinin denetimi altında açılan resmi salon sergileri yenilikçi görüşlere oldukça kapalıydı ve pek çok genç sanatçı yapıtlarını sergileme olanağı bulamıyordu. Reddedilenler Salonu bu açığı kapatmak amacıyla 1863'te kurulmuştu. İzlenimciler 1874-86 arasında bu salonda sekiz sergi düzenlemiştir (Eczacıbaşı, 2008: 782)".

Seçilen resimler büyük ihtimalle, dönemin güçlü kişileri açısından iyi yönlendirmeler yapabilecek resimlerdir. Klasik sanat anlayışına uygun resimler, var olan düzeni korumak açısından tercih edilmektedir. Böylece ressamlar, iyi ressam olmak için, güçlüleri övecek simülasyonlar yapmaya itilmektedirler.



Resim 111. Manet, Kırda Yemek,1863, Orsay Müzesi, Paris.

Reddedilenler sergisinde gösterilen ve çokça tartışılan bir resim olan, giyinik adamların içinde çıplak olarak oturan bir kadının resmedildiği, Manet'in Kırda Öğle Yemeği tablosu; kadının çıplaklığının önemsenmesine ve bir sahiplik nesnesi olarak algılanmasına bir karşı çıkıştır (Resim 111). Başka bir karşı çıkış da, Cezanne'nin Kurukafalı naturmortudur (Resim 112). Cezanne'nin naturmortu Vanitas'la benzerlikler göstermektedir. Vanitas, sahiplik duygusuna karşı, ölümü önemsemekteydi. İzlenimcilik ise hem sahiplik duygusuna, hem de ölüme karşıdır. Görüldüğü gibi, İzlenimcilik'le beraber, resim sanatı kendinden önceki resimleri ve resim akımlarını eleştirmeye başlamıştır.



Resim 112. Paul Cézanne, Kurukafalı Natürmort, 1895-1900, Barnes Vakfı, Merion, Pennsylvania.

İzlenimcilik'le beraber, din, öykü, ahlak gibi konuların resimden çıkması sağlanmıştır. Böylelikle, resim, resim sanatının sorunlarıyla ilgilenir ve "sanat sanat içindir" görüşünü destekler. Burjuvazi, önce İzlenimciliği reddeder, ama kısa bir şaşkınlıktan sonra sahiplenir İzlenimci Sanatı. Aradığı sanat işte budur. Ancak burada Monet'yi ve arkadaşlarını suçlamak aklımızın ucundan bile geçmez. Kastedilen, burjuvazinin harika manevra yeteneği ve alabildiğince geniş mezhebidir. Resim sanatını yavaş yavaş ele geçirmekte olan burjuvanın, Fransız İhtilali ve Sanayi Devrimi'yle birlikte resim sanatının nihayi yönlendiricisi durumuna geldiği kabul edilebilir. Ressamın konu seçme, resimlerine kendi alıcısını bulma özgürlüğü ile birlikte, burjuvazi, din ve aristokrasi simülasyonlarından kurtulmuştur. Simülasyonlar artık burjuvazi tarafından İzlenimcilik'le üretilmektedir (Yılmaz, 2006: 20).

> "İşte bu yüzden Empresyonizm, dünyanın parçalandığını, insansızlaştığını gösteren bir çökme belirtisiydi bir bakıma. Ama aynı zamanda burjuva kapitalizminin 1871-1914 arasındaki uzun kapalı döneminde burjuva sanatının parlak bir doruğu, altın yüzü, bereketli bir hasadı, sanatçının elindeki anlatım araçlarının sınırsız bir zenginleşmesiydi. Bu çatışmanın bu iç çekişmenin iki yüzünü de görmek zorundayız. İzlenimciliğe haksızlık etmemek için, onun hem toplumla koşullu niteliğini tanımalı, hem de ölümsüz başarısı karşısında saygı duymalıyız (Fischer, 2005: 74)".

3. İÇSEL GERÇEKLİKLERİN SİMÜLASYONU

1800 yılından itibaren, ressamların saray için çalışmaları durmuş, zenginlerin beğenileri değişmiştir. Burjuvazi, İzlenimci sanatı benimsemiş, değişen beğeniler yüzünden, sonraki dönem sanatının ne kadar etkili olacağının farkına varamamıştır. Bu yüzden, bu dönem yapılan simülasyonların, kendi içine çekilen ressamların, içsel gerçekliklerinin simülasyonları olduğu kabul edilebilir (Turani, 2007: 540). İçsel gerçekliklerin simülasyonlarını yapan ressamlar Ekspresyonist (Dışavurumcu) ressamlardır. Ekspresyonist sanatçıların ortak özellikleri, paralarını kendi istedikleri resimleri yaparak geçimlerini kazanmaya çalışmış olmalarıdır. Bu yüzden pek çoğu maddi ve manevi sorunlar içinde kendi içsel simülasyonlarını oluşturmuşlardır.

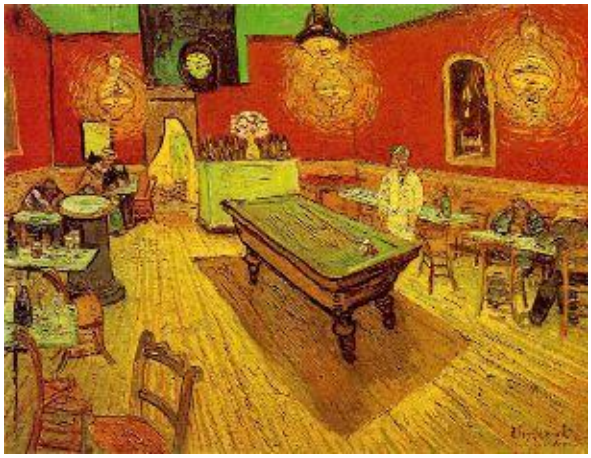


Resim 113. Cezanne, Provence Dağları, 1878-1880, Ulusal Galeri, Londra.

Dışavurumculuk, ilk olarak İzlenimcilik'in karşıtı, ya da İzlenimci ilkelerin yadsıması olarak kullanılmaktaydı (Lynton, 2004: 25). Cezanne da, İzlenimci resimler yapsa da, İzlenimcilik'ten öte, onun resimde aradığı farklı bir şeydir ve bu arayışı, Ekspresyonist ressamlara öncü olur (Resim 113).

> "Cezanne, akademi sanatının yöntemlerinin doğaya aykırı olduğu konusunda Empresyonist arkadaşlarıyla aynı fikirdeydi. Renk ve hacimlendirme konusunda yeni buluşlardan etkilenmişti. O da kendini izlenimlere bırakmayı istiyor, daha önceden bildiği ya da öğrendiği biçim ve renkleri değil, gözüyle gördüklerini resmetmeyi amaçlıyordu (Gombrich, 1997: 538)".

Empresyonistlerin ışıkla ve renkle yaptıkları yeni gerçeklikler, Ekspresyonizm'de Van Gogh'la renk ve çizgilerle oluşurlar. Van Gogh; "insan ihtiraslarının korkunçluğunu kırmızı ve yeşillerle ifade etmek istedim" açıklamasını yapmıştır (Turani, 2007: 543) (Resim 114).



Resim 114. Van Gogh, Dutch, 1853–1890, Yale Üniversitesi Sanat Galerisi, New Haven.



Resim 115. Vincent Van Gogh, Ay Çiçekleri, 1888, Ulusal Galeri, Londra.

Barok dönemde de, oldukça fazla sayıda çiçek simülasyonları yapılmıştır. Van Gogh'un ayçiçekleri, Barok dönemde yapılanlardan çok farklıdır (Resim 115). Barok dönemde yapılan natürmortlar, ya çiçeklerden ya ölü hayvan resimlerinden ya da kurukafa resimlerinden oluşur (Resim 95, 96, 97). Barok dönem natürmortlarında sahip olma duygusu ön plandadır. Ekspresyonist natürmortlarda ise kişi önemlidir. Barok dönemin çiçekleri süslüdür, narindir, Van Gogh'un ayçiçekleri ise, ölmeye yakındır ve çiçekten çok yiyecektirler. Bunlar, Ekspresyonizmin, konular aynı olsa bile, Barok'tan farklı simülasyonlar yaptığını doğrular. Çünkü bu resimler, kazanç kaygısından veya bir yöneticinin simülasyonunu yapmaktan uzaktır. Ressamın kendi yatak odasını, kendi kulağı kesik portresini, kendi sandalyesini, vazodaki çiçeklerini yapması, bunların içsel gerçekliklerin simülasyonu olduğunu göstermektedir (Leppert, 2002: 99-102) (Resim 116).



Resim 116. Van Gogh, Kulağı Kesik Otoportre, 1888 Courtald Enstitüsü Galerisi, Londra.

Gauguin'in resimleri de, canlı renkleri, ilkel kavimlerin totem ve putlarının zevkiyle, İlkçağ figür ve kompozisyon biçimlerine ulaşmamızı tekrar sağlamıştır (Resim 117).



Resim 117. Paul Gauguin, Tahitili İki Bayan, 1892, Louvre Müzesi, Paris.



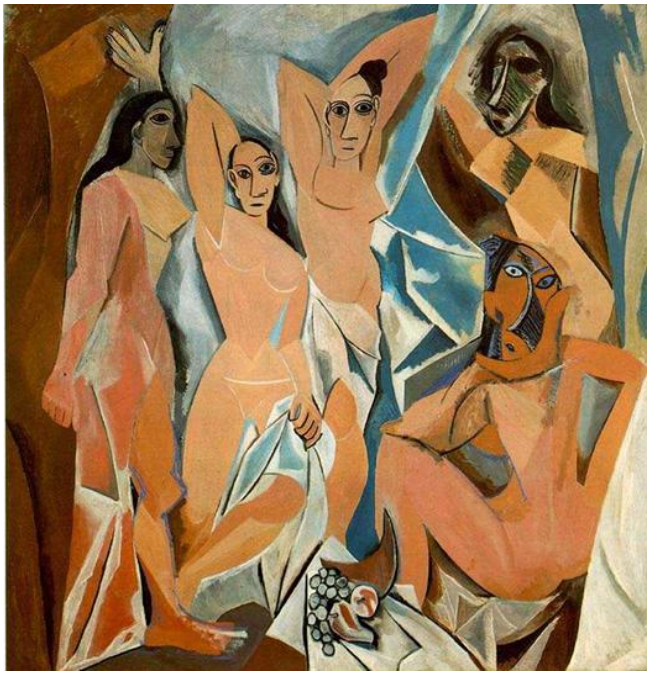
Resim 118. Kathe Kollwitz, İhtiyaç, 1893-1901.

Ekspresyonistler, sadece rengi kullanarak değil, siyah beyaz baskı resimlerle de içsel gerçeklik simülasyonları oluşturmuşlardır. Kollwitz'in İhtiyaç resmi, aynı konuda yaptığı pek çok resimlemeden biridir (Resim 118). Bu resim dizisinin 1890 yıllarında, Almanya'da altın madalya alması önerildiğinde konudan sorumlu bakan "resimlerin konusunu ve hiçbir hafifletici ya da yatıştırıcı yönü olmayan gerçekçi üslubunu dikkate alarak", imparatora bu öneriyi kabul etmemesini önermiştir. Aslına bakılırsa Kollwitz'in

de yapmak istediği budur. Romantizm'le başlayan, Empresyonizm'le gelişen, karşı çıkışlar, Ekspresyonizm'deki içsel simülasyonlarla, devam etmektedirler (Gombrich, 1997: 567). Bu resimde, resimdeki figürlerin anıtsal boyutta yapılıp da etkileyici olması özelliğinin tam tersi kullanılmıştır. Buradaki çocuğun yüzünün küçük kalmasının, yoksulluk ve çaresizlik simülasyonu oluşturduğu öne sürülebilir. İmparator ve din adamlarının devasalığının yaptığı güçlülük duygusuna karşı, Kollwitz'in resmindeki çocuk, acıma duygusu uyandırır.

4. DÖRDÜNCÜ BOYUTTA SİMÜLASYON

1906 yılında ölen ve "doğada ne varsa küreye, koniye ve silindire göre biçimlenir" diyen Cézanne'ın anısına saygı için, 1907 yılında Paris'te büyük bir sergi açılmış, bu sergide onun olgunluk döneminde yaptığı eserlerini yeni kuşak dikkatle incelemiştir (Turani, 2007: 582). Cézanne'nin küçük yüzeyleri yan yana getirerek nesnelerin belirgin bölümlerini kullanması, zamanın genç ressamları tarafından keşfedilerek, Kübizm akımını oluşturmuşlardır (Lynton, 2004: 23).



Resim 119. Pablo Picasso, Avignon'lu Kızlar, 1907, Modern Sanat Müzesi, New York.

Cézanne'nın Yıkananlar tablosundan etkilenerek oluşturduğu söylenebilecek olan Picasso'nun Avignon'lu Kızlar tablosunda, sağ taraftaki figürler Afrika masklarına benzemektedir (Resim 119). Modernizmle başlayan, kendinden önceki resimleri kullanma özelliğini, Picasso'da da görmekteyiz. Bu özellik, bu resimle beraber İlkçağda masklarla yapılan simülasyonlara dönmemizi sağlayan duygular yaratmaktadır.

> "Bu nesnenin biçim ve renk yönünden iletişim gücü, görünen dünyayla ilgili olsun olmasın, insanların kullanmaya koşullandıkları dilden, uzun dönemde daha güçlü, ilkel ama temelde daha şiirsel olan gizli bir ortak dile sahip olduklarını ve sanatın da bu dilden eskiden olduğundan çok daha kolay yararlanabileceğini gösteriyor. Bir sanat yapıtına bir şey betimleme ya da anlatma işlevini yükleyerek, bu duyumsal iletişim gücünden ödün vermek, insanın vurucu gücünü dizginlemesi gibi görünmeye başlamıştı (Lynton, 2004: 55)".

İlkel sanatla başlayan soyutlamalar, bu dönemde tekrar, resimde gerçeklik konusunu gündeme getirir. Picasso, doğa ve sanatın birbirinden tamamen ayrı şeyler olduğunu belirtmektedir. Empresyonistler, doğadan bakarak çalışmakta, fakat resimlerine gördüklerini değil, zihnindekileri yansıtmaktaydılar (Turani, 2007: 587). Cézanne da doğaya bakarak çalışmaktaydı, kübistler ise genellikle imgesel çalışmalar yapmışlardır. Kübist resimde insan ve eşya imgelerinin soyutlamaları yapılmaktadır. Resimlerindeki geometrik parçalanmalar resmettikleri nesnelerin biçimini bozmaktadır, figürlerin kolay anlaşılması için de Kübist ressamlar resimlerinde, basit imgeler kullanırlar.

Kübist resimlerde aynıandalık vardır. "Bu aynıandalık –eşanlılık- adından da anlaşılacağı üzere, resme dördüncü boyutun (zaman boyutunun) girmesi demektir. Kübist resim, resmi yapılan nesneyi, her yönden göstererek, imgenin üç boyutluymuş gibi algılanmasını sağlar. Bir heykeli çeşitli yönlerden izler gibi izleriz Kübist resimleri. Bu da, Kübizmle üç boyuta kavuşan imgenin, gerçek üç boyutluluktan farklı, sanal bir üç boyutluluk etkisi kazanması demektir. Yeni bir boyut daha eklenen imge, bu yolla, dört boyutluluk simülasyonu yapar. Bu da tuval üzerinde yeni bir boyut, yeni bir gerçeklik yaratır. Bu yeni gerçeklikle yapılan resimler analitik Kübist (Çözümsel) resimlerdir. Sentetik (bireşimsel) Kübizm ise resimde kullandığı yapıları, doğadan değil de hazır yapıtlardan kullanan Kübist yaklaşımdır (Yılmaz, 2006: 44-47). Braque'ın

Keman ve Palet resminde, Picasso'nun Ağlayan Kadın resminde, dördüncü boyutta simülasyon etkisi görülmektedir (Resim 120, Resim 121).



Resim 120. Georges Braque, Keman ve Palet, 1909-10, Guggenheim Müzesi, New York.



Resim 121. Pablo Picasso, Ağlayan Kadın, 1937, Galeri Tate, Londra.



Resim 122. Pablo Picasso, Guernica, 1937, Reina Sofía Müzesi, Madrid.

Kübist tarzla oluşturulmuş bir başka resim olan Picasso'nun Guernica resmi ise, tarihsel bir belge gibi, bir savaş fotoğrafi gibi İspanya'nın Guernica Kasabası'nın bombalanmasını anlatır bize (Resim 122). Bu özelliğiyle, Guernica, Goya'nın savaş resimleriyle ve savaşlarda çekilen, gerçekliğin gerçekliğini gösteren fotoğraflarla benzerlik gösterir. Guernica tablosu'nun, o dönemde uygulanan şiddeti simüle ettiği kabul edilebilir.

5. İMGELERİN ZİHİNSEL SİMÜLASYONU

> "Kendilerini gerçekmiş gibi sundukları için, Platon'un nesne görüntülerine (imgelere) hiç de iyi gözle bakmadığı bilinmektedir. Bugün bile önemsediğimiz birinin fotoğraf ya da heykeline saygı ve sevgiyle bakıyor, ona zarar vermekten kaçıyorsak, imgelerin gücü konusunda Platon'un ne kadar haklı olduğunu anlayabiliriz. Zaten tektanrılı dinlerin onu yasaklama nedeni, nesne temsilinin gerçekten de insanları her zaman etkileyebilecek kadar güçlü olmasıydı. İslamiyet'in etkisi altına girmiş topraklarda soyut bir sanatın yaratılmasının en büyük nedeni buydu; insan figürünün gerçekçi bir şekilde betimlenmesi yasaklanınca sanatçılar, soyut biçimler yaratmak zorunda kalmışlardı (Yılmaz, 2006: 58)".

Mağara resimleri, dini duygularla yapılan resimler, aslında bütün resimler, doğal nesnelerin, onlar hakkındaki birikimlerin görsel dile çevrilmiş soyutlamaları olarak kabul edilebilir. Birinci bölümde tarihöncesinde yapılan mağara resimlerinde hayvan

figürleri olmasına rağmen, soyut çizimlerin ve sembollerin de yapıldığından bahsedilmiştir. Bu semboller, doğadaki bir şeyin zihindeki simülasyonunun, resme yansıtılmasıdır. Bu dönemde yapılan soyut resimler de, tarihöncesi resimleri gibi imgelerin zihinsel simülasyonudurlar. Tarihöncesi simülasyonlardan farkı ise, bu resimlerin soyut resim olarak yapıldıklarının bilinmesidir.

Woringer'e göre, "Uygar insan da tıpkı ilkel insan gibi, bu yitiklikten ve çaresizlikten kurtulmak için mutlak, kendi başına varlığa ulaşmak ister. Bunun olanağını da, tıpkı ilkel insan gibi, soyut sanatta bulur. Soyut sanatta geometrik yasal biçimlerde ancak insan özlemini duyduğu huzur ve mutluluğa kavuşabilir (Tunalı, 2003: 127).

İmge, esere yansımadan önce sanatçının zihninden geçer. Bu döneme kadar gördüğümüz resim sanatında bir nesne ya da bir kavram çeşitli biçimlerde tuvale, kağıda, kile, taşa aktarılmıştır. Örneğin çiçek denilince akla bir çiçek görüntüsü gelebilir. Ama bir çiçek resmi, Barok dönemdeki gibi yapılabilir, Van Gogh'un çiçekleri gibi yapılabilir ya da çeşitli sembollerle anlatılabilir. Geometrik biçimler ya da tamamen soyut bir biçim de, örneğin tek bir çizgi, tek bir renk, doğada var olan çiçeğin zihnimizdeki görüntüsünü anlatmaya yetebilir. Yalnızca bir nesnenin değil, bir duygunun, bir kavramın simülasyonu da bu yolla yapılabilir. Korkunun, sevincin, vb duyguların simülasyonları resim yoluyla yapılabilir; hem nesnelerin, hem de kavram ve duyguların simülasyonundan bahsedilebilir. Böylelikle soyut sanatla maddeden düşünceye sıçranmıştır (Yılmaz, 2006: 58).

Mondrian da, soyut gerçeklikle, sanat yapıtını özdeşleştirir. "Bu yeni realite, resimde, renk ve renksizliğin, müzikte tonların ve belli gürültülerin meydana getirdiği komposition'dur. Kompozisyon realite olur. Sanat yapıtının bütünü, doğa olarak yalnız dışsal görünüşü oluşturan, doğanın tanımlanmasıdır" (Tunalı, 2003: 153). Bir ressam olan Mondrean'ın fikirleriyle, resimler yoluyla yeni gerçekliklerin oluşturulduğunu kabul ederek, simülasyon kuramıyla benzerlik göstermektedir.

Kandinsky'nin zihnindeki imgeleri, renk kullanarak tuval üzerinde simüle etmek istemesini, Yılmaz (2006: 63); "…resimdeki nesne görüntülerini önce renge

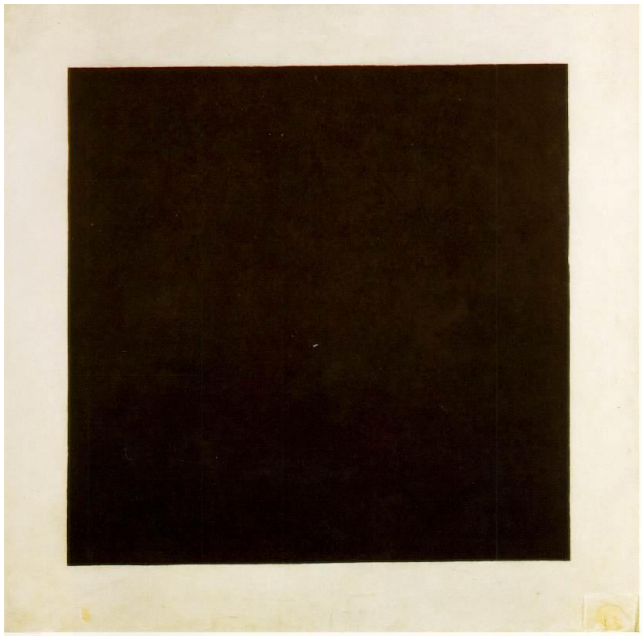
dönüştürmek, giderek de tamamen atmak istiyordu sanatçı" şeklinde açıklamıştır. Kandinsky, kendi ruhsal titreşimlerini, resimle nakletmek istemektedir (Resim 123). "Bunun için, seyircide biçim ve rengin his potansiyelini, ruhi titreşimlere dönüştüren çeşitli sıcak-soğuk, sert, yumuşak bünyeli renk yapıları kullanıyordu (Turani, 2007: 594)"



Resim 123. Wassily Kandinsky, Kırmızı Küçük Rüya, 1925, Sanat Müzesi, Bern.

Kandinsky: "soyut sanatın saf gerçekçiliği, objeyi amaç olarak edinen saf resmin gerçekçiliğinden çok ilerdedir ve Yeni gerçekçilik zaman ve oylumun dışında kalır" şeklinde düşüncelerini belirtmiştir (Turani, 2007: 595). Kandinsky bu düşünceleriyle, soyut sanatın gerçekçi resimden, hatta nesnenin gerçekliğinden daha gerçek olduğunu savunmaktadır. Tıpkı, Baudrilard'ın yeni gerçeklik, gerçekliğin önüne geçer diye belirttiği gibi (Baudrillard, 2008: 15).

Sanatın gerçekliğini vurgulayan başka bir ressam olan Klee de şöyle demektedir: "Sanat, objeden hem gerçek, hem tasarım bakımından üstündür. Sanat, objeler ile bilmeyerek oynar. Aynı bir çocuğun oyunda bizi taklit ettiği gibi, biz oyunda, dünyayı yaratan ve yaratmakta olan güçleri taklit ederiz (Turani, 2007: 596)".



Resim 124. Kazimir Maleviç, Beyaz Üzerine Siyah Kare, 1913, Rus Devlet Müzesi, Saint Petersburg.

Nesnelerin, hislerin ve düşüncelerin, gerçekliğin yerini aldığı soyut sanat üslubuyla yapılmış 'Beyaz üzerine siyah kare' için Yılmaz (2006: 71), "Tuvaldeki büyük ve siyah kare, daha önceki resimlerdeki biçimlerin tersine, herhangi bir biçim soyutlaması falan değildi. Bir imgeden çok bir simge gibi duruyordu" demektedir (Resim 124). Bu resim hiçliğin simülasyonu olarak kabul edilebilir. Hiçlik duygusu, beyaz üzerine siyah kare resmedilerek verilmiştir. Dini yapıdaki geometrik biçimlerin mutlak anlamları içermesi gibi "Malevich'in siyah karesi geometrik yapıdan dolayı anlam olarak yoğun mutlak ifadeler içermektedir (Coşkun, 2004: 112)".

Kandinsky, bu dönem simülasyonlar kim tarafından yaptırılmaktadır, simülasyonların yapılma amacı nedir gibi soruların cevabını sayılabilecek bir açıklama yapmıştır: "Doğa, kendi biçimini kendi amaçları için, sanat kendi biçimini kendi amaçları için yaratır". Böylece var olan dünya düzeni içinde, doğa, insanlar, sanat kendi amaçları için var olur. Sanat, sanat içindir görüşünün devam etse de, sanatın yapılmasının bir amacı vardır.

6. YENİ DÜNYA DÜZENİ VE SANATI, DADA SİMÜLASYONLARI

İzlenimcilikten beri devam eden sanat, sanat içindir görüşüne ve çoktan içi boşaltılmış kanılara karşı, Dada, entelektüel bir isyandır.

> "1914 öncesinde İtalya ve Almanya dünya sömürge ve pazarlarında söz sahibi olmak için gayet açık bir şekilde silahlanırken, bu tehdidi gören Fransa ve İngiltere gibi ülkeler de boş durmuyor, elleri tetikte bekliyorlardı. Bu arada Osmanlı ve Rus imparatorluklarının yıkılmalarına az bir süre kalmıştı. Kısaca merkezi Avrupa olmak üzere büyük bir savaşa hazırlanıyordu dünya (Yılmaz, 2006: 99)".

Böyle bir ortamda, ortaya çıkan Dada hareketi, sadece bir sanat akımı değil, siyasi içerikli bir başkaldırıydı. Dada hareketi, sanatı araç olarak kullanarak mesajlarını iletmiştir. 1. Dünya Savaşı'nın ürünü olsa da, savaşa karşı olan Dada'nın, sanatı bir amaç olarak değil, bir araç olarak görmesi, onu, şimdiye kadar gördüğümüz modern sanat akımlarından farklı kılar. Dada simülasyonlarını resmi kullanarak yapsa da, aslında burjuvazinin kat ettiği ve geçmişi iki asrı bile bulmayan sanata karşıdır. Lynton, Dada'nın ortaya çıkışını şu şekilde açıklamıştır:

> "Bu anlayış, savaş yüzünden insanların ya en korkunç olayları yurtseverlik gereği kabul etmek ya da bunları teknolojik, eğitsel ve politik ilerlemenin yanıltıcı bir düş olduğunun kanıtı olarak reddetmek sonucu ortaya çıkmıştı. Öyleyse sanat da bir yanılsama mıydı? Yenilikçi sanat bir şey başarabilmiş miydi? Kübizmin en parlak örnekleri de sonunda, sanat akademileri gibi, burjuva sınıfına ve onun saygınlığına hizmet etmemiş miydi? Fütüristler savaş propogandası yapıp, ülkelerinin bu savaşa girmesine yardım etmemişler miydi? Ekspresyonizmin en çarpıcı örneklerinden bazıları aşırı milliyetçi özelik taşımıyorlar mıydı? (Lynton, 2004: 126)".

Yılmaz (2006: 107) Dada'nın, savaş karşıtı bir gurup sanatçının, Batı uygarlığının anlamsızlığına karşı çıkışı olduğunu kabul ederek; "Dadacılık, aslında bir sanat akımı değil siyasi içerikli bir başkaldırıydı. Ancak iletisini sanatsal yöntemlerle dile getirdiği için, zamanla bir sanat akımına dönüştürülmüş, sanat tarihindeki yerini almıştır" diye belirtmiştir.

Dadacılar, var olan siyasal düzene karşı, her gün gördüğümüz hazır nesneleri kullanırlar. 20. yüzyılda insanların pek çok hazır, seri üretimle üretilmiş nesneyi günlük yaşamda kullanmaları, Dada'ya ilham vermiştir. Yaşamda kullandığımız ürünlerde biriciklik yoksa, sanatta da olmayabilir. Kapitalist yöneticilerin nesnelerle insanları kullanmaları ve yönlendirmeleri, bu sefer resimler ve hazır yapıtların onlara geri dönüşüyle oluşan simülasyonlarıyla yapılmaktadır. Var olan nesneyi aynı şekilde yerine koymak, zaten nesnenin birebir kendisidir. Bu durumda simülasyonu yine o nesnenin kendisi olmuş olsa da, kullanılma yeri ve şekli farklılaşarak yeni bir gerçeklik sunar.

> "Yücelik, güzellik ve ölümsüzlük, dada'nın karşısında olduğu kavramlar olmuştur. Dada, zamanın gizli yüzünü yaşamdan çekip çıkarıp rastgele bir araya gelişlerle yeniden yaratmaya çalışır. Kağıt yapıştırma ya da diğer bir değişle, kolaj ready made ya da kullanılan eşyaların rastgele bir araya gelmesiyle oluşan çalışmalar, savaşlar sırasında ya da endüstri çağında sanki tesadüfen bir araya gelmiş ve yeni bir yaşam kurmuş insanları tasvir etmekteydi. Çünkü kullanılan bu kağıtlar ya da eşyalar bir geçmişten gelip, şimdi de buluşup, kendi özlerini yeni bir bütünde vareden modern zamanların insanları gibidir. Anlamsız gibi gözüken kolajlar ve ready-made'lerin ardında yatan ifade aslında karmaşa değildir, bu kağıt parçaları ve kullanılmış eşyaların, insanla ve onun tüketim ile olan ilişkisidir (Coşkun, 2004: 102)".

Dada ressamlarından biri olan Marx Ernst'in yöntemi, basılı reklamlardan, kataloglardan seçtiği görüntüleri bir araya getirme ve değiştirmedir. Birbiriyle farklı türden olan bu görüntüler şaşırtıcı sonuçlar vererek, gerçekleştirdiği anlık çarpıtmalarla baş döndürücü bir etki yaratmaktadır. Ernst; "bunlar birbiriyle uzlaşmayacak iki gerçekliğin bu amaç için uygun olmayan bir yüzeyde, bilinçli bir zorlamayla bir araya getirilişidir,' bunun yarattığı etki ise 'bu iki gerçekliğin bir araya gelmesiyle aradaki boşlukta parlayan şiir kıvılcımıdır" şeklinde görüşlerini belirtmiştir (Lynton, 2004: 145 -146).

Kurt Schwitters de resimlerinde, alçı, tahta parçaları gibi ilgisini çeken, konulu konusuz her türlü malzemeden yararlanmıştır. Bütün bu parçaları rastgele ekleyip yapıştırarak yeni gerçekliklerini oluşturmaktadır (Resim 125).



Resim 125. Kurt Scwitters, Das Undbild, 1919, Galeri Staats, Stuttgart.

> "Dada akımıyla modern sanat kendine yeni iletişim yolları, dolayısıyla yeni işlevler bulmuştur. Siyasal bir eylem olarak Dada'yı bir kenara bırakacak olursak (belki de bu akımın yalnız bu yanı belirli bir yafta kullanmayı gerektiriyordu), geriye her türlü sanat duyarlığımızı, her türlü görsel iletişimi, bu arada kitle iletişim araçlarını ve sonunda da gerçekliğin ne olup olmadığı konusundaki bütün görüşleri kuşkuyla karşılayan ve tehlikeye düşüren sanat yapıtları kalır. Bu sonuca varmak için kullanılan teknik, bulup değiştirmeye değil, dünyadan çalınan parçaları bir araya getirmeye dayanıyordu. Özünde bu yöntemin Kübizmle hiçbir ilgisi yoktur, fakat gene de Braque ile Picasso'nun buluşları bu yönetimin bulunmasına yol açmıştır. (…) Bu teknik, ayrıca bütün dünyanın birbirine karşıt ve uzlaşmaz saydığı iki sanat dili olan figüratif ve soyut eğilimlerin her ikisi için de aynı derecede geçerliydi (Lynton, 2004: 146)".

Kolajlar, yaşanılan zamanda, insanların kullandıkları nesneler, insanlara dayatılan nesnelerle yapılmaktaydı. İnsanların kullandığı nesneler başkaları tarafından seçilmiş, endüstri ürünleridir. Dada da bu seçilen nesneleri sanat yapıtı olarak kullanarak, nesnelerin insanları yönlendirmesini resme aktarmış, böylece sanat yapıtlarının insanları yönlendirmesini sağlamıştır.



Resim 126. Marcel Duchamp, Çeşme, 1917.

Duchamp, hazır nesnelerle çalışırken şöyle demektedir:

> "Amacım asla seyredilecek bir resim yapmak olmadı, boyaların bir sona ulaşma amacıyla değil eklenti olarak kullanıldıkları bir resim yapmak istiyordum. (…) Her şeyden önce retinanın ötesine ulaşan ve boyayı yalnızca daha uzağa gitmek için bir atlama tahtası olarak kullanan resim arasında bir fark vardır. Bu, Rönesans'ın dindarlarının durumunu andırıyor. Boya onları ilgilendirmiyordu. Onları ilgilendiren kutsallıkla ilgili fikirlerini şu ya da bu biçim aracılığıyla açığa çıkarmaktı. O halde benim de daha önce yapılmış bir şeyi yeniden yapmaya kalkmaksızın, saf resmi amaç olarak görmenin ilgi çekici bir tarafı olmadığını düşündüğüm söylenebilir (Yılmaz, 2006: 124-125)".

Duchamp'ın, sanat için sanat anlayışını benimsemediği, bu sözlerinden anlaşılabilir. Böylelikle, saf resim yapmayı amaçlayan modern sanat bile, resmi saf bir amaç olarak değil, bir araç olarak kullanarak, düşüncelerin ve nesnelerin simülasyonunu resim yoluyla aktarmaya devam etmektedir. Duchamp'ın yapıtları, kendi değimiyle, seyredilmekten çok bir düşünceye aracılık eden resimlerdir (Resim 126). Geleneksel resimler kendi kutsallarını, Duchamp da kendi kutsallarını resmeder. Yılmaz (2006: 125), Duchamp'ı bu yönüyle değerlendirerek, resme resmin dışında bir anlam yüklemek

demek değil midir bunun anlamı diye sormaktadır. Tıpkı, geleneksel resimlerde, var olan imgeye kutsal anlamlar yüklemek gibi, Duchamp da kendi yapıtlarına böyle anlamlar yüklemektedir.

'Çeşme'yle Duschamp'ın, pisuvar nesnesini sanat yapıtı olarak sergilemesi, sanata ve topluma karşı büyük bir karşı harekettir. Fakat bütün resim sanatı akımları gibi, bir sermayeye ihtiyaç duyan sanatın bu akımı da, zamanla düzen içinde erimiştir.

> "Dadacıların bu köktenci tutumu, sadece sanatın değil, sanat piyasasının duvarlarını da yıkacak, piyasanın alanını genişletecekti. Ya da tersten bir okunuşla, sanat piyasası, yani sermaye çevresi, kendi varoluşu için sınırlarını genişletmeyi tercih edecekti. Tercih edecekti, zira kendi içinden yükselen bu özeleştiriye kulak verecek kadar akıllı davranacak; kısaca sihirli dokunuşu sayesinde Dadacılığı da paraya çevirmeyi başaracaktı (Yılmaz, 2006: 110)".

7. DEĞİŞEN GERÇEKLİKLER VE ALGISAL YORUM SİMÜLASYONLARI

Geçmişte, bilinçaltından rastlantıya, düşe, sayıklamaya, cinnete giden alışılmamış ruhsal durumlardan artistik hayaller meydana getiren sanatçılar görmekteyiz. Leonardo da Vinci, Boticelli, Bosch, Blake, Goya bunlar arasındadır. Bu ressamlardan yola çıkarak, kendi gerçekliğini oluşturan bir diğer resim akımı da Gerçeküstücülük'tür.

> "Düşle gerçek, bir çeşit soyut gerçekle inşa edilmeye çalışıldığında gerçeküstü resim doğmuştur. (…) Düş, gerçeklerden beslendiği için bir rüyaya dönüşür. Mekanlarda biçimler tüm gerçekliği ile resmedilir. Rüya, bir çeşit resim yapma aracı olur ve gerçekliğin imgelerinin rastgele ya da sıradan bir araya gelişleri tıpkı Dada'da olduğu gibi yeni bir düzen oluşturur. Bu düzende, şekillenmiş gerçeküstücü sanatta zihindeki görüntüler gerçeğin tam kendisi olarak kabul edilmiştir (Coşkun, 2004: 107)".

Birinci Dünya Savaşı'nın bitişi, Avrupa'ya bir artı getirmemişti. Herkes hala yaralı ruhlarla gezmekteydi ve insanlarda bu duruma bir isyan ve karşı çıkış bulunmaktaydı. Var olan dünyaya bu karşı çıkış Dada hareketinin farklı bir biçimdeki devamı gibidir. Fakat Dada, olayı tahrip etme kuşkusu içinde kendini tükettiği halde, Gerçeküstücülük hemen hemen bilimsel biçimde bilinçaltının sırlı gücünü incelemeye ve yeni bir artistik duygululuğa yol açmayı deniyordu. Dadaizm gibi Gerçeküsücülük de her şeyi yok etme niyetindedir. Mantığın yerini Freud'un bilinçaltı, düş, sayıklama ve çıldırma hali almalıdır (Turani, 2007: 612). Breton Gerçeküstücülük'ü şu şekilde açıklamıştır:

> "Hareket noktamız, mutlak akılcılığın, mantığın böldüğü, aynı zamanda egemen olduğu ve tüm realite ve gerçeklik olarak sunduğu, aklın tek başına kurduğu böyle bir yaşantılar dünyasına karşı, ondan hiç de daha az olmayan bir gerçeklik daha vardır: Tasavvur, hayal gücü, sezgi ve bilinçaltı dünyası (Tunalı, 2003: 203)".

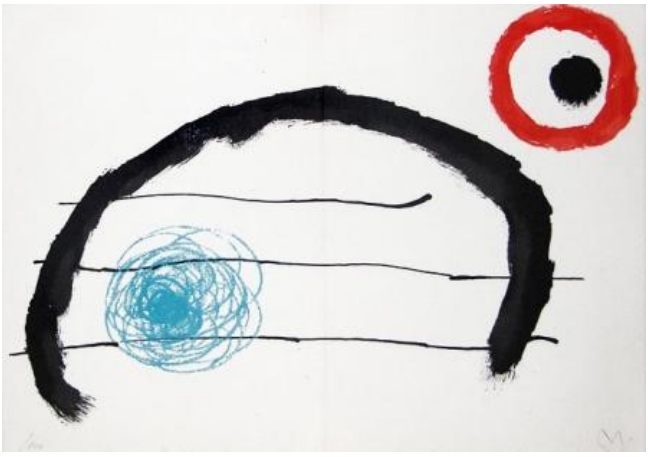
Karşı çıkış söz konusu olduğunda, hem toplum yaşamına hem resim sanatında farklı bir yaklaşımla karşı çıkan ressamlardan Grosz, Herzfelde ile birlikte Sanat Tehlikede adlı bir kitapçık yayımlayarak, görüşlerini burada, şu şekilde belirtmiştir:

> "Sanatçının karşı karşıya olduğu seçenekleri açıkladı: sanatçı ya toplumu sömürenlere katılabilirdi, ya da 'zamanımızın özelliklerini betimleme ve eleştiri yoluyla, aynı zamanda devrimci düşünceyi ve devrimcileri destekleyip savunarak, sömürülenlerin safında yeni bir toplum yaratmak için savaşabilirdi. (…) O dönemin tipik resimlerinden biri Grosz'un 1921 tarihli Yönetici Sınıfın Yüzü başlıklı bir dizi taşbaskısından esinlenerek geliştirdiği Toplumun Temel Direkleri adlı tablosuydu (Lynton, 2004: 156) (Resim 127)".



Resim 127. George Grosz, Toplumun Temel Direkleri, 1926, Ulusal Galeri, Berlin.

Bu dönemde, savaştan çıkar sağlayanların ya da savaşa karşı çıkanların, bir şekilde, yaşadığı zamanı değiştiremediği için, savaşa katkı sağladığı düşünülebilir. Yılmaz (2006: 96) konuda, "Sanat denen şeyi alıp satanlar da, müzeleri kuranlar da aslında savaştan çıkar sağlayanlar değil miydi? Dahası resimlerini onlara satan bir ressamın yaptığı doğru muydu? Bu gibi sorular ömrü boyunca zihni meşgul edecekti" şeklinde görüşlerini belirtmiştir.



Resim 128. Joan Miro, Obra Inedita Recent, 1964.

Dönemin sanatçılarından Miro da, bu savaş ortamında, büyük ihtimalle yoğun duygularla çalışmıştır resimleri üzerinde. Miro'nun resimlerinin, tarihöncesi resimlerdeki gibi korku duygusuyla yapıldığı bile öne sürülebilir. Çünkü Turani (2007: 617) Miro'nun resimlerinde bir büyüleyicilik niteliği olduğunu belirtmektedir. Bu sihir gücünü biçimden mi alır? Fakat Miro'nun eserlerinde hemen hemen hiçbir biçim yoktur (Resim 128). Ancak öğeler vardır. Bunlar çocukların duvara karaladıkları tebeşir resimlere akraba olan ilkel tasvirleri ve tarihten önceki çağlarda insanların mağara duvarlarına çizdikleri biçimleri anımsatan desenlerdir. Böylelikle geçmiş dönemlerde yapılan simülasyonların benzerleri tekrar kullanılarak, resimlerde ve insanlar üzerinde benzer etkiler sağlandığı kabul edilebilir.

Derain'in resimlerindeki etki ise, Ortaçağ resimlerindeki tersten perspektif anlayışının yarattığı etkidir (Resim 129). Derain de, o zamanın simülasyon kurallarını uygulayarak, 20. yüzyılda resimlerini oluşturur. Böylelikle, dünyevilikten uzaklaşarak, manevi bir hava kazandırır resimlerine.



Resim 129. Andre Derain, Masa, 1921, Metropolitan Müzesi, New York.

Dönemin bir başka ressamı René Magritte hakkında, Lynton (2004: 180) "René Magritte, sanatın geleneksel özünü, sanatın bir iletişim aracı olduğu gerçeğini yakalamıştı. Onun benimsediği bu anlayışa göre, herhangi bir görüntü, betimlediği nesneyle özdeş olarak karşımıza çıkar" şeklinde görüşlerini belirtmiştir. Buna göre,

Magritte'in resminde gördüğümüz pipo, cebimizdekinden daha gerçektir (Resim 130). Simülasyon etkisini, Magritte çözmüştür. Kelimeler, anlamsız olabilir, peki ya görüntü? Görüntünün anlamlı olması içinde, aslında yazılar gibi bilinmesi, önceden kodlanmış olması gereklidir. Bir yol işareti, eğer daha önceden birisinin yaşamında kodlanmamışsa o görüntü de anlamsız olacaktır. Ya da bir pipo birisi için başka bir anlam ifade ederken, bir başkası için tamamen farklı bir anlamı olabilir. Tarihin başından beri insanların yaşadıkları, gördükleri şeyler, hafızalarında kodlanmıştır çünkü ancak bu şekilde herkes için aynı anlama gelebilirler.



Resim 130. René Magritte, Sözcüklerin Kullanılışı, 192,9 Sanat Müzesi, Los Angeles.



Resim 131. René Magritte, İnsanın Yazgısı 1, 1933, Ulusal Sanat Galerisi, Washington, D.C.

Aynı zamanda görüntü, insanlara bir şeyin var olduğunu hissettirir. Görünenin arkasındakini görmediğimiz zamansa, yine hayal gücümüz gördüğümüz şey kadardır. Rene Magritte'nin İnsanın yazgısı resminde olduğu gibi, görüntüler gerçekliğin üstünü örtebilir (Resim 131). Bize gerçekmiş gibi gösterir resim, görüneni. Ama arkasında hiç bilmediğimiz başka bir gerçek olabilir. Biz ise görüntüyü, gerçek olarak algılarız. Oysa, "Karnımız acıktığı zaman bir galeriye gidip açlığımızı bir natürmortla gidermek istiyor muyuz? Öyleyse bir şeyin benzerinden ve kendimizi böyle aldatmaktan duyduğumuz zevkin kaynağı nedir? Biz buna sanat deriz ve hazine gibi koruruz (Lynton, 2004: 182)". Tarih başından beri resim sanatı aynı şeyi yapmıştır ve yapmaktadır. Magritte, bunu keşfedenlerdendir.

Dali ise, Sürrealizme "Paranoiakritik" denilen anlayışı getirmiştir ki, bu şaşkınlığın sistematize edilişine ve gerçek dünyanın tüm olarak gözden düşmesine yardım edecektir (Resim 132). Dali'nin Sürrealist nesne saydığı "objet d"payse" kendi alışılmış

çevresinden çıktığında, kendisi için belirlenmiş esas yerinden başka amaçlarla kullanıldığında, objenin amacı tanınmadığı zaman meydana gelir (Turani, 2007: 618).



Resim 132. Salvador Dali, Evliya Antoine'nin Tehdidi, 1946.

Dali'nin amacının 'kargaşalığa bir düzen vermek, böylece gerçeklik dünyasının saygınlığını ortadan kaldırmak' olduğunu söylemektedir (Lynton, 2004: 178). Kendisinin gittikçe aristokrat bir dünya görüşü sergilemesi ise, 1938'de onun Sürrealistlerden biri sayılmamasına kadar gitmiştir (Lynton, 2004: 180).

Modernizmin karşı duruş simülasyonları bile, düzenle beraber, düzen içerisine alınmıştır. Bunları istediği gibi kullanan Kapitalizm'dir. Bunu resimleri seçen galeriler ve büyük müzelerden anlamaktayız. Bir heyecanla ve başkaldırıyla başlayan sanat akımları, sonunda düzenin içinde düzenle birlikte var olmaya devam etmişlerdir (Lynton, 2004: 151).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

DEĞİŞEN DÜNYA ÜRETİM TÜKETİM TOPLUMUNDA SİMÜLASYON

Baudrillard'ın simülasyon kuramını ortaya attığı 20. yüzyıla gelindiğinde, Avrupa modernizmin sonuna gelmiş, değişen üretim tüketim toplumuyla postmodern döneme geçilmiştir. Tarihöncesi dönemlerde başlayan ve simülasyon etkisi sağladığı düşünülen resimlerin, 20. yüzyılda da simülasyon aracı olarak yapılmaya devam ettiği kabul edilebilir. İlk resimlerden itibaren devam eden göstergeler bu dönemde de var olurken, göstergelere ve topluma tüketim özelliği eklenir. Sanat gösteri ve tüketim sisteminden etkilenerek, günün şartlarına uyar. Bu görüntülere resim sanatından başka, bu dönemde ortaya çıkan fotoğraf, video, sinema sanatı, afişler, reklamlar, televizyon gibi kitle iletişim araçları da eklenir. Böylelikle, göstergeler, sadece resim sanatıyla yapılmaz, nesneyi ve gücü ele geçirme etkisi başka göstergelere bölünür. Resmin sağladığı iletişimi yeni araçlar da sağlar. Yılmaz (2006: 179) bu konuda; "Gazete, kitap, dergi, el ilanlarının, televizyonun, sinema filmlerinin ve fotoğrafların insanlar üzerinde ciddi etkileri vardır" demektedir. Göstergeler yaşam içinde o kadar çok karşımıza çıkar ki, bir filozof olan Baudrillard, bu düzen üzerine simülasyon kuramını oluşturur ve kuramında, göstergelerin insan üzerindeki etkilerinden bahseder.

Baudrillard (2004: 23) bu konudaki görüşlerini şöyle belirtir:

> "Tüketimi yöneten büyülü bir düşünce, gündelik yaşamı yöneten mucizeci bir zihniyettir. (…) Buradaki inanç göstergelerin mutlak-gücüne duyulan inançtır. Bolluk ve refah aslında yalnızca mutluluk göstergelerinin birikimidir. Göstergelerden mutluluk doğar. Aynı şekilde televizyon da bu etkiyi sağlamaktadır. Televizyon izleyicisi sahiplenmeyi, mucizevi bir etkinlik biçimi üzerinde gerçekleşmiş bir ele geçirme olarak yaşar."

Göstergelerle, bolluk ve refah simülasyonları yapılır. Gücü elinde bulunduranlar, sadece bunların görüntülerini göstererek, isterseniz siz de bunlara ulaşabilirsiniz mesajı verirler. Televizyon ve diğer kitle iletişim araçlarıyla, simülasyonlar daha çok insana ulaşır, yönetmek böylece kolaylaşır. İletilebildiği kadar insana ulaşması için sanat, burjuvaziden halka iner. Böylelikle kitsch kavramı doğar.

Önceden soyluların ve zenginlerin tekelinde olan resim sanatı yine öyledir. Fakat tıpkı Ortaçağ sanatı gibi, resim sanatı, bu dönemde de, halk için, halkın anlayabileceği şekilde de yapılmaya başlanmıştır. "Görsel üretim araçlarını kendi çıkarları doğrultusunda kullanan kapitalist sınıf, seçkin (ağır) sanat ile hafif sanat arasındaki sınırı umursamaksızın, her ikisini de piyasanın insafına bırakmıştı" (Yılmaz, 2006: 180).

Hem kitsch hem de sanat işleri beraber devam eder ve böylece piyasa böylelikle işler. Simülasyonların yapılış amacı bu dönemde yine güçlü olma, gücünü devam ettirme çabaları olarak kabul edilebilir. Gücü ele geçirmek isteyenler için de para. İlkçağlardaki, korku ve Tanrı kavramları, bu dönemde paraya dönüşür. Alış veriş merkezleri yeni tapınaklar, büyük, uluslararası şirket sahipleri ise bolluk ve refah içinde yaşayan yeni zenginlerdir. Bolluk ve refaha devam etmek ve güçlenmek için, insanları kendilerinin güçlü olduğuna inandırmaları gerekmektedir. Bu yüzden simülasyon yaratmaya devam ederler. Simülasyonların yapılması için gereken sistem, şimdiye kadar temelleri atılan Kapitalizmdir. Simülasyon aracı olarak resim sanatı ve ona eklenen, fotoğraf ve video sanatları bianellerde, galerilerde bulunmaktadır. Empresyonizm'le başlayan ve piyasada olmasına uygun görülen resimler seçilmeye devam eder. Baudrillard sanatı da alış verişe benzetmektedir. Alışveriş merkezleri de sanat galerileri de simülasyon yaymaktadırlar. Alışveriş merkezleri nesnelerin resitalidir.

> "Bu resitalin tüm "sanatı" tam olarak, göstergelerin nesnelerdeki muğlaklığı üzerinde oynamak ve nesnelerin farklılık ve meta statüsünü bir "ambiyans" oyununa çevirmektir. Zarif bir yiyecek dükkanı ile resim galerisi, Play-Boy ile bir Paleontoloji Kitabı arasında artık hiçbir farkın kalmadığı genelleştirilmiş yeni-kültür (Baudrillard, 2004: 19)".

Alışveriş merkezlerindeki simülasyonlar, kodlanmış göstergelerdir. Alışveriş merkezleri, tapınaklara, ibadet mekanlarına benzetilerek, insanları kandırma amacı taşımaktadırlar. Alışveriş merkezlerinin tavanında cami kubbesinin simülasyonuna rastlamaktayız (Resim133).



Resim 133. Özdilek Alışveriş merkezi, Antalya

Tıpkı alışveriş merkezleri gibi, galeriler ve müzeler de, inandırma ve ikna çabası içindedirler. Galeriler bir bakıma da büyüsel mekanlardır. Galeri ve müzeler önünde bekleyen insanların, bir tapınağa girmeden önceki insanlara benzediği kabul edilebilir. Gombrich (1997: 614-615) galerilerin işleyiş sistemi hakkındaki fikirlerini de şu şekilde belirtmiştir:

> "Şimdiye kadar saydığımız, sanatçı ve sanat eleştirmenini yönlendiren tüm etmenler, galeri sahibi üzerinde daha etkili olacaktır. Eğer değişikliği kollayan, akımları izleyen ve yükselen yetenekleri gözleyen biri varsa, o da galeri sahibidir. Doğru ata oynarsa sadece büyük bir servet kazanmakla kalmayacak, müşterilerini de memnun edecektir. Bir önceki kuşağın tutucu eleştirmenleri, "bu modern sanatın", galeri sahiplerinin bir dalaveresi olduğundan yakınırlardı. Ne var ki sanatın ticaretini yapan bu insanlar her zaman kar etmek istemişlerdir. Onlar bu pazarın efendileri değil, hizmetkarlarıdır. Doğru bir seçimin bir galeri sahibine, sanatçılara ün kazandıracak ya da ün kaybettirecek bir prestij verdiği zamanlar olmuştur. Ama tıpkı yel değirmenlerinin rüzgar estiremeyeceği gibi, galeri sahipleri devir değişim rüzgarı yaratamazlar."

Ressamın hayatını ve sanatını sürdürmesi için sanatının galeride sergilenmesi gerekir, sistemin dışında kalan sanatçı ise yitirilir. Galerilerde ise, sadece resim çalışmaları değil, sanat adı altında pek çok iş sergilenebilir. Postmodern dönemde pek çok şey resim sanatı içine girebilir. Buna rağmen çalışmalar benzerdir; çünkü sürekli maruz kalınan görüntüler toplumu ve sanatçıyı etkileyerek, herkesi aynı düşünmeye iter.

Televizyonda, reklam afişlerinde, happeninglerde, medya imgelerinde, politik kampanyalarda ve resimlerde kullanılan imgeler bir mesaj veriyorsa, bu mesajın hemen anlaşılması için, bilgiler önceden kodlanmış olmalıdır. Bu kodlar, şimdiye kadar resim sanatında kullanılan simülasyonlardır ve postmodern simülasyonlar, beynimize kodlanmış görüntü ve bilgilerin tekrarlarıdır. Postmodern dönemdeki sanat yapıtları, kodlanmış görüntülerin yeni bir tarzda oluşturulup tekrar bize dönmesidir.

> "Amaç kodlanmış görüntüleri ve anlamlarını kullanarak istenilen yönlendirmeyi yapmaktır. Modern çağın popüler imgeleri, güzellik imgeleri, yine yaşamın gelip geçiciliğini gösteren anlamlarla ifade edilmiştir. Resimdeki göstergeler, hayatın ekşi ve tatlı tüm yanlarına rağmen bir anlık yaşanıp bittiğini gösteren delillere dönüşmüştür (Coşkun, 2004: 125)".

1. POP KÜLTÜR POP İMGE SİMÜLASYONLARI

Değişen toplum, değerler ve postmodern dönem, resim sanatını simülasyon aracı olarak kullanmayı sürdürürken, resim sanatında çeşitli akımlar ortaya çıkmaktadır. 1950 ve 60'larda önce İngiltere'de, ardından da Amerika'da birbirinden bağımsız olarak ortaya çıkan ve kitle kültürünün imgelerini kullanan sanat akımının adı Pop Art'tır (Eczacıbaşı, 2008, 1271). Modernizmle, değişik malzemeler resimlere girmiştir, Pop Art'ta ise, tamamen günlük hayatta kullanılan ve tüketilen nesneler ele alınır.

Pop ismi, resimlerde gündelik yaşamdaki popüler kaynakların konu olarak alınması ve kullanılmasından gelir. Popüler olana ulaşmak, televizyon, radyo, gazete gibi kitle iletişim araçlarıyla kolay hale gelmiştir. "Popüler kültür; yöneten sınıfların, kültürel değerleri ve gelenekleri, egemen ideolojileri doğrultusunda yeni formüller biçiminde yansıtarak yarattıkları, bağımlı bireylere sundukları kültürdür (Oktay, 1995: 17)".

> "İktidarın başarısızlığa karşı tek silahı, her tarafa, gerçek ve gönderen sistemi yerleştirerek, insanları toplumsal gerçekliğin varlığıyla ekonominin ciddiyeti ve üretimin amaçları bulunduğuna inandırabilmektir. Bunu başarmak için bunalım söyleviyle arzu söylevine başvurmaktır. "Arzularınızın gerçekleştiğini düşünün!" sözü iktidarın üretebileceği en son slogandır. (…) Gerçeklikle gerçeklik ilkesini

> birbirine karıştıran kapital aynı zamanda bu gerçekliği, her türlü kullanım değeri, gerçek eşdeğerlik ilkesi, üretim ve zenginliği ortadan kaldırarak yok etmiştir. Uğruna mücadele edilen şeylerin sahip olduğu gerçek dışılık, ve güdümlemenin gücü sayesinde güya bir gerçekliğin ortadan nasıl kaldırılmış olduğunu gördük. Kapitali yok etmek isteyen mantığın bugün ondan bir farkı yoktur. Son iktidar kırıntısı da yaratmış olduğu bu felaket sarmalını, kalan son gerçeklik ışığıyla yok etmeye çalışırken, aslında, bu felaketin gösterge sayısını arttırmak ve simülasyon oyununu hızlandırmaktan başka bir şey yapmamaktadır… Çağımızdaki temel hastalığın adı: Gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi denilen şeydir. Ekonomi politiğin altın yıllarına özgü diğer üretim çeşitlerinin: Değer üretimi, mal üretimi, vb.'nin ne zamandır bir anlamı kalmamıştır. Uzun zamandan bu yana toplumun hiç durmadan üretip, yeniden can vermeye çalıştığı şey,işte o elinden kaçırmış olduğu gerçektir. İşte bu yüzden "maddi" üretimin bizzat kendisi günümüzde hipergerçek bir şeye dönüşmüştür. Bugün maddi üretim geleneksel üretimin tüm özelliklerine sahip olmakla birlikte, onun çok daha büyük devasa boyutlara ulaştırılmış yansımasından başka bir şey değildir (keza hipergerçekçi sanatçıların tüm derinlik ve enerjisiyle, tüm anlam ve çekiciliğini bir yeniden canlandırma süreci içinde yitirmiş, olan gerçeğe akıl almaz bir şekilde benzettikleri gerçek işte böyle bir gerçektir. Böylelikle simülasyonun ürettiği hipergerçek, gerçeğin her yerde şaşırtıcı biçimde ona benzemesine neden olmaktadır (Baudrillard, 2008: 42-43)".

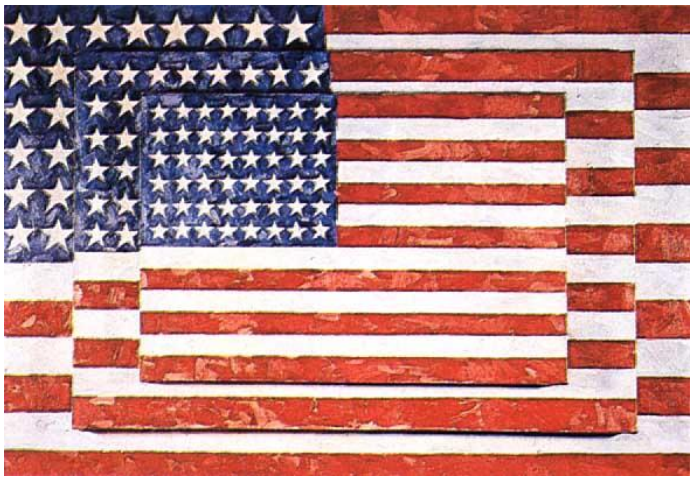
Resimlerin çoğaltılması, resimlere de tüketilebilirlik özelliği kazandırmıştır. Resimler ticari mallar olarak kullanılarak, ele geçirilmiş güç gibi görülmektedir. Warhol 1963'te verdiği demeçte, herkesin birbirine benzer şekilde düşünmesini istiyorum demiştir. Warhol, bu cümlesiyle, pop kültürüyle herkesin birbirine benzemekte olduğunu, herkesin benzer şekilde davrandığını ve gün geçtikçe artan bir hızla bu yolda ilerlemekte olduğumuzu vurgulamaktadır. Warhol, Marilyn Monroe'nun portresin defalarca basarak bu benzerliğe dikkat çekmiştir (Resim 134).

Baudrillard, (1998: 96), Warhol hakkında şöyle demektedir; "Warhol'de her şey yapaydır: Nesne yapaydır, çünkü özneyle değil, yalnızca nesne arzusuyla ilintilidir. Burada görüntü yapaydır, çünkü estetik bir taleple değil, yalnızca görüntü arzusuyla ilintilidir (ve Warhol'un görüntüleri birbirini arzular ve üretir)". Ticari bir amaçla sergileniyormuş gibi duran çalışmalar yapan bir başka ressam da Jasper Johns'tur. Johns, ülkelerin simgeleri olan bayrakları, tuval üzerine, çeşitli kompozisyonlarda, tekrarlamıştır (Resim 135). Bayraklar ülkeleri temsil ettiklerine göre, ülkelerin

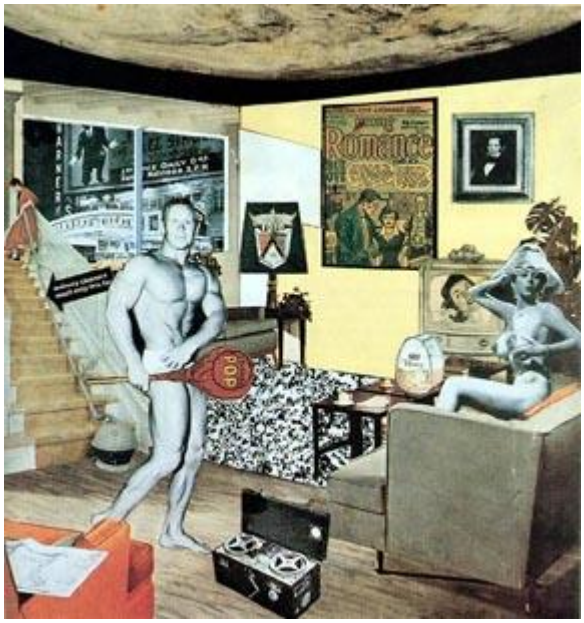
simülasyonları olabilirler. Bir ülkeyi, tanıtmada en kısa yol muhtemelen o ülkenin bayrağını birine göstermektir.



Resim 134. Andy Warhol, Marilyn Monroe, 1964-67.



Resim 135. Jasper Johns, Üç Bayrak, 1958, Whitney Amerikan Sanatı Müzesi, New York.



Resim 136. Richard Hamilton, Günümüz evlerini bu denli farklı, çekici yapan nedir? 1956.

> "Film ve televizyon, konserve yiyecekler, ev gereçleri, kasları gelişmiş bir erkek mankenle çıplak bir kadının fotoğrafları, oturma odasının duvarında eski bir aile büyüğüne ait portreyi gölgede bırakan bir tablo ve bir tablo gibi asılmış olan Young Romance'ın (bir karikatür kitapları serisi) kapağı. Hamilton'un her yerde bulunan bu nesnelerden yararlanarak sanat yapma konusunda ısrarı, geleneklere karşı bir davranış olarak nitelendirilebilir. Ancak kullandığı yol, geleneklere uygun da düşmektedir. Her şeyden önce afiş, insanın beş duyusuna seslenen bir Rönesans resmini andırır. Ayrıca bu afiş; on yedinci yüzyılda yapılmış ve günlük yaşamı simgeleyen; evdeki bir çift, işgören bir hizmetçi ve geri planda da kent yaşamını konu eden bir Hollanda resmini akla getiriyordu (Lynton, 2004: 287)".

Hamilton'nun resmi, 17. yüzyılda yapılmış resimler gibi, bu sizin yaşamınızdır, böyle yaşarsanız saygın ve mutlu olursunuz düşüncesini aktaran bir resimdir (Resim 136). Resimde yaşamımızın nasıl olması gerektiğini görürüz. Figürlerdeki çıplaklık, Eski Yunan, Roma ve Rönesans sanatıyla benzerlikler içerir. Titian'ın resimlerindeki kadın güzelliği, çekiciliği ve albenili bakış 20. yüzyıla böylelikle taşınmış olur. Simülasyonun dönemleri farklı olsa da yaptığı etki insan üzerinde aynıdır. Kadınlar görüntüdeki gibi güzel olmak isterlerken, erkekler, görüntüdeki kadına sahip olmak isterler.

Pop Sanat Avrupa'da ve Amerika'da etkinlik göstermiştir. Amerika'da daha uzun ömürlü olan Pop Sanat'ın sanatçılardan Roy Lichtenstein, resimli dergilerin görsel dilinden, konularından ve tekniklerinden yararlanmıştır (Resim 137).



Resim 137. Roy Lichtenstein, Ateş Açtığımda, 1964, Galeri Tate , Londra.

Oldenburg'un çalışlarında ise, İlkçağ'da yapılan, büyük boyutlu kutsal heykellerin, tüketilmiş ya da tüketilmeye hazır nesnelere dönüştüğünü görmekteyiz. Dev dondurma külahı ve hamburger bizim yeni Tanrı'mızdır, büyük boyutlu heykellerdeki imge, 20. yüzyılda tüketilen nesnelere dönüşmüştür.



Resim 138. Claes Oldenburg, Elma İçi, Israil Müzesi.



Resim 139. Claes Oldenburg, Dev Hamburger, 1962, Galeri Ontario, Toronto.

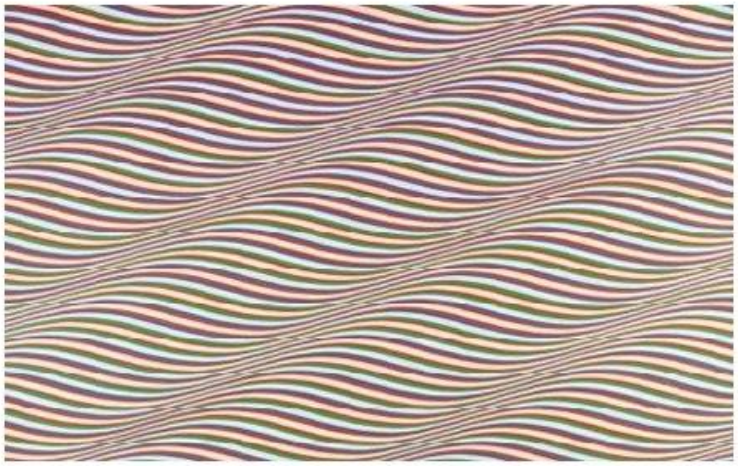
2. ALGISAL YANILSAMA VE OP ART'TA SİMÜLASYON

Soyut ekspresyonizmle figürün resimde olmaması, Op Art'la farklı bir biçim kazanır.

> "Resim sanatında bir yanılsamadan söz edildiğinde, doğal olarak birçok insan hemen betimlemeci sanat örneklerini getirir aklına. Bu ön yargı, şimdiye kadar yanılsama ve betimleme sorunlarının her zaman birlikte ele alınmasıyla bağlantılıdır. Oysa, soyut şekillerle de aldatılabilir insan algısı. Örneğin, düz bir yüzeye çektiğimiz uzunca bir yatay çizginin üzerine onu kesecek bir şekilde çizdiğimiz ikinci bir çizgiden sonra, o yassı yüzeyde hemen bir derinlik hissine kapılırız. Hele bir de ikinci çizgi birincisinden daha kalın ve koyuysa bu etki iyice artar. Aslında, bildiğimiz figüratif resmin zihnimizde yer etmiş kodlarının derhal bilinç düzeyine çağrılmasından başka bir şey değildir bu. Yatay çizgi yeryüzünün, onu kesen dikey çizgiyse ağaç ya da diğer figürlerin zihnimizdeki soyutlamalarıdır. Yine, diyelim ki, bir küre çiziminin bir küre gibi algılanmasını sağlayan şey çizgilerin yönleri, şekilleri ve tonlarıdır (Yılmaz, 2006: 196)".

Mesajların izleyiciye ulaşması için Op Art'la yapılan simülasyon, göz yanılsamasını ve soyut biçimleri içermektedir.

> "Rengin, biçimin, boyutların ve öteki resim öğelerinin etkin biçimde kullanılması, alıcıya belli mesajlar (bildiriler) iletmek zorunda olan reklamcıyı büyük ölçüde ilgilendirir. Ancak kitle iletişim araçlarına yüklenen çabaların bu yönü, sanatın görsel temelleri üzerine yepyeni keşiflerin yapılmasına da yol açmıştır. Örneğin bu gelişme, görsel olayların adamakıllı, hatta bilimsel olarak sınanmasına dayanan; ama ünü kısa süren Op Art'a, ('Op' sözü optik sözcüğünün kısaltmasıdır) destek sağlanmıştır. Op Art'ta gözdeki retina tabakasının uyarılması, başlıca ve genellikle tek iletişim yoludur. Amaç seyircide fizyolojik anlamda görsel tepki uyandırabilmektir (Lynton, 2004: 301)"(Resim 140).

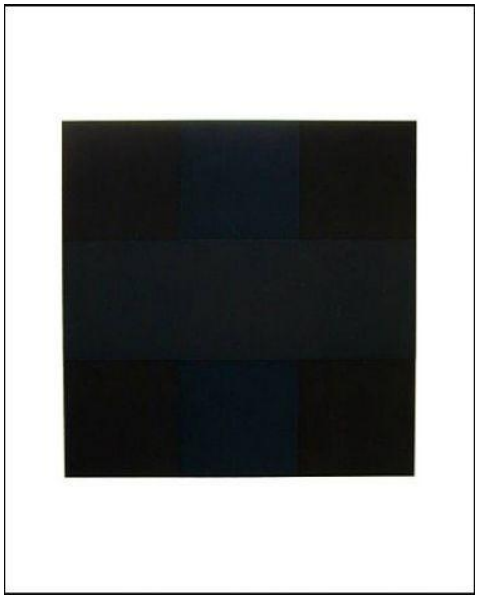


Resim 140. Bridget Riley, Çağlayan 3, 1967, British Council, Londra.

3. YALIN DÜNYA MİNİMAL İMGEDE SİMÜLASYON

Op Art'la tekrar gündeme gelen soyut biçimler ve soyut sanat, Minimalizm'e dönüşür. Yılmaz'ın (2006: 200), Minimalist sanatçı Ad Reinhardt'ın Sanat Olarak Sanat adlı makalesinden Minimalizm hakkında derlediği, görüşler şöyledir:

> "Resim sanatının tek tarihi, nesneler ve özneler çeşitlemesinden oluşan bir düşünceler çeşitlemesinin resminden, nesneler ve özneler çeşitlemesini içeren bir tek düşünceye, nesneler çeşitlemesini içeren tek bir özneye, özneler çeşitlemesini içeren tek bir nesneye, ardından, öznesi olmayan bir nesneye ve nesnesi olmayan bir özneye ve nihayetinde de, artık bir çeşitlemesi, öznesi ve nesnesi falan olmayan bir tek düşünceye doğru ilerler."



Resim 141. Ad Reinhardt, Soyut Resim-9, 1965, Guggenheim Müzesi, New York.

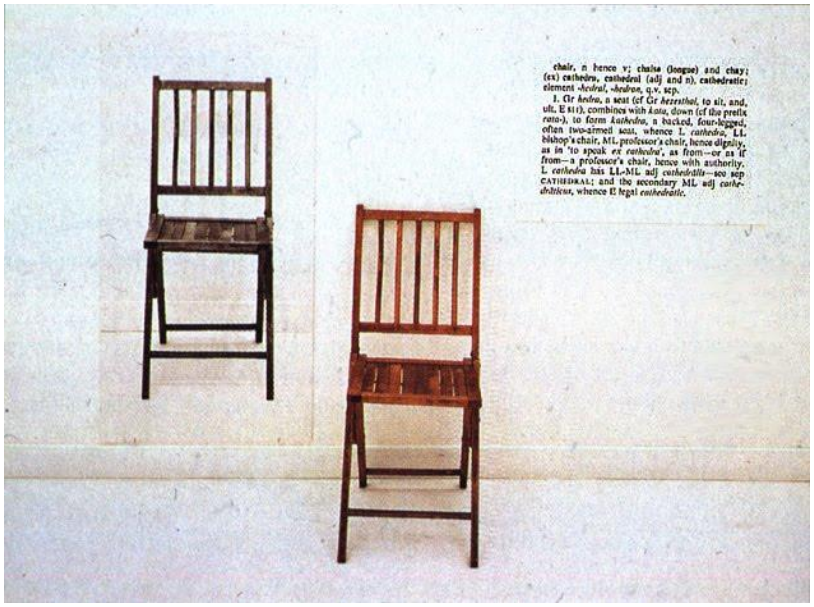
Ad Reinhardt'ın sözlerinden derlenmiş olan bu görüşler, simülasyon kuramının artık bu dönemde resim sanatı için, resim sanatında saflaştığını göstermektedir (Resim 141). Pop Art'ın nesne yüklü görüşlerine, Op Art'ın göz yanılsaması kullanmasına karşın, Minimalizm soyut sanatla ortaya çıkan hiçlik ve saflık simülasyonunu sürdürür, amacı saf sanat yapmak, simülasyon olarak sanatın simülasyonunu yapmak olarak kabul edilebilir (Yılmaz, 2006: 198).

4. KAVRAMLARLA SİMÜLASYON

1960'larda Kavramsal Sanat'tan söz edilmeye başlanır. Kavramsal sanatta, Minimalizm'de olduğu gibi, nesne değil kavram önemlidir. Kavramsal sanat müzelere giren yapıtları, nesne olarak değil, düşünsel olarak önemli kabul eder çünkü sanat bir kavramdır (Yılmaz, 2006: 220). Nesne, imge haline gelmeden önce, zihindeki imgedir, zihindeki düşüncedir.

> "Her yapıt kendisinden başka da bir şeydir. Yapıttaki bu başka şey, onun sanatsal niteliğidir. Evet sanat yapıtı, yapılan bir şeydir kuşkusuz; ama o, bir alegori, kinaye ve simge olarak, salt şeysi karakterlerin yanı sıra, kendisinden başka bir şeyi daha açıklar, anlatır, gösterir. Kinaye ve simge kavramsal bir çerçeve oluşturur (Yılmaz, 2006: 212-213)".

Kavramsal sanatın en önemli isimlerinden Sol LeWitt'in 'Kavrasal Sanat Üzerine Paragraflar' adlı makalesinde, "Kavramsal sanatta düşünce ya da kavram işin en önemli kısmıdır (Sanatın diğer türlerinde, yapış sürecinde kavram belki değişebilir). Bir sanatçının, sanatın kavramsal bir biçimini kullanması demek, bütün plan ve kararların daha ilk baştan yapılması ve uygulamanın ise sadece bir ayrıntı olması demektir" şeklinde görüşlerini belirtmiştir (Yılmaz, 2006: 220).



Resim 142. Joseph Kosuth, Bir ve Üç Sandalye, 1965.

Resim sanatının bir simülasyon aracı sayılmasının nedeni, bir şeyin benzerini yaparak, bir mesaj iletmesi ise, kavramsal sanatla Kosuth'un yaptığı da budur. Kosuth, nesnenin kendisini, resmini ve sözcük anlamını beraber sergileyerek, nesnenin, hem görsel hem yazılı simülasyonunu yapmıştır (Resim 142). Gerçeklik, resimle ve yazıyla yeni gerçekliğe dönüşürken, Kosuth, bu gerçekliğin insan üzerinde bıraktığı etki üzerinde durmuştur.

Kavramsal sanatın en iyi örnekleri, çeşitli sorulara ışık tutarlar: Birbirimizle nasıl iletişim kurarız? Nasıl hareket ederiz? Nasıl yaşarız? gibi. Kavramsal sanatı oluşturan hareket türlerine şu örnekler verilebilir: Davranış şekilleri; insanların birbirleriyle iletişim kurma biçimleri, tedirgin edici, ısrarlı hareketler ya da yalnızca bir kerelik ve keyfi hareketler; kendi kendini yaralama gibi zararlı hareketler; bir doğa parçasını düzenleyip, bireysel sanat eseri gibi sergileyen zararsız hareketler, yer aldığı mekan ve orada bulunan seyircilerin beklentileri doğrultusunda anlamın oluşturduğu gösteriler, açık havada politik konuşmalar ve tartışmalar; doğada insanın yarattığı kent ortamında yapılan değişiklikleri fotoğrafla, teyplerle, alınan örneklerle, notlarla kaydetmek (Lynton, 2004, 329). Bu tanımlamalar kavramsal sanatın içinde kabul edilen diğer sanat akımlarına uymaktadır. Bunlar; Yeryüzü Sanatı, Beden Sanatı, Video Sanatı ve Happening olarak sayılabilir (Yılmaz, 2006: 215).

Yeryüzü sanatı, çevreye ve özellikle doğaya yönelik olup, taş ve benzeri doğal malzemeyle gerçekleştirilen sanatsal ürünleri içerdiği gibi, doğada hendekler açma, toprağa gömme, ıssız arazilerde yapılar gerçekleştirme, galeri mekanları içinde toprak, gübre, taş, moloz ya da insan ürünü çevresel gereç ve nesneleri sergileme gibi uygulamaları kapsar (Eczacıbaşı, 2008: 1635) (Resim 143).



Resim 143. Robert Smithson, Spiral Mendirek, 1970, Büyük Tuz Gölü, Utah.

Beden sanatı, insan gövdesinin çeşitli çevresel ve ruhsal durumlar içindeki davranışlarının siyasal ve estetik anlamlarını araştıran ve gösterilerle sunan sanat yöntemidir (Eczacıbaşı, 2008: 1598). Yılmaz, (2006: 290) Beden sanatçılarını ilkel kabile üyelerine benzetmektedir. Bir Aborjin, belirli günlerde, bedenine, kabilesinin simgelerini çizip boyamaktadır. Beden sanatı örnekleri veren Abramoviç de, gösterilerinde ayinsel elemanlar kullanmıştır ve bun elamanlar her zaman can yakar. Abramovic, çalışmalarında, kodlanmış görselleri kullanarak, bedeniyle mesaj iletmektedir (Resim 144).



Resim 144. Abramovic çalışmaları.

Video sanatı görüntüleri ise, ilk bakışta, sinema sanatı görüntülerinden pek farklı sayılmasa da, video sanatında, görüntünün yanı sıra, genellikle monitör ya da onu çalıştıran mekanizmayı izleyici görmektedir. Sinemadaki çaresizlik ve yalıtılmışlık duygusu, videoda yoktur. Kısaca video görüntüleriyle kurulan ilişki, bir ölçüde daha yakın ve birebir sayılabilir. Sinema salonunda kendimizden geçerken, video karşısında bilincimiz daha uyanıktır. 21. yüzyılda, bianel ve benzeri sergilerde, video sanatı örneklerini çokça görmek mümkündür.

Happening, sanatçının icat ettiği, sunduğu ve içinde yer aldığı gösteri benzeri etkinliklerdir. Happening de, ilkel kabilelerin yaptıkları ritüellerle benzerlik gösterir (Lynton, 2004: 329).

5. GÜNÜMÜZ KİTLE İLETİŞİM ARAÇLARI VE SİMÜLASYONU

Bilgi, haber ve benzeri bir iletinin büyük ve dağınık bir kitleye ulaştırılması için, kullanılan gazete, dergi, kitap, broşür, afiş, sinema, film, tiyatro, radyo, televizyon gibi araçlar kitle iletişim araçlarıdır. Kitle iletişim araçları kendilerinden kitleleri güdümleyebilme amacıyla yararlanan iktidarın yanındadır. Medyada verilen haberler de, güçlülerin kodlanmış görüntülerle simülasyonları yapılmaktadır.

> "Sistemin kendi gerçekliğini kanıtlayabilmesi için göstergelerin (haberin) sürekli olarak yinelenmesi gerekmektedir. Olmayan varlığını imgeler yani göstergelere dönüşerek yineleten sistem bu sayede bir gerçeklik katsayısına sahip olabilmektedir. Habere inanılmasının ve iman edilmesinin nedeni de zaten budur (Baudrillard, 2008: 118)".

McLuhan, Kitle iletişim araçları için, mesaj iletişim aracının kendisidir demektedir. Aslında iletişim aracına bir inandırıcılık katarak, ona farklı, belli bir iletişim aracı konumu kazandıran mesajdır (Baudrillard, 2008: 54).

Baudrillard (2008: 115), her geçen gün daha çok haber ve bilgiye karşın giderek daha az anlamın üretildiği bir evrende yaşıyoruz diye belirtmekte ve haber artışıyla, haberle beraber anlamın deforme edilmesi arasında oldukça belirgin ve zorunlu bir ilişki vardır diye eklemektedir.

Kitle kültürü, seri üretimi ve standartlaşmayı gerektirir. Standartlaşma, doğal olarak bireyler arasındaki farklılıkları törpüler, onlara daha homojen, daha birbirine benzer bir nitelik kazandırır. Kitle kültürünün bir başka özelliği ise, seri üretimden dolayı, ürettiği malı, ticari bir meta haline dönüştürmesidir. Burada tabi ister istemez, özgür girişimin boyutlarının sınırlandığı görülmektedir. Sanatçının, "özgürlükten çok var olanı tekrarlamak" gibi bir durumda kaldığını, ürünlerinde ortaya koyduğu çalışmalarında gözleyebiliriz (Özer, 2005'den aktaran Satar, 2007: 26-27).

5.1. Fotoğraf:

Fotoğraf sanattır, çünkü yalan söyleyebilir (Robinson'dan aktaran Yılmaz, 2006: 306). Fotoğraf, ışıkla yapılan resimdir. Halk üzerinde inandırıcılığı ve böylelikle simülasyon yaratma etkisi oldukça güçlü olan fotoğraf, resimle beraber, gerektiğinde resmin yerine yeni gerçeklik oluşturma aracı olarak sanat alanında yer alır.

Fotoğrafçılık ve ondan doğan sinema, doğaya öylesine yakın araçlardır ki, sıradan halk, onların çizme ve boyama gibi eski moda ve kusurlu taklit etme tekniklerine göre üstün olduklarını düşünür (Arnheim'dan aktaran Yılmaz, 2006: 306).

Fotoğrafçının kullandığı kavramlar olan kompozisyon, ışık gölge, aydınlık, karanlık, lekesel, çizgisel değerler, doku, perspektif, resmin temel elemanlarıdır. Sontag (1993) bu konuda şöyle demektedir; "Fotoğraf, saygın bir sanat olan resme tecavüz eden zıpçıktı bir etkinlik olarak sahneye çıkmıştır." Fotoğraf, doğduğu andan beri resimle bir etkileşime girmiş ama bundan hep fotoğraf karlı çıkmıştır.



Resim 145. Nadar Felix, Paul, Ernestine, 1860'ların başı.

İlk çekilen fotoğraflar, Rönesans ve Barok dönemlerdeki, aile tabloları gibidir (Resim 145). Portrelerin tuval üzerindeki simülasyonları, artık kağıt üzerine fotoğraf olarak yapılmaya başlanır. Teknik farklı olsa da yaptığı etki aynıdır. Fotoğraf sanatı, sinema ve diğer görsel sanatlar alanlarına öncü olmuştur.

5.2. Sinema

Yıllardır, bir nesnenin ya da kavramın görüntüsü resimle verilirken, insanlar fotoğraf sanatına alışmaya başlamışken, görüntünün gerçek hayattaki gibi hareket etmesi, insanlar üzerinde büyük bir etki yaratmıştır. Sinema imgeleri, resim sanatında tuval gibi iki boyutlu bir düzlemi yani sinema perdesini mekan tutmuş olsalar da, resimden farklı olarak sinema perdesindeki imgeler hareket ederler (Yılmaz, 2006: 321).

Toplumsal sistem içinde üretilen her şey gibi, sinema da ekonomik yasalara iliklerine kadar bağlıdır. Hatta diğer sanat dallarıyla kıyaslandığında, sinemanın arz ve talep ilişkisine göre biçimlendiği çok daha açık olarak görülebilir. Eskiden resim ve heykele para yatıranlar, vitrine pek çıkmaz, en azından reklam malzemesi olmazlardı; oysa 21. yüzyılda yapımcısından yönetmenine, oyuncusundan dağıtımcısına, sinema sektöründe en belirleyici olan ve reklamı yapılan şey ne kadar para harcandığı ve kazanıldığıdır (Yılmaz, 2006: 322).

Film yapımcıları, toplumun ilgisini ayakta tutabilmek için çırpınırken, bilerek ya da bilmeyerek, yeni önerilere engel olamamaktadır. Gördüğümüz kadarıyla, filmlerde işlenen konular, toplumsal olguları sadece yansıtmakla kalmamakta, yeni bakış açıları da ortaya koymakta ve bu sayede toplumu yeniden biçimlendirebilmektedir. James Monoco, filmin politik doğasının üç noktada şöyle özetlemektedir:

> "Ontolojik olarak, film aygıtı kültürün geleneksel değerini yıkmaya yönelimlidir. Mimetik olarak, her film ya gerçekliği yansıtır ya da onu (onun politikalarını) yeniden üretir. İçsel olarak, filmin yoğun iletişimsel doğası film ile izleyici arasındaki ilişkiye doğal politik bir boyut verir (Monaco, 2002: 251)".

Sinemanın sunduğu güncel ürünlere bakılırsa sinemanın teknik açıdan giderek mutlak gerçeğe yaklaştığı, gerçeği tüm sıradanlığı, hakikati tüm çıplaklığı ve can sıkıntısıyla verdiği hatta tekniğin sağladığı kendine güven duygusuyla gerçeğin kendisi hemen şu anda burada olanın kendisi olarak, inanılmaz bir çılgınlık modeline dönüştüğü görülmektedir. Bugüne kadar göstergeler konusunda hiçbir kültürün, böylesine naif, paranoyak, püriten ve terörist bir bakış açısına sahip olmamış olduğu kabul edilebilir (Baudrillard, 2008: 75-76).

İmgelere yeni anlamlar kazandırmak için, tıpkı resimlerdeki, iktidar göstergeleri gibi ya da Ortaçağ sanatındaki figürlerin resmedilişleri gibi, sinemada da bir takım kültürel kodlar kullanılır. İlk resimlerden beri, güçlü olanın büyük boyutlarda resmedilişleri gibi, ya da kompozisyon içinde vurgu yapılması gibi kullanılan kodlar, sinemaya da taşınır. Yılmaz (2006: 327), bu konuda şöyle bir açıklamada bulunmuştur:

> "Bir figürün alttan gösterilmesi onun iktidarını, üstten gösterilmesi ulaşılabilirliliğini, yüzünün karanlık gösterilmesiyse, gizemli ve güçlü biri olduğuna işaret eder. Ya da, yüzlerce figür arasından kameranın birine odaklanarak onu gittikçe yaklaştırması (ki bu tiyatroda mümkün değildir), o sahne için o figürün önemli karakter olarak sivrilmesi anlamına gelir".



Resim 146. Amerikan başkanı Obama.



Resim 147. Amerikan başkanı Bush.



Resim 148. Film kahramanı Superman.



Resim 149. Film kahramanı Rocky.

Sinema kullanılarak yapılan yeni gerçeklikler insanlara inandırılmaya çalışılır. Örneğin, kaybedilen savaşlarda kaybeden taraf filmi yapan tarafsa, savaşı kazanmış gibi gösterebilir ya da suçlu olan iktidar kendini aklamak için filmleri kullanabilir. İktidardakiler, sinema filmlerindeki göstergelerin yerine kendi simülasyonlarını koyarak, kodlanmış görüntüleri, ikna için kullanabilirler. Bu kodlar da, tekrar kullanılmadan önce, ilk olarak sinemayla gerçekleşebilir. Güçlü Superman ve güçlü Rocky gibi, güçlü Amerikan başkanlarını bayraklarının önlerinde görmekteyiz (Resim 146-149). Böylelikle sinemanın, gerçek görüntüleri ve olayları betimlemeye çalıştıkça, tarihin kaybolmasını ve egemenliğin bir arşivin yerine geçerek simülasyona dönüşmesini sağlamakta olduğu kabul edilebilir.

5.3.Televizyon:

Televizyon günlük yaşamın bir modeli olup, olup bitecekleri önceden haber veren, gerçek dünya ile olan bağlantımızı, bize dünya görüntüleri sunarak, koparan bir şeydir.

Televizyonla yapılan simülasyonlar da, fotoğraf, sinema ve video sanatıyla yapılan simülasyonlara benzer. Pek çok ressam bugün, fotoğraf, hareketli resimler ve televizyon programları yapmak için kamerayı kullanmaktadır. Hareketli resimler ve televizyon programları, müzik, tiyatro, drama ve görsel sanatlar üzerine eğitim almış sanatçılar tarafından yaratılmaktadır (Chapman,1992: 9) Bu sanatçılar, televizyonda iş yapabilmek için, televizyon kanalları şirketlerinin, televizyonda kalabilmek için, iktidardakilerin, televizyon kanalları da hayatta kalabilmek için reklam veren şirketlerin güç simülasyonlarını yapmaktadırlar. Herkesin evinin içinde bir simülasyon aracının olması, pek çok insana ulaşma ve kandırma mekanizmasını hızlandırır ve güçlendirir.

> "Sistemin kendi gerçekliğini kanıtlayabilmesi için göstergelerin (haberin) sürekli olarak yinelenmesi gerekmektedir. Olmayan varlığını imgeler yani göstergelere dönüşerek yineleten sistem, bu sayede bir gerçeklik katsayısına sahip olabilmektedir. Habere inanılmasının ve iman edilmesinin sebebi de budur (Baudrillard, 2008: 118)".

Kitle iletişim araçları sürekli aynı tür mesajlar vererek, insanlara bilinçli seçme şansı tanımamaktadır. Televizyon izleyenler için, gerçeklik algısı televizyon tarafından sunulan üzerinden oluşmaktadır. Gerçek ile televizyon tarafından sürekli yinelenen oldukça kafa karıştırıcıdır. Televizyonla, simgesel dünya ile gerçek dünya arasında ilişki kurmakta zorlanılmakta, gerçekler simgesel dünyada sunulan ile özdeşleştirilmektedir (Günindi, 2002).

5.4. Reklam:

21. yüzyılda, yaşadığımız kentlerde hepimiz her gün onlarca reklam imgesi görmekteyiz. Karşımıza bu denli sık çıkan başka hiçbir imge bulunmamaktadır. Marshall McLuhan, Reklamcılık, 20. yüzyılın en büyük sanat ürünüdür demekle, bu imgeleri birer sanat yapıtı olarak kabul etmektedir (Baudrillard, 2008: 120). Reklam da, resim sanatının kullandığı elamanları kullanır.

Çağlar boyunca resmin yaptığı inandırma etkisini 20. yüzyılda reklam afişleri yapmaya başlar. Reklamın amacı, sadece halkı yönetmek değil, halkın yaşaması gereken hayatı, sahip olunması gerekenleri göstererek, bu şekilde halka para da harcatıp, para ve güç kazanmaktır. Berger (2003: 139-142), reklamın kullandığı imgelerle resmin kullandığı imgelerinin benzerliklerini vurgulayarak, "Aslında reklamcılar yağlıboya resim geleneğini, sanat tarihçilerin çoğundan daha iyi anlamışlardır. Sanat yapıtıyla, seyircisahip arasındaki ilişkilerin niteliğini kavramışlar, bu ilişkileri seyircialıcıyı kandırmakta, onun gururunu okşamakta kullanmışlardır" diye görüşlerini belirtmiştir.

Reklamın yaptığı etkiyi daha önce resmin yaptığını Yılmaz (2006: 377) şu şekilde açıklamaktadır:

> "Tabloda gösterilen şeyin, hem reklamı yapılan, hem de reklam malzemesi olan bir şey olduğunu söyleyebiliriz. Örneğin, İsa imgesi, hem İsa'nın, hem Tanrı'nın, hem de dinin reklamıdır. Yine modern ressamın 'sanat için sanat' düşüncesiyle yaptığı bir resim, hem sanatçının, hem sanatın, hem de özel mülkiyetin (burjuva piyasasının) reklamıdır."

Reklamın yaptığı etkiyi, resmin yapmış olduğuna örnek olarak Ortaçağ resimleri verilebilir. Fakat Ortaçağda yapılan ikonalar dinin hizmetindeydi, reklamlarsa ticaretin hizmetindedir. İkonalar dinsel, reklamlarsa popüler tutkunun araçlarıdır. İkonalar katedralleri, reklamlarsa, çağdaş yaşam alanlarını süslemektedir. Alışveriş merkezleri, tüketime güdülenmiş insanları rahatlatan çağdaş ibadethanelerdir. Bu merkezlere gidenler önce ürünleri değil, vitrinlere ve afişlerde ürünlerin imgelerini görürler. Bunlar çok güzel hazırlanmış çekici görüntülerdir. Tıpkı ikona gibi, bir reklamın üretilmesi de belli bir uzmanlık ve süre gerektirmektedir. Yine ikonaları yapanların isimlerinin genellikle bilinmemesi gibi, reklamları üretenlerin isimleri de pek bilinmez. İkonalar

gibi reklamlar da dil ve sınıf arasındaki sınırları kolaylıkla aşarlar. İkonalar İsa'nın, Meryem'in, azizlerin ve diğer kahramanların suretlerini ve ayrıca dinsel simgeleri gösterirler. Reklamlar da günümüzün kahramanlarını ve öykülerini, pop yıldızlarını, onların ışıltılı dünyasını ve dedikodularını, sergiler (Berger, 2003: 142).

Reklamlar da, güçlüler için, güçlülerce yaptırılan resimler gibi, güçlüler tarafından yaptırılır. Baudrillard (2004: 83), Galbraith'in; reklam, endüstri sistemine göre ayarlanmıştır, dediğini belirtmektedir: "Reklam sadece sisteme önem vermek için ihtiyaçlara böylesine önem veriyormuş gibi görünür, ayrıca reklam toplumsal bakış açısından tekno-yapının önemini ve prestijini takviye eder (Baudrillard, 2004)". Reklam, toplumsal amaçları kendi yararına çeviren bir sistemdir.

> "Günümüzde tüm sanal/gücül dışavurum yöntemleri reklamcılık tarafından emilerek yutulmuştur. Reklamda göstergenin enerjisi en alt seviyeye inmektedir. Çünkü reklam kendinden önceki biçimleri egemenliği altına almaktadır. Böylelikle, yeni bir gerçeklik oluşturur ve resmin yaptığı gibi, satın alınmak istenen nesnenin, simülasyonunu imgelerle göstererek, sahip olma arzusunu uyandırır. (…) Duvar afişlerinde, spikerin insanı baştan çıkaran sıcak ses tonlarında, ses şeridinin tiz ve bas sesleriyle, gözlerimizin önünden akıp geçen çeşitli renk tonlarına sahip imge şeridinde bir toplumsallaşma çağrısı vardır. Reklam düşünmeye iten gösterilenler yerine eskiden birbirinden farklı olan göstergeleri aynı düzeye indirgeyerek, onları böyle olması gerektiğine inandırmaktadır (Baudrillard, 2008: 126,128)".

Vanitas'la ve 16. yüzyıl yiyeceklerini gösteren resimlerle yapılan nesne simülasyonları, sahip olma duygusunu kodlanmıştır. 16. yüzyılda yapılan bir resim olan Aertsen'in resmi, daha o zamandan kodlamıştır sahip olma ve tüketme fikrini (Resim 150). Leppert (2002: 120-123), Aersten'in resmi hakkında, yiyecek, hayvan severlik ve ahlak arasındaki bağlantının göstergesidir diyerek, resmi 21. yüzyıl reklam panolarına benzemektedir.



Resim 150. Pieter Aertsen, Et Dükkanı, 1551, Uppsala Üniversitesi Galerisi, Uppsala.

Avrupa 18. yüzyıl sonlarında, imgeleri kullanan reklamcılığın yükselişine şahit olmuştur.

> "19. yüzyılın sonlarına doğru, sokakta sergilenen kocaman, renkli bir taşbaskı olan posterin yükselişe geçmesiyle birlikte, reklamcılık tarihinde ikinci aşamaya geçilmişti. Her ikisi de *belle époque* döneminde Paris'te çalışmakta olan Jules Chéret (1836-1932) ve Alphonse Mucha (1860-1939) oyunların, dans salonlarının, bisikletlerin, sabunların, diş macunlarının, biraların, sigaraların, Singer dikiş makinelerinin, Moet Chandon şampanyasının, "Saxoleine" lamba yağının ve benzeri şeylerin reklamını yapan bir dizi poster yaratmışlardı. İzleyenleri satın almaya yöneltmek için bütün bu ürünlerin yanında güzel kadınlara yer veriliyordu (Burke, 2009: 104-105)".

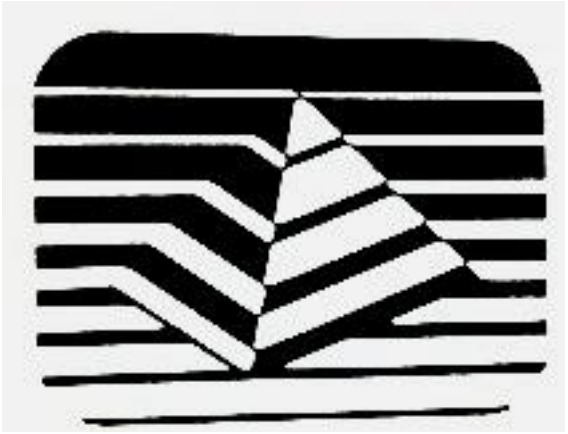
Reklamın inandırma gücü yapılan araştırmalarla da kanıtlanmıştır. 1930'larda Amerika'da vizyon filmlerinin gösterimi sırasında, anlık dondurma reklamları gösterilmektedir. Seyirciler bu imgelerden etkilendiklerinin farkında bile olmadan, dondurma tüketimi artmıştır (Burke, 2009: 105).

> "Bilinçaltı algısı" terimi daha geniş bir anlamda, değişik nesneler ile ürünün görüntüsü arasında çağrışım kurulması suretiyle belli bir ürünün zihinsel imajının yaratılması anlamında kullanmakta fayda olabilir. Reklam ajansları, onlar için çalışan fotoğrafçılar ve "motivasyon analistleri" açısından bu süreç, bilinçli manipülasyon olarak adlandırılabilir, ancak seyirciler açısından büyük oranda bilinçsizdir. Bu şekilde örneğin spor arabalar, güç, saldırganlık ve erkeklik ile bağdaştırılmış (benden: tıpkı Antik Yunan ve Roma da olduğu gibi), nitelikleri "Jaguar" gibi adlarla simgelenmiştir. Sigara reklamları da benzer erkeksi çağrışımlardan yararlanmak amacıyla kovboy imgeleri sunar. Bu imgeler tüketim kültürümüzde cansız nesnelere yansıtılan, değerlere tanıklık etmektedir. Bu durum 18. ve 19. yüzyıllarda, değerlerin manzara resimlerine yanılsamasına eşdeğer olarak gösterilebilir (Burke, 2009: 105)".

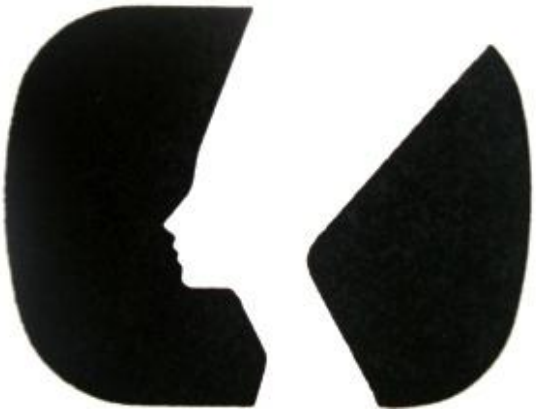
21. yüzyıl reklamları da, tarih başından beri, simüle edilen imgeleri kullanmaktadırlar. Tarihöncesi dönemlerde ritüellerde kullanılan maskelere benzer imgeler (Resim 151), Eski Mısır'a ve Antik Yunan'a ait simülasyon öğeleri (Resim 152-155) markaların amblemleri olarak, kodlanmış bilgi ve görüntülerle halkı ikna etmek için kullanılmaktadır.



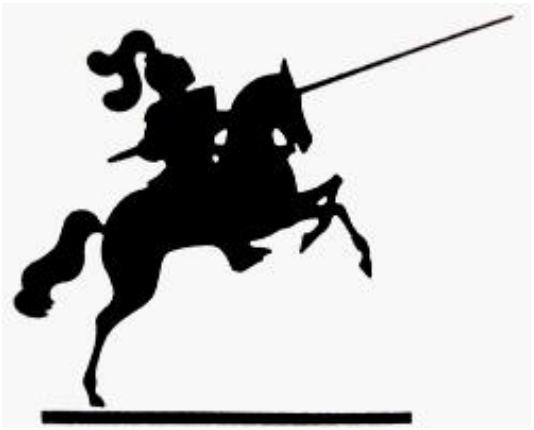
Resim 151. Firma amblemi.



Resim 152. Firma amblemi.



Resim 153. Firma amblemi



Resim 154. Firma amblemi.



Resim 155. Firma amblemi.

Güçlü hissedebilmek ve gücü simgelemek için yapılan, güçlü ve korkulan hayvan resimleri, reklamlarda, yine gücü ve hızı sembolize etmek için kullanılmaktadır. Eski Yunan'daki savaşçı ruhu yansıtan at ve aslan, Mısır'da Tanrı sembolü olan şahin kanadı ve başı, karşımıza ilk kez Budist sanatta çıkan ejderha imgeleri, 20 ve 21. yüzyıllarda marka reklamları olarak tekrar karşımıza çıkmaktadır (Resim 156-161).



Resim 156.Bentley araba firması amblemi.



Resim 157. Peugeot araba firması Amblemi.



Resim 158. Ferrari araba firması amblemi.



Resim 159.Continental lastik firması amblemi.



Resim 160. Petrol Ofisi A.Ş. amblemi.

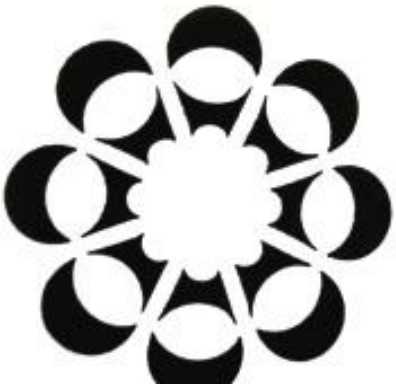


Resim 161. Alfa Romeo araba firması amblemi.

Dini imge ve sembollere de reklamlarda rastlanabilir (Resim 162-165). Özellikle Ortaçağ sanatında görülen, geometrik formlarla hayranlık uyandırarak, halkı inandırma etkisi, yine aynı formlar kullanılarak yapılmaya çalışılıyor olabilir.



Resim 162. Firma amblemi.



Resim 163. Firma amblemi.



Resim 164. Firma amblemi.



Resim 165. Firma amblemi.

İmparatorluk, krallık, taç gibi imgeler de, iktidarı ve gücü simgelediği için, reklamlarda çokça kullanılan öğeler olarak karşımıza çıkmaktadırlar (Resim 166-168).



Resim 166. Firma amblemi.



Resim 167. Firma amblemi.



Resim 168. Starbucks kahve firması amblemi.

Rönesans döneminde kodlanan, güzel erkek ve kadın imgeleri de reklam amblemleri olarak yerlerini almışlardır (Resim 169, 170).



Resim 169. Firma amblemi.



Resim 170. Reklam afişi.

Böylelikle, biz amblemler ve afişler sayesinde sağlamlık, güç, zenginlik, kutsallık simülasyonu yapan nesnelere yöneliriz. Bu göstergeler satın alınabilen nesnelerin üzerlerinde de bulunarak, satın aldırma, kandırma oyununa girerler. Örneğin Amerikan kapı olarak bilinen, evimizi koruma önemine sahip kapılar üzerinden kutsallık simülasyonu yapılabilir (Resim 171). Farkına varmadan, nesnenin üzerinde bulunan imge, şekil, form beyinlerimize kodlanmış bilgiyi ve görüntüyü ortaya çıkarak, nesneyi almamızı sağlayabilir. Amerikan kapıların üzerindeki haç formu da, kapıyı kutsal gösterebilir.



Resim 171. 'Amerikan kapı' örnekleri.



Resim 172. Kadın ve erkek sembolleri.

Sadece reklamlar değil, farkında olmadan algıladığımız kodlar, günlük yaşamda karşılaştığımız işaretlerle de sembolize edilmektedir.

> "Yukarıda; çok yaygın olarak kullanılan ve toplumsal/kültürel uzlaşmayla kabullenilmiş iki şekil görülmekte. Artı, kadını, ok ise erkeği sembolize etmektedir. Kadınlar ve erkekler tarafından kullanımın ayrı tutulduğu her tür nesne ve mekan için kullanılan bu işaret, yaşamsal faaliyet içerisinde bir gösterge olarak kabul görülmüştür. Sembolik birer anlam taşıyan bu iki işaret, alıcı/çekici anlamı taşıyan artı ile kadın üreme

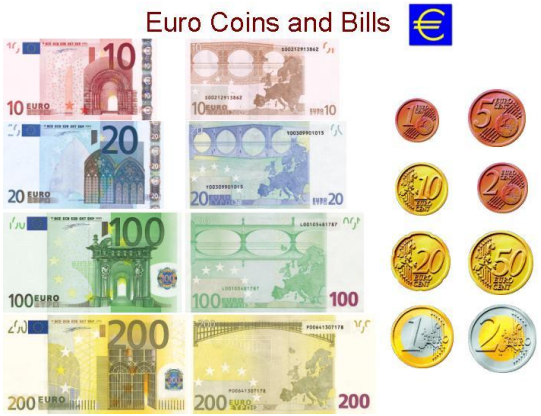
organını ve dolayısıyla kadını, dikey hareket anlamı taşıyan ok ile de erkek üreme organını ve buna bağlı olarak da erkeği sembolize etmektedir. Art işareti kadının, ok işareti erkeğin simülasyonudur (Alparslan, 2008: 14)"(Resim 172).

Hayatımızı kolaylaştıran bu işaretler, görsel dilin iletişim açısından ne kadar güçlü olduğunu bir kez daha vurgulamaktadır. Bu göstergeler hayatımızı kolaylaştırsa bile, herkesin aynı şeyleri görerek, kodlanmış görsellerle insanların aynı şeyleri düşünmesine sebep olmakta ve yine bizi yönlendirmektedirler.



Resim173. Avrupa ülkeleri bayrakları.

Bu işaretler gibi, bayraklar da, 17. yüzyıl manzara resimleri gibi ülkelerin simülasyonu sayılabilirler (Resim 173). İlkçağ madeni paraları gibi, 21. yüzyılda kullanılan para da simülasyon olarak kabul edilebilir. Üzerindeki imgelerle beraber, 10 lira, 10 liraya alınabilecek bütün nesnelerin simülasyonudur. Para sadece bir kağıdın üzerine basılan imgelerden ibaret olsa da, üzerindeki imgelerin farklı değerleri bulunmaktadır (Resim 174). Aynı zamanda, bir cenaze töreninde, yakalara takılan fotoğrafın anlamı, o kişinin simülasyonunu yapmaktadır.



Resim 174. Avrupa'da kullanılan paralar.

İktidardakilerin ya da saygı duyduğumuz kişilerin simülasyonları da, sanki oradaymışlar gibi hissettirmektedirler. Önünde saygıyla durmamız bu etkinin bir sonucu olabilir (Resim 175, 176).



Resim 175. Atatürk büstü önünde tören.



Resim 176. Atatürk büstü önünde tören.



Resim 177. Rushmore Dağı, Amerikan Başkanları suretleri, 1940.

Gücün hala orda olduğunu da bize imgeler anlatmaktadır. Nemrut'taki ve Paskalya Adası'ndaki heykeller gibi, güçlü ve iktidarda olmuş devlet başkanlarının portreleri, devasa boyutlarda yapılmışlardır ve birer Tanrı gibi görünürler (Resim 177).

Roma'da imparatorların portre resimleri ve heykelleri yapıldığı gibi, 21. yüzyılda da yöneticilerin fotoğrafları ve resimleri yapılır. Böylelikle güç simülasyonu yapılması sağlanır. Büyük boyutlu yapılan simülasyonlar daha etkileyici, daha heybetli görünmektedir. Örnek olarak Burke (2009: 16-32, 157), Stalin, Hitler gibi yöneticilerin fotoğraflarının alttan çekildiğini belirtmektedir.



Resim 178. Saddam Hüseyin'in heykeli devrilirken, Bağdat.

Gücünün bittiği yerde ise, güçlü olanın simülasyonu, o kişiyi deviriyormuş gibi yok edilmektedir. İnsanın bunu yapma ihtiyacı, orada duran bir imge bile olsa, gerçeklik etkisi, yarattığı kandırma etkisinden gelmektedir. Devrimlerde ya da rejim değişikliklerinde imgelerin de parçalanması veya zarara uğratılması, imgelerin simülasyon etkisindendir (Resim 178).

5.5. Kodlanmış imgelerle 20 ve 21. yüzyıl resimleri

20 ve 21. yüzyılda, reklamlar, televizyon, video ve sinema görüntüleriyle beraber, resimler de yapılmaya devam etmektedir. Bu dönem resimlerinde de, simülasyonlar yapılır ve kodlanmış imgeler kullanılır. Böylelikle, şimdiye kadar görmeye alıştığımız imgelerden, ikna edilmek için almamız gereken mesajı biliriz.

Gücü elinde tutanların, gücünü kabul ettirmek adına tarih başından beri simülasyonlar yaptıkları kabul edilirse, ilk resimlerden başlayarak yapılan, ve güç simülasyonu olarak kullanılan imgeler, güçlü ve hızlı hayvan imgeleridir. Bu imgeler, reklam afişlerinde ve markaların amblemlerinde kullanıldığı gibi, resimlerde de kullanılarak, güç ve hız simülasyonu yapılabilir (Resim 179-181).



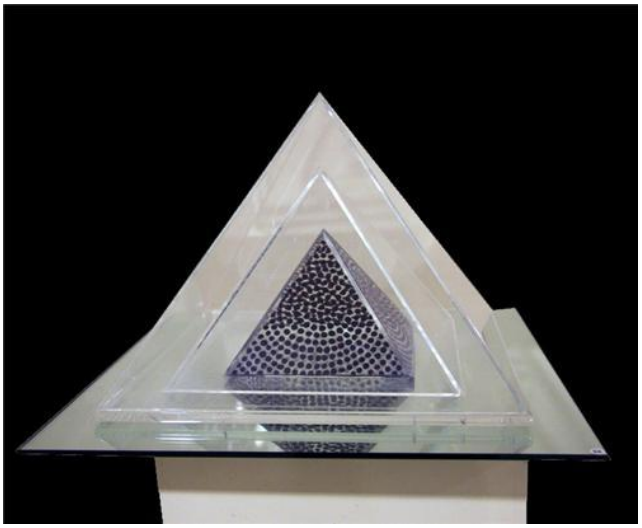
Resim 179. Süleyman Saim Tekcan, tuval üzerine yağlıboya.



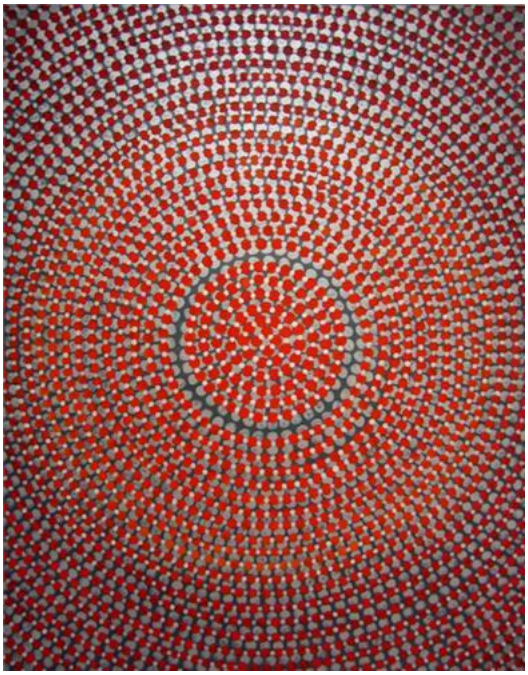
Resim 180. Fevzi Karakoç Dar Alanda Kaçış, 180.00 x 180.00 cm2010, tuval üzerine yağlıboya.



Resim 181. Fevzi Karakoç, Meydanda Kızıl Atlar, 200x200 cm, 2010, tuval üzerine yağlıboya.



Resim 182. Gencay Kasapcı, 40.00 x 40.00 cm, pleksiglas üzerine karışık teknik.



Resim 183. Gencay Kasapcı, tuval üzerine akrilik.

Tarihöncesi dönemlerdeki, İlkçağ'daki, Ortaçağ'daki biçimler 21. yüzyıl heykel ve resimlerinde kullanılmaktadır. Ortaçağda, geometrik biçimlerin tekrarlanmasının, öteki dünya ve bizi yaratan bir varlığın olduğuna inanma duygumuza etki etiği kabul edilebilir demiştik. Geometrik biçimlerin benzer tekrarları, aynı etkiyi yaratmak için kullanılabilir. Eski Mısır'da, içine kutsal insanların konduğu ve burada korunduğuna

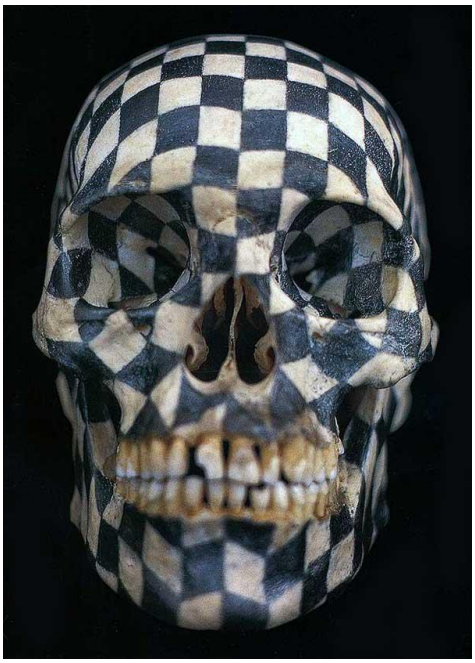
inanılan piramit biçimli yapıların, öteki dünya mesajı verdiği ya da, İslam sanatı adı altında oluşturulan yuvarlak biçimlerin, Tanrı inancına göndermeler de bulunduğu kabul edilebilir (Resim 182, 183).

Ortaçağ resimlerinde, kutsallık simülasyonu sağlayan yaldızlar ve yukarı doğru giden biçimler de kullanılmıştır. Bu biçim ve renkleri kullanarak, kutsallık simülasyonu sağlanabilir ve böylece istenilen etki ve mesaj seyirciye aktarılabilir.



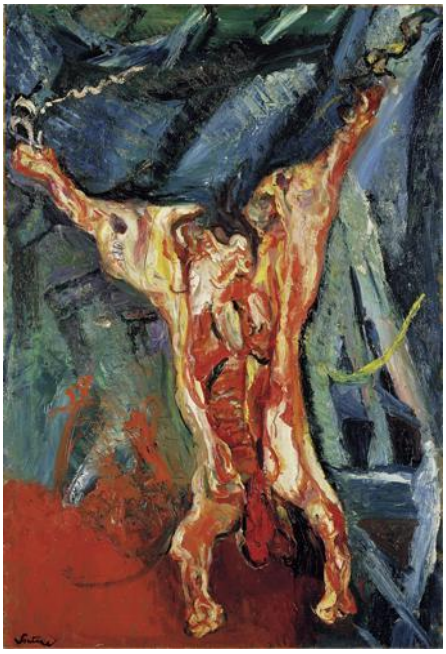
Resim 184.Nancy Spero, Artemis, Acrobats, Divas and Dancers, 1999-2000, cam ve seramik mozaik.

Vanitas'la verilmeye çalışılan, hayatın kısalığı, anı yaşama mesajı, yine kuru kafa imgesi kullanılarak verilebilir. Kullanılan biçim aynı olsa da, biçime getirilen farklılık, aynı konuda farklı bir şekilde tasarlanan işler, simülasyonu devam ettirir.



Resim 185. Gabriel Orozco, Black Kites,1997-2001, kurukafa üzerine grafiti.

21. yüzyılda yapılan simülasyonlardan biri de şiddet olarak kabul edilebilir. Barok dönemde yapılan, sahiplik belirten kesik hayvan resimlerine benzer resimler bu dönemde de yapılmıştır. Örnek olarak; kesilmiş eti, Soutine, dışavurumcu bir tarzla resmetmiştir (Resim 186). Bu resim, sahiplik simülasyonundan çok, şiddet simülasyonu yapmaktadır. Francis Bacon (1909-1992) ise, Papa Masum resmiyle, kesik et resimlerini birleştirerek, iki farklı simülasyondan bir resim oluşturur (Resim 187). Papa'yı şiddeti betimleyen etlerle ve bir düşüş hareketiyle resmederek, din adamlarının düşüşünü gösterir. Burada Velasquez'in 1600'lerde yaptığı masumiyet simülasyonunun tersi bir simülasyon olduğu kabul edilebilir (Resim 101).

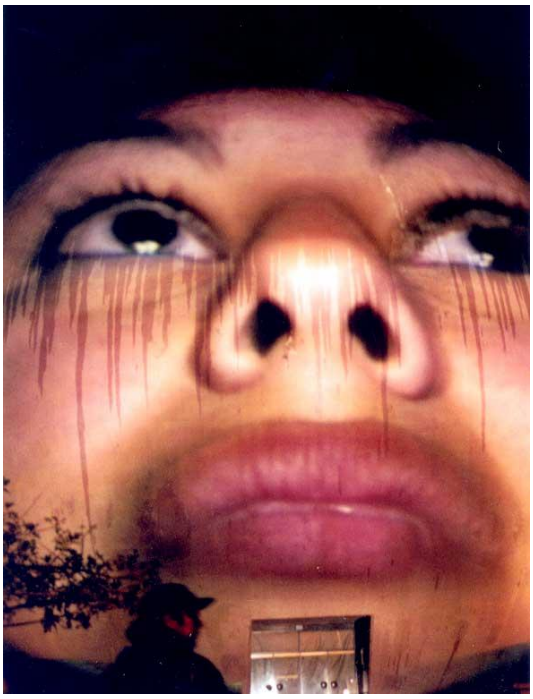


Resim 186. Chaim Soutine, Kesilmiş Sığır, 1925.



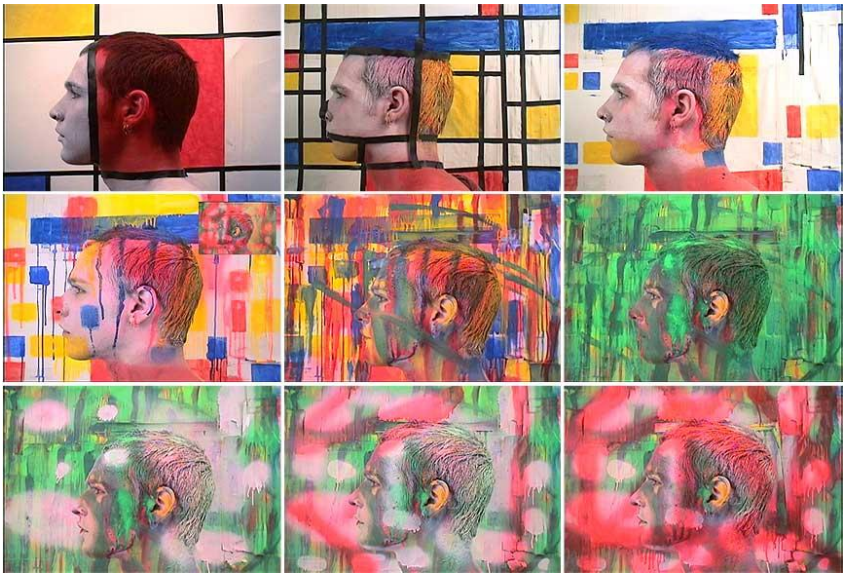
Resim 187. Francis Bacon, Sığırın Böğürleriyle Çevrelenen Baş, 1954.

Reklam bölümünde de değinildiği gibi, büyük boyutlu imgeler tarih başından beri kullanılan bir etkileme ve inandırma biçimidir. Resimlerde, aynı özellik kullanılarak, yapılmak istenen simülasyon etkisi oluşturulabilir. Verilmek istenen yücelik mesajı böylelikle zihinlerde yer edebilir (Resim 188).



Resim 188. Krzysztof Wodiczko, The Tijuana Projection, 2001, Tijuana Kültür Merkezindeki kamu gösterimi, Mexico.

Zihinlere kodlanan imgeler, farklı bir biçime dönüştürülerek, aynı mesajı vermede etkindir. Mondrean'ın saf biçim ve renklerine figür eklenerek yapılan simülasyon, bize saflık mesajı verirken, figürle de saflık simülasyonu sağlayan resimler yapılacağını savunuyor olabilir (Resim 189).



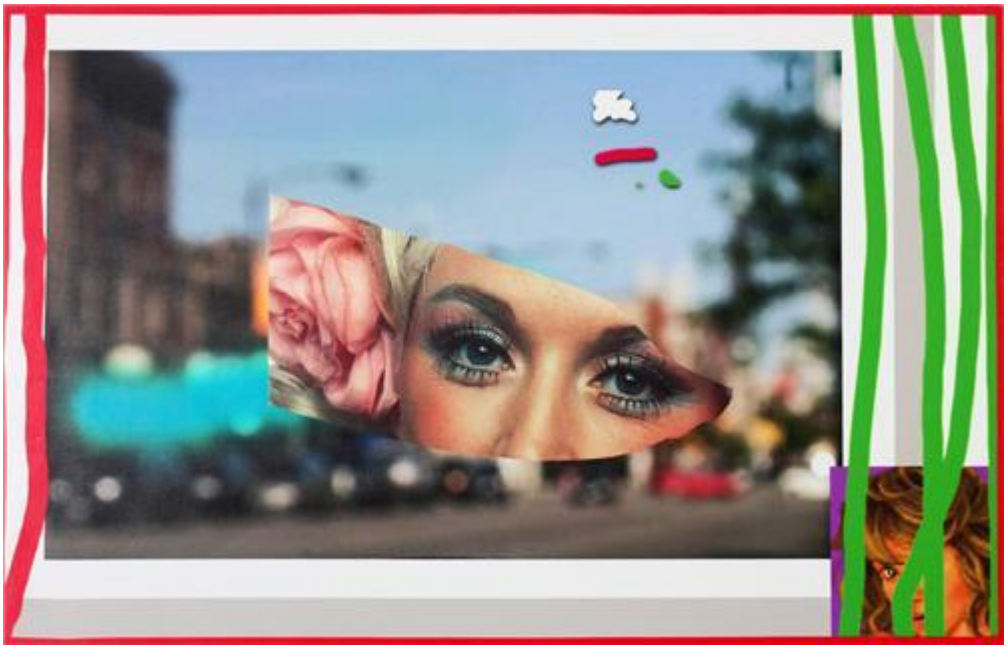
Resim 189. Oliver Herring, The Sum and Its Parts, 2000.



Resim 190. Roni Horn, This is Me, This is You, 1997-2000.

Horn da çeşitli portreleri yan yana ve alt alta dizerek, farklı insan suretleriyle, farklı insanların simülasyonlarını oluşturmuştur (Resim 190). Tek bir portreyle yapılan gerçeklik etkisinin, pek çok portrenin berber kullanılmasıyla, etkisini daha da arttırmış

olduğu ve yeni bir gerçeklik oluşturmuş olduğu kabul edilebilir. Algül de, güzel kadın imgelerini kullanarak, resmini oluşturmuştur (Resim 191). Resmin ortasında kalan gözler, arkadaki bir şehir manzarasıyla, Rönesans döneminde yapılan resimlerle benzerlikler göstermektedir. Resmin, Rönesans döneminde kullanılan ikna özelliklerinden yararlanarak, etkileyiciliğini arttırdığı kabul edilebilir.



Resim 191. Yusuf Algül, dijital baskı, 105.00 x 165.00 cm, 2010.

Sonuç

Baudrillard, Simülasyon Kuramıyla, 21. yüzyılda, medyanın, reklamın insanlar üzerinde yaptığı etkiyi, bir nesnenin, bir kişinin, bir duygunun benzerini görsele çevirerek, yeni gerçeklikler oluşturmak olarak tanımlamıştır. Bu yeni geçekliklerle, insanlara mesaj verme, insanların görüneni gerçek olarak algılaması ve böylelikle onları yönlendirme amaçlanmaktadır. Eser üreten kişinin, diğer insanları inandırma, eseri ürettiği zamana kadar kodlanmış olan biçimleri dönüştürme, değiştirerek yeni imgeler üretme özelliklerine sahip olduğu kabul edilebilir. Üretilen imgeler, toplumsal hayatı etkiler, bu da, yeni göstergelerin oluşumuna ve beğenilerin sürekli güncellenmesine ve yenilenmesine sebep olmaktadır.

21. yüzyılda, medyanın, reklam afişlerinin, dijital ortamdaki görsellerin insanların üzerinde yaptığı etkinin, resim sanatı tarafından tarih başından beri yapıldığı kabul edilebilir. İlkçağda, büyücüler güç sahibiyken, yönlendirmelerin büyücüler tarafından, mağara duvarlarına çizilen bizon resimleriyle ve ritüellerde hayvan maskeleriyle yapıldığı kabul edilebilir.

Büyüyen toplumun etkisiyle ortaya çıkan imparatorlukların yöneticileri, resim sanatını kullanarak, simülasyonlarını güçlü ve kutsal olarak algılanmak için yaptırırlar. Bu simülasyonlar, onların güçlü ve kudretli olarak düşünülmelerini sağlayabilir.

Tek tanrılı dinlerin ortaya çıkışıyla, din adamları, halkı inandırmak için, ressamlara, dini konuları betimleyen, kutsallık simülasyonları yaptırmışlardır. Gerek insan figürü olan, peygamberi, azizleri betimleyen resimlerde, gerekse geometrik formlarla oluşturulan resimlerde ikna çabası vardır. Figüratif imgeleri görenler, resimdeki figürleri gerçek olarak algılamakta, geometrik formları görenler ise, bu biçimlerin oluşturulma şekline hayran olarak, inandırılmak istenene yönelmektedirler.

Rönesans'la, bilim ve sanatın etkileşimiyle, mitolojik ve dünyevi konular önem kazanmış, böylelikle, insana ve insan hazlarına yönelen simülasyonlar yapılmıştır. Din adamları, aristokratlar ve yeni ortaya çıkan burjuva sınıfı Bu dönem bir çekişme dönemi

içindedir ve simülasyonlar, tüm bu sayılan insan toplulukları için yapılır. Maniyerist ve Barok dönemde de, benzer simülasyonlar devam eder.

Romantizm'in ortaya çıkışıyla gelen Modern Sanat akımları, ressamların inandırma ve ikna etme konusunda daha özgür olarak görüldüğü, toplum yaşamına ve önceden kabullenilen resim sanatına karşı çıkışların denendiği bir dönem meydana gelir. Fakat, toplumun işleyişi, savaşlar, bu dönem ressamlarını da, gücü elinde bulunduran kimselerin simülasyonlarını yapmaya devam etmelerini sağlar.

İçinde bulunduğumuz dönem olan ve postmodern dönem olarak adlandırılan dönem olan, 21. yüzyıl ise, Baudriallard'ın kuramını ortaya attığı dönemdir. Bu dönemde, simülasyonlar yapılmaktadır, bu simülasyonlar etrafımızı kuşatan, bize sürekli nasıl düşünmemiz, nasıl davranmamız, nasıl yaşamamız gerektiğini söyleyen görsellerdir. Ressam da, sistemin içinde, hem yönlendirirken, hem de yönlendirilirken, simülasyonlar yaratmaya devam etmektedir.

Bu araştırmada, simülasyon kuramı resim sanatına uyarlanmış, resimlerle doğadaki bir şeyin benzerini yapma eyleminin nasıl başlandığı, bu yanılsama ve aldatmacanın, halkı ve toplumu nasıl etkilediği araştırılmıştır. "Simülasyon Etkisinde Resim Sanatı" adlı tezde araştırmacı, resim sanatının amacının sadece resim yapmak olmadığını, resim sanatının birçok nedenden dolayı oluşup devam ettiğini ve toplum yaşamıyla, ekonomiyle, felsefeyle ilişkili olduğu fikrini vermeye çalışmıştır.

Bu çalışmadan elde edilecek sonuçlardan daha sonra gerçekleşecek çalışmalara ışık tutması ve kaynak oluşturması beklenmektedir. Ayrıca bu araştırma içindeki bölüm başlıkları, tez konusu belirleme aşamasındaki araştırmacılara yeni fikirler vermesi açısından yardımcı olacaktır. Yararlanılan kaynaklar da, bu ve benzer konular üzerinde çalışacak olan araştırmacılar için yardımcı olacaktır.

KAYNAKÇA

AKTÜCCAR, Oylum. (2007). İsa Portrelerinin İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: T.C. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Alparslan, C. (2008). Sanatsal Üretimde Göstergelerin Bilinç Altını Etkileme Amaçlı Kullanımı. Sanat Eseri Raporu. Ankara:.Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı.

Başgelen, N. (2003). Nemrut Dağı Keşfi, Kazıları, Anıtları. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

Baudrillard, J. (1998). Kusursuz Cinayet. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (2004). Tüketim Toplumu. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (2008). Simulakrlar ve Simulasyon. Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Baudrillard, J. (2008). Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Bedin, F. (1985). Çin Sanatını Tanıyalım. Çev: E. Soley. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Bell, J. (2009) Sanatın Yeni Tarihi. Çev: U.C. Ünlü, N. İleri ve R. Gürtune. İstanbul: Ntv Yayınları.

Berger, J. (2003). Görme Biçimleri. İstanbul: Metis Yayınları.

Bloch, E. (2002). Rönesans Felsefesi. İstanbul: Cem Yayınevi.

Boardman, J. (2005). Yunan Sanatı. Çev: Y. İlseven. İstanbul : Homer Kitabevi.

Brillant, R. (1991). Portraiture. Cambridge Mass: Harvard University Press.

Burke, P. (2009). Tarihin Görgü Tanıkları. İstanbul: Kitap Yayınevi.

Chapman, L.H. (1992). A Word of Images. Worcester, Massachusetts: Davis Publications, Inc.

Conti, F. (1997) Rönesans Sanatını Tanıyalım. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Conti, F. (1997) Eski Yunan Sanatını Tanıyalım. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Coskun, R. (2004). Resimde Zaman Kavramı. Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Cömert, B. (2007). Giotto'nun Sanatı. Ankara: De Ki Basım Yayım.

Çelik, H. (1999). Maniyerizm'in Sanat Felsefesi. Ankara: Engin Yayınevi.

Debord, G. (2006). Gösteri Toplumu ve Yorumlar. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Dökü, F. E. (2002). Anadolu'da Eril Bereket, Koruyucu Kültler ve Tanrılar. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Eczacıbaşı, Ş. (2008) Eczacıbası Sanat Ansiklopedisi, Cilt 1. İstanbul: Yem Yayın.

Eczacıbaşı, Ş. (2008) Eczacıbası Sanat Ansiklopedisi, Cilt 2. İstanbul: Yem Yayın.

Eczacıbaşı, Ş. (2008) Eczacıbası Sanat Ansiklopedisi, Cilt 3. İstanbul: Yem Yayın.

Esmer, H. (2010) Akıl ve Saçmalığın Sınırlarında Bir Muamma. .http://he-art.anadolu.edu.tr/yazilar_Detay.aspx?islem=yaziDetay&id=43 (14.12.2010),

Florenski, P. (2007). Tersten Perspektif. İstanbul: Metis Yayınları.

Fischer, E. (2005). Sanatın Gerekliliği. Çev: C. Çapan. İstanbul: Pavel Yayınevi.

Freeman, C. (2003), Mısır, Yunan, Roma. Çev: S. K. Angı. Ankara: Dost Kitabevi.

Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Gozzoli, M. C. (1982). Gotik Sanatını Tanıyalım. Çev: S. Turunç. İstanbul: İnkılap ve Aka Kitapevleri.

Günindi, A.E. (2002). Popüler Kültürden Müzik Videolarının Gençler Üzerinde Olumsuz Etkileri. Aile ve Toplum Dergisi. Nisan-Haziran.

Hillenbrand, R. (2005) İslam Sanatı Ve Mimarlığı. Çev: Çiğdem Kafescioğlu. İstanbul: Homer Yayınları.

İnan, A. (1987). Eski Mısır Tarih ve Medeniyeti. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

Jardine, L., Broton. J. (2006). Rönesans Sanatı ve Siyaset. Çev: F. Tayanç, T. Tayanç. İstanbul: Kitap Yayınevi.

Kuwayama, Y. (1988) Trademarks & Symbols of the World. Tokyo: Kashiwashobo Publishing.

Leppert, R. (2002). Sanatta Anlamın Görüntüsü. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Lynton, N. (2004). Modern Sanatın Öyküsü. Çev: C. Çapan, S. Öziş. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Mandel, G. **(**1997). Eski Yunan Sanatını Tanıyalım. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Monaco, J. (2002). Bir film nasıl okunur? Sinema, Medya ve Multimedya Dünyası (Çev: Ertan Yılmaz). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

Munisoğlu, İ. U. (2009) Son Söz, Yahudilik, Hristiyanlık ve İslam. İstanbul: Yalın Yayıncılık.

Oktay, A. (1995).Popüler Kültür. İstanbul: İletişim Yayınları.

Özçelik. N. (2006). İlkçağ Tarihi ve Uygarlığı. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Ramage, N. H., Ramage, A. (2009). Roman Art. London: Laurence King Publishing Ltd.

Satar, B (2007). Popüler Kültür ve Tekrarlanan İmajlar. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı.

Sherman, D. (1987). Western Civilization, Images and Interpretations Second Edition Volume 1. New York: Alfred A. Knopfi Inc.

Sontag, S. (1993) Fotoğraf üzerine. Çev: R. Akçakaya. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

Sontag, S. (2004). Başkalarının Acısına Bakmak. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Thomas, N. (1999). Possessions: Indigenous Art and Colonial Culture. New York, N.Y.: Thames and Hudson.

Tunalı, İ. (2003). Felsefenin Işığında Modern Resim. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Turani, A. (2007). Dünya Sanat Tarihi. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Wheeler (2004). Roma Sanatı ve Mimarlığı. Çev: Z.K. Erdem. İstanbul: Homer Kitabevi.

Yates, F.A. (1975). Astraea The Emperial Theme In The Sixteenth Century. Londra: Cox and Wyman Ltd.

Yavuzer, H. (2007). Resimleriyle Çocuk. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yeazell, R. B. (2000) Harems of the Mind: Pages of Western Art and Literature. New Haven, USA: Yale University Press.

Yılmaz, M. (2006). Modernizmden Postmodernizme Sanat. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Zanker, P. (1988) Augustus and the Power of Images. USA: University of Michigan Press.